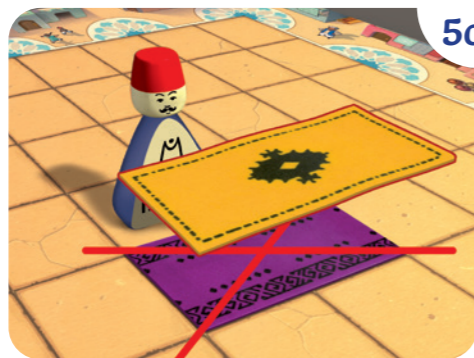
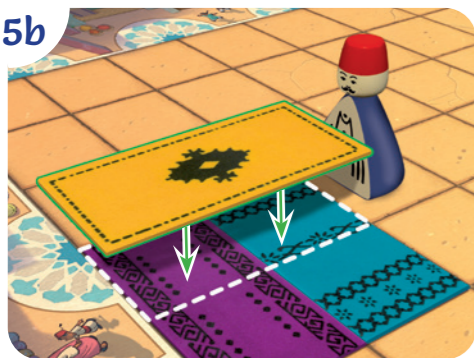
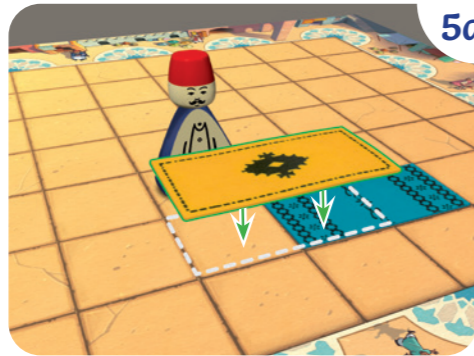
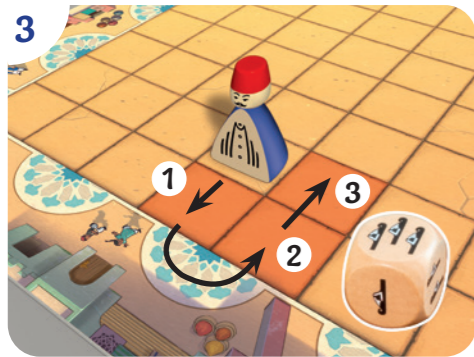


Dominique Ehrhard

Jonathan Aucomte

# Marrakech

# Marrakech



Dominique Ehrhard  
 Jonathan Aucomte



ADVERTENCIA, NO APROPIADO PARA NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS  
CONTIENE PARTES PEQUEÑAS



© & © Gigamic 2007  
ZAL Les Garennes  
F62930 - Wimeroux -  
France



Fractal Juegos  
Villarrica 565,  
Providencia  
Santiago, Chile  
www.fractaljuegos.cl

Edición al español: José Alvarez, Laura Mena, Jorge Larraín, Paulina Vasconcelo.



8+

2/4

20 min



# Marrakech®

## IDEA DEL JUEGO

El mercado de alfombras de la plaza de Marrakech está que revienta. Cada mercader intentará tener el mayor número de alfombras expuestas al final de la partida y acumular la mayor fortuna. Quien haya acumulado más alfombras visibles y dinero ganará la partida.

## CONTENIDO

El corazón del mercado de alfombras (tablero de juego), 60 alfombras de tela (15 de cada color), 20 monedas de 1, 20 monedas de 5, el peón mercader Assam y 1 dado de madera.

## PREPARACIÓN

Assam se coloca en el centro de la plaza (Fig.1). Cada participante recibe 30 dirhams (5 monedas de 1 y 5 monedas de 5). Para una partida de 3 participantes, cada persona recibe 15 alfombras de un mismo color que dispone frente a sí. Para una partida de 4 participantes cada persona recibe 12 alfombras de un mismo color. La partida de dos participantes se indica al final del manual. La última persona en pasar sus vacaciones en Marruecos comienza la partida. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

En su turno, cada participante debe realizar las siguientes tres acciones:

1. Mover a Assam.
2. Si corresponde, pagar dirhams a un rival.
3. Colocar una de sus alfombras.

### 1. DESPLAZAMIENTO DE ASSAM

**Antes de lanzar el dado** elige el sentido del desplazamiento de Assam. Puedes dejar a Assam en su actual orientación o girarlo un cuarto de vuelta hacia la derecha o la izquierda ¡Assam no puede dar media vuelta! (Fig. 2).



Luego de orientar a Assam, lanza el dado: el número de babuchas indicado determina cuántas casillas debes desplazar a Assam. Avanza en línea recta (no en diagonal) en la orientación escogida. Si Assam sale del mercado, sigue la media vuelta indicada por los mosaicos (los mosaicos no cuentan como un punto de desplazamiento) (Fig. 3).

### 2. PAGO DEL TRIBUTO ENTRE MERCADERES

Si Assam acaba su desplazamiento sobre una alfombra contraria, debes pagar un tributo a quien posea esa alfombra. El tributo a pagar es igual al número de casillas cubiertas por las alfombras del mismo color que sean adyacentes, las unas a las otras, a aquella sobre la que se encuentra Assam. El total a pagar es equivalente al número de casillas cubiertas por dicho conjunto de alfombras. Las casillas deben tener un lado común, las casillas en diagonal no cuentan, y la casilla de Assam se incluye en el recuento (Fig. 4). No tienes que pagar si Assam acaba su desplazamiento sobre una casilla vacía o sobre una de tus propias alfombras.

Si no tienes suficiente dinero para pagar tu tributo, quedarás fuera de la partida. Debes pagar lo que puedas. Tus alfombras ya puestas sobre el mercado se quedan en el sitio que ocupan, haciéndose neutras para el resto. Tus alfombras no puestas en el mercado son devueltas a la caja del juego.

### 3. COLOCACIÓN DE LAS ALFOMBRAS

A continuación, debes colocar una de tus alfombras al lado de la casilla en la que se encuentra Assam: tu alfombra debe bordear uno de los cuatro lados de esta casilla (Fig. 5).

Puedes colocar una alfombra sobre:

- Dos casillas vacías.
- Una casilla vacía y una mitad de alfombra (sin importar su color).
- Dos mitades de alfombras diferentes.

No puedes cubrir por completo una alfombra contraria en una sola jugada, esto significa que solo puede estar oculta completamente por dos mitades de alfombra (Fig. 5a, 5b, 5c).



## FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba cuando se coloca la última alfombra. Cada mitad de alfombra expuesta (visible) y cada dirham cuentan por un punto. Quien sume el mayor puntaje gana la partida. En caso de empate, gana quien tiene más dirhams.

## PARA DOS PARTICIPANTES

Cada participante recibe 30 dirhams y 24 alfombras de 2 colores diferentes, estas se mezclan formando un montón. Deberás colocar las alfombras en el orden del montón.

El resto de las reglas se mantienen iguales para 3 ó 4 participantes.

## VARIANTE

En tu turno, realizas en orden las siguientes acciones:

- 1) Lanzar el dado.
- 2) Hacer avanzar a Assam.
- 3) Pagarle eventualmente a tu rival su tributo.
- 4) Poner una alfombra.
- 5) Orientar a Assam.

De esta forma cada persona impone la dirección en que Assam se moverá a quien le sigue.

