

# Марракеш®

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ковровый рынок Марракеша бурлит: вот-вот будет объявлен лучший продавец. Каждый игрок стремится добиться того, чтобы в конце игры было видно максимальное количество его ковров, и в то же самое время старается получить наибольшую прибыль. По окончании игры побеждает самый состоятельный игрок (это определяется, суммируя видимые ковры игрока и его накопленные деньги).

## КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Рыночная площадь (игровое поле), 57 матерчатых ковров (3 комплекта из 15 и 1 комплект из 12), 20 монет «1 Дирхам», 20 монет «5 Дирхамов», Ассам — хозяин рынка, а также деревянный игральный кубик.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите Ассам в центре рыночной площади (рис. 1). Каждый игрок получает 30 Дирхамов (5 монет «1 Дирхам» и 5 монет «5 Дирхамов»). Если играют 3 игрока, то каждый получает 15 ковров одного цвета. Если же играют 4 игрока, то каждый получает 12 ковров одного цвета. Игроки помещают свои ковры перед собой. Игроки договариваются о том, кто начнет игру.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнять следующие три действия:

1. Перемещать Ассам;
2. Если требуется, платить противнику;
3. Выкладывать свой ковер.

Ход передается по часовой стрелке.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АССАМА

**Перед броском кубика** игрок выбирает, в каком направлении он хочет переместить Ассам. Ассам можно оставить в прежнем положении или повернуть на  $90^\circ$  вправо или влево (он не может поворачиваться на  $180^\circ$ ) (рис. 2).

После выбора направления игрок бросает кубик и перемещает Ассам на столько клеток, сколько тапок изображено на выпавшей стороне кубика. Ассам перемещается по прямой (не по диагонали) в том направлении, в котором он был повернут в начале хода. Если Ассам пересекает край игрового поля, то он следует по разворотным стрелкам (считая шаги, стрелки не считаются за клетки) (рис. 3). Фишку Ассам нужно поворачивать по исходящей стрелке.

## ПЛАТЕЖИ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Если Ассам заканчивает свое перемещение на каком-либо из ковров противника, то игрок должен заплатить за это владельцу ковра. Чтобы определить сумму оплаты, складываются все клетки, которые вместе с клеткой, на которую зашел Ассам, образуют взаимосвязанную группу клеток с коврами одного цвета. Клетки считаются взаимосвязанными, если у них есть общая сторона (рис. 4). Во всех случаях имеется в виду ковер, находящийся сверху.

Игрок не должен ничего платить, если Ассам заканчивает свой ход на пустой клетке или на клетке, где сверху находится ковер, принадлежащий этому же игроку.

## ВЫКЛАДЫВАНИЕ КОВРОВ

Затем игрок выкладывает ковер своего цвета рядом с клеткой, на которой находится Ассам: одна из сторон ковра должна касаться одной из четырех сторон этой клетки (см. рис. 5).

Ковер можно помещать:

- На две пустые клетки;
- На одну пустую клетку и одну половину ковра (независимо от его цвета);
- На две половины разных ковров (они могут быть и одного цвета).

Нельзя накрывать целый ковер противника за один ход (полностью его можно закрыть только двумя коврами) (рис. 5a, 5b, 5c).

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда выкладывается последний ковер. Каждая видимая половина ковра и каждый Дирхам дают по одному победному очку. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше всего Дирхамов.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Каждый игрок получает 30 Дирхамов и 24 ковра (по 12 ковров двух цветов). Каждый игрок тщательно перемешивает свои ковры и складывает в одну стопку. В свой ход игрок берет верхний ковер из своей стопки. Игра продолжается в соответствии с описанными правилами для 3 или 4 игроков.



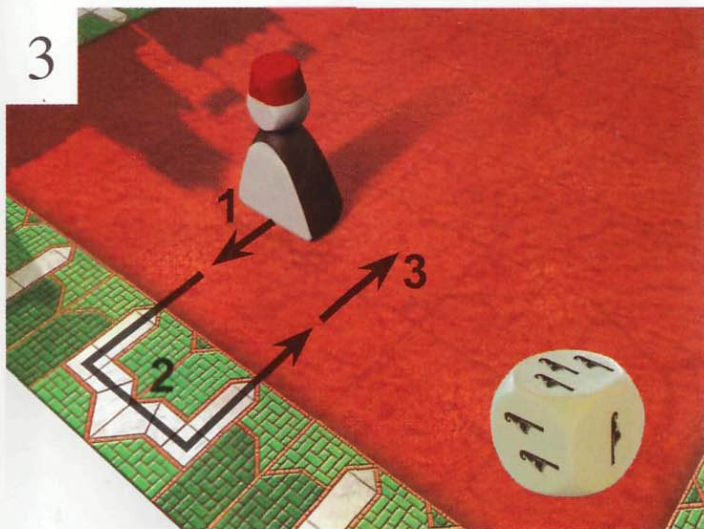
1



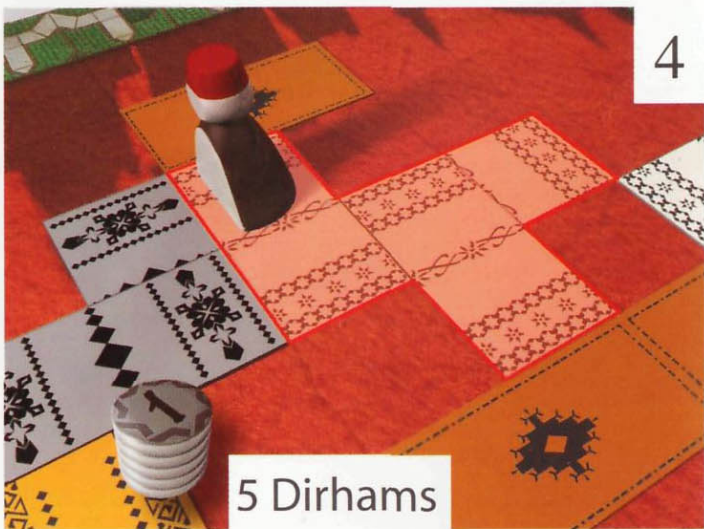
2



3



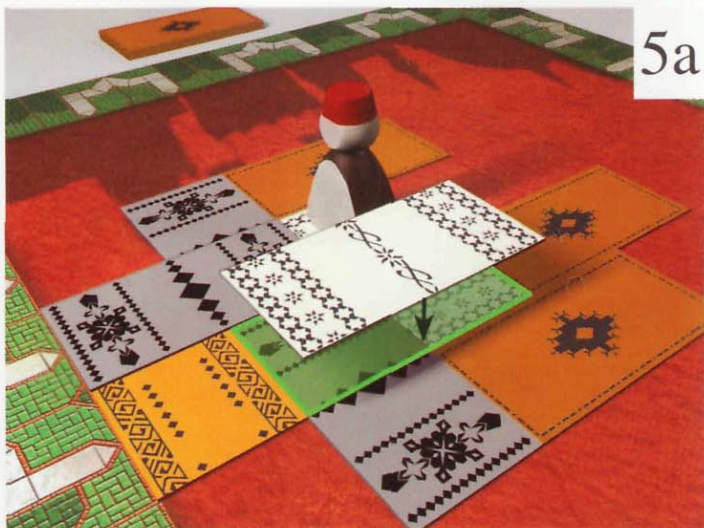
4



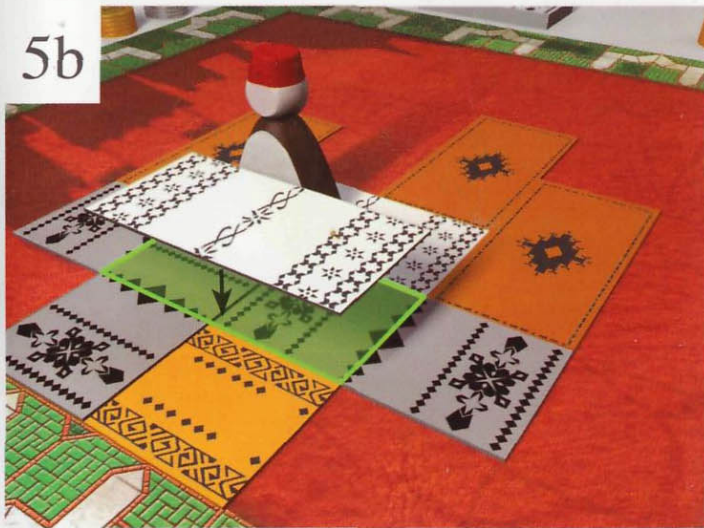
5



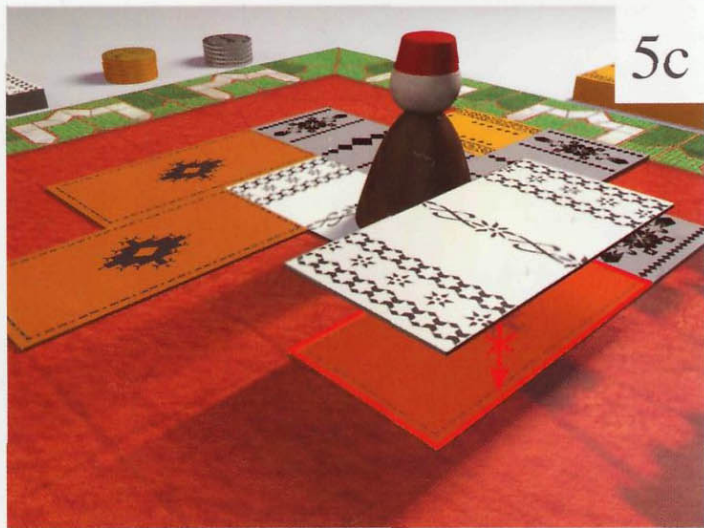
5a



5b



5c



# КУБИК ДЛЯ ИГРЫ «МАРРАКЕШ»

ВНИМАНИЕ:

для игры можно использовать  
обычный кубик.

При этом 4 нужно считать за 3,  
5 нужно считать за 2, а 6 - за 4.

