

Мадракеси

ПРАВИЛА ГРИ



МЕТА ГРИ

Килимовий ринок на площі Марракеша вирує: ось-ось буде оголошено кращого продавця. Кожен гравець прагне домогтися того, щоб в кінці гри було видно максимальну кількість його килимів, і в той же час намагається отримати найбільший прибуток. Після закінчення гри перемагає найбагатший гравець.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

- Ринкова площа (*ігрове поле*)
- 60 тканинних килимів
(15 червоних, 15 жовтих,
15 синіх і 15 коричневих)
- 20 монет номіналом 1 дирхам
- 20 монет номіналом 5 дирхамів
- Ассам (господар ринку)
- Дерев'яний гральний кубик

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Помістіть Ассаму у центр ринкової площі (*мал. 1*). Кожен гравець отримує 30 дирхамів (5 монет номіналом 1 дирхам і 5 монет номіналом 5 дирхамів). У гри на трьох кожен отримує 15 килимів одного кольору. У гри на чотирьох кожен отримує 12 килимів одного кольору. Гравці кладуть свої килими перед собою. Виберіть першого гравця. Хід передається за годинниковою стрілкою.

ХІД ГРИ

У свій хід гравець повинен виконати наступні три дії:

1. Перемістити Ассаму;
2. Якщо потрібно, заплатити противнику;
3. Викласти свій килим.

ПЕРЕМІЩЕННЯ АССАМА

Перед кидком кубика гравець вибирає, в якому напрямку він хоче перемістити Ассаму. Ассаму можна залишити в теперішньому положенні або повернути на 90° вправо або вліво (він не може повертатися на 180°) (*мал. 2*).

Після вибору напрямку гравець кидає кубик і переміщує Ассаму на стільки клітинок, скільки капців зображено на стороні кубика, яка випала.

Ассам переміщається по прямій (не по діагоналі) в тому напрямку, в якому він був повернутий на початку ходу. Якщо Ассам перетинає край ігрового поля, то він розвертається у напрямку стрілки (рахуючи кроки - стрілки не вважаються за клітини) (*мал. 3*).

ПЛАТЕЖІ МІЖ ГРАВЦЯМИ

Якщо Ассам закінчує своє переміщення на килимі противника, то гравець повинен заплатити за це власнику килима. Щоб визначити суму оплати, додайте всі клітинки, які разом з клітинкою, на яку зайшов Ассам, утворюють групу клітинок з килимами одного кольору. До однієї групи належать тільки клітинки, у яких є спільна сторона (*мал. 4*). У всіх випадках рахується килим, що знаходиться зверху.

Гравець не повинен нічого платити, якщо Ассам закінчує свій хід на порожній клітинці або на клітинці, де зверху знаходиться килим, що належить цьому ж гравцеві.

ВИКЛАДАННЯ КИЛИМІВ

Потім гравець викладає килим свого кольору поруч з клітинкою, на якій знаходиться Ассам: одна зі сторін килима повинна торкатися однієї з чотирьох сторін цієї клітинки (*мал. 5*).

Килим можна розмістити:

- На дві порожні клітини;
- На одну порожню клітину і одну половину килима (незалежно від його кольору);
- На дві половини різних килимів.

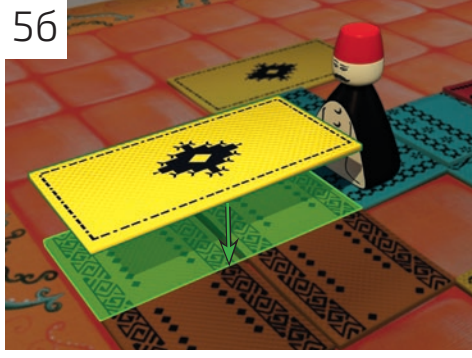
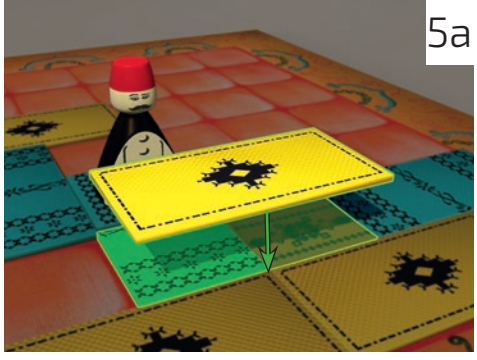
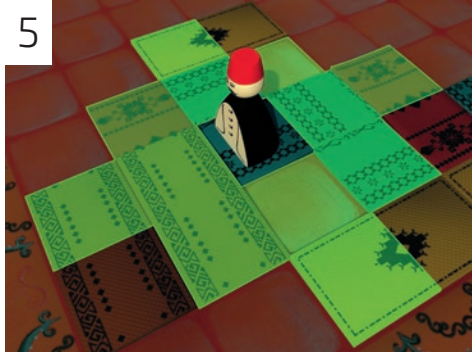
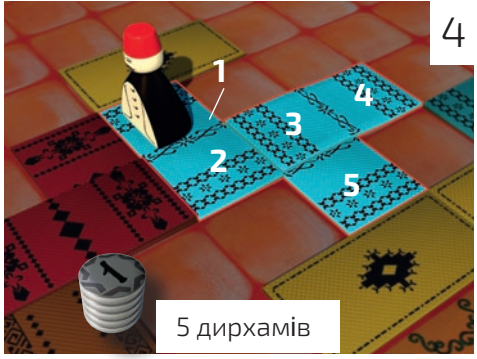
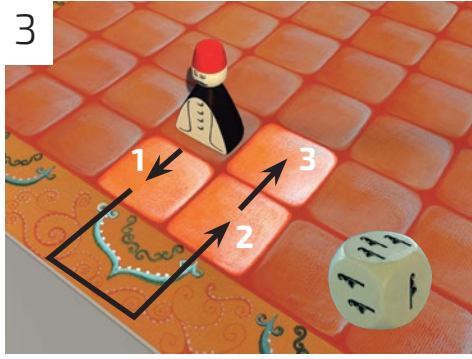
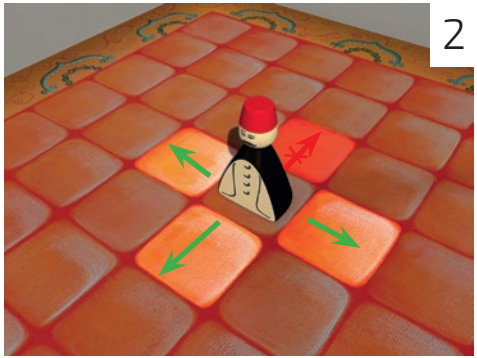
Не можна накривати цілий килим противника за один хід (повністю його можна закрити тільки двома килимами) (*мал. 5а, 5б, 5в*).

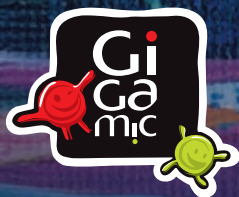
КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли викладається останній килим. Кожна видима половина килима і кожен дирхам рахуються як один переможне очко. Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних очок. У разі нічиєї перемагає гравець, у якого найбільше дирхамів.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Кожен гравець отримує 30 дирхамів і 24 килима (по 12 килимів двох кольорів). Кожен гравець ретельно перемішує свої килими і складає в одну купку. У свій хід гравець бере верхній килим зі своєї купки. Гра триває відповідно до описаних правил для 3 або 4 гравців.





Gigamic
ZAL Les Garennes
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com