

Jeu Habermaaß no. 4437

Marrakesh

Un jeu de parcours tactique pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 à 99 ans.

Idée du jeu: Manfred Ludwig
Illustration: Ulrike Fischer
Durée du jeu: env. 20 minutes

La piste pour rejoindre Marrakech est éprouvante, les tempêtes de sable et les dunes mouvantes empêchent les caravanes d'avancer rapidement. Malgré tout, les commerçants viennent de très loin avec leurs chameaux pour vendre des bijoux de grande valeur, des tapis et plein d'autres objets sur le grand marché.

Seras-tu suffisamment courageux pour conduire sans embûches ta caravane à travers le désert?

Contenu :

- 16 chameaux (4 coloris)
- 11 cartes « piste » : 9 déserts, 1 dune mouvante, 1 oasis
- 1 carte « arrivée » : place du marché de Marrakech
- 16 cartes « action »
- 1 sac
- 16 petites cartes « marchandises » (rondes)
- 1 règle du jeu

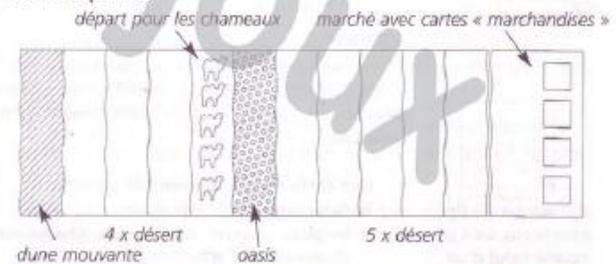
But du jeu :

Qui réussira à conduire ses chameaux jusqu'à Marrakech pour pouvoir y vendre le plus d'objets de valeur possible ?

Préparatifs :

Posez les cartes « piste » et la carte « arrivée » comme le montre l'illustration :

Chaque joueur prend 4 chameaux d'une même couleur et les pose comme représenté.



placer les cartes « marchandises » et les pions

verso et les mélanger. Ensuite, elles doivent être déposées en pile face cachée sur les cases correspondantes de la place du marché.

Il y a trois cartes « action » différentes : une carte tempête de sable, une carte de déplacement et une carte de changement de position. Le nombre de cartes tempête de sable nécessaire varie suivant le nombre de joueurs :

2/3 joueurs = 4 cartes tempête de sable

4 joueurs = 3 cartes tempête de sable

mettre les cartes « action » dans le sac

Les cartes « action » sont mélangées et déposées à l'intérieur du sac. Le reste des éléments de jeu est remis dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'enfant qui dit le plus rapidement possible « Marrakech » commence.

Il pioche une carte « action » dans le sac et la pose sur la table.

Quelle carte a-t-il piochée ?

• Une carte de déplacement.

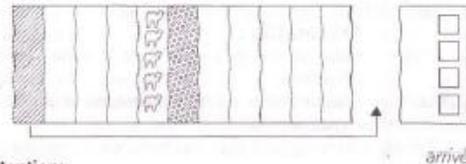
Le nombre de points indique de combien de cases tu peux faire avancer un de tes chameaux.

• Une carte tempête de sable.

Soudain une tempête de sable apparaît ! Les chameaux ne retrouvent plus le chemin le plus court et ne peuvent plus bouger ...

Décale la case « arrivée » d'une case à partir de la carte « piste » qu'elle touchait.

Prends la carte « piste » la plus éloignée sur le parcours et pose la à la place de l'espace laissé par la case « arrivée ». Cela va donc allonger la piste !



Attention :

Si des chameaux se trouvaient sur cette carte « piste » avant le déplacement, maintenant ils ont perdu le lien qui les relie à leur caravane. Les joueurs à qui ils appartiennent les prennent et les posent devant eux.

• Une carte de changement de position.

Tu dois choisir entre deux actions :

• tu peux avancer un de tes chameaux jusqu'au prochain chameau qui t'appartient.

• Ou tu peux reculer un chameau d'une autre couleur jusqu'au

piocher une carte « action »



avancer un



chameau

carte « piste » est avancée, le parcours s'allonge



avance un de tes chameaux ou recule celui d'un autre joueur

cartes « piste »

désert
oasis

dune mouvante

Arrivée ?
prendre une carte « marchandises », y poser le chameau

Il n'y a plus de chameau en course ?

Qui a le plus de points ?

chameau le plus proche de cette même couleur.

- Si tu ne peux effectuer aucune de ces deux actions, tu passes ton tour.

Important :

Une fois piochée, la carte « action » ne retourne pas dans le sac, mais est mise de côté.

Lorsque le sac sera complètement vide, vous pourrez y remettre toutes les cartes.

Il y a trois cartes « piste » différentes : le désert, l'utile oasis et la sournoise dune mouvante.

Sur quelle carte « piste » est posé ton chameau à la fin de ton tour ?

- Désert : Si ton chameau se trouve sur une carte désert, il ne se passe rien.

• Oasis :

Dans l'oasis, ton chameau peut se nourrir et se désaltérer et ainsi reprendre des forces.

Si ton chameau est sur un oasis, il a alors le droit d'avancer de trois cases.

• Dune mouvante :

Sur une dune mouvante, il est très difficile d'avancer.

C'est pourquoi chaque chameau est obligé de s'y arrêter quel que soit le nombre de cases que le chameau devait franchir. Ses points d'avancement restants sont définitivement perdus. Par exemple, si le joueur pioche une carte de déplacement à 3 points, le chameau doit avancer de trois cases. Si la 2ème case est une dune mouvante, il est obligé de s'y arrêter sans utiliser son 3ème point.

L'arrivée au marché de Marrakech

Lorsqu'un chameau arrive à Marrakech (les points d'avancement restants sont définitivement perdus), il reçoit en récompense un objet de valeur.

Prends une des cartes « marchandises » et pose la devant toi sans la regarder. Mets ton chameau sur la carte.

Important : les cartes qui ont le plus de valeur sont rouges au verso, puis vient la couleur bleue, la jaune et enfin la couleur verte.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque tous les chameaux sont arrivés à Marrakech ou sont sortis du jeu.

Maintenant les joueurs comptent un point par chameau sorti de la piste.

Attention : règle spéciale !

S'il n'y a plus qu'un ou plusieurs chameaux d'un joueur en course, il a le droit de tirer trois cartes « action » et de réaliser les actions correspondantes. Le jeu se termine aussitôt.

Ensuite ils enlèvent les chameaux qui se trouvent sur les cartes « marchandises », retournent les cartes et comptent les points qui y sont illustrés.

Celui qui a le plus de points est le commerçant le plus riche et remporte le jeu.