

Marzakech®

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 игровой 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. Выкладывая 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° вправо или влево (он не может поворачиваться на 180°) (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.

