

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

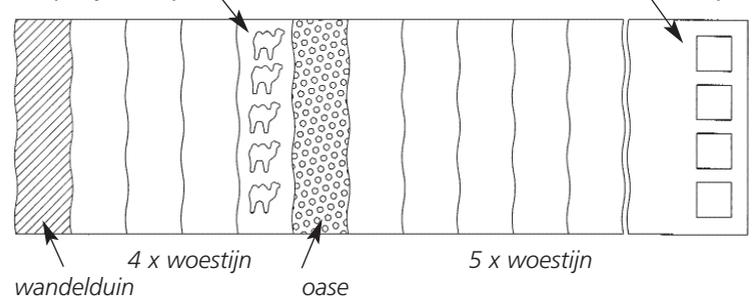
## But du jeu :

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.

Il faut trier les cartes « marchandises » en fonction de la couleur de leur

waardevolle  
waren verzame-  
len

weg- en doel-  
kaarten uitleggen

warenkartjes en  
spiegelstukken  
neerzetten

## actiekaartjes in het zakje

## actiekaartjes trekken



## kameel naar voren verzetten



## wegkaart van achter naar voor



## kiezen: eigen kameel naar voren of andere kameel terug

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

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.

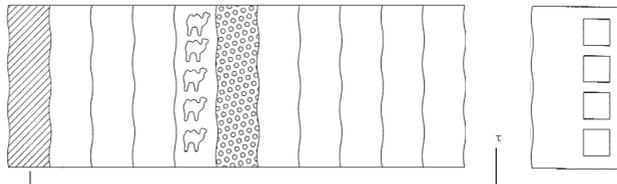
Le nombre de points indique de combien de cases tu peux faire avancer un de tes chameaux.

### • 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

### Belangrijk:

Een getrokken actiekaart wordt **niet** in het zakje teruggestoken, maar apart gelegd.

Pas wanneer het zakje leeg is, gaan alle kaarten er weer in terug.

wegkaarten

chameau le plus proche **de cette même couleur**.

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

**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.

woestijn

oase

wandelduin

Aankomst?

warenkaartje  
pakken, kameel  
erop zetten

### 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

Geen kameel  
meer onderweg?

### Opgelet: uitzonderingsregel!

Als er nog één of meerdere kamelen van één speler onderweg zijn, dan mag de eigenaar nog precies **drie actiekaartjes** trekken en de betreffende handelingen uitvoeren.

Daarna is het spel afgelopen.

vient la couleur bleue, la jaune et enfin la couleur verte.

Wie heeft de  
meeste punten?

### 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. 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.