

## «مراکش» / «Marrakech»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، ۶ سال به بالا، زمان بازی: ۲۰ دقیقه)

- **هدف بازی:** بازار فرش مراکش در جنب و جوش به سر می‌برد؛ بهترین فروشنده، به زودی معرفی خواهد شد. تمام فرش فروشان تلاش می‌کنند تا تعداد بیشتری فرش را در معرض دید قرار دهند و بدین ترتیب، شانس بیشتری برای خود جمع کنند. بازیکنی از بیشترین بخت برخوردار است که مجموع "تعداد فرشهایی که در معرض دید قرار داده" و "مقدار پولهایش" از همه بیشتر باشد.

- **محتویات جعبه:** بازار فرش (صفحه‌ی بازی)؛ ۵۷ فرش پارچه‌ای (۳ دسته‌ی ۱۵ عددی و یک دسته‌ی ۱۲ عددی)؛ ۲۰ سکه‌ی یک درهمی و ۲۰ سکه‌ی ۵ درهمی؛ عصام (که مالک بازار فرش است) و یک تاس چوبی.

- **شروع بازی:** عصام را در مرکز صفحه قرار دهید (شکل ۱). هر بازیکن، ۳۰ درهم (۵ سکه‌ی یک درهمی و ۵ سکه‌ی ۵ درهمی) دریافت می‌کند. در بازی ۳ نفره، هر بازیکن ۱۵ فرش از یک رنگ دریافت می‌کند. در بازی ۴ نفره، هر بازیکن باید ۱۲ فرش از یک رنگ دریافت کند. با قرعه کشی مشخص کنید که چه کسی بازی را شروع کند. نوبتها در جهت چرخش عقربه‌های ساعت تغییر می‌کند.

- **روش بازی:** در هر نوبت، بازیکنان کارهای زیر را انجام می‌دهند:

(۱) عصام را حرکت می‌دهند. (۲) اگر لازم باشد، به حریف پول پرداخت می‌کنند. (۳) سپس یکی از فرشهای خود را پهن می‌کنند.

- **حرکت دادن عصام:** پیش از آن که بازیکن تاس بریزد، باید تصمیم بگیرد که در چه جهتی می‌خواهد حرکت کند. عصام می‌تواند در جهتی که بوده، ادامه دهد یا ۹۰ درجه به چپ یا راست چرخانده شود (او نمی‌تواند ۱۸۰ درجه بچرخد) (شکل ۲).

سپس بازیکن تاس می‌ریزد؛ تعداد گیوه‌ای که روی تاس نقش بسته، مشخص می‌کند که عصام باید چند خانه حرکت کند. او در خطی راست (و نه مورب) در جهتی که از قبل مشخص کرده، حرکت می‌کند. اگر عصام از بازی خارج شود، جهتش توسط فلشهای کناره‌ی صفحه مشخص می‌گردد (فلشها به عنوان حرکت شمرده نمی‌شوند) (شکل ۳).

- **پرداخت بین فروشندگان:** اگر عصام حرکتش را بر روی یکی از فرشهای دیگر بازیکنان خاتمه دهد، شما باید به صاحب آن فرشها پول بپردازید! مقدار این پول، برابر است با تعداد خانه‌هایی از صفحه که فرشهای آن بازیکن پهن شده و به هم متصل می‌باشند. آن بازیکن باید به تعداد خانه‌های پوشیده شده از آن فرشها، پول بپردازد. اضلاع این خانه‌ها باید به یکدیگر متصل باشند. در حالتی که فقط گوشه‌های خانه‌ها به هم متصل باشند، آنها شمرده نمی‌شوند. خانه‌ای که عصام در آن قرار دارد هم شمرده می‌شود (شکل ۴).

اگر حرکت عصام بر روی یک خانه‌ی خالی یا یکی از فرشهای خود آن بازیکن خاتمه یابد، او دیگر پولی نخواهد پرداخت.

اگر پولهای بازیکنی تمام شود، او هرچقدر که می‌تواند، باید بپردازد و از بازی خارج شود! همچنین فرشهایی که در صفحه قرار نداده، به جعبه برگردانده می‌شوند. فرشهایی که در صفحه قرار داده، در بازار باقی می‌مانند و بی‌اثر تلقی می‌شوند؛ یعنی دیگر به حساب نمی‌آیند. دیگر بازیکنان نیز وقتی بر روی این فرشها قرار می‌گیرند، مجبور به پرداخت هزینه‌ای نخواهند بود.

- **پهن کردن فرشها:** بازیکن باید یکی از فرشهایش را در کنار خانه‌ای که حرکت عصام در آن خاتمه می‌یابد، پهن کند. یک لبه‌ی فرش باید با یکی از اضلاع این خانه در تماس باشد (شکل ۵).

یک فرش می‌تواند در شرایط زیر پهن گردد:

(۱) در دو خانه‌ی خالی (۲) در یک خانه‌ی خالی و روی نیمه‌ی یک فرش دیگر (از هر رنگی) (۳) روی دو نیمه از دو فرش مختلف (از هر رنگی).

بازیکن نمی‌تواند یک فرش را کامل روی یک فرش دیگر که از آن حریف است، قرار دهد (آن فرش می‌تواند توسط دو فرش پوشانده شود) (شکل های 5a, 5b و 5c).

- **پایان بازی:** بازی وقتی پایان می‌یابد که آخرین فرش پهن گردد. هر نیمه از فرشهایی که قابل مشاهده باشد و هر درهم به عنوان یک امتیاز شمرده می‌شوند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کند، برنده است. در صورتی که نتیجه مساوی شود، بازیکنی که بیشترین درهم را دارد، برنده می‌شود.

- **قوانین برای دو بازیکن:** در این حالت، هر بازیکن ۳۰ درهم و ۲۴ فرش از دو رنگ متفاوت دریافت می‌کند. وی ۲ رنگ فرشش را با هم مخلوط کرده و به ترتیب از آنها استفاده می‌کند.

- **حالت دیگر بازی:** در هر نوبت، بازیکنان کارهای زیر را دنبال می‌کنند:

(۱) تاس می‌ریزند. (۲) عصام را حرکت می‌دهند. (۳) اگر لازم باشد، به حریف جریمه می‌پردازند. /

(۴) یکی از فرشهایشان را پهن می‌کنند. (۵) عصام را ۹۰ درجه می‌چرخانند.

بازیکن بعدی مجبور است عصام را در جهتی که قرار گرفته، حرکت دهد.