

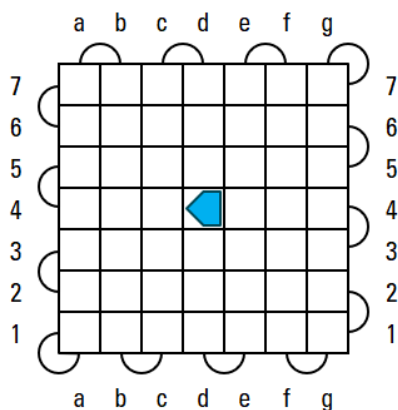
Astratti PerGioco

Newsletter #66 | 29 marzo 2024 | www.pergioco.net



Marrakech

Marrakech

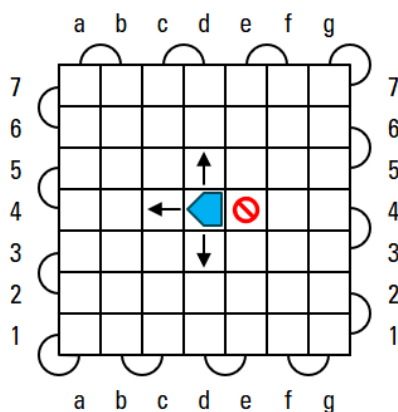


Il gioco si sviluppa su un tavoliere 7x7 ed è composto anche da un dado a sei facce (con valori da 1 a 4), da un segnalino antropomorfo (detto "Assam"), da sessanta tessere 2x1 in quattro colori diversi (i "tappeti") e da un certo numero di monete. All'inizio del gioco il tavoliere è vuoto ed il segnalino viene posto al centro del tavoliere. Ciascun giocatore dispone ad inizio partita di trenta monete e di due set di quindici tappeti ciascuno, in due colori diversi. In queste pagine supponiamo che il giocatore Sud giochi con i tappeti bianchi e gialli ed il giocatore Nord con quelli rossi e neri. Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Ciascun giocatore mescola casualmente i propri tappeti e li pone in una pila coperta di fronte a sé. Il giocatore di turno deve effettuare le seguenti azioni:

a) pescare dalla pila un tappeto; b) eventualmente ruotare di 90° il

segnalino; c) lanciare il dado e muovere il segnalino; d) pagare all'avversario le monete richieste (quando dovute); e) posizionare sul tavoliere un nuovo tappeto.

Al proprio turno il giocatore può pertanto decidere di non ruotare il segnalino e quindi di effettuare la successiva mossa nella direzione verso la quale era precedentemente rivolto, oppure di ruotarlo di 90° verso destra o verso sinistra. Non è mai consentito ruotare il segnalino di 180° in modo che sia rivolto in direzione opposta a quella precedente. Anche ruotato, il segnalino rimane comunque nella casella di partenza.



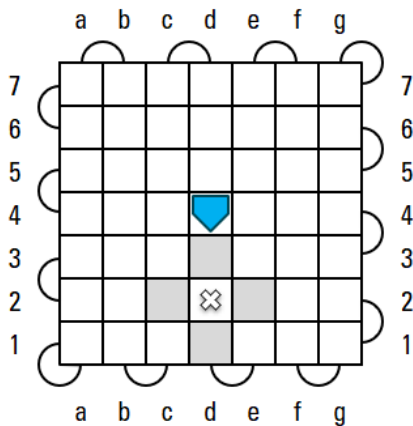
Dopo aver (eventualmente) ruotato il segnalino, il giocatore di turno deve lanciare il dado e muovere Assam in linea retta, nella direzione verso la quale è rivolto, del numero di caselle ottenute dal lancio. La casella di arrivo può essere vuota oppure occupata da un qualsiasi tappeto. Se il segnalino raggiunge il bordo

del tavoliere senza aver percorso completamente il numero di caselle indicate dal dado, deve proseguire seguendo le linee disegnate fuori dalla griglia 7x7, rientrare nella casella corrispondente e terminare il movimento attraversando il residuo numero di caselle. Non è mai consentito muovere di un numero di caselle inferiore a quello indicato dal lancio del dado. Il segnalino non può essere ruotato durante la mossa ed il suo orientamento rimane quindi il medesimo rispetto alla direzione di marcia.

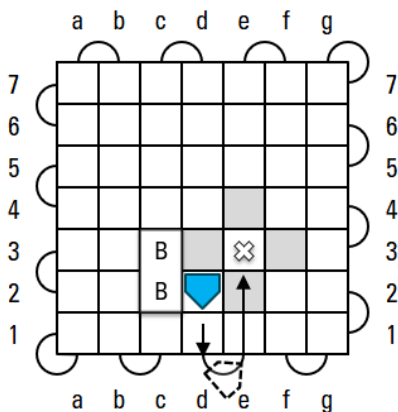
Al termine del movimento il giocatore deve collocare il tappeto pescato all'inizio del turno in modo da coprire completamente due caselle del tavoliere, di cui una deve essere ortogonalmente adiacente a quella in cui si trova il segnalino. Il nuovo tappeto collocato sul tavoliere può coprire caselle vuote, oppure una casella vuota ed una coperta da un tappeto di qualsiasi colore (anche avversario), oppure due caselle coperte da due diversi tappeti (di qualsiasi colore). Non è mai consentito coprire due caselle coperte dallo stesso tappeto. È consentito coprire due caselle dello stesso colore, ma coperte da tappeti diversi. Non c'è un limite al numero di tappeti che possono sovrapporsi sulla stessa casella. Per quanto ovvio, non è consentito collocare un tappeto sulla casella in cui si trova il segnalino.

Nell'esempio seguente supponiamo

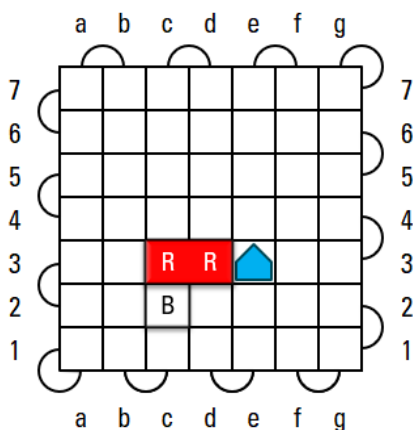
che il giocatore Sud, che inizia a giocare, ruoti il segnalino verso il basso ed ottenga con il dado un 2: il segnalino si muove in d2 e deve poi stendere un tappeto a partire da una delle caselle adiacenti.



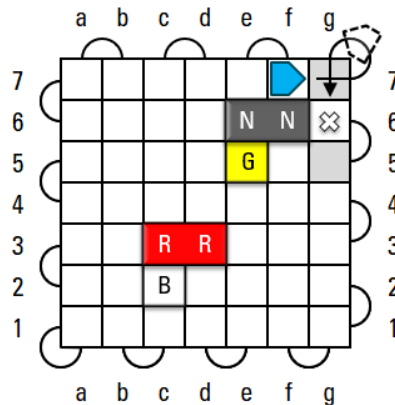
Supponiamo che il giocatore posizioni un tappeto bianco in c2-c3 e che il giocatore Nord, dopo aver deciso di non cambiare orientamento del segnalino, ottenga un 4 con il lancio del dado.



Il segnalino inizia il percorso verso il basso e percorre le caselle d1-e1-e2, prima di arrestarsi in e3. Si noti che lo spazio fuori dal tavoliere non conta come una casella.



Il giocatore stende un tappeto rosso in d3-c3 e la nuova situazione sul tavoliere è quella mostrata nel diagramma in basso a sinistra.

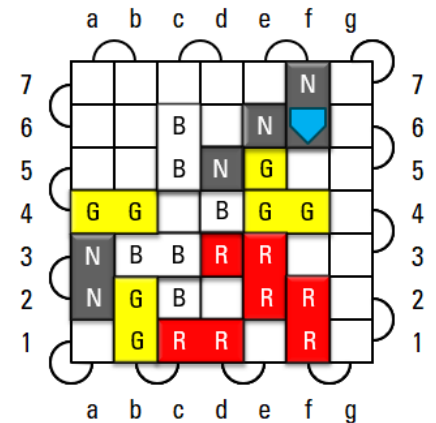


Nell'esempio qui sopra il giocatore di turno, dopo aver orientato il segnalino verso destra, ottiene un 3 con il lancio del dado: percorre quindi la casella g7, segue il percorso curvo fuori dal tavoliere, transita una seconda volta sulla casella g7 e termina la corsa in g6; ora può stendere un tappeto a partire dalle caselle g7, g5 o f6; si noti che non può collocarlo in f6-e6 perché le due caselle sono coperte dallo stesso tappeto.

Quando il segnalino conclude il suo movimento su un tappeto di un colore avversario, allora il giocatore che lo ha mosso deve pagare un certo numero di monete al suo proprietario. La quantità di monete coincide con il numero di caselle totali coperte dall'area ortogonalmente connessa del medesimo colore del tappeto sul quale si è fermato il segnalino. Il pagamento deve essere effettuato prima dell'ultima azione del turno, prima cioè di posizionare sul tavoliere un nuovo tappeto. Se un giocatore non ha abbastanza monete per pagare, paga tutto quello che può e viene poi eliminato dal gioco.

Nell'esempio in alto a destra supponiamo che il giocatore Sud, dopo aver girato il segnalino, ottenga un 4 con il lancio del dado: deve quindi muovere in f2, casella occupata da un tappeto avversario. La casella f2 appartiene ad un'area ortogonalmente connessa di colore

rosso, che copre cinque caselle: pertanto le monete da pagare al giocatore Nord sono cinque.



Il gioco termina quando i giocatori non hanno più tappeti da collocare sul tavoliere. A questo punto il punteggio di ciascun giocatore è dato dalla somma delle caselle coperte dai propri tappeti e delle monete a disposizione. Vince chi ottiene il punteggio più alto. In caso di parità vince chi ha più monete; in caso di ulteriore parità la partita termina senza vincitori. Come detto, la partita può terminare anche quando rimane in gara un solo giocatore, perché gli altri sono stati eliminati per non aver potuto pagare le monete dovute all'avversario.

Varianti

Varianti per 3/4 giocatori. Nel gioco a quattro ciascun giocatore riceve un set di dodici tappeti dello stesso colore. Nel gioco a tre ciascun giocatore dispone invece di un set di quindici tappeti dello stesso colore.

Variante Assam. In questa variante il segnalino deve essere eventualmente ruotato solo alla fine del turno.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/marrakech.html.

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.