



Marracash

Un jeu de Stefan Dorra aux éditions Kosmos

But du jeu

Avoir le plus d'argent à la fin de la partie.

Préparation

Placer les 24 pions joueurs (avec un prénom) dans les socles.

Chaque joueur reçoit un carton d'aide de jeu.

Chaque joueur choisit un nom (Ali, Anfa, Omar, Leila) et prend les 6 pions correspondants.

Tous les visiteurs sont mis dans le sac en toile noir puis sont, un à un, tirés au hasard puis disposés comme ceci:

On place d'abord 3 visiteurs sur chacune des 3 cases fontaines bleues (les 3 cases d'entrée du souk). Sur une même case, il ne peut y avoir 2 visiteurs de la même couleur. Si le 2ème visiteur tiré est de la même couleur que le 1^{er}, il est remis dans le sac et on répète l'opération jusqu'à en tirer un d'une autre couleur.

Les 45 visiteurs restant sont également tirés un à un et sont, au fur et à mesure, alignés à l'extérieur du mur du souk. Il ne peut y avoir plus de 3 visiteurs de la même couleur alignés côte à côte. Cette "file de visiteurs" ne peut avoir que 2 extrémités (voir illustration dans la règle allemande). [cela signifie simplement que le nouveau visiteur ne peut être pris qu'a une des 2 extrémités, il ne peut pas être pris au milieu de la file, créant un trou].

Le joueur désigné comme banquier distribue 1200 Dirham à chaque joueur. La pierre bleue des enchères est posée à côté du plateau de jeu. Les 25 cartes souvenirs ne sont pas utilisées dans les règles de base.

Début

On désigne un joueur qui commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Premier tour

La seule action effectuée lors du premier tour est la mise aux enchères des boutiques. Le joueur dont c'est le tour choisit une boutique et pose la pierre des enchères sur celle-ci. Ce joueur est le commissaire-priseur et doit enchérir le premier. L'enchère minimum est de 100 Dirham.

En continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs peuvent enchérir ou bien passer. Une enchère doit être supérieure à la précédente. Lorsque l'on passe, c'est définitif en ce qui concerne l'enchère en cours.

L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée pose alors un de ses pions sur la boutique. La pierre des enchères est ensuite donnée au

joueur suivant.

Le montant de l'enchère est payé à la banque. **Mais:** Le commissaire-priseur reçoit une commission qui est fonction du montant de l'enchère.

Montant de l'enchère	Commission
Jusqu'à 500 Dirham (inclus)	100 Dirham
Plus de 500 Dirham	200 Dirham

Si c'est le commissaire-priseur qui se voit attribuer la boutique, il n'y a pas de commission remise et la totalité du montant de l'enchère va à la banque.

Le premier tour se termine lorsque tous les joueurs ont été une fois commissaire-priseur. Il est fort possible que certains joueurs commencent le 2ème tour sans avoir acheté de boutiques

A partir du 2ème tour

Chaque joueur, tour à tour, doit choisir une des 3 combinaisons d'actions de jeu et chaque action doit être effectuée dans l'ordre indiqué. Voici les 3 combinaisons possibles:

- Option A
 - 1: Choisir un groupe de visiteurs qui se trouve sur une case fontaine et le déplacer sur une case fontaine adjacente.
 - 2: Effectuer un deuxième déplacement de visiteurs.

- Option B
 - 1: Choisir un groupe de visiteurs qui se trouve sur une case fontaine et le déplacer sur une case fontaine adjacente.
 - 2: Choisir une boutique libre et la mettre aux enchères (modalités habituelles en ce qui concerne les enchères).

- Option C
 - 1: Choisir une boutique libre et la mettre aux enchères (modalités habituelles en ce qui concerne les enchères).
 - 2: Choisir une seconde boutique libre et la mettre également aux enchères (modalités habituelles en ce qui concerne les enchères).

On peut noter qu'il est impossible de mettre une boutique aux enchères, puis de déplacer un groupe de visiteurs.

IMPORTANT: Si, à la fin du tour d'un joueur, une case fontaine bleue (case d'entrée) est libre, ce joueur doit faire entrer de nouveaux visiteurs dans la ville (voir "[Nouveaux Visiteurs](#)").

Déplacement d'un groupe de visiteurs

Lorsqu'un joueur déplace un groupe de visiteurs, **TOUS** les visiteurs du groupe doivent être déplacés, **un à un, sur une même case** fontaine adjacente. Lorsqu'un groupe de visiteurs est déplacés sur une case fontaine déjà occupée par un autre groupe de visiteurs, les 2 groupes fusionnent pour ne plus en former qu'un seul.

Lorsqu'un groupe de visiteurs passe devant une boutique libre, il ne se passe rien. En revanche, les conséquences d'un passage de visiteurs devant une boutique appartenant à un joueur peuvent être différentes...

Quand entre-t-on dans une boutique?

Si un visiteur passe devant une boutique achetée et que celle-ci est de la même couleur que lui, le visiteur y entre par la première porte devant laquelle il passe. Ce visiteur est maintenant un client de la boutique et il y dépense de l'argent. L'argent dépensé par le visiteur est encaissé par le propriétaire de la boutique et le montant dépend du nombre de clients (le nouveau visiteur inclus) présents dans la boutique.

Visiteurs	1	2	3	4	5+
Montant	100	200	300	400	500

Ainsi, le premier client de la boutique paye 100 Dirham au propriétaire, le 3ème venu paye 300, le 6ème paye 500, etc. L'argent payé au propriétaire vient de la banque. Lorsqu'un client entre dans une boutique, il y reste jusqu'à la fin de la partie.

Les commissions

Si un joueur déplace un groupe de visiteurs et que, pendant ce déplacement, un visiteur entre dans une boutique appartenant à un autre joueur, le joueur ayant effectué le déplacement perçoit une commission en rapport avec le montant TOTAL encaissé par le propriétaire de la boutique.

Par exemple: Ali déplace un groupe de visiteurs dans lequel se trouvent 2 visiteurs rouges. Ce groupe passe devant une boutique rouge appartenant à Omar. Dans cette boutique se trouvent déjà 2 clients, donc Omar perçoit 700 Dirham (300 + 400). La commission perçue par Ali **n'est pas** de 150 Dirham (50 pour avoir fait entrer le 3ème client + 100 pour avoir fait entrer le 4ème), mais est de 200 Dirham car le montant perçu par Omar étant supérieur à 300, Ali reçoit 100 Dirham par client qu'il a fait entrer.

Attention: Si vous jouez avec la variante "[Souvenirs](#)", le montant perçu par le propriétaire grâce à ces cartes est également pris en compte!

Montant total	Commission
jusqu'à 300	50 par client
plus de 300	100 par client

La commission est toujours payée par le propriétaire de la boutique dans laquelle les clients sont entrés, et ce, immédiatement après avoir touché son argent. Evidemment, on ne perçoit pas de commission lorsque l'on fait entrer des clients dans sa propre boutique.

Cas spécial

Si une boutique est attribuée et qu'il y a un groupe de visiteurs qui se trouve sur une case fontaine devant une des porte de la boutique, tous les visiteurs de la couleur de la boutique deviennent immédiatement des clients et le propriétaire reçoit **de suite** ses gains suivant les règles habituelles

Nouveaux Visiteurs

Si, à la fin du tour d'un joueur, une case fontaine bleue est libre (case d'entrée), le joueur doit faire entrer de nouveaux visiteurs dans le souk. Pour cela, il choisit **une des deux** extrémités de la file de visiteurs et choisit 2, 3 ou 4 visiteurs successifs. Ces visiteurs sont alors placés sur la case fontaine d'entrée. Le joueur répète cette opération jusqu'à ce que les 3 cases d'entrée soient occupées.

Fin de la partie

Dès qu'il n'y a plus de visiteurs à l'extérieur du mur du souk, le dernier tour commence. Chaque joueur effectue alors un dernier tour. C'est le joueur ayant fait entrer les derniers visiteurs qui jouera donc en dernier. Le gagnant est le joueur qui a le plus d'argent liquide.

Astuces

Le montant proposé pour l'achat d'une boutique doit être en relation avec le nombre de clients qu'elle peut attirer. Une boutique achetée 500 Dirham et dans laquelle on ne fait entrer que 2 clients fait perdre 200 Dirham car 2 clients entrés ne rapportent que 300 Dirham au propriétaire de la boutique.

Lorsqu'un joueur achète une boutique d'une certaine couleur, on doit faire en sorte d'acheter plus de boutiques de cette même couleur. De cette manière, il ne devrait théoriquement rester que peu de clients potentiels aux autres joueurs puisque les visiteurs ont toutes les chances d'être entrés dans une de nos boutiques.

Lorsque l'on achète une boutique, on doit faire en sorte que les boutiques voisines aient un propriétaire. En effet, plus un quartier est composé de boutiques occupées, plus il y a de passage de visiteurs à cet endroit (tous les joueurs amènent des clients dans leurs boutiques).

Lorsque l'on fait entrer de nouveaux visiteurs dans le souk, on ne doit pas choisir des visiteurs qui n'intéressent que nous. Il ne faut pas oublier que lorsque l'on a placé les nouveaux visiteurs, c'est au joueur de gauche de jouer. Il doit donc être motivé pour déplacer ce groupe dans une direction favorable à tous les deux.

Il faut parfois appliquer la politique du moins pire. En effet, mieux vaut faire entrer 2 clients chez Ali qui n'en a pas et ainsi lui faire gagner 300 Dirham moins les 50 Dirham de commission, plutôt que de laisser les 2 visiteurs être déplacés par un joueur qui les fera entrer dans une de ses boutique où 4 clients sont déjà présents (ce joueur touchera alors 1000 Dirham et personne n'aura de commission dessus...).

La couleur jaune est la plus répandue. Il y a 14 visiteurs jaunes alors qu'il n'y a que 10 visiteurs de chaque autre couleur. Ce sont les cartes souvenirs jaunes qui permettent de gagner le plus d'argent (voir la variante "[Souvenirs](#)").

Variante "Souvenirs"

Les touristes achètent des souvenirs, représentés par 25 cartes. Grâce à cette variante, les joueurs peuvent gagner plus d'argent en vendant des souvenirs à leurs clients.

Les cartes souvenirs sont mélangées et forment une pioche placée à côté du plateau de jeu. Au départ, on tire 2 cartes souvenirs que l'on pose face visible à côté de la pioche.

A chaque fois qu'un visiteur entre dans une boutique de la même couleur qu'une carte souvenir retournée, le propriétaire de la boutique prend la carte souvenir et la banque lui verse le montant indiqué sur la carte. La carte souvenir est alors définitivement défaussée.

Si les 2 cartes souvenirs retournées sont de la même couleur, c'est le propriétaire de la boutique qui choisit quel souvenir il vend.

Lorsqu'un joueur a fini son tour et que pendant celui-ci un ou les deux souvenirs ont été vendu, le joueur se doit de retourner le nombre de cartes nécessaire à ce qu'il y ait à nouveau 2 cartes souvenirs retournées au début du tour du joueur suivant.

IMPORTANT: Les gains provenant de la vente des cartes souvenirs s'additionnent aux gains

provenant de l'entrée de clients dans les boutiques pour faire un montant total. C'est ce montant total qui est pris en compte pour le calcul d'une éventuelle commission (voir "[Les commissions](#)").

Traduction de Daniel Beaujon d'après la version anglaise de Ken Tidwell