

## Marracash

### Obiettivo

Essere il giocatore più ricco alla fine del gioco.

### Preparazione

Staccare i 24 contrassegni di negozio e porli nelle rispettive borse in plastica.

Dare a ciascun giocatore una tabella per la sequenza del gioco.

Ogni giocatore sceglie un nome (Ali, Aida, Omar, Laila) e prende i 6 corrispondenti indicatori di negozio. I giocatori insieme distribuiscono i visitatori:

Piazzare 3 visitatori all'entrata, in ciascuna delle 3 fontane blu (in ciascun gruppo di tre visitatori non ci possono essere due colori uguali).

I rimanenti 45 visitatori vengono piazzati in fila lungo il bordo della mappa (le mura della città), in qualsiasi ordine purché non ci siano più di tre visitatori dello stesso colore in fila. La fila ovviamente ha due capi da cui potranno indifferentemente essere prelevati nuovi visitatori (che non potranno essere prelevati dal mezzo lasciando dei vuoti).

Un giocatore è il banchiere e distribuisce a ciascuno 1.200 Dirham.

La pietra blu per l'asta è posizionata vicino alla mappa.

Le 25 carte souvenir, non sono richieste per il gioco base.

### Il Gioco

Scegliere il primo a giocare, poi proseguire in senso orario.

**1° Round:** L'unica azione svolta in questo round è il porre all'asta i negozi.

Il primo giocatore sceglie un negozio e vi pone sopra la pietra blu indicando l'inizio dell'asta e dichiara la sua offerta che deve essere minimo di 100 Dirham. Continuando in senso orario, ogni giocatore può fare la sua offerta (ogni rilancio di 100 dirham almeno) o passare e quindi essere escluso dall'asta in questo turno. L'asta continua fino a quando tutti passano tranne uno, il quale si aggiudica l'asta pagando l'ammontare alla banca. Il banditore riceve un bonus in base all'offerta fatta:

offerta	bonus
500 dirham o meno	100 dirham
500 dirham o più	200 dirham

Se il banditore si aggiudica l'oggetto in questione, non riceverà alcun bonus e tutto l'ammontare andrà alla banca. Il turno prosegue fino a che tutti hanno avuto la possibilità di essere banditori. E' possibile che un giocatore inizi il gioco dal 2° turno in poi senza alcun negozio.

**2° e successivi rounds:** Ciascun giocatore al suo turno, ha tre opzioni di scelta, ciascuna formata da due azioni che devono essere svolte in ordine:

- **Opzione A**
  1. Scegliere una fontana e muovere tutti i visitatori ad un'altra fontana ad essa adiacente.
  2. Ripetere la mossa sopra descritta
- **Opzione B**
  1. Scegliere una fontana e muovere tutti i visitatori ad un'altra fontana ad essa adiacente.
  2. Selezionare e mettere all'asta come nel primo round un negozio libero.
- **Opzione C**
  1. Selezionare e mettere all'asta come nel primo round un negozio libero.
  2. Selezionare e mettere all'asta come nel primo round un negozio libero.

Non si può mettere all'asta un negozio e poi muovere un gruppo di visitatori.

**IMPORTANTE:** Se una fontana blu è vuota alla fine di un turno di un giocatore, egli porterà nuovi visitatori in città.

### Muovere i gruppi di visitatori

Quando un gruppo di visitatori viene spostato ad una fontana adiacente, **tutto** il gruppo deve essere mosso alla stessa fontana. Ogni pezzo dovrebbe essere mosso separatamente seguendo la stessa strada. Se un gruppo viene mosso ad una fontana già occupata da un altro gruppo, i due gruppi si fondono per formare uno più grande che si muoverà insieme da quel punto in poi.

La folla muove oltre un negozio senza proprietario senza conseguenze, ma può essere diverso se il negozio ha un proprietario.

Se un visitatore passa davanti ad un negozio con proprietario ed il negozio è dello stesso colore del visitatore, egli automaticamente entra nel negozio dalla prima porta che incontra e diventa cliente spendendo soldi nel negozio. La cifra pagata al proprietario del negozio dal cliente, dipende da quanti clienti sono già nel suo negozio.

N° CLIENTI	1	2	3	4	5+
CIFRA	100	200	300	400	500

Quindi il primo visitatore in un negozio pagherà 100 Dirham, il terzo 300, il sesto 500 Dirham. Quando un visitatore entra in un negozio ci rimarrà fino alla fine del gioco.

Se un giocatore muovendo i gruppi di visitatori causa con questo l'entrata di alcuni visitatori in un negozio non suo, riceverà una ricompensa da parte del proprietario in base al numero di visitatori portati dal giocatore.

RENDITA DEL PROPRIETARIO	QUOTA DA DARE
300 O MENO	50 PER CLIENTE
400 O PIU'	100 PER CLIENTE

Il proprietario del negozio pagherà questa somma al giocatore sottraendola dalla propria rendita. Ovviamente non ci sarà ricompensa per fare entrare i visitatori nel proprio negozio.

**NOTA:** Se viene messo all'asta un negozio che ha una delle sue porte adiacenti ad una fontana con visitatori dello stesso colore, questi visitatori entreranno immediatamente nel negozio\* portando una rendita immediata al proprietario.

### Nuovi visitatori

Se alla fine del turno di un giocatore, uno o più spazi di entrata sono vuoti, allora quel giocatore porterà nuovi visitatori nella città. Il giocatore sceglie da quale parte della fila prendere 2, 3 o 4 visitatori e metterli (come gruppo) su uno degli spazi di entrata.

### Fine del gioco

Non appena terminano i visitatori all'esterno delle mura della città, viene condotto l'ultimo round che terminerà con l'ultimo giocatore che ha condotto gli ultimi visitatori in città.

Il vincitore è il giocatore con più denaro. Il numero dei negozi posseduti non conta.

### Strategie

In ciascuna asta, il valore di acquisto di un negozio dovrebbe essere messo in relazione col suo potenziale profitto. Pagare 500 Dirham un negozio che porterà al suo interno 3 clienti porterà un profitto di soli 100 Dirham.

Se un altro giocatore è proprietario dell'unico negozio di un certo colore, dovresti metterne all'asta altri dello stesso colore. Perché? Perché più negozi ci sono di uno stesso colore, meno clienti potranno entrare in ciascuno di essi.

Se sei proprietario di un negozio, dovresti mettere all'asta negozi nelle tue stesse vicinanze. Perché? Perché più giocatori possederanno negozi in quel circondario, più visitatori vi faranno affluire.

Se tocca a te decidere di portare nuovi visitatori in città, non scegliere quelli che possono aiutare solo te. Ricorda che ad esempio, il giocatore alla tua destra muoverà dopo di te, quindi rendigli profittevole muovere i visitatori nella stessa direzione che interessa anche te.

Aiuta i negozi tuoi dei tuoi avversari. Se ad esempio, muovi 2 visitatori rossi nel negozio vuoto di Ali, egli guadagnerà 300 Dirham e tu avrai una ricompensa di 100 Dirham. Se pensi che Ali guadagni troppo da questa mossa, ricorda che magari c'è qualcun altro che, muovendo dopo, potrebbe avvantaggiarsene di più, muovendo gli stessi visitatori. Se Leila ha un negozio rosso nei paraggi dei due visitatori rossi e magari ha già 2 visitatori rossi all'interno del suo negozio, ella certamente non si lascerà sfuggire l'occasione di guadagnare 700 Dirham, mentre tu non guadagnerai nulla !  
 Il colore giallo è il colore più numeroso (14 visitatori contro 10 degli altri colori). I souvenirs gialli saranno quindi quelli che porteranno i maggiori guadagni.

### **Variante dei souvenir**

I turisti acquistano souvenir in questa variante, rappresentati da 25 carte souvenir. I giocatori potranno quindi guadagnare un po' più denaro vendendo particolari souvenir.

All'inizio del gioco le 25 carte vengono mescolate e poste vicino alla mappa coperte. Si scoprono poi le due carte in cima al mazzo e le si mettono scoperte vicino alla mappa in modo che tutti possano vederle.

Ogni volta che un visitatore entra in un negozio dello stesso colore di almeno una delle due carte scoperte, il proprietario del negozio riceverà l'extra riportato sulla carta dalla banca. La carta poi viene scartata **definitivamente dal gioco**.

Se ci dovessero essere scoperte, due carte dello stesso colore, il proprietario del negozio sceglierà quale usare. Quando un giocatore termina il suo turno ed una o entrambe le carte souvenir sono state vendute, egli allora pesca una o due carte nuove e le mette scoperte.

**IMPORTANTE:** Il valore delle carte viene sommato alla rendita del proprietario, quando deve essere determinata la ricompensa per il giocatore che gli ha eventualmente portato clienti.

*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari*

*Versione 1.0 - Dicembre 2000*

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte

*Tutti i diritti sul gioco Marracash sono detenuti dal legittimo proprietario*



[www.giochirari.it](http://www.giochirari.it)

E-Mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)