Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MARRACASH

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

MATERIEL
25 cartes représentant des objets précieux
54 pions visiteurs (10 rouges, 14 jaunes, 10 bleus, 10 verts, 10 mauves)
1 pierre bleue
4 cartes d'aide de jeu
24 pions & leur support (6 x Ali, 6 x Anfa, 6 x Omar, 6 x Leila)
Billets (500, 200, 100 et 25 Dirham)
1 plateau montrant une ville fortifiée avec 3 entrées (portes). Dans cette ville on trouve des boutiques (de différentes couleurs) et des fontaines (claires ou foncées).

PRÉPARATION
Chaque joueur choisit un nom et prend les 6 pions correspondants qu'il place sur leurs supports. On donne une carte d'aide de jeu à chacun. On donne à chaque joueur 1200 Dirham (1 x 500, 2 x 200, 2 x 100, 4 x 25).
On place 3 visiteurs de couleur différente sur chacune des fontaines foncées proches de chaque porte. Puis, tous les joueurs distribuent aléatoirement les 45 pions de jeu (visiteurs) sur les cases en dehors des murs de ville en formant un U (voir schéma). Assurez-vous de ne pas placer consécutivement 3 pions ou plus de la même couleur. Les nouveaux visiteurs seront pris à l'une des extrémités de ce U.
Les cartes ne sont pas employées dans le jeu de base (voir la variante).
On désigne le premier joueur et le jeu peut commencer (dans le sens des aiguilles d'une montre).

LE PREMIER TOUR
Au premier tour de jeu, on ne peut mettre que des boutiques aux enchères. Le premier joueur place la pierre bleue de vente aux enchères sur un magasin et met en vente ce magasin. C'est lui qui fait la première offre. L'offre minimum est de 100 dirhams. Dans le sens du jeu, chaque joueur fait une offre supérieure ou passe. Quand on passe, on ne peut plus faire d'offre. La vente continue jusqu'à ce que tout le monde sauf un passe. Celui qui a fait l'offre la plus élevée achète le magasin et donne la somme à la banque et place un de ses pions sur le magasin. Celui qui dirige l'enchère obtient une commission :

Prix d'achat	**Commission**
jusqu'à 500 dirhams	100
525 dirhams et plus	200

Si celui qui dirige l'enchère achète le magasin, il ne reçoit aucune commission. La pierre bleue est donné au prochain joueur et un nouveau tour commence.

LES TOURS SUIVANTS
Le joueur dont c'est le tour doit choisir une de ces 3 possibilités. Chaque possibilité entraîne 2 actions à faire dans l'ordre :
- Déplacer un groupe de visiteurs d'une fontaine à une autre adjacente. Répéter cette action.
- Déplacer un groupe de visiteurs d'une fontaine à une autre adjacente. Mettre une boutique aux enchères selon la procédure décrite ci-dessus (cette boutique ne doit appartenir à personne).
- Mettre une boutique sans propriétaire aux enchères. Répéter cette action.

Une fontaine adjacente est une fontaine qui peut être atteinte sans croiser une autre fontaine.
Quand une des 3 fontaines foncées est vide à la fin du tour d'un joueur, ce joueur doit amener de nouveaux visiteurs dans la ville.

DEPLACER DES VISITEURS
Quand un joueur déplace un groupe de visiteurs, tous les visiteurs de ce groupe sont déplacés vers la même fontaine. Quand un groupe rejoint un autre groupe sur une autre fontaine, les deux groupes ne font plus qu'un. Les visiteurs peuvent traverser une boutique sans propriétaire mais si cette boutique appartient à un joueur, on doit appliquer les règles suivantes.

ENTRER DANS UNE BOUTIQUE
Si un visiteur passe dans un magasin déjà acheté de la même couleur que ce visiteur, il devient un client et dépense de l'argent dans cette boutique. Une fois rentré dans la boutique ce client y reste. Le propriétaire de la boutique reçoit de l'argent selon le nombre de visiteurs déjà dans la boutique plus ceux qui y rentrent :

Visiteur	**Paiement**
1	100
2	200
3	300
4	400
5 et plus	500

Donc le 1er client dans une boutique rapporte 100 au propriétaire. Le 3ème rapporte 300 et le 6ème 500.
Quand un client entre dans une boutique, il y reste jusqu'à la fin du jeu.
Le propriétaire du magasin doit verser une commission au joueur qui a déplacé les visiteurs (aucune commission n'est payable si le propriétaire de magasin déplaçait les visiteurs) :
- 50 dirhams sur des paiements jusqu'à 300
- 100 dirhams sur des paiements de plus de 300

NOUVEAUX VISITEURS
Si une fontaine d'entrée est laissée vide à la fin d'un tour d'un joueur, ce joueur doit faire rentrer de nouveaux visiteurs. Il choisit un nouveau groupe de 2, 3 ou 4 visiteurs de l'extérieur du mu, qu'il prend de l'une ou l'autre extrémité de la ligne des visiteurs. Ce groupe doit être placé sur la fontaine vide.

FIN DU JEU
Quand il n'y a plus de visiteurs (ou un seul) en dehors des murs de ville, chaque joueur a encore un dernier tour. Le dernier à jouer sera le joueur qui a amené le dernier groupe de visiteurs dans la ville. Le joueur avec le plus d'argent à la fin du jeu gagne.

VARIANTE
Les touristes achètent des souvenirs, représentés par 25 cartes. Dans cette variante, les joueurs peuvent gagner de l'argent supplémentaire en vendant des souvenirs particuliers.
Les cartes souvenirs sont mélangées et empilées face cachée à côté du plateau. Au début du jeu, les deux cartes au sommet du paquet sont retournées à coté du paquet de sorte que tous les joueurs puissent les voir.
Chaque fois qu'un visiteur entre dans un magasin de la même couleur d'au moins une des cartes visibles, le propriétaire du magasin prend la carte et reçoit de la banque la somme imprimée sur la carte.
Une fois vendue, la carte souvenir est retirée du jeu et on repose une nouvelle carte face visible. Si deux cartes de la même couleur sont visibles, le propriétaire du magasin choisit la carte.
L'argent rapporté par une carte compte dans la commission versée à celui qui déplace les visiteurs.