

「マラケシュ」 作者：Victor Boden & Marie Cardouat

訳者：COQ

<ゲームの目的>

マラケシュスクエアで開催されている絨毯市場では、商人達が気をもんでいます。最も優秀な商人の名前はすぐに知れ渡るでしょう。商人達は巨万の富を稼ぐため、自分の絨毯がゲーム終了時によく見えるようにします。最も財産を築いたプレイヤーが勝利します（ゲーム終了時に見えている絨毯と持ち金で順位は決定されます）！

<内容物>

絨毯市場のゲームボード 1

絨毯 57（3種-15枚、1種-12枚）

お金（1ディルハム：20個、5ディルハム：20個）

アッサム駒（絨毯市場のオーナー） 1

木製サイコロ 1

<ゲームの準備>

- ・ アッサム駒を絨毯市場の中央に配置します。
- ・ 各プレイヤーは、30ディルハム（1ディルハム5つ、5ディルハム5つ）を受け取ります。
- ・ 3人プレイの時：各プレイヤーは同じ色の絨毯を15枚受け取り、自分の前に置きます。
- ・ 4人プレイの時：各プレイヤーは同じ色の絨毯を12枚受け取り、自分の前に置きます。
- ・ スタートプレイヤーを決め、以後は時計回りに手番を進めていきます。

<ゲームの進め方>

手番で、プレイヤー達は以下の3つのアクションを行います。

- ・ アッサムを動かす
- ・ 必要ならば、他のプレイヤーにお金を払う
- ・ 自分の絨毯を敷く

<アッサムを動かす>

アッサムを動かす前に、アッサムを動かす方向を決めます（方向はサイコロを振る前に決めて下さい！）。アッサムの進める方向はそのまま、右、左のどれかです（後ろを進む方向にすることは出来ません）。

プレイヤーはサイコロを振り、出た目の数だけアッサムを動かします。アッサムは最初に選択した方向にまっすぐ進みます。もしも、アッサムが市場の外に出てしまいそうになったら、ゲームボードに記載されている矢印（＝ライン）に従って下さい（矢印（＝ライン）に従うことはサイコロの目を消費しません）。

<プレイヤー間でのお金の支払い>

アッサムが他のプレイヤーの絨毯の上で移動を終えたら、その手番のプレイヤーは絨毯の持ち主にお金を支払わなければいけません。支払う額は、アッサムが移動を終えたマス及び隣り合うマスのうち、同じ絨毯の敷かれている合計マス数です（斜めは隣り合っているとは見なされません）。自分の絨毯や何も敷かれていないマスでアッサムが移動を終えた場合はお金の支払いは発生しません。

<絨毯を敷く>

プレイヤーは手番の最後にアッサムが移動を終えた隣のマス（縦横4方向）に自分の絨毯を敷くことができます（斜めのマスに敷くことはできません）。絨毯は以下のようなマスに敷くことができます：

- ・ 2マスとも空いている
- ・ 1マスは空いていて、もう1マスには誰かの絨毯が敷いてある
- ・ 2マスとも絨毯が敷いてあるが、2種類が1マスずつである

このルールに従う事により、他のプレイヤーの「2マスにわたって敷かれている絨毯」を一度に覆うことはできない事になります。

<ゲームの終了>

最後の絨毯が敷かれたら、ゲームは終了します。1マスの絨毯（絨毯1枚は2マス）及び1ディルハムにつき1勝利点を獲得します。最も多く勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。もしも、同点の場合、お金を沢山持っているほうが勝者です。

< 2人用ルール >

各プレイヤーは30ディルハムと2種類の絨毯を12枚ずつ受け取ります。受け取った絨毯を混ぜ、ランダムに1列に並べます。以後、絨毯を敷く時は並べた順番に絨毯を使用します。残りのルールは通常と一緒です。