

Marrakesh

Een tactisch wedstrijdspel voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Ulrike Fischer

Speelduur: ca. 20 minuten

De weg naar Marrakesh is zwaar, want zandstormen en wandelduinen verhinderen het om snel vooruit te komen.

Desondanks komen de kooplui met hun karavanen van verre, om waardevolle sieraden, tapijten en andere dingen te verhandelen.

Ben jij dapper genoeg om je karavaan door de woestijn te leiden?

Spelinhoud:

- 16 kamelen (in 4 kleuren)
- 11 wegkaarten: 9 woestijnen, 1 wandelduin, 1 oase
- 1 doelveldkaart: het marktplein van Marrakesh
- 16 actiekaarten
- 1 zakje
- 16 warenkaarten (rond)
- 1 spelregels

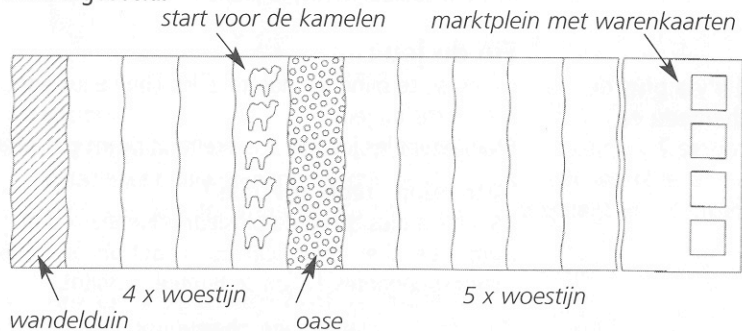
Doel van het spel:

Wie slaagt er in om zijn kamelen naar Marrakesh te voeren, om daar zo veel mogelijk waardevolle handelswaar te verwerven?

Spelvoorbereiding:

Leg de wegkaarten en de doelkaart zoals afgebeeld uit:

Elke speler pakt vier kamelen van één kleur en zet ze net zo neer als staat afgebeeld.



De **warenkaarten** worden op de kleur van de achterkant uitgezocht en geschud. Daarna worden ze telkens omgekeerd op een stapel op het overeenkomstige veld van het marktplein gelegd.

waardevolle
waren
verzamelen

weg- en
doelkaarten
uitleggen

warenkaartjes en
spelstukken
neerzetten

Er zijn drie verschillende actiekaarten:
Zandstorm-, bewegings- en marktruilkaarten.

Het benodigde aantal **zandstormkaarten** hangt af van het aantal spelers:
2/3 spelers = 4 zandstormkaarten
4 spelers = 3 zandstormkaarten

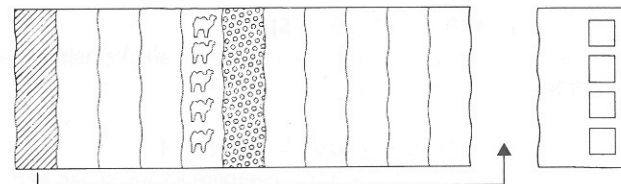
De actiekaarten worden geschud en in het zakje gestoken.
Al het overgebleven spel materiaal gaat terug in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het kind dat het snelste "Marrakesh" kan roepen, mag beginnen.

Het trekt een actiekaartje uit het zakje en legt het op tafel. Wat voor een kaartje is het?

- **Een bewegingskaartje.**
Het aantal punten geeft aan, hoeveel velden je een van je kamelen naar voren mag zetten.
- **Een zandstormkaartje.**
Plotseling komt er een zandstorm opzetten! De kamelen kunnen de kortste weg niet meer vinden ...
Schuif de doelkaart (= marktplein) een stuk van de wegkaarten af. Pak de achterste wegkaart en leg deze helemaal vooraan op de vrijgekomen plaats.



Opgelet:

Als er op deze wegkaarten kamelen staan, dan verliezen deze de aansluiting met hun karavaan.

De spelers aan wie deze toebehoren, nemen ze weg en zetten ze voor zich neer.

- **Een plaatsruilkaartje**

Je mag uit twee verschillende handelingen kiezen:

- Je mag een van je kamelen tot bij je dichtstbijzijnde **eigen** kameel naar voren zetten.
- Of je mag een **andere** kameel tot aan de dichtstbijzijnde kameel van **dezelfde** kleur terugzetten.
- Als je geen van beide handelingen kan uitvoeren, gaat de beurt voorbij.

actiekaartjes in
het zakje

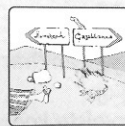
actiekaartjes
trekken



kameel naar
voren verzetten



wegkaart van
achter naar voor



kiezen: eigen
kameel naar
voren of andere
kameel terug

Belangrijk:

Een getrokken actiekaart wordt **niet** in het zakje teruggestoken, maar apart gelegd.

Pas wanneer het zakje leeg is, gaan alle kaarten er weer in terug.

wegkaarten

Er zijn drie verschillende soorten wegkaarten:

De woestijn, de nuttige oase en het verraderlijke wandelduin.

woestijn

• **Woestijn:**

Komt een kameel op een woestijn terecht, dan gebeurt er verder niets.

oase

• **Oase:**

Bij de oase eet en drinkt de kameel en komt op krachten.

Wanneer een kameel op de oase terechtkomt, dan mag hij meteen drie velden naar voren worden gezet.

wandelduin

• **Wandelduin:**

Op een wandelduin is het heel erg moeilijk om vooruit te komen. Hier moet elke kameel altijd halt houden. Overgebleven punten vervallen.

Aankomst?

De aankomst bij de markt van Marrakesh.

Als je kameel in Marrakesh aankomt (overtollige punten vervallen), krijgt hij een stuk waardevolle handelswaar.

warenkartje
pakken, kameel
erop zetten

Pak een van de **warenkartjes** en leg het voor je neer, zonder het te bekijken. Zet je **kameel** op het warenkartje.

Belangrijk: De kaarten met een rode achterkant zijn heel erg waardevol, daarna komen de blauwe, de gele en de groene kaarten.

Geen kameel
meer onderweg?

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer alle kamelen in Marrakesh zijn aangekomen of uitgevallen zijn.

Opgelet: uitzonderingsregel!

Als er nog één of meerdere kamelen van één speler onderweg zijn, dan mag de eigenaar nog precies **drie actiekaartjes** trekken en de betreffende handelingen uitvoeren.

Daarna is het spel afgelopen.

Wie heeft de
meeste punten?

Nu tellen alle spelers voor iedere **uitgevallen kameel een punt**.

Daarna pakken ze hun **aangekomen kamelen** van de **warenkartjes**, draaien deze om en tellen de hier afgebeelde punten erbij op.

Degene die het hoogste aantal punten heeft, is de succesvolste koopman en heeft het spel gewonnen.