

Marracash

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door Franck-Kosmos, 1995

Een uiterst tactisch bordspel binnen de stadsmuren van Marrakech voor 3 of 4 handelaars met een goede neus voor zaken vanaf 12 jaar.

Vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.



DOEL

Probeer in dit spel zoveel mogelijk geld (Dirhams) te verzamelen. Hiervoor moet je eerst investeren in winkeltjes in de binnenstad en hopen dat voldoende klanten langskomen die je geld opleveren. Probleem is echter dat de potentiële klanten niet zomaar elke winkel binnenstappen...

VOORBEREIDING

- Elke speler ontvangt een kaartje met het speloverzicht.
- Kies een spelpseudoniem : Ali - Anfa - Omar of Leila. Elke speler ontvangt de zes overeenkomstige naambordjes.
- De speelfiguurtjes (= de bezoekers) worden in een U-vormige rij aan de buitenkant van de stadsmuur opgesteld. De volgorde is willekeurig, er mogen echter maximaaltwee bezoekers van dezelfde kleur naast elkaar staan. Op de drie blauwe bronvelden (aan de ingangspoorten) worden nu telkens drie bezoekers geplaatst. Op elk van deze velden moeten wel drie verschillende kleuren voorkomen.
- Iemand vertegenwoordigt de bank en geeft alle spelers een startkapitaal van 1200 Dirham (1 x 500, 2 x 200, 2 x 100 en 4 x 25 Dirham).
- De blauwe veulingssteen wordt naast het speelbord gelegd.
- De speelkaartjes zijn enkel nodig bij het uitbreidingsspel.
- Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

SPELVERLOOP

(voorbeelden zie Händler-Almanach)

DE EERSTE RONDE

In de eerste ronde worden enkel winkeltjes verkocht:

- De speler die aan beurt is kiest een winkel in de binnenstad en plaatst er de blauwe veulingssteen. Deze speler is nu de veilingmeester.
- Dezelfde speler start de veiling van de aangeduide winkel en doet als eerste een bod van minimum 100 Dirham.
- Alle volgende spelers kunnen in hun beurt dit bod verhogen of passen. De

- spelers die passen kunnen bij hun volgende beurt niet opnieuw bieden.
- Wie als laatste alleen overblijft, plaatst een naambordje in de geveilde winkel en wordt eigenaar. De blauwe steen wordt weggenomen en de koper betaalt het verschuldigde bedrag aan de bank.
- Indien de veilingmeester de winkel niet zelf aankocht, ontvangt hij van de koper een provisie. Deze provisie wordt afgetrokken van het bedrag dat aan de bank moet betaald worden. Bij een koopprijs t.e.m. 500 Dirham, ontvangt de veilingmeester 100 Dirham. Bij een hoger bod is dit 200 Dirham.
- Koopt de veilingmeester de winkel zelf, dan gaat het totale bedrag naar de bank en ontvangt hijzelf natuurlijk geen provisie.
- De eerste ronde eindigt zodra elke speler ÈÈn winkeltje verkocht heeft.

ALLE VOLGENDE RONDES

Elke speler heeft bij zijn beurt nu 3 keuzemogelijkheden. Een beurt bestaat daarbij telkens uit twee acties die na elkaar uitgevoerd worden:

1. a. het verplaatsen van een groep bezoekers en
b. het verplaatsen van een groep bezoekers. (zie verder)
2. a. het verplaatsen van een groep bezoekers en
b. het verkopen van een winkel (zoals in de eerste ronde).
Opgelet : De volgorde van beide acties mag niet omgedraaid worden !
3. a. het verkopen van een winkel en
b. het verkopen van een winkel.

Het verplaatsen van bezoekers:

- De speler mag om het even welke groep kiezen.
- Alle figuurtjes worden verplaatst naar een vrij te kiezen aangrenzend bronnenveld.
- De bezoekers worden ÈÈn per ÈÈn verplaatst en dit telkens volgens dezelfde weg.
- Er kunnen gelijk groepjes op ÈÈn veld samengevoegd worden. De nieuw gevormde groep kan echter niet opnieuw gesplitst worden.
- Passeren de bezoekers winkels die reeds geveild werden, dan gaan ze indien mogelijk binnen. Onverkochte (= gesloten) winkeltjes gaan ze zonder gevolg voorbij.

Het betreden van een winkeltje:

Passeert een bezoeker een reeds geveild winkeltje van zijn eigen kleur, dan gaat hij de winkel binnen. De bezoeker gebruikt daarvoor steeds de eerste deur van die kleur !

ontvangsten voor de winkeleigenaar:

- Een bezoeker die een winkel binnengaat wordt er klant en geeft dus geld uit. De winkeleigenaar ontvangt hiervoor een bedrag van de bank. Hoe meer klanten er in de winkel staan, hoe groter dit bedrag wordt: De eerste klant levert 100 Dirham op, de tweede 200, de derde 300 en de vierde 400 Dirham. Alle volgende klanten (vanaf de vijfde) brengen elk 500

Dirham op.

- De klanten blijven in de winkel tot het spel is afgelopen.
- De speler die de klant heeft binnengebracht krijgt hiervoor eveneens een provisie. Hij ontvangt deze slechts indien het niet zijn eigen winkel betreft. De provisie wordt afgetrokken van het bedrag dat de winkeleigenaar ontvangt. De afgestane provisie bedraagt 50 Dirham per klant indien de eigenaar niet meer dan 300 Dirham verdient. De provisie stijgt naar 100 Dirham per klant indien de eigenaar er meer dan 300 Dirham aan verdient.

opmerkingen:

1. Staan aan het einde van een beurt op ««n of meer ingangsvelden geen bezoekers meer, dan plaatst die speler op deze startvelden (blauwe bronnen) nieuwe bezoekers. Hij neemt hiervoor 2, 3 of 4 opeenvolgende figuurtjes weg aan ÈÈn van beide uiteinden van de wachtende rij bezoekers. (Enkel het allerlaatste groepje bezoekers mag indien nodig uit slechts ÈÈn figuurtje bestaan!)
2. Wordt bij een veiling een winkeltje verkocht waarbij voor een van de deuren bezoekers wachten (op een bronveld), dan gaan deze bezoekers binnen zodra de koop gesloten is. De eigenaar van de winkel ontvangt dan de bijhorende opbrengst(en).

SPELEINDE

- Zodra er geen bezoekers meer wachten buiten de stadsmuren, begint de laatste ronde. Elke speler heeft nu nog ÈÈn beurt.
- De laatste zet is dus voor de speler die de laatste bezoeker(s) in de binnenstad heeft geplaatst.
- De speler die na deze ronde de meeste Dirhams bezit, is gewonnen. Andere bezittingen tellen niet mee.

SPELVARIANT

(zie Händler-Almanach)

- De bezoekers van Marrakech zijn toeristen die souvenirs kopen. Deze souvenirs staan getekend op de spelkaartjes. Probeer zoveel mogelijk extra Dirhams te verdienen aan deze souvenirs.
- De souvenirs worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd. De twee bovenste kaartjes worden naast de stapel open gelegd.
- Telkens als een bezoeker een winkel binnenstapt kan de eigenaar extra geld verdienen. Dit gebeurt enkel indien ÈÈn van beide openliggende kaartjes de passende kleur heeft. De eigenaar krijgt dan het vermelde bedrag van de bank uitbetaald. Het 'gekochte' souvenirkaartje wordt nu weggelegd.
- Indien twee kaartjes van eenzelfde kleur openliggen, mag de winkeleigenaar kiezen welk van beide souvenirs hij verkoopt.
- De opbrengsten van de verkoop van souvenirs wordt samengeteld met de andere inkomsten van de klant (a.g.v. het binnenkomen). Dit is van belang bij het bepalen van de provisie voor de speler die de klant binnenbracht !

- Na het beëindigen van zijn spelbeurt vult de speler de openliggende kaartjes aan. Er moeten steeds twee kaartjes openliggen bij het begin van een nieuwe beurt.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief