

# Marrakesh

Ein taktisches Wettlaufspiel für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

**Spielidee:** Manfred Ludwig

**Illustration:** Ulrike Fischer

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Der Weg nach Marrakesch ist beschwerlich, denn Sandstürme und Wanderdünen verhindern ein schnelles Vorwärtskommen. Trotzdem kommen die Händler mit ihren Karawanen von weit her, um mit wertvollem Schmuck, Teppichen und anderen Dingen zu handeln. Bist du mutig genug, um deine Karawane durch die Wüste zu führen?

## Spielinhalt:

- 16 Kamele (in 4 Farben)
- 11 Wegekarten: 9 Wüsten, 1 Wanderdüne, 1 Oase
- 1 Zielfeldkarte: Marktplatz von Marrakesch
- 16 Aktionskarten
- 1 Beutel
- 16 Warenkärtchen (rund)
- 1 Spielanleitung

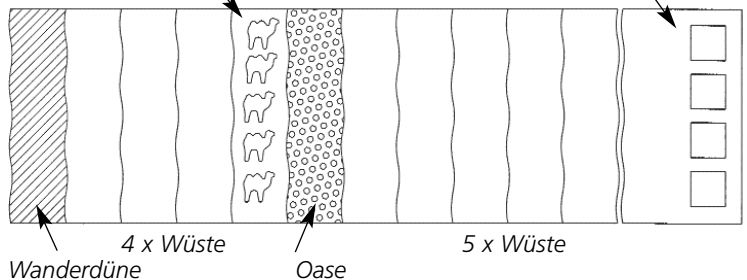
## Spielziel:

Wer schafft es, seine Kamele bis nach Marrakesch zu führen, um dort möglichst viele, wertvolle Waren zu erwerben?

## Spielvorbereitung:

Legt die Wegekarten und die Zielfeldkarte wie abgebildet aus:

Jeder Spieler nimmt sich die **4 Kamele einer Farbe** und stellt sie wie abgebildet auf. *Start für die Kamele* *Marktplatz mit Warenkärtchen*



wertvolle Waren sammeln

Wege- und Zielfeldkarte auslegen

Warenkärtchen und Spielfiguren platzieren

Die **Warenkärtchen** werden nach den Farben der Rückseiten sortiert und gemischt. Dann werden sie jeweils als verdeckter Stapel auf die entsprechen-

enden Felder des Marktplatzes gelegt.

**Aktionskärtchen  
in Beutel**

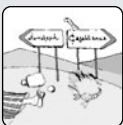
**Aktionskärtchen  
ziehen**



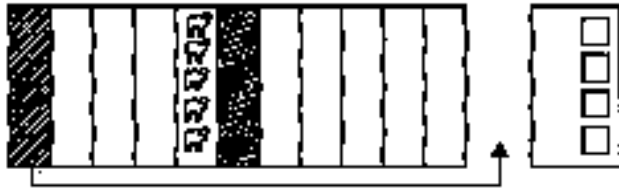
**Kamel vorwärts  
bewegen**



**Wegekarte von  
hinten nach vorne**



**wählen: eigenes  
Kamel vor oder  
fremdes Kamel  
zurück**



**Wichtig:**

Ein gezogenes Aktionskärtchen wird **nicht** zurück in den Beutel gesteckt, sondern beiseite gelegt.

Erst wenn der Beutel leer ist, kommen alle Kärtchen wieder hinein.

**Wegekarten****Es gibt drei verschiedene Aktionskarten:**

Sandsturm-, Bewegungs- und Platztauschkarten.

Die Anzahl der benötigten Sandsturmkärtchen richtet sich nach der Spieleranzahl:

**Wüste**

2/3 Spieler = 4 Sandsturmkarten

4 Spieler = 3 Sandsturmkarten

**Oase**

Die Aktionskarten werden gemischt und in den Beutel gesteckt.

Übriges Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

**Wanderdüne****Spielablauf:**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am schnellsten „Marrakesch“ rufen kann, beginnt.

**Marrakesch?**

Es zieht ein Aktionskärtchen aus dem Beutel und legt es auf den Tisch. Was ist das für ein Kärtchen?

- **Ein Bewegungskärtchen.**

Die Anzahl der Punkte zeigt, wie viele Felder du eines deiner Kamele vorwärts ziehen darfst.

**Warenkärtchen nehmen, Kamel darauf setzen**

- **Ein Sandsturmkärtchen.**

*Plötzlich kommt ein Sandsturm auf! Die Kamele finden den kürzesten Weg nicht mehr ...*

Schiebe die Zielkarte ein Stück von den Wegekarten weg.

**Kein Kamel mehr unterwegs?**

Nimm die hinterste Wegekarte und lege sie nach ganz vorn in die entstandene Lücke.

**Achtung: Sonderregel!**

Sind nur noch ein oder mehrere Kamele **eines** Spielers unterwegs, darf der Besitzer noch genau **drei Aktionskärtchen** ziehen und die entsprechenden Aktionen ausführen.

Dann endet das Spiel sofort.

**Achtung:**

Stehen auf dieser Wegekarte Kamele, dann verlieren sie den Anschluss an ihre Karawane.

Die Spieler, denen sie gehören, nehmen und stellen sie vor sich ab.

**Wer hat die meisten Punkte?**

- **Ein Platztauschkärtchen.**

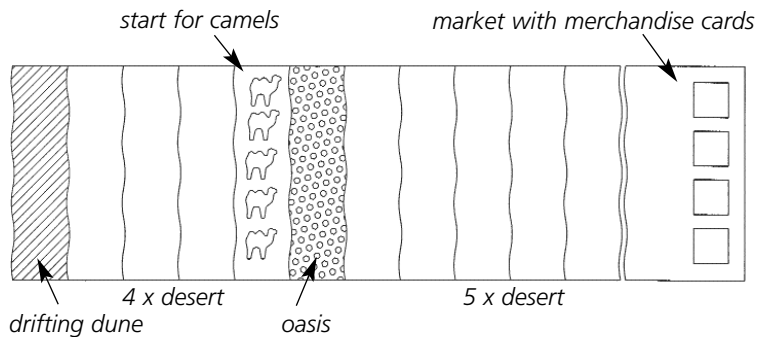
Du hast die Wahl zwischen zwei Aktionen:

- Du kannst **eines deiner Kamele** bis zu deinem nächsten **eigenen Kamel** vorwärts ziehen.
  - Oder du kannst **ein fremdes Kamel** bis zum nächsten Kamel **derselben Farbe** zurück setzen.
- Wenn du keine der beiden Aktionen durchführen kannst, verfällt der Zug.

collect precious merchandise cards

display trail cards and target card

place merchandise cards and counters



put action cards  
into bag

take action card  
out of bag



move on camel



put last trail card  
in space of gap



choose: move  
your camel or  
send back camel  
of other player

Es gibt drei verschiedene Arten von Wegekarten:  
Die Wüste, die hilfreiche Oase und die tückische Wanderdüne.

Auf welcher Wegekarte landet dein Kamel am Ende seines Zuges?

- **Wüste:**  
Landet ein Kamel auf einer Wüste, so geschieht nichts weiter.
- **Oase:**  
*In der Oase frisst und trinkt das Kamel und sammelt neue Kraft.*  
Landet ein Kamel auf der Oase, so darf es gleich 3 Felder weiter vorwärts ziehen.
- **Wanderdüne:**  
*Auf einer Wanderdüne ist das Vorankommen besonders beschwerlich.*  
Hier **muss** jedes Kamel immer anhalten. Noch übrige Zugpunkte verfallen.

### Die Ankunft auf dem Markt in Marrakesch

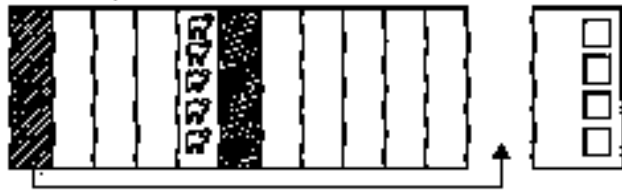
Kommt dein Kamel in Marrakesch an (überzählige Punkte verfallen), erhält es eines der wertvollen Handelsüter.

Nimm dir eines der **Warenkärtchen** und lege es vor dir ab, ohne es anzusehen. Stelle dein **Kamel** auf das Warenkärtchen.

**Wichtig:** Besonders wertvoll sind die Karten mit der roten Rückseite, es folgen die blauen, die gelben und die grünen Karten.

### Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Kamele in Marrakesch angekommen oder ausgeschieden sind.



Jetzt zählen die Spieler für jedes ihrer **ausgeschiedenen Kamele** einen **Punkt**.

Dann nehmen sie ihre **angekommenen Kamele** von den **Warenkärtchen**, decken diese auf und zählen die abgebildeten Punkte dazu.

Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist der erfolgreichste Händler und gewinnt das Spiel.

**Important:**

An action card taken from the bag is **not** returned to the bag but put to the side.

Only once the bag is empty, are all the little cards put back in.

trail cards

Habermaaß Game n. 4437

# Marrakesh

A race of tactics for 2- 4 players **aged 6+**.

desert

**Author of the game:** Manfred Ludwig

oasis

**Illustrations:** Ulrike Fischer

**Length of the game:** 20 minutes approx.

drifting dune

The way to Marrakesh is quite arduous, as the sandstorms and drifting dunes hinder rapid progress.

Despite this, the dealers come from far away with their caravans, in order to trade with their precious jewelry, carpets and other articles.

Do you have enough courage to guide your caravan through the desert?

Arrival?

## Contents:

16 camels (of 4 colors)

11 trail cards: 9 deserts, 1 drifting dune, 1 oasis

1 target card: market place of Marrakesh

16 action cards

1 bag

16 little merchandise cards (round)

1 set of game instructions

take merchandise card, put camel on it

No more camels on their way?

## Aim of the game:

### Watch out: special rule!

If there are only one or more camels of **just one** player on their way, this player has time to take exactly three **action cards** and carry out the corresponding actions, after which the game ends immediately.

Who will be able to guide their camels to Marrakesh and acquire as many precious articles as possible?

## Preparation of the game:

Place the trail cards and the target card as shown: Each player takes **4 camels of one color** and lines them up as shown.

Who scores the most points?

The **merchandise cards** are sorted according to the color on the back and each pack is then shuffled. They are then each placed face down in a pile on the corresponding squares of the market place.

There are three kinds of cards indicating the following actions:  
Sandstorm, movement, exchanging places.

The number of **sandstorm** cards needed depends on the number of players:

2/3 players = 4 sandstorm cards  
4 players = 3 sandstorm cards

The action cards are shuffled and put into the bag.  
The remaining material is returned into the game box.

### How to play:

Play in a clockwise direction. The player who is the first to yell "Marrakesh" starts.

Draw an action card from the bag and put it on the table. What kind of card is it?

- **A movement card.**

The number of dots indicates the number of squares you can move one of your camels.

- **A sandstorm card.**

*Suddenly a sandstorm arises! The camels find themselves no longer on the shortest route...*

Push the target card a little further away from the trail cards.

Take the last trail card and put it in the space where the gap has been created.

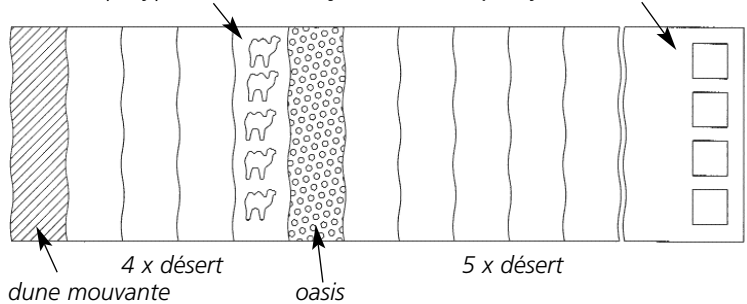
**Watch out:**

If there are camels on this trail card, they won't catch up with their caravan anymore and have to be taken back by their respective players and put in front of them.

- **An exchange card.**

You can choose between two actions:

- Either you move one of your camels up to your next camel



- Or you send a camel of another player back to the next camel of

ramasser des marchandises de grande valeur

poser les cartes « piste » et « arrivée » pour former le parcours

placer les cartes  
« marchandises »  
et les pions

mettre les cartes  
« action » dans le  
sac

piocher une carte  
« action »

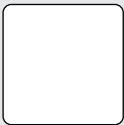


avancer un cha-



meau

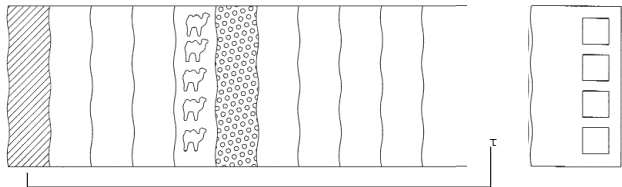
carte « piste »  
est avancée,  
le parcours s'al-  
longe



avance un de tes  
chameaux ou  
recule celui d'un  
autre joueur

the same color.

- If you can't realise either action your turn is over.



arrivée



## There are three kinds of trail cards:

The desert, the helpful oasis and the tricky drifting dune.

### Important:

Une fois piochée, la carte « action » **ne retourne pas** dans le sac, mais est mise de côté.

Lorsque le sac sera complètement vide, vous pourrez y remettre toutes les cartes.

cartes « piste »

désert  
oasis

dune mouvante

## On which trail card does your camel land at the end of a move?

- **Desert:**

If your camel stops there nothing happens.

- **Oasis:**

*If your camel arrives there, it eats, drinks and gathers forces.*

So you can move it on three squares at a time.

- **Drifting dune:**

*On a drifting dune it is very arduous to move forward.*

If your camel arrives there, it **has to** stop and any remaining dots can't be used.

## Arrival at the market of Marrakesh

As soon as your camel arrives at Marrakesh (any remaining dots are not used), it gets a precious piece of merchandise.

Take one of the **merchandise cards** and put it in front of you without looking at it. Place your **camel** on the merchandise card.

**Important:** The cards with the red backside are especially precious, and then in descending order the blue, the yellow and the green ones.

Arrivée ?  
prendre une carte  
« marchandises »,  
y poser le cha-  
meau

## End of the game:

The game ends once all the camels have arrived at Marrakesh or have dropped out.

The players count 1 **point** for **every camel that dropped out**.

Then they remove the **camels** from the **merchandise cards**, uncover them and add the points shown there.

Whoever has scored the most points is the most successful dealer and wins the game.

Il n'y a plus de  
chameau en cour-  
se ?

### Attention : règle spéciale !

S'il n'y a plus qu'un ou plusieurs chameaux d'un joueur en course, il a le droit de tirer **trois cartes** « action » et de réaliser les actions correspondantes. Le jeu se termine aussitôt.

Qui a le plus de  
points ?

Jeu Habermaaß no. 4437

# Marrakesh

Un jeu de parcours tactique pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 à 99 ans.

**Idée du jeu:** Manfred Ludwig

**Illustration:** Ulrike Fischer

**Durée du jeu:** env. 20 minutes

La piste pour rejoindre Marrakech est éprouvante, les tempêtes de sable et les dunes mouvantes empêchent les caravanes d'avancer rapidement. Malgré tout, les commerçants viennent de très loin avec leurs chameaux pour vendre des bijoux de grande valeur, des tapis et plein d'autres objets sur le grand marché.

Seras-tu suffisamment courageux pour conduire sans embûches ta caravane à travers le désert?

## Contenu :

- 16 chameaux (4 coloris)
- 11 cartes « piste » : 9 déserts, 1 dune mouvante, 1 oasis
- 1 carte « arrivée » : place du marché de Marrakech
- 16 cartes « action »
- 1 sac
- 16 petites cartes « marchandises » (rondes)
- 1 règle du jeu

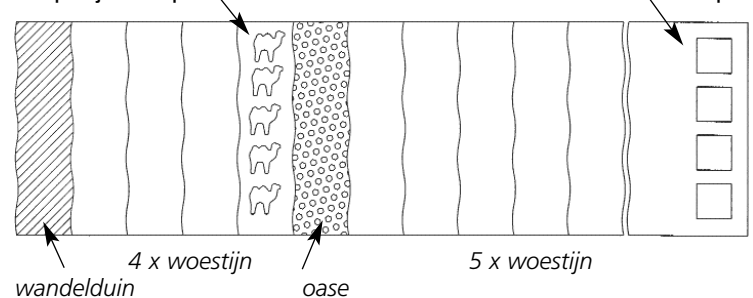
## But du jeu :

Qui réussira à conduire ses chameaux jusqu'à Marrakech pour pouvoir y vendre le plus d'objets de valeur possible ?

## Préparatifs :

Posez les cartes « piste » et la carte « arrivée » comme le montre l'illustration :

Chaque joueur prend 4 chameaux d'une même couleur et les pose



comme représenté.

Il faut trier les cartes « marchandises » en fonction de la couleur de leur

waardevolle  
waren verzame-  
len

weg- en doel-  
kaarten uitleggen

warenkaartjes en  
spiegelstukken  
neerzetten

## actiekaartjes in het zakje

## actiekaartjes trekken



## kameel naar voren verzetten



## wegkaart van achter naar voor



## kiezen: eigen kameel naar voren of andere kameel terug

verso et les mélanger. Ensuite, elles doivent être déposées en pile face cachée sur les cases correspondantes de la place du marché.

**Il y a trois cartes « action » différentes :** une carte tempête de sable, une carte de déplacement et une carte de changement de position.

Le nombre de cartes **tempête de sable** nécessaire varie suivant le nombre de joueurs :

2/3 joueurs = 4 cartes tempête de sable

4 joueurs = 3 cartes tempête de sable

Les cartes « action » sont mélangées et déposées à l'intérieur du sac.

Le reste des éléments de jeu est remis dans la boîte.

## Déroulement du jeu:

Vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'enfant qui dit le plus rapidement possible « Marrakech » commence.

Il pioche une carte « action » dans le sac et la pose sur la table.

Quelle carte a-t-il piochée ?

### • Une carte de déplacement.

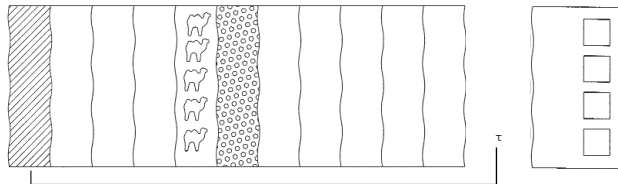
Le nombre de points indique de combien de cases tu peux faire avancer un de tes chameaux.

### • Une carte tempête de sable.

*Soudain une tempête de sable apparaît ! Les chameaux ne retrouvent plus le chemin le plus court et ne peuvent plus bouger ...*

Décale la case « arrivée » d'une case à partir de la carte « piste » qu'elle touchait.

Prends la carte « piste » la plus éloignée sur



le parcours et pose la à la place de l'espace

laissé par la case « arrivée ». Cela va donc allonger la piste !

### Attention:

Si des chameaux se trouvaient sur cette carte « piste » avant le déplacement, maintenant ils ont perdu le lien qui les relie à leur caravane. Les joueurs à qui ils appartiennent les prennent et les posent devant eux.

### • Une carte de changement de position.

Tu dois choisir entre deux actions :

- tu peux avancer **un de tes chameaux** jusqu'au **prochain chameau** qui t'appartient.
- Ou tu peux reculer **un chameau d'une autre couleur** jusqu'au

### 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

chameau le plus proche **de cette même couleur**.

- Si tu ne peux effectuer aucune de ces deux actions, tu passes ton tour.

**Il y a trois cartes « piste » différentes : le désert, l'utile oasis et la sournoise dune mouvante.**

**Sur quelle carte « piste » est posé ton chameau à la fin de ton tour ?**

- **Désert** : Si ton chameau se trouve sur une carte désert, il ne se passe rien.

- **Oasis** :

*Dans l'oasis, ton chameau peut se nourrir et se désaltérer et ainsi reprendre des forces.*

Si ton chameau est sur un oasis, il a alors le droit d'avancer de trois cases.

- **Dune mouvante** :

*Sur une dune mouvante, il est très difficile d'avancer.*

C'est pourquoi chaque chameau **est obligé** de s'y arrêter quel que soit le nombre de cases que le chameau devait franchir. Ses points d'avancement restants sont définitivement perdus. Par exemple, si le joueur pioche une carte de déplacement à 3 points, le chameau doit avancer de trois cases. Si la 2ème case est une dune mouvante, il est obligé de s'y arrêter sans utiliser son 3ème point.

woestijn

oase

wandelduin

Aankomst?

warenkaartje  
pakken, kameel  
erop zetten

### L'arrivée au marché de Marrakech

Lorsqu'un chameau arrive à Marrakech (les points d'avancement restants sont définitivement perdus), il reçoit en récompense un objet de valeur.

Prends une des **cartes « marchandises »** et pose la devant toi sans la regarder. Mets ton **chameau** sur la carte.

**Important:** les cartes qui ont le plus de valeur sont rouges au verso, puis

Geen kameel  
meer onderweg?

### 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.

vient la couleur bleue, la jaune et enfin la couleur verte.

Wie heeft de  
meeste punten?

### Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque tous les chameaux sont arrivés à Marrakech ou sont sortis du jeu.

Maintenant les joueurs comptent un **point par chameau sorti** de la piste. Ensuite ils enlèvent les **chameaux qui se trouvent sur les cartes « marchandises »**, retournent les cartes et comptent les points qui y sont illustrés.



Celui qui a le plus de points est le commerçant le plus riche et remporte le jeu.

# 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.