

MARRAKECH



2-4



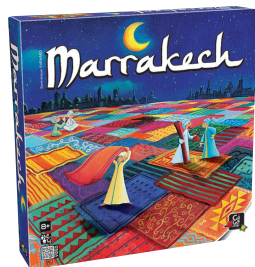
20 min



Domaine : mathématiques

Compétences : stratégie

Type : stratégie, hasard



Auteur : Dominique Ehrhard
Editeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Se repérer et se déplacer sur un plan
- Adapter ses choix en fonction d'une situation
- Elaborer des stratégies : anticiper un résultat et réaliser des choix tactiques



ludikecole.fr

Matériel

MARRAKECH

- 1 plateau de jeu
- 60 tapis
- 20 pièces de 5
- 1 pion : Assam
- 20 pièces de 1

Résumé des règles

MARRAKECH



2-4



20 min

Principe du jeu

Avoir le plus grand nombre de tapis exposés et le plus de fortune pour être désigné comme le meilleur marchand de tapis de la place de Marrakech.

Préparation

Le marchand, Assam, est disposé au centre de la place.

Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5).

A 2 joueurs, chacun prend 24 tapis de deux couleurs différentes. A 3 : 15 tapis d'une même couleur.

A 4 : 12 tapis de même couleur.

Déroulement

A son tour, le joueur effectue les trois actions suivantes :

1 Déplacement d'Assam

- ▶ Choisir le sens du déplacement d'Assam avant de lancer le dé : même orientation ou un quart de tour à droite ou à gauche (pas de demi-tour).
- ▶ Lancer le dé : le nombre de babouches indique le nombre de cases. Si Assam sort du marché, ce demi-tour ne compte pas comme une case.

2 Paiements de la dîme entre marchands

- ▶ Si Assam arrive sur un tapis adverse, le joueur paye à son propriétaire une dîme égale au nombre de cases adjacentes couvertes par des tapis de même couleur.
Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer sa dîme, il est éliminé.
- ▶ Si Assam arrive sur une case vide ou sur l'un de ses propres tapis, il ne paye rien.

3 Pose des tapis

Le joueur pose un de ses tapis à côté de la case sur laquelle Assam est placé.

Son tapis doit longer un des 4 côtés de cette case et être posé soit sur :

2 cases vides, soit sur 1 case vide et une moitié de tapis (quelque soit sa couleur) soit sur 2 moitiés de tapis différents. Un tapis adverse ne peut être entièrement recouvert en une seule et même pose.

Fin de partie

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposée (visible) et chaque dirham compte pour un point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.



ludikecole.fr

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.