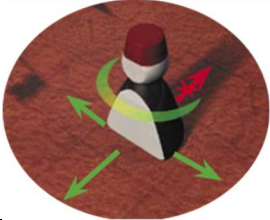
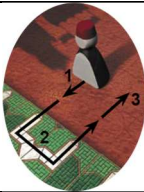


Marrakech

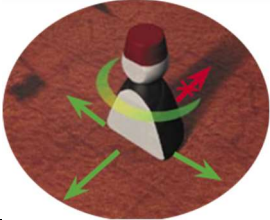
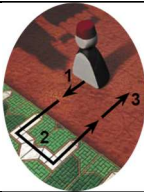
1	Orientation de Assam	
2	Lancer le dé	
3	Avancer et suivre le demi-tour du plateau au besoin	
4	Si Assam finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit lui payer la somme correspondante au nombre de cases adjacentes de couleurs identiques.	
5	Le joueur pose ensuite un de ses tapis à côté de la case, sur laquelle Assam est placé. Le tapis doit longer un des 4 côtés de sa case et peut être posé sur : - deux cases vides - une case vide et une moitié de tapis - deux moitiés de tapis différents Un tapis adverse ne peut être caché entièrement que par 2 moitiés de tapis.	

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé.

Chaque moitié de tapis visible et chaque dirham compte pour un point. Le joueur, qui a le plus grand nombre de points, gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur, qui a le plus de dirhams qui l'emporte.

Marrakech

1	Orientation de Assam	
2	Lancer le dé	
3	Avancer et suivre le demi-tour du plateau au besoin	
4	Si Assam finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit lui payer la somme correspondante au nombre de cases adjacentes de couleurs identiques.	
5	Le joueur pose ensuite un de ses tapis à côté de la case, sur laquelle Assam est placé. Le tapis doit longer un des 4 côtés de sa case et peut être posé sur : - deux cases vides - une case vide et une moitié de tapis - deux moitiés de tapis différents Un tapis adverse ne peut être caché entièrement que par 2 moitiés de tapis.	

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé.

Chaque moitié de tapis visible et chaque dirham compte pour un point. Le joueur, qui a le plus grand nombre de points, gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur, qui a le plus de dirhams qui l'emporte.