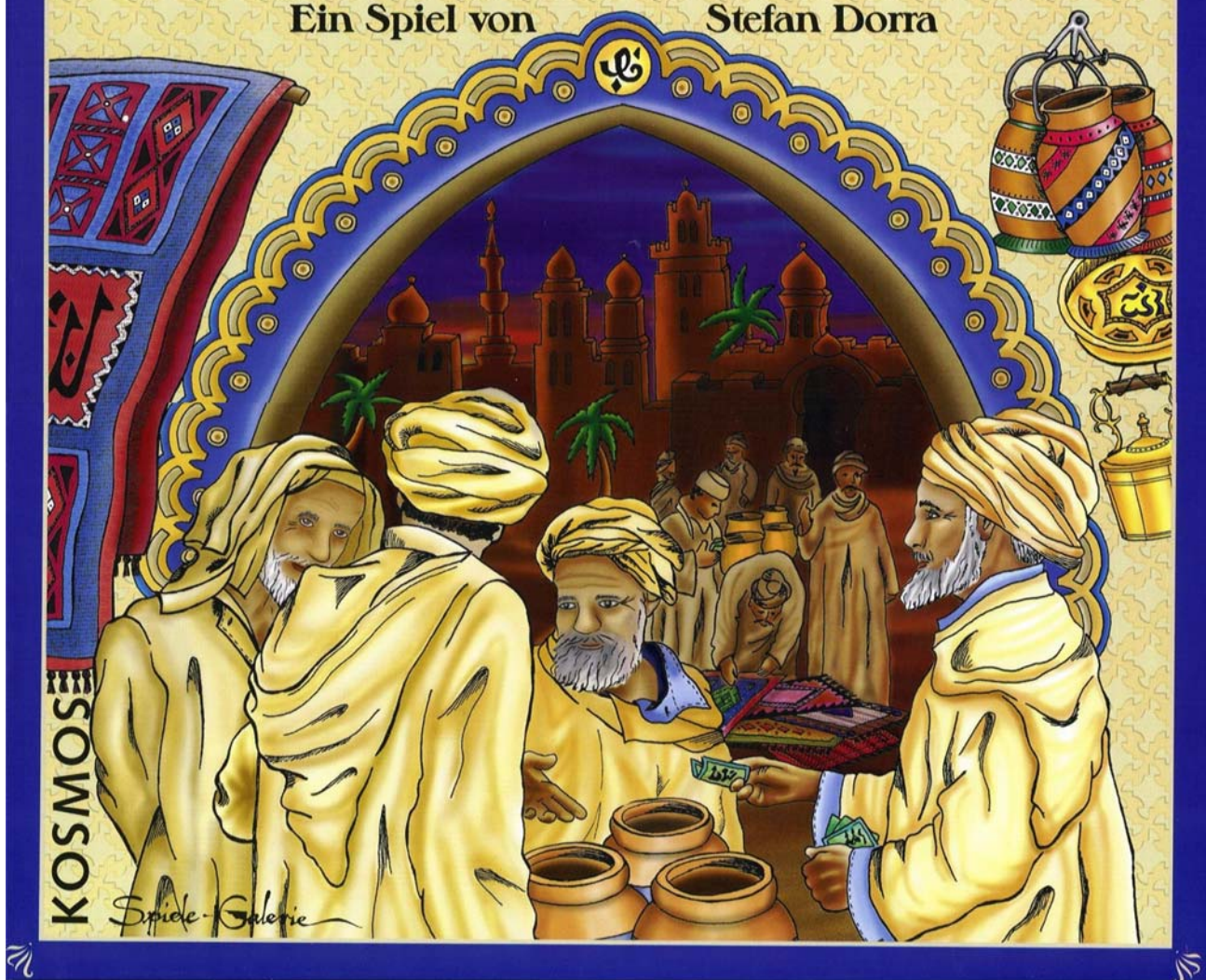


MARRACASH

Ein Spiel von

Stefan Dorra



MarraCash

Franckh-Kosmos, 1996

DORRA Stefan

3 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 60 minuten

Inleiding

U begeeft zich naar Afrika, naar Marrakech. Aangezien u nogal een uitgeslagen kerel bent, zult u ook hier aan uw trekken kunnen komen. Een handige handelaar zoals u, zal er wel in slagen om succes te boeken. Met uw laatste dirhams koopt u een kleine winkel in de oude stad en u wacht op de klanten die wat geld in het laatje zullen brengen. Het enige probleem is dat de klanten maar in bepaalde groepjes naar de stad komen. De meeste bezoekers staan nog buiten de stadsmuren en stromen maar langzaam binnen. Uw taak bestaat er in om de klanten in uw winkel te lokken, want eenmaal binnen zullen de klanten wel geld achterlaten.

Zodra u genoeg geld hebt verdiend, kan u opnieuw een winkeltje bijkopen om nog meer geld te kunnen verdienen. Want ook in dit spel wint de speler die aan het einde van het spel de meeste dirhams heeft verdiend.

MarraCash is een uiterst tactisch bordspel dat zich binnen de stadsmuren van Marrakech afspeelt. Aangezien de klanten uitsluitend in de winkels van hun eigen kleur binnengaan en dan nog alleen in die winkels waar ze eerst voorbijkomen, is het van uitermate groot belang om de ogen open te houden en steeds alert en waakzaam te blijven. Een goede neus voor zaken is van het allergrootste belang.

Opbouw van de handleiding

De handleiding is opgebouwd in 3 delen :

- **A.** Een introductie voor het eerste spel.
- **B.** De handleiding waarna u aan het spel kan beginnen.
- **C.** Het handvest voor de handelaars met extra regels en uitgewerkte voorbeelden.

A. De introductie

1

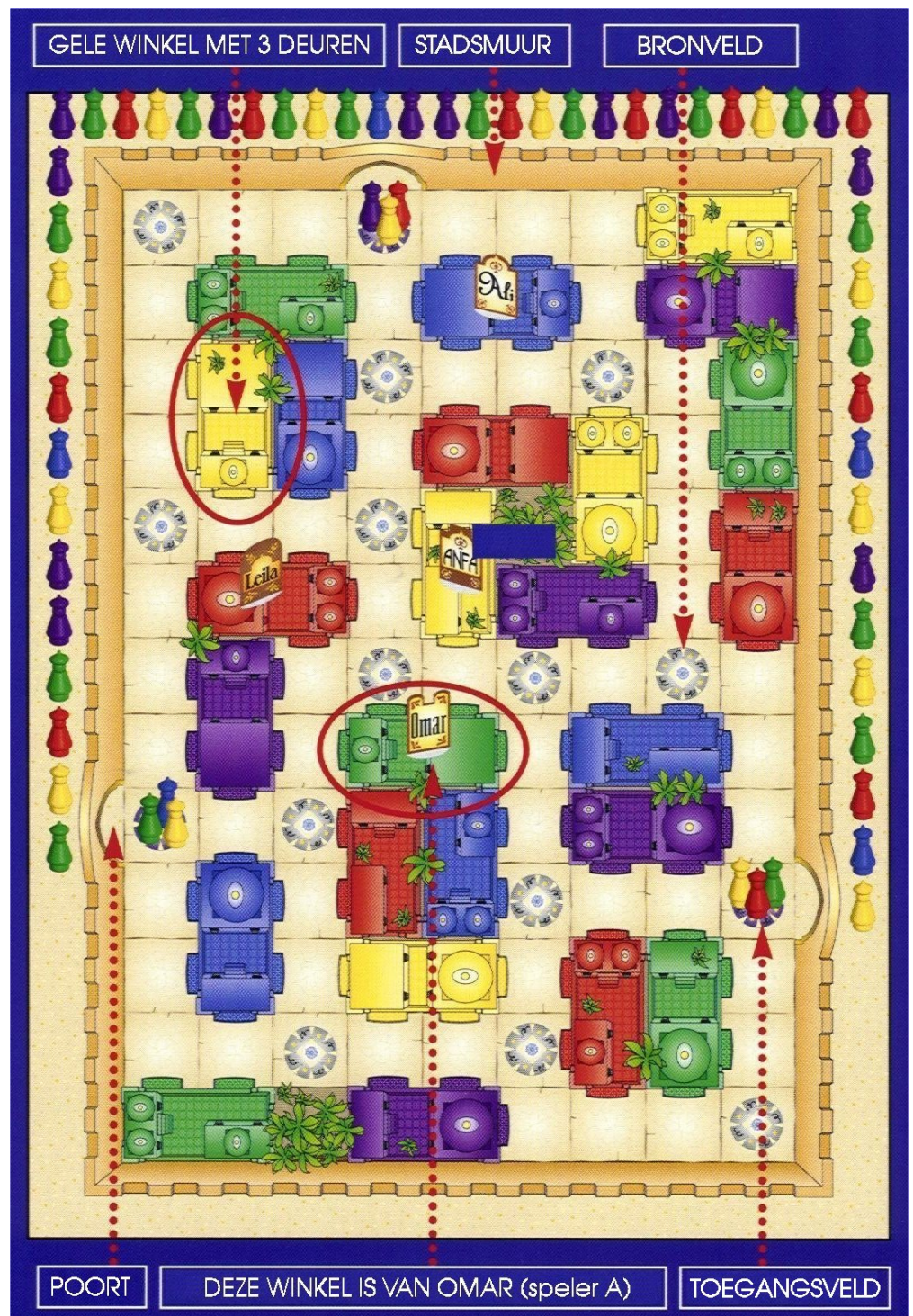
U bent een handelaar in Marrakech en u probeert zoveel mogelijk geld te verdienen. Met uw laatste centen (dirhams) koopt u een klein winkeltje in het centrum van de oude stad.

2

Met uw winkeltjes (tot maximaal 6 winkeltjes mag u bezitten) verdient u cash geld als de bezoekers van de stad uw winkel willen betreden. De bezoeker die uw winkel binnenkomt, wordt uw klant en zal zijn geld bij u achterlaten.

3

Maar ook in Marrakech zijn de bezoekers nogal kieskeurig. Een bezoeker wil maar pas in een winkel binnengaan als de winkel hem bevalt. Dit wil zeggen dat de winkel van dezelfde kleur moet zijn. Zo zullen de bezoekers met de rode kledij alleen in een rode winkel hun geld willen achterlaten.



4

Aan het begin van het spel is het nog zeer rustig in de oude stad. Daarom worden in de eerste rondes de winkeltjes geveild. Om de beurt kiezen de spelers een winkeltje en bieden het op de veiling aan. De meestbiedende betaalt de geboden som en plaatst zijn eigen naambordje op de winkel.

5

Nog steeds bevinden de meeste bezoekers zich buiten de muren die de oude stad omgeven. Via de drie poorten komen de bezoekers de stad binnen. De eerste drie groepjes bezoekers hebben de stap naar de stad gezet en bevinden zich rond de bron op het toegangsveld.

6

De volgende bezoekers kunnen de stad maar betreden zodra het toegangsveld door de vorige bezoekers is verlaten en leeg is. Altijd als een toegangsveld is leeggemaakt, wandelt een nieuw groepje potentiële klanten onder de poort naar dit veld. Een groepje potentiële klanten bestaat altijd uit 2 tot en met 4 bezoekers.

7

Een groepje bezoekers gaat altijd samen op pad tot aan het eerste bronveld. Daar houden ze halt. Het groepje bezoekers mag natuurlijk alleen worden bewogen door de speler die op dat moment aan de beurt is !

8

Van zodra een groepje bezoekers voorbij een winkeltje stapt dat al door een handelaar wordt uitgebaat (zijn naambordje hangt aan de deur), stappen alle bezoekers van dezelfde kleur als de winkel binnen. Zij worden nu klanten.

9

Elke klant die in een winkeltje binnenstapt, brengt geld in het laatje van de eigenaar van deze winkel. De eerste klant brengt 100 dirham op, de tweede klant brengt 200 dirham op, de derde brengt 300 dirham op ... enzovoort.

10

Als de eigenaar van de winkel zelf de klanten binnenbrengt dan ontvangt de eigenaar ook al het geld.
Als de klanten worden binnengebracht door een andere speler dan ontvangt de speler die de klanten heeft aangebracht een provisie voor zijn bewezen diensten.

11

Dankzij de nieuwe inkomsten kunnen nieuwe winkeltjes worden gekocht. Daarom heeft elke speler aan het begin van zijn beurt de keuze tussen het bewegen van een bezoekersgroep of het aankopen van een beschikbare winkel.

12

Het spel loopt naar zijn einde als alle bezoekers de oude stad hebben betreden. Elke speler komt nu nog éénmaal aan de beurt.
De speler die daarna de meeste dirhams bezit, wint het spel.
Zo eenvoudig gaat het er aan toe in MarraCash !

B. De handleiding

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel het meeste geld bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 1 blauwe glazen veilingsteen ;
- 4 sets van telkens 6 naambordjes per handelszaak, inclusief de opzetvoetjes ;
- 4 kaartjes met het speloverzicht ;
- 25 souvenirkaarten met antieke voorwerpen ;
- speelgeld ;
- een handleiding ;
- 54 klanten : 14 gele, 10 rode, 10 blauwe, 10 paarse en 10 groene.



Spelvoorbereiding

Vóór het eerste spel moeten de 24 naambordjes en de 4 kaarten met het speloverzicht voorzichtig uit het karton worden losgemaakt.

De 24 naambordjes worden in de plasticen voetjes geplaatst.

Elke speler ontvangt **een kaartje met het speloverzicht**.

Elke speler kiest een naam (Ali, Anfa, Omar of Leila) en ontvangt de 6 bijbehorende **naambordjes**.

De **54 bezoekers** (potentiële klanten) worden door alle spelers willekeurig op het speelbord klaargezet :

- Op de 3 blauwe bronvelden (de toegangsvelden van de stad) worden telkens 3 bezoekers gezet van een verschillende kleur.
- De resterende 45 bezoekers worden buiten de stadsmuren, aan de rand van het speelbord, in een lange aaneengesloten rij gelegd. De verdeling van de klanten is volstrekt willekeurig op voorwaarde dat er nooit meer dan 3 klanten van dezelfde kleur naast elkaar staan. De rij met bezoekers mag maar 2 uiteinden bezitten.

Eén speler ontfermt zich over **de bank**. Hij betaalt aan elke medespeler een startkapitaal van **1.200 dirham** : 1x 500, 2x 200, 2x 100 en 4x 25 dirham.



De **blauwe veilingsteen** wordt naast het speelbord klaargelegd.



De **souvenirkaarten** worden voor het eerste spel niet gebruikt.

De nodige informatie over het gebruik van deze kaarten, vindt u in het derde deel van de handleiding (C. Handvest voor de handelaar).



Spelverloop

Een startspeler wordt bepaald. Na de startspeler volgen de andere spelers, om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De eerste ronde

In de eerste ronde worden uitsluitend handelszaken geveild.

De speler die aan de beurt is, duidt met de blauwe veilingsteen een zaak naar keuze aan.

Hij wordt de veilingmeester en moet als eerste een bod doen van minimaal 100 dirham.

De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Ofwel verhogen zij het bod, ofwel passen zij.

Als een speler heeft gepast, mag hij bij deze verkoop niet meer meebieden.

De speler die, na een willekeurig aantal veilingrondes, het hoogste bod heeft gedaan, betaalt het overeengekomen bedrag aan de bank en zet zijn naambordje op de betreffende handelszaak.

De veilingmeester ontvangt een provisie :

VERKOOPPRIJS	Tot en met 500 dirham	Vanaf 525 dirham
PROVISIE	100 dirham	200 dirham

Als de veilingmeester het winkeltje zelf koopt, ontvangt hij geen provisie. De volledige som moet aan de bank worden betaald. De blauwe veilingsteen wordt opzij gelegd.

De eerste ronde is voorbij zodra elke speler één zaak te koop heeft aangeboden. Daardoor is het uiteraard mogelijk dat een speler zonder winkel in de tweede ronde start.

De tweede en de volgende rondes

Elke speler die aan de beurt komt, moet één van de drie volgende zetmogelijkheden kiezen. De beurt van een speler bestaat steeds uit 2 acties, die hij na elkaar moet uitvoeren.

1. De speler kiest een willekeurige bezoekersgroep en **verplaatst** de volledige groep naar een naburig bronveld (voor een voorbeeld verwijzen wij naar het handvest) **en** daarna kiest de speler nogmaals een bezoekersgroep (dat kan ook dezelfde groep zijn) en **verplaatst** de volledige groep naar een naburig bronveld.
2. De speler kiest een willekeurige bezoekersgroep en **verplaatst** de volledige groep naar een naburig bronveld **en** kiest daarna een vrije winkel uit en **biedt de winkel te koop aan** (zoals in de eerste ronde). Het is niet toegelaten om deze zet omgekeerd uit te voeren. Dus niet eerst een winkel te koop aanbieden en daarna een bezoekersgroep verplaatsen.
3. De speler kiest een vrije winkel en **biedt de winkel te koop aan en** daarna kiest hij nogmaals een vrije winkel en **biedt de winkel te koop aan**.

Belangrijk : Als aan het einde van een beurt van een speler een toegangsveld leeg is (een blauw bronveld) dan moet deze speler nieuwe bezoekers in de oude stad binnenloodsen (zie verder onder 'Nieuwe bezoekers').

Klantengroepen bewegen

De speler die aan de beurt is een bezoekersgroep wil bewegen, gaat op de volgende manier te werk :

- De speler kiest een willekeurige bezoekersgroep.
- Hij beweegt alle leden van deze groep in de richting van een aangrenzend bronveld. De speler mag zelf uitkiezen naar welk naburig bronveld de leden van dit groepje worden verplaatst. De leden van de groep worden afzonderlijk na elkaar verplaatst. De figuren moeten allen dezelfde weg nemen.
Belangrijk : Er kunnen meerdere bezoekersgroepen samen op één bronveld terecht komen. Vanaf dat moment vormen zij een nieuwe compacte groep en worden zij als één geheel bewogen en kunnen zij niet meer worden gescheiden.
- Als de bezoekers voorbij een nog niet verkochte winkel stappen dan gebeurt er niets en stoppen ze op het eerstvolgende naburig bronveld. Komen ze voorbij een verkochte zaak (een zaak die in het bezit is van één van de spelers) dan is er een ander verhaal te vertellen.

Wanneer wordt een winkeltje betreden ?

Als de bezoekers voorbij een verkochte winkel stappen (een zaak met een naambordje die in het bezit is van één van de spelers) dan moeten de spelers met het volgende rekening houden. Als een bezoeker voorbij een winkel stapt met dezelfde kleur dan gaat hij onmiddellijk door de eerste deur die hij passeert naar binnen.

Voorbeeld

Een rode bezoeker stapt voorbij een rode winkel.

Inkomsten van de eigenaar van de zaak

Zodra een bezoeker een zaak betreedt, wordt hij klant van deze zaak. De eigenaar van de zaak ontvangt, afhankelijk van de hoeveelste klant die zijn zaak betreedt, van de bank een bepaald bedrag aan inkomsten.

De hoeveelste klant	1	2	3	4	5	6
De inkomsten in dirham	100	200	300	400	500	500

De eerste klant in een winkel brengt 100 dirham op, de tweede klant brengt 200 dirham op, de derde klant brengt 300 dirham op ... enzovoort. Vanaf de vijfde klant brengt elke klant nog 500 dirham op

Bezoekers die een zaak hebben betreden en klant zijn geworden, blijven in de winkel tot aan het einde van het spel.

Provisie voor het aanbrengen van klanten

Als de speler die aan de beurt is een klantengroep beweegt en op die manier klanten aanbrengt voor een andere speler, ontvangt hij hiervoor per klant een provisie :

- 50 dirham per klant als de opbrengst voor de eigenaar van de winkel niet hoger is dan 300 dirham ;
- 100 dirham per klant als de opbrengst voor de eigenaar van de winkel hoger is dan 300 dirham.

De provisie wordt steeds uitbetaald door de bank en wordt afgetrokken van de opbrengst die de eigenaar van de zaak ontvangt voor deze klant(en). Als een speler een klant of klanten in zijn eigen winkel binnenbrengt, ontvangt hij hiervoor geen provisie.

Speciale situatie

Als een zaak wordt geveild waarvoor er zich op dat moment al klanten, in de kleur van die zaak, voor de deur bevinden, treden deze klanten onmiddellijk binnen. De koper van de handelszaak ontvangt direct de bijbehorende opbrengsten.

Nieuwe bezoekers

Als een speler aan het einde van zijn beurt één of meerdere blauwe bronvelden heeft leeggemaakt door de daarop staande bezoekersgroepen te bewegen, moet hij nieuwe bezoekers in de stad brengen.

Hij doet dit door aan één van de twee uiteinden van de rij bezoekers 2, 3 of 4 opeenvolgende bezoekers te nemen en deze op het lege blauwe bronveld te plaatsen.

Einde van het spel

Zodra er zich geen klanten meer buiten de stadsmuur bevinden, begint de laatste ronde.

Elke speler komt nog éénmaal aan de beurt.

De speler die de laatste bezoekersgroep, eventueel zelfs maar één bezoeker, in de stad heeft gebracht, doet dus ook als laatste zijn zet.

De speler die aan het einde van het spel het meeste contante geld in zijn bezit heeft, wint het spel. Andere bezittingen (zoals handelszaken bijvoorbeeld) worden niet meegeteld.

C. Het handvest van de handelaar

Het handvest van de handelaar bevat geen spelregels. In dit handvest staan speltips, voorbeelden en varianten.

Enkele speeltips

Bij een veiling van een handelszaak is het natuurlijk raadzaam dat de spelers een bod doen dat in verhouding staat tot de mogelijke opbrengsten die de zaak kan bieden.

Voorbeeld

Een speler biedt 500 dirham voor een winkel. In de loop van het spel stappen maar 3 bezoekers als klant in de winkel. De opbrengst voor de eigenaar is dan zeer bescheiden want hij ontvangt maar 100 dirham (100 dirham voor de eerste klant + 200 dirham voor de tweede klant + 300 dirham voor de derde klant = 600 dirham - 500 dirham [de som die de speler heeft geboden] = 100 dirham)

Zodra één speler als enige een handelszaak van een bepaalde kleur bezit, is het voor de andere spelers aangewezen om zo snel mogelijk nog zaken van dezelfde kleur te koop aan te bieden. Anders zal elke klant van die kleur immers terechtkomen bij die ene speler. Hoe meer winkels er van een bepaalde kleur zijn, hoe minder klanten er theoretisch in één winkel zullen terechtkomen. Van de meeste kleuren zijn er 10 klanten, van geel zijn er 14 !

Als een speler een zaak heeft gekocht, is het aangewezen om zo snel mogelijk nog andere handelszaken in die buurt te koop aan te bieden. Doordat er in die buurt dan meerdere winkels worden uitgbaat, is de kans groot dat er ook meer potentiële klantengroepen door die buurt zullen wandelen.

Bij het in de stad brengen van nieuwe bezoekersgroepen (op een leeg toegangsveld) is het belangrijk om niet alleen het eigenbelang voor ogen te houden. Een winkel in de buurt kan immers ook nieuwe klanten aanbrengen en dat is zeker niet te versmaden.

Het is uiteraard ook interessanter om een medespeler te steunen van wie de winkel nog gans leeg is. Als u Ali helpt door twee rode klanten aan te brengen in zijn lege winkel dan ontvangt Ali slechts 300 dirham als opbrengst, waarvan u nog 100 dirham afsnoept als provisie. Als u bijvoorbeeld Leila zou hebben geholpen, die al twee rode klanten had, dan zou Leila een opbrengst boeken van 700 dirham. U krijgt dan ook wel 200 dirham als provisie maar dat is voor u toch minder voordelig.

Geel is in MarraCash een attractieve kleur. Er zijn 14 gele bezoekers en de gele souvenirs (zie later) brengen ook het meeste dirham op.

Als een speler meer biedt dan hij kan betalen, wordt de zaak opnieuw geveild en mag hij als straf niet meer meebieden voor deze zaak. Eventueel kan ook worden overeengekomen dat deze speler ook een boete van 200 dirham moet betalen.

Koop, indien de kans er is, zo veel mogelijk winkels van verschillende kleuren.

Spelvariant : De souvenirs

De bezoekers van Marrakech zijn natuurlijk allemaal op de een of andere manier ook echte toeristen. En echte toeristen kopen natuurlijk ook souvenirs. Deze souvenirs kan u terugvinden op de kaarten.

In deze variant wordt aanvullend het belang van de souvenirs benadrukt. Nu kunt u ook extra dirhams verdienen met de antieke voorwerpen.



De souvenirkaartjes worden grondig geschud en als een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd. De bovenste 2 kaarten worden omgedraaid en zichtbaar naast de stapel gelegd.

Telkens als een bezoeker een zaak betreedt en er een souvenirkaart van dezelfde kleur (als de winkel en hijzelf) zichtbaar ligt, ontvangt de eigenaar van de handelszaak als bonus de waarde van de souvenirkaart van de bank.

Voorbeeld

In een groene winkel staan al twee klanten. Een derde klant komt de winkel binnen en de groene souvenirkaart met het antieke Berbertapijt ligt open. De eigenaar van de winkel ontvangt 300 dirham voor de derde klant en 150 dirham voor het tapijt.

Een 'verkochte' souvenirkaart wordt uit het spel genomen.

Als er twee kaarten van eenzelfde kleur open liggen dan mag de eigenaar van de winkel zelf beslissen welke kaart hij wil nemen. De andere kaart blijft gewoon liggen.

Als een speler zijn beurt beëindigt en er liggen geen twee souvenirkaarten open dan moet de speler één of twee kaarten van de voorraadstapel nemen en blootleggen. Aan het begin van een beurt moeten steeds souvenirkaarten beschikbaar zijn.

Belangrijk : Als een nieuwe klant ook nog een souvenir koopt, wordt de waarde van de souvenirkaart opgeteld bij de gewone opbrengst. De gezamenlijke waarde (klant + souvenir) bepaalt dan de provisie voor de aanbrenger. De grens van 300 dirham kan worden overschreden.

Spelvoorbeelden

Het verkopen van een winkel

Ali is in de eerste ronde aan de beurt. Hij bezit al de groene winkel. Ali kiest de rode winkel uit om te verkopen en hij biedt 100 dirham.

Leila bezit nog geen winkel en verhoogt het bod tot 200 dirham. Omar verhoogt tot 250 dirham al heeft hij al de paarse winkel in zijn bezit.

Anfa die ook nog geen winkel heeft, verhoogt het bod tot 300 dirham.

Voor Ali wordt het nu toch wat te duur en hij past. Leila verhoogt het bod tot 325 dirham.

Omar gaat mee en verhoogt nogmaals het bod tot 350 dirham.

Anfa wil deze winkel absoluut hebben en zij verhoogt het bod tot 400 dirham. Leila en Omar passen nu.

Anfa plaatst haar naambordje in de rode winkel en ze betaalt 400 dirham aan de bank. Van de 400 dirham ontvangt Ali als veilingmeester een provisie van 100 dirham.

De resterende 300 dirham gaat naar de bank.



Het verplaatsen van een bezoekersgroep

Als een speler aan de beurt is en hij een groep bezoekers wil verplaatsen, dan kan hij een groep naar eigen goeddunke uitkiezen.

Er zijn geen beperkingen in het kiezen van een groep. De speler moet de volledige groep naar een naburig bronveld verplaatsen.

De speler bepaalt zelf naar welk bronveld de volledige groep wordt verplaatst.



De speler zet één voor één de bezoekers naar het gekozen bronveld.

De gele bezoeker gaat rechtdoor en wordt op het bronveld gezet omdat hij onderweg geen gele winkel tegenkomt.

De groene bezoeker wandelt voorbij de winkel van Ali en gaat onmiddellijk naar binnen en wordt klant.

De blauwe bezoeker gaat eveneens rechtdoor naar het bronveld. Aangezien het winkeltje van Leila aan dit bronveld grenst, stapt de blauwe bezoeker als klant in de winkel van Leila.

Zetmogelijkheid : een groep kiezen en verplaatsen en nogmaals een groep kiezen en verplaatsen

Leila is aan de beurt en zij heeft gekozen voor de dubbele zet 'verplaatsen van een groep bezoekers' en nogmaals 'verplaatsen van een groep bezoekers'.

Leila verplaatst de groep van 4 bezoekers naar rechts naar het naburige bronveld. Daar staat al een gele bezoeker en die wordt meegenomen in de groep die nu wordt verplaatst naar het volgende naburig bronveld (naar boven).

Deze verplaatsing heeft de volgende uitwerking:

- De groene bezoeker stapt in de winkel van Ali. Ali ontvangt 200 dirham (de tweede klant). Hij moet wel 50 dirham provisie betalen aan Leila.
- De beide blauwe bezoekers worden op het bronveld geplaatst en worden onmiddellijk in de winkel van Leila gezet. Leila ontvangt van de bank 300 dirham (eerste en tweede klant).
- De gele bezoeker wordt ook op het bronveld gezet, naast de andere gele bezoeker.
- Nu volgt het tweede deel van de dubbelzet. Leila verplaatst de twee gele bezoekers naar boven in de richting van het naburige bronveld.
- Leila verplaatst de beide gele bezoekers in de gele winkel van Leila en ontvangt 300 dirham van de bank (eerste en tweede klant).

Leila heeft met deze zet in totaal 650 dirham verdiend.



