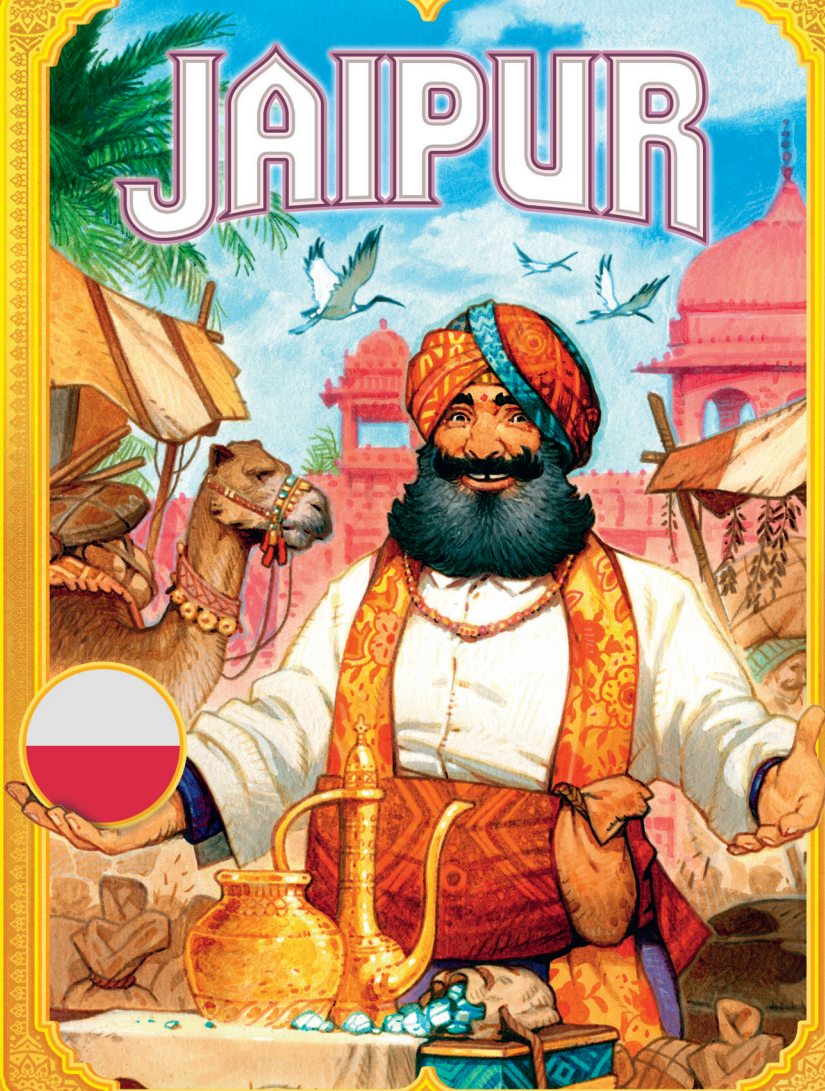




JAIPUR



WPROWADZENIE I CEL GRY

Masz nadzieję zostać ministrem handlu maharadży. Osiągniesz swój cel, jeśli pod koniec każdego tygodnia (*rundy*) zgromadzisz więcej bogactw od swojego przeciwnika. Fortunę zdobędziesz, zbierając i wymieniając towary (*karty*) na targu, a potem sprzedając je za rupie (*na rewersach żetonów*). Jeżeli uda Ci się przeprowadzić naprawdę korzystną transakcję (*sprzedaż 3 albo więcej kart*), otrzymasz dodatkową nagrodę (*żeton premii*).

Wielbłądy nie posiadają wartości rynkowej, ale są przydatne podczas handlu – zwłaszcza gdy będziesz chciał zabrać z targu wiele towarów.

Na koniec każdej rundy **bogatszy** kupiec otrzyma pieczęć uznania  / . Pierwszy z graczy, który zdobędzie 2 pieczęcie uznania, wygrywa.

ELEMENTY GRY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Pomiędzy graczami należy umieścić 3 odkryte karty wielbłądów.
- Pozostałe karty należy dobrze potasować.
- Każdemu z graczy należy rozdać po 5 kart.
- Pozostałe karty tworzą zakryty stos (talie). Należy pociągnąć dwie karty z talii i położyć je odkryte obok kart wielbłądów. (*Może się zdarzyć, że to też będą karty wielbłądów.*) W ten sposób zostanie przygotowany **targ**.
- Obaj gracze wykładają przed sobą wszystkie karty wielbłądów, które mają na ręce, tworząc odkryte stosy. W ten sposób powstają **stada**.

Tak może wyglądać początek rozgrywki.



- Żeton należy podzielić według rodzajów towarów.
- Z żetonów towarów każdego rodzaju należy utworzyć osobny stos w kolejności malejącej od największego (na górze) do najmniejszego (na dole).
- Każdy ze stosów należy rozsunąć, aby obaj gracze mogli zobaczyć wartości wszystkich żetonów.
- Żetony premii również należy podzielić według rodzajów na 3 zbiory (🎰, 🎰, 🎰). Każdy z nich należy osobno pomieszać, a potem utworzyć z niego zakryty stos (bez rozsuwania!).
- Żeton wielbłąda należy umieścić obok żetonów premii.
- Żetony należy rozłożyć na stole zgodnie z powyższą ilustracją.
- Trzy pieczęcie uznania należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla graczy.

Wreszcie w dowolny sposób należy wybrać gracza rozpoczynającego i można zacząć rozgrywkę.

PRZEBIEG TURU

Podczas swojej tury gracz może

WZIĄĆ KARTY

ALBO

SPRZEDAĆ KARTY

Nigdy nie może wykonać w swojej turze obu tych akcji!

Gdy gracz wykona jedną z tych akcji, jego tura dobiega końca i przychodzi kolej na turę jego przeciwnika.

WZIĘCIE KART

Jeśli gracz zdecyduje się wziąć karty, musi wybrać jedną z poniższych opcji:

- A) wziąć **1 towar**;
- B) wziąć **kilka towarów** (= WYMIANA!);
- C) wziąć **wszystkie** wielbłądy.

Wszystkie 3 opcje zostały opisane poniżej.

A) Wzięcie 1 towaru



B) Wzięcie kilku towarów



C) Wzięcie wielbłądów



UWAGA!

Na koniec swojej tury gracz nie może mieć na ręce więcej niż 7 kart.

SPRZEDAŻ KART

Aby dokonać sprzedaży, gracz wybiera **jeden** rodzaj towaru, a następnie odrzuca z ręki dowolną liczbę kart tego rodzaju. Karty trafiają na stos kart odrzuconych. Każda sprzedaż zapewnia żetonów towarów i, jeśli jest odpowiednio duża, żeton premii.

Sprzedaż przeprowadza się w 3 krokach.

1

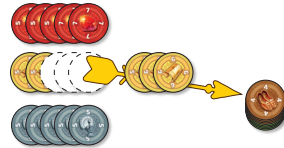
Gracz wybiera 1 rodzaj towaru i sprzedaje tyle jego kart, ile chce. Sprzedane karty umieszcza się odkryte na stosie kart odrzuconych.



2

Gracz bierze 1 żeton sprzedanego towaru za każdą sprzedaną kartę *rozpoczynając od wierzchniego żetonu odpowiedniego rodzaju, tj. od żetonu o największej wartości.*

Gracz umieszcza żetony przed sobą w formie stosu.



3

Jeśli gracz sprzeda 3 albo więcej kart, otrzymuje odpowiedni żeton premii.

3 sprzedane karty → 

4 sprzedane karty → 

5 sprzedanych kart (albo więcej) → 

Uwaga! Gracze nie znają wartości premii, dopóki nie otrzymają żetonu. Za **3 sprzedane karty** mogą otrzymać premię w wysokości 1, 2 albo 3 rupii. Za **4 sprzedane karty** mogą otrzymać premię w wysokości 4, 5 albo 6 rupii, a za **5 sprzedanych kart** mogą otrzymać premię w wysokości 8, 9 albo 10 rupii. W przeciwieństwie do żetonów towarów wartość żetonów premii znajduje się tylko na ich rewersach.

Ograniczenia podczas sprzedaży



Sprzedając 3 najdroższe towary (*diamenty, złoto albo srebro*), gracz musi sprzedać **co najmniej 2** karty. (Ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy na stole dostępny jest tylko jeden żeton towaru danego rodzaju.)

PRZYPOMNIENIE

Podczas danej tury gracz może sprzedać tylko 1 rodzaj towaru.

KONIEC RUNDY

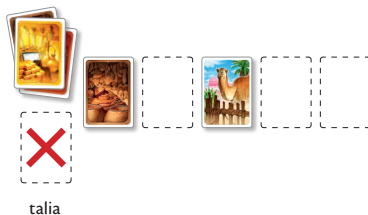
Runda kończy się natychmiast, gdy:




wyczerpią się 3 stosy żetonów towarów



nie ma wystarczającej liczby kart w talii, aby uzupełnić rynek do 5 kart.




PUNKTACJA

- Gracz, który posiada więcej wielbłądów w swoim stadzie, otrzymuje żeton wielbłąda  wart 5 rupii.
- Gracze odwracają swoje żetony i sumują ich wartości, aby ustalić, który jest bogatszy.

Uwaga! Sugerujemy tworzenie stosów wartych po 10 rupii. Łatwiej będzie je policzyć dzieciom, a szybciej dorosłym. W przypadku wątpliwości będzie łatwiej ponownie policzyć wartość żetonów.



- Bogatszy kupiec otrzymuje pieczęć uznania .
- W przypadku remisu pieczęć otrzymuje gracz, który zdobył więcej **żetonów premii**. Jeśli gracze nadal remisują, pieczęć otrzymuje gracz, który posiada więcej żetonów towarów.

NOWA RUNDA

Jeżeli żaden z graczy nie zdobył jeszcze 2 pieczęci uznania, należy przygotować grę od nowa i rozpocząć kolejną rundę. Rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **drugą** pieczęć uznania. Ten gracz wygrywa grę i zostaje mianowany ministrem handlu maharadży.



UWAGI

- Gdy gracz bierze karty z targu, może wziąć towary albo wielbłądy, ale **nigdy** jednego i drugiego jednocześnie.
- Jeżeli gracz zdecydował się wziąć wielbłądy, zawsze musi zabrać z targu **wszystkie** karty wielbłądów.
- Wymiana:
 - Odkładanymi kartami mogą być wielbłądy, towary z ręki albo kombinacja **obu typów** kart.
 - Podczas wymiany nie można wziąć, a potem odłożyć towarów tego samego rodzaju.
 - **Nigdy** nie można wymienić 1 karty z ręki na 1 kartę z targu. Minimalna liczba wymienianych kart to 2.
- Jeśli pod koniec rundy obaj gracze posiadają taką samą liczbę wielbłądów, żaden z nich nie otrzymuje żetonu wielbłąda (5 rupii).
- Czasem na stole znajduje się mniej żetonów danego rodzaju niż kart, które gracz właśnie sprzedał. W takim przypadku gracz otrzymuje wszystkie pozostałe żetony sprzedawanego towaru i nadal otrzymuje premię za liczbę sprzedanych kart.
- Gracz nie musi mówić swojemu przeciwnikowi, ile wielbłądów posiada w stadzie.
- Wielbłądów nie uważa się za karty na ręce, więc nie wliczają się one do limitu 7 kart.

PORADY

Nota: Radzimy przeczytać tę część po waszej pierwszej rozgrywce.

- Wielbłądy należy gromadzić z rozwagą. Jeśli ich nie posiadasz, możesz mieć problem ze zdobyciem większej liczby kart po dokonanej sprzedaży. Jeśli weźmiesz ich dużo na raz, możesz udostępnić przeciwnikowi bardzo dochodową kombinację kart na rynku.
- Najlepiej brać duże grupy wielbłądów, gdy przeciwnik ma już na ręce 7 kart. Jeśli po takiej akcji pojawiają się na rynku cenne karty, przeciwnik będzie musiał wymieniać karty z ręki, by je zdobyć.
- Jeżeli gracz przeczuwa, że na targu pojawią się w przyszłej turze wartościowe karty, korzystnym może okazać się dokonanie wymiany, która zapełni rynek wielbłądami. Jeżeli przeciwnik weźmie te wielbłądy, to stworzy okazję do zdobycia spodziewanych kart.
- W Jaipur istnieją 3 główne źródła dochodów: 3 najdroższe towary, pierwsze żetony towarów każdego rodzaju i premie za sprzedaż. Wszystkie 3 źródła są ważne. Nie wolno pozwolić przeciwnikowi na zdobycie większości diamentów, złota i srebra. Należy starać się dokonać sprzedaży przed nim i spróbować zdobyć jeden albo dwa jak najcenniejsze żetony premii.



JAIPUR



SÉBASTIEN PAUCHON

Ależ ten czas leci! Ostatnie 10 lat minęło w mgnieniu oka. Wciąż pamiętam wstępne pomysły, które doprowadziły do powstania Jaipura. Wszystko zaczęło się od marzenia o szybkiej fazie barteru (stąd „neutralny” centralny targ). W końcu ograniczyłem się do gry 2-osobowej, bo to w takiej konfiguracji barter ma największy wpływ na przeciwnika.

W efekcie powstał napięty system wymiany, ale bez bezpośredniej konfrontacji, co może tłumaczyć popularność gry. Ten nowy druk zaprowadzi Space Cowboys... na koniec świata i jeszcze dalej!



VINCENT DUTRAIT

Starłem się połączyć współczesne i klasyczne metody: nowe podejście artystyczne przy pozostaniu wiernym dawnym narzędziom – farbie, ołówkowi i papierowi.

Surfuję na falach publikacji młodzieżowych, RPG-ów i planszówek – to świat, któremu poświęciłem się w pełni.

Moje ulubione tematyki to fantasy i przygoda. Dyptyk Jaipur–Jodhpur zajmuje szczególne miejsce w moim sercu, co dało mi możliwość podzielenia się z Wami kolorami, fakturami i klimatem godnymi maharadży!



WERSJA
CYFROWA



KONTAKT

Pomimo wszelkiej staranności przy produkcji tej gry, jeśli brakuje jakiegoś elementu lub jest uszkodzony, prosimy o kontakt z obsługą klienta

Asmodee pod następującym adresem:

<https://parts.asmodeena.com/partsrequests/>

Problem zostanie niezwłocznie rozwiązany.

Wydawnictwo: JD Editions - SPACE Cowboys

47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France

© 2019 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o *Jaipurze* i SPACE Cowboys znajdziecie na:

www.spacecowboys.fr

