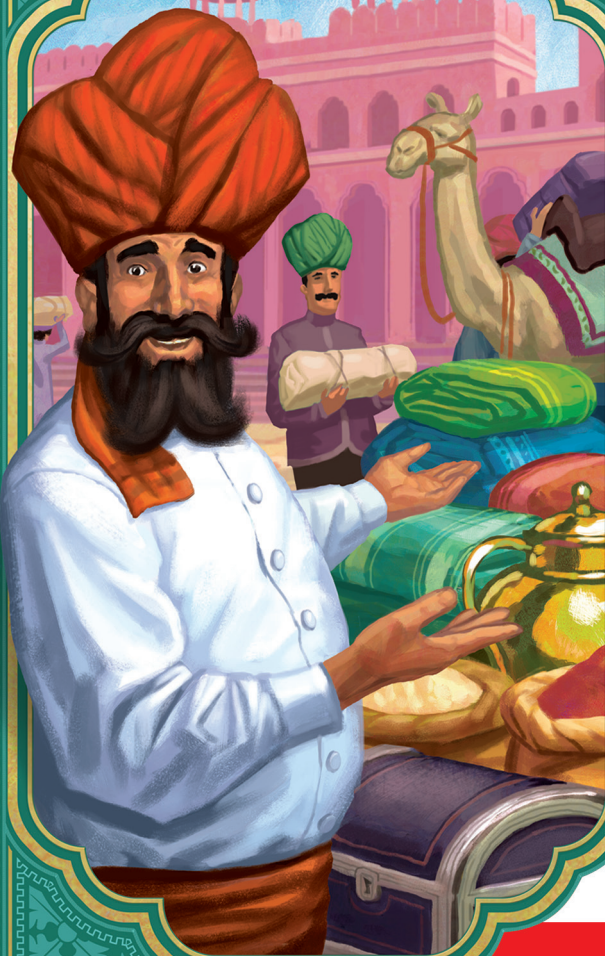


Sébastien Pauchon

Jai puri



GameWorks

WPROWADZENIE ORAZ CEL GRY

Jaipur...Masz nadzieję zostać nadwornym kupcem Maharadży będąc na koniec tygodnia (*runda*) bogatszym niż twój przeciwnik. W tym celu zbierasz i wymieniasz towary (*karty*) na rynku a następnie sprzedajesz je za rupie (*na rewersie żetonów*). Jeśli uda ci się przeprowadzić naprawdę dobrą transakcję (*trzy karty lub więcej*) wtedy otrzymujesz premię (*żeton premii*).

Wielbłądy natomiast służą przede wszystkim do wymiany, jeśli chcesz pozyskać na rynku kilka towarów.

Najbogatszy kupiec otrzymuje na koniec rundy **Pieczęć Doskonałości**. Gracz, który jako pierwszy zgromadzi dwa takie znaczki wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ

55 kart towarów

6 x diamenty



6 x złoto



6 x srebro



8 x sukno



8 x przyprawy



10 x skóra



11 x wielbłądy



rewers



38 żetonów towarów



1 żeton wielbłąda



18 żetonów premii



3 Pieczęcie Doskonałości



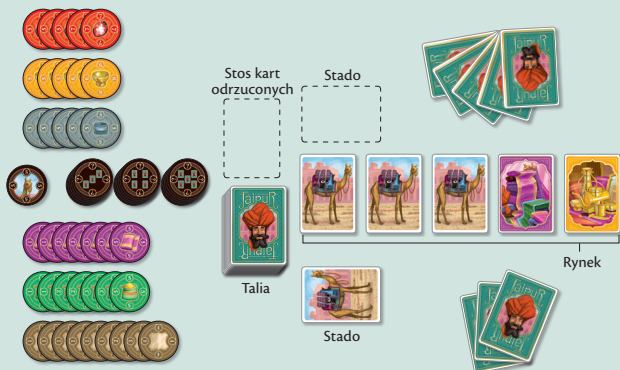
Uwaga: wartość żetonów towarów oznaczona jest małymi cyframi z przodu oraz dużymi z tyłu. Wartość żetonów premii oznaczona jest tylko na rewersie.

PRZYGOTOWANIE

- Umieść pomiędzy graczami 3 odślonięte karty wielbłądów.
- Pozostałe karty potasuj.
- Rozdaj każdemu graczowi po 5 kart.
- Pozostałe karty tworzą zakryty stos kart do dobrania (talię).

- Dobierz dwie karty z talii i umieść je odstonięte obok wielbłądów. (Może się zdarzyć, że zostanie dobrana 1 lub 2 karty wielbłądów.)
Rynek jest przygotowany
- Następnie gracze usuwają z ręki jakiegokolwiek wielbłądy i tworzą z nich odkryty stos, który umieszczają przed sobą. W ten sposób każdy z nich tworzy swoje **stado**.

Poniżej przedstawiono przykładowy układ na początku rozgrywki.



- Posortuj żetony towarów po ich typie.
- Dla każdego towaru utwórz stos o malejącej wartości.
- Każdy ze stosów rozłóż w ten sposób by gracze widzieli wszystkie wartości żetonów.
- Posortuj żetony premii po typie (🐪, 🐪, 🐪). Wymieszaj oddzielnie żetony każdego typu a następnie utwórz 3 stosy lecz ich nie rozkładaj.
- Obok żetonów premii umieść żeton wielbłąda.
- Wszystkie żetony rozmieść jak na rysunku powyżej.
- Przygotuj w pobliżu 3 pieczęcie Doskonałości

Wybierzcie gracza rozpoczynającego.

Gra może się rozpocząć

TURA GRY

W swojej turze możesz:

DOBRAĆ KARTY

LUB

SPRZEDAĆ KARTY

ale nigdy dwie te czynności na raz!

Twoja tura kończy się a przeciwnik wybiera jedną z tych akcji.

DOBRANIE KART

Jeśli zdecydujesz się na dobranie kart wtedy musisz wybrać jedną z następujących opcji:

A zabranie **kilku** towarów (=WYMIANA!),

B zabranie **jednego** towaru,

C zabranie **wszystkich** wielbłądów

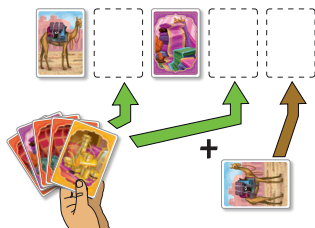
Wszystkie te 3 opcje przedstawiono szczegółowo poniżej.

A

Zabranie kilku towarów



Weź na rękę **wszystkie** wybrane przez siebie karty towarów (mogą być o różnym typie), a następnie...



...wymień **tą samą liczbę** kart. Odłożone karty mogą być kartami wielbłądów, towarów lub kombinacją tych dwóch.

B

Zabranie jednego towaru



Weź z rynku **jedną** kartę towaru i umieść na rękę, a następnie...



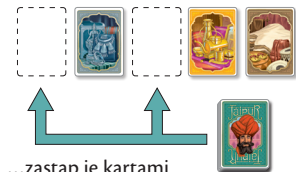
...zastąp ją kartą z wierzchu talii.

C

Zabranie wielbłądów



Weź z rynku **WSZYSTKIE** wielbłądy i umieść je w swoim stadzie, a następnie...



...zastąp je kartami dobranymi z wierzchu talii.

UWAGA

Gracze **na koniec swojej tury** nie mogą mieć na rękę więcej niż 7 kart.

SPRZEDAŻ KART

Gracz, by sprzedać karty, wybiera jeden typ towaru i odrzuca na stos kart odrzuconych dowolną ilość kart tego typu. Dzięki sprzedaży zyskuje się żetony towarów a jeśli sprzedaż jest wystarczająco duża to również premię.

Sprzedaż odbywa się w 3 krokach.

1

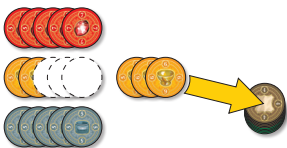
Sprzedaj dowolną liczbę kart umieszczając je na stosie kart odrzuconych.



2

Weź tyle żetonów ile odrzuconych kart (zaczynając od „początku” odpowiedniego rzędu, tj. od największych wartości.)

Żetony ułóż w stos przed sobą.



3

Jeśli sprzedasz 3 lub więcej kart wtedy otrzymujesz odpowiedni żeton premii.

3 sprzedane karty



4 sprzedane karty



5 sprzedanych karty



(lub więcej)

Uwaga: wartość premii jest nieznaną aż do momentu otrzymania żetonu. W przypadku 3 sprzedanych kart będą to 1, 2 lub 3 rupie. W przypadku 4 kart będzie to 4, 5 lub 6 rupii a dla 5 sprzedanych kart będzie to 8, 9 lub 10 rupii. W odróżnieniu od żetonów towarów wartość rupii na żetonach premii umieszczona jest tylko na rewersie (stąd znak pytajnika z przodu).

Ograniczenia podczas sprzedaży



Podczas sprzedaży 3 najwartościowszych towarów (diamenty, złoto oraz srebro) muszą się na nią składać **przynajmniej 2 karty**. (Zasada ta obowiązuje także w sytuacji, gdy dostępny jest tylko jeden żeton towaru danego typu.)

Przypomnienie

W każdej rundzie możesz sprzedawać tylko towary jednego typu, nigdy więcej.

KONIEC RUNDY

Runda natychmiast kończy się gdy:

Wyczerpią się żetony 3 typów towarów.




LUB

Podczas zapełniania rynku zabraknie kart w talii.




PUNKTACJA

- Gracz, który posiada najwięcej wielbłądów w swoim stadzie otrzymuje żeton wielbłąda warty 5 rupii. 
- Gracze obracają swoje żetony i sumują ich wartość by określić kto jest bogatszy.

(Proponuje się by tworzyć stosy po 10 rupii. Dzięki temu liczenie będzie dla dzieci łatwiejsze a dla dorosłych szybsze oraz bardziej praktyczne w przypadku potrzeby ponownego przeliczania.)


$$\begin{array}{ccccccc} \text{10} & + & \text{10} & + & \text{10} & + & \text{10} & & \\ \text{10} & + & \text{10} & + & \text{10} & + & \text{3} & & \\ & & & & & & & & = 73 \end{array}$$

- Bogatszy z kupców otrzymuje Pieczęć Doskonałości. 
- W przypadku remisu pieczęć otrzymuje gracz który ma więcej **żetonów premii**. Jeśli gracze wciąż remisują wtedy pieczęć otrzymuje gracz który ma więcej żetonów towarów.

NOWA RUNDA

Jeśli żaden z graczy nie ma 2 Pieczęci Doskonałości wtedy należy przygotować grę od początku i rozpocząć nową rundę. Rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy jeden z graczy będzie miał 2 Pieczęcie Doskonałości. Gracz ten wygrywa i zostaje nadwornym kupcem Maharadży.



PRZYPOMNIENIA I UWAGI

- Podczas dobierania kart z rynku można wziąć karty towarów lub wielbłądów ale **nigdy** obydwie takie karty.
- Jeśli decydujesz się wziąć wielbłądy wtedy zawsze musisz wziąć **wszystkie** wielbłądy z rynku.
- Podczas wymiany:
 - można odkładać karty wielbłądów, towarów lub kombinację tych dwóch;
 - ten sam typ towarów nie może być równocześnie odkładany jak i zabierany z rynku;
 - **nigdy** nie możesz wymienić tylko jednej karty z ręki na jedną kartę z rynku. W wymianie zawsze uczestniczą **przynajmniej** 2 karty za 2 karty.
- Jeśli na koniec rundy obydwaj gracze posiadają taką samą ilość wielbłądów wtedy żaden z nich nie otrzymuje żetonu wielbłąda (5 rupii).
- Czasami podczas sprzedaży dostępnych jest mniej żetonów niż kart. W takim przypadku wciąż otrzymujesz żeton premii zgodnie z liczbą sprzedanych kart.
- Gracze nie muszą przekazywać sobie informacji o liczbie posiadanych wielbłądów.
- Wielbłądy nie liczą się do limitu 7 kart na rękę.

WSKAZÓWKI

Uwaga: najlepiej przeczytać je po pierwszej partii.

- Wykorzystanie wielbłądów działa na zasadzie równowagi: Jeśli ich nie posiadasz to możesz mieć problemy gdy chcesz dobrać dużo kart a twoja ręka jest pusta. Jednakże jeśli dobierzesz wiele wielbłądów wtedy ryzykujesz, że zostawisz przeciwnikowi bardzo dochodowy rynek.
- Jeśli decydujesz się dobrać dużą grupę wielbłądów wtedy warto przeprowadzić tą akcję kiedy przeciwnik będzie miał już 7 kart na rękę. W takim przypadku, nawet jeśli rynek będzie ciekawy, będzie on musiał wymieniać karty i prawdopodobnie nie zabierze wszystkich interesujących go kart.
- Jeśli uważasz, że wkrótce mogą się pojawić niektóre wartościowe karty wtedy korzystna może okazać się wymiana, która zapełni rynek wielbłądami i tym samym zmuszając przeciwnika by otworzył ci grę.
- Są trzy główne źródła dochodów: 3 drogie towary, początkowe żetony w każdym zestawie oraz premie za dużą sprzedaż. Wszystkie trzy są istotne: nie pozwól by przeciwnik zgarnął lwią część diamentów, złota i srebra, jeśli możesz sprzedaj przed nim i staraj się zrealizować jedną lub dwie naprawdę duże sprzedaże!



Jaipur

Autor
Sébastien Pauchon

Illustracje
Alexandre Roche
(www.alexandre-roche.com)

Grafika i Układ
Samuel Rouge

Tłumaczenie
Gavin Wynford-Jones
Polska Instrukcja
Tomasz Baron dla Rebel.pl

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Switzerland

Discover all our games on
www.gameworks.ch

GameWorks