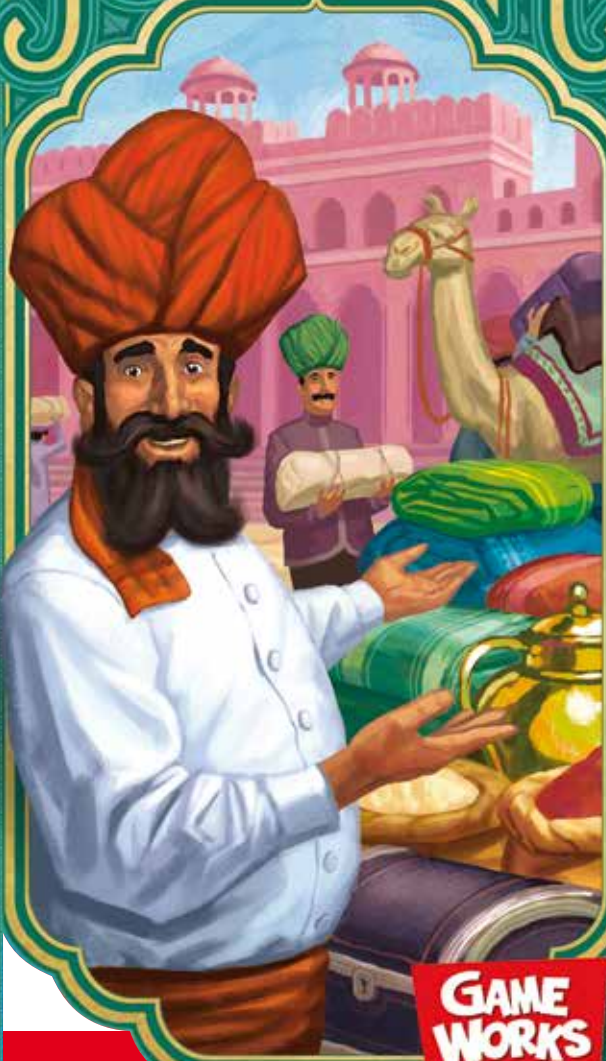
Sébastien Pauchon

Jaipur



GAME WORKS

WPROWADZENIE I CEL GRY

Masz nadzieję zostać ministrem handlu Maharadży. Osiągniesz swój cel, jeśli pod koniec każdego tygodnia (*rundy*) będziesz bogatszy od swojego przeciwnika. Fortunę zdobędziesz, zbierając i wymieniając towary (*karty*) na targu, a potem sprzedając je za rupie (znajdujące się na rewersach żetonów). Jeśli uda Ci się złożyć naprawdę korzystną ofertę (*sprzedać trzy lub więcej kart*), otrzymasz dodatkową nagrodę (*żeton premii*).

Z wielbłądów będziesz korzystać głównie podczas wymian – jeśli będziesz chciał zabrać z targu kilka towarów jednocześnie.

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

ELEMENTY GRY

55 kart towarów

6 × diamenty

6 × złoto

6 × srebro

8 × tkaniny

8 × przyprawy

10 × skóry

11 × wielbłąd

Rewers kart

38 żetonów towarów

1 żeton wielbłąda

18 żetonów premii

3 pieczęcie uznania

Uwaga! Wartości żetonów towarów można znaleźć zarówno na ich awersach (zapisane małą czcionką), jak i rewersach (dużą czcionką). Wartości żetonów premii można znaleźć jedynie na ich rewersach.

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 zakrytą talię.

- Należy wylosować 2 karty z wierzchu talii i umieścić je odkryte obok wielbłądów (*może się zdarzyć, że wylosowane karty również będą wielbłądami*). W ten sposób zostanie przygotowany targ.
- Każdy z graczy bierze wszystkie wielbłądy, które ma na ręce, i umieszcza je przed sobą w postaci odkrytego stosu. Taki stos to stado danego gracza.

Tak może wyglądać początek rozgrywki.

- Żetony należy podzielić według rodzajów towarów.
- Z żetonów każdego rodzaju należy utworzyć osobny stos w taki sposób, aby żeton o największej wartości znajdował się u góry, a o najmniejszej na dole.
- Każdy ze stosów należy rozsunąć, tak aby obaj gracze mogli zobaczyć wartości wszystkich żetonów.
- Żetony premii również należy podzielić według rodzajów (, ,) na 3 części. Każdą z nich należy osobno pomieszać, a potem utworzyć z niej zakryty stos (nie należy go rozsuwać!).
- 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 należy wybrać gracza rozpoczynającego rozgrywkę.

PRZEBIEG TURY

Podczas swojej tury gracz może:

WZIĄĆ KARTY **ALBO** **SPRZEDAĆ** KARTY

Nigdy nie może wykonać jednocześnie obu tych akcji!

Kiedy 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 wykonać jedną z poniższych akcji:

A) Wziąć kilka towarów (= WYMIANA!).

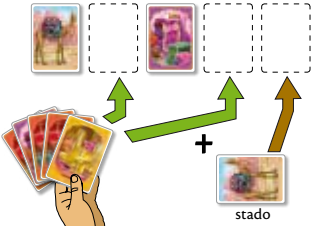
B) Wziąć 1 towar.

C) Wziąć wszystkie wielbłądy.

Poniżej szczegółowo opisano wszystkie możliwości.

A
Wzięcie kilku towarów

Gracz bierze na rękę wszystkie pożądane **karty towarów** (*nie muszą być to karty jednego rodzaju*) z targu, a następnie…



… wymienia je na identyczną liczbę kart. Gracz może odłożyć na stół **wielbłądy** ze swojego stada, **towary** z ręki albo jakąś **kombinację jednego i drugiego**.

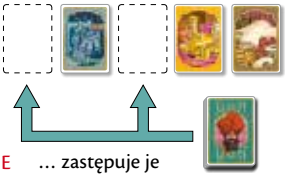
B
Wzięcie 1 towaru

Gracz bierze na rękę 1 kartę towarów z targu, a następnie…

… zastępuje ją wierzchnią kartą z talii.

C
Wzięcie wielbłądów

Gracz bierze WSZYSTKIE wielbłądy z targu i umieszcza je w swoim stadzie, a następnie…



… zastępuje je odpowiednią liczbą kart z wierzchu talii.

UWAGA!

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

SPRZEDAŻ KART

Aby dokonać sprzedaży, gracz wybiera jeden rodzaj towarów, a następnie odrzuca z ręki dowolną liczbę kart tego rodzaju. Karty trafiają na stos kart odrzuconych. Za każdą odrzuconą kartę gracz otrzymuje odpowiedni żeton towarów. Jeśli gracz sprzeda dostatecznie dużo towarów, otrzyma premię.

Sprzedaż składa się z 3 kroków:

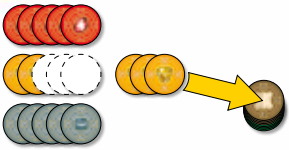
1

Gracz sprzedaje tyle kart tego samego rodzaju, ile chce. Wszystkie sprzedane karty umieszcza odkryte na stosie kart odrzuconych.

2

Gracz bierze tyle żetonów, ile kart odrzucił (rozpoczynając od „wierzchniego" żetonu z odpowiedniego rzędu, tj. od żetonu o największej wartości).

Gracz umieszcza żetony przed sobą w formie stosu.



3

Jeśli gracz sprzeda 3 lub więcej kart, otrzymuje odpowiedni żeton premii:

3 sprzedane karty →

4 sprzedane karty →

5 sprzedanych kart (lub więcej) →

Uwaga! Gracze nie znają wartości premii, dopóki nie otrzymają danego żetonu. Za **3 sprzedane karty** mogą otrzymać premię w wysokości 1, 2 lub 3 rupii. Za **4 sprzedane karty** mogą otrzymać premię w wysokości 4, 5 lub 6 rupii, a za **5 sprzedanych kart** premię w wysokości 8, 9 lub 10 rupii. W przeciwieństwie do żetonów towarów, których wartości znajduje się zarówno na awersach, jak i rewersach, wartości żetonów premii wydrukowano jedynie na ich rewersach (na awersach znajdują się jedynie znaki zapytania).

Ograniczenie sprzedaży

Sprzedając towary 3 najdroższych rodzajów (diamenty, złoto lub srebro), gracz musi sprzedać **co najmniej** 2 karty (*ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy na stole dostępny jest tylko jeden żeton towarów danego rodzaju*).

PRZYPOMNIENIE

Podczas danej rundy gracz może sprzedać **tylko jeden rodzaj towarów**.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się **natychmiast**, gdy:

…wyczerpią się 3 stosy żetonów towarów.

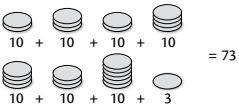
ALBO

…podczas próby uzupełnienia kart na targu wyczerpie się talia.

PUNKTACJA

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

Uwaga! Sugerujemy tworzyć stosy warte po 10 rupii. Łatwiej będzie je policzyć dzieciom, a szybciej dorosłym. Dodatkowo, w przypadku pomyłki, łatwiej będzie je podliczyć ponownie.



- 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

Jeśli żaden z graczy nie zdobył jeszcze 2 pieczęci uznania, gracze powinni przygotować grę od nowa i rozpocząć nową rundę. Rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zdobędzie drugą pieczęć uznania.

Ten gracz wygrywa grę i zostaje mianowany ministrem handlu Maharadży.

PRZYPOMNIENIE ZASAD I UWAGI

- Kiedy gracz bierze karty z targu, może wziąć towary albo wielbłądy, ale **nigdy** jednego i drugiego jednocześnie.
- Jeśli gracz zdecydował się wziąć wielbłądy, zawsze musi zabrać z targu **wszystkie** wielbłądy.
- Wymiana:
  – Odłożonymi kartami mogą być wielbłądy, towary albo mieszanina obu typów tych kart.
  – Nie można jednocześnie zabrać i odłożyć na targ towarów tego samego rodzaju.
  – **Nigdy** nie można wymienić 1 karty z ręki na 1 kartę z targu; w wymianie zawsze biorą udział **przynajmniej** 2 zabierane i 2 oddawane karty.
- Jeśli pod koniec rundy obaj gracze posiadają tę samą liczbę wielbłądów, żaden z nich nie otrzymuje żetonu wielbłąda (wartego 5 rupii).
- Czasem na stole znajduje się mniej żetonów danego rodzaju niż kart, które gracz właśnie sprzedał. W takim wypadku gracz nadal otrzymuje premię za liczbę sprzedanych kart.
- Gracz nie musi mówić swojemu przeciwnikowi, ile posiada wielbłądów.
- Wielbłądów nie uważa się za karty na ręce, więc nie wpływają one na przekroczenie limitu 7 kart na ręce.

PORADY

Uwaga! Najlepiej przeczytać poniższe wskazówki po rozegraniu pierwszej partii.

- Wielbłądy należy gromadzić z rozwagą. Jeśli ich nie posiadasz, możesz mieć problem z wzięciem na pustą rękę wielu kart jednocześnie. Jeśli jednak zbierzesz ich za dużo, pozostawisz przeciwnikowi bardzo dochodową kombinację kart na targu.
- Najlepiej brać duże grupy wielbłądów, gdy przeciwnik ma już na ręce 7 kart. Jeśli po takiej akcji sytuacja na targu zrobi się interesująca, przeciwnik będzie musiał wymienić część ze swoich kart i prawdopodobnie nie zabierze wszystkich pożądanych towarów.
- Jeśli przeczuwasz, że na targu pojawią się niedługo wartościowe karty, korzystnym może się okazać dokonanie wymiany, która zaleje rynek wielbłądami, co zmusi przeciwnika do działania i otworzy przed Tobą wiele możliwości.
- W *Jaipur* istnieją trzy główne źródła dochodów: 3 rodzaje towarów ekskluzywnych, pierwsze żetony z każdego rodzaju i premie za sprzedaż wielu kart jednocześnie. Wszystkie te źródła są ważne. Nie pozwól przeciwnikowi zdobyć większości diamentów, złota i srebra, jeśli możesz, sprzedawaj towary przed nim i spróbuj dokonać jednej lub dwóch dużych sprzedaży!

Jaipur

Gra autorstwa
Sébastiena Pauchona

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

Skład
Samuel Rouge • Maciej Goldfarth

Tłumaczenie
Marcin Wełnicki

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c,
80-298 Gdańsk

REBEL

Poznaj nasze gry na stronie
www.wydawnictwo.rebel.pl