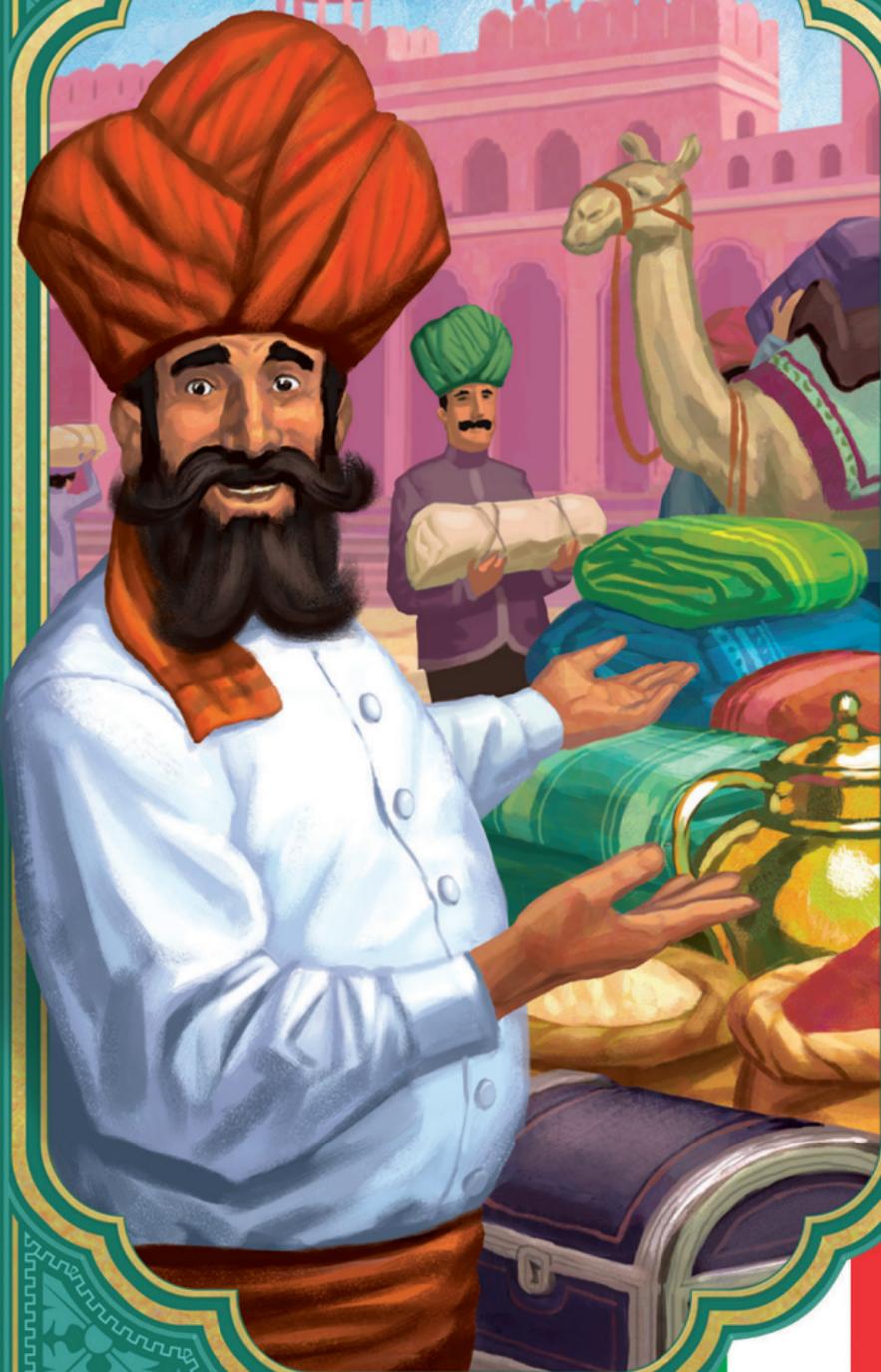


Sébastien Pauchon

Jai puri



GameWorks

INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Jaipur ... Per sperare di diventare il mercante accreditato del Maharaja alla fine di ogni settimana (*manche*) dovrai essere più ricco del tuo concorrente. Per riuscirci, raccogli e baratta le merci (*carte*) al mercato, poi vendile per accumulare rupie (*indicate sul dorso dei gettoni*). Se riesci a effettuare una vendita straordinaria (almeno tre carte), riceverai inoltre un premio (*il gettone bonus*).

Quanto ai cammelli, servono principalmente per i baratti, quando vuoi impossessarti di più merci al mercato.

Alla fine di ogni manche, il mercante più **ricco** ottiene un **Sigillo d'Eccellenza**. Il primo a possederne 2 vince la partita.

MATERIALE

55 carte merci e cammelli

6 x diamanti



6 x oro



6 x argento



6 x tessuti



8 x spezie



10 x cuoio



11 x cammello



dorso delle carte



38 gettoni merci



1 gettone cammello



18 gettoni bonus



3 Sigilli d'Eccellenza



NB: il valore dei gettoni merce è stampato in piccolo sulla faccia e in grande sul dorso dei gettoni. Il valore dei gettoni bonus è stampato solo sul dorso.

PREPARATIVI

- Posate 3 carte cammello scoperte, fra i due giocatori.
- Mescolate accuratamente tutte le carte restanti.
- Distribuite 5 carte a ogni giocatore.
- Le carte che restano sono posate coperte e costituiscono il tallone.

- Prendete le prime due carte del tallone e posatele scoperte accanto ai 3 cammelli. (È possibile che tra queste carte ci siano 1 o 2 cammelli). A questo punto il mercato è completo.
- Ognuno guarda le carte che ha in mano e ne estrae gli eventuali cammelli, che posa davanti a sé in una sola pila, con la faccia visibile. È il recinto.

Ecco a cosa può assomigliare il gioco all'inizio della partita



- Classificate i gettoni secondo il tipo di merce.
- Costituite una pila per ogni merce, ordinando i gettoni per valore crescente dal basso in alto.
- Stendete ogni pila a catena in modo che si possa sempre vedere il valore di tutti i gettoni.
- Selezionate i gettoni bonus secondo il tipo (●●●, ●●●●, ●●●●●). Mescolate separatamente ogni tipo, poi costituite 3 pile che non stenderete.
- Il gettone cammello è posato accanto ai gettoni bonus.
- Disponete i gettoni come indicato nell'illustrazione qui sopra.
- I 3 Sigilli d'Eccellenza sono a disposizione dei giocatori.

Scegliete a caso chi giocherà per primo.
Eccovi pronti a cominciare la partita.

TURNO DI GIOCO

Al tuo turno puoi scegliere se:

PRENDERE DELLE CARTE

O

VENDERE DELLE CARTE

Ma non entrambe!

Dopodiché il tuo turno è finito e tocca al tuo avversario scegliere una di queste due azioni.

PRENDERE DELLE CARTE

Se prendi delle carte, devi scegliere una delle opzioni seguenti:
 sia **A** prendere **più** merci (= **BARATTO!**),
 sia **B** prendere **1 sola** merce,
 sia **C** prendere **tutti** i cammelli.

Qui di seguito, queste
3 opzioni in dettaglio.

A Prendere più merci



Prendi in mano **le** merci che ti interessano (possono anche essere differenti), poi ...

... barattale contro **lo stesso numero** di carte. Le carte rese possono essere dei cammelli, delle merci o entrambe.

B Prendere 1 sola merce



Prendi in mano **1 sola** merce del mercato, poi ...

... rimpiazzala con la prima carta del tallone.

C Prendere i cammelli



Prendi **TUTTI** i cammelli del mercato e posali nel tuo recinto, poi ...

... rimpiazza le carte prese pescandone altrettante dal tallone.

ATTENZIONE

Alla fine del suo turno, un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

VENDERE DELLE CARTE

Per vendere delle carte, scegli un solo tipo di merce di cui scarterai tante carte quante ne vuoi. Ogni vendita è ricompensata con dei gettoni merci e a volte con i bonus (secondo l'importanza della vendita).

Una vendita si effettua in 3 tappe.

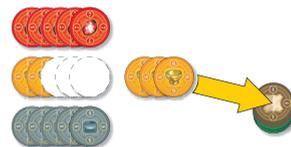
1

Vendi tante carte merci quante ne desideri, posandole scoperte sullo scarto.



2

Prendi lo stesso numero di gettoni quante sono le carte che hai scartato (cominciando dal gettone in alto della fila corrispondente, cioè dai valori più forti). Impila i tuoi gettoni davanti a te.



3

Inoltre, secondo il numero di carte vendute, prendi l'eventuale gettone bonus corrispondente.

3 carte vendute



4 carte vendute



5 carte vendute (o più)



NB: prima di ricevere un gettone bonus, non si conosce esattamente il suo valore. Per 3 carte vendute, questo può variare tra 1 e 3 rupie. Per 4 carte vendute, questo varia tra 4 e 6 rupie e per 5 carte vendute, varia tra 8 e 10 rupie. Diversamente dai gettoni merci, il valore in rupie dei bonus è stampato unicamente sul dorso (il che spiega i punti interrogativi sulla faccia).

Restrizioni durante una vendita



Per le 3 merci più care (diamanti, oro e argento), è sempre obbligatorio venderne **almeno 2** carte. (Questa regola si applica anche quando non resta che un solo gettone di queste merci).

PROMEMORIA

A ogni turno si può vendere un solo tipo di merce.

FINE DI UNA MANCHE

Una manche finisce **immediatamente** quando:

3 tipi di gettoni merci sono esauriti.



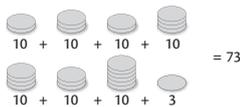
Il tallone è esaurito e mancano le carte per completare il mercato.



PUNTEGGIO

- Il giocatore che possiede più cammelli nel proprio recinto riceve il gettone cammello che vale 5 rupie. 
- Ognuno scopre i suoi gettoni e conta l'insieme delle proprie rupie per determinare chi è il mercante più ricco.

(Vi consigliamo di fare delle pile di 10 rupie, in modo che sia più facile per i bambini, più rapido per gli adulti e allo stesso tempo più pratico in caso di ulteriore conteggio).



- Il mercante più ricco vince un Sigillo d'Eccellenza. 
- In caso di parità nel numero di rupie, vince il mercante che possiede il maggior numero di **gettoni bonus**. In caso di ulteriore parità, vince quello che possiede il maggior numero di gettoni merce.

NUOVA MANCHE

Nel caso in cui nessun giocatore possieda 2 Sigilli d'Eccellenza, iniziate una nuova manche disponendo il gioco come all'inizio della partita. Comincia il perdente della manche precedente.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente appena un mercante possiede 2 Sigilli d'Eccellenza. Vince la partita ed è consacrato Mercante del Maharaja. Sua mamma sarà molto contenta di lui.



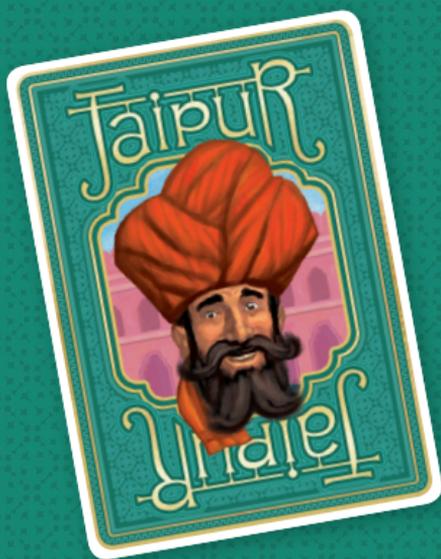
PROMEMORIA E PRECISAZIONI

- Quando vuoi delle carte al mercato, prendi sempre sia delle merci, sia dei cammelli, **mai** tutti e due insieme.
- Quando decidi di prendere dei cammelli, devi sempre prendere **tutti quanti** i cammelli presenti sul mercato.
- Durante un baratto:
 - le carte rese possono essere sia dei cammelli, sia delle merci, sia entrambi;
 - una stessa merce non può ritrovarsi allo stesso tempo tra quello che prendi e quello che lasci al mercato;
 - non puoi **mai** barattare 1 sola carta della tua mano contro 1 del mercato. Un baratto comporta **almeno** 2 carte contro 2.
- Durante il conteggio dei punti, se i due giocatori possiedono lo stesso numero di cammelli, nessuno vince il gettone cammello (5 rupie).
- Durante una vendita, a volte resta un gettone di meno del numero di carte. Prendi comunque il bonus corrispondente al numero di carte vendute.
- Durante il gioco, non sei obbligato a rivelare al tuo avversario il numero di cammelli presenti nel tuo recinto.
- I cammelli non sono presi in conto per quanto riguarda il limite di 7 carte in mano.

CONSIGLI

NB: da leggere dopo aver giocato la prima partita.

- L'utilizzazione dei cammelli è abbastanza delicata: se ti mancano, è una seccatura nel caso in cui vuoi prendere più carte in una volta e non ne hai nessuna in mano. Ma quando prendi molti cammelli, rischi di offrire all'avversario un mercato molto interessante.
- Se decidi di prendere una grossa serie di cammelli può essere conveniente farlo quando il tuo avversario ha già 7 carte in mano. Così, se il nuovo mercato è allettante, sarà obbligato a barattare e probabilmente non potrà prendere tutto quello che gli interessa.
- Se ti sembra che stanno per uscire delle carte molto buone, può essere vantaggioso fare un baratto che lasci sul mercato solo cammelli. Così il tuo avversario a volte dovrà aprirti il gioco.
- Ci sono tre fonti maggiori di guadagno: le 3 merci preziose, i primi gettoni di ogni serie e le grosse vendite (+ bonus). Tutte e tre sono importanti: non lasciare allora in giro i diamanti, l'oro e l'argento, vendi in barba al tuo avversario appena puoi, ma cerca di realizzare, se possibile, anche una o due grosse vendite!



Jaipur

Un gioco di
Sébastien Pauchon

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

Fotolitografia e layout
Samuel Rouge

Traduzione
Giovanni Galanti

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Switzerland

Scoprite tutti i nostri giochi su

www.gameworks.ch

GameWorks