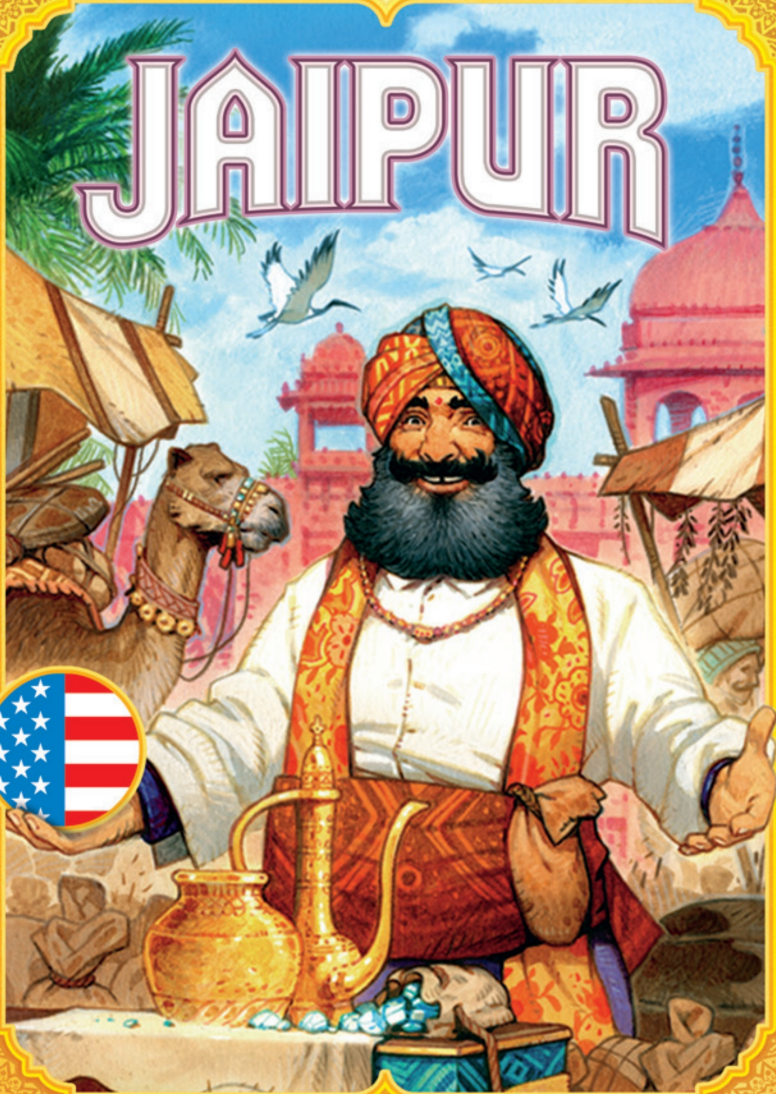


JAIPUR



ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В Джайпуре ваша цель — стать личным торговцем махараджи, накопив к концу каждой недели (раунда) больше богатств, чем ваш противник. Для этого вам нужно собирать и обменивать товары (карты) на рынке, а затем продавать их за рупии (переворачивать жетоны). Если вам удастся заключить крупную сделку (3 карты или больше), вы получите награду (бонусный жетон).

Верблюды не имеют продажной ценности, но очень полезны для торговли, особенно когда вам нужно много товаров с рынка.

В конце каждого раунда самый **богатый** торговец получает Печать отличия. Побеждает игрок, первым собравший 2 Печати отличия.



МАТЕРИАЛ

6 × бриллиантов



6 × золото

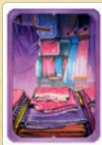


55 товарных карт

6 × серебро



8 × ткань



8 × специи



10 × кожа



11 × верблюдов



назад



38 товарных жетонов



1 жетон верблюда



18 бонусных жетонов



3 Знака отличия



Примечание: номинал товарных жетонов указан мелким шрифтом на лицевой стороне и крупным шрифтом на оборотной стороне. Номинал бонусных жетонов указан только на оборотной стороне.

НАСТРАИВАТЬ

- Положите между игроками 3 карты верблюдов лицевой стороной вверх.
- Тщательно перетасуйте оставшиеся карты.
- Раздайте каждому игроку по 5 карт.
- Оставшиеся карты кладутся рубашкой вниз в колоду для вытягивания. Заполните рынок (до 5 карт), вытянув 2 карты из колоды и положив их лицевой стороной вверх рядом с верблюдами. (Допускается, если один или оба из них также являются верблюдами.) Рынок **готов**.
- Затем игроки забирают верблюдов из рук и кладут их лицевой стороной вверх стопкой перед собой. Таким образом формируется **стадо каждого игрока**.

Вот как может выглядеть игра в начале.



- Отсортируйте токены по типу товара.
- Сложите товары каждого типа в стопку в порядке убывания стоимости.
- Разложите каждую стопку, как показано выше, так, чтобы оба игрока могли видеть все значения жетонов.
- Разложите бонусные жетоны по типу (3  ,  , ). Перемешайте каждый тип отдельно, затем сформируйте стопки (не разложенные).
- Поместите жетон верблюда рядом с бонусными жетонами.
- Расположите токены, как показано на иллюстрации выше.
- Разместите 3 Знака отличия в пределах легкой досягаемости для обоих игроков.

Выберите игрока для начала игры. Теперь вы готовы начать.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете сделать одно из следующих действий:

ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

ИЛИ

ПРОДАЖА КАРТ

Но никогда не оба варианта одновременно!

Ваш ход окончен, и ваш противник выбирает одно из этих действий.

ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

Если вы принимаете карты, вам необходимо выбрать один из следующих вариантов:

- А. взять 1 **единственный** товар,
- Б. взять **несколько** товаров (=вариант ОБМЕНА),
- С. Забрать **всех** верблюдов.

Эти 3 варианта подробно описаны ниже.

А: Возьмите 1 один хороший



Возьмите **один** товар
карта с рынка
Затем в твою руку...

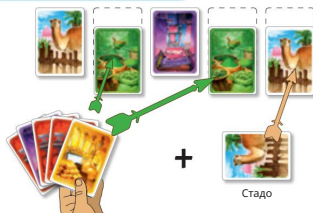


...замените её верхней картой колоды

Б: Возьмите несколько товаров

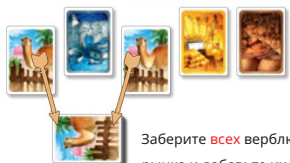


Возьмите в руку **все** нужные вам
карты товаров (они могут быть разных
типов), затем...



... обменять **одинаковое количество** карт.
Возвращаемые карты могут представлять
собой верблюдов, товары или их комбинацию.

С: Возьмите верблюдов



Заберите **всех** верблюдов с
рынка и добавьте их в своё
стадо, а затем...



... замените взятые карты, вытянув
их из колоды.

ВАЖНЫЙ

В конце своего хода у игроков **никогда не может быть более 7 карт на руках**.

ПРОДАЖА КАРТ

Чтобы продать карты, выберите **один** тип товаров и сбросьте в стопку сброса столько карт этого типа, сколько захотите. Каждая продажа приносит жетоны товаров, а если продажа достаточно крупная, то и бонус.

Продажа осуществляется в 3 этапа.

1

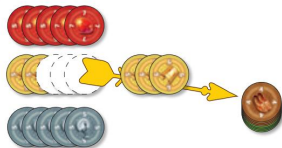
Выберите вид товара и продайте столько, сколько пожелаете, выложив их лицевой стороной вверх в кучу отходов.



2

За каждую проданную карту, начиная с самой высокой карты соответствующего типа, берите по одному жетону.

Сложите жетоны перед собой.



3

Если вы продадите 3 или более карт, Возьмите соответствующий бонусный жетон.

Продано 3 карты



Продано 4 карты



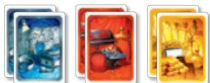
Продано 5 карт
(или больше)



Примечание: Точная стоимость бонусного жетона становится известна только после его вытягивания. За продажу 3 карт он составит 1, 2 или 3 рупии.

За продажу 4 карт цена составит 4, 5 или 6 рупий, а за продажу 5 карт — 8, 9 или 10 рупий. В отличие от жетонов товаров, стоимость бонусного жетона в рупиях указана только на оборотной стороне.

Ограничения во время продажи



При продаже трех самых дорогих товаров (серебро, бриллианты, золото) в сделку необходимо включить как минимум две карты. (Это правило действует даже если остался только один жетон товара соответствующего типа.)

НАПОМИНАНИЕ

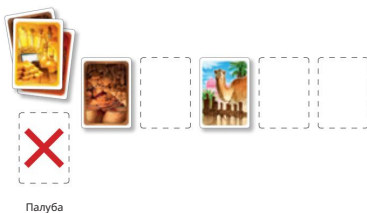
В каждом раунде вы можете продавать только один тип товаров, больше — никогда.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается немедленно, если:



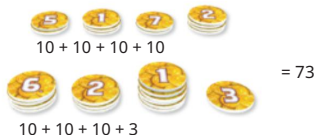
В колоде недостаточно карт.
пополнить рынок пятью картами.



Очки

- Игрок, у которого в стаде больше всего верблюдов, получает жетон верблюда стоимостью  , что есть 5 рупий.
- Игроки переворачивают свои фишки и суммируют полученные значения, чтобы определить, кто самый богатый.

Примечание: Мы рекомендуем разделить купюры на стопки по 10 рупий, так как детям так легче считать, взрослым — быстрее, а также удобнее, если потребуется пересчитать.



- Самый богатый трейдер получает Знак отличия .
- В случае ничьей печать достается игроку с наибольшим количеством бонусных жетонов. Если ничья сохраняется, печать достается игроку с наибольшим количеством жетонов товаров.

НОВЫЙ РАУНД

Если ни у одного из игроков еще нет 2 печатей отличия, начните игру заново и сыграйте еще один раунд. Начинает игрок, проигравший в предыдущем раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у одного из игроков оказывается 2 Печати Превосходства. Этот игрок выигрывает игру и назначается личным торговцем Махараджи.



НАПОМИНАНИЯ И ЗАМЕТКИ

- Когда вы берете карты с рынка, вы либо берете товары, либо верблюдов, но никогда то и другое одновременно.
- Если вы решили завести верблюдов, вы всегда должны забирать всех верблюдов с рынка.
- При совершении обмена:
 - возвращаемые карты могут представлять собой верблюдов, товары или их сочетание;
 - Товары одного и того же типа не могут быть одновременно изъяты с рынка и возвращены на него;
 - Вы **никогда не** сможете обменять всего одну карту из своей руки на одну карту с рынка (две или более).
являются обязательными).
- Если в конце раунда у обоих игроков одинаковое количество верблюдов, ни один из них не забирает жетон верблюда (5 рупий).
- Иногда во время распродажи количество доступных жетонов меньше, чем количество карт. В этом случае вы все равно получите бонусный жетон за количество проданных карт.
- Игрокам не обязательно сообщать сопернику, сколько верблюдов у них есть.
- Карты Camels не учитываются в лимите на 7 карт в руке.

СОВЕТ

Примечание: Лучше всего прочитать это после первой игры.

- Использование верблюдов — это балансирование на грани. Если у вас их нет, вам будет сложно пополнить свою руку после совершения продажи. Однако, если вы заберете много верблюдов сразу, вы рискуете оставить очень прибыльный рынок для своего противника.
- Лучшее время для захвата большой группы верблюдов — когда у вашего противника уже есть 7 карт в руке. Тогда, даже если новые карты на рынке ценны, вашему противнику придется обменять карты из своей руки, чтобы их забрать.
- Если вы считаете, что скоро появятся ценные карты, может быть выгодно совершить обмен, который заполнит рынок верблюдами. Если ваш противник заберет этих верблюдов, у вас появится первая возможность забрать новые карты на рынке.
- Существует три основных источника дохода: 3 дорогих товара, первые жетоны в каждом наборе и большие бонусы от продаж. Все три важны: не позволяйте противнику забрать львиную долю алмазов, золота и серебра. Продавайте раньше противника, если можете, и постарайтесь совершить одну-две действительно крупные продажи!



JAIPUR

SEBASTIEN BAUCHON

Боже мой, как быстро летит время! Последнее десятилетие пролетело в мгновение ока. Я очень хорошо помню первые идеи, которые привели к созданию игры «Джайпур»: всё началось с желания быстро развить бартерную фазу (отсюда и «нейтральный» центральный рынок). В итоге я ограничился игрой для двух игроков, поскольку именно в такой конфигурации бартер оказывает наибольшее влияние на противника.

Это привело к напряженной торговой системе, но без прямых столкновений, что, возможно, объясняет ее популярность с течением времени. Для этого нового издания Джайпур садится на ракету «Космические ковбои»... в бесконечность и за ее пределы!

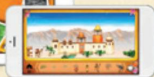
VINCENT DUTRAIT

Я стремился сочетать современные и классические методы, применяя новые художественные подходы, оставаясь при этом верным старым инструментам: краскам, карандашам, бумаге. Я плыл по течению молодежных изданий, ролевых игр и настольных игр — миру, которому отныне посвящаю себя исключительно.

Мои любимые направления — это фэнтези и приключения. Диптих, посвященный Джайпуру и Джодпуру, занимает особое место в моем сердце, предоставляя мне возможность поделиться махараджанскими красками, текстурами и атмосферой!



ОПЫТ ИСКУССТВА
ЦИФРОВОЙ
ВЕРСИИ И



КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Несмотря на все усилия, предпринятые при производстве этой игры, если какой-либо товар отсутствует или поврежден, пожалуйста, свяжитесь со службой поддержки клиентов нашего дистрибьютора Asmodee по следующему адресу: <https://parts.asmodee-na.com/partsrequests/>

Решение будет предоставлено в кратчайшие сроки.

Книга «Джайпур» издана издательством JD Editions - SPACE Cowboys.
47 rue de l'Est, 92100 Булонь-Бийанкур - Франция
© 2019 SPACE Cowboys. Все права защищены.

Узнайте больше о Джайпуре и команде SPACE Cowboys.

на сайте www.spacecowboys.fr.



и

