

JAIPUR

SÉBASTIEN PAUHHON

Hogy rohan az idő! Egy egész évtized suhant el egy szempillantás alatt. Jól emlékszem a Jaipur születéséhez vezető gondolatra: Olyan játékot akartunk, ahol gyorsan pörög a cserekereskedelmi fázis ("független" piac). Végül megtartottam kétjátékos játéknak, mivel ketten játszva jobban kihangsúlyozódik a cserekereskedelem hatása a passzív félre.

A végeredmény egy hatékony kereskedelmi rendszer lett, mely nélkülözi a direkt interakciót, és ebből adódhat a játék hosszú ideje tartó sikere. Ezen új kiadás alkalmat nyújt, hogy a Space Cowboys rakétájára pattanjunk... és célba vegyük a végtelent!

VINCENT DUTRAIT

Kombinálni akartam a modern és a hagyományos módszereket. Újszerű művészeti vízióval dolgoztam a régi idők eszközeivel: festékekkel, ceruzával és papírral. Tanulmányoztam ifjúsági kiadványokat, szerep- és társasjátékokat - egy szórakoztató világot, amelynek a jövőben teljesen oda akarom szentelni magam. Kedvenc stílusaim a fantasy és a kaland. Jaipurnak és Jodhpurnak különleges helye van a szívemben, mivel rajtuk keresztül van módom bemutatni Rajaszthan színeit, tájait és érzéseit.



**EXPERIENCE
THE DIGITAL
VERSION**

**AZ ALKALMAZÁS
ANGOL NYELVŰ**



Distribution:

Asmodee Nordics
Valseholmen 1, 2650 Hvidovre, DK.
www.asmodeenordics.com



Jaipur is published by JD Editions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved.
magyar szöveg 1.01 © 2021 sakali

Find out more about Jaipur and SPACE Cowboys

on www.spacecowboys.fr,  and 

JAIPUR



BEVEZETÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Jaipur... Céld a maharadza személyes kereskedőjévé válni. Ehhez minden héten (fordulóban) több pénzt kell gyűjtened, mint a kihívód. Hogy ezt elérd, gyűjts árukat (kártyákat) és cseréld be őket a piacon, illetve add el őket rúpiáért (zsetonokért). Ha igazán jó vásárt csinálsz (legalább három kártya), extra díjazásban részesülsz (bónuszseton). A tevéket a cserekereskedelemben főként akkor használhatod, amikor a piacról egyszerre nagyobb mennyiségű áruhoz szeretnél jutni.

Minden forduló végén a gazdagabb kereskedő kiválósági jelvényt kap. A játékot az nyeri, aki elsőként kap két ilyen jelvényt.



TARTALOM



Figyelem: az árujelző zsetonok értéke leolvasható az előoldalon kicsivel, a hátoldalon nagygyal nyomtatva. A bónuszsetonok értéke csak a hátoldalon látható.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzetek 3 tevekártyát felfordítva az asztal közepére.
- A többi kártyát keverjétek meg alaposan.
- Osszatok ki 5 kártyát mindkét játékosnak.
- Rakjátok a maradék kártyákat lefordítva húzópakliknak. Húzzátok fel a húzópakli 2 legfelső kártyáját és rakjátok a tevék mellé felfordítva. (A húzott kártyák szintén lehetnek tevék). A piac ezzel elkészült.
- Ha valamelyik játékosnak van a kezében tevekártya, ezeket maga elé kell helyeznie felfelé fordítva. Az így lehelyezett kártyák alkotják a játékos tevecsofordáját.

Az előkészületek után a játék pl. így nézhet ki.



- Válogassátok szét a zsetonokat áruajtánként.
- Rendezzétek minden áruajtán zsetonjait érték szerinti sorrendbe. A legmagasabb értékű legyen felül.
- Osszassátok szét az így kapott zsetontornyokat, hogy mindegyik érték látható legyen.
- Vegyétek szét a bónuszsetonokat típus szerinti (, ,), és mindhárom típusú keverjétek külön-külön össze, majd halmazozzátok őket tornyokba.
- Helyezzétek a tevezsetont a bónuszsetonok mellé.
- Rendezzétek a zsetonokat a fenti kép szerinti sorrendbe.
- Helyezzétek a 3 kiválósági jelvényt olyan helyre, ahol könnyű őket elérni.

Döntsétek el, ki kezd. Most kezdődhet a játék.

KÖRÖK

A játékos a saját körében

HÚZHAT KÁRTYÁKAT VAGY **ELADHAT KÁRTYÁKAT**

Sosem mindkettőt!

Ezután a játékos köre véget ér, és az ellenfélén a sor, hogy a két opció valamelyikével éljen.

KÁRTYÁK FELHÚZÁSA

Ha a játékos úgy dönt, kártyát húz, az alábbi alternatívák állnak rendelkezésére:

- A. Felhúz **egy** árukártyát.
- B. Felhúz **TÖBB** árukártyát (= CSEREKERESKEDELEM)
- C. Felhúzza az **összes** tevét.

Az alternatívák részletes kifejtését lásd alább.

A: Egy árukártyát húzol



A játékos felhúz **egy** árukártyát a piacról. Ezután...



...azt a húzópakli legelső lapjával helyettesíti a piacon.

B: Több árukártyát húzol



A játékos felhúzza az **összes** neki tetsző árukártyát a piacról (lehetnek különböző fajtájúak). Ezután



...cserebe **ugyanannyi** kártyát ad értük. A cserebe adott kártyák lehetnek **tevék**, áruk vagy **vegyesen** mindkettő.

C: Felhúzol a tevéket



A játékos felhúzza a piacról az **ÖSSZES** tevét, és lerakja őket a csordájába. Ezután...



...a húzópakliból helyettesíti az általa felhúzottakat a piacon.

FIGYELEM

Egy játékos kezében sem maradhat a **kör végére** 7-nél több lap.

KÁRTYÁK ELADÁSA

A játékos eladhat a kezében lévő árutípusok közül **egy** tetszőlegesből tetszése szerinti mennyiséget. Minden üzletkötésért áruzesetont kap, valamint nagyobb mennyiség után bónuszsetont is.

Az üzletkötés 3 fázisból áll.

1

A játékos elad tetszőleges mennyiségű kártyát és ezeket felfordítva a dobópaklira helyezi.



2

A játékos az eldobott kártyákkal megegyező mennyiségű áruzesetont kap (a legelsővel, tehát legértékesebbel kezdve).

A játékos maga elé helyezi a zsetonokat.



3

3 eladott kártya



Ha a játékos legalább 3-at ad el az áruból, bónuszsetont is kap.

4 eladott kártya



5 eladott kártya



(vagy több)

Figyelem: A játékos a bónuszseton értékét csak annak felhúzása után látja. 3 eladott kártyáért a bónusz lehet 1, 2 vagy 3 rúpia, 4 eladott kártyáért 4, 5 vagy 6 rúpia, és 5 eladott kártyáért 8, 9 vagy 10 rúpia. Az áruzesetontól eltérően a bónuszseton értéke csak a hátoldalon látszik (ezért van az előoldalon kérdőjel).

Kereskedelmi korlátozások



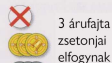
Ha a játékos a 3 legdrágább áru fajtá valamelyikét adja el (gyémánt, arany, ezüst), egyszerre legalább két kártyát kell áruba bocsátania. (A szabály akkor is érvényes, ha már csak egy zseton maradt a szóban forgó áru fajtából).

EMLÉKEZTETŐ

egy fordulóban csak egyféle árut lehet eladni

A FORDULÓ BEFEJÉSE

A forduló rögtön véget ér, ha



a húzópakliban nincs elég kártya a piac feltöltéséhez.



Húzópakli

PONTOZÁS

- A játékos, akinek a csordájában több tevé van, megkapja a tevé- (1) zsetont (5 rúpia).
- A játékosok megfordítják a zsetonjaikat és összeadják azok értékeit, hogy kiderüljön, melyikőjük gazdagabb.

(Érdemes a zsetonokat 10 rúpiánként tornyokba rakni, megkönnyítve és meggyorsítva ezzel a számolást).



- A gazdagabb kereskedő kiválósági jelvényt kap (1).
- Ha a játék döntetlen, a több bónuszpontot gyűjtő játékos kapja a kiválósági jelvényt. Ha még így is döntetlen, akkor a több áruzetont felhalmozó játékos kapja a jelvényt.

ÚJ FORDULÓ

Ha még egyik játékosnak sincs két kiválósági jelvénye, akkor rendezzék vissza a kártyákat és zsetonokat, kezdjétek egy új fordulót. Az előző fordulót elvesztő játékos kezdet.

A JÁTÉK BEFEJÉSE

A játék véget ér, amikor az egyik játékos megszerzi a saját második kiválósági jelvényét. Ez a játékos a győztes, ő lesz a maharadzsza személyi kereskedője.



FONTOS MEGJEGYZÉSEK

- Amikor egy játékos kártyákat húz a piacról, vagy árut vagy tevévet vehet el, de **sohasem mindkettőt**.
- Ha a játékos úgy dönt, hogy tevéet húz, a piacon lévő **összes** tevéet el kell vennie.
- Cserekereskedelem esetén
 - a játékos beadhat a cserébe tevéket, árukat vagy **mindkettőt**
 - egy időben nem adhat be és vehet fel ugyanaból az áruajtából
 - Egyszerre legalább két kártyát kell cserélni. Egy kézben lévő kártya cseréje egy piacon lévő kártyára nem megengedett.
- Ha a forduló végén mindkét játékosnak azonos számú tevéje van, egyikük sem kapja meg a tevezsetont (5 rúpia).
- Előfordul, hogy kevesebb zseton maradt egy áruból, mint amennyi kártyát elad a játékos. Ettől függetlenül a mennyiség szerinti bónuszseton jár a játékosnak.
- A játékos nem köteles megmutatni ellenfelének, hogy hány tevéje van.
- A kézben lévő kártyák száma nem lehet több hétnél, de ebbe a tevék nem számítanak bele.

TANÁCSOK

Figyelem: ezt érdemes az első játék után elolvasni.

- A tevéket érdemes megfontoltan használni: Ha a játékosnak nincs tevéje és a keze is üres, nem juthat egyszerre egynél több kártyához. Viszont ha a játékos egyszerre sok tevéet húz fel, azzal potenciálisan értékes árukhoz juttathatja ellenfelét.
- Ha a játékos úgy dönt, hogy nagyszámú tevéet húz fel, azt érdemes olyankor csinálni, amikor az ellenfélnek 7 kártya van a kezében. Így ha a piacra jó áru érkezik, az ellenfélnek muszáj cserélnie, és így valószínűleg nem lesz módja az összes szimpatikus kártyát felhúzni.
- Ha a játékos értékes kártya felbukkanására számít, érdemes cseréléssel tevéekkel feltöltenie a piacot. Így az ellenfél fel kényszerül húzni az összes kártyát.
- Három fő bevételi forrás van: a három legdrágább áruajtaja, az első (legértékesebb) árujelző zsetonok és a nagy üzletért járó bónuszok. Mindhárom fontos. Próbáld megakadályozni ellenfeled abban, hogy a gyémánt, arany és ezüst nagyrészt megszerezze, adj el hamarabb, mint ő, ha tudsz és igyekezz egy-két igazán nagy üzletet megkötni!

