

## INTRODUZIONE E OBIETTIVO DEL GIOCO

Jaipur... La vostra aspirazione è quella di diventare il mercante personale del Maharaja arricchendovi più del vostro avversario alla fine di ogni settimana (*round*). Per farlo, accumulate e scambiate le merci (*carte*) al mercato, poi vendetele in cambio di rupie (*sul retro dei segnalini*). Se riuscite a concludere un ottimo affare (tre carte o più), riceverete una ricompensa (*un segnalino bonus*). Quanto ai cammelli, li utilizzerete principalmente per gli scambi in cui desiderate prendere più merci al mercato.

Alla fine di ogni round, il mercante **più ricco** riceve un Sigillo di Eccellenza  / . Il primo giocatore ad accumularne 2 vince la partita.

## CONTENUTO

### 55 carte merce

6 x diamanti



6 x oro



6 x argento



8 x tessuti



8 x spezie



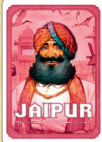
10 x cuoio



11 x cammelli



1 dorso



38 segnalini merce



1 segnalino cammello



18 segnalini bonus



3 Sigilli di Eccellenza



**N.B.** Il valore dei segnalini merce è mostrato in caratteri piccoli sul fronte e in caratteri più grandi sul retro. Il valore dei segnalini bonus è mostrato solo sul retro.

## PREPARAZIONE

- Collocare 3 carte cammello a faccia in su in mezzo ai giocatori.
- Mescolare bene le carte rimanenti.
- Distribuire 5 carte a ogni giocatore.
- Le carte rimanenti vanno a comporre un mazzo di pesca a faccia in giù. Prendere le prime due carte dal mazzo e collocarle a faccia in su accanto ai cammelli (*è possibile che vengano pescati 1 o 2 cammelli*). Il **mercato** ora è pronto.
- I giocatori rimuovono poi gli eventuali cammelli dalle loro mani e li posizionano a faccia in su in una pila davanti a loro. Così facendo, ogni giocatore compone la sua **mandria**.

Questo è l'aspetto che il gioco potrebbe avere all'inizio della partita.



- Suddividere i segnalini per tipo di merce.
- Comporre una pila per ogni tipo di merce in ordine decrescente di valore.
- Scalare ogni pila di segnalini in modo che entrambi i giocatori possano vedere tutti i loro valori.
- Suddividere i segnalini bonus per tipo (🐪, 🐪, 🐪). Mescolare ogni tipo di segnalini separatamente, poi comporre 3 pile non scalate.
- Posizionare il segnalino cammello accanto ai segnalini bonus.
- Disporre i segnalini come mostrato nell'illustrazione soprastante.
- Posizionare i 3 Sigilli di Eccellenza a portata di mano dei giocatori.

**Scegliere casualmente il primo giocatore. Ora la partita può cominciare.**

## TURNO DI GIOCO

Nel proprio turno, un giocatore può:

**PRENDERE CARTE**

**OPPURE**

**VENDERE CARTE**

*Ma non può mai fare entrambe le cose!*

Il vostro turno ora è finito e il vostro avversario sceglie una di queste azioni.



## PRENDERE CARTE

Se prendete le carte, dovete scegliere una delle opzioni seguenti:

- **A**, prendere **1 singola** merce,
- **B**, prendere **più** merci (= **SCAMBIO!**),
- **C**, prendere **tutti** i cammelli.

Queste tre opzioni sono descritte in dettaglio di seguito.

### A: Prendere 1 singola merce



### B: Prendere più merci



### C: Prendere tutti i cammelli



#### IMPORTANTE

Un giocatore non può mai avere più di 7 carte nella propria mano alla fine del proprio turno.



## VENDERE CARTE

Per vendere le carte scegliete **un solo** tipo di merce e scartate le carte merce di quel tipo nel numero che preferite, mettendole nella pila degli scarti. Ogni vendita vi procura segnalini merce e, se è abbastanza corposa, anche un bonus.

*Una vendita si svolge in 3 passi.*

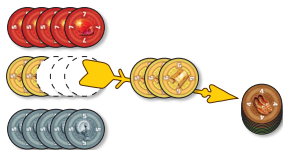
1

Vendete il numero di carte che preferite, collocandole a faccia in su sulla pila degli scarti.



2

Prendete un numero di segnalini pari al numero di carte scartate (*partendo dalla "cima" della pila corrispondente, vale a dire da quelli di valore più alto*). Posizionate i segnalini davanti a voi.



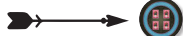
3

Se vendete 3 o più carte, prendete il segnalino bonus corrispondente.

3 carte vendute



4 carte vendute



5 carte vendute  
(o più)



**N. B.** Il valore di un bonus non è noto finché non viene pescato. Per **3 carte vendute**, sarà di 1, 2 o 3 rupie. Per **4 carte vendute**, sarà di 4, 5 o 6 rupie e per **5 carte vendute** sarà di 8, 9 o 10 rupie. A differenza dei segnalini merce, il valore in rupie del segnalino bonus è stampato solo sul retro.

## Restrizioni durante una vendita



Quando vendete le 3 merci più costose (*diamanti, oro e argento*), la vendita deve includere **un minimo** di due carte. (*Questa regola si applica anche se rimane soltanto un segnalino merce di un determinato tipo.*)

### PROMEMORIA

Potete vendere soltanto **un tipo di merce** a ogni round.

## FINE DI UN ROUND

Un round termina **immediatamente** se:




3 tipi di segnalini merce sono esauriti.



Non restano più carte del mazzo di pesca quando si tenta di rifornire il mercato.




## PUNTEGGI

- Il giocatore con più cammelli nella sua mandria riceve il segnalino cammello , che vale 5 rupie.
- I giocatori girano i loro segnalini e sommano i valori per determinare chi è il più ricco.

**N.B.** Vi suggeriamo di comporre delle pile da 10 rupie in quanto contarle risulta più facile per i bambini e più rapido per gli adulti, oltre a essere più pratico qualora dobbiate ripetere il conteggio.



- Il mercante più ricco prende un Sigillo di Eccellenza .
- In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di **segnalini bonus** prende il Sigillo. Se i giocatori sono ancora in parità, il Sigillo viene preso dal giocatore con il maggior numero di segnalini merce.

## NUOVO ROUND

Se nessun giocatore possiede ancora 2 Sigilli di Eccellenza, effettuate una nuova preparazione e iniziate un nuovo round da capo. Il giocatore che ha perso il round precedente agisce per primo.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente non appena uno dei giocatori possiede 2 Sigilli di Eccellenza. Quel giocatore vince la partita e viene nominato mercante personale del Maharaja.



## PROMEMORIA E NOTE

- Quando prendete le carte dal mercato, potete scegliere se prendere merce o cammelli, ma **mai** entrambi.
- Se decidete di prendere i cammelli, dovete sempre prendere **tutti** i cammelli nel mercato.
- Quando effettuate uno scambio:
  - Le carte cedute possono essere cammelli, merci o un misto di entrambe le cose;
  - Non potete cedere e prendere lo stesso tipo di merce al mercato;
  - Non potete **mai** scambiare solo 1 carta dalla vostra mano per 1 carta dal mercato. Ogni scambio deve coinvolgere **almeno** 2 carte per 2 carte.
- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di cammelli alla fine del round, nessuno prende il segnalino cammello (5 rupie).
- A volte, durante una vendita, può capitare che ci siano segnalini disponibili in numero inferiore rispetto alle carte. In quel caso ricevete comunque il segnalino bonus per il numero di carte vendute.
- I giocatori non sono obbligati a far sapere all'avversario quanti cammelli possiedono.
- I cammelli non contano al fine di determinare il limite di mano di 7 carte.

## CONSIGLI

**N.B.** Vi consigliamo di leggere questa sezione dopo avere giocato la prima partita.

- I cammelli vanno utilizzati in modo equilibrato: se non avete alcun cammello, vi troverete in difficoltà quando tenderete di prendere molte carte e la vostra mano sarà vuota. Tuttavia, se prendete molti cammelli, rischiate di lasciare un mercato molto proficuo al vostro avversario.
- Se decidete di prendere un grosso gruppo di cammelli, vale la pena farlo quando il vostro avversario ha già 7 carte in mano. Così, se il nuovo mercato è interessante, dovrà scambiare delle carte e probabilmente non potrà prendere tutte le carte desiderate.
- Se pensate che stiano per comparire alcune carte preziose, può essere conveniente fare uno scambio che riempia tutto il mercato di cammelli, obbligando il vostro avversario ad aprire il gioco per voi.
- Ci sono tre fonti principali di ricchezza: le 3 merci costose, i primi segnalini merce di ogni pila e i bonus per le grosse vendite. Tutte e tre sono importanti: non consentite al vostro avversario di impossessarsi di quantità abbondanti di diamanti, oro e argento; vendete prima di lui se potete, e cercate di effettuare almeno una o due vendite davvero grosse!





# JAIPUR



## SÉBASTIEN PAUCHON

*Come vola il tempo! L'ultimo decennio è passato in un batter d'occhio. Ricordo molto bene le prime idee che mi hanno portato a creare Jaipur: tutto iniziò con il desiderio di una veloce fase di baratto (e da lì di un mercato centrale "neutrale"). La configurazione migliore è risultata essere quella di un gioco per 2 giocatori, perché il baratto ha un maggiore impatto sull'avversario.*

*Ciò ha portato a un sistema di commercio piuttosto intenso, ma senza confronto diretto, che probabilmente è la ragione della popolarità di questo gioco. Per questa nuova edizione, Jaipur è salito a bordo del razzo Space Cowboys... verso l'infinito, e oltre!*



## VINCENT DUTRAIT

*Negli ultimi vent'anni ho proposto uno stile vecchio e nuovo, mescolando nuovi approcci pur restando fedele a pittura, matita e carta, viaggiando sull'onda di pubblicazioni per ragazzi, giochi di ruolo e giochi da tavolo. Un mondo al quale mi sto dedicando da tempo in maniera esclusiva.*

*Le mie aree preferite sono il Fantasy e l'Avventura. Il dittico Jaipur e Jodhpur occupa un posto speciale nel mio cuore, offrendomi l'opportunità di condividere colori, trame e atmosfere orientalesganti!*



**SCOPRI  
LA VERSIONE  
DIGITALE!**



## CONTATTI

Nonostante questo gioco sia stato prodotto con la massima cura, potrebbe capitare che un componente sia difettoso o mancante. In tal caso, contattate il servizio clienti del nostro distributore Asmodee Italia al seguente indirizzo:

[servizioclienti@asmodee.com](mailto:servizioclienti@asmodee.com)

Il tuo problema verrà risolto nel più breve tempo possibile!

Jaipur è pubblicato da JD Éditions - SPACE Cowboys  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France  
© 2019 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Scopri altre informazioni su Jaipur e SPACE Cowboys

su:   e [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)