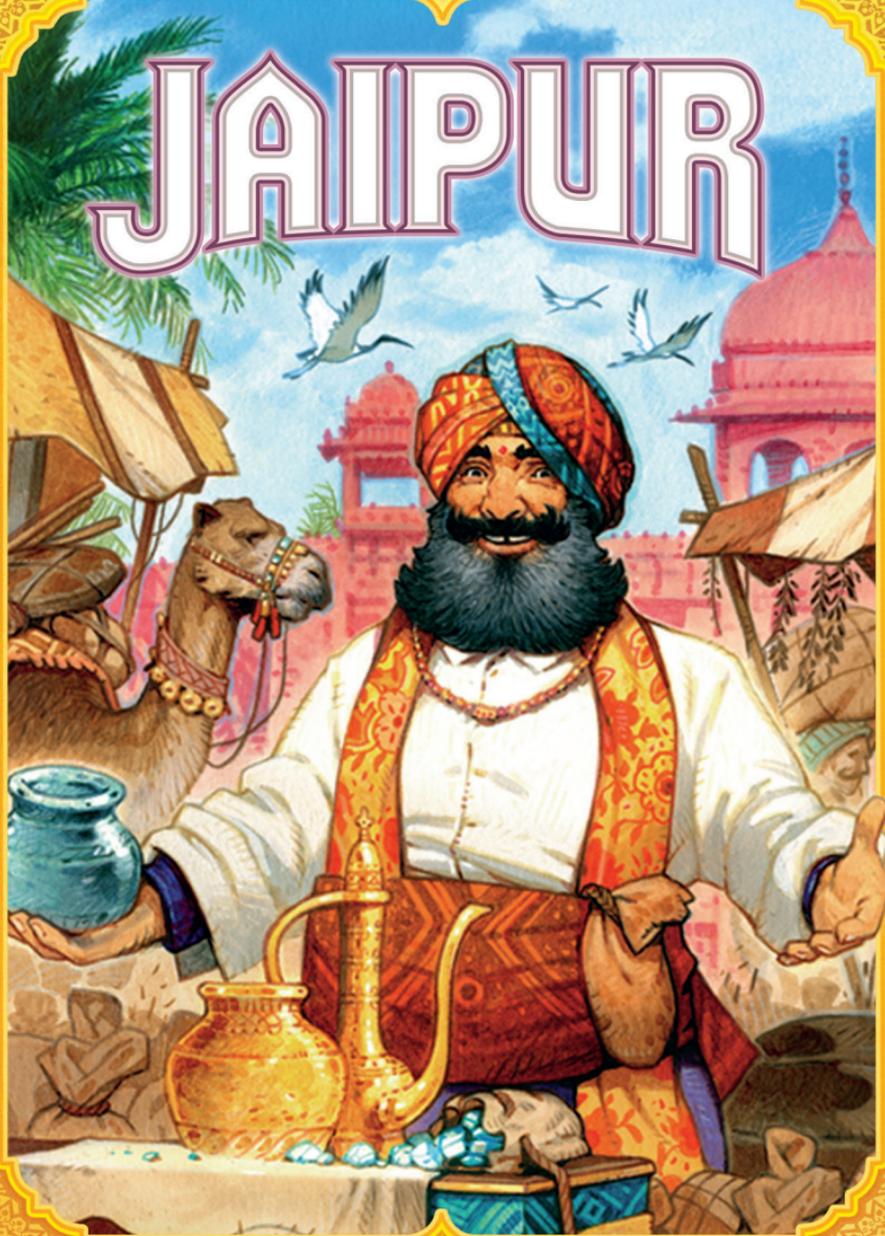


JAIPUR



INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En *Jaipur*, el objetivo es convertirse en el mercader personal del Maharajá consiguiendo más riquezas que tu oponente al final de cada semana (*ronda*). Para ello, consigue e intercambia productos (*cartas*) en el mercado y luego véndelos para obtener rupias (*reverso de las fichas*). Si consigues hacer una venta grande (*tres cartas o más*), recibirás una recompensa (*ficha de Bonificación*).

Los camellos no tienen valor de venta, pero resultan de mucha utilidad para comerciar, especialmente cuando quieres varios productos del mercado.

Al final de cada ronda, el mercader **más rico** recibe un sello de Excelencia  / . El primer jugador que consiga 2 sellos de Excelencia gana la partida.

CONTENIDO

55 cartas de Producto

6 x diamantes



6 x oro



6 x plata



8 x telas



8 x especias



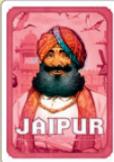
10 x pieles



11 x camellos



Reverso



38 fichas de Producto



1 ficha de Camello



18 fichas de Bonificación



3 sellos de Excelencia



Nota: El valor de las fichas de Producto se muestra en pequeño en el anverso y en un tamaño más grande en el reverso. El valor de las fichas de Bonificación sólo se muestra en el reverso.

PREPARACIÓN

- Coloca 3 cartas de Camello boca arriba entre los jugadores.
- Baraja las cartas restantes.
- Reparte 5 cartas a cada jugador.
- Las cartas restantes se colocan boca abajo formando una pila (mazo) de robo. Crea el mercado (que consta de 5 cartas) robando 2 cartas del mazo y colocándolas boca arriba al lado de los camellos (*una o ambas cartas robadas pueden ser camellos*). El **mercado** ya está preparado.
- A continuación, cada jugador coge todos los camellos que tenga en la mano y los coloca boca arriba formando una pila frente a sí. Esta pila será la **manada** del jugador.

Así debe quedar preparado el juego antes de comenzar la partida.



- Ordena las fichas según el tipo de producto.
- Haz una fila por cada tipo de producto en orden de valor descendente.
- Coloca cada fila tal y como muestra la ilustración anterior, de forma que ambos jugadores puedan ver todos los valores de las fichas.
- Ordena las fichas de Bonificación por tipo (🍷, 🍷, 🍷). Mezcla cada tipo por separado y, a continuación, forma 3 pilas (no filas).
- Coloca la ficha de Camello al lado de las fichas de Bonificación.
- Realiza la preparación como muestra la ilustración anterior.
- Pon los 3 sellos de Excelencia al alcance de ambos jugadores.

Elegid al jugador inicial. Ya estáis listos para comenzar.

TURNO DE JUEGO

En tu turno, puedes:

COGER CARTAS

O BIEN

VENDER CARTAS

¡Pero nunca ambas acciones!

Acto seguido, tu turno finaliza y tu oponente elige una de estas acciones.

COGER CARTAS

Si decides coger cartas, debes elegir una de las siguientes opciones:

- A. Coger **1 único** producto.
- B. Coger **varios** productos (= **INTERCAMBIO**).
- C. Coger **todos** los camellos.

Estas tres opciones se detallan a continuación.

A: Coger 1 único producto



Coge **una sola** carta de Producto del mercado, colócala en tu mano y, luego...

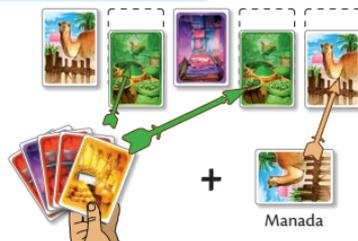


... reemplázala por la primera carta de la parte superior del mazo.

B: Coger varios productos



Coge **todas** las cartas de Producto que quieras, colócalas en tu mano (pueden ser de diferentes tipos) y, luego...



... intercambia **la misma cantidad** de cartas. Las cartas que pongas en el mercado pueden ser **camellos, productos** o una **combinación** de ambas.

C: Coger los camellos



Coge **TODOS** los camellos del mercado, añádelos a tu manada y, luego...



... reemplázalos por cartas del mazo.

IMPORTANTE

Los jugadores no pueden tener más de 7 cartas en la mano al final de su turno.

VENDER CARTAS

Para vender cartas, elige **un** tipo de producto y descarta tantas cartas de ese tipo como quieras en la pila de descartes. Cada venta te proporciona fichas de Producto y, si la venta es lo suficientemente grande, una bonificación.

Las ventas consisten en 3 pasos.

1

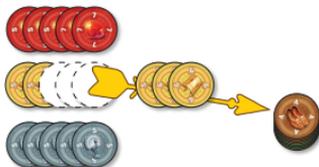
Elige un tipo de producto y vende tantas cartas de ese tipo como quieras, colocándolas boca arriba en la pila de descartes.



2

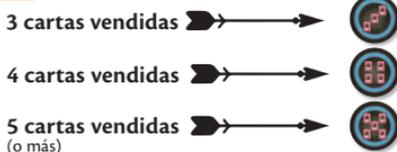
Coge una ficha por cada carta que vendieras empezando por la primera ficha de la fila correspondiente al tipo de producto, es decir, empezando por la de mayor valor.

Coloca las fichas en una pila frente a ti.



3

Si vendes 3 cartas o más, coge la ficha de Bonificación correspondiente.



Nota: El valor exacto de una ficha de Bonificación no se sabe hasta que se roba. Por **3 cartas vendidas**, el valor puede ser de 1, 2 o 3 rupias; por **4 cartas vendidas**, el valor puede ser de 4, 5 o 6 rupias; y, por **5 cartas vendidas**, el valor puede ser de 8, 9 o 10 rupias. Al contrario que las fichas de Producto, el valor en rupias de una ficha de Bonificación sólo aparece en el reverso.

Restricciones durante una venta



Al vender los tres productos más caros (*plata, diamantes, oro*), la venta debe ser, al menos, de 2 cartas. Esta regla se aplica incluso si sólo queda una ficha de Producto del tipo correspondiente.

RECUERDA

Sólo puedes vender **un tipo de producto** cada ronda, en ningún caso más de un tipo de producto.

FINAL DE UNA RONDA

Una ronda termina inmediatamente si:



se agotan 3 tipos de fichas de Producto



no quedan suficientes cartas en el mazo para rellenar las 5 cartas del mercado.



PUNTUACIÓN

- El jugador con más camellos en su manada recibe la ficha de Camello , cuyo valor es de 5 rupias.
- Los jugadores le dan la vuelta a sus fichas y suman su valor para determinar quién es el más rico.

Nota: Os sugerimos que hagáis pilas de 10 rupias, ya que para los niños resulta más fácil de contar y para los adultos resulta más rápido. Además, también es más práctico si necesitáis volver a contar.



- El mercader más rico obtiene un sello de Excelencia .
- En caso de empate, el jugador con más **fichas de Bonificación** obtiene el sello. Si el empate continúa, el jugador con más fichas de Producto obtiene el sello.

NUEVA RONDA

Si ninguno de los jugadores tiene 2 sellos de Excelencia, prepara el juego de nuevo y juega otra ronda. El jugador que perdiera la última ronda empieza la nueva ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador consigue 2 sellos de Excelencia. El jugador que los haya obtenido gana la partida y se convierte en el mercader personal del Maharajá.



RECORDATORIOS Y NOTAS

- Al coger cartas del mercado, puedes coger productos o camellos, pero **nunca** ambos.
- Si decides coger camellos, debes coger **todos** los camellos del mercado.
- Al hacer un intercambio:
 - las cartas que coloques para rellenar el mercado pueden ser camellos, productos o bien una mezcla **de ambos**;
 - no puedes coger y devolver al mercado los mismos tipos de producto;
 - **no** puedes intercambiar 1 sola carta de tu mano por 1 carta del mercado, deben ser, como mínimo, 2 cartas.
- Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de camellos al final de una ronda, ningún jugador coge la ficha de Camello (5 rupias).
- En ocasiones, quedarán menos fichas disponibles que cartas durante una venta. En ese caso, se obtiene igualmente la ficha de Bonificación por la cantidad de cartas vendidas.
- No es necesario que los jugadores permitan que su oponente sepa cuántos camellos posee.
- Los camellos no se cuentan para el límite de 7 cartas en la mano.

CONSEJOS

Nota: Aconsejamos leer este apartado antes de la primera partida.

- El uso de camellos debe ser equilibrado. Si no tienes ninguno, te costará llenar tu mano tras hacer una venta. Sin embargo, si coges muchos camellos a la vez, te arriesgas a dejarle un mercado muy beneficioso a tu oponente.
- El mejor momento para coger una gran cantidad de camellos es cuando tu oponente ya tenga 7 cartas en la mano. Entonces, incluso aunque las nuevas cartas del mercado sean valiosas, tu oponente tendrá que intercambiar las cartas de su mano para cogerlas.
- Si crees que es posible que aparezcan cartas valiosas, puede ser conveniente hacer un intercambio que llene el mercado de camellos. Si tu oponente se lleva esos camellos, serás el primero en tener la oportunidad de coger las nuevas cartas del mercado.
- Hay tres fuentes de ingresos principales: los 3 productos más caros, las primeras fichas de cada producto y las bonificaciones por ventas grandes. Las tres son importantes: ¡No dejes que tu oponente consiga la mayor parte de los diamantes, el oro y la plata; si puedes, vende antes que tu oponente; e intenta hacer una o dos ventas grandes!



JAIPUR



SÉBASTIEN PAUCHON

¡Vaya! ¡El tiempo vuela! La última década ha pasado en un abrir y cerrar de ojos. Recuerdo bien las primeras ideas que me llevaron hasta Jaipur: todo comenzó con el deseo de una fase de trueque rápida (de ahí surgió el mercado central "neutral"). Posteriormente lo mantuve en un juego para 2 jugadores, porque una configuración así lleva a que el trueque tenga mayor impacto en el oponente.

Esto dio lugar a un sistema de comercio tenso, pero sin confrontación directa, lo que podría explicar su popularidad con el paso del tiempo. Para esta nueva edición, Jaipur se sube al cohete de los Space Cowboys... ¡hasta el infinito y más allá!



VINCENT DUTRAIT

He tratado de combinar métodos modernos y clásicos adoptando nuevos enfoques artísticos mientras me mantengo fiel a las herramientas de antaño: pintura, lápices, papel. He surfado las oleadas de publicaciones juveniles, juegos de rol y juegos de mesa, un mundo al que, desde entonces, me dedico exclusivamente.

Mis áreas favoritas son la fantasía y la aventura. El díptico de Jaipur y Jodhpur tiene un hueco especial en mi corazón, ¡lo que me da la oportunidad de compartir los colores, las texturas y las atmósferas de los maharajás!



**PRUEBA
LA VERSIÓN
DIGITAL**



INFORMACIÓN DE CONTACTO

Si, a pesar de todo el cuidado puesto en la fabricación de este juego, falta algún componente o está dañado, por favor, contacte con nuestro distribuidor en el servicio de atención al cliente de Asmodee en la siguiente dirección:

<http://parts.asmodee.es/>

Le darán una solución con la mayor brevedad posible.

Traducción: Luis Álvarez Dato

Jaipur es una publicación de Space Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Francia
© 2021 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Más información acerca de Jaipur y SPACE Cowboys

en: www.spacecowboys.fr  