

JAIPUR



INLEIDING EN DOEL VAN HET SPEL

In het spel Jaipur hoop je de persoonlijke handelaar van de Maharadja te worden door aan het einde van de week (*ronde*) rijker te zijn dan je tegenspeler. Om dit te realiseren verzamel en ruil je goederen (*kaarten*) op de markt, en vervolgens verkoop je deze voor roepies (*draai de fiches om*). Voor een grote verkoop (3 of meer kaarten), ontvang je een beloning (*bonusfiche*). De kamelen hebben geen verkoopwaarde, maar zijn erg handig om mee te handelen, zeker als je veel goederen van de markt nodig hebt.

Aan het einde van iedere ronde ontvangt de **rijkste** handelaar een Zegel van Uitmuntendheid (a) / (b). De eerste speler die 2 Zegels verzamelt, wint het spel.

INHOUD

55 goederenkaarten

6 × diamant



6 × goud



6 × zilver



8 × stoffen



8 × kruiden



10 × leder



11 × kamelen



achterzijde



38 goederenfiches



18 bonusfiches



1 kameelfiche



3 Zegels van Uitmuntendheid



Let op: De waarde van de goederenfiches staat in het klein op de voorzijde en in het groot op de achterzijde. De waarde van het bonusfiche is alleen zichtbaar op de achterzijde.

VOORBEREIDING

- Leg 3 kameelkaarten open tussen de spelers.
- Schud de overige kaarten.
- Geef iedere speler 5 kaarten.
- De overige kaarten vormen een gesloten trekstapel. Vul de markt aan (tot 5 kaarten) door 2 kaarten van de stapel te trekken en deze open naast de kameelkaarten te leggen. (Dit kunnen ook 1 of 2 kameelkaarten zijn.) De **markt** is nu gereed.
- De spelers verwijderen alle kameelkaarten uit hun hand en leggen deze open in een stapel voor zich neer. Dit is de **kudde** van elke speler.

Zo kan het spel er uitzien bij de start.



- Sorteert de fiches per goederentype.
- Maak een stapel voor elk goederentype, in aflopende volgorde qua waarde.
- Spreid elke stapel zodanig dat beide spelers de waarde van alle fiches kunnen zien.
- Sorteert de bonusfiches per type (🐪, 🐪, 🐪). Schud elk type apart en vorm 3 stapels (zonder deze te spreiden).
- Plaats het kameelfiche naast de bonusfiches.
- Plaats de fiches zoals getoond in de afbeelding hierboven.
- Leg de 3 Zegels van Uitmuntendheid binnen handbereik van beide spelers.

Kies een startspeler. Je bent nu klaar om het spel te beginnen!

SPEELBEURT

Tijdens je beurt heb je twee opties:

KAARTEN NEMEN

OF

KAARTEN VERKOPEN

Maar nooit beide!

Daarna is je beurt voorbij en kiest je tegenspeler één van deze opties.

KAARTEN NEMEN

Als je kaarten neemt, dan dien je te kiezen voor één van de volgende opties:

- A. neem **1 goederenkaart**,
- B. neem **meerdere goederenkaarten** (= RUILEN),
- C. neem **alle** kameelkaarten.

Deze 3 opties worden hieronder in detail beschreven.

A: Neem 1 goederenkaart

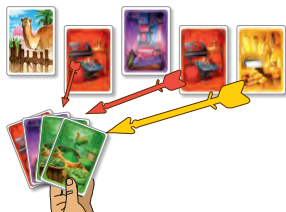


Neem **1 goederenkaart** van de markt in je hand, en ...

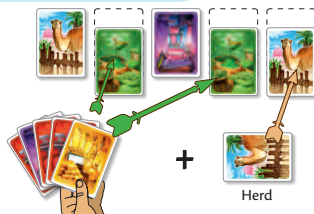


... leg de bovenste kaart van de trekstapel hiervoor in de plaats.

B: Neem meerdere goederenkaarten

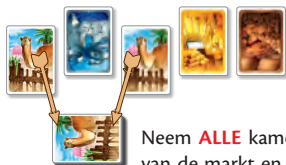


Neem **alle** goederenkaarten die je wil in je hand (dit mogen verschillende soorten zijn), en...



... ruil **hetzelfde aantal kaarten**. De teruggelegde kaarten kunnen **kamelen, goederen** of een **combinatie van beide** zijn.

C: Neem de kameelkaarten



Neem **ALLE** kameelkaarten van de markt en voeg deze toe aan jouw kudde, en...



... leg de bovenste kaarten van de trekstapel hiervoor in de plaats.

BELANGRIJK:

Spelers mogen nooit meer dan 7 kaarten in hun hand hebben aan het einde van hun beurt.

KAARTEN VERKOPEN

Om kaarten te verkopen, kies je **één** goederentype en leg je van dat type zoveel kaarten als je wil op de aflegstapel. Bij elke verkoop verdien je goederenfiches en, als de verkoop groot genoeg is, een bonusfiche.

Een verkoop wordt uitgevoerd in 3 stappen.

1

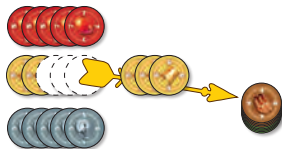
Kies een goederentype en verkoop zoveel kaarten als je wil, door ze open op de aflegstapel te leggen.



2

Neem een fiche voor elke kaart die je verkocht hebt, *beginnend met het bovenste fiche, met de hoogste waarde.*

Leg de fiches voor jou neer.



3

Als je meer dan 3 kaarten verkoopt, neem dan het overeenkomstige bonusfiche.

3 kaarten verkocht



4 kaarten verkocht

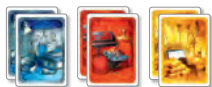


5 kaarten verkocht
(of meer)



Let op: De exacte waarde van een bonusfiche is onbekend totdat deze getrokken worden. Bij een verkoop van **3 kaarten**, is de waarde 1, 2, of 3 roepies. Bij een verkoop van **4 kaarten**, is dit 4, 5, of 6 roepies en bij een verkoop van **5 kaarten**, is de waarde 8, 9, of 10 roepies. In tegenstelling tot de goederenfiches is de waarde van de bonusfiches alleen zichtbaar op de achterzijde.

BEPERKINGEN BIJ EEN VERKOOP



Bij de verkoop van de 3 duurste goederen (*diamant, goud en zilver*), moeten er minimaal 2 kaarten worden afgelegd. *(Deze regel geldt ook als er slechts één goederenfiche van dit type over is.)*

LET OP

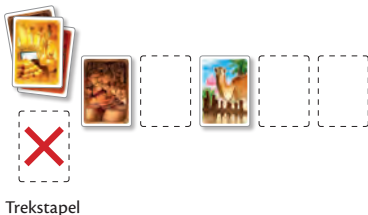
Je mag slechts **1 goederentype** per ronde verkopen, nooit meer.

EINDE VAN EEN RONDE


Een ronde eindigt onmiddellijk als:



Er niet genoeg kaarten meer zijn om de markt aan te vullen tot 5 kaarten.




SCORE

- De speler met de grootste kamelenkudde ontvangt het kameelfiche , dat 5 roepies waard is.
- De spelers draaien hun fiches om en tellen ze om te zien wie de rijkste handelaar is.

Let op: we raden aan om stapels van 10 roepies te maken; dit is gemakkelijker voor kinderen om te tellen en sneller voor volwassenen. Het is tevens praktischer als je opnieuw moet tellen.



- De rijkste handelaar ontvangt het Zegel van Uitmuntendheid .
- In het geval van een gelijke stand ontvangt de speler met de meeste **bonusfiches** deze zegel. Als er dan nog een gelijke stand is, dan wint de speler met de meeste goederenfiches.

NIEUWE RONDE

Als geen enkele speler 2 Zegels van Uitmuntendheid bezit, zet dan het spel opnieuw op en speel een nieuwe ronde. De speler die de vorige ronde verloor, start een nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler 2 Zegels van Uitmuntendheid bezit. Deze speler wint het spel en wordt aangewezen als persoonlijke handelaar van de Maharadja.



OPMERKINGEN

- Als je kaarten van de markt neemt, dan neem je goederen of kamelen, maar **nooit** beide.
- Als je besluit om kamelenkaarten te nemen, dan moet je altijd **alle** kamelen van de markt nemen.
- Bij een ruil geldt:
 - de teruggelegde kaarten kunnen kamelen, goederen of een combinatie van **beide** zijn;
 - je mag niet hetzelfde goederentype zowel nemen en terugleggen op de markt;
 - je mag **nooit** 1 kaart uit je hand ruilen tegen 1 kaart van de markt. Voor een ruil zijn 2 of meer kaarten vereist.
- Als beide spelers aan het einde van een ronde hetzelfde aantal kamelen hebben, dan krijgt niemand het kameelfiche (5 roepies).
- Soms zijn er minder fiches beschikbaar bij een verkoop. In dat geval krijg je toch een bonusfiche voor het aantal kaarten dat je verkoopt.
- Spelers hoeven hun tegenspeler niet te laten weten hoeveel kamelen men bezit.
- Kamelen tellen niet meer voor de handkaartenlimiet van 7 kaarten.

TIPS

Let op: Je kunt dit het beste pas lezen na je eerste spel.

- Het gebruik van kamelen is zoeken naar balans: heb je er geen, dan is het moeilijk om je hand aan te vullen na een verkoop. Anderzijds, als je veel kamelen neemt, kan je tegenspeler een mooi aanbod krijgen op de markt.
- Het beste moment om een grote groep kamelen te nemen is als je tegenspeler al 7 handkaarten heeft. Als het nieuwe aanbod op de markt interessant is, moet hij kaarten ruilen en kan hij niet alle kaarten nemen die hij wil.
- Als je vermoedt dat er waardevolle kaarten op komst zijn, kan het voordelig zijn om te ruilen, zodat er veel kamelen op de markt komen. Als je tegenspeler deze kamelen neemt, dan heb jij de eerste optie op de nieuwe kaarten op de markt.
- Er zijn drie grote inkomstenbronnen: de 3 duurste goederen, de eerste fiches van elk type, en de bonussen voor royale verkopen. Deze zijn allemaal van belang: probeer als eerste diamant, goud en zilver te verkopen en zorg dat je één of twee grote verkopen kunt doen!



JAIPUR

SÉBASTIEN PAUGHON

Wat vliegt de tijd toch! Het laatste decennium is voorbij gevlogen. Ik herinner me nog goed de eerste ideeën die tot Jaipur geleid hebben: het begon allemaal met de wens voor een snelle ruilfase (vandaar een "neutrale" centrale markt). Uiteindelijk heb ik het bij een spel voor 2 spelers gehouden, want in zo'n spel heeft ruilhandel de grootste impact op de tegenstander.

Dit heeft geresulteerd in een spannend ruilsysteem, maar wel zonder directe confrontatie, wat de populariteit ervan in de loop van de tijd kan verklaren. Vanaf deze nieuwe druk lift Jaipur mee op de raket van Space Cowboys ... naar het oneindige en nog verder!

VINCENT DUTRAIT

Ik heb ernaar gestreefd om moderne en klassieke methoden te combineren door nieuwe artistieke benaderingen aan te nemen, terwijl ik trouw blijf aan de middelen van vroeger, zoals verf, potloden en papier. Ik heb me gewaagd aan jeugdpublicaties, RPG's en bordspellen, een wereld waaraan ik me voortaan exclusief zal wijden.

Mijn favoriete gebieden zijn Fantasy en Adventure. Het tweeluik Jaipur en Jodhpur hebben een speciale plek in mijn hart, omdat ik daardoor in de gelegenheid ben om de Maharadjaanse kleuren, texturen en sferen te delen!



**BELEEF OOK
DE DIGITALE
VERSIE**



DISTRIBUTIE:

Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond
The Netherlands
www.asmodee.com

Asmodee Belgium
Theodoor Swartsstraat 3
3070 Kortenberg
Belgium
www.asmodee.com

Jaipur wordt uitgegeven door JD Editions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Ontdek meer over Jaipur en SPACE Cowboys op

www.spacecowboys.fr

