

JAIPUR



INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Jaipur... Vous espérez devenir le marchand attiré du Maharaja en étant à la fin de chaque semaine (*manche*) plus riche que votre concurrent. Pour ce faire, récoltez et troquez des marchandises (*cartes*) au marché, puis vendez-les pour amasser des roupies (*au dos des jetons*). Si vous parvenez à effectuer une vente extraordinaire (*dès trois cartes*), vous recevrez en plus une prime (*jeton bonus*). Quant aux chameaux, ils servent principalement au troc lorsque l'on veut prendre plusieurs marchandises au marché.

À la fin de chaque manche, le marchand **le plus riche** remporte un Sceau d'Excellence  / . Le premier d'entre vous qui en aura récolté 2 gagne la partie.

MATÉRIEL

55 cartes marchandises et chameaux

6 × diamants



6 × or



6 × argent



8 × tissus



8 × épices



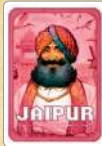
10 × cuir



11 × chameau



dos des cartes



38 jetons marchandises



18 jetons bonus



1 jeton chameau



3 Sceaux d'Excellence



N.B. : la valeur des jetons marchandises est inscrite en petit sur la face et en grand au dos.

La valeur des jetons bonus n'est inscrite qu'au dos.

MISE EN PLACE

- Posez 3 cartes chameau face visible entre les deux joueurs.
- Mélangez soigneusement toutes les cartes restantes.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes sont posées face cachée et constituent une pioche. Prenez les deux premières cartes de la pioche et posez-les face visible à côté des 3 chameaux. (*Il se peut qu'il y ait 1 ou 2 chameaux parmi ces cartes.*) Le **marché** est ainsi complet.
- Chacun regarde ses cartes et sort de sa main les éventuels chameaux, qu'il pose devant lui en une seule pile, face visible. C'est son **enclos**.

Voici ce à quoi peut ressembler le jeu en début de partie.



- Classez les jetons par type de marchandise.
- Constituez une pile pour chaque marchandise, en classant les jetons par valeur croissante de bas en haut.
- Étalez chaque pile en cascade de telle sorte que l'on puisse toujours voir la valeur de tous les jetons.
- Triez les jetons bonus par type (, ,). Mélangez chaque type séparément, puis constituez 3 piles, que vous n'étalez pas.
- Le jeton chameau est posé à côté des jetons bonus.
- Disposez les jetons comme indiqué dans l'illustration ci-dessus.
- Les 3 Sceaux d'Excellence sont tenus à disposition des joueurs.

Déterminez au hasard qui jouera en premier. Vous voilà prêts à entamer la partie.

TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous avez le choix :

PRENDRE DES CARTES

OU

VENDRE DES CARTES

Mais jamais les deux !

Ensuite de quoi votre tour est fini et c'est à votre adversaire de choisir un de ces 2 types d'actions.

PRENDRE DES CARTES

Si vous prenez des cartes, vous devez choisir une des options suivantes :

- **Soit A**, prendre **1 seule** marchandise.
- **Soit B**, prendre **plusieurs** marchandises (=TROC!).
- **Soit C**, prendre **tous** les chameaux.

Ci-dessous, ces 3 options en détail

A : Prendre 1 seule marchandise



B : Prendre plusieurs marchandises



C : Prendre les chameaux



ATTENTION

À la fin de son tour, un joueur ne peut jamais avoir plus de 7 cartes en main.

VENDRE DES CARTES

Pour vendre des cartes, choisissez un **seul** type de marchandise, dont vous posez autant de cartes que vous voulez sur la défausse. Chaque vente est récompensée par des jetons marchandises et parfois bonus (selon l'importance de la vente).

Une vente se fait en 3 étapes.

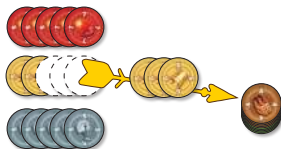
1

Vendez autant de marchandises que souhaité, en les posant face visible sur la défausse.



2

Prenez le même nombre de jetons que vous avez défaussé de cartes (*en commençant par le « haut » de la rangée correspondante, c'est-à-dire par les valeurs les plus fortes*). Empilez tous vos jetons devant vous.



3

En plus, selon le nombre de cartes vendues, prenez un éventuel jeton bonus correspondant.

3 cartes vendues



4 cartes vendues



5 cartes vendues
(ou plus)



N. B. : avant de gagner un jeton bonus, on ne connaît pas exactement sa valeur. Pour **3 cartes vendues**, cela peut varier entre 1, 2 et 3 roupies. Pour **4 cartes vendues**, cela varie entre 4, 5 et 6 roupies et pour **5 cartes vendues**, cela varie entre 8, 9 et 10 roupies. Contrairement aux jetons marchandises, la valeur en roupies des bonus est inscrite uniquement au dos.

Restriction lors d'une vente



Pour les 3 marchandises les plus chères (*diamants, or et argent*), il est obligatoire de toujours vendre **au minimum 2 cartes**. (Cette règle s'applique aussi lorsqu'il ne reste qu'un seul jeton de ces marchandises.)

RAPPEL

On ne peut vendre qu'un seul type de marchandise par tour de jeu.

FIN D'UNE MANCHE

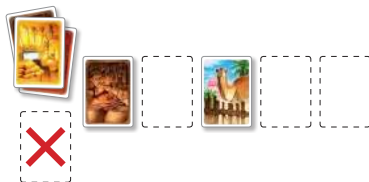
Une manche s'arrête **immédiatement** lorsque :



3 types de jetons
marchandises sont
épuisés.




La pioche est épuisée et il manque des
cartes pour compléter le marché.

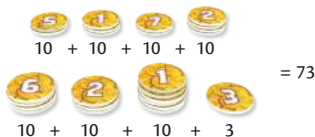



Pioche

DÉCOMPTE

- Le joueur possédant le plus de chameaux dans son enclos reçoit le jeton chameau , qui vaut 5 roupies.
- Chacun retourne ses jetons et compte l'ensemble de ses roupies pour déterminer le marchand le plus riche.

N.B. : nous vous conseillons de faire des piles de 10 roupies, ce qui est plus facile pour les enfants, plus rapide pour les adultes et également plus pratique en cas de recomptage.



- Le marchand le plus riche gagne un Sceau d'Excellence .
- En cas d'égalité en roupies, c'est le marchand possédant le plus de **jetons bonus** qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celui qui possède le plus de jetons marchandises.

NOUVELLE MANCHE

Au cas où aucun joueur ne possède 2 Sceaux d'Excellence, on entame une nouvelle manche en préparant le jeu comme en début de partie. Le perdant de la manche précédente commence.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un marchand possède 2 Sceaux d'Excellence. Il remporte la partie et est sacré Marchand du Maharaja. Sa maman est très fière de lui.



RAPPEL & PRÉCISIONS

- Lorsque l'on prend des cartes au marché, c'est toujours soit des marchandises, soit des chameaux, **jamais** un mélange des deux.
- Lorsque l'on décide de prendre des chameaux, on doit toujours prendre **tous** les chameaux du marché.
- Lors d'un troc :
 - Les cartes rendues peuvent être des chameaux, ou des marchandises, ou un mélange **des deux**.
 - Une même marchandise ne peut pas se retrouver à la fois dans ce que vous prenez du marché et dans ce que vous y déposez.
 - On ne peut **jamais** troquer 1 seule carte de sa main contre 1 carte du marché. Un troc, c'est au minimum 2 cartes contre 2.
- Lors d'un décompte, si les deux joueurs possèdent le même nombre de chameaux, personne ne gagne le jeton chameau (5 roupies).
- Lors d'une vente, il reste parfois un jeton de moins que de cartes. Vous prenez néanmoins le bonus correspondant au nombre de cartes vendues.
- Pendant le jeu, on n'est pas obligé de révéler à son adversaire le nombre de chameaux que l'on a dans son enclos.
- Les chameaux sont ignorés pour la limite de 7 cartes en main.

CONSEILS

N.B. : à lire une fois votre première partie terminée.

- L'utilisation des chameaux est assez délicate : si vous n'en avez aucun, vous êtes ennuyé lorsque vous voulez prendre plusieurs cartes à la fois et que votre main est vide. Mais lorsque vous prenez beaucoup de chameaux, vous risquez d'offrir un marché très intéressant à l'adversaire.
- Si vous décidez de prendre une grosse série de chameaux, il peut être intéressant de le faire lorsque votre adversaire a déjà 7 cartes en main. Ainsi, si le nouveau marché est alléchant, il sera obligé de troquer, et il ne pourra probablement pas prendre tout ce qui l'intéresse.
- S'il vous semble que de très bonnes cartes sont sur le point d'arriver, il peut être intéressant de faire un troc qui ne laisse que des chameaux au marché. Votre adversaire devra ainsi parfois vous ouvrir le jeu.
- Il y a trois sources de revenus majeurs : les 3 marchandises chères, les premiers jetons de chaque série, et les grosses ventes (+bonus). Toutes trois sont importantes : ne laissez donc pas traîner les diamants, l'or et l'argent, vendez au nez et à la barbe de votre adversaire lorsque vous le pouvez, mais réalisez si possible aussi une ou deux grosses ventes !



JAIPUR



SÉBASTIEN PAUCHON

Ben dis donc, 10 ans, ça file ! Je me rappelle des premières idées qui ont mené à Jaipur comme si c'était hier ; parti d'une envie de phase de troc rapide (d'où un marché central « neutre »), j'ai finalement abouti à un jeu pour deux, car c'est dans cette configuration que le troc a l'impact le plus direct sur l'adversaire.

Cela donne un système de commerce tendu, mais néanmoins sans confrontation directe, ce qui explique peut-être sa popularité au fil du temps.

Pour ce changement d'édition, Jaipur monte à bord de la fusée des Vachers de l'Espace... vers l'infini et au-delà !



VINCENT DUTRAIT

Proposant du vieux neuf depuis vingt ans, mixant approches nouvelles en restant fidèle aux peintures, crayons et papiers, j'ai navigué entre l'édition jeunesse, le JdR et le jeu de société. Monde ludique auquel je me consacre désormais exclusivement.

Mes domaines de prédilection sont le Fantastique et l'Aventure. Et j'ai une affection particulière pour le diptyque Jaipur-Jodhpur m'offrant l'opportunité de partager couleurs, textures et atmosphères rājasthâniques !



**DÉCOUVREZ
LA VERSION
DIGITALE !**





UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante :

<https://fr.asmodee.com/fr/support>

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Jaipur est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Jaipur et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur  et sur .