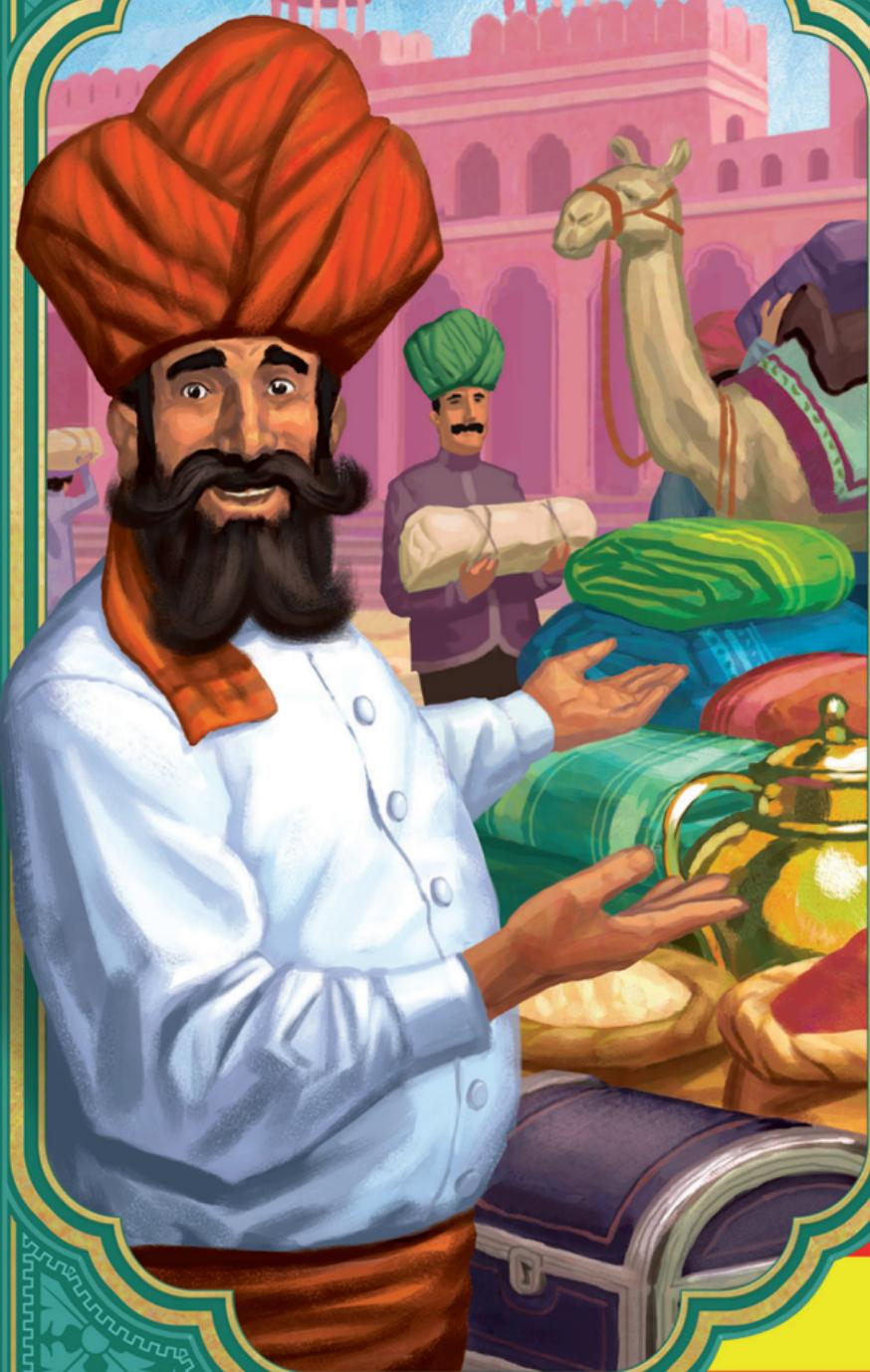


Sébastien Pauchon

Jaipur



Gameworks

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Jaipur... Tu objetivo es convertirte en el mercader personal del Maharajá siendo más rico que tu oponente al final de cada semana (*ronda*). Para conseguirlo, recoge e intercambia productos (*cartas*) en el mercado, para luego venderlos obteniendo rupias (*en el reverso de las fichas*). Si logras conseguir una buena venta (*tres cartas o más*), podrás obtener una recompensa (*ficha de bonificación*).

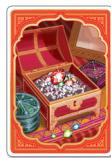
Por su parte, los camellos se utilizan principalmente en intercambios para poder conseguir múltiples productos en el mercado.

Al final de cada ronda, el mercader más rico recibe un Sello de Excelencia 🏆. El primer jugador que consiga 2 Sellos será el ganador de la partida.

COMPONENTES

55 cartas de producto

6 x diamantes



6 x oro



6 x plata



8 x telas



8 x especies



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 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 dos jugadores.
- Baraja el resto de cartas.
- Entrega 5 cartas a cada jugador.
- El resto de cartas se colocan boca abajo formando el mazo de robo.

- Coge las dos primeras cartas del mazo y colócalas boca arriba junto a los camellos. (Puede darse el caso de haber robado 1 o 2 camellos). El mercado está ya preparado.
- Seguidamente, los jugadores cogen los camellos que tengan en sus manos y los colocan boca arriba en un montón frente a ellos. Este montón formará la manada del jugador.

Éste es el aspecto que debería tener el juego antes de iniciar a partida.



- Ordena las fichas según el tipo de producto.
- Crea una pila por cada tipo de producto siguiendo un orden descendente de valor.
- Las fichas de cada pila se espacien sobre la mesa ordenadamente de forma que ambos jugadores puedan ver los valores de todas las fichas.
- Ordena las fichas de bonificación según su tipo (diamond, gold, silver). Cada tipo se mezcla de forma independiente y se forman tres pilas que no se espacien.
- Coloca la ficha de camello junto a las fichas de bonificación.
- Las fichas se colocan según la ilustración superior.
- Los 3 Sellos de Excelencia se colocan cerca de ambos jugadores.

Elige un jugador inicial.

Ahora ya está todo listo para iniciar la partida.

TURNO DE JUEGO

En tu turno, puedes:

COGER CARTAS

O

VENDER CARTAS

¡Pero nunca ambas cosas!

Tras esto, tu turno finaliza y tu oponente elige ahora una de estas acciones.

COGER CARTAS

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

- A** coger **diversos** productos (= ¡INTERCAMBIO!),
- B** coger **1 único** producto,
- C** coger **todos** los camellos.

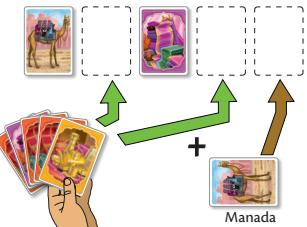
Estas 3 opciones se describen en detalle a continuación.

A

Coger diversos productos



Coge **todas** las cartas de producto que quieras y pásalas a tu mano (pueden ser de diferente tipo), a continuación...



... intercambia **el mismo número** de cartas. Las cartas entregadas pueden ser **camellos**, productos o una **combinación** de ambos.

B

Coger 1 único producto



Coge **una única** carta de producto del mercado y pásala a tu mano, a continuación...



... substitúyela por la carta superior del mazo de robo.

C Coger los camellos



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



... substitúyelas por otras cartas, robando del mazo de robo.

ATENCIÓN

Los jugadores nunca pueden tener más de 7 cartas en su 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 el mazo de descartes. Cada venta proporciona fichas de producto y, si la venta es lo suficientemente grande, una bonificación.

Una venta se desarrolla en 3 fases.

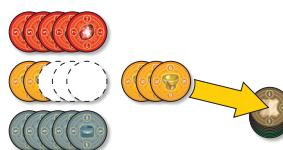
1

Vende tantas cartas como quieras, colocándolas boca arriba en el mazo de descartes.



2

Coge tantas fichas como cartas hayas descartado (empezando por la ficha superior de la correspondiente fila, es decir, empezando por los valores más altos).



Coloca las fichas frente a ti.

3

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



Nota: El valor de una bonificación no se conoce hasta que se roba. Por 3 cartas vendidas puede ser de 1, 2 o 3 rupias. Por 4 cartas vendidas, puede ser de 4, 5 o 6 rupias y por 5 cartas vendidas, puede ser de 8, 9 o 10 rupias. A diferencia de las fichas de producto, el valor en rupias de la ficha de bonificación sólo aparece en el reverso (por tanto, aparecen interrogantes en la cara frontal).

Restricciones durante una venta



Cuando se venden los 3 productos más caros (diamantes, oro y plata), la venta debe ser de un mínimo de 2 cartas. (Esta regla se aplica incluso si sólo queda una ficha de producto de un determinado tipo).

RECORDATORIO

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

FIN DE UNA RONDA

Una ronda finaliza **inmediatamente** si:

- 3 tipos de fichas de producto se agotan.



O

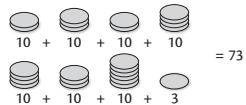
- No quedan más cartas en el mazo de robo en el momento de completar el mercado.



PUNTUACIÓN

- El jugador con más camellos en su manada recibe la ficha de camello, valorada en 5 rupias.
- Los jugadores descubren sus fichas y las cuentan para determinar quién es el más rico.

(Es recomendable hacer montones de 10 rupias ya que así es más fácil para los niños y más rápido para los adultos. También es más práctico en caso de necesitar volver a recontar).



- El mercader más rico coge un Sello de Excelencia.
- En caso de empate, el jugador con más **fichas de bonificación** coge el sello. Si permanece el empate, el jugador con más fichas de producto coge el sello.

NUEVA RONDA

Si ningún jugador tiene todavía 2 Sellos de Excelencia, el juego se prepara de nuevo desde el principio y se disputa una nueva ronda. El jugador que ha perdido la ronda previa será el jugador inicial.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza inmediatamente cuando uno de los jugadores consigue 2 Sellos de Excelencia. Este jugador gana la partida y es nombrado mercader personal del Maharajá.



RECORDATORIOS Y NOTAS

- Cuando coges cartas del mercado, puedes coger productos o camellos, pero **nunca** ambos.
- Si decides coger los camellos, siempre debes coger **todos** los camellos que haya en el mercado.
- Cuando realizas un intercambio:
 - las cartas entregadas pueden ser camellos, productos o una combinación de ambos;
 - el mismo tipo de producto no puede ser cogido y entregado en el mercado;
 - **nunca** puedes intercambiar sólo 1 carta de tu mano por 1 carta del mercado. Un intercambio siempre debe ser, **como mínimo**, de 2 cartas por 2 cartas.
- Si ambos jugadores tienen el mismo número de camellos al final de una ronda, ninguno de ellos coge la ficha de camello (5 rupias).
- En algunas ocasiones, hay menos fichas disponibles que cartas durante una venta. En este caso, se sigue recibiendo la ficha de bonificación por el número de cartas vendidas.
- Los jugadores no están obligados a dejar que su oponente conozca cuantos camellos tiene.
- Los camellos no se tienen en cuenta para el límite de 7 cartas en la mano.

CONSEJOS

Nota: Es aconsejable leer esto antes de la primera partida.

- El uso de los camellos es un ejercicio de equilibrio: si no tienes ninguno, tendrás un problema si quieras coger muchas cartas y tu mano está vacía. Sin embargo, si coges muchos camellos, te arriesgas a dejar un mercado muy provechoso para tu oponente.
- Si decides coger un gran grupo de camellos, puede ser más interesante hacerlo si tu oponente tiene 7 cartas en la mano. De esta forma, si el nuevo mercado es interesante, él tendrá que intercambiar cartas y difícilmente podrá coger todas las cartas que quiera.
- Si crees que están a punto de aparecer cartas valiosas, puede ser interesante hacer un intercambio que llene el mercado de camellos, obligando a tu oponente a que sea él quien abra juego.
- Hay tres fuentes principales de ingresos: los 3 productos más caros, las primeras fichas de cada producto y las bonificaciones por grandes ventas. Las tres son importantes: ¡no dejes que tu oponente consiga la mayor parte de los diamantes, oro y plata; si puedes, vende antes que él lo haga; e intenta hacer una o dos grandes ventas!



Jaipur

Un juego de
Sébastien Pauchon

Ilustraciones
Alexandre Roche
(www.alexandre-roche.com)

Fotolito y Composición
Samuel Rouge

Traducción
Carlos Moreno

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Switzerland

Descubre todos nuestros juegos en:

www.gameworks.ch

GameWorks