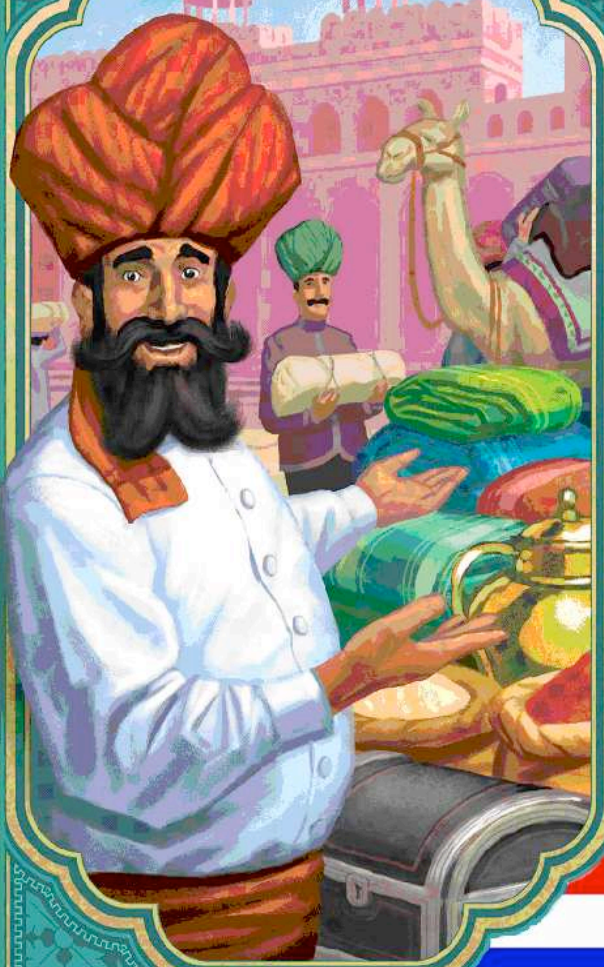


Sébastien Pauchon

Jaipur



GameWorks

INLEIDING EN DOEL VAN HET SPEL

JAIPUR...Je hoopt de persoonlijke handelaar te worden van de Maharadja door op het einde van iedere week (ronde) rijker te zijn dan je tegenstander. Verzamel hiervoor goederen (kaarten), ruil ze in op de markt en verkoop ze voor roepies (op de achterkant van de fiches). Als je erin slaagt om een goede deal samen te stellen (3 of meer kaarten), ontvang je een beloning (bonusfiche). Wat de kamelen betreft, die worden vooral gebruikt als ruilmiddel wanneer je meerdere goederen van de markt neemt. Op het einde van iedere ronde ontvangt de rijkste verkoper het Zegel van Uitmuntendheid.

De eerste speler die er 2 van verzamelt, wint het spel.

MATERIAAL

55 goederenkaarten

6 x diamant



8 x specerij



6 x goud



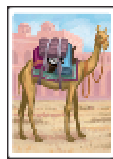
10 x leder



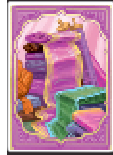
6 x zilver



11 x kamelen



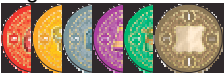
8 x stof



rugzijde



38 goederenfiches



1 kamelenfiche



18 bonusfiches



3 Zegels van Uitmuntendheid



NB: de waarde van de goederenfiches staat in het klein op de voorkant en groot op de rugzijde. De waarde van de bonusfiches staat enkel op de rugzijde.

OPSTELLING

- Plaats 3 kameelkaarten open tussen de spelers.
- Schud de overgebleven kaarten.
- Geef iedere speler 5 kaarten.
- De overgebleven kaarten liggen opzij als trekstapel (deck).

- Neem de 2 kaarten van de trekstapel en leg ze open naast de kamelen. (Er kunnen ook 1 of 2 kameelkaarten getrokken worden). De markt is nu klaar.
- De spelers verwijderen alle kameelkaarten uit hun hand en leggen ze open op een stapel voor hen: dit vormt de kudde van de speler.

Zo kan het spel er uitzien bij het begin.



- Sorteer de fiches per goederentype.
- Maak een stapel van elk goederentype in dalende volgorde.
- Leg elke stapel zo dat beide spelers de waarde kunnen zien van alle fiches.
- Leg de bonusfiches per type (, ,). Schud elk type apart en vorm 3 stapels.
- Leg de kamelenfiche naast de bonusfiche.
- Leg de fiches zoals op de bovenstaande tekening.
- Leg de 3 Zegels van Uitmuntendheid opzij.

Kies een startspeler.

Je bent nu klaar om te beginnen met het spel.

SPELBEURT

Tijdens je beurt kan je ofwel:

KAARTEN NEMEN

OF

KAARTEN VERKOPEN

Maar nooit beide !

Je beurt is nu voorbij en je tegenstander kiest één van deze acties.

KAARTEN NEMEN

Als je kaarten neemt, kies je één van de volgende opties:

A neem **meerdere** goederen (=RUILEN!),

B neem **1 enkel** goed,

C neem **alle** kamelen.

Deze 3 opties worden hieronder in detail uitgelegd.

A Neem meerdere goederen



Neem **alle** goederenkaarten die je wil in je hand (ze kunnen van verschillende types zijn), en daarna...

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

B Neem 1 enkel goed



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

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

C Neem kamelen



Neem **ALLE** kamelen van de markt en voeg ze toe aan je kudde, en...

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

OPGELET: Spelers mogen nooit meer dan 7 kaarten in hun hand houden op het einde van hun beurt.

KAARTEN VERKOPEN

Om kaarten te verkopen, kies je één goederentype en leg je zoveel kaarten af als je wil op de aflegstapel. Bij elke verkoop verdien je goederenfiches en, als de verkoop groot genoeg is, een bonus.

Een verkoop wordt uitgevoerd in 3 stappen.

1

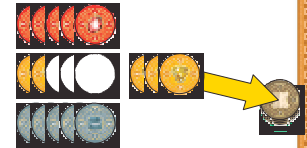
Verkoop zoveel kaarten als je wil, en leg ze open op de aflegstapel.



2

Neem evenveel fiches als je kaarten hebt weggelegd (start met de bovenste, met de hoogste waarde.)

Plaats de fiches bij jou.



3

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

3 kaarten verkocht

4 kaarten verkocht

5 kaarten verkocht

(of meer)



NB: de waarde van de bonusfiches is onbekend tot ze getrokken zijn. Voor 3 kaarten is dit 1, 2 of 3 roepies. Voor 4 kaarten is dit 4, 5 of 6 roepies en voor 5 kaarten is dit 8, 9 of 10 roepies. In tegenstelling tot de goederenfiches is de waarde van de bonusfiches enkel aangeduid op de rugzijde (vandaar de vraagtekens op de voorkant).

Beperkingen bij de verkoop



Bij de verkoop van de 3 duurste goederen (diamanten, goud en zilver), moeten er minimum 2 kaarten worden afgelegd. (Deze regel geldt ook als er slecht één goederenfiche van dit type ligt.)

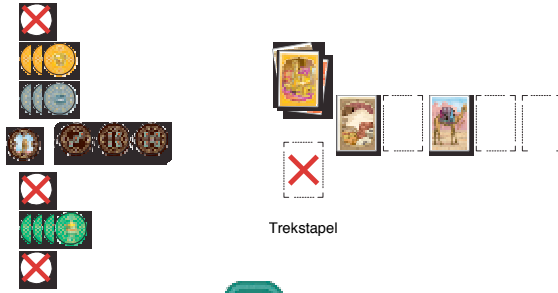
OPGELET

Je kan slechts één goederensoort per ronde verkopen, nooit meerdere.


EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt onmiddellijk als :
3 goederentypes uitgeput zijn.

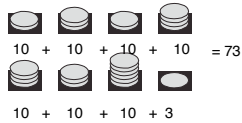
OF Als er niet genoeg kaarten meer zijn om de markt aan te vullen.




SCORE

- De speler met de meeste kamelen in zijn kudde ontvangt de kamelenfiche  die 5 roepies waard is.
- De spelers draaien hun fiches om en tellen ze om te zien wie de rijkste handelaar is.

(We stellen voor om stapels van 10 roepies te maken: dit is gemakkelijker voor kinderen om te tellen en sneller voor volwassenen; het is ook praktischer als je moet hertellen.)



- De rijkste verkoper ontvangt het Zegel van Uitmuntendheid. 
- In geval van gelijkstand ontvangt de speler met de meeste bonusfiches het zegel. Als er dan nog een gelijkstand is, wint de speler met de meeste goederenfiches.

NIEUWE RONDE

Als nog geen enkele speler 2 Zegels van Uitmuntendheid bezit, zet dan het spel op als in het begin en speel een nieuwe ronde. De speler die de vorige ronde verloren is, start een nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als één van de spelers 2 Zegels van Uitmuntendheid bezit.

Deze speler wint het spel en wordt de persoonlijke handelaar van de Maharadja



OPMERKINGEN

- Als je kaarten van de markt neemt, neem je ofwel goederen, ofwel kamelen, nooit beide.
- Als je beslist om kamelen te nemen, moet je altijd alle kamelen nemen.
- Bij een ruil:
 - de teruggellegde kaarten kunnen kamelen, goederen of een combinatie zijn van de twee
 - dezelfde kaart mag niet genomen en teruggelagd worden.
 - Je kan nooit 1 enkele kaart uit je hand ruilen tegen 1 kaart van de markt. Een ruil bestaat uit minstens 2 kaarten.
- Als beide spelers op het einde van een ronde evenveel kamelen hebben, krijgt niemand de kamelenfiche (5 roepies)
- Soms zijn er minder fiches beschikbaar bij een verkoop. In dat geval krijg je toch een bonusfiche volgens het aantal kaarten dat je verkoopt.
- Spelers moeten hun tegenstander niet laten weten hoeveel kamelen ze bezitten
- Kamelen tellen niet mee bij de limiet van 7 kaarten in je hand

TIPS

NB: Je leest dit best na je eerste spel.

- Het gebruik van de kamelen is zoeken naar evenwicht: als je er geen hebt, is het moeilijk om enkele kaarten te nemen als je geen handkaarten hebt. Anderzijds, als je veel kamelen neemt, kan je tegenstander een mooi aanbod krijgen op de markt.
- Je neemt best een grote groep kamelen als je tegenstander al 7 handkaarten heeft. Als het nieuwe aanbod op de markt interessant is, moet hij kaarten ruilen en kan hij toch 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 liggen. Je tegenstander kan dan het spel voor je openen
- Er zijn 3 grote bronnen van inkomsten: de 3 dure goederen, de eerste fiches van een soort en de grote verkoopbonussen. Ze zijn allemaal belangrijk: probeer als eerste diamant, goud en zilver te verkopen en zorg dat je één of twee grote verkopen kunt doen.



Jaipur

Een spel van
Sébastien Pauchon

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

Photolitho and Layout
Samuel Rouge

Nederlandse vertaling
Gunther Buytaert

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Switzerland

Ontdek al onze spellen op
www.gameworks.ch

GameWorks