

JAIPUR



UVOD I CILJ IGRE

U drevnom gradu Džajpuru, na čuvenom bazaru, boriš se da postaneš Maharadžin lični trgovac. To ćeš uspeti tako što ćeš krajem svake nedelje (*runde*) uspeti da prikupiš veće bogatstvo nego tvoj protivnik. Kako bi to ostvario, treba da sakupljaš i razmenjuješ robu (*karte*) na bazaru, a onda da je i prodaš za rupije (*iznos naznačen na poledini žetona*). Ukoliko uspeš da ugovoriš veliku prodaju (3 *karte ili više*), dobićeš i dodatnu nagradu (*bonus žeton*). Kamile nemaju tržišnu vrednost ali su veoma korisne za razmenu, naročito kada želiš mnoštvo robe sa bazara.

Na kraju svake runde, **najbogatiji** trgovac dobija Pečat kvaliteta. Prvi igrač koji sakupi 2 Pečata kvaliteta pobeđuje.

SADRŽAJ IGRE

55 karata robe

6 x dijamanti



6 x zlato



6 x srebro



8 x tkanine



8 x začini



10 x koža



11 x kamile



poledina



38 žetona robe



18 bonus žetona



1 žeton kamila



3 Pečata kvaliteta



Napomena: Vrednost žetona robe prikazana je malim brojevima na licu žetona i velikim brojem na naličju. Vrednost bonus žetona prikazana je samo na poledini.

POSTAVKA IGRE

- Postavite između igrača 3 karte s kamilom licem nagore (tu će biti vaš bazar).
- Dobro promešajte preostale karte.
- Svakom igraču podelite po 5 karata.
- Preostale karte postavite licem nadole i to je vaš špil za povlačenje. Bazar dopunite sa još 2 karte sa špila za povlačenje i stavite ih pored 3 kamile (*u redu je ako su kamile na jednoj ili na obe postavljene karte*). **Bazar** je sada otvoren za trgovinu.
- Igrači iz svoje ruke izdvoje kamile i postavle ih ispred sebe licem nagore jednu na drugu. Time svaki igrač formira svoje **krdo** kamila.

Ovako bi početna postavka mogla da izgleda na početku igre.



- Razdvojite žetone po vrsti robe.
- Za svaku vrstu robe poredajte žetone u opadajućoj vrednosti naznačenoj na licu žetona.
- Rasprostrite svaku gomilicu na način prikazan na gornjoj slici, kako bi oba igrača videla vrednost žetona.
- Postavite žeton kamile pored bonus žetona.
- Postavite žetone kao što je prikazano na slici gore.
- Postavite 3 Pečata kvaliteta tako da budu lako dostupni igračima.

Odaberite ko će prvi da igra. Sada ste spremni da započnete igru.

POTEZI

Na svom potezu možeš da:

UZMEŠ KARTE

ILI

PRODAŠ KARTE

Ali nikada obe stvari!

Sada je tvoj potez završen i red je da tvoj protivnik odigra jednu od ove dve akcije.

UZIMANJE KARATA

Ako uzimaš karte, moraš da odabereš jednu od sledećih opcija:

- A. da uzmeš **1 jedinu** kartu robe,
- B. da uzmeš **nekoliko** karata robe (= opcija **RAZMENE**),
- C. da uzmeš **sve** kamile.

Ove 3 opcije su detaljno prikazane dalje u tekstu.

A: Uzmi 1 kartu robe

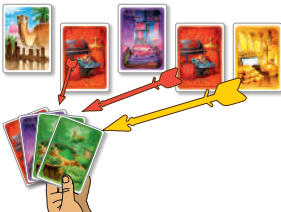


Uzmi **jednu** kartu robe sa bazara, onda...

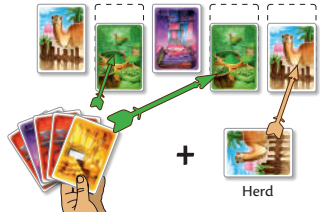


...sa špila za povlačenje popuni upražnjeno mesto na bazaru.

B: Uzmi nekoliko karata robe



Uzmi **sve** karte robe koje su ti potrebne (mogu biti različite), a zatim...



...zameni **istim brojem karata** iz svoje ruke. Zamenjene karte mogu biti kamile iz tvog krda, roba, ili kombinacija ovo dvoje.

C: Uzmi kamile



Uzmi **SVE** kamile sa bazara i dodaj ih u svoje krdo, onda...



...dopuni upražnjena mesta na bazaru kartama iz špila za povlačenje.

VAŽNO

Na kraju svog poteza igrači nikada ne smeju da imaju više od 7 karata u ruci.

PRODAJA KARATA

Da bi prodao karte, odaberi **jednu** vrstu robe. Prodaj koliko god želiš karata te vrste robe i stavi ih na špil za odbacivanje. Svaka prodaja donosi žetone robe, a ako je prodaja dovoljno velika – i bonus žeton.

Prodaja se izvodi u 3 koraka.

1

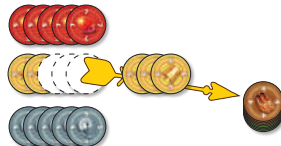
Odaberi vrstu robe i prodaj onoliko koliko želiš, postavljajući ih licem nagore na špil za odbacivanje.



2

Uzmi po jedan žeton za svaku kartu koju si prodao, počinjući od vrha odgovarajuće gomile žetona, to jest, od žetona sa najvećom vrednošću.

Postavi žetone ispred sebe.



3

Ukoliko prodaš 3 ili više karata, uzmi i odgovarajući bonus žeton.

Prodate 3 karte →

Prodate 4 karte →

Prodato 5 karata (ili više) →

Napomena: Tačna vrednost bonus žetona nije poznata sve dok ga ne uzmeš. Za 3 prodate karte vrednost će biti 1, 2 ili 3 rupije. Za 4 prodate karte biće 4, 5 ili 6 rupije, a za 5 prodatih karata 8, 9 ili 10 rupija. Za razliku od žetona robe, vrednost u rupijama je na bonus žetonima štampana samo na poledini.

Ograničenja tokom prodaje



Kada prodajete 3 najskuplja tipa robe (srebro, dijamanti, zlato), prodaja mora da se obavi sa najmanje 2 karte (Ovo pravilo se primenjuje čak i kada je preostao samo jedan odgovarajući žeton robe).

PODSETNIK

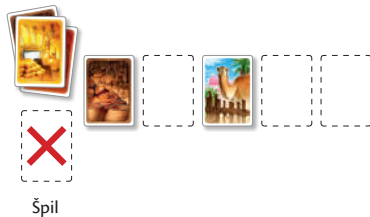
Pri svom potezu možete da prodate samo **jednu vrstu robe**, nikada više od toga.

KRAJ RUNDE

Runda se odmah završava ako:



Više nema dovoljno karata u špilju za povlačenje kako bi se bazar dopunio do 5 karata.



BODOVANJE

- Igrač sa najviše kamila u svom krdu osvaja žeton kamile koji vredi 5 rupija.
- Igrači okreću svoje žetone i sabiraju ih kako bi odredili ko je najbogatiji.

Napomena: Predlažemo da napravite gomilice od po 10 rupija kako bi deca mogla lakše, a odrasli brže da izračunaju, što je i praktičnije ukoliko je potrebno ponovno prebrojavanje.



- Najbogatiji trgovac dobija Pečat kvaliteta.
- U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa najviše **bonus žetona** osvaja Pečat. Ukoliko je i dalje nerešeno, Pečat osvaja igrač sa najviše žetona robe.

NOVA RUNDA

Ukoliko nijedan igrač još uvek nema 2 Pečata kvaliteta, ponovo postavite igru i odigrajte još jednu rundu. Rundu počinje igrač koji je izgubio prethodnu.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada jedan od igrača osvoji 2 Pečata kvaliteta. Taj igrač je pobednik i imenuje se za glavnog Maharadžinog trgovca.



PODSETNICI I NAPOMENE

- Kada uzimate karte s bazara, možete uzeti ili robu ili kamile, ali **nikada oba**.
- Ako odlučite da uzmete kamile, morate uvek da uzmete **sve** kamile sa bazara.
- Kada vršite razmenu:
 - vraćene karte mogu biti kamile, roba ili kombinacija **obe**;
 - ista vrsta robe ne može istovremeno biti uzeta i vraćena na bazar;
 - **nikada** ne možete zameniti samo jednu kartu iz ruke za jednu kartu sa bazara (potrebno je razmeniti minimum 2 ili više karata).
- Ako oba igrača imaju isti broj kamila na kraju runde, nijedan ne osvaja žeton kamile (5 rupija).
- Ponekad je tokom prodaje na raspolaganju manji broj žetona nego karata koje se prodaju. U tom slučaju, i dalje dobijate bonus žeton za broj prodatih karata.
- Igrači ne moraju da obaveste svog protivnika o broju kamila koje poseduju u svom krdu.
- Kamile se ne računaju u limit od 7 karata u ruci.

SAVETI

Napomena: najbolje je da ovo pročitate tek nakon vaše prve igre.

- Koristite kamile za uspostavljanje ravnoteže. Ukoliko ih uopšte nemate teško ćete popuniti ruku nakon obavljene prodaje. Ako, pak, uzmete previše kamila odjednom, rizikujete da protivniku prepustite vrlo profitabilni bazar.
- Najbolji trenutak za uzimanje veće grupe kamila je kada vaš protivnik već ima 7 karata u ruci. Tada, iako su na bazaru nove karte robe na raspolaganju, vaš protivnik će morati da razmeni karte iz svoje ruke kako bi ih uzeo.
- Ako vam se čini da bi na bazaru uskoro trebalo da se pojave nove vredne karte, možda možete da ostvarite prednost tako što ćete bazar napuniti kamilama. Ako vaš protivnik uzme te kamile, prvi ćete imati priliku da uzmete nove karte koje se pojave na bazaru.
- Postoje tri osnovna izvora prihoda: 3 skupe vrste robe, prvi žetoni u svakom od setova i veliki bonusi za prodaju. Sva tri izvora su vrlo važna: ne dozvolite protivniku da zgrabi lavovski deo dijamanta, zlata i srebra. Ako možete, izvršite prodaju pre vašeg protivnika i nastojte da obavite jednu ili dve zaista velike prodaje!



JAIPUR

SÉBASTIEN PAUGHON

Oh, moj Bože, kako vreme leti! Prethodna decenija je prošla kao treptaj. Sećam se dobro svojih prvih ideja koje su dovele do igre Jaipur: sve je počelo sa idejom o brznoj tramperskoj igri (pa tako i „neutralnom“ centralnom bazaru). Odlučio sam da igra bude za 2 igrača jer je njena konfiguracija takva da se najbolje odvija na taj način.

Ovo je rezultiralo napetim trgovačkim sistemom, ali bez direktne konfrontacije, što objašnjava popularnost igre kroz vreme. Novo izdanje lansira Space Cowboy raketa... do beskonačnosti i dalje!

VINCENT DUTRAIT

Težio sam tome da izmešam moderne i klasične metode tako što sam primenio nove umetničke pristupe, ostajući veran starinskom priboru: boji, olovkama, papiru. Surfovao sam talasima mladalačkih publikacija, RPG i društvenih igara – svetovima kojima sam od tada u potpunosti posvećen.

Moje omiljene oblasti su Fantazija i Avantura. Diptih Jaipur i Jodhpur imaju posebno mesto u mom srcu, dajući mi priliku da podelim 'maharadžijanske' boje, teksture i atmosferu!



**ISPROBAJTE
I DIGITALNU
VERZIJU**



KONTAKT INFORMACIJE

Uprkos svoj pažnji koju smo posvetili proizvodnji ove igre, ukoliko se desi da neki deo nedostaje ili je oštećen, molimo vas da kontaktirate Asmodee korisničku podršku na sledećoj adresi:
<https://parts.asmodee-na.com/partsrequests>
Brzo ćemo pronaći rešenje za vaš problem.

Jaipur is published by SPACE
Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE
© 2021 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Jaipur and SPACE Cowboys

on www.spacecowboys.fr, , and .