

# JAIPUR



## INTRODUÇÃO E OBJETIVO DO JOGO

Jaipur... Para se tornar o comerciante pessoal do Marajá, você tem que ser mais rico que o seu oponente ao final de cada semana (*rodada*). Para isso, junte e troque mercadorias (*cartas*) no mercado para vendê-las em troca de rúpias (*no verso das fichas*). Se você conseguir fechar um ótimo negócio (3 *cartas ou mais*), receberá uma recompensa (*ficha bônus*).

Quanto aos camelos, eles são usados principalmente em trocas, isto é, quando você quer pegar muitos itens do mercado.

No fim de cada rodada, o comerciante **mais rico** recebe um Selo de Excelência  / . O primeiro jogador a coletar 2 Selos de Excelência vence o jogo.

## COMPONENTES

### 55 cartas de mercadorias

6 x diamantes



6 x ouro



6 x prata



8 x tecido



8 x especiarias



10 x couro



11 x camelos



verso



38 fichas de mercadorias



18 fichas bônus



1 ficha de camelo



3 Selos de Excelência



**OBS:** O valor a receber das fichas de mercadoria está indicado em fonte pequena na frente e em fonte grande no verso. O valor das fichas bônus só está indicado no verso.

## PREPARAÇÃO

- Coloque 3 cartas de camelo viradas para cima entre os jogadores.
- Embaralhe bem o restante das cartas.
- Distribua 5 cartas para cada jogador.
- Forme uma pilha de compra (baralho) com as cartas remanescentes viradas para baixo. Pegue as duas primeiras cartas do baralho e coloque-as, viradas para cima, ao lado dos camelos (*pode ser que 1 ou 2 camelos sejam comprados*). O **mercado** está pronto.
- Os jogadores devem remover quaisquer camelos que tiverem em mãos e colocá-los, virados para cima, na frente deles. Isso forma a **pilha de camelos** de cada jogador.



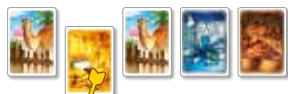
## COMPRAR CARTAS

Se você quiser comprar cartas, escolha uma das seguintes opções:

- **A**, compre **1 única** mercadoria;
- **B**, compre **várias** mercadorias (=TROCA!);
- **C**, compre **todos** os camelos.

Estas três opções estão detalhadas abaixo.

### A: compre 1 única mercadoria



Compre **uma única** **carta** de mercadoria do mercado, então...



...substitua-a pela carta do topo do baralho.

### B: compre várias mercadorias



Compre **todas** as cartas de mercadoria que você quiser (*elas podem ser de diferentes tipos*), então...



... troque **pelo mesmo** número de cartas. As cartas devolvidas podem ser **camelos, mercadorias, ou uma combinação de ambas**.

### C: compre os camelos



Pegue **TODOS** os camelos do mercado e adicione-os a sua pilha de camelos, então...



... compre cartas do baralho para substituir as que você pegou.

### IMPORTANTE

No fim da sua vez de jogar, você nunca pode ter mais do que 7 cartas na mão.

## VENDER CARTAS

Para vender cartas, escolha **um** tipo de mercadoria e descarte quantas cartas você quiser desse tipo. Cada venda rende fichas de mercadorias e, se a venda for grande, também um bônus.

*Uma venda acontece em 3 passos.*

1

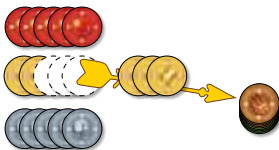
Venda quantas cartas (da mesma mercadoria) você quiser. Para isso, descarte-as viradas para cima.



2

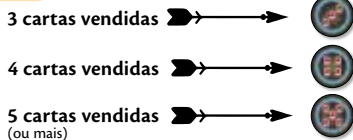
Pegue o número de fichas equivalente ao número de cartas que você descartou (começando com a ficha do "topo" da fleira correspondente, ou seja, as que são mais valiosas). O valor gravado em cada ficha será somado apenas no final da partida.

Empilhe as fichas na sua frente.



3

Se você vender 3 ou mais cartas, pegue a ficha bônus correspondente.



**OBS:** O valor do bônus não é conhecido até que ele seja comprado. **3 cartas vendidas** podem garantir 1, 2 ou 3 rúpias; **4 cartas vendidas** podem garantir 4, 5 ou 6 rúpias; e **5 cartas vendidas** podem garantir 8, 9 ou 10 rúpias. Diferente das fichas de mercadoria, os valores das rúpias das fichas bônus só estão impressos no verso.

## Restrições durante uma venda



Ao vender as 3 mercadorias mais caras (*diamantes, ouro e prata*), a venda deve ter um mínimo de 2 cartas (*essa regra se aplica mesmo se houver apenas uma ficha de mercadoria de um determinado tipo sobrando*).

### LEMBRETE

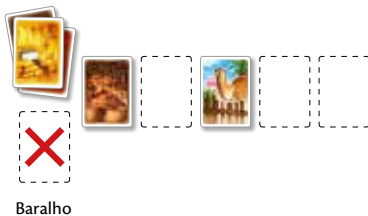
Você só pode vender **um tipo de mercadoria** a cada rodada, nunca mais do que isso.

## FIM DA RODADA


Uma rodada termina imediatamente se:



Ao tentar preencher o mercado, não houver mais cartas no baralho.




## PONTUAÇÃO

- O jogador que tiver o maior número de camelos recebe a ficha de camelo , que vale 5 rúpias.
- Os jogadores desviram suas fichas e as somam para determinar quem é o mais rico.

**OBS:** Sugerimos que você faça pilhas de 10 em 10 rúpias, dessa forma, a contagem pode ser feita mais facilmente e rapidamente, além de ser mais prático, caso seja preciso recontá-las.



- O comerciante mais rico pega um Selo de Excelência .
- No caso de empate, o jogador com o maior número de **fichas bônus** fica com o selo. Se o empate persistir, fica com o selo o jogador que tiver o maior número de fichas de mercadoria.

## NOVA RODADA

Se nenhum dos jogadores tiver 2 Selos de Excelência, prepare o jogo do início e comece uma nova rodada. Quem começa é o jogador que perdeu a rodada anterior.

## FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador tiver 2 Selos de Excelência. Esse jogador vence o jogo e é nomeado o comerciante pessoal do Marajá.



## LEMBRETES E OBSERVAÇÕES

- Quando você compra cartas do mercado, pegue mercadorias ou camelos, mas **nunca** os dois.
- Se decidir pegar os camelos, você sempre deve pegar **todos** os camelos do mercado.
- Ao fazer uma troca:
  - as cartas que você devolver podem ser camelos, mercadorias, ou uma combinação **de ambas**;
  - o mesmo tipo de mercadoria não pode ser ao mesmo tempo comprado do mercado e devolvido;
  - você **nunca** pode trocar apenas 1 carta da mão com 1 do mercado. Uma troca sempre envolve pelo menos 2 cartas por 2 cartas.
- Se ambos os jogadores terminarem a rodada com o mesmo número de camelos, nenhum pega a ficha de camelo (5 rúpias).
- Durante uma venda, às vezes pode haver menos fichas disponíveis do que cartas. Nesse caso, você ainda receberá a ficha bônus pelo número de cartas vendidas.
- Os jogadores não precisam deixar seu oponente saber quantos camelos eles possuem.
- Camelos não entram na contagem do limite de 7 cartas na mão.

## RECOMENDAÇÕES

**OBS:** É melhor ler isto após seu primeiro jogo.

- O uso dos camelos é um ato de equilíbrio: se você não tiver nenhum, terá um problema se quiser pegar muitas cartas e sua mão estiver vazia. Entretanto, se você pegar muitos camelos, corre o risco de deixar muitas mercadorias lucrativas para seu oponente.
- Se decidir pegar um grande número de camelos, pode valer mais a pena fazer isso quando seu oponente já tiver 7 cartas na mão. Então, se as novas mercadorias do mercado estiverem interessantes, ele terá que trocar cartas e provavelmente não poderá pegar todas as cartas que quiser.
- Se você acha que algumas cartas valiosas estão prestes a aparecer, pode ser vantajoso fazer uma troca que encha o mercado de camelos, forçando seu oponente a abrir o jogo para você.
- Há 3 fontes principais de lucro: as três mercadorias caras, as primeiras fichas de cada conjunto e os bônus para vendas grandes. Todas as três são importantes: não deixe seu oponente pegar a maior parte dos diamantes, do ouro e da prata. Se puder, venda antes do seu oponente e tente fazer pelo menos uma ou duas vendas grandes!



# JAIPUR



## SÉBASTIEN PAUCHON

*Nossa, como o tempo voa! A última década passou num piscar de olhos. Eu me lembro muito bem das primeiras ideias que deram origem a Jaipur: tudo começou com a vontade de fazer uma fase de trocas rápidas (ou seja, um mercado central "neutro"). Acabei fazendo um jogo para 2 jogadores, pois é dessa forma que uma troca tem o maior impacto no oponente.*

*Isso resultou em um sistema comercial tenso, mas sem confronto direto, o que talvez tenha explicado sua popularização ao longo do tempo.*



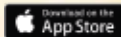
## VINCENT DUTRAIT

*Tenho lutado para combinar os métodos modernos com os clássicos ao adotar novas abordagens enquanto me mantenho fiel às pinturas, lápis e papel. Atualmente eu surfo nas ondas de publicações para jovens, RPG e jogos de tabuleiro, um mundo ao qual me dedico exclusivamente.*

*Minhas áreas favoritas são a Fantasia e a Aventura. O díptico Jaipur-Jodhpur tem um lugar especial no meu coração, dando-me a oportunidade de compartilhar as cores, texturas e atmosferas dos marajás!*



**EXPERIMENTE  
A VERSÃO  
DIGITAL**



## CRÉDITOS

**Tradução:** Juliana Gallo

**Revisão:** Kalinka Lopes e Kévila Cordas

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha

e Felipe Godinho



[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

© 2019 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.