

Sébastien Pauchon

Jai puri



GameWorks

SCENARIO UND SPIELZIEL

Jaipur... Zu gerne möchtest Du Hoflieferant des Maharadschas werden, ein Privileg, das Du nur erhältst, wenn Du am Ende jeder Woche (*Runde*) reicher als Dein Konkurrent bist. Um dahin zu gelangen, erwirbst und tauschst Du Waren (*Karten*) auf dem Markt, um sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen und Rupien zu horten (*auf der Rückseite der Chips*). Gelingt Dir ein außerordentliches Geschäft (mindestens drei Karten), erhältst Du eine Prämie (*Bonus-Chip*). Und zum Tausch gegen große Mengen an Waren auf dem Markt können die Kamele von Nutzen sein.

Am Ende jeder Runde erhält der **reichste** Händler ein Exzellenz-Siegel 🏆. Wer zuerst 2 Exzellenz-Siegel hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

55 Waren- und Kamelkarten

6 x Diamanten



6 x Gold



6 x Silber



8 x Tuch



8 x Gewürze



10 x Leder



11 x Kamel



Rückseite



38 Waren-Chips



1 Kamel-Chip



18 Bonus-Chips



3 Exzellenz-Siegel



Der Wert der Waren steht klein auf der Vorderseite und groß auf der Rückseite der Chips. Der Wert der Bonus-Chips steht nur auf deren Rückseite.

SPIELVORBEREITUNG

- 3 Kamelkarten offen zwischen den beiden Spielern auslegen.
- Die anderen Karten gut mischen.
- Je 5 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel neben die Reihe der Kamelkarten legen.

- Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und legen eventuelle Kamelkarten in einem Stapel vor sich ab. Dieser stellt ihre **Koppel** dar.
- Die ersten beiden Karten vom Nachziehstapel ziehen und offen neben die drei Kamelkarten legen (*eine oder beide Karten können durchaus wieder Kamelkarten sein*). Damit ist der **Markt** eröffnet.

So kann das Spiel zu Beginn einer Partie aussehen



- Die Chips nach Warenart sortieren.
- Für jede Ware einen Stapel bilden, in dem die Chips nach ihrem Wert aufsteigend von unten nach oben liegen.
- Die Stapel so auseinanderziehen, dass jederzeit die Werte der einzelnen Chips ablesbar sind.
- Die Bonus-Chips nach Typ sortieren (🎲, 🎲, 🎲). Jeden Typ getrennt mischen und als Stapel aufstellen.
- Den Kamel-Chip neben den Bonus-Chips platzieren.
- Die Chips wie auf obiger Abbildung anordnen.
- Die 3 Exzellenz-Siegel neben dem Spiel bereitlegen.

Nun noch auslosen, wer mit dem Spiel beginnt.
Und schon seid Ihr für die erste Partie bereit.

SPIELVERLAUF

Wer am Zug ist, hat folgende Möglichkeiten:

KARTEN NEHMEN

ODER

KARTEN ABLEGEN

Nie jedoch ist beides erlaubt!

Danach ist der Zug beendet, und es ist nun am Gegenspieler, eine der beiden Aktionen zu wählen.

KARTEN NEHMEN

Wer sich dafür entscheidet, Karten zu nehmen, muss eine der folgenden drei Optionen wahrnehmen:
entweder **A) mehrere** Warenkarten nehmen (=Tauschen!) oder **B) 1 einzige** Warenkarte nehmen, oder **C) alle** Kamelkarten nehmen.

Was heißt das nun genau?

A

Mehrere Waren an sich nehmen



Nimm vom Markt diejenigen Warenkarten auf die Hand, die dich interessieren (es können verschiedene Warenarten sein), und ...

... tausche sie gegen **die gleiche Anzahl** Karten aus. Du kannst **Kamele, Waren oder beides** dafür geben.

B

Nur 1 einzige Ware an sich nehmen



Nimm **1** einzige Warenkarte vom Markt und...

... ersetze sie durch die oberste Karte vom Nachziehstapel.

C

Alle Kamele an sich nehmen



Nimm **ALLE** Kamele, die auf dem Markt sind, bringe sie in deine Koppel, und ...

... ersetze sie durch die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel.

AUFGEPASST

Am Ende seines Zuges darf ein Spieler nie mehr als 7 Karten auf der Hand haben.

KARTEN ABLEGEN

Wer Waren verkaufen möchte, wählt aus seinen Handkarten so viele Karten einer Warenart aus, wie er möchte (also z.B. 3 Goldkarten), und legt sie offen auf der Ablage ab. Jeder Verkauf bringt Waren-Chips und je nach Umfang des Geschäfts Bonus-Chips ein.

Ein Verkauf läuft in 3 Phasen ab.

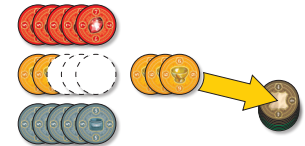
1

So viele Warenkarten einer Art wie gewünscht offen auf die Ablage legen.



2

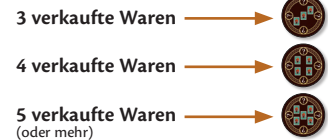
Genauso viele Chips der verkauften Warenart nehmen, indem der Chipstapel von oben, das heißt mit den höchsten Werten beginnend, abgebaut wird.



Die eingenommenen Chips vor sich aufstapeln.

3

Gegebenenfalls, je nach Anzahl der verkauften Waren, einen Bonus-Chip nehmen.



Hinweis: Man weiß nicht im Voraus, wie viel ein Bonus-Chip genau wert ist. Für 3 verkaufte Waren kann der Wert zwischen 1, 2 und 3 Rupien schwanken. Für 4 verkaufte Waren gibt es 4, 5 oder 6 Rupien und für 5 verkaufte Waren 8, 9 oder 10 Rupien. Anders als bei den Waren-Chips, ist der Wert der Bonus-Chips nur auf deren Rückseite aufgedruckt (daher die Fragezeichen auf der Vorderseite).

Verkaufsbeschränkungen



Für die drei teuersten Waren (Diamanten, Gold und Silber) gilt, dass ein Verkauf aus mindestens 2 Warenkarten bestehen muss. (Diese Regel gilt auch dann noch, wenn nur noch 1 Warenchip dieser Art vorhanden ist.)

ERINNERUNG

Man darf in einem Zug nur **1** Warenart verkaufen, niemals mehr.

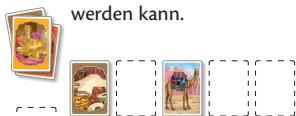
ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet **sofort**, wenn:

Die Chips von 3 Warenarten aufgebraucht sind.


ODER

Der Nachziehstapel aufgebraucht ist und deshalb der Markt nicht mehr vollständig versorgt werden kann.

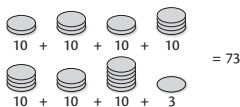



Nachziehstapel

WERTUNG

- Der Spieler mit den meisten Kamelen auf seiner Koppel erhält den Kamel-Chip, der 5 Rupien wert ist. 
- Die Spieler drehen ihre Chips um und addieren deren Werte, um den reichsten Händler zu ermitteln.

(Es empfiehlt sich, Stapel im Wert von je 10 Rupien zu bilden. Dies ist eine auch für Kinder einfache, für Erwachsene schnelle und überhaupt praktische Methode.)



- Der reichste Händler, also der mit den meisten Rupien, erhält als Auszeichnung ein Exzellenz-Siegel. 
- Bei Unentschieden gewinnt der Händler mit den meisten **Bonus-Chips**. Gibt es auch hier Gleichstand, entscheidet die Anzahl der Waren-Chips.

NEUE RUNDE

Solange keiner der beiden Spieler 2 Exzellenz-Siegel besitzt, wird eine neue Runde gestartet. Dazu wird das Spiel wie oben beschrieben aufgebaut. Der Verlierer der vorigen Runde ist nun Startspieler.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein 2. Exzellenz-Siegel erhält. Er gewinnt das Spiel und wird Hoflieferant des Maharadschas.



ERLÄUTERUNGEN

- Wenn man Karten vom Markt an sich nimmt, müssen es immer entweder Waren oder Kamele sein, **nie** beides zusammen.
- Wer Kamele an sich nehmen will, muss immer **alle** Kamelkarten vom Markt nehmen.
- Beim Tausch:
 - Die vom Markt genommenen Karten kann man gegen Kamele, Waren oder beides eintauschen;
 - Man darf **nicht** eine Karte einer Warenart wieder eintauschen, die man gerade vom Markt genommen hat;
 - Es ist nicht erlaubt, 1 einzige Karte gegen 1 einzige Karte vom Markt einzutauschen. Getauscht werden stets mehrere Karten, **mindestens** 2 gegen 2.
- Wenn bei der Abrechnung beide Spieler die gleiche Anzahl von Kamelen besitzen, erhält niemand den Kamel-Chip im Wert von 5 Rupien.
- Beim Verkauf kann es vorkommen, dass ein Warenchip weniger als verkaufte Waren vorhanden ist. Der Bonus wird dennoch entsprechend der Anzahl an verkauften Waren ausbezahlt.
- Während der Partie ist man nicht verpflichtet, dem Gegenspieler die Anzahl an Kamelen auf der eigenen Koppel zu offenbaren.
- Die Begrenzung auf 7 gilt nur für die Handkarten. Die Kamele werden nicht mitgezählt.

TAKTISCHE TIPPS

Am besten erst nach einer ersten gespielten Partie lesen.

- Der Gebrauch der Kamelkarten erfordert Fingerspitzengefühl. Hat man keine, wird es schwierig, wenn man mehrere Karten vom Markt nehmen möchte, aber zu wenige Karten zum Tauschen auf der Hand hat. Nimmt man zu viele Kamele vom Markt, riskiert man, dem Gegenspieler ein attraktives Warenangebot zu überlassen.
- Viele Kamele vom Markt zu nehmen, empfiehlt sich vor allem dann, wenn der Gegenspieler schon 7 Karten auf der Hand hat. So ist er gezwungen zu tauschen und kann sehr wahrscheinlich nicht alle Waren nehmen, die ihn interessieren.
- Wenn Grund zur Annahme besteht, dass gute Karten anstehen, kann es interessant sein, so zu tauschen, dass nur noch Kamele auf dem Markt sind. So bleibt dem Gegenspieler nichts anderes übrig, als Waren auf den Markt zu werfen.
- Die drei wichtigsten Einnahmequellen sind: die 3 teuren Warenarten, die ersten Chips jeder Warenart und die großen Verkäufe wegen des Bonus. Alle drei sind wichtig. Deshalb lass' Dir Diamanten, Gold und Silber nicht entgehen, komme deinem Gegenspieler zuvor, wann immer es möglich ist, und versuche auch, einen oder zwei Großverkäufe zu realisieren!



Jaipur

Ein Spiel von
Sébastien Pauchon

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

Photolitho und PAO
Samuel Rouge

Übersetzung
Ulrich Schädler

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Schweiz

Alle unsere Spiele im Internet unter

www.gameworks.ch

GameWorks