

# ДЖАЙПУР



## ВСТУП І МЕТА ГРИ

У грі «Джайпур» ви прагнете стати особистим купцем магараджі. Для цього вам треба наприкінці кожного тижня (раунду) отримувати більше прибутку, ніж ваш суперник. Тож збирайте й обмінюйте товари (карти) на ринку, продавайте їх за рупії (зворот жетонів). Якщо зможете укласти дуже добру угоду й продати велику партію товару (три карти чи більше), тоді ви отримаєте нагороду (жетон нагороду). Верблюди не мають вартості, але вони знадобляться для обміну, коли ви захочете взяти з ринку багато товарів.

Наприкінці кожного раунду **найбагатший** купець отримувє печатку магараджі  / . Перемагає той, хто перший здобуде 2 такі печатки.

## ВМІСТ ГРИ

### 55 карт товарів

6 самоцвітів



6 золота



6 срібла



8 тканин



8 прянощів



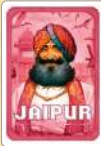
10 шкіри



11 верблюдів



зворот



38 жетонів товарів



1 жетон верблюда



18 жетонів нагород



3 печатки магараджі



**Примітка.** Вартість жетонів товарів вказана маленькою цифрою на лицьовій стороні й великою на звороті. Вартість жетонів нагороди вказана лише на звороті.

## ПРИГОТУВАННЯ

- Покладіть горілиць 3 карти верблюдів між гравцями.
- Ретельно перетасуйте решту карт.
- Роздайте по 5 карт кожному гравцеві.
- З решти карт сформуєте колоду й покладіть її долілиць. Візьміть дві верхні карти з колоди й покладіть їх горілиць біля верблюдів (серед них може бути 1 чи 2 верблуди). Тепер **ринок** готовий.
- Гравці скидають верблюдів зі своїх рук і кладуть їх горілиць стосом перед собою. Це **стадо** кожного гравця.

На початку гра може мати приблизно такий вигляд.



- Посортуйте жетони за типами товарів.
- Сформуйте стос для кожного типу товару в порядку зменшення вартості жетонів.
- Розкладіть кожен стос так, щоб обидва гравці могли бачити значення всіх жетонів (як на малюнку вище).
- Посортуйте жетони нагород за типами (🐪, 🐪, 🐪). Окремо перемішайте жетони нагород кожного типу та сформуйте з них 3 стоси, але не розкладайте.
- Покладіть жетон верблюда біля жетонів нагород.
- Розташуйте жетони, як показано на малюнку вище.
- Покладіть 3 печатки магараджі в межах досяжності обох гравців.

**Виберіть першого гравця. Тепер можна починати гру.**

## ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід ви можете:

**УЗЯТИ КАРТИ**

**АБО**

**ПРОДАТИ КАРТИ**

*Ви завжди виконуєте лише одну дію з двох!*

На цьому ваш хід завершується, і ваш суперник також вибирає одну з цих дій.

## УЗЯТИ КАРТИ

Якщо ви берете карти, то повинні вибрати один з таких варіантів:

- А. Узяти **лише 1 товар**.
- Б. Узяти **кілька товарів** (= **ОБМІНЯТИ товари**).
- В. Узяти **всіх верблюдів**.

*Нижче всі 3 варіанти описані в подробицях.*

### А. Узяти лише 1 товар



Візьміть з ринку на руку **одну** карту товару, а потім...



...покладіть на її місце верхню карту колоди.

### Б. Узяти кілька товарів

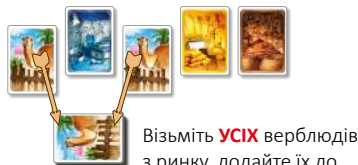


Візьміть на руку **всі** карти товарів, які хочете взяти (вони можуть бути різних типів), а потім...



...обміняйте їх на **таку саму кількість** карт. Повернені вами карти можуть бути **верблюдами, товарами** або **комбінацією обох типів карт**.

### В. Узяти всіх верблюдів



Візьміть **УСІХ** верблюдів з ринку, додайте їх до свого стада, а потім...



...замініть їх такою самою кількістю карт з колоди.

#### ВАЖЛИВО

**Після завершення свого ходу** гравець ніколи не може мати на руці більше ніж 7 карт.



## ПРОДАТИ КАРТИ

Щоб продати карти, виберіть **один** тип товару й покладіть до скиду стільки карт цього типу, скільки хочете. Щоразу після завершення продажу ви отримуєте прибуток у вигляді жетонів товарів. Якщо продана партія товарів доволі велика, то ви отримаєте ще й жетон нагороди.

*Продаж виконується за 3 кроки.*

1

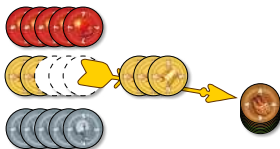
Виберіть один тип товару. Продайте будь-яку кількість карт цього типу, поклавши їх горілиць до скиду.



2

Візьміть по одному жетону товару за кожну продану карту, починаючи з «верхніх» жетонів відповідного ряду, тобто жетонів з найбільшою вартістю.

Покладіть жетони стосом перед собою.



3

Якщо ви продаєте 3 чи більше карт, візьміть відповідний жетон нагороди.

3 продані карти →

4 продані карти →

5 проданих карт  
(або більше) →

**Примітка.** Ви не знаєте вартості жетона нагороди, поки не отримаєте його. За **3 продані карти** нагорода може складати 1, 2 чи 3 рупії; за **4 продані карти** – 4, 5 чи 6 рупій; а за **5 проданих карт** – 8, 9 чи 10 рупій. На відміну від жетонів товарів, кількість рупій на жетонах нагороди зображена лише на звороті.

## Обмеження під час продажу



Проданою товари 3 найдорожчих типів (*самоцвіти, золото, срібло*), ви повинні продати щонайменше 2 карти (*це правило діє навіть тоді, коли залишився лише один жетон товару цього типу*).

### НАГАДУВАННЯ

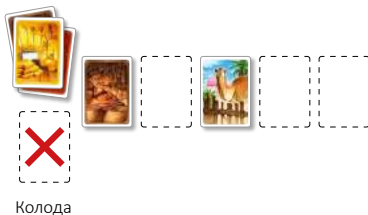
Щодо ви можете продавати лише **один тип товару** й не більше.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ


Раунд закінчується негайно, якщо



в колоді бракує карт, щоб заповнити ринок до 5 карт.




## ПІДРАХУНОК ГРОШЕЙ

- Гравець із найбільшою кількістю верблюдів у своєму стаді бере жетон верблюда  вартістю 5 рупій.
- Гравці перевертають свої жетони й додають їхню вартість, визначаючи, хто з них найбагатший.

**Примітка.** Ми радимо складати жетони стосами по 10 рупій. Це спростить підрахунок для дітей, а дорослим допоможе швидше перерахувати гроші в разі потреби.

$$\begin{array}{cccc} 5 & 1 & 7 & 2 \\ 10 & + & 10 & + & 10 & + & 10 \\ \\ 6 & 2 & 1 & 3 \\ 10 & + & 10 & + & 10 & + & 3 \\ \\ & & & & & & = 73 \end{array}$$

- Найбагатший гравець здобуває печатку магараджі .
- У разі нічиєї печатку магараджі здобуває гравець із найбільшою кількістю **жетонів нагород**. Якщо й далі нічия, то печатку бере гравець, що має більше жетонів товарів.

## НОВИЙ РАУНД

Якщо жоден гравець не має двох печаток магараджі, підготуйте компоненти до гри й починайте новий раунд.

Першим виконує хід той, хто програв попередній раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно, щойно один з гравців здобуде дві печатки магараджі. Цей гравець перемагає і стає особистим купцем магараджі.



## НАГАДУВАННЯ І ПРИМІТКИ

- Беручи карти з ринку, ви можете взяти або товари, або верблюдів. **Ніколи** не можна брати і товари, і верблюдів!
- Якщо ви вирішили взяти верблюдів, то завжди повинні брати **всіх** верблюдів з ринку.
- Під час обміну карт:
  - можна віддати карти верблюдів, товарів або **обох типів разом**;
  - не можна віддати з руки й узяти з ринку той самий тип товарів;
  - **не можна** обміняти лише 1 карту зі своєї руки на 1 карту з ринку (завжди треба міняти щонайменше 2 карти на 2 карти).
- Якщо обидва гравці мають однакову кількість верблюдів після завершення раунду, то ніхто не бере жетон верблюда (5 рупій).
- Інколи доступних жетонів товарів залишається менше, ніж проданих карт. У такому разі ви все одно отримujete жетон нагороди за продану кількість карт.
- Гравець не зобов'язаний повідомляти суперника, скільки він має верблюдів.
- Карти верблюдів не рахують до ліміту в 7 карт на руці.

## ПОРАДИ

**Примітка.** Почитайте поради після вашої першої гри.

- Використовуйте верблюдів для збалансування карт на руці. Якщо ви не маєте жодного верблюда, то у вас виникне проблема, коли ви захочете взяти багато карт. Однак якщо ви візьмете багато верблюдів, то ризикуєте залишити суперникові великий вибір товарів на ринку.
- Якщо ви все ж вирішили взяти велику групу верблюдів, то це має рацію лише тоді, коли у вашого суперника вже є 7 карт на руці. Тоді навіть якщо на ринку є цінні карти, суперник буде змушений обміняти карти з руки і, ймовірно, не зможе взяти всі товари, які цікавлять вас.
- Якщо ви чекаєте на появу дорогих карт, то інколи вигідніше виконати обмін, заповнивши ринок верблюдами. Забравши цих верблюдів, суперник дасть вам можливість узяти нові карти з ринку.
- У грі є три найголовніші джерела прибутку: 3 типи дорогих товарів, перші жетони товарів кожного типу та жетони нагород за великі партії проданих товарів. Усі вони важливі, тому не дозволяйте суперникові захоплювати лівову частку самоцвітів, золота й срібла. Намагайтеся продавати товари раніше за нього, і продавати великими партіями!



# ДЖАЙПУР

## СЕБАСТЬЯН ПОШОН

Як же летить час! Останні десять років збігли як одна мить. Дуже добре пам'ятаю перші ідеї, з яких з'явився «Джайпур». Усе почалося з бажання придумати швидку фазу обміну товарів (звідси й «нейтральний» центральний ринок). Згодом я вирішив, що це буде гра для двох гравців, адже саме за такої кількості учасників обмін товарів має найбільший вплив на стратегію суперника.

Зрештою мені вдалося створити конкурентну систему торгівлі, але без прямої конфронтації, що пояснює її тривалу популярність. До цього видання гри долучилися «Space Cowboys», а це дозволило піднести «Джайпур» до ще більших висот!

## ВЕНСАН ДЮТРЕ

Намагаючись поєднати сучасні й класичні методи, я застосовую нові художні підходи, та водночас не відмовляюся від перевірених часом знярядь: фарб, олівців і паперу. Я переглядаю чимало молодіжних видань, книжки рольових і настільних ігор, занурюючись у той світ, якому відтепер присвячую весь свій час.

Мої улюблені жанри – пригоди й фентезі. Джайпурський і Джоджпурський диптих займають особливе місце в моєму серці, даючи мені можливість поділитися з вами магарадзькими кольорами, текстурами й атмосферою!



СПРОБУЙТЕ  
ЦИФРОВУ  
ВЕРСІЮ ГРИ



## КОНТАКТНА ІНФОРМАЦІЯ

Зв'язатися з нами можна за адресою:

[www.lordofboards.com.ua](http://www.lordofboards.com.ua)

© 2021. SPACE Cowboys.

Усі права застережено.

Lord of  
Boards



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівниця проєкту: Вікторія Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Верстка: Артур Патрихалко

Редагування: Анатолій Хлівний