

# JAIPUR



## EINFÜHRUNG UND ZIEL DES SPIELS

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 Gegenüber bist. Dafür 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 3 Karten*), erhältst du eine Prämie (*Bonus-Chip*). Die Kamele helfen dir beim Tauschen von große Mengen an Waren auf dem Markt.

**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 × Diamanten



6 × Gold



6 × Silber



8 × Tuch



8 × Gewürze



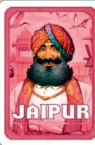
10 × Leder



11 × Kamel



Rückseite



38 Waren-Chips



18 Bonus-Chips



1 Kamel-Chip



3 Exzellenz-Siegel



**Hinweis:** 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

- Legt 3 Kamelkarten offen zwischen euch aus.
- Mischt die anderen Karten zusammen.
- Teilt an alle jeweils 5 Karten aus.
- Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel neben die Reihe der Kamelkarten. Zieht die obersten beiden Karten und legt sie offen neben die drei Kamelkarten (*eine oder beide Karten können durchaus wieder Kamelkarten sein*). Damit ist der **Markt** eröffnet.
- Nehmt eure Karten auf die Hand und legt jeweils alle Kamelkarten in offenen Stapeln vor euch ab. Diese Stapel stellen eure **Koppeln** dar.

## So kann das Spiel zu Beginn einer Partie aussehen:



- Sortiert die Chips nach Warenart.
- Bildet für jede Warenart einen Stapel, in dem die Chips nach ihrem Wert aufsteigend von unten nach oben liegen. (Die Chips mit dem höchsten Wert liegen also oben.)
- Zieht die Stapel so auseinander, dass jederzeit die Werte der einzelnen Chips ablesbar sind.
- Sortiert die Bonus-Chips nach Typ (🍀, 🍀, 🍀). Mischt jeden Typ getrennt und bildet 3 Stapel. (Zieht diese Stapel nicht auseinander.)
- Legt den Kamel-Chip neben die Bonus-Chips.
- Am besten ordnet ihr die Chips wie auf der obigen Abbildung an.
- Legt die 3 Exzellenz-Siegel neben dem Markt bereit.

**Nun lost ihr aus, wer mit dem Spiel beginnt. Und schon kann es losgehen!**

## SPIELVERLAUF

Wenn du am Zug bist, kannst du entweder:

**KARTEN NEHMEN**

**ODER**

**KARTEN ABLEGEN**

*Du kannst jedoch nicht beides machen!*

Danach ist dein Zug beendet und dein Gegenüber ist an der Reihe, eine der beiden Aktionen zu wählen.



## KARTEN NEHMEN

Wenn du Karten nehmen möchtest, musst du **eine** der folgenden drei Optionen wählen:

- A) **genau 1** Ware nehmen,
- B) **mehrere** Waren nehmen (= **tauschen!**),
- C) **alle** Kamele nehmen.

Was heißt das nun genau?

### A) Genau 1 Ware nehmen



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



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

### B) Mehrere Waren 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 einen Mix aus **beidem** dafür geben.

### C) Alle Kamele nehmen



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



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

**AUFGEPASST!**

**Am Ende deines Zuges darfst du nie mehr als 7 Karten auf der Hand haben.**

## KARTEN ABLEGEN

Wenn du Waren verkaufen möchtest, wählst du aus deinen Handkarten so viele Warenkarten **einer** Art aus, wie du möchtest (also z. B. 3 Goldkarten), und legst sie offen auf den Ablagestapel. Jeder Verkauf bringt dir Waren-Chips und je nach Umfang des Geschäfts Bonus-Chips ein.

*Ein Verkauf läuft in 3 Schritten ab.*

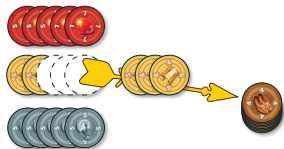
1

Lege so viele Warenkarten einer Art wie gewünscht offen auf den Ablagestapel.



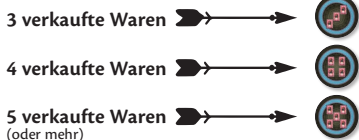
2

Nimm genau so viele Chips der verkauften Warenart, wie du Warenkarten abgelegt hast. Nimm dabei immer die obersten Chips vom Stapel, also zuerst die mit den höchsten Werten. Stapele die eingenommenen Chips vor dir auf.



3

Gegebenenfalls darfst du dir zusätzlich, je nach Anzahl der verkauften Waren, einen Bonus-Chip nehmen.



**Hinweis:** Du weißt 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.

## Verkaufsbeschränkungen



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

### ERINNERUNG

Du darfst in deinem Zug **nur 1 Warenart** verkaufen, niemals mehr.

## ENDE EINER RUNDE


Eine Runde endet sofort, wenn:



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




## WERTUNG

- Wer die meisten Kamele auf seiner Koppel hat, erhält den Kamel-Chip , der 5 Rupien wert ist.
- Dreht eure Chips um und addiert deren Werte, um den reichsten Händler zu ermitteln.

**Hinweis:** 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 wer die meisten Rupien hat, erhält als Auszeichnung ein Exzellenz-Siegel .
- Bei Unentschieden gewinnt der Händler mit den meisten **Bonus-Chips**. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Waren-Chips hat.

## NEUE RUNDE

Solange niemand von euch 2 Exzellenz-Siegel besitzt, baut ihr das Spiel erneut auf und spielt eine neue Runde. Wer die vorige Runde verloren hat, beginnt die neue Runde.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald jemand von euch 2 Exzellenz-Siegel besitzt. Die Person gewinnt das Spiel und wird Hoflieferant des Maharadschas.



## ERLÄUTERUNGEN

- Wenn du Karten vom Markt nimmst, müssen es immer entweder Waren oder Kamele sein, **nie** beides zusammen.
- Wenn du Kamele nehmen willst, muss du immer **alle** Kamelkarten vom Markt nehmen.
- Wenn du tauschst:
  - Die vom Markt genommenen Karten kannst du gegen Kamele, Waren oder einen Mix aus **beidem** eintauschen.
  - Du darfst keine Karte einer Warenart eintauschen, die du gerade vom Markt genommen hast.
  - Es ist **nicht** erlaubt, 1 einzige Karte aus deiner Hand gegen 1 einzige Karte vom Markt einzutauschen. Getauscht werden stets mehrere Karten, mindestens 2 gegen 2.
- Wenn ihr beide bei der Wertung die gleiche Anzahl Kamele besitzt, erhält niemand den Kamel-Chip im Wert von 5 Rupien.
- Beim Verkauf kann es vorkommen, dass ein Waren-Chip weniger als verkaufte Waren übrig ist. Du erhältst dennoch einen Bonus-Chip, der der Anzahl verkaufter Waren entspricht.
- Während der Partie bist du nicht verpflichtet, deinem Gegenüber die Anzahl Kamele auf deiner Koppel zu offenbaren.
- Die Begrenzung auf 7 Karten gilt nur für die Handkarten. Die Kamele werden nicht mitgezählt.

## TAKTISCHE TIPPS

**Hinweis:** Am besten erst nach einer ersten gespielten Partie lesen.

- Der Gebrauch der Kamelkarten erfordert Fingerspitzengefühl. Hast du keine Kamele, wird es schwierig, wenn du mehrere Karten vom Markt nehmen möchtest, aber zu wenige Karten zum Tauschen auf der Hand hast. Nimmst du zu viele Kamele vom Markt, riskierst du, deinem Gegenüber ein attraktives Warenangebot zu überlassen.
- Viele Kamele vom Markt zu nehmen, empfiehlt sich vor allem dann, wenn dein Gegenüber schon 7 Karten auf der Hand hat. So ist dein Gegenüber gezwungen zu tauschen und kann sehr wahrscheinlich nicht alle interessanten Waren nehmen.
- Wenn du glaubst, dass als Nächstes gute Karten aufgedeckt werden könnten, kann es interessant sein, so zu tauschen, dass nur noch Kamele auf dem Markt sind. Nimm dein Gegenüber dann die Kamele, kommen neue Waren auf den Markt und du kannst dir zuerst die besten davon sichern.
- 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. Lass dir also Diamanten, Gold und Silber nicht entgehen, komme deinem Gegenüber zuvor, wann immer es möglich ist, und versuche auch einen oder zwei Großverkäufe zu realisieren!





# JAIPUR

## SÉBASTIEN PAUGHON

Beim großen Maharadscha, wie die Zeit vergeht! Die letzten 10 Jahre sind wie im Flug vergangen. Ich erinnere mich noch gut an die ersten Ideen, die zu Jaipur geführt haben: Es begann alles mit dem Wunsch nach einer schnellen Tauschphase (daher ein „neutraler“, zentraler Markt). Es wurde schließlich ein Spiel für 2 Personen, da hier das Tauschgeschäft die direkteste Wirkung auf das Gegenüber hat.

Dies führt zu einem spannenden Handelssystem, jedoch ohne direkte Konfrontation, was die Popularität des Spiels erklären mag. Mit dieser neuen Auflage steigt Jaipur mit in das Raumschiff der Space Cowboys ... bis zur Unendlichkeit und noch weiter!

## VINCENT DUTRAIT

Seit 20 Jahren versuche ich nun, moderne und klassische Methoden zu verschmelzen, indem ich neue künstlerische Ansätze aufnehme und dabei den Werkzeugen von einst treu bleibe: Farben, Stiften und Papier. Die Gewässer der Jugendpublikationen, RPGs und Brettspiele sind mein Zuhause und ich widme mich von nun an gänzlich dieser spielerischen Welt.

Meine Lieblingsgebiete sind Fantasy und Abenteuer. Das Jaipur-Jodhpur-Diptychon hat einen besonderen Platz in meinem Herzen inne und bietet mir nun die Möglichkeit, die orientalischen Farben, Texturen und Atmosphären zu teilen!




**ERLEBE  
DIE DIGITALE  
VERSION!**



## KONTAKTINFORMATION

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse:  
<https://kundenservice.asmodee.de/>  
Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern!

Hergestellt von Space Cowboys • Asmodee Group  
47 rue de l'Est • 92100 Boulogne-Billancourt • Frankreich  
© 2021 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:  
Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff, Franziska Wolf  
Erfahrt mehr über Jaipur und die SPACE Cowboys  
auf [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), bei  und bei 