

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

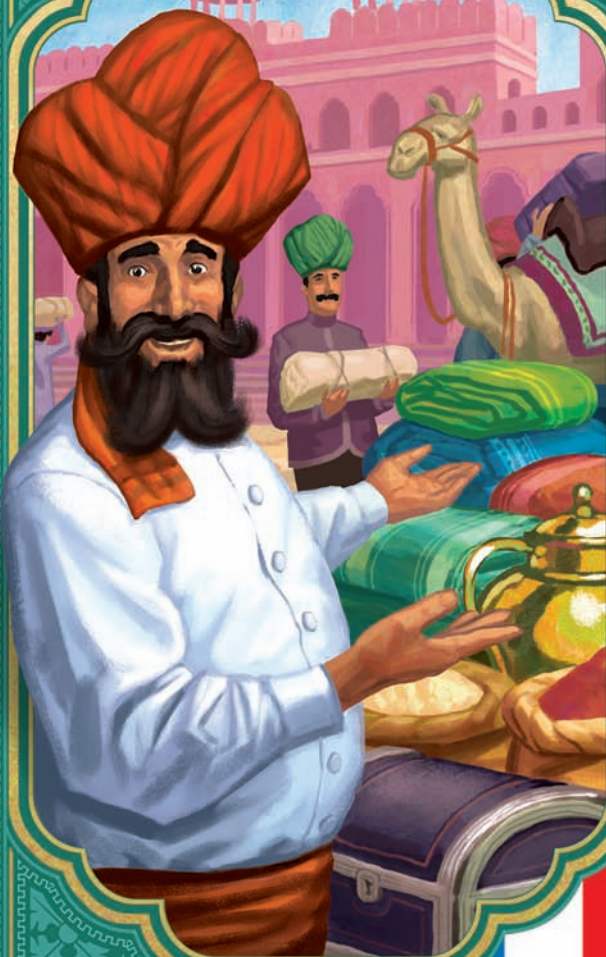
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Sébastien Pauchon

Jai puri



GameWorks

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Jaipur... Vous espérez devenir le marchand attiré du Maharaja en étant à la fin de chaque semaine (*manche*) plus riche que votre concurrent. Pour ce faire, récoltez et troquez des marchandises (*cartes*) au marché, puis vendez-les pour amasser des roupies (*au dos des jetons*). Si vous parvenez à effectuer une vente extraordinaire (*dès trois cartes*), vous recevrez en plus une prime (*jeton bonus*). Quant aux chameaux, ils servent principalement au troc lorsque l'on veut prendre plusieurs marchandises au marché.

À la fin de chaque manche, le marchand **le plus riche** remporte un Sceau d'Excellence 🏆. Le premier d'entre vous qui en aura récolté 2 gagne la partie.

MATÉRIEL

55 cartes marchandises et chameaux

6 x diamants



6 x or



6 x argent



8 x tissus



8 x épices



10 x cuir



11 x chameau



dos des cartes



38 jetons marchandises



1 jeton chameau



18 jetons bonus



3 Sceaux d'Excellence



NB: la valeur des jetons marchandises est inscrite en petit sur la face et en grand au dos. La valeur des jetons bonus n'est inscrite qu'au dos.

MISE EN PLACE

- Posez 3 cartes chameau face visible, entre les deux joueurs.
- Mélangez soigneusement toutes les cartes restantes.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes sont posées face cachée et constituent une pioche.

- Prenez les deux premières cartes de la pioche et posez-les face visible à côté des 3 chameaux. (Il se peut qu'il y ait 1 ou 2 chameaux parmi ces cartes.) Le **marché** est ainsi complet.
- Chacun regarde ses cartes et sort de sa main les éventuels chameaux, qu'il pose devant lui en une seule pile, face visible. C'est son **enclos**.

Voici ce à quoi peut ressembler le jeu en début de partie



- Classez les jetons par type de marchandise.
- Constituez une pile pour chaque marchandise, en classant les jetons par valeur croissante de bas en haut.
- Étalez chaque pile en cascade de telle sorte que l'on puisse toujours voir la valeur de tous les jetons.
- Triez les jetons bonus par type (🍀, 🍀, 🍀). Mélangez chaque type séparément, puis constituez 3 piles, que vous n'étalez pas.
- Le jeton chameau est posé à côté des jetons bonus.
- Disposez les jetons comme indiqué dans l'illustration ci-dessus.
- Les 3 Sceaux d'Excellence sont tenus à disposition des joueurs.

Déterminez au hasard qui jouera en premier.

Vous voilà prêts à entamer la partie.

TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous avez le choix :

PRENDRE DES CARTES

OU

VENDRE DES CARTES

Mais jamais les deux !

Ensuite de quoi votre tour est fini et c'est à votre adversaire de choisir un de ces 2 types d'action.

PRENDRE DES CARTES

Si vous prenez des cartes, vous devez choisir une des options suivantes:
 soit **A** prendre **plusieurs** marchandises (=TROC!),
 soit **B** prendre **1 seule** marchandise,
 soit **C** prendre **tous** les chameaux.

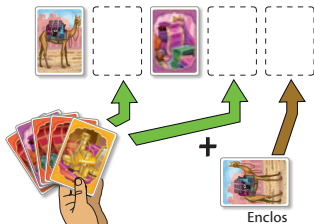
Ci-dessous, ces 3 options en détail

A

Prendre plusieurs marchandises



Prenez en main **les** marchandises qui vous intéressent (*elles peuvent être de différents types*), puis...



... troquez-les contre le **même nombre** de cartes. Les cartes rendues peuvent être des chameaux, des marchandises, ou les deux.

B

Prendre 1 seule marchandise



Prenez en main **1 seule** marchandise du marché, puis...



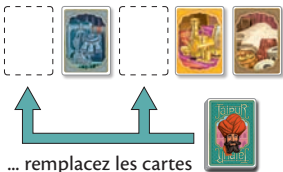
... remplacez-la par la première carte de la pioche.

C

Prendre les chameaux



Prenez **TOUTS** les chameaux du marché et posez-les dans votre enclos, puis...



... remplacez les cartes prises en prenant les premières de la pioche.

ATTENTION

A la fin de son tour, un joueur ne peut jamais avoir plus de 7 cartes en main.

VENDRE DES CARTES

Pour vendre des cartes, choisissez un seul type de marchandise, dont vous posez autant de cartes que vous voulez sur la défausse. Chaque vente est récompensée par des jetons marchandises et parfois bonus (selon l'importance de la vente).

Une vente se fait en 3 étapes.

1

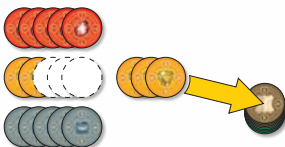
Vendez autant de marchandises que souhaité, en les posant face ouverte sur la défausse.



2

Prenez le même nombre de jetons que vous avez défaussé de cartes (en commençant par le « haut » de la rangée correspondante, c'est-à-dire par les valeurs les plus fortes).

Empilez tous vos jetons devant vous.



3

En plus, selon le nombre de cartes vendues, prenez un éventuel jeton bonus correspondant.

3 cartes vendues



4 cartes vendues



5 cartes vendues
(ou plus)



NB: avant de gagner un jeton bonus, on ne connaît pas exactement sa valeur. Pour 3 cartes vendues cela peut varier entre 1, 2 et 3 roupies. Pour 4 cartes vendues, cela varie entre 4, 5 et 6 roupies et pour 5 cartes vendues, cela varie entre 8, 9 et 10 roupies. Contrairement aux jetons marchandises, la valeur en roupies des bonus est inscrite uniquement au dos (d'où les points d'interrogation sur la face).

Restriction lors d'une vente



Pour les 3 marchandises les plus chères (diamants, or et argent), il est obligatoire de toujours vendre **au minimum** 2 cartes. (Cette règle s'applique aussi lorsqu'il ne reste qu'un seul jeton de ces marchandises.)

RAPPEL

On ne peut vendre qu'un seul type de marchandise par tour de jeu.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche s'arrête **immédiatement** lorsque :

3 types de jetons
marchandise sont épuisés.

ou

La pioche est épuisée et
il manque des cartes pour
compléter le marché.



DÉCOMPTE

- Le joueur possédant le plus de chameaux dans son enclos reçoit le jeton chameau qui vaut 5 roupies.
- Chacun retourne ses jetons et compte l'ensemble de ses roupies pour déterminer le marchand le plus riche.

(Nous vous conseillons de faire des piles de 10 roupies, ce qui est plus facile pour les enfants, plus rapide pour les adultes et également plus pratique en cas de recomptage.)

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{pile} & \text{pile} & \text{pile} & \text{pile} & & & \\
 10 & + & 10 & + & 10 & + & 10 \\
 \text{pile} & \text{pile} & \text{pile} & \text{pile} & & & \\
 10 & + & 10 & + & 10 & + & 3 \\
 & & & & & & = 73
 \end{array}$$

- Le marchand le plus riche gagne un Sceau d'Excellence.
- En cas d'égalité en roupies, c'est le marchand possédant le plus de **jetons bonus** qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celui qui possède le plus de jetons marchandise.

NOUVELLE MANCHE

Au cas où aucun joueur ne possède 2 Sceaux d'Excellence, on entame une nouvelle manche en préparant le jeu comme en début de partie. Le perdant de la manche précédente commence.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un marchand possède 2 Sceaux d'Excellence. Il remporte la partie et est sacré Marchand du Maharaja. Sa maman est très fière de lui.



RAPPEL & PRÉCISIONS

- Lorsque l'on prend des cartes au marché, c'est toujours soit des marchandises, soit des chameaux, **jamais** un mélange des deux.
- Lorsque l'on décide de prendre des chameaux, on doit toujours prendre **tous** les chameaux du marché.
- Lors d'un troc:
 - les cartes rendues peuvent être des chameaux, ou des marchandises, ou un mélange des deux;
 - une même marchandise ne peut pas se retrouver à la fois dans ce que vous prenez du marché et dans ce que vous y déposez;
 - on ne peut **jamais** troquer 1 seule carte de sa main contre 1 carte du marché. Un troc, c'est **au minimum** 2 cartes contre 2.
- Lors d'un décompte, si les deux joueurs possèdent le même nombre de chameaux, personne ne gagne le jeton chameau (5 roupies).
- Lors d'une vente, il reste parfois un jeton de moins que de cartes. Vous prenez néanmoins le bonus correspondant au nombre de cartes vendues.
- Pendant le jeu, on n'est pas obligé de révéler à son adversaire le nombre de chameaux que l'on a dans son enclos.
- Les chameaux sont ignorés pour la limite de 7 cartes en main.

CONSEILS

NB: à lire une fois votre première partie terminée.

- L'utilisation des chameaux est assez délicate: si vous n'en avez aucun, vous êtes ennuyé lorsque vous voulez prendre plusieurs cartes à la fois et que votre main est vide. Mais lorsque vous prenez beaucoup de chameaux, vous risquez d'offrir un marché très intéressant à l'adversaire.
- Si vous décidez de prendre une grosse série de chameaux, il peut être intéressant de le faire lorsque votre adversaire a déjà 7 cartes en main. Ainsi, si le nouveau marché est alléchant, il sera obligé de troquer, et il ne pourra probablement pas prendre tout ce qui l'intéresse.
- S'il vous semble que de très bonnes cartes sont sur le point d'arriver, il peut être intéressant de faire un troc qui ne laisse que des chameaux au marché. Votre adversaire devra ainsi parfois vous ouvrir le jeu.
- Il y a trois sources de revenus majeurs: les 3 marchandises chères, les premiers jetons de chaque série, et les grosses ventes (+bonus). Toutes trois sont importantes: ne laissez donc pas traîner les diamants, l'or et l'argent, vendez au nez et à la barbe de votre adversaire lorsque vous le pouvez, mais réalisez si possible aussi une ou deux grosses ventes!



Jaipur

Un jeu de
Sébastien Pauchon

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

Photolitho et layout
Samuel Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse

Découvrez tous nos jeux sur
www.gameworks.ch

GameWorks