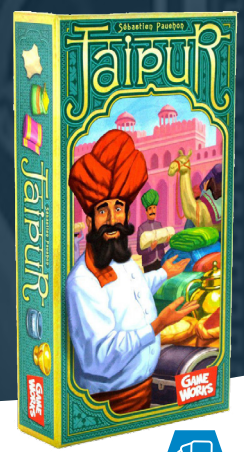




JAIPUR (GAME WORKS)

SOYEZ LE MEILLEUR COMMERÇANT DU MARCHÉ DE JAIPUR. RÉCOLTEZ ET TROQUEZ DES MARCHANDISES PUIS VENDEZ-LES POUR AMASSER DES ROUPIES. UTILISEZ VOS CHAMEAUX POUR AMÉLIORER VOTRE MAIN CAR LES PLUS BELLES VENTES SERONT RÉCOMPENSÉES. À LA FIN DE CHAQUE MANCHE LE PLUS RICHE DEVIENT LE MARCHAND ATTITRÉ DU MAHARAJA ET REMPORTE UN DES 3 SCEAUX D'EXCELLENCE.



1 / MISE EN PLACE



- Posez 3 cartes *Chameau* face visible, entre les deux joueurs (Marché).
- Mélangez les cartes restantes et distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Formez une *pioche* avec les cartes restantes.
- Prenez les deux premières cartes de la *pioche* et posez-les face visible sur la ligne du *Marché* à côté des 3 cartes *Chameau*.
- Vérifiez votre main et retirez les cartes *Chameau* que vous déposez devant vous (enclos).
- Constituez une pile pour chaque *jeton Marchandise* en classant les jetons par valeur croissante de bas en haut.
- Triez les *jetons Bonus* par type et formez 3 piles.
- Le *jeton Chameau* et les 3 *jetons d'Excellence* sont placés près des jetons *Bonus*.

2 / TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous avez le choix : prendre des cartes OU vendre des cartes

PRENDRE DES CARTES MARCHANDISE : VOUS POUVEZ FAIRE UNE SEULE DE CES TROIS ACTIONS AU CHOIX.

- PRENDRE PLUSIEURS CARTES MARCHANDISE (=TROC!) :

- Prenez en main les cartes *Marchandise* (minimum 2) qui vous intéressent. Possibilité de prendre des cartes *Marchandise* différentes.
- Troquez-les en déposant à la place le même nombre de cartes. Les cartes rendues peuvent être des *Chameaux*, des *Marchandises*, ou les deux.

- PRENDRE UNE SEULE CARTE MARCHANDISE :

- Prenez en main 1 seule carte *Marchandise* du marché, puis remplacez-la par la première carte de la *pioche*.

- PRENDRE LES CARTES CHAMEAUX :

- Prenez TOUTES les cartes *Chameau* du marché et posez-les dans votre *enclos*, puis remplacez les cartes prises en prenant les premières de la *pioche*.

- Il n'est donc pas possible de prendre des *Marchandise* et des *Chameaux*.
- À la fin de son tour, un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes en main.
- Les *Chameaux* sont dans leur *enclos* devant vous, il ne compte donc pas dans la limite des cartes en main.



VENDRE DES CARTES MARCHANDISE

- Vendez autant de cartes *Marchandise* identiques que vous souhaitez.
- Prenez autant de jetons (de la couleur correspondante) que de cartes vendues. Récupérez les jetons de plus haute valeur sur le dessus de la pile.
- Selon le nombre de cartes vendues, prenez un éventuel *jeton Bonus* correspondant.
- Pour les 3 *Marchandises* les plus chères (diamants, or et argent), il est obligatoire de toujours vendre au minimum 2 cartes, même s'il ne reste plus qu'un seul *jeton Marchandise*.

3 / FIN DE PARTIE

- Une manche s'arrête immédiatement lorsque :
 - 3 types de jetons *Marchandise* sont épuisés.
 - La *pioche* est épuisée et il manque des cartes pour compléter le marché.
- On effectue alors le décompte suivant :
 - Chacun retourne ses jetons (*Marchandise* + *Bonus*) et compte l'ensemble de ses roupies.
 - Le joueur possédant le plus de *Chameaux* devant lui, reçoit le *jeton Chameau* (valeur 5 roupies).
- Le joueur possédant le plus de roupies remporte la manche et reçoit un sceau d'Excellence.
- En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de jetons *Bonus*, l'emporte.



- La partie se joue au meilleur des 3 manches. Celui qui possède 2 sceaux d'Excellence, remporte la partie.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

