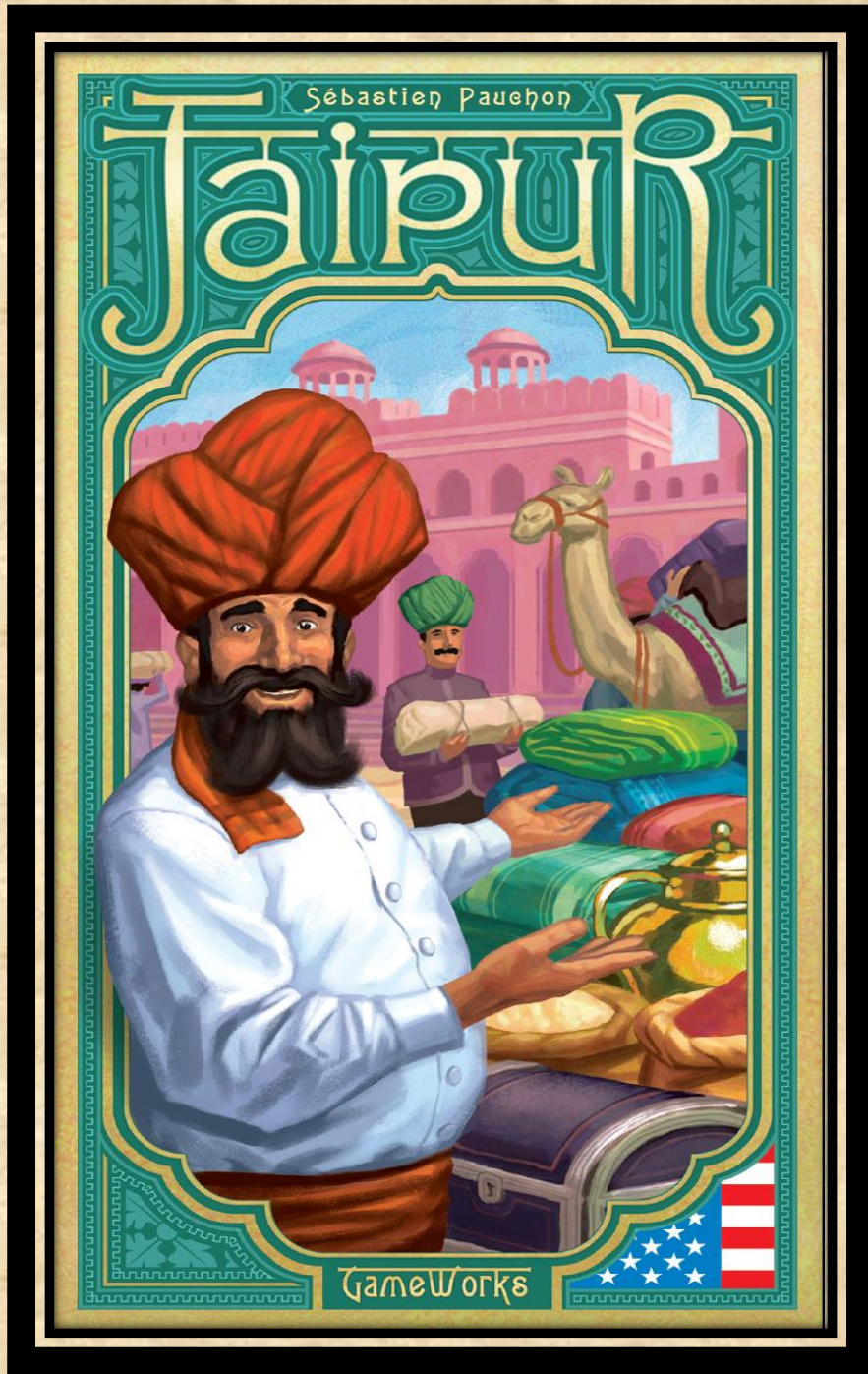


بازی جیپور Jaipur



تعداد بازیکنان: ۲ نفر سن بازیکنان: ۱۲ سال به بالا زمان بازی: ۲۰ الی ۴۰ دقیقه

مقدمه:

در بازی جیپور شما باید سعی کنید در آخر هر هفته ثروتمندتر از حریف خود شوید تا حسابدار شخصی مَهارجای بزرگ شوید. برای این کار باید محصولات مختلف را از بازار جمع کنید و آنها را به بهترین قیمت بفروشید. اگر بهترین معامله ها را با محصولات انجام دهید امتیازات ویژه ای هم دریافت می کنید.

در پایان هر راند بازیکن ثروتمندتر یک نشان برتری دریافت می کند. اولین بازیکنی که دو نشان برتری به دست بیاورد برنده بازی است.

اجزای بازی:

۶کارت الماس - ۶کارت طلا - ۶کارت نقره - ۸کارت البسه - ۸کارت ادویه جات - ۱۰کارت چرم - ۱۱کارت شتر - ۳۸ توکن محصولات - ۱ توکن شتر - ۱۸ توکن جایزه - ۳ توکن نشان برتری

چیدمان بازی:

- ۳ کارت شتر، به رو بین بازیکنان قرار دهید.

- بقیه کارت ها را خوب بُر بزنید.

- ۵ کارت به هر بازیکن بدهید.

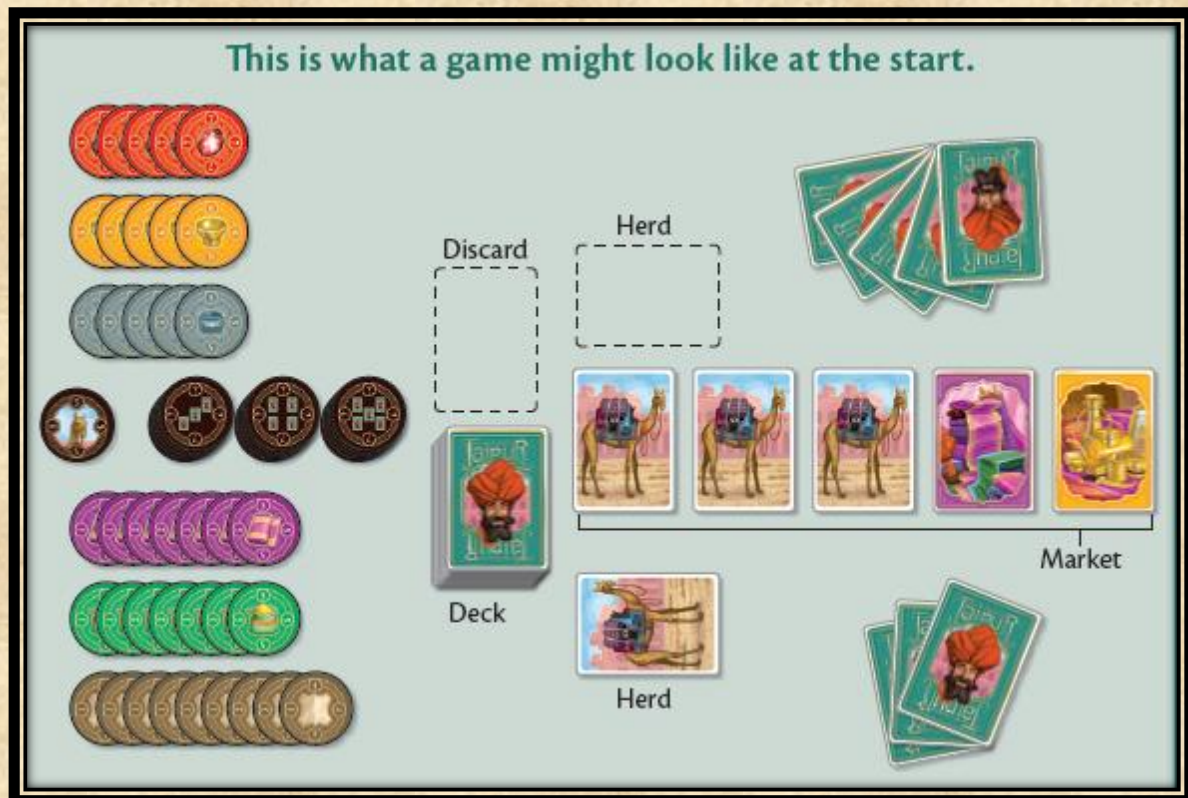
- بقیه ی کارت ها را به پشت کنار بازیکنان قرار دهید (به عنوان دسته ی کارت ها)

- دو کارت اول دسته ی کارت ها را بردارید و به رو کنار دو کارت شتر قرار دهید (هم اکنون بازار آماده است)

- سپس بازیکنان کارت های شتر دست خود را به رو در کنار خود قرار می دهند (این کارت ها نشان دهنده گله ی شتر بازیکنان است)

- توکن های محصولات را با توجه به نوع آنها مرتب کنید.

- برای هر محصول، یک دسته به ترتیب ارزش آنها بسازید.
- هر دسته را طوری قرار دهید که ارزش همه ی توکن ها برای بازیکنان قابل رویت باشد.
- توکن های جایزه را به ترتیب نوع آنها مرتب کنید. هر دسته را جداگانه مخلوط کنید، سپس ۳ دسته تشکیل دهید.
- توکن شتر را کنار توکن های جایزه قرار دهید.
- توکن ها را به ترتیب عکس دفترچه ی اصلی بچینید.
- ۳ توکن نشان برتری را در کناری قرار دهید تا در دسترس بازیکنان باشد.
- بازیکن شروع کننده را انتخاب کنید و آماده ی بازی شوید.



نوبت بازی هر بازیکن:

در نوبت خودتان شما می توانید:

کارت بردارید یا کارت بفروشید (فقط یکی از این ۲ مورد باید انتخاب شود) نوبت شما اکنون تمام شده است و حریف شما باید یکی از این دو کار را انجام دهد.

برداشتن کارت:

اگر شما بخواهید کارت بردارید می توانید یکی از ۳ انتخاب زیر را انجام دهید.

A: برداشتن چندین محصول:

هر تعداد کارت محصول که می خواهید برمی دارید (می تواند از محصولات مختلف باشد) سپس، از کارت های دست خود و یا کارت های شتر خود به همان تعداد به بازار بر می گردانید.



B: برداشتن یک کارت محصول (تبادل):

یک کارت محصول را از بازار بر می دارید و به کارت های دست خود بر می گردانید.

سپس، اولین کارت از دسته کارت ها را برداشته و در بازار قرار می دهید.



C : برداشتن کارت های بیشتر:

تمام کارت های شتر را از بازار برداشته و به گله ی خود اضافه می کنید.

سپس، جای خالی کارت های بازار را با برداشتن کارت از دسته ی کارت ها پر کنید.



نکته مهم:

بازیکنان در پایان نوبت خود نباید بیشتر از ۷ کارت در دست خود داشته باشند.

فروختن کارت:

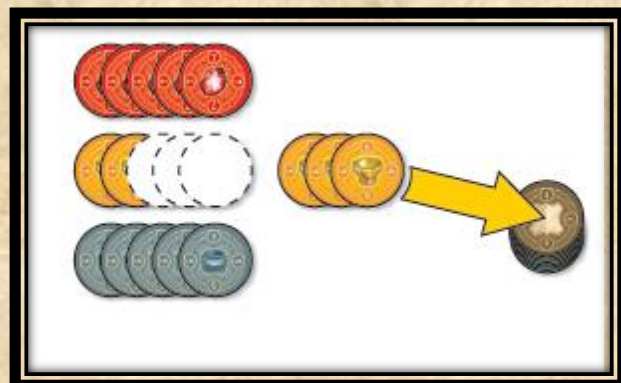
برای فروش کارت ها، یکی از محصولات دست خود را انتخاب کنید و به هر تعدادی که می خواهید از آن کارت محصول در دسته ی کارت های باطله قرار دهید. در هر فروش توکن های محصولات به دست می آورید و اگر فروش بزرگی داشته باشید توکن جایزه هم دریافت می کنید.

هر فروش شامل ۳ مرحله است:

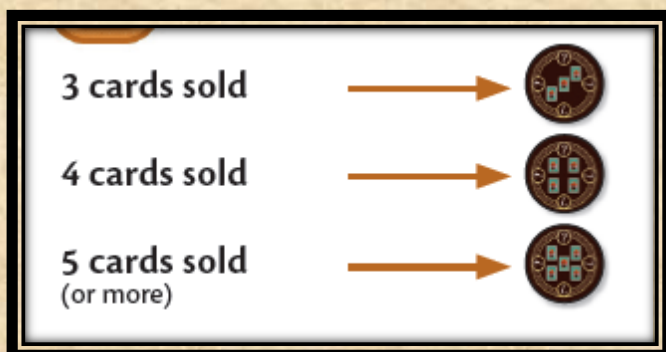
۱. هر تعداد کارت می خواهید بفروشید، آنها را به رو در دسته ی کارت های باطله قرار دهید.



۲. به همان تعداد کارت هایی که فروختید از توکن های همان محصول بردارید. (توکن ها از بالا و بیشترین ارزش برداشته می شوند) توکن ها را در جلوی خود قرار دهید.



۳. اگر شما ۳ کارت و بیشتر فروختید از توکن جایزه ی مربوط به آن بردارید.



نکته مهم برای فروش:

– وقتیکه ۳ محصول با ارزش (الماس، طلا، نقره) را می فروشید، حداقل باید ۲ کارت از آن محصول را به فروش برسانید.

پایان یک دور از بازی:

یک دور از بازی فوراً به پایان می رسد اگر:

– توکن های ۳ نوع از محصولات به پایان برسد.

یا

– در دسته ی کارت ها هیچ کارتی وجود نداشته باشد تا بازار تکمیل شود.

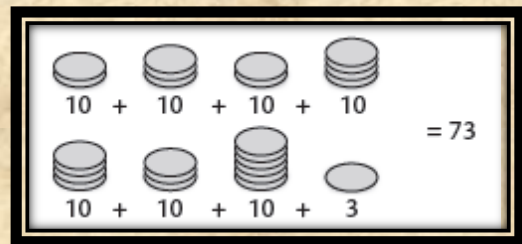




امتیاز شماری:

- بازیکنی که بیشترین کارت شتر را در گله اش داشته باشد، توکن شتر را دریافت می کند که ۱۵ امتیاز دارد.

- بازیکنان توکن های محصولات و جایزه خود را بر می گردانند و امتیازات آن را شمارش می کنند.



- بازیکنی که امتیاز بیشتری دارد توکن نشان برتری را دریافت می کند.

- در صورت تساوی امتیازات بازیکنی که توکن های جایزه ی بیشتری داشته باشد نشان را می گیرد. اگر همچنان مساوی بودند بازیکنی که بیشترین توکن محصولات را دارد نشان را می گیرد.

شروع راند جدید:

اگر هیچ کدام از بازیکنان موفق به کسب ۲ نشان برتری نشده اند، مجدداً چیدمان بازی را انجام دهید و راند جدیدی را شروع کنید. بازیکنی که راند قبلی را باخته است بازی را شروع می کند.

پایان بازی:

به محض اینکه یکی از بازیکنان ۲ نشان برتری دریافت کند بازی به پایان می رسد و آن بازیکن برنده ی بازی و حسابدار شخصی مهاراجه می شود.

یادآوری و نکات مهمی از بازی:

- وقتی که شما از بازار کارت بر می دارید شما می توانید کارت محصول بردارید و یا کارت شتر، ولی هم زمان نمی توانید از هر دو کارت بردارید.

- اگر تصمیم گرفتید کارت بیشتر بردارید، شما باید همیشه تمام کارت های شتر بازار را بردارید.

- هیچ وقت در تبادل کارت نمی توانید یک کارت دست خود را با یک کارت بازار مبادله کنید برای مبادله حداقل به ۲ کارت نیاز است.

- اگر هر دو بازیکن در پایان دور در تعداد کارت های شتر با هم برابر بودند، هیچ کدام توکن شتر را نمی گیرند.

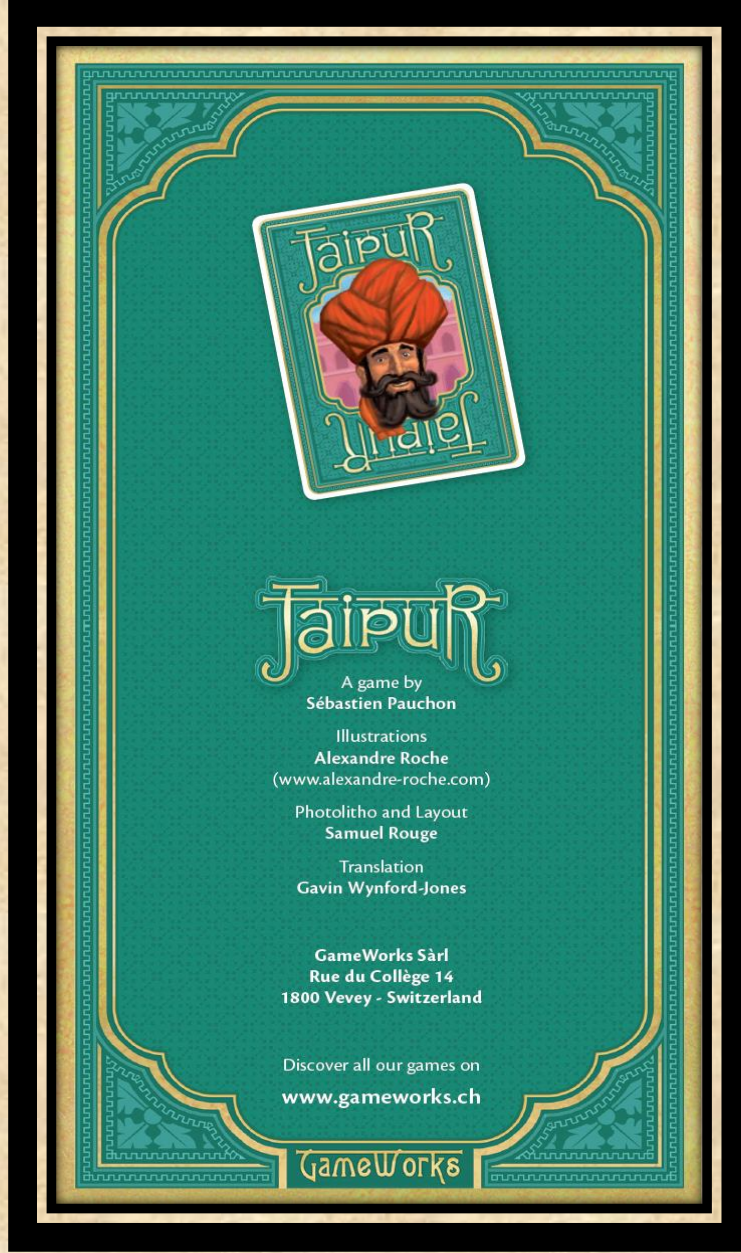
- در بعضی مواقع تعداد توکن های قابل دسترس از کارت های فروخته شده ی خود کمتر است.

در این مواقع بازیکن باید همچنان توکن جایزه مربوط به فروش تعداد کارت های خود را دریافت کند.

- بازیکنان مجبور نیستند به حریف خود درباره ی تعداد کارت های بیشتر خود اطلاعات دهند.

- کارت های شتر جز محدودیت های ۷ کارت و دست هر بازیکن نیستند.





مترجم: مرتضی آشوری

ارائه از شرکت « سرزمین ذهن زیبا »

کانال تلگرام: @lbmind @baziplanet

تلفن: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸

www.Baziplanet.com