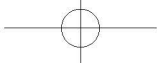
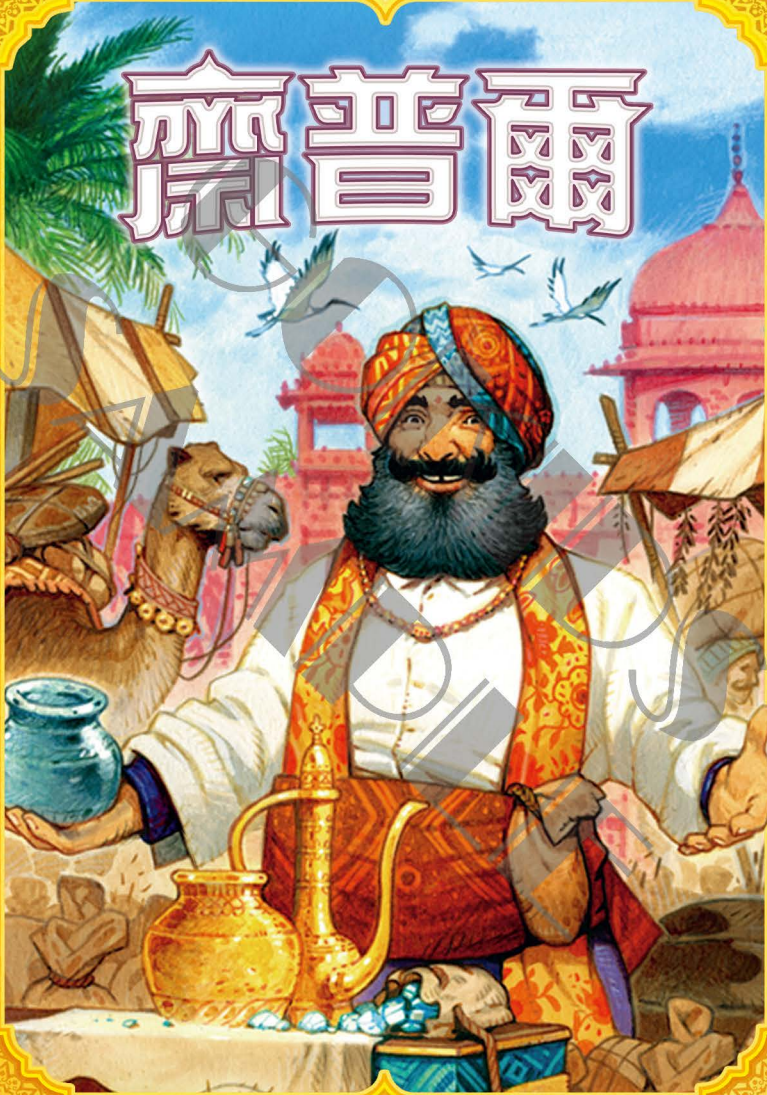




# 齋普爾



## 遊戲簡介與遊戲目標

玩家在《齋普爾》中，在每個星期(或回合)結束時，希望能比對手更富有，進而成為大君的御用商人。為達成上述目標，你在市場搜集、交換貨品(牌)，將它們賣掉、換成盧比(標示在代幣背面)。如果你能夠完成一項好交易(3張牌或3張牌以上)，你將會獲得獎賞(紅利代幣)。至於駱駝，其本身沒有賣出價值，你可以用它們在市場進行交換，來獲取多個貨品。

在每個回合結束時，**最富有**的商人獲得1個優秀戳印 / 。率先獲得2個優秀戳印的玩家獲勝。

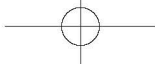
## 遊戲配件



## 遊戲準備

- 將3張駱駝牌牌面朝上置於玩家之間。
- 將剩餘的牌加以充分洗牌。
- 發給每位玩家5張牌。
- 剩餘的牌牌面朝下放在一旁，作為抽牌疊(牌庫)。將牌庫的前2張牌翻開，放在駱駝牌旁邊(有可能抽到1或2張駱駝牌)，讓市場有5張牌。**市場**就此準備好了。
- 接著，玩家把手上持有的駱駝牌抽出，面朝上放在面前成一牌堆。此乃各個玩家的**駱駝群**。





遊戲開始時看起來大概就像這個樣子。



- 將貨品代幣依照貨品種類分類。
- 同類貨品依照價值，大的在上由大到小排序。
- 將每疊貨品代幣稍稍散開擺放，讓玩家都可以看到各代幣上的價值。
- 將紅利代幣 (●, ●, ●) 分類，然後將每類紅利代幣充分洗牌，堆棧成三疊 (不需要散開)。
- 將駱駝代幣放在紅利代幣旁邊。
- 如圖標配置好這些代幣。
- 把3個優秀戳印放在各玩家都拿得到的地方。

**選一個人當起始玩家。遊戲就此開始。**

## 回合進行方式

在你的回合，你可以

拿牌

或

賣牌

不能兩個都做！

你的回合就此結束。接著輪由你的對手選擇並進行以上其中一個行動。

## 拿牌

如果你選擇拿牌，你必須選擇以下任一選項：

- A. 拿1個貨品
- B. 拿數個貨品 (= 交換)
- C. 拿所有駱駝

下面講述這3個選項。

### A: 拿1個貨品



### B: 拿數個貨品



### C: 拿駱駝



**注意**

回合結束時，玩家手上的牌絕不能超過7張。

## 賣牌

如果想要賣牌，則選定**某一種**貨品，並從手中將任意數量的該種貨品牌，棄置到棄牌堆。每次賣牌後可以得到貨品代幣，而如果交易量夠大，還可以得到紅利。

賣牌依照3個步驟進行

1

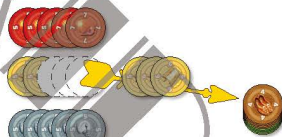
選擇一種貨品，賣掉若干張牌，將它們面朝上置於棄牌堆。



2

賣掉幾張牌，就拿幾個貨品代幣（從該排代幣的最頂端開始拿取，也就是從價值高的開始拿）

將這些代幣疊在你的面前。



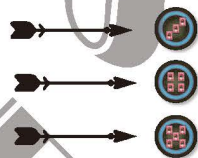
3

如果你賣了3張或3張以上的牌，你可以拿取相對應的紅利代幣。

賣3張牌

賣4張牌

賣5張牌  
(或以上)



**注意：**紅利代幣的價值在被抽取以前都是未知的。賣掉3張牌，可得到1、2或3盧比；賣掉4張牌，可得到4、5或6盧比；賣掉5張牌，可得到8、9或10盧比。與貨品代幣不同的是，這些紅利代幣的盧比數隻顯示在代幣背面。

## 賣牌的限制



在賣3種高價貨品（鑽石、金器和銀器）的時候，一次至少要買2張牌（即使該種貨品的貨品代幣只剩下一個也一樣）。

### 提示

每次輪到你時，你只能賣一種貨品。




## 一局結束

以下任一情況發生，這局立刻結束：



## 計分

- 此時，駱駝群中擁有比較多駱駝的玩家，可得到價值5盧比的駱駝代幣 。
- 玩家將各自的代幣翻面、加總，看看誰最富。

**注意：**為使小朋友更容易數出結果，建議您將每10盧比疊成一疊；這對大人來說也是比較快的數法，尤其當你需要重數一次的時候。



- 最富有的商人拿取一個優秀戳印 。
- 平手的時候，優秀戳印歸予拿到比較多紅利代幣的玩家。如果還是平手，優秀戳印歸予拿到比較多貨品代幣的玩家。

## 新的一局

如果沒有任何一位玩家獲得2個優秀戳印，從頭準備遊戲，重玩一局。此時，前一局輸的玩家擔任起始玩家。

## 遊戲結束

有某位玩家得到2個優秀戳印時，遊戲即立刻結束。該玩家獲勝，並被大君任命為御用商人。





## 提示和注意

- 當你從市場拿牌時，你可以拿貨品或是拿駱駝，但**不能**兩者都拿。
- 如果你決定要拿駱駝，你必須拿走市場中**所有**的駱駝。
- 換牌時：
  - 交換出去的牌可以是駱駝、貨品或**兩者**的組合，
  - 交換出去的貨品類型和從市場上拿回的貨品類型不能相同，
  - **你**不能****只交換1張牌。交換必須至少是2張換2張。
- 一局結束時，若玩家的駱駝都一樣多，兩位玩家都得不到駱駝代幣（5盧比）。
- 賣牌的時候、有時貨品代幣不够拿，此時你仍然可以根據賣掉的牌數得到相對應的紅利代幣。
- 玩家不必讓對手知道自己持有多少只駱駝。
- 在計算手上的牌是否達上限7張時，駱駝牌不計入。

## 建議

**注意:**閱讀本建議最好的時機是在玩過本遊戲一次以後。

- 駱駝的使用是一種平衡的手段。如果你沒有任何駱駝，當你想要拿大量的牌而手上又沒有牌時就麻煩了。然而，一次拿取大量的駱駝，又會使你面臨在市場留下好東西給對手的風險。
- 如果你打算拿取大量的駱駝，趁著對手手上有7張牌的時候拿駱駝最棒了。於是，如果市場的新貨很值得拿，對手不得不用手牌來做交換，也許無法把所有他想拿的牌全部拿走。
- 如果你覺得比較有價值的牌快要被翻出來，你可以進行一次交換，把市場塞滿駱駝，強迫你的對手為你打開僵局。如果你的對手拿取了駱駝牌，你可以優先拿取市場上的新卡牌。
- 遊戲中有3種主要的分數來源：3種高價品；每組貨品的第1個代幣；以及大量賣貨的紅利。三種都很重要：別讓你的對手分走鑽石、金器和銀器的大部分分數；比對手先賣貨品；或試著做出一兩次大的交易！



# 齋普爾



## SEBASTIEN PAUCHON

哎呀，真是時光飛逝啊！十年一眨眼就過去了。我還記得當初設計《齋普爾》時的靈感來源：始於想要讓遊戲擁有一個快節奏進行買賣的階段（即一個“中立”的中央市場）的想法。我最後保持了2人遊戲的設計，因為這種情況下買賣對於對手的影響是最大的。

如此就誕生了緊張的交易系統，但又避免了直接衝突，或許這就是本遊戲受到持久歡迎的原因。而《齋普爾》在本次印刷出版，也搭上了Space Cowboys這座火箭……一同駛向無盡的遠方啦！



## VINCENT DUTRAIT

我致力於結合古今的創作方法，即加入新的藝術手法的同時堅持使用古典的創作工具：顏料、鉛筆、畫布。我一直在接觸青年刊物、RPG和桌遊，而它們也屬於我全身心投入的工作領域。

我最喜歡的題材是奇幻和冒險。齋普爾和焦特浦爾雙聯畫在我心目中意義非凡，讓我有機會分享展示古印度的色彩、圖畫和風土人情！

Jaipur is published by Space Cowboys – Asmodee Group  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France  
© 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Jaipur and SPACE Cowboys

on [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

