

JAIPUR

ジャイプル

勝者

「優秀の証」を先に2枚集めた者が勝者である。
ラウンドに勝利すると、「優秀の証」を1枚得られる。

種類	枚数	品物トークン 得点 (上から順に)								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ダイヤモンド	6	7	7	5	5	5	-	-	-	-
金 Gold	6	6	6	5	5	5	-	-	-	-
銀 Silver	6	5	5	5	5	5	-	-	-	-
布 Cloth	8	5	3	3	2	2	1	1	-	-
香辛料 Spices	8	5	3	3	2	2	1	1	-	-
皮革 Leather	10	4	3	2	1	1	1	1	1	1
生物 ラクダ CAMEL	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ボーナストークン 種類	得点
5枚売却	8~10
4枚売却	4~6
3枚売却	1~3
ラクダトークン	5

ラウンド

交互に手番を行う。

手番では **カードを取得** or **カードを売却** を行う。

カードを取得

次のうち、どれか1つを実行。
市場からカードを取得後、市場が5枚になるよう、カードを市場に補充。
※手番終了時の手札の上限枚数は7枚。

A 品物1つを取得

- 1枚選び、手札に追加。
- 山札から市場に補充。

B 複数の品物を取得し交換

- 複数の「品物」を、手札に追加。
- 手札or家畜から市場に補充。

C ラクダを取得

- ラクダを「全て」家畜に追加。
- 山札から市場に補充。

カードを売却

次の3ステップでカードを売却し、トークンによりルピー(勝利点)を取得。
※ダイヤモンド・金・銀は、1枚だけでは売却できない。

1 品物1種類を選択し売却

- 1種類を選び、好きな枚数を捨て札へ表向きに置く

2 品物トークン取得

- 捨て札にした同じ枚数分の品物トークンを取得。

3 ボーナストークン取得

- 3枚以上同時に売却した場合、ボーナストークンを取得。

ラウンド終了判定

次のどちらかが発生したらラウンド終了し得点計算に移行

A.
品物トークンのうち3種類がなくなったとき

B.
市場の空きスペースを埋める時山札が足りなくなったとき

【得点計算】

ラクダ枚数が多い者が**ラクダトークン**(5ルピー)を得る。
その後、各自で点数計算をして、所持金(ルピー)が多いほうが「優秀の証」を得る。

➢ どちらのプレイヤーも「優秀の証」を2枚持っていない場合、負けたほうが先手でラウンドを開始する。