

Règles de Jaipur

Comment jouer à Jaipur

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Devenir le marchand le plus riche en achetant, troquant et vendant des marchandises au marché.
- **Mécanique principale** : Collecte et échange de cartes marchandises pour les revendre contre des jetons roupies.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à remporter 2 Sceaux d'Excellence (2 manches gagnées) est sacré vainqueur.

Salut à toi, futur marchand ! Jaipur est un petit bijou de jeu à deux joueurs où tu vas te glisser dans la peau d'un commerçant ambitieux. Ton objectif ? Impressionner le Maharaja en amassant plus de **roupies** que ton adversaire. On achète, on troque, on vend, et on essaie de ne pas laisser les meilleurs coups à l'autre. Si tu aimes les duels malins comme [Love Letter](#) ou [Sea Salt & Paper](#), tu vas adorer celui-ci. Allez, installe-toi, je t'explique tout !

Le matériel de Jaipur

Avant de commencer, voyons ce qu'on trouve dans la boîte :

- **55 cartes marchandises** : 6 diamants, 6 or, 6 argent, 8 tissus, 8 épices, 10 cuir
- **11 cartes chameau**
- **38 jetons marchandises** (avec leur valeur en roupies inscrite au dos en grand et sur la face en petit)
- **1 jeton chameau** (valeur : 5 roupies)
- **18 jetons bonus** (valeur cachée, inscrite uniquement au dos)
- **3 Sceaux d'Excellence**

Petit détail important : les **jetons marchandises** ont leur valeur visible sur la face (en petit) et au dos (en grand). Les **jetons bonus**, eux, gardent leur valeur secrète jusqu'à ce que tu les retournes !

Mise en place de la partie

Préparer le marché

Commence par poser **3 cartes chameau** face visible au centre de la table, entre les deux joueurs. Mélange ensuite soigneusement toutes les cartes restantes (marchandises + chameaux restants) et distribue **5 cartes** à chaque joueur. Le reste forme la **pioche**, posée face cachée.

Retourne les **2 premières cartes de la pioche** et place-les face visible à côté des 3 chameaux. Tu obtiens ainsi un **marché** de 5 cartes visibles. Il se peut qu'un ou deux chameaux supplémentaires s'y trouvent, c'est normal.

Chaque joueur regarde sa main et sort tous les **chameaux** qu'il possède. Ces chameaux sont placés face visible en une pile devant lui : c'est son **enclos**. Les chameaux ne comptent jamais dans la limite de cartes en main.

Préparer les jetons

Trie les **jetons marchandises** par type (diamant, or, argent, tissu, épice, cuir). Pour chaque type, empile-les par **valeur croissante** (la plus haute sur le dessus) et étale-les en cascade pour que toutes les valeurs soient visibles. Trie les **jetons bonus** par catégorie (3 cartes, 4 cartes, 5 cartes), mélange chaque pile séparément et pose-les face cachée (on ne doit pas voir leur valeur). Place le **jeton chameau** à côté. Garde les **3 Sceaux d'Excellence** à portée de main.

Déterminez au hasard qui commence, et c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

À chaque tour, tu as exactement **deux choix possibles** : soit tu **prends des cartes**, soit tu **vends des cartes**. Jamais les deux en même temps ! Une fois ton action faite, c'est au tour de ton adversaire.

Option 1 : prendre des cartes

Quand tu décides de prendre des cartes, tu as trois façons de faire :

A) Le troc (prendre plusieurs marchandises)

Tu repères plusieurs cartes marchandises qui te plaisent au **marché** ? Tu peux en prendre autant que tu veux, mais tu dois rendre **le même nombre de cartes** en échange. Les cartes que tu rends peuvent être des marchandises de ta main, des chameaux de ton enclos, ou un mélange des deux. Attention : un troc implique au minimum **2 cartes contre 2**. Et tu ne peux pas échanger une marchandise contre elle-même (pas de diamant contre diamant, par exemple).

B) Prendre une seule marchandise

Tu prends **1 carte marchandise** du marché et tu la mets dans ta main. La carte manquante est immédiatement remplacée par la première carte de la **pioche**.

C) Prendre tous les chameaux

Tu récupères **tous les chameaux** présents au marché d'un coup et tu les ajoutes à ton **enclos**. Les emplacements vides sont complétés par des cartes de la pioche. C'est tout ou rien : pas question d'en prendre seulement quelques-uns !

Rappel crucial : quand tu prends des cartes au marché, c'est soit des marchandises, soit des chameaux, jamais un mélange des deux. Et à la fin de ton tour, tu ne peux **jamais avoir plus de 7 cartes en main** (les chameaux de l'enclos ne comptent pas).

Option 2 : vendre des cartes

Pour vendre, choisis **un seul type de marchandise** et pose autant de cartes de ce type que tu veux sur la **défausse**. Voici comment ça fonctionne, en trois étapes :

Étape 1 : Pose les cartes marchandises que tu vends face visible sur la défausse.

Étape 2 : Prends autant de **jetons marchandises** du type correspondant (en partant du haut de la pile, donc les plus chers d'abord). S'il reste moins de jetons que de cartes vendues, tu

prends simplement ce qui reste.

Étape 3 : Si tu as vendu **3 cartes ou plus**, tu gagnes en plus un **jeton bonus** correspondant au nombre de cartes vendues :

Cartes vendues	Jeton bonus possible
3 cartes	1, 2 ou 3 roupies
4 cartes	4, 5 ou 6 roupies
5 cartes ou plus	8, 9 ou 10 roupies

La valeur exacte du bonus est une surprise : tu ne la découvres qu'en retournant le jeton. C'est ce petit frisson qui rend les grosses ventes si tentantes !

Restriction importante : pour les trois marchandises les plus précieuses (**diamants, or et argent**), tu dois obligatoirement vendre **au minimum 2 cartes** à la fois. Même s'il ne reste qu'un seul jeton de ce type, la règle tient.

Petite astuce : ne laisse pas traîner les diamants et l'or au marché. Si tu les laisses, ton adversaire les récupérera, et les premiers jetons de chaque pile sont les plus rentables !

Les chameaux, ces alliés discrets

Les **chameaux** ne se vendent pas et ne rapportent pas directement de roupies pendant la manche. Par contre, ils sont super utiles pour le **troc** : quand tu veux récupérer plusieurs marchandises au marché, tes chameaux servent de monnaie d'échange. Sans eux, tu es coincé si ta main est pleine ou vide.

À la fin de la manche, le joueur qui possède le **plus de chameaux** dans son enclos gagne le **jeton chameau** qui vaut **5 roupies**. En cas d'égalité, personne ne le reçoit. Et petit bonus sympathique : tu n'es pas obligé de montrer combien de chameaux tu as dans ton enclos.

Garde le mystère !

Attention cependant : prendre un gros tas de chameaux au marché, c'est renouveler entièrement les cartes visibles. Si de superbes marchandises apparaissent ensuite, c'est cadeau pour ton adversaire. Idéalement, prends les chameaux quand l'autre a déjà **7 cartes en main** et ne pourra pas se servir librement. C'est un petit coup vicieux mais parfaitement légal !

[IMAGE_FIN]

Fin d'une manche et décompte

Quand la manche s'arrête

La manche prend fin immédiatement dans l'un de ces deux cas :

- **3 types de jetons marchandises** sont épuisés (par exemple, plus de diamants, plus de tissus et plus de cuir).
- La **pioche** est vide et on ne peut plus compléter le marché à 5 cartes.

Le décompte des roupies

Voici comment on détermine le vainqueur de la manche :

- On attribue le **jeton chameau** (5 roupies) au joueur ayant le plus de chameaux dans son enclos.
- Chaque joueur retourne tous ses jetons (marchandises et bonus) et additionne ses **roupies**.
- Le marchand le plus riche remporte un **Sceau d'Excellence**.
- En cas d'égalité de roupies, c'est celui qui a le plus de **jetons bonus** qui gagne. Toujours à égalité ? Celui qui a le plus de **jetons marchandises** l'emporte.

Un conseil pratique : faites des piles de 10 roupies pour compter plus vite, c'est beaucoup plus clair !

Fin de la partie et victoire

Si aucun joueur n'a encore 2 **Sceaux d'Excellence**, on relance une nouvelle manche en remettant tout en place comme au début. Le perdant de la manche précédente commence.

La partie se termine dès qu'un joueur obtient son **2e Sceau d'Excellence**. Il est alors couronné **Marchand du Maharaja** ! Gloire à lui (et à sa stratégie).

Récapitulatif des points importants

- Au marché, on prend soit des marchandises, soit des chameaux, jamais un mix.
- Prendre des chameaux = prendre **tous** les chameaux du marché.
- Un troc = minimum 2 cartes contre 2. On ne peut pas troquer 1 contre 1.
- Lors d'un troc, une même marchandise ne peut pas être à la fois prise et rendue.
- Limite de **7 cartes en main** (hors chameaux de l'enclos).
- Vente de diamants, or ou argent : **minimum 2 cartes** obligatoire.
- On ne vend qu'**un seul type de marchandise** par tour.
- Le nombre de chameaux dans ton enclos peut rester secret.

Jaipur est un duel de marchands malin et addictif. Si tu cherches d'autres jeux parfaits pour deux joueurs ou des parties rapides, jette un oeil aux [règles du Skyjo](#) ou découvre le coopératif tendu [Hanabi](#). Bonne partie et que le meilleur marchand gagne !