

## Правила настольной игры «Султания» (Sultaniya)

Автор игры: Шарль Шевалье (Charles Chevallier)  
Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©  
Игра для 2-4 участников от 8 лет

### Краткий экскурс в историю

Султания, или как её ещё называют, Сольтание – небольшой город в Иране, основанный в конце XIII века и ставший столицей Хулагуидов. В 1312 году по приказу наследника престола Олджейту в Султании был построен восхитительной красоты мавзолей ильхана, ставший одним из самых удивительных памятников иранской архитектуры: в стенах здания проходило две галереи, а смелые конструкции куполов будто превзошли строительство Тадж-Махала.

### Цель игры

Каждый игрок должен будет построить перед собой самый красивый дворец в Султании, взяв за основу имеющиеся на его индивидуальном поле конструкции. В нижней части каждого поля, указано, какие элементы нужно использовать, чтобы получить победные очки. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре и объявляется Величайшим визирем Султании!

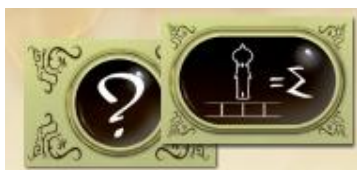
Сначала игроки будут размещать двери в пустыню (голубые тайлы), над ними можно будет размещать стены (красные тайлы). Третий уровень будут занимать покои ильхана (зелёные тайлы), а увенчают здание вашего роскошного дворца крыши и купола (золотистые тайлы). Во время строительства вы также сможете призвать на помощь Джинна, заплатив за это сапфирами.



## Компоненты



4 индивидуальных двусторонних поля (на каждом поле изображены базовые конструкции вашего здания и ваш персонаж, а также указаны особенности подсчёта очков).



10 тайных целей



55 сапфиров



4 Джинна



93 двусторонних тайла (20 тайлов первого этажа, 20 тайлов второго этажа, 28 тайлов третьего этажа, 25 тайлов крыш)



1 счётчик очков и 4 двусторонних жетона игроков

## Подготовка к игре

- Для игры отберите только те тайлы, число с плюсом на которых не превышает числа играющих. Отобранные тайлы распределяются по стопкам (стопка первого этажа, стопка второго этажа, стопка третьего этажа, стопка крыш), которые нужно расположить в линию на столе. Все неиспользуемые в игре тайлы убираются в коробку.
- Сапфиры положите неподалёку – это сокровищница.
- Каждый игрок выбирает себе индивидуальное поле и кладёт его перед собой. Некоторые поля позволяют игрокам сразу взять в своё распоряжение сапфиры, на каких-то уже построено несколько элементов дворца (возможно, они даже принесут вам победные очки в конце игры). Также на некоторых полях изображены стражники. Поле и тайлы, которые игрок будет к нему добавлять, станут его Дворцом. При игре вчетвером для соблюдения баланса предлагаем вам использовать следующие поля:



Страна с одним сапфиром: Али-Баба (Ali Baba), Анис (Anîs), Дуниязад (Dunyazad) и Шехерезада (Scheherazade).

Страна с двумя сапфирами: султан Шахрияр (Sultan Shahriyar), визирь Джафар (Vizier Ja'far), Аладдин (Aladdin) и Синбад (Sinbad).

Случайным образом определите первого игрока – и можно начать игру!

## Ход игры

В свой ход игрок может выполнить одно из трёх действий: Строить, Вызвать Джинна или пропустить ход.

### Строить

1. В свой ход игрок может выбрать одну из четырёх стопок тайлов на столе, открыть один или несколько тайлов из неё и положить их рядом с ней. Расположенные таким образом тайлы считаются доступными для использования. Максимальное число тайлов рядом со стопкой – три. Верхний тайл стопки не является доступным.



*В данном случае во время хода игрока два тайла уже открыты, поэтому он может открыть только один тайл.*

2. После этого игрок обязан взять один из доступных тайлов (открытых им или ранее), лежащих рядом с любой стопкой.
3. После этого игрок обязан использовать этот тайл в строительстве своего Дворца, следуя правилам размещения тайлов:

- В свой первый ход игрок обязан поместить тайл рядом с одним из уже изображённых на его поле тайлов.



- Тайлы нужно располагать со сдвигом относительно предыдущего ряда (кирпичная кладка).



- Рисунок на тайле должен соответствовать рисунку соседних тайлов, продолжать их.



- Тайл может быть помещён только над другим тайлом или над полем, он не может «висеть в воздухе».

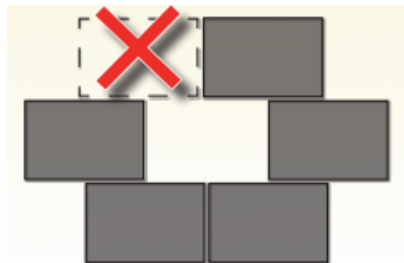


*Серым обозначены ранее помещённые на поле тайлы.*

- Тайл не может выходить за вертикальные границы индивидуального поля игрока. Эти границы определяются краями тайных заданий.



- Нельзя размещать тайл так, чтобы во Дворце образовывалась дыра.



Как только вы поместили тайл в свой Дворец, вы не можете переложить его в другое место (исключение – появление Красного Джинна, смотрите в правилах далее).

Будьте внимательны: рисунок на двух сторонах тайла различается – специально, чтобы каждый из тайлов можно было использовать и как правосторонний, и как левосторонний.

Если игрок в свой ход использует для строительства тайл с символом сапфира (или сапфиров), он берёт указанное число сапфиров из сокровищницы. Эти сапфиры могут помочь игрокам получить победные очки, если у них есть соответствующая карта цели. Но гораздо чаще сапфиры используются как валюта Султаньи – например, если вы захотите воспользоваться услугами Джинна!

### Вызвать Джинна

Заплатив определённое число сапфиров в сокровищницу, вы можете вызвать Джинна, который придёт вам на помощь. За один ход вы можете вызвать только одного Джинна. У каждого Джинна своя стоимость (смотрите в конце правил). Как только вы заплатили необходимое количество сапфиров, вы берёте соответствующую фигурку Джинна, ставите её рядом со своим Дворцом и применяете эффект этого Джинна (смотрите список эффектов в конце правил).

Будьте внимательны: если с помощью Джинна вы помещаете на поле тайлы с символами сапфиров, то вы не получаете эти сапфиры из сокровищницы, поскольку строили не вы, а Джинн.

После своего хода игрок оставляет Джинна у себя до тех пор, пока кто-нибудь другой не решит воспользоваться его услугами. Это имеет смысл, поскольку одна из тайных целей позволяет получить победные очки за Джиннов в распоряжении игрока.

Если Джинн уже находится в распоряжении игрока, а игрок хочет использовать его ещё раз, он просто платит стоимость этого Джинна и применяет его эффект, никуда не передвигая фигурку.

### Пропустить ход.

Если игрок не может или не хочет играть, он может просто пропустить ход и взять из сокровищницы два сапфира.

### Конец игры

Как только кто-то из игроков выкладывает на своём поле 5-й тайл крыши, все остальные участники делают ещё по одному ходу, после чего игра завершается.

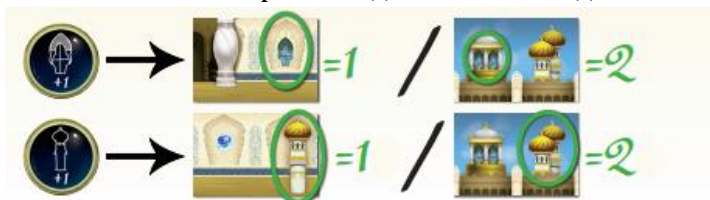
После этого игроки подсчитывают очки, как указано на их индивидуальных полях, в зависимости от построенного ими Дворца, а также учитывая их тайные цели.

Подсчитывая очки, игроки соответственно передвигают свои жетоны на счётчике очков.

### Подсчёт очков

+1 очко за окно или башню

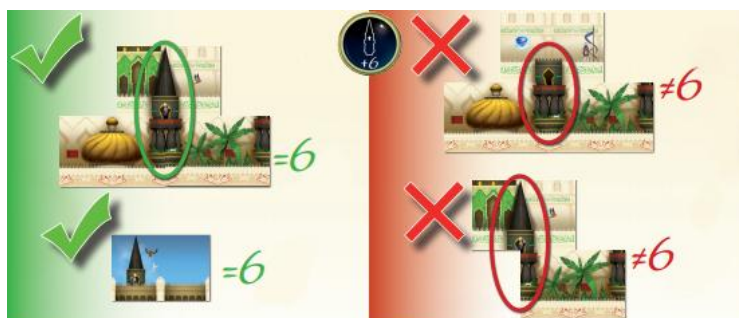
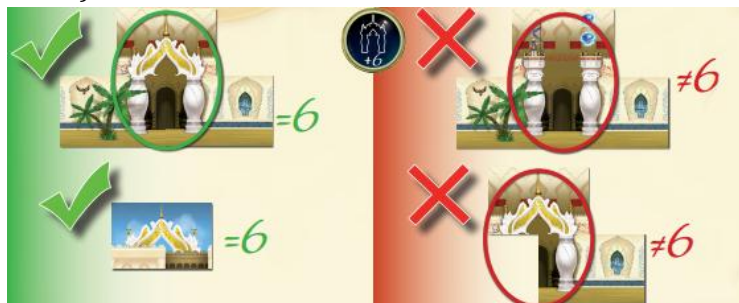
Если на тайле изображены две башни или два окна, то это два очка.



+3 очка за купол или за сад



+6 очков за завершённую арку или минарет (завершённая арка или минарет состоят из трёх тайлов (два тайла с колоннами внизу и один тайл со сводом или остроконечной крышей над ними)).



Будьте внимательны: при игре вдвоём есть всего два тайла со сводом и два тайла с остроконечной крышей, а при игре троём или четвером – по три таких тайла. Но некоторые тайлы крыш (верхний ряд Дворца) представляют собой уже готовую арку или минарет и тоже приносят 6 очков!



+9 очков получает игрок, у которого больше всего стражников; +6 очков получает второй по числу охранников игрок; +3 получает третий по числу охранников игрок. В случае ничьей оба игрока получают очки, которые получил бы следующий за ними по числу охранников игрок.



Некоторые тайлы крыш приносят дополнительные победные очки, указанные в кружочке на самих тайлах.

После подсчёта очков за постройки игроки переходят к подсчёту очков за тайные цели.



+1 очко за каждый элемент, обозначенный символом на тайной цели (это может быть стражник, сапфир, башня, окно; в данном примере это башня), на первом этаже Дворца игрока, у которого больше всего таких элементов.



+1 очко за каждый элемент, обозначенный символом на тайной цели (это может быть стражник, сапфир, башня, окно; в данном примере это окно), из расположенных вертикально друг над другом элементов Дворца игрока, у которого больше всего таких элементов. +1 одно дополнительное очко.



+2 очка за каждого Джинна в распоряжении игрока (возле его Дворца).



+1 очко за каждые два сапфира в распоряжении игрока. Изображения сапфиров на тайлах не считаются, имеются в виду непосредственно сами сапфиры.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем, а Султан, покорённый красотой его Дворца, назначает его Великим Визирем.

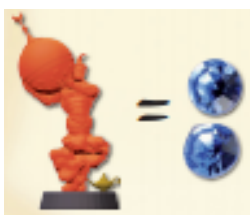
В случае ничьей побеждает тот, у кого больше сапфиров.

Перед тем, как убрать тайлы в коробку, разделите их на стопки по числу игроков (2+, 3+, 4+) – это сократит вам подготовку к следующей игре.

### Стоимость и эффекты Джиннов



Игрок платит 1 сапфир. Он берёт все доступные (открытые) тайлы, находящиеся рядом с одной из стопок, кладёт их под низ этой стопки и обязательно открывает 3 новых тайла. После этого он может, если захочет, взять один из доступных тайлов (только что открытых или других) и использовать его для строительства Дворца, следуя правилам.



Игрок платит 2 сапфира. Он может, если хочет, переложить один из тайлов своего Дворца в другую часть своего Дворца (следуя правилам размещения тайлов) или положить его под низ соответствующей стопки. После этого он может Строить.



Игрок платит 2 сапфира. Он может Строить два раза подряд. То есть он дважды может открывать тайлы, может выбрать два тайла себе и использовать их для строительства своего Дворца.



Игрок платит 3 сапфира. Он берёт любую стопку тайлов и выбирает себе из неё один тайл, который он обязан сразу же использовать для строительства своего Дворца. После этого он возвращает стопку на место, не меняя расположения тайлов в ней.



## **Варианты игры**

### **Игра для одного**

Игрок отбирает тайлы со значком 2+. Игра длится, пока он не поместит на поле 5-й тайл крыши. Игрок ограничен 20 раундами (счётчик очков можно использовать для подсчёта раундов).

### **Для опытных игроков**

Попробуйте сыграть с открытыми тайными целями: теперь ваши противники будут знать всё о ваших планах, а игра станет гораздо сложнее и ещё увлекательнее!