

## 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 предвосхитили 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!

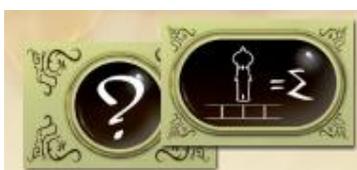
Сначала игроки будут размещать двери в пустыню (голубые тайлы), над ними можно будет размещать стены (красные тайлы). Третий уровень будут занимать покои ильхана (зелёные тайлы), а увенчают здание вашего роскошного дворца крыши и купола (золотистые тайлы). Во время строительства вы также сможете призвать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



1 счётчик очков и 4 двусторонних жетона игроков



## 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 виден, но он 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 этой или любой другой 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 непосредственно над полем, он не может «висеть в воздухе».

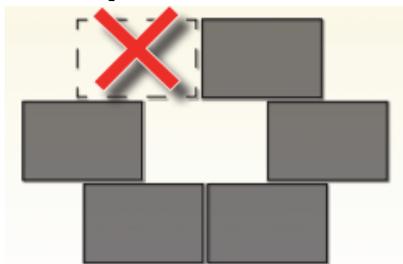


*Серым обозначены ранее помещённые на поле тайлы.*

- Тайл не может выходить за вертикальные границы индивидуального поля игрока. Эти границы определяются краями тайных заданий. Ваши земли не безграничны, и даже у пустыни есть пределы...



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



Как только вы поместили тайл в свой Дворец, вы не можете передвигать его или переключивать 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 тайная цель. 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 (рядом со своим Дворцом) 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.

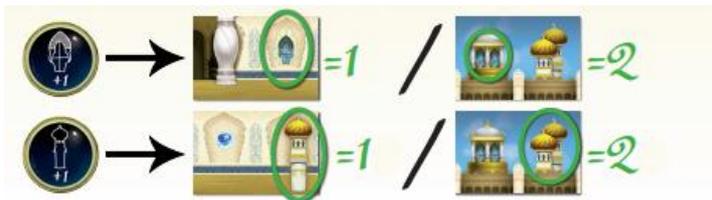
После этого игроки подсчитывают очки, в соответствии с указанными на их индивидуальных полях специальными символами и изображениями на тайлах в их Дворцах, а также учитывая их тайные цели.

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

### **Подсчёт очков**

+1 очко за окно **или** башню в построенном Дворце – в зависимости от символа на индивидуальном поле каждого игрока.

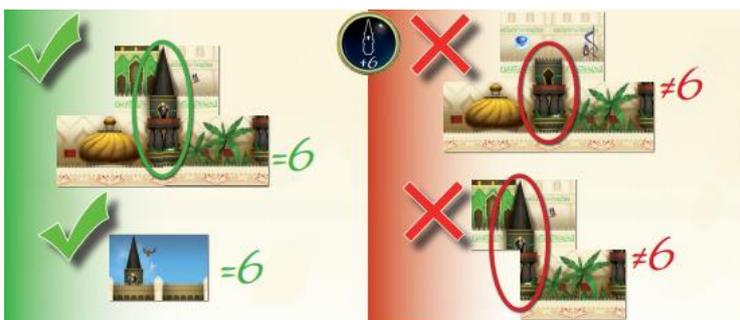
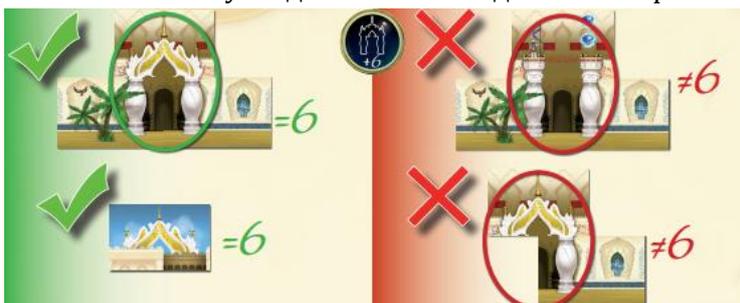
На некоторых тайлах верхнего этажа изображено две башни и два окна – такой тайл приносит своему владельцу 2 очка (независимо от символа на его поле).



+3 очка за купол **или** за сад – в зависимости от символа на индивидуальном поле каждого игрока.



+6 очков за завершённую арку или минарет – в зависимости от символа на индивидуальном поле каждого игрока. 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 очка получает третий по числу охранников игрок. При игре четвером четвёртый игрок (у которого меньше всех стражников) ничего не получает. 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 (+4 или +5).

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), из наибольшего числа элементов, расположенных в ряд на одном этаже Дворца игрока.



+1 очко за каждый элемент, обозначенный символом на тайной цели (это может быть стражник, сапфир, башня, окно; в данном примере это окно), из наибольшего числа расположенных вертикально друг над другом элементов во Дворце игрока. +1 одно дополнительное очко. Обратите внимание: именно элементы (а не тайлы) должны быть расположены на одной вертикальной линии.



+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.

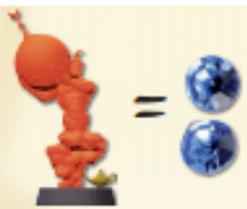
В случае ничьей побеждает тот, у кого больше сапфиров.

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 из неё. После этого он может, если захочет, взять один из доступных тайлов (из этой стопки или из другой) 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 выполнить действие «Строить» как обычно.



Игрок платит 2 сапфира. Он может выполнить действие «Строить» два раза подряд. То есть он может открыть тайлы из двух разных стопок, может выбрать два тайла из всех доступных себе и использовать их для строительства своего Дворца (следуя правилам).



Игрок платит 3 сапфира. Он берёт любую стопку тайлов и, не показывая остальным, просматривает тайлы в ней. Он выбирает себе из неё один тайл, который он обязан сразу же использовать для строительства своего Дворца (следуя правилам размещения тайлов). 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. Цель игры – набрать как можно больше победных очков. 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!