

Правила игры «Султан».

Игра Андрэ Затца и Серджио Халабана для 2-5 игроков.

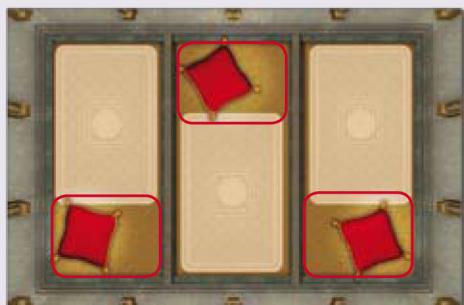
В великолепном дворце Султана раунд за раундом разыгрываются драгоценные камни. Каждый игрок старается собрать наиболее ценную коллекцию камней, дабы впечатлить Султана и стать



В любом случае схватка обещает быть жесткой. Кто же сможет раскрыть планы других и сыграть необходимые карты денег в правильный момент? Кто же сможет умело блефовать и скрыть свои истинные намерения?

Состав игры:

- **1 игровое поле** – с изображением комнат дворца, в которых можно купить драгоценности. На лицевой стороне поля изображены 3 подушки, рядом с каждой из них есть место для карт (для 2, 4 и 5 игроков), в то время как оборотная сторона используется для игры втроем, на ней изображено всего 2 подушки.

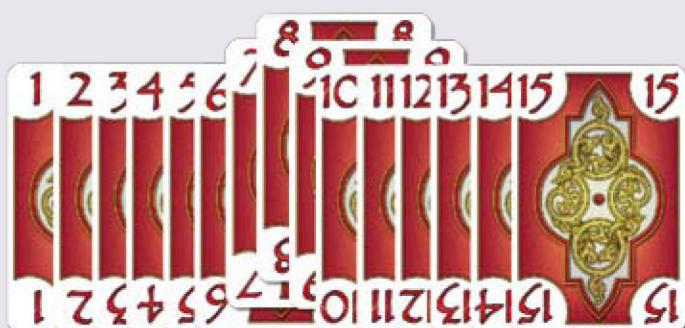


Лицевая сторона с местом для 3 драгоценностей, используется при игре 2, 4 и 5 игроков.



Оборотная сторона с местом для 2 драгоценностей для игры втроем.

- **75 карт денег** - по 15 карт каждого из 5 цветов с номиналом от 1 до 15. Эти карты игроки используют для



Цель игры:

Игроки покупают драгоценности с тем расчетом, чтобы собрать наиболее ценную коллекцию камней за 3 раунда игры. В каждом раунде, драгоценности продаются за цену, которую игроки предлагают тайно

- **24 бонусные карты** – с номиналом 2, 5, 10 и 20. Игроки получают эти карты в конце игры за собранные коллекции камней одного цвета.



- **50 камней** 5 разных цветов. Игроки покупают их с помощью карт денег так, чтобы к концу игры собрать наиболее дорогостоящую коллекцию камней.



12 x белых 11 x красных 10 x желтых 9 x зеленых 8 x синих.

- **5 ширмы** - по 1 для каждого игрока. Игроки хранят свои драгоценности за ширмами.



Лицевая и оборотная сторона ширмы. На оборотной стороне изображена таблица, в которой указано количество очков за коллекции камней каждого из 5 цветов

- **1 бархатный мешочек** – из него игроки вынимают камни для продажи.

- **1 инструкция**

друг от друга. Игрок, получивший наибольшее количество победных очков в конце игры за собранные драгоценности, становится победителем.

Подготовка игры:

Поместите игровое поле в центре стола. Используйте либо лицевую, либо оборотную сторону поля в зависимости от количества игроков.

Раздайте каждому игроку ширму и карты денег выбранного цвета.

Игроки размещают ширму напротив себя, перемешивают колоду карт денег и размещают ее рядом с собой лицом вниз.

Игру начинает самый младший игрок, который в самом начале игры наполняет бархатный мешочек драгоценностями.



Ход игры:

Важно! При игре вдвоем необходимо пользоваться правилами, которые изложены на последней странице.

Игра состоит из 3 раундов. Каждый раунд состоит из 5 кругов, которые играются по одинаковым правилам.

Последовательность раунда.

В начале каждого раунда игроки берут в руку 5 верхних карт денег из своей колоды.

Примечание: При игре **втроем** используется обратная сторона игрового поля с 2 подушками. Первый игрок достает из мешочка 3 камня и выбирает только два, которые он разместит на подушках. Третий камень возвращается в мешочек.

■ Последовательность круга:

Первый игрок достает из бархатного мешочка 4 камня и кладет их на стол. Затем он выбирает 3 из них и кладет по одному камню на каждую из подушек, изображенных на поле. Неиспользованный камушек возвращают обратно в мешок.

Теперь, начиная с первого игрока, все игроки кладут одну из своих карт денег лицом вниз на специально отведенное место рядом с одной из подушек. Карта определяет, какое количество денег игрок готов заплатить за выбранный камень.

Если рядом с одним из камушков уже лежит карта денег, то другой игрок может положить свою карту поверх предыдущей. Как только все игроки положили карты денег, они переворачиваются лицом вверх. Определение владельца каждого из камней происходит по отдельности. Здесь возможны 3 варианта:

1. Только один из игроков претендует на драгоценность

Если около подушки с камушком лежит только одна карта, то драгоценность достается игроку, выложившему эту карту.

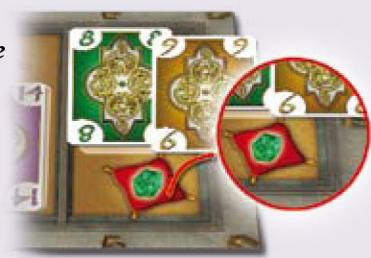


Пример: Анна положила свою фиолетовую карту денег рядом с подушкой с красным камнем. Так никто кроме нее не положил туда свою карту, она может забрать камень с подушки.

2. Несколько игроков претендуют на драгоценность

Если несколько игроков положили карту денег около одной и той же драгоценности, то камушек получает игрок, сыгравший карту с наибольшим номиналом.

Пример: Петр положил свою золотую карту денег с номиналом «9» рядом с зеленым камнем, а Олег положил туда же свою зеленую карту денег с номиналом «8». Камень достается Петру, т.к. он предложил более высокую цену.



Если игроки выложили карты с одинаковым номиналом, то камушек получает игрок, сыгравший карту раньше других.



3. Никто из игроков не претендует на драгоценность.

Если никто из игроков не претендует на камень, то он возвращается обратно в мешочек

Игроки кладут полученные драгоценности за ширму. Все сыгранные карты выходят из игры. Право первого хода переходит игроку слева от предыдущего.

Конец круга.

Круг заканчивается, когда каждый из игроков сыграл все 5 карт с руки, которые он получил в начале круга. Если сыграны не все 15 карт денег, то начинается следующий раунд.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все игроки сыграли свои 15 карт денег, что означает окончание 3 раунда. После этого происходит подсчет очков.

Игроки получают победные очки за драгоценности, которые они собрали и бонусные баллы за коллекции камней одинакового цвета.

Победные очки присуждаются следующим образом:

- За каждый белый камень 1 очко
- За каждый красный камень 2 очка
- За каждый желтый камень 3 очка
- За каждый зеленый камень 4 очка
- За каждый синий камень 5 очков

Бонусные баллы присуждаются за коллекции камней одинакового цвета:

- 3 камня одного цвета 2 бала
- 4 камня одного цвета 5 бала
- 5 камня одного цвета 10 балов
- 6 и более камней одного цвета 20 балов

Примечание: Распределение бонусных балов при игре вдвоем изложено на последней странице правил.

Игрок, набравший, наибольшее количество очков, побеждает в игре и становится новым казначеем.

Если игроки набрали одинаковое количество очков, то побеждает тот, кто собрал наибольшее количество камней. Если и здесь игроки находятся в равных условиях, то игра заканчивается в ничью.

Пример: Надежда и Сева оба положили около синего камня свои карты денег с номиналом «12». Так как Сева ходил перед Надеждой, то камень достается ему (его карта лежит ниже).



Пример:

Анна собрала к концу игры 3 белых, 5 красных и 1 синий камень. Таким образом она получает:

*3 белых камня X 1 очко 3 очка
5 красных камня X 2 очка 10 очков
1 синий камень X 5 очков 5 очков*



Она также получает бонусные очки за коллекции драгоценностей:

*3 белых камня - 2 бала
5 красных камней - 10 балов*

Итого Анна получает 30 победных очков (3+10+5+2+10)

Правила игры для двух игроков:

При игре вдвоем применяются те же правила, что и при игре 3, 4 и 5 с учетом следующих дополнений и изменений:

Подготовка игры:

Игроки получают по 2 набора карт денег с номиналом от 1 до 12. Все карты с номиналом 13,14 и 15 выходят из игры.

Игровое поле необходимо поместить в центре стола лицевой стороной вверх. Каждый из игроков перемешивает свою колоду карт денег (24 карты) и кладет их лицом вниз.

Ход игры:

Игра состоит из 3 раундов по 4 круга каждый. В начале каждого раунда игроки берут в руку из своей колоды 8 верхних карт.

Последовательность раунда:

Игроки выкладывают камни на подушки также как и при игре вчетвером, впятером.

Каждый игрок играет 2 карты каждый круг. Таким образом, за 1 круг используются 4 карты денег. Игрок должен класть свои карты денег возле разных камней.

После того как игроки выложили все 4 карты денег, они переворачиваются и драгоценности распределяются между игроками также как и при игре от 3 до 5 игроков.

Исключение: Если оба игрока сыграли карты денег с одинаковым номиналом, то камень достается первому игроку.

Право первого хода переходит от одного игрока другому каждый круг.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда оба игрока сыграли все свои карты денег, т.е. после окончания 3 раунда.

Очки за каждый камень присуждаются также как при игре от 3 до 5 игроков.

Бонусные баллы за коллекции драгоценностей одинакового цвета присуждаются следующим образом:

- 4 камня одного цвета 2 бала
- 5 камня одного цвета 5 балов
- 6 камня одного цвета 10 балов
- 7 и более камней одного цвета 20 балов



© Copyright 2009 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

