




# SULTANIYA



## SETUP

1. Le tessere vengono rimosse dalla scatola, quindi:

con 2 giocatori, le tessere con il simboli  e  vengono rimosse;

con 3 giocatori, le tessere con il simboli  sono rimosse;

con 4 giocatori, si utilizzano tutte le tessere.







Quattro pile vengono realizzate, in una linea, al centro del tavolo: sulla sinistra, i livelli di terra (blu), quindi il 1 ° piani (rosso), seguito dal 2 ° piano (verde), e, infine, il tutto a destra, i tetti (con il cielo).


2. Gli Zaffiri sono collocati in una pila sul tavolo. Questo è chiamato il Tesoro.

3. Ogni giocatore sceglie una plancia. A seconda della loro scelta, alcuni giocatori avranno Zaffiri, altri avranno parti costruite, alcune delle quali saranno punti vittoria, e, infine, alcuni avranno guardie.

Una plancia, così come le tessere che vengono aggiunte su essa, è chiamata **palazzo**.

Con 4 giocatori, per l'equilibrio gioco ideale, vi consigliamo di prendere le seguenti quattro plance:

-   Lato: Ali Baba, Anis, Dunyazàd, e Sheherazade
- o     lato: il Shahryar del Sultano, il Visir Jafar, Aladino e Sinbad

4. I giocatori che hanno scelto il Visir Jafar, il sultano Shahriyar, Sheherazade o Ali Baba prendono dal Tesoro il numero di Zaffiri mostrati sulle loro plance dettato da questo simbolo. 

5. Casualmente ogni giocatore pesca due obiettivi segreti. I giocatori possono guardarli ma senza mostrarli a nessun'altro. Queste tessere sono poste nella parte inferiore della plancia, uno su ciascun lato. La plancia punteggio viene posizionata sul tavolo, con le miniature dei 4 Geni sui rispettivi spazi. Ogni giocatore prende il token punteggio che corrisponde al loro personaggio e la colloca nello spazio "0" del tracciato punteggio.

6. Il primo giocatore è determinato in modo casuale e può iniziare a giocare!



6



2



1



1



1



1

5

5



4



3



3



5

5



3



4



5

5



# TURNO DI GIOCO

Al proprio turno, un giocatore può **COSTRUIRE, CHIAMARE UN GENIO o PASSARE**.

## COSTRUIRE

1. **Al proprio turno, un giocatore può scegliere uno delle quattro pile e rivelare le tessere da essa.** Il numero massimo di tessere disponibili davanti a una pila è TRE: la tessera sulla cima della pila rimane visibile, ma un giocatore non può mai prenderla.

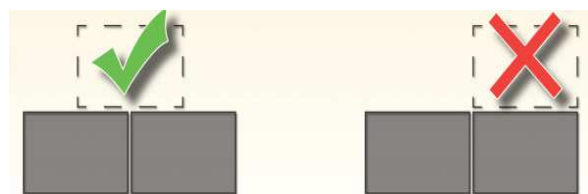
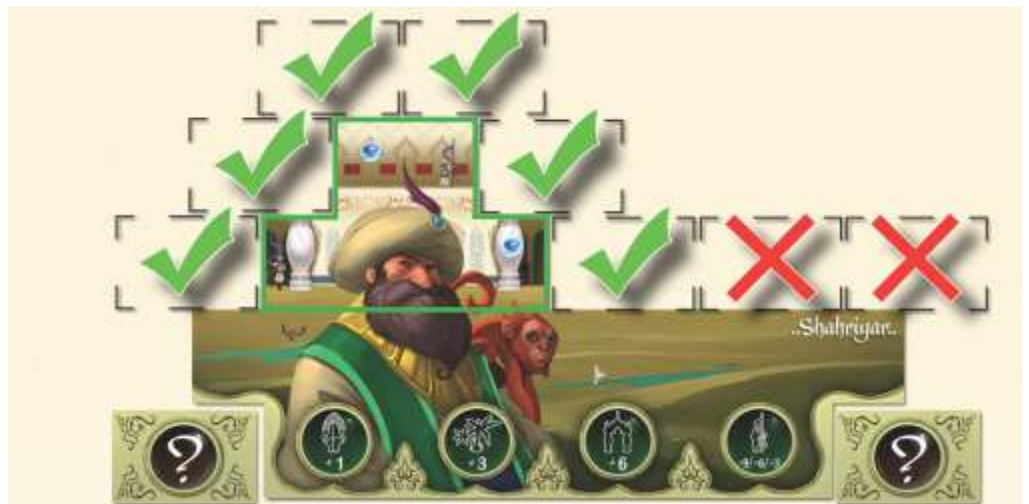


Pertanto, se vi sono due tessere già disponibile davanti a una pila, il giocatore potrà rivelare una sola tessera per raggiungere il massimo di tre tessere disponibili: quelle che erano già state rivelate, e quella che ha appena rivelato.

2. Poi un giocatore deve prendere una tessera tra quelle disponibili. Può prendere una tessera da davanti alla pila dove ha appena rivelato tessere o da davanti a un qualsiasi altra pila.

3. Per finire, il giocatore deve piazzare quella tessera al giusto posto, seguendo queste regole:

Nel primo turno, la tessera deve essere posizionata adiacente ad una delle tre tessere rappresentate sulla plancia del giocatore.



- Le tessere devono essere posizionate sfalsate rispetto alla riga immediatamente sotto di esse

- Il disegno sulla tessera deve sempre corrispondere e allinearsi con le altre tessere adiacenti.



- Una tessera può essere posizionata in un palazzo se almeno una tessera (o la plancia stessa) fa da base ad essa; le fondazioni sono sempre necessarie per la costruzione più alta.

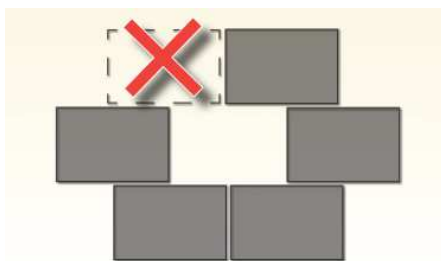


*I rettangoli grigi rappresentano tessere che sono state già*

- Una tessera non può essere collocata oltre il limite verticale della plancia, compresi i due obiettivi segreti posti su entrambi i lati di essa. Il terreno assegnato non è infinito, anche il deserto ha frontiere.



- Un giocatore non può fare un buco nel proprio Palazzo posizionando una tessera.



Una volta che una tessera è giocata, il giocatore non la può più spostare (a meno che utilizzi il potere del Genio rosso: vedi pagina 7).

**Fate attenzione: le tessere sono a doppia faccia, in tal modo una tessera può essere girata al fine di regolare verso sinistra o destra le costruzioni.**

ESEMPIO

Lato A e lato B



Nel proprio turno, se un giocatore gioca una tessera con uno o più simboli **Zaffiro** su di essa (come l'esempio appena riportato), deve prendere dalla riserva un equivalente numero di Zaffiri.

Questi Zaffiri permettono ai giocatori di guadagnare punti vittoria se hanno questo obiettivo segreto.

Ma questi Zaffiri sono anche, e più comunemente, usati come moneta per pagare i servizi del Geni.

## CHIAMARE UN GENIO

Con gli Zaffiri a sua disposizione, un giocatore può chiamare uno dei Geni, che verrà in suo aiuto. Solo un unico Genio può essere chiamato per turno. Ogni Genio ha un costo in zaffiri che deve essere pagato quando è chiamato.

Una volta pagato il costo (rimesso nella riserva un determinato numero di Zaffiri) il giocatore assume il Genio e lo pone accanto al proprio Palazzo.

Poi si applica il suo POTERE: vedere la descrizione di ogni potere a pagina 7.

---

**Fate attenzione: se un giocatore usa un Genio per la costruzione di uno o due tessere con simboli Zaffiri, non riceve il corrispondente numero di Zaffiri, in quanto è il Genio che ha fatto l'edificio.**

---

Finito il proprio turno, il giocatore manterrà il Genio accanto al Palazzo fino al momento che un altro giocatore pagherà il costo in Zaffiri di tale Genio e lo porterà presso il proprio palazzo, togliendolo al precedente giocatore.

Se un giocatore ha già un Genio accanto al proprio palazzo e vuole usare nuovamente il suo potere, deve semplicemente pagare nuovamente il suo costo; il Genio semplicemente resta dov'è senza muoversi.

## PASSARE

Se un giocatore non può o non vuole giocare, può saltare il proprio turno e prendere 2 zaffiri dalla riserva.

## FINE DEL GIOCO

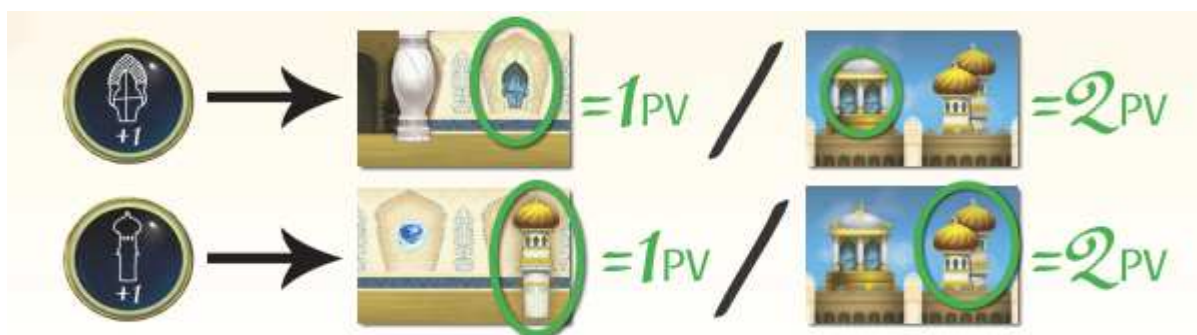
Quando un giocatore posiziona la 5<sup>°</sup> tessera sull'ultimo piano (o tetto), gli altri giocatori hanno un ultimo turno prima che la partita finisca. Per determinare il vincitore, ogni giocatore conta i propri punti vittoria (VP) **in base ai simboli punteggio indicati sulla loro plancia**, ed i simboli corrispondenti nel loro palazzo, ma anche in base ai **loro Obiettivi Segreti**.



Il giocatore tiene il conto dei vari punteggi muovendo in avanti il proprio Token sulla tabella punteggio.

## I SIMBOLI PUNTEGGIO

**+ 1 punto** per ogni finestra o la torre presente nel Palazzo (a seconda del simbolo punteggio presente sulla plancia di ogni giocatore). Alcune tessere dell'ultimo piano hanno due finestre e due torri (vedi figura in basso); queste valgono due punti vittoria al loro proprietario, indipendentemente da quale sia il simbolo punteggio indica sulla loro plancia.





**+ 3 punti** per cupola o giardino presente nel Palazzo (a seconda del simbolo punteggiaggio indicato sulla plancia di ogni giocatore).



**+ 6 punti** per Arcata o Minareto **COMPLETI** presenti nel Palazzo (a seconda del simbolo punteggiaggio presente sulla plancia giocatore). Un Arcata o Minareto è composto da tre porzioni: due montanti più un architrave per l’Arcata e due montanti più un tetto a punta per il Minareto.



**Fate attenzione:** per l’Arcata ci sono solo due tessere architrave giocando con due giocatori, e tre quando si gioca con tre o quattro giocatori.

**Allo stesso modo,** per il Minareto ci sono solo due tetti appuntiti giocando con due giocatori, e tre quando si gioca con tre o quattro giocatori.

Tuttavia, alcune tessere dell’ultimo piano contengono un architrave o un tetto a punta; esse sono considerate come un Arcata o un Minareto completi (vedi figura sotto).



**+9 Punti** al giocatore con il maggior numero di guardie, **+6 punti** per il secondo, e **+3 punti** per il Terzo. Con quattro giocatori, il quarto non vince nulla. In caso di parità, entrambi i giocatori guadagnano il numero di punti più basso tra le due posizioni.



Alcune tessere dell’ultimo piano contengono un piccolo simbolo punteggiaggio che indica "4" o "5".

Il giocatore che possiede questo tipo di tessere nel proprio palazzo vince semplicemente +4 o +5 punti extra.

## OBBIETTIVI SEGRETI

Poi, ogni giocatore rivela i propri obiettivi segreti e aggiunge punti vittoria in questo modo:



**+1 punto per simbolo** (indicato sulla tessera Obiettivo segreto: guardia, Zaffiro, torre o una finestra; in questo caso, è la torre) presente **sul piano** del palazzo che contiene la maggior parte di essi.



**+1 punto per simbolo** (indicato sulla tessera Obiettivo segreto: guardia, Zaffiro, torre o una finestra, in questo caso, è la finestra) presente sulla colonna del loro Palazzo che contiene la maggior parte di essi. Al totale, **il giocatore aggiunge 1 punto vittoria aggiuntivo**.

Attenzione: non sono le tessere che contengono questi simboli a dover essere allineate, ma i simboli devono esserlo.



**+2 Punti per ogni Genio** presente a fine partita accanto al Palazzo del giocatore.



**+1 punto per ogni coppia di Zaffiri** che un giocatore ha. A differenza degli altri due obiettivi segreti che riguardano Zaffiri, in questo caso i simboli Zaffiro raffigurati sulle tessere nel Palazzo non sono contati, ma SOLO gli Zaffiri.

Il giocatore che ha il punteggio più alto vince, e il Sultano, sedotto dalla magnificenza del suo palazzo, lo nomina Gran Visir! In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di Zaffiri vince.

## POTERI DEI GENI



= Per un zaffiro, prendere tutte le tessere esposte di fronte a una pila e rimetterle in fondo alla pila. Poi, rivelare fino a tre altre tessere della stessa pila. Infine, è possibile prendere una tessera in vista (da quella pila o da un'altra) e metterla nel proprio palazzo, seguendo le regole di costruzione precedentemente spiegate.

= Per due zaffiri, il giocatore può muovere una delle tessere del proprio palazzo ad un altro spazio libero nel loro Palazzo, o rimetterla in fondo alla pila corrispondente. Poi, si può costruire normalmente.

= Per due zaffiri, si può costruire due volte nel proprio turno. E' possibile quindi rivelare tessere da due diverse pile, scegliere due tessere tra tutte quelle esposte, e metterle nel palazzo seguendo le regole di costruzione precedentemente spiegate.

= Per tre zaffiri, il giocatore prende una delle pile e di nascosto guarda le tessere della pila. Il giocatore ne sceglie una (senza cambiare l'ordine delle tessere però) che deve poi esser posta nel palazzo, seguendo le regole di costruzione precedentemente spiegato. Poi rimette la pila al suo posto.

## VARIANTI

### SOLITARIO

Il giocatore imposta il gioco utilizzando solo le tessere per due giocatori. Giocherà fino a quando non avrà posizionato la 5° tessera dell'ultimo piano, durante il tentativo di raggiungere il punteggio più alto possibile. Si è limitati a 20 turni di gioco. Per tenere traccia dei turni, il giocatore può utilizzare la tabella punteggio.

### PER GIOCATORI ESPERTI

Ti piace giocare Sultaniya ma ti piacerebbe un gioco un pò "rozzo"? Quindi prova a giocare con gli obiettivi segreti rivelati fin dall'inizio. Interazione tra i giocatori sarà più intensa!