

Sultaniya, la ville aux 1001 palais...

Un peu d'histoire

Sultaniya, ville perse fondée à la fin du XIII^e siècle, fut la capitale d'une dynastie mongole (les Ilkhanides). Un mausolée, le Dôme de Soltaniyeh, y fut érigé par le prince perse Oldjaïtou, descendant de Gengis Khan, en 1312. Sa structure possède l'un des plus vieux dômes à double coque du monde et a ouvert la voie à des constructions en coupole plus audacieuse comme le Taj Mahal.

Le Dôme de Soltaniyeh, entouré de ses six minarets, s'érige encore aujourd'hui à près de cinquante mètres de hauteur et est en cours de restauration. Sultaniya fait partie depuis 2005 du Patrimoine Mondial de l'UNESCO.

Principe du jeu

Chaque joueur va devoir construire devant lui le plus beau palais de Sultaniya, en partant des constructions déjà présentes sur son plateau individuel. Sur le bas du plateau, sont indiqués les éléments de palais grâce auxquels chaque joueur marquera des points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie sera déclaré vainqueur et deviendra le nouveau Grand Vizir de Sultaniya !

Les joueurs vont poser, au dessus du plateau, les tuiles des portes du désert (**bleues**), puis par dessus les murailles (**rouges**) qui protègent le palais. Le troisième niveau sera occupé par les différentes résidences princières (**vertes**). Enfin, tout en haut, les toits d'or (**dorés**) couronneront ces splendides demeures. Pour les aider dans leur tâche, les joueurs pourront faire appel aux pouvoirs des Djinns en échange de précieux saphirs.



Matériel



4 plateaux individuels réversibles, représentant votre personnage sur le terrain qui vous est alloué pour la construction de votre palais (avec un début de construction et des comptages de points de victoire spécifiques)



93 tuiles réversibles dont 20 rez-de-chaussées, 20 premiers étages, 28 deuxièmes étages et 25 toits.



10 Objectifs Secrets



55 Saphirs



4 Djins



1 piste de score et 4 pions de score réversibles

Mise en place

- 1 On sort les tuiles de la boîte puis :
 - à 2 joueurs, on enlève les tuiles marquées 3+ et 4+;
 - à 3 joueurs, on enlève les tuiles marquées 4+ ;
 - à 4 joueurs, on utilise toutes les tuiles.

On forme quatre piles placées en ligne au centre de la table : à gauche, les rez-de-chaussées (bleus), puis les 1^{ers} étages (rouges), suivis des 2^{es} étages (verts) et pour finir, tout à droite les toits (avec le ciel).

- 2 Les Saphirs sont posés en tas sur la table. On appelle cela le **Trésor**.

- 3 Chaque joueur choisit un plateau. En fonction de ce choix, certains joueurs prendront des Saphirs, d'autres auront déjà à disposition des constructions dont certaines valent des points de victoire et enfin certains auront des gardes présents. On appelle un plateau ainsi que les tuiles qui lui sont ajoutées le **Palais**.
A 4 joueurs, pour un équilibre parfait, il est conseillé de prendre les quatre plateaux :
 - face «» : Ali Baba, Anis, Dnyazad et Scheherazade
 - ou face «» : le sultan Shahriyar, le vizir Ja'far, Aladin et Sinbad

- 4 Les joueurs qui ont choisi le vizir Ja'far, le sultan Shahriyar, Sheherazade ou Ali Baba prennent dans le Trésor le nombre de Saphirs indiqué sur leur plateau par ce symbole .

- 5 Chaque joueur reçoit, au hasard, deux Objectifs Secrets qu'il consulte sans les montrer aux autres. Ces tuiles sont accolées en bas du plateau, de part et d'autre.

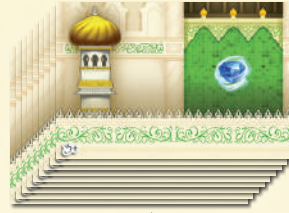
- 6 La piste de score est posée sur la table avec les quatre Djins sur leur emplacement.

- 7 Chaque joueur prend le pion de score qui correspond à son personnage et le place sur la case «0» de la piste de score.

Le premier joueur est déterminé au hasard et peut commencer à jouer !



6



5

1

1

1

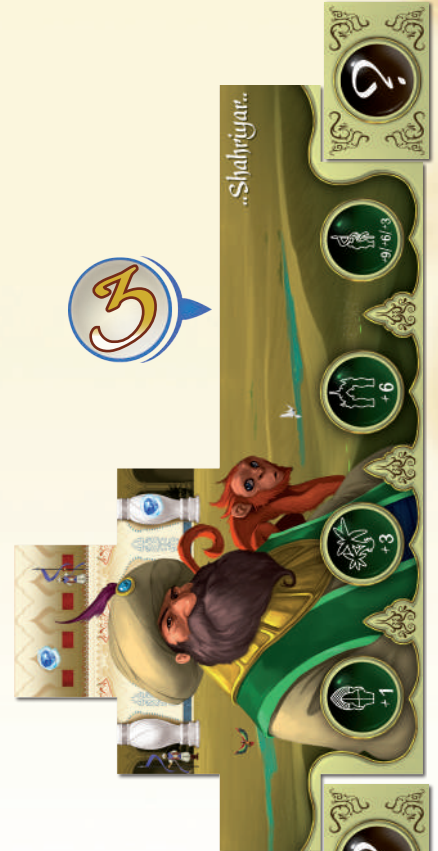
1

5



4

3



3



5

5



3



4



5

5

Tour de jeu

Pendant son tour, un joueur peut **Construire** ou **Faire appel à un Djinn** ou encore **Passer son tour**.

Construire

1. A son tour, un joueur peut choisir une des quatre piles et dévoiler des tuiles de celle-ci. Il prend alors une ou plusieurs tuiles qu'il place devant la pile. Le maximum de tuiles disponibles devant une pile est de trois : celle du dessus de la pile reste visible mais un joueur ne peut en aucun cas la prendre.

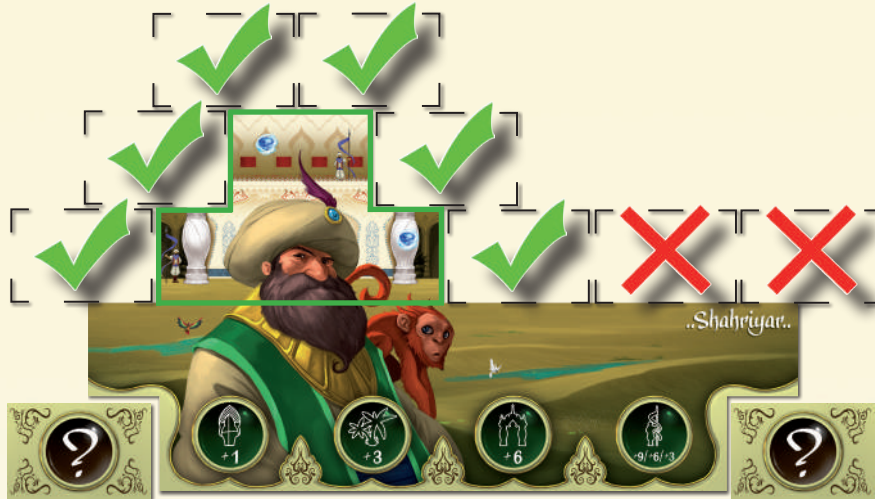


Ainsi s'il y a déjà deux tuiles disponibles devant une pile, le joueur ne pourra dévoiler qu'une tuile de plus pour atteindre trois tuiles disponibles : celles qui étaient déjà dévoilées et l'autre qu'il vient de dévoiler.

2. Ensuite, le joueur doit prendre une tuile parmi toutes celles disponibles. Il peut donc prendre une tuile devant la pile dont il vient éventuellement de dévoiler des tuiles ou devant une autre pile.

3. Pour finir, le joueur doit placer cette tuile dans son Palais en respectant les règles suivantes :

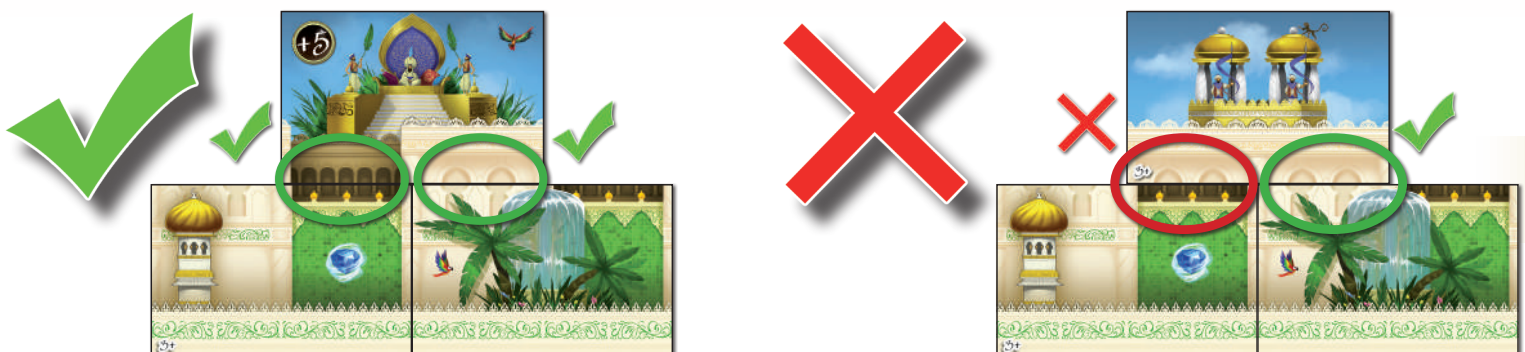
• Au premier tour, la tuile doit être placée **de manière adjacente** à une des trois tuiles représentées sur le plateau du joueur.



• Les tuiles doivent être posées **en décalage horizontalement** les unes sur les autres.



• Les dessins de la tuile doivent toujours être **en accord et coïncider** avec les autres tuiles adjacentes.



Une tuile ne peut être placée dans le Palais que s'il y a **au moins une tuile ou la base constituée par le plateau individuel en-dessous d'elle**. En effet, il faut toujours des fondations pour construire plus haut.

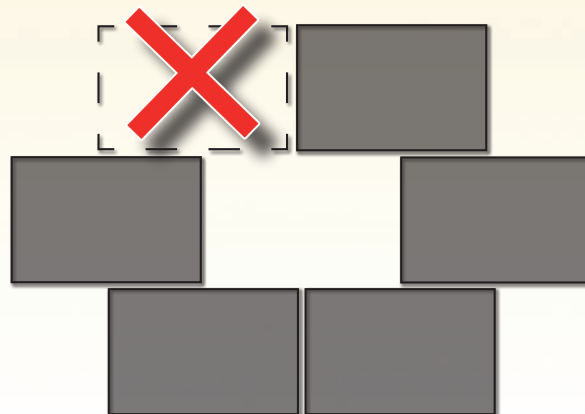
Les rectangles gris représentent des tuiles posées précédemment.



Une tuile ne peut pas être placée **hors de la limite verticale du plateau** incluant les deux Objectifs Secrets situés de part et d'autre de celui-ci. Le terrain alloué n'est pas infini, même le désert a ses frontières.



On ne peut **pas créer un trou** dans le Palais en plaçant une tuile.



Une fois une tuile construite, le joueur ne peut plus la déplacer (sauf utilisation du Djinn rouge : voir chapitre «Pouvoirs des Djins» en dernière page).

Attention : les tuiles sont réversibles. Ainsi une tuile peut être posée recto ou verso pour inverser les constructions de gauche et de droite.

Lors de son tour de jeu, si un joueur construit une tuile avec un ou plusieurs symboles de Saphir dessus, il doit prendre dans le Trésor un nombre équivalent de Saphirs. Ces Saphirs peuvent lui permettre de gagner des points de victoire si le joueur a l'Objectif Secret correspondant. Mais ces Saphirs servent aussi et surtout de monnaie pour payer les services des Djins.

Faire appel à un Djinn

Avec les Saphirs dont il dispose, un joueur peut faire appel à un des Djinns qui lui viendra en aide.

On ne peut appeler qu'un seul Djinn par tour de jeu. Chaque Djinn a un coût en Saphir qui doit être payé au Trésor au moment où il est appelé.

Une fois le coût payé, le joueur prend le Djinn et le place à côté de son Palais. Puis il applique son pouvoir : voir le descriptif de chaque pouvoir au chapitre «Pouvoirs des Djinns» en dernière page.

Attention : si un joueur construit, avec l'aide d'un Djinn, une ou deux tuiles avec des symboles de Saphir dessus, il ne prend pas les Saphirs correspondants car c'est le Djinn qui construit.

Après son tour, le joueur gardera le Djinn à côté de son Palais jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse appel à ce Djinn et ne le prenne pour lui. En effet, un des Objectifs Secrets permet de gagner des points en fonction du nombre de Djinn(s) possédé(s) par le joueur.

Si un joueur possède un Djinn à côté de son Palais et qu'il souhaite à nouveau faire appel à lui, il doit simplement payer son coût en Saphir au Trésor puis appliquer son pouvoir sans déplacer le Djinn.

Passer son tour

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il peut passer son tour en prenant 2 Saphirs au Trésor.



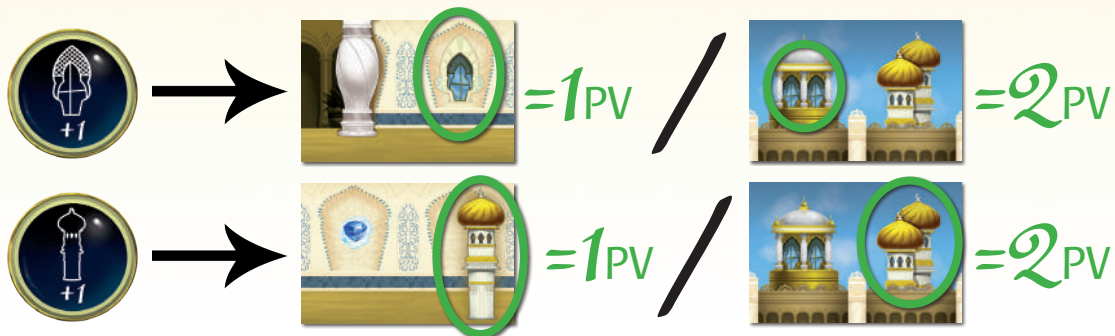
Fin de partie

Lorsqu'un joueur construit sa 5^e tuile de toits (dernier étage), il reste un tour aux autres joueurs avant la fin de la partie. Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur compte ses points de victoire (PV) en fonction des cartouches indiqués sur son plateau et des symboles correspondants dans son Palais mais aussi en fonction de ses Objectifs Secrets.

Il déplace, au fur et à mesure, son pion sur la piste de score.

Les cartouches

+ 1 point par fenêtre ou par tour présente dans le Palais (selon le cartouche indiqué sur le plateau de chaque joueur). Certaines tuiles du dernier étage possèdent deux fenêtres et deux tours (voir schéma ci-dessous) ; elles rapportent donc deux points de victoire à son propriétaire quelque soit le cartouche indiqué sur son plateau.

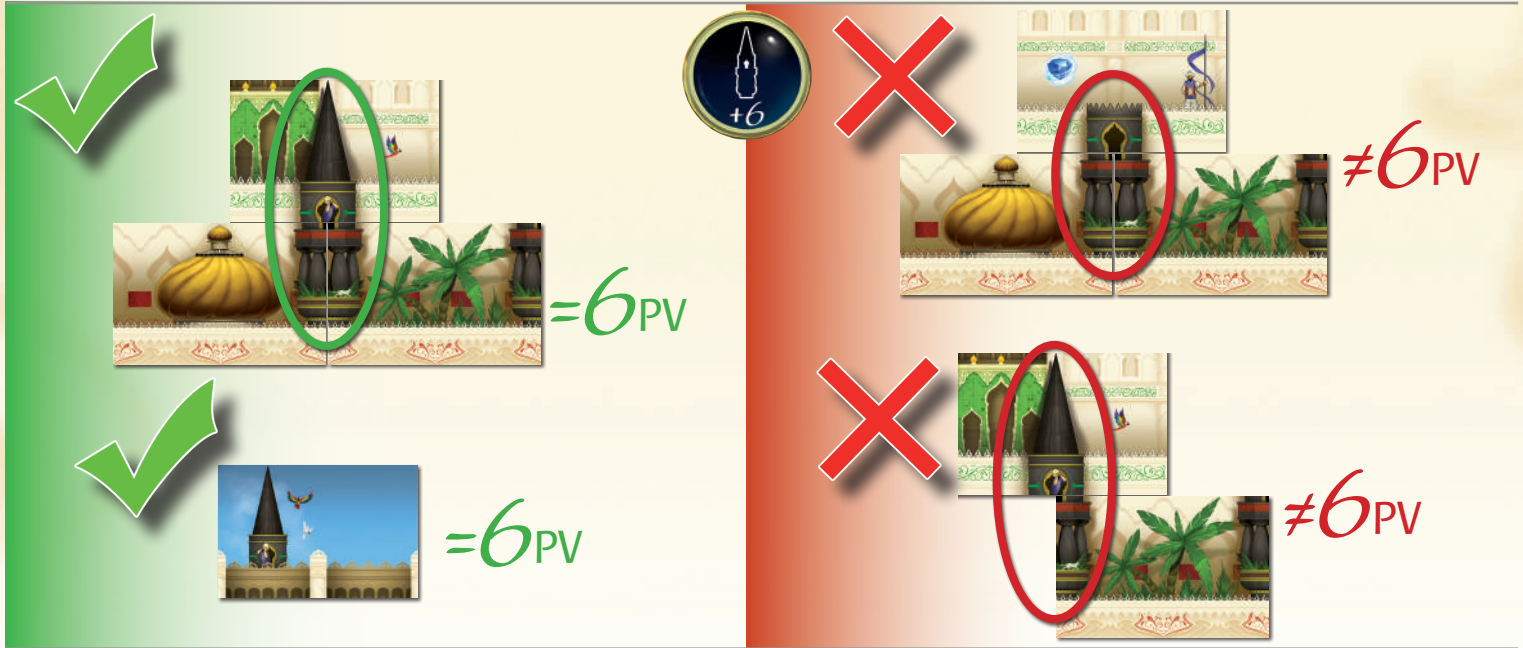
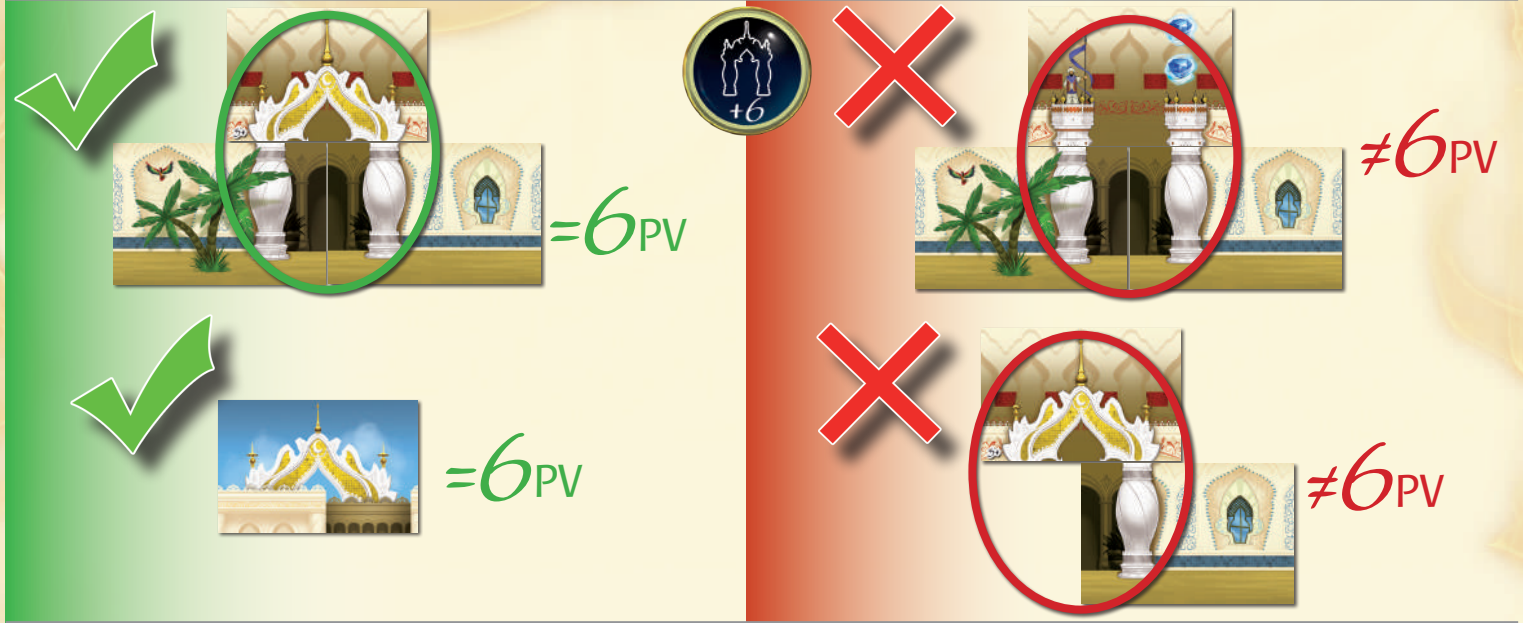


+ 3 points par coupole ou jardin présent dans le Palais (selon le cartouche indiqué sur le plateau de chaque joueur).



+ 6 points par porte ou minaret complet présent dans le Palais (selon le cartouche indiqué sur le plateau de chaque joueur). Une porte ou un minaret complet est constitué de trois tuiles : deux montants plus un linteau pour la porte et deux montants plus un toit pointu pour le minaret.

Attention : il n'existe que deux linteaux de porte à deux joueurs et trois à trois et quatre joueurs. De même, il n'existe que deux toits pointus de minaret à deux joueurs et trois à trois et quatre joueurs. Cependant, certaines tuiles du dernier étage comportent un linteau de porte ou un toit pointu de minaret qui sont considérés comme une porte complète ou un minaret complet (voir schéma ci-dessous).



+9 points au joueur avec le plus de gardes, +6 points au second et +3 points pour le troisième. A quatre joueurs, le quatrième ne gagne rien. En cas d'égalité, les joueurs reçoivent le nombre de points le plus bas entre les deux classements.



Certaines tuiles du dernier étage comportent un petit cartouche avec indiqué «+4» ou «+5». Le joueur qui possède ce genre de tuile dans son Palais gagne simplement +4 points ou +5 points supplémentaires.

Les Objectifs Secrets

Ensuite, chaque joueur retourne ses Objectifs Secrets et compte ses points de victoire de la façon suivante :



+1 point par symbole (indiqué sur l'Objectif Secret : garde, Saphir, tour ou fenêtre ; ici, il s'agit de la tour) présent **sur la ligne** de son Palais qui en contient le plus.



+1 point par symbole (indiqué sur l'Objectif Secret : garde, Saphir, tour ou fenêtre ; ici, il s'agit de la fenêtre) présent **sur la colonne** de son Palais qui en contient le plus. **A ce total, le joueur ajoute 1 point de victoire supplémentaire.** Attention : ce ne sont pas les tuiles contenant des symboles qui doivent être alignées mais les symboles eux-mêmes.



+2 points par figurine de Djinn présente à côté du Palais du joueur.



+1 point pour chaque paire complète de Saphirs que possède le joueur. Contrairement aux deux autres Objectifs Secrets qui concernent les Saphirs, ici on ne prend pas en compte les symboles de Saphir du Palais mais les Saphirs eux-mêmes.

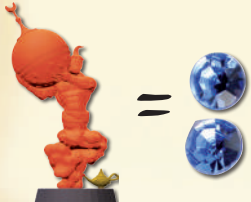
Le joueur qui a le plus haut score l'emporte et le Sultan, séduit par la magnificence de son palais, le nomme Grand Vizir !
En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Saphirs l'emporte.

A la fin de la partie, il est conseillé de regrouper les tuiles de chaque étage avant de les placer dans la boîte suivant le nombre de joueurs (2+, 3+, 4+). Cela vous permettra de démarrer la prochaine partie en moins d'une minute.

Pouvoirs des Djinns



Pour un Saphir, le joueur prend toutes les tuiles exposées devant une pile et les replace en dessous de celle-ci. Ensuite il doit en révéler jusqu'à trois autres de la même pile. Puis, il peut prendre une tuile exposée (de cet étage ou d'un autre) et la placer dans son Palais en suivant les règles de construction vues précédemment.



Pour deux Saphirs, le joueur peut déplacer une des tuiles de son Palais à un autre emplacement libre de son Palais ou la remettre sous la pile de l'étage correspondant. Puis, il peut construire normalement.



Pour deux Saphirs, le joueur peut construire deux fois pendant son tour. Il peut donc dévoiler des tuiles de deux piles différentes puis il doit choisir deux tuiles parmi celles exposées et les placer dans son Palais en suivant les règles de construction vues précédemment.



Pour trois Saphirs, le joueur prend une des piles. Puis il regarde secrètement les tuiles qui la composent. Il en choisit une qu'il doit alors placer dans son Palais en suivant les règles de construction vue précédemment. Il repose ensuite la pile à son emplacement sans changer l'ordre des tuiles.

Variante

Variante solo

Le joueur met en place le jeu en utilisant uniquement les tuiles pour deux joueurs. Il va jouer jusqu'à construire 5 tuiles de toit (dernier étage) en tentant de faire le plus haut score possible. Il est limité à vingt tours de jeu. Pour marquer ces tours, le joueur peut utiliser la piste de score.

Variante pour joueurs avertis

Vous aimez jouer à Sultaniya mais vous aimeriez un jeu un peu plus «costaud» ? Alors essayez de jouer avec les Objectifs Secrets dévoilés depuis le départ. L'interaction en sera renforcée !