

Sultaniya, die Stadt der 1001 Paläste.

Ein wenig Geschichte

Die persische Stadt Sultaniya wurde am Ende des 13. Jahrhunderts gegründet und war die Hauptstadt einer Mongolen-Dynastie (der Ilchanen). Im Jahre 1312 errichtete der persische Prinz **Öldscheitü**, ein Nachkomme des Dschingis Khan, dort den Dom von Sultaniya, ein Mausoleum in dem er selbst begraben liegt. Das Bauwerk ist eine der ältesten Rundkuppel-Dome der Welt und ist ein Vorläufer für noch waghalsigere Kuppelkonstruktionen wie das Taj Mahal. Der Dom von Sultaniya, umgeben von seinen sechs Minaretten, ist heute 50 Meter hoch und wird gerade restauriert. Sultaniya gehört seit 2005 zum UNESCO Weltkulturerbe.

Überblick

Jeder Spieler versucht vor sich den schönsten Palast von Sultaniya zu bauen, wobei er mit den Palastteilen startet, die auf seinem individuellen Spielplan zu sehen sind. Unten auf dem Spielplan ist außerdem angegeben, wie viele Punkte die Spieler für welche Palastteile bekommen. Der Spieler mit den meisten Punkten bei Spielende ist Sieger und wird zum Großwesir von Sultaniya ausgerufen!

Die Spieler legen direkt oben an ihren Spielplan die Plättchen mit den Toren zur Wüste (**blaue Plättchen**), darauf die Mauern (**rote Plättchen**), welche den Palast beschützen. Die dritte Ebene wird mit den verschiedenen Gemächern des Prinzen belegt (**grüne Plättchen**). Ganz oben dann krönen die goldenen Dächer (**goldene Plättchen**) das prächtige Bauwerk. Um beim Bauen besser voranzukommen, können die Spieler auf die Kräfte der Dschinns zurückgreifen, die sich ihre Hilfe mit wertvolle Diamanten bezahlen lassen.



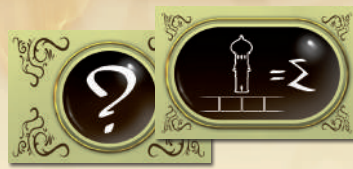
Material



4 doppelseitige, individuelle Spielpläne mit der eigenen Person vor dem Gelände, auf dem der Palast gebaut wird (inklusive dem Beginn des Palastes und Symbolen für die Punkte-Wertung).



93 doppelseitige Plättchen, bestehend aus 20 Teilen für das Erdgeschoss, 20 für den ersten Stock, 28 für den zweiten Stock und 25 für die Dächer.



10 Geheime Ziele



55 Saphire



4 Dschinns



1 Wertungstafel und 4 doppelseitige Wertungsmarker




Spiel Aufbau

- Die Plättchen werden aus der Schachtel genommen und ...
 - bei 2 Spielern werden alle Plättchen entfernt, die mit **3+** und **4+** gekennzeichnet sind;
 - bei 3 Spielern werden alle Plättchen entfernt, die mit **4+** gekennzeichnet sind;
 - bei 4 Spielern werden alle Plättchen verwendet.

In der Tischmitte werden 4 Stapel gebildet und in eine Reihe gelegt. Links die Teile für das Erdgeschoss (blau), dann die Teile für den 1. Stock (rot), dann die für den 2. Stock (grün) und am Schluss ganz rechts die Dächer (mit Himmel).

- Die Saphire werden zusammen auf einen Haufen gelegt. Dieser wird der **Schatz** genannt.

- Jeder Spieler wählt einen Spielplan. Mancher Spielplan verschafft dem Spieler Saphire, auf einem anderen sind Gebäudeteile zu sehen, die auch schon Punkte bringen, auf einem anderen sind schon Wachen positioniert. Ein Spielplan mit den angebauten Plättchen wird Palast genannt. Bei 4 Spielern schlagen wir für eine gute Spielbalance folgende 4 Pläne vor:
 - Seite «**■**» : Ali Baba, Anis, Dunyazad et Scheherazade ODER
 - Seite «**●**» : Sultan Shahriyar, Wesir Ja'far, Aladin und Sinbad

- Die Spieler, die Wesir Ja'far, Sultan Shahriyar, Schehrazade oder Ali Baba gewählt haben, nehmen sich so viele Saphire aus dem Schatz, wie auf ihrem Spielplan durch die Symbole  angezeigt sind.

- Jeder Spieler bekommt zufällig **zwei Geheime Ziele** zugelost, die er anschaut, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Diese Zielplättchen werden in die unteren Aussparungen auf beiden Seiten des Spielplanes gelegt.

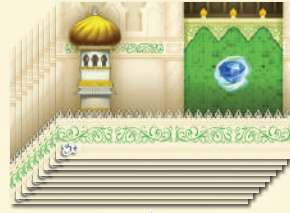
- Die Wertungstafel wird auf den Tisch gelegt und die vier Dschinns auf ihre Plätze gestellt.

- Jeder Spieler legt seinen Wertungsmarker mit der Seite seiner Person auf das Feld 0 der Wertungstafel.

Der erste Spieler wird zufällig ausgelost und beginnt das Spiel!



6



5

1

1

1

1

5



4

3

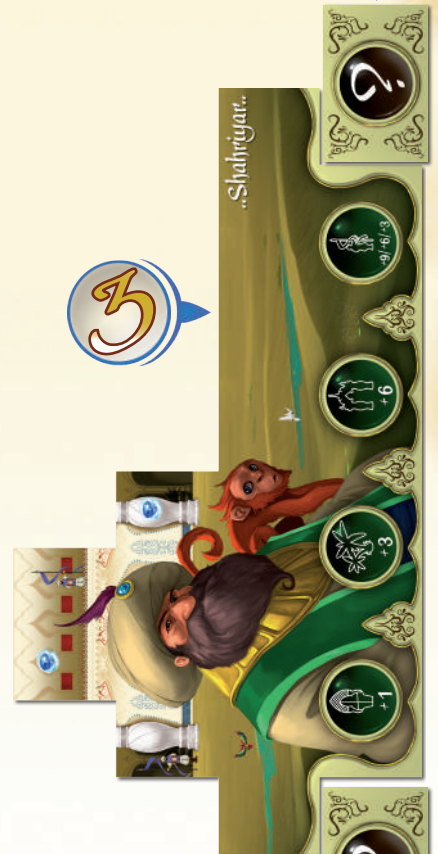


5

5



3



3



4



5

5



Spielzug

In seinem Spielzug kann der Spieler **Bauen** oder einen **Dschinn** rufen oder **Passen**.

Bauen

1. In seinem Spielzug darf ein Spieler einen der vier Bauteilstapel wählen und von diesem Plättchen davor auslegen. Der Spieler nimmt dann ein oder mehrere Plättchen und legt sie vor den Stapel. Es dürfen höchstens drei Plättchen vor einem Stapel liegen. Das Plättchen auf dem Stapel ist natürlich sichtbar, darf aber von den Spielern nicht genommen werden.

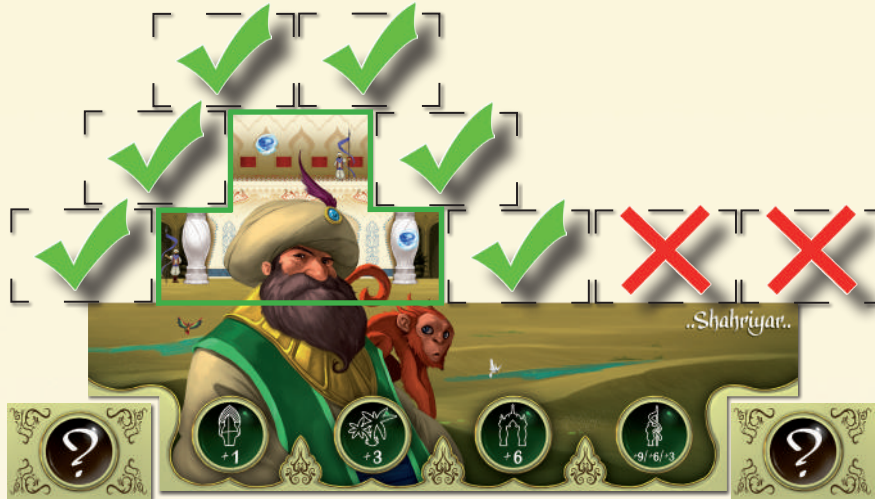


Sind also schon zwei Plättchen vor einem Stapel ausgelegt, darf der Spieler nur ein weiteres Plättchen dazu legen, um das Maximum von 3 verfügbaren Plättchen zu erreichen: Die beiden schon ausliegenden und das eine, das er gerade dazu gelegt hat.

2. Dann muss ein Spieler eines von den verfügbaren Plättchen nehmen. Er nimmt ein Plättchen, dass vor dem Stapel liegt, von dem er gerade aufgedeckt hat oder eines das vor einem anderen Stapel liegt.

3. Dann muss der Spieler das Plättchen in seinen Palast einbauen. Es gelten folgende Regeln:

• In seinem ersten Zug, muss das Plättchen **angrenzend** zu einem der drei Teile, die auf dem Spielplan aufgedruckt sind, angelegt werden.



• Das Plättchen muss **versetzt** zu der Reihe direkt darunter angelegt werden.



• Die Illustration muss immer zu allen angrenzenden Plättchen **passen** und diese **fortsetzen**.



Ein Plättchen kann nur dann in einen Palast gebaut werden, wenn direkt darunter mindestens ein anderes Plättchen oder der Spielplan liegt. Es ist immer ein Unterbau notwendig um höher zu bauen.

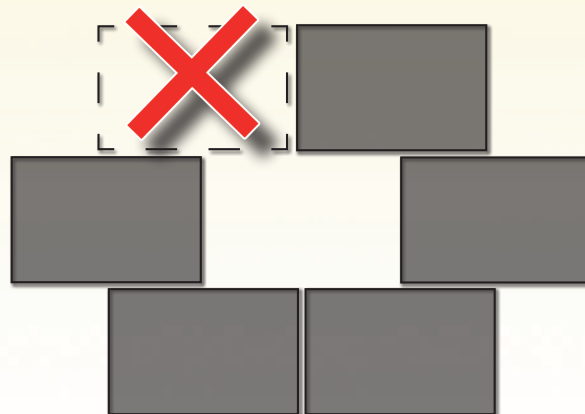
Die grauen Rechtecke stehen für Plättchen, die vorher schon gebaut wurden.



Ein Plättchen darf nicht über die waagrechte Grenze des Spielplans hinaus gebaut werden. Die Breite wird durch den Plan plus den beiden Geheimen Zielkarten an beiden Seiten vorgegeben. Das zugewiesene Land ist nicht unendlich und selbst die Wüste hat ihre Grenzen.



Ein Spieler darf keine vollständig von Plättchen umgebenen Löcher in seinem Palast bauen.



Achtung: Die Plättchen sind doppelseitig, jedes Plättchen kann umgedreht werden, um die Anschlüsse beim Einbau links und rechts zu vertauschen.

Wenn ein Plättchen einmal eingebaut wurde, darf der Spieler es nicht mehr versetzen (außer durch die Fähigkeit des roten Dschinns: siehe Kapitel »Die Kräfte der Dschinns« auf Seite 8.)

Wenn ein Spieler in seinem Zug ein Plättchen mit einem oder mehreren Saphirsymbolen einbaut, nimmt er sich die entsprechende Anzahl Saphire aus dem Schatz. Mit diesen Saphiren kann der Spieler Punkte bekommen, falls er das entsprechende Geheime Ziel hat. Die Saphire werden aber normalerweise dazu genutzt, um die Dienste der Dschinns zu bezahlen.

Einen Dschinn anrufen

Wenn ein Spieler Saphire besitzt, kann er einen der Dschinns anrufen, der dann kommt um ihm zu helfen. Pro Spielzug darf nur ein Dschinn gerufen werden. Jeder Dschinn hat Kosten, die mit Saphiren in den Schatz bezahlt werden müssen, wenn er gerufen wird. Sind die Kosten bezahlt, nimmt der Spieler die Dschinnfigur und stellt sie zu seinem Palast. Dann wird dessen Fähigkeit angewandt: siehe die Beschreibung auf Seite 8.

Achtung: Falls ein Spieler mit Hilfe eines Dschinns ein oder zwei Plättchen mit Saphirsymbolen baut, bekommt er die entsprechenden Saphire nicht aus dem Schatz, schließlich hat der Dschinn gebaut.

Nach dem Zug lässt der Spieler den Dschinn neben seinem Palast stehen, bis ein Mitspieler diesen Dschinn zu sich ruft und ihn dann selbst nimmt. Für eines der geheimen Ziele bekommt der Spieler Punkte für die Anzahl der Dschinns, die bei seinem Palast stehen.

Falls ein Spieler einen Dschinn, der schon bei seinem Palast steht, noch einmal zur Hilfe rufen will, bezahlt er einfach die Kosten und wendet dessen Fähigkeit an, ohne ihn zu bewegen.

Passen +

Wenn ein Spieler keinen Zug machen kann oder will, kann er passen und sich dafür 2 Saphire aus dem Schatz nehmen.

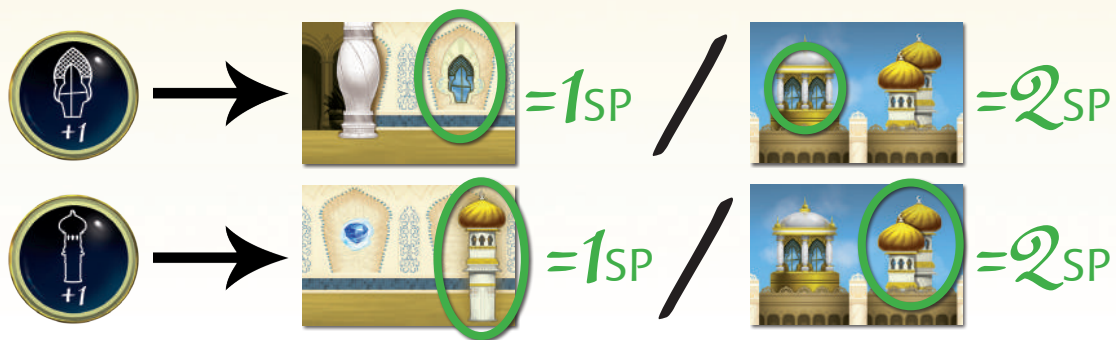
Spielende

Nachdem ein Spieler sein 5. Dachplättchen gebaut hat, dürfen die Mitspieler jeder noch einen letzten Zug machen, dann endet das Spiel. Um den Gewinner zu ermitteln, zählt jeder seine Siegpunkte (SP) gemäß den Punktefeldern auf seinem Spielplan und den entsprechenden Symbolen in seinem Palast. Dazu kommen noch die Punkte aus den geheimen Zielen.

Die Spieler rücken beim Berechnen des Punktestandes ihren Marker entsprechend auf der Wertungstafel vor.

Die Punktefelder

+ 1 Siegpunkt pro Fenster oder Turm im Palast (falls der Plan des Spielers dieses Punktefeld zeigt). Manche Dachplättchen haben zwei Fenster und zwei Türme (siehe Zeichnung unten); diese sind somit 2 Siegpunkte für ihren Besitzer wert.

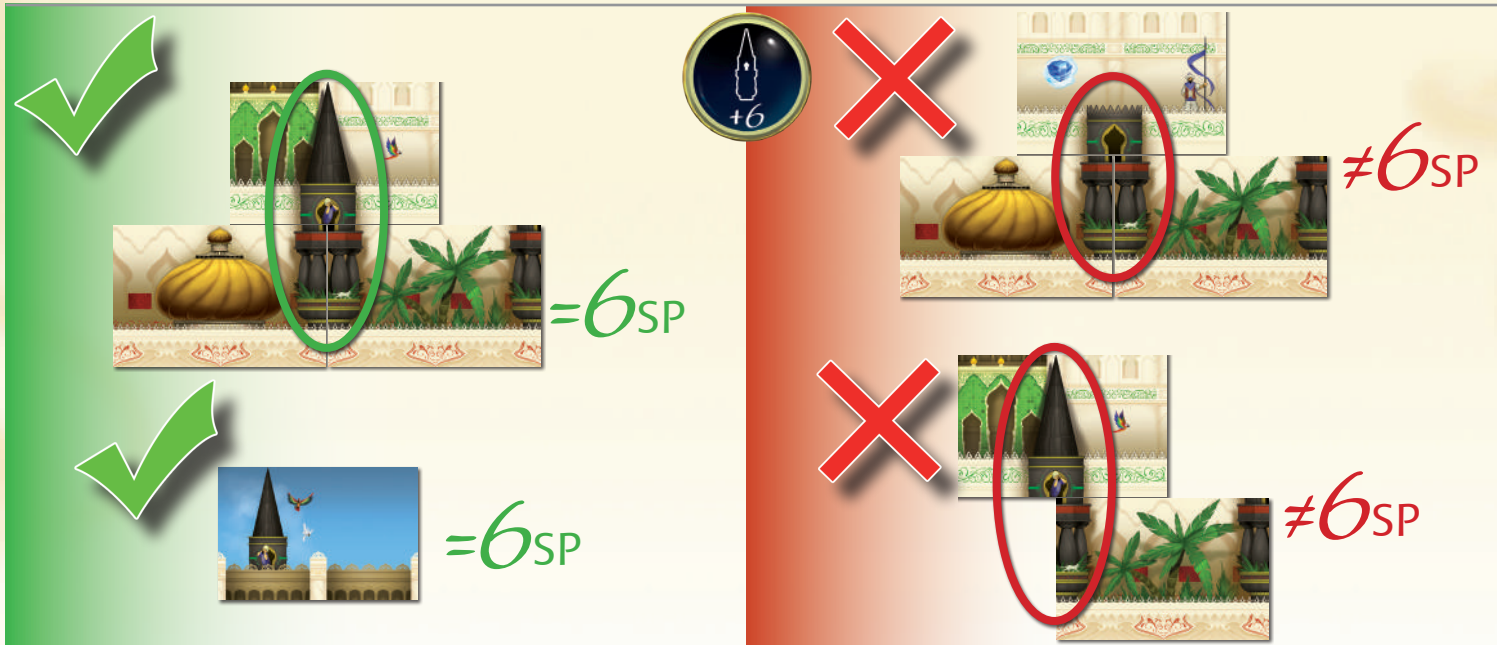


+ 3 Siegpunkte für jede Kuppel oder jeden Garten im Palast (falls der Plan des Spielers dieses Punktefeld zeigt).



+6 Siegpunkte pro komplettem Tor oder Minarett im Palast (falls der Plan des Spielers dieses Punktfeld zeigt). Ein komplettes Tor oder ein Minarett wird aus drei Teilen gebaut: zwei Posten und ein Torsturz für ein Tor bzw. zwei Pfosten und ein Spitzdach für das Minarett.

Achtung: Es gibt nur 2 Torstürze bei zwei Spielern und 3 bei drei und vier Spielern. Genauso gibt es nur 2 Spitzdächer bei zwei Spielern und 3 bei drei und vier Spielern. Es gibt aber noch Dachteile, mit einem Torsturz oder einem Minarettspitzdach, welche als ganzes Tor bzw. ganzes Minarett gerechnet werden (siehe unten in der Illustration).



+9 Siegpunkte für den Spieler mit den meisten Wachen, +6 für den mit den zweitmeisten und + 3 für den mit den drittmeisten. Bei vier Spielern gewinnt, derjenige der die viertmeisten Wachen hat, nichts. Im Falle eines Gleichstandes bekommen alle betroffenen Spieler die Siegpunkte des tieferen Ranges.



Manche Dachplättchen haben Punktfelder mit »+4« oder »+5« aufgedruckt. Die Spieler, die solche Plättchen besitzen, erhalten **4 oder 5 Siegpunkte** bei der Wertung.

Die Geheimen Ziele

Nun deckt jeder Spieler seine Geheimen Ziele auf und berechnet seine Siegpunkte folgendermaßen:



+ 1 Siegpunkt für jedes Symbol (je nach Geheimen Ziel: Wachen, Sapphire, Türme oder Fenster; in diesem Beispiel ist es der Turm) auf dem Stockwerk, in dem die meisten davon sind.



+ 1 Siegpunkt für jedes Symbol (je nach Geheimen Ziel: Wachen, Sapphire, Türme oder Fenster; hier ist es das Fenster) in der senkrechten Spalte, mit den meisten dieser Symbole. Zu dieser Anzahl bekommt der Spieler noch 1 Siegpunkt hinzu. Achtung: nicht die Plättchen, die diese Symbole tragen, müssen in einer Reihe untereinander liegen, sondern die Symbole selbst.



+2 Siegpunkte pro Dschinnfigur, die beim eigenen Palast steht.

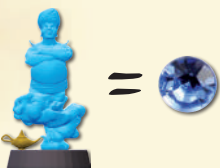


+1 Siegpunkt für je 2 Sapphire, die ein Spieler besitzt. Im Gegensatz zu den anderen beiden Geheimen Zielen die Sapphire betreffen, werden hier nicht die Saphir-Symbole im Palast gezählt, sondern die Sapphire selbst.

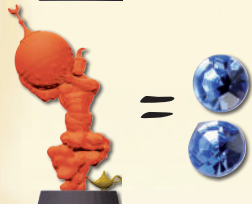
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, und der Sultan, verführt durch die Großartigkeit seines Palastes, ernennt ihn zum Großwesir! Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige der betroffenen Spielern mit den meisten Saphiren.

Wir empfehlen die Plättchen nach Spielende nach Stockwerk und Spieleranzahl (2+, 3+, 4+) einzusammeln, und so getrennt in die Schachtel zurückzulegen. So kann man den Spielaufbau beim nächsten Spiel in unter einer Minute erledigen.

Die Kräfte der Dschinns



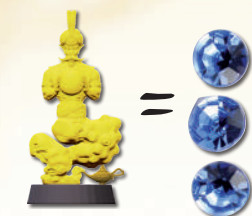
Für 1 Saphir darf der Spieler alle vor einem Stapel ausliegenden Plättchen nehmen und unter den Stapel schieben. Dann muss er bis zu drei von diesem Stapel davor auslegen. Anschließend darf er ein ausliegendes Plättchen nehmen (von diesem oder einem anderen Stapel) und es nach den normalen Bauregeln in seinem Palast einbauen.



Für 2 Sapphire darf der Spieler eines seiner Palastteile an einen anderen Platz in seinem Palast verschieben oder es unter den entsprechenden Stapel in der Tischmitte schieben. Dann darf er normal bauen.



Für 2 Sapphire darf der Spieler zweimal in seinem Zug bauen. Er darf also Plättchen von zwei Stapeln davor auslegen und dann zwei von den verfügbaren Plättchen nehmen und nach normalen Bauregeln in seinen Palast einbauen.



Für 3 Sapphire nimmt sich der Spieler einen der Plättchenstapel und schaut sich geheim die Plättchen an. Daraus wählt der Spieler ein Plättchen, dass er in seinen Palast nach den normalen Bauregeln einbauen muss. Dann legt er den Stapel zurück auf dessen Platz, ohne die Reihenfolge der Plättchen zu verändern.

Varianten

Solo Variante

Der Spieler baut das Spiel mit den Plättchen für ein 2er-Spiel auf. Er spielt so lange bis er 5 Dachplättchen (oberstes Stockwerk) gebaut hat. Dabei versucht er einen höchst möglichen Punktestand zu erreichen. Er darf dabei nur 20 Spielzüge machen. Um die Anzahl der Züge anzuzeigen empfiehlt es sich, die Wertungstafel zu benutzen.

Variante für erfahrene Spieler

Wenn sie Sultaniya etwas »härter« spielen wollen, probieren sie Folgendes aus: die Geheimen Ziele sind die ganze Zeit offen. Das Gegeneinander wird wesentlich intensiver sein!