

Een spel van André Zatz en Sergio Halaban voor 2-5 spelers.

Elke ronde worden in het prachtige paleis van de sultan kostbare juwelen aangeboden.

Iedere speler legt een verzameling aan met de meest waardevolle juwelen om indruk te maken op de sultan en zijn nieuwe schatbewaarder te worden. Maar de

# Sultan

concurrentie ligt op de loer!

Wie doorziet de plannen van zijn medespelers het beste en speelt op het juiste moment de juiste geldkaart? Wie kan het beste bluffen en kan de anderen op een dwaalspoor zetten om zijn plannen geheim te houden?

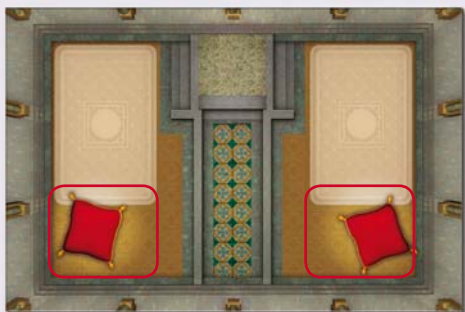
## Spelmateriaal

- **1 spelbord** – toont het deel van het paleis waar de spelers de kostbare juwelen kunnen kopen. Op de voorzijde zijn 3 kussens met elk een aflegveld voor kaarten (voor 2, 4 en 5 spelers) en op de achterzijde zijn 2 kussens (voor 3 spelers) afgebeeld. Op de kussens worden de juwelen aangeboden.



Voorzijde (2, 4 en 5 spelers): er zijn 3 juwelen in het spel.

Achterzijde (3 spelers): er zijn 2 juwelen in het spel.



- **75 geldkaarten** – in 5 kleuren met een waarde van 1 t/m 15. Met deze kaarten kopen de spelers de juwelen.



- **24 bonuspuntenkaarten** – met een waarde van 2, 5, 10 en 20. Aan het einde van het spel ontvangen de spelers bonuspunten voor juwelenverzamelingen van dezelfde kleur.



- **50 juwelen** – in 5 kleuren. De spelers gebruiken hun geldkaarten om zoveel mogelijk en de meest waardevolle juwelen te kopen.



12x wit



11x rood



10x geel



9x groen



8x blauw

- **5 zichtschermen** – één voor elke speler. De spelers bewaren hun juwelen achter hun zichtscherm.



Voor- en achterzijde van een zichtscherm. Op de achterzijde is een overzicht t.b.v. de eindwaardering afgebeeld.

- **1 stoffen buidel** – waar de juwelen uit worden getrokken, die in het paleis worden aangeboden.
- **1 spelregels**

## Doel van het spel

De spelers kopen juwelen en proberen, in drie door-gangen, een zo waardevol mogelijke verzameling te maken. Elke ronde worden juwelen te koop aangeboden.

De spelers bieden door blind geldkaarten in te zetten. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel is de winnaar.

## Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Gebruik naar gelang het aantal spelers de voor- of achterzijde van het spelbord.

Elke speler kiest een kleur en neemt het zichtschermbord en de 15 geldkaarten in die kleur.

Iedere speler zet zijn zichtschermbord voor zich neer. Daarna schudt iedereen zijn stapel geldkaarten en legt deze voor zich neer in een gedekte stapel.

De jongste speler is de startspeler. Deze neemt de buidel en stopt er alle juwelen in.



## Spelverloop

*Belangrijk! In een spel met 2 spelers zijn er speciale regels. Deze op toelicht op pagina 4.*

Het spel wordt gespeeld over 3 doorgangen. Elke doorgang bestaat uit 5 rondes met dezelfde regels.

### Verloop van een doorgang

Aan het begin van elke doorgang trekken de spelers de vijf bovenste kaarten van hun stapel en nemen deze op hand.

### ■ Verloop van een ronde

De speler trekt 4 juwelen uit de buidel en legt deze, voor iedereen goed zichtbaar, op tafel. Hij kiest 3 juwelen uit en legt er één op elk kussen op het spelbord.

Het overblijvende juweel gaat terug in de buidel.

Beginnend met de startspeler legt iedere speler één van zijn handkaarten gedekt op één van de kussens op het spelbord. Deze kaart geeft het bod van de speler weer voor het juweel op het betreffende kussen.

Ligt er reeds een kaart op dat kussen, dan komt de nieuwe kaart daar op te liggen. Nadat alle spelers een kaart hebben gespeeld, worden deze opgedraaid. Elk kussen wordt vervolgens afzonderlijk afgerekend.

Bij een afrekening zijn drie verschillende situaties mogelijk:

#### Slechts één speler wil het juweel kopen

Ligt op een kussen slechts één kaart, dan ontvangt de betreffende speler direct het juweel.

#### Meerdere spelers willen het juweel kopen

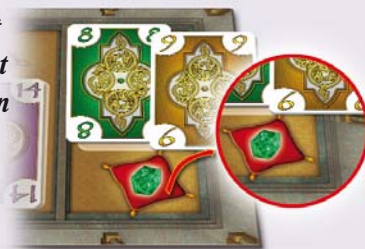
Hebben meerdere spelers een kaart op hetzelfde kussen gelegd, dan ontvangt de speler met de kaart met de hoogste waarde het juweel.

*Opmerking: In een spel met 3 spelers wordt de achterzijde van het spelbord met slechts 2 kussens gebruikt. De startspeler trekt dan 3 juwelen uit de buidel en kiest er 2 uit om over de kussens te verdelen. Het overgebleven juweel gaat terug in de buidel.*



*Voorbeeld: Eelco (paars) heeft zijn kaart op het kussen met het rode juweel gelegd. Omdat daar geen andere kaarten liggen, ontvangt hij het rode juweel.*

*Voorbeeld: Jeroen (geel) heeft zijn "9" op het kussen met het groene juweel gelegd en Edwin (groen) zijn "8". Jeroen heeft de hoogste kaart en ontvangt het groene juweel..*



In geval van een gelijke stand van de hoogste waarde wint de speler, die als eerst deze kaart had gespeeld.



### Geen speler wil het juweel kopen

Ligt op een kussen geen kaart, dan gaat het betreffende juweel terug in de buidel.

De spelers bewaren hun juwelen achter hun zichtscherf. Alle gespeelde kaarten gaan uit het spel. De speler links van de startspeler wordt de nieuwe startspeler en begint de volgende ronde.

### Einde van een doorgang

Als de spelers al hun handkaarten, die ze aan het begin van de doorgang op hand hadden genomen, hebben gespeeld, is de doorgang voorbij. Zijn nog niet alle 15 geldkaarten gespeeld, dan volgt een nieuwe doorgang.

*Voorbeeld: Otto (blauw) en Esther (rood) hebben beiden hun "12" bij het blauwe juweel gelegd. Omdat Esther eerder aan de beurt was, ligt haar kaart onderop. Zij ontvangt het blauwe juweel.*

## Einde van het spel

Het spel is voorbij na 3 doorgangen, waarbij iedere speler in totaal 15 kaarten heeft gespeeld. Nu volgt de eindwaardering.

De spelers krijgen punten voor de door hen verzamelde juwelen en bonuspunten voor juwelenverzamelingen van dezelfde kleur. De punten worden als volgt verdeeld:

- elk wit juweel ..... 1 punt
- elk rood juweel ..... 2 punten
- elk geel juweel ..... 3 punten
- elk groen juweel ..... 4 punten
- elk blauw juweel ..... 5 punten

Aansluitend worden bonuspunten gegeven voor verzamelingen van juwelen met dezelfde kleur:

- 3 dezelfde juwelen ..... 2 bonuspunten
- 4 dezelfde juwelen ..... 5 bonuspunten
- 5 dezelfde juwelen ..... 10 bonuspunten
- 6 of meer dezelfde juwelen..... 20 bonuspunten

*Opmerking: De verdeling van bonuspunten in een spel met 2 spelers wijkt enigszins af. Kijk daarvoor op pagina 4.*

De speler met de meeste punten wint het spel en wordt de nieuwe schatbewaarder van de sultan.

In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste juwelen heeft verzameld. Is daarbij ook sprake van een gelijke stand, dan eindigt het spel onbeslist.



*Voorbeeld:*

*Aan het einde van het spel heeft Eelco 3 witte, 5 rode en 1 blauw juweel verzameld.*

*Dit levert hem de volgende punten op:*

3 witte juwelen x 1 punt ..... 3 punten  
 5 rode juwelen x 2 punten ..... 10 punten  
 1 blauw juweel x 5 punten ..... 5 punten



*Aansluitend verdient hij bonuspunten voor juwelen met dezelfde kleur:*

3 witte juwelen ..... 2 punten  
 5 rode juwelen ..... 10 punten

*Eelco scoort in totaal 30 punten.*

## Speciale regels voor 2 spelers

In een spel met twee spelers gelden de volgende speciale regels. Verder zijn de normale regels, zoals bij een spel met 3-5 spelers van kracht.

### Vorbereiding van het spel

Beide spelers ontvangen twee sets kaarten met de waarden 1 t/m 12. Kaarten met waarde 13, 14 en 15 gaan uit het spel.

Leg het spelbord met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel. Iedere speler schudt zijn 24 kaarten en legt deze voor zich neer in een gedekte stapel.

### Spelverloop

Het spel verloopt over 3 doorgangen. Elke doorgang bestaat uit 4 rondes. Aan het begin van elke doorgang trekken de spelers de acht bovenste kaarten van hun stapel en nemen deze op hand.

### Verloop van een ronde

Het trekken en verdelen van de juwelen verloopt op dezelfde wijze als in een spel met 4 of 5 spelers.

In elke ronde spelen de spelers ieder 2 kaarten uit. Na het spelen van een kaart is de volgende speler aan de beurt. Beginnend met de startspeler worden op deze wijze 4 kaarten per ronde gespeeld. De spelers moeten hun kaarten op verschillende kussens spelen.

Na het spelen van de 4 kaarten worden de kaarten opgedraaid en wordt elk kussen op dezelfde wijze afgerekend als in een spel met 3-5 spelers.

*Uitzondering: Hebben beide spelers dezelfde waarde voor hetzelfde juweel geplaatst, dan gaat het juweel naar de startspeler.*

De startspeler wisselt elke ronde.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer beide spelers 24 kaarten hebben gespeeld en 3 doorgangen zijn gespeeld.

De puntenverdeling voor losse juwelen is hetzelfde als in een spel met 3-5 spelers.

De bonuspunten voor verzamelingen van juwelen in dezelfde kleur worden als volgt verdeeld:

- 4 dezelfde juwelen..... 2 bonuspunten
- 5 dezelfde juwelen..... 5 bonuspunten
- 6 dezelfde juwelen..... 10 bonuspunten
- 7 of meer dezelfde juwelen..... 20 bonuspunten



Un jeu d'André Zatz et de Sergio Halaban pour 2-5 personnes

Dans le somptueux palais du sultan, tour après tour, des pierres précieuses sont mises en vente.

Chaque joueur tente de réunir la collection de bijoux de la plus grande valeur pour impressionner le sultan et devenir son nouveau trésorier.

# Sultan

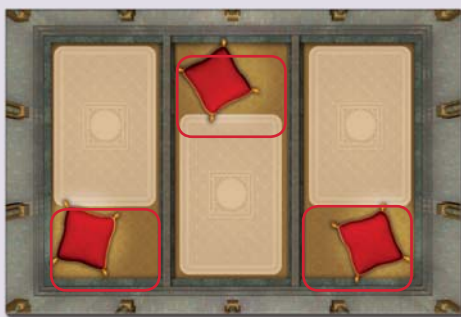
Mais la concurrence est rude ! Qui devinera au mieux les plans de ses adversaires et posera au bon moment la bonne carte « Argent » ? Qui saura bluffer habilement lorsqu'il s'agit de masquer ses propres intentions ?

français



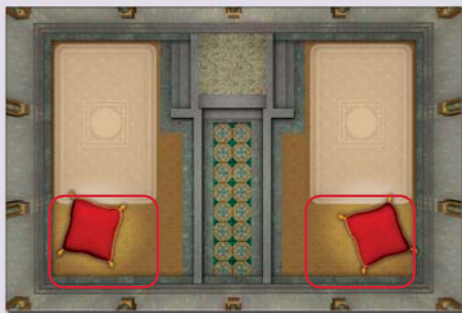
## Contenu

- **1 plateau de jeu** – représente la partie du palais dans laquelle les joueurs peuvent acheter les précieux bijoux. Le recto comporte 3 coussins avec chacun un emplacement pour une carte (à 2, 4 et 5 joueurs) et le verso, 2 coussins (à 3 joueurs). Les bijoux sont proposés sur ces coussins.

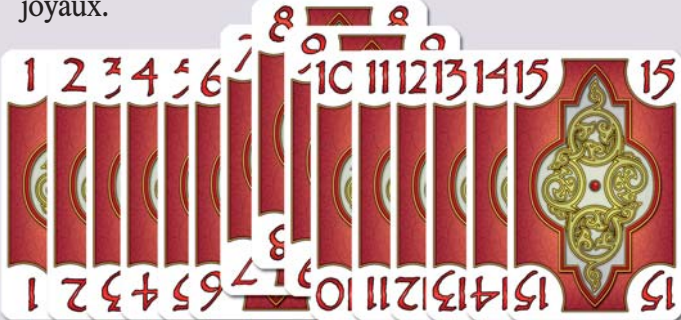


*Recto avec place pour 3 bijoux si l'on joue à deux, quatre ou cinq.*

*Verso avec place pour 2 bijoux si l'on joue à trois.*



- **75 cartes « Argent »** – de 5 couleurs, avec les valeurs 1 à 15. Elles permettent aux joueurs d'acheter les bijoux.



- **24 cartes « Points de bonus »** – de valeur 2, 5, 10 et 20. À la fin du jeu, les joueurs reçoivent des points de bonus pour les collections de bijoux de même couleur.



- **50 bijoux** – de 5 couleurs. Les joueurs les achètent avec leurs cartes « Argent » pour gagner avec les bijoux les plus précieux.



12 x blanc



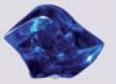
11 x rouge



10 x jaune



9 x vert



8 x bleu

- **5 écrans** – un pour chaque joueur. Les joueurs conservent leurs bijoux derrière les écrans.



*Recto et verso des écrans. Le verso comporte un aperçu de la répartition des points à la fin du jeu.*

- **1 sac en tissu** – où sont piochés les bijoux qui sont mis en vente dans le palais.
- **1 règle du jeu**

## But du jeu

Les joueurs achètent des bijoux et tentent, en trois manches, de constituer la collection la plus précieuse possible. Dans chaque manche, des bijoux sont mis en vente et peuvent être achetés par les joueurs

contre des cartes « Argent » posées faces cachées. Le joueur qui a gagné le plus de points avec ses bijoux à la fin du jeu remporte la partie.

## Mise en place

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Selon le nombre de joueurs, on utilise le recto ou le verso du plateau.

Chaque joueur reçoit un écran de la couleur de son choix ainsi que 15 cartes « Argent » de la même couleur.

Le joueur pose son écran devant lui. Chaque joueur mélange bien ses cartes « Argent » et les pose en pile, face cachée.

Le plus jeune est premier joueur et reçoit le sac en tissu dans lequel il met tous les joyaux.



## Déroulement du jeu

*Attention ! Le jeu à deux suit des règles spéciales, qui sont expliquées à la page 4 de cette règle du jeu.*

Le jeu se joue en 3 manches. Chaque manche se compose de 5 tours dont les règles sont identiques.

### Déroulement d'une manche

Au début d'une manche, les joueurs piochent les 5 cartes supérieures de leur pile de cartes « Argent » et les prennent en main.

### ■ Déroulement d'un tour

Le premier joueur pioche 4 joyaux dans le sac en tissu et les pose ouvertement sur la table. Parmi ces 4 joyaux, il en choisit 3 et place 1 joyau sur chaque coussin du plateau de jeu.

Le quatrième joyau est remis dans le sac.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pose maintenant face cachée à côté d'un coussin sur le plateau de jeu l'une des cartes qu'il a en mains. La carte indique combien d'argent le joueur souhaite payer pour le joyau se trouvant sur ce coussin.

Si une carte se trouve déjà à cet endroit, la nouvelle carte est posée dessus. Une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes, celles-ci sont découvertes. Chaque coussin est alors décompté séparément.

Lors du décompte, trois situations différentes peuvent se présenter :

#### Un seul joueur souhaite acheter le joyau

Si une seule carte est posée à côté d'un coussin, le joueur correspondant reçoit immédiatement le joyau.

#### Plusieurs joueurs souhaitent acheter le joyau

Si plusieurs joueurs ont posé une carte à côté du même coussin, c'est le joueur dont la carte « Argent » a la plus grande valeur qui reçoit le joyau.

*Remarque : à 3 joueurs, on utilise le verso du plateau de jeu avec seulement 2 coussins. Le premier joueur pioche 3 joyaux dans le sac et en choisit 2 qu'il répartit sur les coussins sur le plateau de jeu. Le troisième joyau est remis dans le sac.*

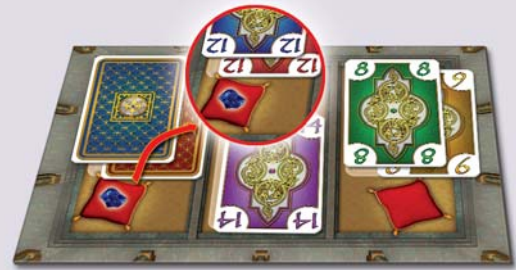


*Exemple : Anne a posé sa carte violette à côté du coussin avec le joyau rouge. Comme aucun autre joueur n'a posé sa carte à cet endroit, elle peut prendre le joyau rouge.*

*Exemple : Pierre a posé son « 9 » doré et Olivier, son « 8 » vert à côté du coussin avec le joyau vert. Comme Pierre a proposé plus d'argent pour le joyau, c'est lui qui le reçoit.*



Si deux cartes ou plus ont la valeur maximum, le joueur ayant posé sa carte en premier reçoit le joyau.



**Aucun joueur ne souhaite acheter le joyau**

Si aucune carte n'est posée à côté d'un coussin, le joyau s'y trouvant est remis dans le sac.

Les joueurs posent les bijoux achetés derrière leur écran. Toutes les cartes jouées sont retirées du jeu et le voisin de gauche du premier joueur ouvre le prochain tour. Il devient alors premier joueur.

*Exemple : Nadine et Sébastien ont tous deux posé leur « 12 » à côté du joyau bleu. Sébastien a joué son tour avant Nadine, il a donc posé sa carte rouge avant elle et peut donc prendre le joyau.*

**Fin d'une manche**

Une manche est terminée lorsque tous les joueurs ont joué les 5 cartes « Argent » qu'ils ont en mains au début de cette manche. Si les 15 cartes n'ont pas encore été toutes jouées, on commence alors une nouvelle manche.

**Fin du jeu**

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs 15 cartes, et donc 3 manches. On fait alors le décompte.

Les joueurs obtiennent des points pour les bijoux qu'ils ont achetés et des points de bonus pour les collections de bijoux de même couleur.

Les points sont répartis comme suit :

- Pour chaque joyau blanc ..... 1 point
- Pour chaque joyau rouge ..... 2 points
- Pour chaque joyau jaune ..... 3 points
- Pour chaque joyau vert ..... 4 points
- Pour chaque joyau bleu ..... 5 points

Des points de bonus sont en plus attribués pour les collections de bijoux de même couleur :

- 3 bijoux de même couleur ..... 2 points de bonus
- 4 bijoux de même couleur ..... 5 points de bonus
- 5 bijoux de même couleur ..... 10 points de bonus
- 6 bijoux ou plus de même couleur 20 points de bonus



*Exemple :*

*À la fin du jeu, Anne a acheté 3 bijoux blancs, 5 rouges et 1 bleu.*

*Elle reçoit donc les points suivants :*

- 3 bijoux blancs x 1 point ..... 3 points*
- 5 bijoux rouges x 2 points ..... 10 points*
- 1 joyau bleu x 5 points ..... 5 points*



*Elle reçoit en plus des points de bonus pour ses bijoux de même couleur :*

- 3 bijoux blancs ..... 2 points*
- 5 bijoux rouges ..... 10 points*

*Le nombre de points d'Anne augmente donc à un total de 30.*

*Remarque : la répartition des points de bonus pour le jeu à deux est expliquée dans la section correspondante à la page 4.*

Le joueur ayant le plus de points gagne et est alors nouveau trésorier du sultan.

Si deux joueurs ou plus ont obtenu le même nombre de points de victoire, c'est celui qui possède le plus de bijoux qui gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont déclarés ex-æquo.

## Règles spéciales pour le jeu à deux

Les règles du jeu à deux sont identiques à celles du jeu à trois, quatre ou cinq avec les exceptions suivantes.

### Mise en place

Si l'on joue à deux, les deux joueurs reçoivent **deux** séries de cartes avec les nombres 1 à 12. Toutes les cartes de valeur 13, 14 et 15 sont retirées du jeu.

On utilise le recto du plateau de jeu. Chaque joueur mélange ses 24 cartes « Argent » et les pose en pile, face cachée.

### Déroulement du jeu

On joue 3 manches de chacune 4 tours. Au début de chaque manche, les joueurs piochent les 8 cartes supérieures de leur pile de cartes « Argent » et les prennent en main.

### Déroulement d'un tour

Les bijoux sont piochés et répartis comme dans le jeu à quatre ou cinq joueurs.

Lors de chaque tour, les deux joueurs jouent chacun deux fois une carte à tour de rôle.

En commençant par le premier joueur, 4 cartes sont donc posées par tour. Les joueurs doivent affecter leurs cartes à différents coussins.

Une fois les 4 cartes du tour posées, toutes les cartes sont découvertes et les bijoux, répartis comme décrit pour le jeu à 3, 4 ou 5 joueurs.

*Exception : si les deux joueurs ont proposé un prix pour le même joyau et posé une carte de même valeur, c'est le premier joueur qui reçoit le joyau.*

Le premier joueur change à chaque tour.

### Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les deux joueurs ont joué leurs 24 cartes, et donc 3 manches.

Les règles de décompte final des points pour les différents joyaux sont identiques à celles du jeu à 3, 4 ou 5 joueurs.

Les points de bonus pour des collections de pierres précieuses de même couleur sont attribués comme suit :

- 4 joyaux de même couleur ..... 2 points de bonus
- 5 joyaux de même couleur ..... 5 points de bonus
- 6 joyaux de même couleur ..... 10 points de bonus
- 7 joyaux ou plus de même couleur 20 points de bonus

