



# Султан на миз



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Вступление

Далеко в Индийском океане находится архипелаг Карайя – он такой маленький, что его даже не рисуют на картах. Каждый из нескольких десятков его островков – отдельная крошечная страна с горсткой граждан, во главе которых стоит султан.

Султану живётся хорошо: рабы исполняют все его желания, он ест свежие фрукты, его окружают невероятные богатства и прекрасные танцовщицы. Поэтому нет ничего удивительного в том, что многие жители страны сами хотят сесть на трон...

### Состав игры

- 16 карт персонажей • 14 карт состояний • правила игры

### Цель игры

Игра «Султан на миз» длится 5 раундов, в каждом из которых побеждает одна из двух команд – Стронники или Мятажники – но состав команд постоянно меняется в зависимости от того, какой картой обладает каждый игрок в определённый момент времени. Задача – набрать как можно больше победных очков по результатам всех раундов.

### Термины

Для ясности и простоты в дальнейшем в этих правилах мы будем использовать следующие термины:

- **Скрыт:** Игрок скрыт, когда его карта лежит лицевой стороной вниз.
- **Открыт:** Игрок открыт, когда его карта лежит лицевой стороной вверх.
- **Раскрываться:** Игрок раскрывается, когда по какой-то причине вынужден открыть свою карту.
- **Скрывается:** Игрок скрывается, когда переворачивает свою карту лицевой стороной вниз.
- **Действующий:** Действующий игрок – игрок, который получает право хода.
- **Соседний:** Соседними считаются игроки, которые сидят рядом друг с другом за игровым столом *или если между ними сидит игрок, выбывший из игры.*
- **Свободный:** Свободный игрок – игрок, который не был пойман Надсмотрщиком и не был арестован Стражником.
- **Запасная карта:** Карта, лежащая в центре стола лицевой стороной вниз, которая не принадлежит ни одному из игроков.

### Подготовка к игре

В следующей таблице указано точное количество карт каждого типа, которое необходимо использовать в игре при участии того или иного числа игроков. Отдельно перемешайте 4 карты нейтральных персонажей (с зелёным фоном), возьмите необходимое количество этих карт и, не подсматривая их лицевую сторону, поместите в колоду

Игроки	Султан	Стронники	Убийцы	Рабы	Нейтральные
5	1	1	1	3	0
6	1	1	1	3	1
7	1	1	1	3	2
8	1	2	2	3	1
9	1	2	2	3	2
10	1	2	2	3	3
11	1	2	2	4	3
12	1	3	3	4	2
13	1	3	3	4	3
14	1	3	3	4	4
15	1	3	3	5	4

к остальным картам. Это действие с нейтральными персонажами необходимо совершать в начале каждого раунда.

После того как вы отложите необходимое для текущей игры количество карт, верните неиспользованные карты обратно в коробку, перемешайте колоду и раздайте лицевой стороной вниз по одной карте каждому игроку. В колоде после этого должна остаться одна карта: поместите её лицевой стороной вниз в центр стола – это будет Запасная карта. Затем каждый игрок может посмотреть на полученную им карту, не показывая её остальным игрокам.

### Игровой процесс

Если это первый раунд, случайным образом определите первого игрока, от которого игра затем пойдёт по ходу движения часовой стрелки. В каждом новом раунде первым игроком становится игрок, сидящий слева от игрока, последним делавшего ход в предыдущем раунде.

Базовые действия в игре очень просты. В свой ход каждый игрок должен предпринять одно и только одно из следующих действий:

- **Подсмотреть**
- **Поменяться / Скрыться / Скрыться и поменяться**
- **Использовать Способность персонажа**

Каждое из этих действий подробно описано ниже:

**Подсмотреть:** Игрок выбирает одного скрытого игрока и смотрит на лицевую сторону его карты, не показывая её остальным участникам игры. Подсмотреть Запасную карту нельзя.

**Поменяться / Скрыться / Скрыться и поменяться:** Игрок выбирает одного скрытого игрока и меняется с ним картами, не открывая их и не видя карту другого игрока до обмена. После обмена оба игрока могут посмотреть на персонажа только что полученной карты. Игрок *может* произвести обмен с Запасной картой – это единственная возможность для этой карты оказаться в игре. Игрок *не может* меняться картами с игроком, который уже менялся с ним в свой предыдущий ход или с игроком, арестованным Стражником (смотрите описание роли Стражника).

Если действующий игрок скрыт, обмен производится на глазах других игроков, но при этом обе карты остаются лежать лицевой стороной вниз. Если действующий игрок открыт, он не может совершить обмен, пока не Скроется.

Когда игрок Скрывается, он переворачивает свою карту лицевой стороной вниз, после чего все остальные участники игры должны закрыть глаза. Действующий игрок теперь может обменяться картами с любым другим скрытым игроком или с Запасной картой; также он может вообще не совершать обмен. После совершения обмена действующий игрок должен сказать остальным игрокам, что обмен закончен и разрешить им открыть глаза. Затем каждый участник игры может перевернуть свою карту, чтобы узнать, не с ним ли поменялся действующий игрок.

**Совет:** При тайном обмене постарайтесь действовать тихо или шумите специально, чтобы другие игроки не могли по звуку определить, с кем вы обменялись.

**Использовать Способность персонажа:** У каждого персонажа есть одна или несколько уникальных способностей, вкратце описанных на карте и подробно в конце этих правил. Эти способности делятся на два вида: Действие и Реакция.

Действие может быть использовано только во время хода игрока и игрок тратит на его совершение свой ход. Чтобы использовать способность своего персонажа, игрок должен быть открыт. Если он был скрыт, игрок

должен открыться, перевернув свою карту лицевой стороной вверх. Она остаётся лежать на столе лицевой стороной вверх до тех пор, пока её владелец не скроется или не закончится раунд.

У некоторых персонажей есть особый навык, называемый Реакцией. Реакция может быть использована в любой момент игры в ответ на способность другого персонажа (конкретный момент указан на самой карте) и на её применение не тратится ход. Использование Реакции раскрывает игрока.

### Быть убитым

Любой игрок может быть убит Убийцей, Стражником или Султаном. Если игрока убили, он обязан раскрыть свою карту; и он, и его карта выбывают из игры до конца текущего раунда. Выбывший игрок больше не получает право хода и не может получить очки за текущий раунд, не зависимо от того, какая команда победит. Помимо этого, выбывший игрок пропускается при определении соседства, поэтому, выбывший игрок пропускается при определении соседства, поэтому игроки, сидящие слева и справа от него, становятся соседними.

### Запасная карта

В игре всегда участвует одна лишняя карта, лежащая лицевой стороной вниз в центре стола. Она не принадлежит ни одному игроку, не является ни для кого соседней, её нельзя подсмотреть и на неё нельзя применять Способности и Реакции персонажей. Но действующий игрок может совершить обмен с этой Запасной картой (на глазах у других игроков или после того как скроется). Таким образом, в игре всегда находится один персонаж, который напрямую не участвует в игровом процессе, но который в любой момент может вступить в игру (взамен из игры выйдет какой-то другой персонаж) в случае обмена карты действующего игрока на Запасную карту.

### Обмен информацией

Это игра, в которой первостепенную роль играет информация, поэтому делиться информацией полезно, а иногда просто необходимо. Но блеф тоже является основной составляющей этой игры, поэтому крайне важно, чтобы информация распространялась только в *крайней форме*. То есть, игроки не имеют права по своей воле показывать свои карты как отдельному игроку, так и всем участникам игры. Игроки могут смотреть карты скрытых игроков только при подсматривании, после совершения с ними обмена или при помощи способности персонажа.

### Команды и условия победы

Принадлежность персонажа к той или иной команде обозначена фоновым цветом его карты. У Стронников – синий фон, у Мятажников – красный, у Нейтральных персонажей – зелёный.

**Стронники:** Команда Стронников состоит из Султана и его Стражников. Их цель – сделать всё возможное, чтобы Султан остался на троне. Они могут осуществить это, либо создав ситуацию, в которой Султан сможет обнародовать свою личность, не боясь быть убитым, либо нейтрализовав все угрозы. То есть у Стронников есть два способа добиться победы.

1. Как только Султан открывается, поместите карту Коронации перед действующим игроком (независимо от того, сам это Султан или нет). Стронники побеждают, если в течение полного круга после раскрытия личности Султана его не убивают и он не скрывается. Если Султан скрывается, карта Коронации снимается.

2. Стронники выигрывают, если у Мятажников не осталось шансов на победу: все Убийцы мертвы и в живых на свободе осталось не больше двух Рабов.

**Мятажники:** Команда Мятажников состоит из Убийц и Рабов. Их цель – свергнуть Султана, убив его или организовав восстание. То есть у Мятажников тоже есть два пути к победе.

1. Мятажники выигрывают, если Убийца убивает Султана.
2. Мятажники также выигрывают, если за столом оказываются три или более **открытых свободных** Раба, сидящих рядом друг с другом.

В этом случае Рабы организуют восстание и свергают Султана.

**Нейтральные персонажи:** Нейтральные персонажи изначально не принадлежат ни к одной команде, но могут выиграть, присоединившись к одной из них. Читайте об этом в разделе с описанием персонажей.

### Подсчёт очков

Раунд заканчивается в тот момент, когда одна из команд достигает условий победы. Все оставшиеся в живых игроки, принадлежащие к этой команде, получают очки:

- 1 очко – оставшийся скрытым игроком;
- 2 очка – открытый игрок.

Игра завершается после пяти раундов, и игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. Ничья разрешается в пользу игрока, который последний получил 2 очка. При дальнейшей ничье в игре оказывается несколько победителей. Как правило, время одной партии 25–75 минут (5–15 минут на один раунд).

Опытные игроки могут по желанию изменить длительность игры: можно уменьшить или увеличить количество раундов или играть до определённого количества очков, например, пока один из игроков не наберёт 8 очков. Также можно вести учёт очков на протяжении нескольких игр, если вы постоянно собираетесь за этой игрой в одном и том же составе.

Пример подсчёта очков, происходящего в конце каждого раунда, представлен ниже в этих правилах, после описания персонажей.

### Описание персонажей

#### Султан

Султан привык к жизни в роскоши, и ему не слишком нравится постоянно скрываться от Убийц. Его цель – остаться в живых, удержаться на троне и вернуться к управлению султанатом.

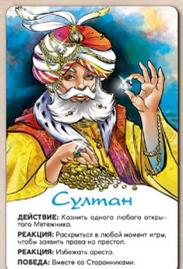
**Команда:** Стронники

**Действие – Казнь:** Султан может выбрать одного открытого Мятажника и казнить его. Он не может казнить скрытых игроков, даже если подсматривал их карты и знает, что они Мятажники. Он ни при каких условиях не может казнить Стронников или Нейтральных персонажей, даже если они поддерживают Мятажников.

**Реакция – Занять Трон:** Султан может в любой момент раскрыться, чтобы заявить свои права на престол.

**Реакция – Избежать Ареста:** Султан может раскрыться, чтобы избежать ареста Стражником. Стражник после этого не может предпринять другое действие.

**Специальные Правила:** Когда по какой-то причине Султан раскрывается, поместите карту Коронации перед действующим игроком. Если Султан не скроется или не будет убит до тех пор, пока этот игрок снова не получит право хода, Стронники победят.



**Султан**  
Действие: Казнь одного любого открытого Мятажника.  
Реакция: Раскрыться в любой момент игры, чтобы занять трон на престол.  
Реакция: Избежать ареста.  
Победа: Вместе со Стронниками.

## Стражник

Стражники знают, что Султан на самом деле неплохой человек, и что он щедро награждает своих верных сторонников. Всё, что им нужно делать, — следить, чтобы до Султана не добрались Убийцы, и тогда в конце каждого дня они смогут наслаждаться всеми прелестями двора Султана.

**Команда:** Сторонники

**Действие – Арест:** Стражник может выбрать одного любого игрока, независимо от того, скрыт он или открыт, и поместить карту Тюрьма на его карту. Этот игрок пропускает свой следующий ход. Уберите карту Тюрьма сразу после этого пропуска хода; свой следующий ход бывший арестованный проведёт по обычным правилам.

Обратите внимание: если Стражник пытается арестовать другого Стражника или Султана, такой игрок может раскрыться, чтобы избежать ареста.

**Реакция – Убить Убийцу:** Если Убийца пытается совершить убийство, а Стражник является соседом или Убийцы, или его потенциальной жертвы, он может предотвратить убийство и убить Убийцу во время совершения преступления.

**Реакция – Избежать Ареста:** Стражник может раскрыться, чтобы избежать ареста другим Стражником. Тот Стражник после этого не может предпринять другое действие.

## Убийца

Убийцы работают на разных приближённых Султана, которые хотят захватить власть — чтобы этого добиться, им нужно устранить Султана. Восстание рабов тоже их устроит, но убийство Султана — это План А.

**Команда:** Мятежники

**Действие – Убийство:** Убийца может выбрать одного любого игрока, не зависимо от того, скрыт он или открыт, и убить его. Заметьте, что если соседом Убийцы или его жертвы оказывается Стражник, он может предотвратить убийство и убить вместо этого самого Убийцу.

## Раб

Раба на Карайе живётся хуже всех. Они родились в неволе, и их единственная надежда на свободу — собраться вместе и свергнуть Султана. Или надеяться на то, что Султана уберёт убийца.

**Команда:** Мятежники

**Действие – Призыв к восстанию:** Эта способность не имеет прямого эффекта кроме раскрытия самого Раба, но она позволяет другим Рабам присоединиться к восстанию, используя Реакцию. То есть Раб, призывающий других Рабов к восстанию, делает это в том случае, когда надеется на успешное организованное восстание и победу Мятежников.

**Реакция – Присоединиться к восстанию:** Вы можете немедленно открыться, когда другой Раб призывает к восстанию.

**Специальные Правила:** Открытые свободные Рабы всегда считаются участниками восстания, независимо от того, почему они были открыты. Если в любой момент игры за столом оказываются три открытых свободных Раба, сидящих рядом друг с другом, раунд немедленно завершается победой Мятежников.

## Надсмотрщик

Надсмотрщик — хитрый персонаж. В скрытом виде он торгуется на чёрном рынке, стараясь нажиться на смене власти. Но если ему кажется, что текущий политический режим для него более выгоден, он может начать вышкивать и ловить готовящихся к восстанию Рабов, чтобы сохранить закон и порядок.

**Победа:** С Мятежниками, если скрыт в конце раунда. Со Сторонниками, если открыт.

**Действие – Охота:** Надсмотрщик может выбрать одного скрытого игрока. Если этот игрок оказывается Рабом, он должен раскрыться. Надсмотрщик в этом случае кладёт карту Кандалы на его карту и совершает ещё одно действие. Если этот игрок — не Раб, он не открывается; в этом случае действие Надсмотрщика не имеет последствий и его ход на этом завершается.

**Действие – Поимка:** Надсмотрщик может поместить карту Кандалы на одного любого открытого Раба. После этого его ход заканчивается, так как за поимку Раба таким способом он не получает дополнительный ход.

**Специальные Правила:** Пойманные Рабы больше не совершают действий и не могут принимать участие в восстании. Карта Кандалы убирается, если Надсмотрщик скрывается или оказывается убит; в некоторых случаях это может привести к немедленному успеху восстания. Сторонники побеждают, если все Убийцы убиты, а Надсмотрщик смог поймать достаточное количество Рабов, чтобы они не смогли поднять восстание.

## Танцовщица

Никто не подозревает, что Танцовщица симпатизирует Мятежникам и поэтому крайне опасна. В скрытом виде она — просто ещё одна девушка при дворе Султана. Но если в нужный момент она начнёт танцевать свой обольстительный танец, она сможет отвлечь Стражника и тем самым помешать ему заметить Убийцу.

**Победа:** Со Сторонниками, если скрыта в конце раунда. С Мятежниками, если открыта.

**Действие – Танец:** В открытом виде Танцовщица начинает танцевать. Пока она остаётся открытой и свободной, все являющиеся для неё соседними Стражники не могут использовать действие Ареста и не могут убить Убийцу в качестве Реакции.

**Специальные Правила:** Эффект танца Танцовщицы заканчивается, как только её убивают, либо она скрывается, либо её арестовывает Стражник (конечно, не соседний Стражник). В этом последнем случае эффект танца начинается снова, как только в её следующий ход убирается карта Тюрьма.

## Визирь

Визирь — интриган до мозга костей: хитрый и крайне ненадёжный. Он знает обо всём, что происходит при дворе и старается оставаться нейтральным до тех пор, пока не поймёт, к какой стороне ему выгоднее примкнуть.

**Победа:** В скрытом виде побеждает, если соседствует с любым игроком, который во время раунда заработал 2 очка, независимо от того, какая команда выиграла. Когда открыт, выигрывает вместе с той командой, к которой примкнул.

**Действие – Манипулирование:** Сначала Визирь объявляет, какую команду он хочет поддержать и обозначает это красной (Мятежники) или синей (Сторонники) картой Выбор. Затем он открывает одного любого скрытого игрока и заставляет его немедленно использовать его способность, как если бы это был его ход. Поместите карту Усталости на карту этого игрока; в свой ход он всё ещё получает возможность совершить действие (и сразу же убирает карту Усталости), но может только Подсмотреть или Скрыться, то есть не имеет права использовать свою способность.



**Стражник**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Арестовать одного любого игрока.  
**РЕАКЦИЯ:** Убить Убийцу, который пытается совершить убийство.  
**РЕАКЦИЯ:** Избежать ареста.  
**ПОБЕДА:** Вместе со Сторонниками.



**Убийца**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Убить одного любого игрока, кроме себя или Стражника, который может предотвратить убийство.  
**ПОБЕДА:** Вместе с Мятежниками.



**Раб**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Начать восстание.  
**РЕАКЦИЯ:** Присоединиться к восстанию, исключая самого Раба.  
**ПОБЕДА:** Вместе с Мятежниками.



**Надсмотрщик**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Поместить карту Кандалы на карту скрытого Раба и получить дополнительный ход в следующий раунд.  
**ДЕЙСТВИЕ:** Поместить карту Кандалы на карту открытого Раба.  
**ПОБЕДА:** Вместе с Мятежниками, если скрыт. Вместе со Сторонниками, если открыт.



**Танцовщица**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Станцевать, чтобы отвлечь Стражника.  
**ПОБЕДА:** Вместе со Сторонниками, когда скрыта. Вместе с Мятежниками, когда открыта.



**Визирь**  
**ДЕЙСТВИЕ:** Выбрать, к какой команде примкнуть, и открыть одного любого скрытого игрока и заставить его использовать свою способность.  
**ПОБЕДА:** В скрытом виде, если соседствует с любым игроком, который во время раунда заработал 2 очка, независимо от того, какая команда выиграла. В открытом виде, если соседствует с выигравшей командой.

**Специальные Правила:** Выбранный Визирем игрок (а не Визирь) принимает все решения, связанные с применением его способности. Поддержка Визирем той или иной выбранной им команды не может измениться до тех пор, пока он не скроется; он не может поменять приоритеты, даже если снова использует свою способность. Но после того, как он скрывается, он получает право заново выбрать сторону.

## Гадалка

Она не является экстрасенсом, но умеет видеть других насквозь и своими предсказаниями влияет на поведение людей. Если она сможет успешно предсказать исход борьбы, она разделит победу с победителями, а если нет — ну что ж, память людей коротка и она всегда сможет на время уйти в тень, чтобы потом попробовать снова.

**Победа:** Не может победить, пока скрыта. Когда раскрыта побеждает, если её предсказание оказывается верным.

**Действие – Предсказание:** Сначала Гадалка смотрит на лицевую сторону карт любых трёх скрытых игроков. Затем она может сделать предсказание о том, какая команда победит. Её выбор следует обозначить красной (Мятежники) или синей (Сторонники) картой Предсказание. Если раунд к моменту наступления её следующего хода ещё не подошёл к концу, она должна Скрыться, убрав выбранную до этого карту Предсказания.

**Специальные Правила:** Если на момент применения способности Гадалки за столом оказывается менее трёх скрытых игроков, ей приходится подсмотреть меньшее количество карт, чем обычно. Гадалка не может подсмотреть Запасную карту. Если её арестовал Стражник и она по этой причине не может скрыться, её карта предсказания остаётся лежать на столе до тех пор, пока Гадалка остаётся открыта. Она всё ещё должна скрываться в свой следующий ход, даже если она сделала предсказание из-за способности Визира.

## Пример конца раунда

Этот раунд только что закончился, когда Игрок 6 Игрок Султана (Игрок 1). Стражник, сидящий рядом с Султаном (Игрок 10), не смог предотвратить убийство, потому что его отвлекла Танцовщица (Игрок 9). Визирь (Игрок 5) решил помочь Мятежникам, заставив Танцовщицу использовать её способность.



Мятежники выиграли, игроки получают победные очки:

- Игрок 1 (Мёртвый Султан):** 0 очков (мёртв).
- Игрок 2 (Открытый Раб):** 2 очка (открыт, в победившей команде).
- Игрок 3 (Мёртвый Убийца):** 0 очков (мёртв).
- Игрок 4 (Открытый Стражник):** 0 очков (в проигравшей команде).
- Игрок 5 (Открытый Визирь, помогающий Мятежникам):** 2 очка, так как помогал победившей команде. Заметьте, что если бы он был скрыт, то всё равно получил бы 1 очко за то, является соседом Игрока 6, который получил за этот раунд 2 очка.
- Игрок 6 (Открытый Убийца):** 2 очка (открыт, в победившей команде).
- Игрок 7 и 8 (Скрытые Рабы):** по 1 очку каждый (в победившей команде, но скрыты). Заметьте, что Игрок 8 был арестован Стражником (Игрок 4), но это не влияет на очки, которые он получил в этом раунде.
- Игрок 9 (Открытая Танцовщица):** 2 очка, так как она открыта, поэтому поддерживает Мятежников.
- Игрок 10 (Скрытый Стражник):** 0 очков (в проигравшей команде). Так как действующим игроком в конце раунда был Игрок 6, Игрок 7 будет в следующем раунде ходить первым. Заметьте, что среди трёх нейтральных персонажей в следующем раунде не обязательно снова окажутся Визирь, Танцовщица и Надсмотрщик, так как нейтральные персонажи выбираются для каждого раунда заново.

## Советы по выбору стратегии

Когда вы Подсматриваете чью-то карту — только вы получаете о ней информацию, а когда вы с кем-то Меняетесь — игрок, чью карту вы получаете, будет знать, кто вы теперь такой. Если вам нужно Поменяться картами, то, совершив обмен с Запасной картой, вы можете обеспечить себе гарантию, что ваша личность не будет раскрыта, если вы первым совершите такой обмен.

Не стесняйтесь Меняться, если вы считаете, что оказались в заведомо проигравшей команде или если вы чувствуете, что не можете эффективно сыграть за своего персонажа с того места, где находитесь.

Говорить с другими игроками и делиться друг с другом информацией крайне важно! Но не забывайте, что вы можете и должны лгать о своей карте (или о картах, которые подсмотрели) если считаете, что сможете обмануть другую команду и заставить её совершить ошибку.

Будьте осторожны, если хотите открыться на ранней стадии игры. Если вы — Нейтральный персонаж, это ещё может сойти вам с рук, но если нет — вы ставите себя под удар команды противников. Тем не менее, слишком долго собирать информацию тоже не стоит — начинайте действовать!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Автор: Алекс Велдон (Alex Weldon), художник: Богдан Куликович, оформление: Анастасия Воропаева  
 Эксклюзивные права на издание игры «Султан на мил» (оригинальное название — «Sultans of Kataya») на русском языке принадлежат ООО «Настольные игры — Стиль Жизни».  
 © 2015. Все права защищены. Россия, Москва, 121087, Бергеровой пр., д.7, корп.1, оф.1.  
 Тел: +7 495 510 0539, [www.lifestyleltd.ru](http://www.lifestyleltd.ru), [mail@lifestyleltd.ru](mailto:mail@lifestyleltd.ru)  
 Издано по лицензии MJ Games.