

DIE KETTE VON SABA



Die Kette von Saba
Queen Games, 1997
EBEL Martin

3 - 7 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten



De voorgeschiedenis

Ongeveer 5.000 jaar geleden, raakte de wijze koning Salomon in de ban van de bloedmooie koningin die leefde en heerste in het verre land Saba.

Na lang aandringen en vele smeekbedes bezocht zij koning Salomon eindelijk in zijn Rijk. Uit dankbaarheid schonk hij haar een zeer waardevol sieraad. Het halssnoer was zo prachtig dat het nieuws hierover spoedig over de hele wereld was gekend en het sieraad bekend en legendarisch werd onder de naam 'Het halssnoer van Saba'.

Toen de koningin van Saba vele jaren later stierf, werd het halssnoer mee in haar graftombe gelegd. Het bleef daar eeuwenlang liggen tot grafschenners het graf vonden en de schat van Saba plunderden. De rovers vonden er niets beter op dan het halssnoer uit elkaar te nemen om het op die manier gemakkelijker te gelde te maken.

De legende van het halssnoer van Saba geraakte stilaan in de vergetelheid.

Het heden

Nu, vele duizenden jaren later, doken plotseling hier en daar afzonderlijke schakels van het halssnoer op en brachten de wereld in grote opwinding.

De steenrijke sjeik Amir Haruk Ibn Thalir Ben Ghat was ontstellend verliefd op de mooie prinses Fatima. Hij wou haar nu het halssnoer van Saba schenken.

In dit spel zullen jullie helpen om het halssnoer opnieuw samen te stellen. De jacht naar de waardevolle edelstenen start al onmiddellijk bij de grote veiling. Daar kan u al proberen om de mooiste schakels van het halssnoer te bemachtigen. De speler die zijn verzameling op de beste manier kan vervolledigen, kan later het spel winnen.

Alle spelers leggen om de beurt hun schakels op het speelbord tot uiteindelijk het halssnoer van Saba opnieuw volledig is samengesteld. De speler die zijn sieraden op de beste plaats kan leggen, wint aan het einde van het spel de hoogste prijs.

Spelmateriaal

➤ 1 speelbord

Het bord geeft aan hoe de afzonderlijke schakels van het halssnoer met elkaar verbonden kunnen worden tot 'Het halssnoer van Saba'.

➤ 44 kaarten

Elke kaart stelt een schakel van het halssnoer voor dat bezet is met 1 tot 4 edelstenen. De 4 kaarten met een leeuwenkop worden gebruikt als joker, de 4 kaarten met een witte cirkel zijn vervangkaarten.



➤ speelgeld

Het geld wordt gebruikt als betaalmiddel tijdens de veilingen en ook als premie bij de reconstructie van 'Het halssnoer van Saba'.



➤ het overzichtsblad 'De reconstructie van het halssnoer van Saba'

Dit overzichtsblad geeft aan op welke zaken men moet letten bij het reconstrueren van het halssnoer en geeft ook een overzicht van welke premies er hier en daar te rapen vallen.

Doel van het spel

Elke speler tracht, door middel van een veiling, de beste zaken te doen om dan bij de reconstructie van het halssnoer de hoogste premies te kunnen opstrijken. Aan het einde van het spel wint de rijkste speler.

Spelvoorbereiding

Vooraleer het spel te beginnen, verdient het toch aanbeveling om eerst het overzichtsblad te bestuderen.

Het overzichtsblad geeft aan volgens welke regels het halssnoer terug wordt samengesteld en hoe de premies worden berekend die een speler kan opstrijken.

De 4 reservekaarten worden opzij gelegd.

De 44 kaarten (zij vormen de afzonderlijke schakels van het halssnoer) worden zeer grondig gemixt en worden in een verdeckte stapel naast het speelbord klaargelegd.

De 4 bovenste kaarten worden open op het speelbord gelegd.

Als één van de vier kaarten een leeuwenkop is, dan wordt deze terug bij de stapel gevoegd en vervangen door de bovenste kaart. De kaarten met de leeuwenkop komen later in het spel.

De deelnemers nemen, te beginnen met de jongste speler, om de beurt één kaart van de stapel. Hoe vaak dit gebeurt, wordt bepaald door het aantal spelers:

- 3 spelers: 7 kaarten
- 4 spelers: 5 kaarten
- 5 spelers: 4 kaarten
- 6 en 7 spelers: 3 kaarten

Elke speler ontvangt een startkapitaal van 20.000.

Als alle spelers het noodzakelijke spelmateriaal hebben ontvangen, kan het spel beginnen.

Spelverloop

Het spel verloopt in 2 delen:

Deel 1: Veiling

Zolang er nog kaarten in de verdeckte stapel voorhanden zijn, biedt elke speler om de beurt één van zijn kaarten te koop aan. Daarna mag hij een nieuwe kaart van de stapel kopen.

Deel 2: De reconstructie van het halssnoer

Zodra de voorraadstapel is opgebruikt, legt elke speler om de beurt één van zijn kaarten op het speelbord. Op deze manier wordt het halssnoer stukje voor stukje gereconstrueerd. Hierbij is het mogelijk om behoorlijke premies in de wacht te slepen.

Einde van het spel

Het spel stopt zodra het halssnoer volledig is gereconstrueerd en alle vervalsingen zijn blootgelegd.

Tips en commentaar

Vooraleer met het spel te beginnen is het belangrijk om te weten welke onderdelen de meeste inkomsten opleveren en welke stukken interessant zijn om in te investeren. Die informatie vindt u op het overzicht.



de 4 reservekaarten

Bij het neerleggen van de vier bovenste kaarten moet er rekening worden gehouden met **de regels van de reconstructie** van het halssnoer. Bij discussie beslist de eigenaar van het spel.



de leeuwenkop = joker

Het is belangrijk dat de spelers hun kaarten pas krijgen **nadat** de eerste 4 kaarten op het speelbord zijn gelegd. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Het bedrag van 20.000 wordt op de volgende manier samengesteld: 1 x 10.000, 1 x 5.000 en 5 x 1.000. Het resterende geld belandt in de bank (het geldkoffertje op het speelbord).

De jongste speler begint het spel.



schakel
4 robijnen



schakel
4 parels



schakel
4 topazen



schakel
4 smaragden



schakel
4 saffieren

Deel 1: Veiling

De speler die aan de beurt is, wordt zowaar een echte veilingmeester en legt één van zijn handkaarten zichtbaar op de tafel en biedt de schakel te koop aan.

Er wordt geboden tot er een hoogste bod is bepaald.

Als **de veilingmeester akkoord gaat** met de geboden prijs dan wisselt de kaart van bezitter.

De nieuwe bezitter heeft nu de keuze:

⇒ **Hij neemt de kaart ter hand**

De kaart wordt bij de handkaarten gevoegd en kan verder in het spel opnieuw worden gebruikt.

of

⇒ **Hij legt de kaart op het speelbord**

De verworven kaart wordt onmiddellijk op het speelbord neergelegd en de speler incasseert een dubbele premie.

Als de veilingmeester niet akkoord gaat met het geboden bedrag, moet hij zelf een bedrag noemen waarvoor hij zijn kaart wel wil verkopen.

➔ Als een speler bereid is om het gevraagde bedrag te betalen, wordt de koop gesloten en verloopt alles zoals voorheen al werd beschreven.

➔ In het andere geval heeft de veilingmeester het nakijken. Hij moet de kaart onmiddellijk op het speelbord leggen en ontvangt geen premie.

Na de veiling mag de veilingmeester de bovenste kaart van de voorraadstapel kopen voor een bedrag van 2.000.

Tips en commentaar

Om de beurt (te beginnen met de speler die links van de veilingmeester zit) mogen de spelers een bod doen of passen.

De speler die wil meebieden moet een bod doen dat minstens 1.000 hoger is dan dat van zijn voorganger. Indien gewenst mag een speler ook passen en op een later tijdstip terug deelnemen aan de veiling. De veiling duurt tot de hoogstbiedende is vastgesteld.

De koper betaalt de geboden prijs aan de veilingmeester. Als de speler meer heeft geboden dan hij kan betalen dan wordt de veiling herhaald.

Een op deze manier verworven kaart mag dus later in het spel opnieuw te koop worden aangeboden. Zo kan een kaart dus meermaals te koop worden aangeboden.

Men dient er wel rekening mee te houden dat de premies in de eerste helft van het spel erg beperkt zijn.

*Deze verkoopprijs **is nu bindend** en mag niet meer worden verhoogd.*

Ook als er niemand een bod uitbrengt op een kaart moet de veilingmeester de kaart onmiddellijk op het speelbord neerleggen. Hij ontvangt dan geen premie.

Als de kaart een vervalsing is, wordt ze uit het spel verwijderd.

Onafhankelijk van het verloop van de veiling heeft de veilingmeester altijd dit recht. Hij kan natuurlijk van dit recht afzien.

Tips en commentaar

Daarna neemt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, de rol op zich van de veilingmeester.

Geen enkele speler mag verzaken aan de rol van veilingmeester. Iedereen moet een eigen handkaart verkopen, ook als dit hem niet goed uitkomt.

Zodra de laatste kaart van de stapel is verkocht, eindigt deel 1 van het spel.

De speler met het meeste geld, begint aan deel 2 van het spel: de reconstructie van het halssnoer van Saba.



Deel 2: De reconstructie van het halssnoer

De speler die aan de beurt is, legt één van zijn handkaarten op het speelbord en ontvangt de daarbijbehorende premie.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, worden nu de kaarten één voor één afgelegd en de premies geïncasseerd. Als een speler geen handkaarten meer heeft, wordt zijn beurt gewoon overgeslagen.

DE PREMIES

Hoeveel geld onze rijke sjeik wil geven voor een schakel in het halssnoer hangt af van het aantal al op het speelbord afgelegde kaarten waaraan de nieuwe kaart past.

- ⇒ Als de nieuwe kaart volledig is geïsoleerd, ontvangt de speler 1.000 van de bank.
- ⇒ Als de nieuwe kaart aansluit bij de andere kaarten, dan wordt vanuit de nieuwe kaart in de 6 mogelijke richtingen nagegaan hoeveel kaarten in een directe lijn aansluiten bij de nieuwe kaart. De nieuwe kaart telt in elk van de 6 richtingen mee. De premie is de som van de 6 verschillende lijnen

Hoe hoog een premie kan oplopen, is af te lezen op het overzicht.

De spelers zullen proberen om een kaart te kiezen die aansluit bij zoveel mogelijk andere schakels omdat dan de premie extra wordt verhoogd.

Anderzijds is het ook zeer belangrijk om niet te lang te wachten omdat iemand anders ook een leeuwenkopkaart (joker) kan afleggen.



Iedere schakel (ook iedere joker) heeft maximaal 6 verbindingen. Enkel de kaarten aan de rand van het halssnoer hebben minder verbindingen.

DE LEEUWENKOPPEN

De leeuwenkoppen tellen als joker.
Elke leeuwenkop kan de plaats van gelijk welke andere kaart innemen.

Om een joker te kunnen leggen, is er slechts één voorwaarde nodig: het moet onomstotelijk vaststaan welke kaart er onder normale omstandigheden op deze plaats zou terecht gekomen zijn.

Ook bij het afleggen van een leeuwenkop krijgt de speler de overeenkomstige premie.

Nog mogelijke jokervarianten:

- ➔ Variant A
Er worden geen jokers gebruikt.
- ➔ Variant B
Ook voor de jokers geldt de regel van de perfecte symmetrie.

DE VERVALSINGEN

Een kaart die geen plaats meer vindt op het speelbord, geldt als een vervalsing.

Een speler die een **vervalsing** uitspeelt, legt deze zichtbaar naast het speelbord en ontvangt daarvoor **geen premie**.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle spelers hun handkaarten hebben uitgespeeld.

Het halssnoer van Saba is dan volledig gereconstrueerd en de 8 vervalsingen liggen zichtbaar naast het speelbord.

De speler die het meeste geld heeft verzameld, wint het spel.

*Een leeuwenkopkaart geldt als een joker. Eenmaal dat ze zijn uitgespeeld, blijven ze op het speelbord liggen en **kunnen niet** door de correcte kaart **worden ingeruild**.*

Opmerking

Voor de leeuwenkoppen geldt de regel van de symmetrie niet.

Als er aan de linkerkant van het halssnoer een leeuwenkop werd afgelegd, moet er niet aan de rechterkant een leeuwenkop worden gelegd.

Voorbeeld

Als er een leeuwenkop onder een 1-saffier ligt dan moet onder die leeuwenkop een 3-saffier worden gelegd.

De joker vervangt de schakel van de 2-saffier en maakt deze tot een vervalsing.



Vervalsingen kunnen ontstaan door:

- ⇒ Kaarten die in de centrale as van het halssnoer liggen. Aangezien deze soort edelsteen maar éénmalig aanwezig is in het halssnoer, zijn alle andere kaarten van deze soort vervalsingen.
- ⇒ Kaarten op wiens plaats op het speelbord al een joker ligt.
- ⇒ Jokers die niet meer kunnen worden afgelegd omdat het halssnoer compleet is.

Het uitspelen van een vervalsing is nochtans niet noodzakelijk een verloren zet. Men kan het ook zien als een beetje winnen van tijd. Ondertussen leggen de andere spelers immers gewoon kaarten af en met elke extra kaart die wordt afgelegd, stijgt de kans om op een later tijdstip hogere premies binnen te halen.