

Christian Fiore & Knut Happel



Saba

Goldsieber, 2007

Christian FIORE & Knut HAPPEL

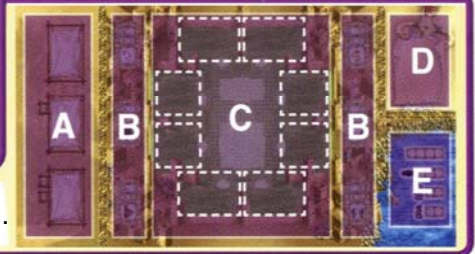
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

SPELMATERIAAL en VOORBEREIDING

1.

Het speelbord bestaat uit de bouwvelden (A), 6 stadswijken (B), één paleistuin met 8 tuinvelden (C), het actiekaartenveld (D) en de haven (E).



5.



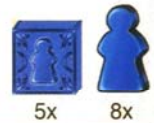
2.

Het paleis wordt samengesteld (zie pagina 6) en wordt in de richting, zoals is aangegeven op het speelbord, in het midden van de paleistuin geplaatst.



3.

Elke speler kiest een kleur en plaatst de 8 spelfiguren en ook de 5 serailmarkers van zijn kleur voor zich neer.



4.

Om het paleis uit te bouwen, zijn er 15 grondstoffen in de soorten albast (wit), zandsteen (bruin), ebbenhout (zwart) en goud (geel).



Een startspeler wordt gekozen. Deze neemt telkens 1 van de 4 grondstoffen en geeft elke speler, **behalve zichzelf**, één bij toeval bepaalde grondstof. De andere grondstoffen worden teruggelegd. De 3de en 4de speler, met de wijzers van de klok mee, ontvangt nog één extra grondstof van de soort die hij al heeft. Alle spelers leggen hun grondstoffen steeds zichtbaar.

Dan neemt de startspeler telkens 1 van de 4 grondstoffen en legt in elk van de vier havenvelden telkens 1 bij toeval bepaalde grondstof en vult de ruimte verder aan met grondstoffen van dezelfde soort.

De resterende grondstoffen worden als algemene voorraad naast het speelbord gelegd.

Voorbeeld



5.



De **24 paleisdelen** in 3 verschillende vormen worden naast het speelbord klaargelegd. De 8 zuilen worden in de voetjes geplaatst.

Elk paleisdeel is toebedeeld aan één van de **24 paleisbouwkaarten**. Verder zijn er nog 2 schatkamerkaarten en 1 kaart 'einde'.

De paleisbouwkaarten worden naargelang de vorm van de uitbouw (1, 2, 3) in stapels gesorteerd. De afzonderlijke stapels worden zeer grondig gemixt en zoals volgt, verdekt tot één stapel gelegd. Onderaan komen drie bouwkaarten 3, waaronder de kaart 'einde' wordt gemixt. Daarop komen de resterende 5 bouwkaarten 3. Hierop komt de schatkamerkaart '2de waardering'. Daarna volgen

de 8 bouwkaarten 2. Daarop wordt de schatkamerkaart '1ste waardering' gelegd. De 8 bouwkaarten 1 liggen in een stapel bovenop. Deze voorraadstapel wordt naast het speelbord gelegd.



De drie bouwvelden 5.1, 5.2 en 5.3 worden één voor één door 3 kaarten van de voorraadstapel opgevuld en open neergelegd.

6.

Iedere speler ontvangt **2 havenkaarten** in zijn kleur. Zijn havenkaarten legt iedere speler zo voor zich neer dat de hier-naast afgebeelde zijdes zichtbaar zijn.



7.



De **20 actiekaarten** zonder symbool worden zeer grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel op het veld van de actiekaarten gelegd.

De andere **21 actiekaarten** worden alleen gebruikt in de profversie.

8.

De zwarte figuur **vizier** wordt op de stadswijk 'Basar' geplaatst.



DOEL VAN HET SPEL

Met de grondstoffen uit de haven verbouwen de spelers het paleis van de koningin van Saba. Als bewijs van hun werkzaamheden plaatsen de spelers spelfiguren op de daken van het paleis. Diegene die het paleis verder uitbouwt, mag andere spelfiguren door eigen spelfiguren vervangen. De speler die **aan het einde van het spel** de meeste spelfiguren op het dak van het paleis heeft, wint.

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler komen alle spelers, met de wijzers van de klok mee, om de beurt aan bod.

De speelbeurt van de actuele speler verloopt steeds in de volgende volgorde:

1. Grondstoffen van de haven nemen
2. Paleisdelen bouwen
3. Spelfiguur in de stadswijk plaatsen
4. Actiekaart trekken

1. Grondstoffen van de haven nemen

De havenkaarten geven aan welke voorraad aan grondstoffen een speler van de haven kan nemen. Elke zijde is toebedeeld aan één havenveld.

De actieve speler kiest één van de beide zichtbare zijdes van zijn havenkaarten en **moet** de daarbijbehorende actie uitvoeren.



De actieve speler moet de 2 grondstoffen van dit havenveld nemen en bij zijn voorraad leggen en hij moet één actiekaart van de voorraadstapel in de hand nemen.



De actieve speler moet de 2 grondstoffen van dit havenveld nemen en één van de open paleiskaarten (geen schatkamerkaart en geen kaart 'einde') uit het spel verwijderen. De bouwvelden worden onmiddellijk aangevuld (zie pagina 4: 'Aanvullen van de bouwvelden').



De actieve speler moet de 3 grondstoffen van dit havenveld nemen en de Vizier naar een **ander** van de 6 stadswijken verzetten. De actie van deze stadswijk moet hij direct uitvoeren (zie pagina 5: 'De stadswijken' voor de beschrijving van de afzonderlijke stadswijken).



De actieve speler moet de 4 grondstoffen van dit havenveld nemen en bij zijn voorraad leggen.

Na de actie draait de actieve speler de door hem gekozen havenkaart om, zodat in zijn volgende speelbeurt de rugzijde van deze kaart kan worden uitgevoerd.

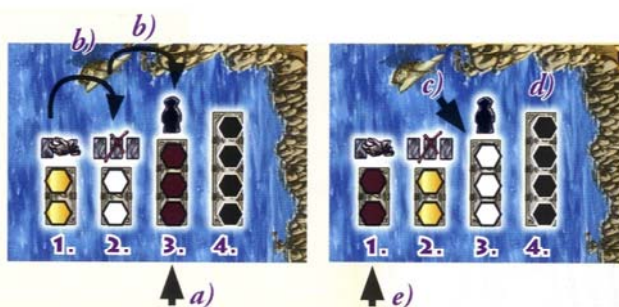
Aanvullen van de havens

Alle vier soorten grondstoffen zijn steeds in de haven voorhanden. De grondstoffen op de niet gekozen havenvelden schuiven op in de richting van het havenveld met 4 grondstoffen en worden, indien nodig, aangevuld met grondstoffen van dezelfde soort.

Als er van een grondstof geen meer voorradig zijn in de algemene voorraad, wordt het havenveld zo goed mogelijk aangevuld.

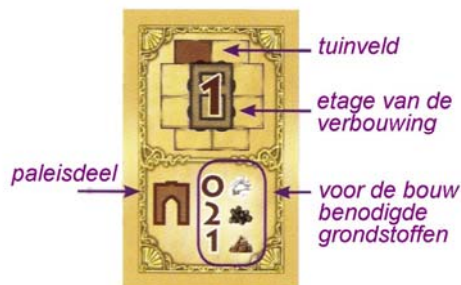
Voorbeeld

a) De actieve speler neemt de 3 zandstenen uit het derde veld van de haven. **b)** De 2 albasten en de 2 gouden schuiven telkens één veld op in de richting van het havenveld met de 4 grondstoffen. **c)** Er wordt nog één albast bij de twee albasten gevoegd omdat op het derde havenveld plaats is voor 3 grondstoffen. **d)** De 4 ebbenhouten op plaats 4 blijven liggen omdat zij niet verder kunnen opschuiven. **e)** Op de vrijgekomen plaats op het eerste veld worden 2 grondstoffen gelegd van de soort die de speler uit de haven heeft genomen (dus zandsteen).



2. Paleisdelen bouwen

De paleistuin bestaat uit 8 tuinvelden. De paleisbouwkaarten op de bouwvelden tonen de paleisdelen welke nu kunnen worden gebouwd. De paleiskaarten geven aan welke grondstoffen moeten worden afgegeven om dat paleisdeel op het gemarkeerde tuinveld te bouwen.



Als de actieve speler besluit een paleisbouwkaart te bouwen, legt hij de benodigde grondstoffen uit zijn voorraad terug in de algemene voorraad.

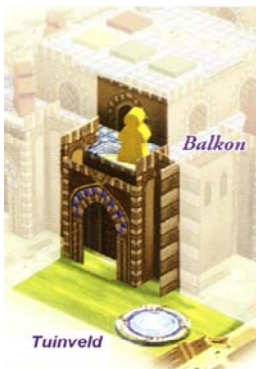
De speler mag altijd **maar één paleisdeel** bouwen.



Op de bouwvelden op het speelbord is een verschillend aantal goudmunten afgebeeld. Om een paleisbouwkaart, een schatkamerkaart of een kaart 'einde' te kunnen uitvoeren die op plaats 2 of 3 van de bouwvelden ligt (**5.2** of **5.3**), moet de actieve speler extra het daar afgebeelde goud afgeven.

De actieve speler neemt het paleisdeel, dat op de paleisbouwkaart is afgebeeld, uit de algemene voorraad en bouwt het op het **tuinveld** dat is **aangeduid op de kaart**.

Poortgewelven worden op de muurkantelen geplaatst, bronnen en zuilen worden in de tuin gezet.



Elk tuinveld op het speelbord is toebedeeld aan een balkon op het dak van het paleis.

Bij het tuinveld van het zonet gebouwde paleisdeel plaatst de actieve speler één van zijn spelfiguren op het balkon van het paleis.

Als de speler geen spelfiguur meer in zijn voorraad heeft, mag hij één van zijn spelfiguren uit een stadswijk nemen en verplaatsen.

De uitgevoerde paleisbouwkaart wordt uit het spel verwijderd.

Aanvullen van de bouwvelden

Steeds wanneer een kaart van de bouwvelden wordt verwijderd, schuiven de overgebleven kaarten op in de richting van het veld zonder goudsymbool (5.1).

Op het veld met 2 goudsymbolen (5.3) wordt de bovenste kaart van de voorraadstapel open neergelegd.

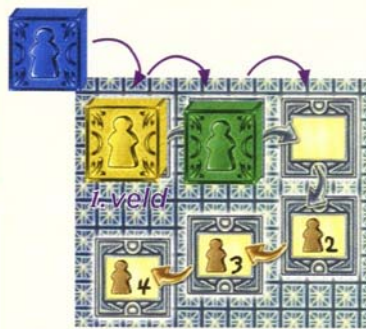
Het serail

Als op een balkon al een spelfiguur staat en de actieve speler op het tuinveld van **dit** balkon een verbouwing van een hogere waarde realiseert, geeft de actieve speler de spelfiguur op het balkon terug aan de eigenaar en plaatst een eigen spelfiguur op dit balkon.

Het is toegelaten om een **eigen** spelfiguur door een verbouwing te vervangen. Als er op een tuinveld al een verbouwing van een hogere waarde is opgericht, mag daar geen verbouwing van een lagere waarde worden gezet.

minder waarde < < meer waarde

Het kan soms gebeuren dat een open paleisbouwkaart niet meer mag worden gebouwd omdat er al een verbouwing met meer waarde werd opgericht. In dit geval wordt de niet meer uitvoerbare paleisbouwkaart onmiddellijk uit het spel verwijderd en worden de bouwvelden aangevuld.



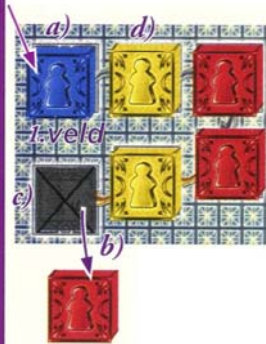
Als een speler door een verbouwing een spelfiguur terugkrijgt van een balkon, mag hij één van zijn serailmarkers op het 1ste veld in het serail leggen.

Bij 2 spelers worden slechts 4 velden van het serail gebruikt, bij 3 spelers 5 velden en bij 4 spelers alle velden.

Serailmarkers die al in het serail liggen, schuiven steeds op in de richting van de pijlen. Als alle beschikbare velden van het serail zijn bezet, wordt door het verschuiven van de markers de marker die het verst van het eerste veld is verwijderd aan zijn eigenaar teruggegeven.

De serailregels bij een gelijke stand

Steeds wanneer het tot een gelijke stand komt tussen meerdere spelers, beslist tussen hen de meerderheid van hun serailmarkers in het serail. Bij een nieuwe gelijke stand beslist tussen die spelers diegene die met zijn marker het dichtst bij het eerste veld ligt.



Voorbeeld a) Speler Blauw legt een marker op het eerste veld van het serail. **b)** Omdat de andere markers opschuiven, wordt een marker van speler Rood verwijderd. **c)** omdat bij drie spelers het laatste veld van het serail niet wordt gebruikt. Geel en Rood hebben beiden 2 markers in het serail. **d)** Omdat Geel het dichtst bij het eerste veld ligt, is hij de aanvrerder in het serail.

De schatkamer

De actieve speler mag, **in plaats van of extra aan de bouw van een paleisdeel, één** blootgelegde schatkamerkaart door het afgeven van de benodigde grondstoffen uitvoeren en op deze manier een schatkamerwaardering uitlokken.

De spelfiguren op de balkons en in de schatkamer worden geteld. De speler die **op dat moment** de meeste spelfiguren heeft, plaatst één van zijn spelfiguren op de **schatkamer**. Bij een gelijke stand beslist de **serailregel**. Als er ook dan nog een gelijke stand is, wordt er **geen** spelfiguur op de schatkamer gezet (er kan dus ook doelbewust bij een gelijke stand worden gewaardeerd).

De uitgevoerde schatkamerkaart wordt verwijderd.

3. Spelfiguur in de stadswijk plaatsen

De 6 stadswijken laten bijzondere spelacties toe. Als de actieve speler een paleisdeel (geen schatkamerkaart) heeft gebouwd, mag hij een stadswijk naar keuze met één van zijn spelfiguren bezetten en **vanaf zijn volgende speelbeurt** benutten. Voor het plaatsen van de eerste spelfiguur op een stadswijk moet hij 1x goud in de algemene voorraad leggen, voor de tweede spelfiguur moet hij 2x goud in de algemene voorraad leggen.



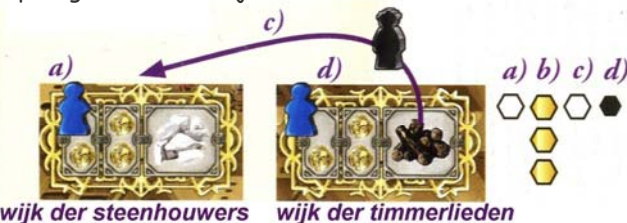
wijk der steenhouwers

De desbetreffende actie van de stadswijk kan de actuele speler éénmaal per speelbeurt op een tijdstip naar keuze uitvoeren. Als dezelfde speler 2 spelfiguren op een stadswijk heeft, kan hij deze actie tweemaal uitvoeren.

Als de **vizier** op een stadswijk staat, is de wijk geblokkeerd en kan de actie niet worden uitgevoerd. Als de **vizier** wordt verplaatst, kan de stadswijkactie onmiddellijk worden benut.

Voorbeeld

a) Speler Blauw neemt 1 albast van de algemene voorraad omdat één van zijn spelfiguren in de wijk van de steenhouwers staat. **b)** Hij kiest de havenkaart met 3 grondstoffen en neemt 3x goud van het betreffende havenveld. **c)** Wegens deze havenkaart verplaatst speler Blauw de vizier op de wijk van de steenhouwers. Daarvoor mag hij 1 albast van de algemene voorraad nemen. **d)** Bovendien blokkeert de vizier door de verplaatsing niet meer de wijk van de timmerlieden en Blauw ontvangt omwille van zijn spelfiguur in deze wijk nu 1 ebbenhout van de voorraad.



De stadswijk

wijk der steenhouwers



wijk der timmerlieden



wijk der metselaars



wijk der goudsmiden



De actieve speler ontvangt in zijn speelbeurt 1x albast, 1x ebbenhout, 1x zandsteen of respectievelijk 1x goud uit de algemene voorraad.

wijk der wisselkantoren



De actieve speler mag 1x goud uit zijn voorraad ruilen tegen 1x albast, 1x ebbenhout **of** 1x zandsteen uit de algemene voorraad **of** omgekeerd.

wijk der bazaar



De actieve speler mag 1 grondstof uit zijn voorraad (geen goud) ruilen tegen 1 grondstof uit de algemene voorraad (geen goud).

3. Actiekaart trekken

De actieve speler trekt één actiekaart van de voorraadstapel en neemt de kaart in de hand. Het aantal kaarten dat een speler in de hand heeft, moet steeds herkenbaar zijn.

De actieve speler mag, te allen tijde, tijdens zijn speelbeurt een aantal actiekaarten naar keuze spelen. De ene grondstof die op deze kaart is afgebeeld, mag hij uit de algemene voorraad nemen. Als deze grondstof niet meer voorhanden is, kan deze kaart niet worden gespeeld.



De actieve speler mag aan **het einde van zijn speelbeurt** (na trekken van de actiekaart) slechts **max. 3 actiekaarten in de hand** hebben en slechts **max. 7 grondstoffen in zijn voorraad** hebben. In het andere geval moet hij overtollige kaarten op de aflegstapel en overtollige grondstoffen in de algemene voorraad leggen. Welke kaarten / grondstoffen beslist hijzelf.

De uitgespeelde en afgelegde actiekaarten worden op een aflegstapel gelegd naast de voorraadstapel. Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

EINDE VAN HET SPEL en WAARDERING

Het spel eindigt onmiddellijk als ofwel

alle paleisbouwkaarten zijn gebouwd of uit het spel zijn verwijderd

of

als de kaart 'einde' in plaats van of als extra bij de bouw van een paleisdeel, door het afgeven van grondstoffen wordt uitgevoerd.

Aan het einde van het spel worden de spelfiguren op de **balkons** en in de **schatkamer** geteld. De speler die daar nu de meeste spelfiguren heeft, wint het spel.

Bij een gelijke stand beslist de **serailregel** (pagina 4).

PROFREGELS

Als men genoeg is vertrouwd met het spel, kan men zeker de profregels gebruiken.



De 21 actiekaarten met de + worden samen met de 20 andere actiekaarten onder de voorraadstapel gemixt. Met deze kaarten kunnen bijzondere acties worden uitgevoerd. De actieve speler mag aan het einde van zijn speelbeurt 4 actiekaarten in de hand hebben.



De aanvoerder in het serail plaatst één van zijn spelfiguren op de serailmarker in het serail. Deze figuur wordt bij de uitvoering van de schatkamerwaarderingen en aan het einde van het spel meegeteld. Als een andere speler het leiderschap in het serail overneemt, geeft hij de spelfiguur terug aan de eigenaar en plaatst zijn eigen spelfiguur op een serailmarker.



Als een speler een paleisdeel bouwt, mag hij één grondstof naar keuze uit zijn voorraad in het desbetreffende tuinveld leggen. Dit paleisdeel mag alleen door een verbouwing van een hogere waarde worden vervangen, als ook een extra grondstof van deze soort wordt afgegeven. De grondstof wordt daarna uit het tuinveld verwijderd.

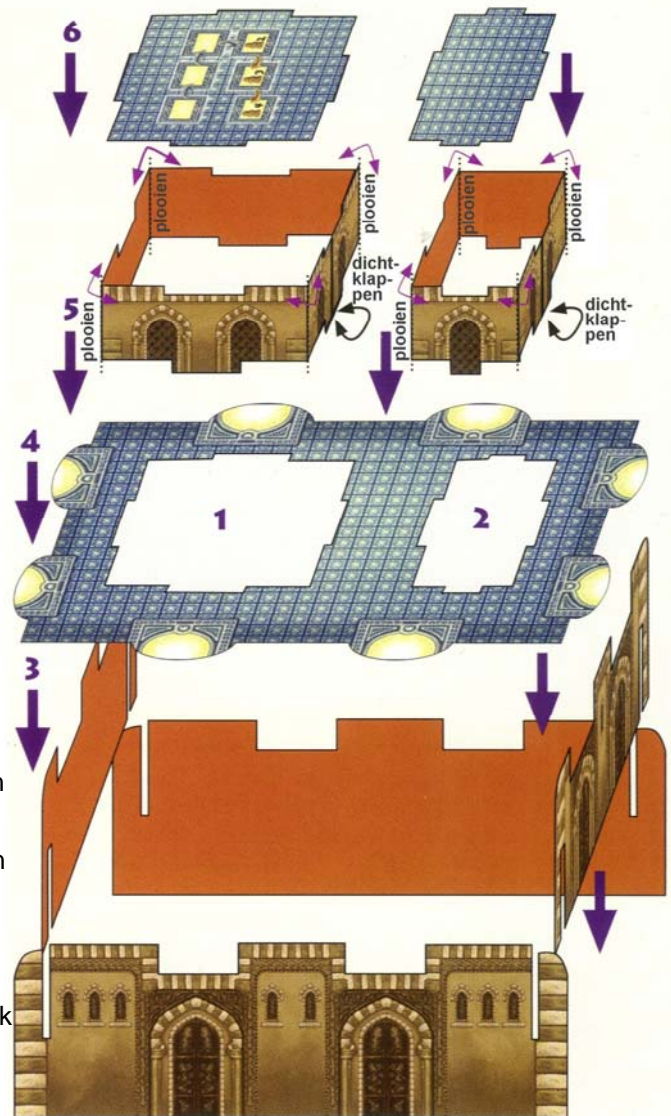


De koningin van Saba: bestond ze echt ?

De bijbel maakt gewag van een bezoek van haar aan het hof van koning Salomon. Ook de koran van de Talmoeed en de Kebra uit Ethiopië geven tekens van een koningin van Saba die ook Bilqis of Makeda werd genoemd. Er bestond wel degelijk een koninkrijk Saba omstreeks het jaar 900 vóór Christus dat gelegen was in het huidige Jemen, maar een zekerheid dat er een koningin was, is er niet. De Sabanen golden als een rijk volk dat een grote handelsmacht bezat in de Arabische wereld. De hoofdstad Marib was een belangrijk knooppunt van handelskaravanen. Naast wierook en mirre, waarop de Sabanen een monopolie hadden, werd er ook gehandeld in zijde, kruiden, zout, ebbenhout en goud. De rijkdom taande zodra de grote handelsroute niet meer door de hoofdstad liep. Ook de kennis en de bloei van de bevolking van de geheimzinnige koningin van Saba verdween.

CONSTRUCTIE

Uit het paleisdak worden de daken van het serail **1** gehaald en de schatkamer **2** genomen. De zijwanden van het paleis worden in elkaar gestoken **3** en het paleisdak wordt hierop bevestigd **4**. In de openingen van het paleisdak worden de zijwanden van het serail en de schatkamer gestoken **5** en daarop worden de daken van het serail geplaatst **6**.



Christian Fiore, Jahrgang 1975, Mitinhaber einer mittelständischen Werbeagentur im rheinhessischen Oppenheim, und Knut Happel, Jahrgang 1973, Richter im hessischen Darmstadt, sind beide leidenschaftliche Spieler. Seit einigen Jahren entwickeln sie gemeinsam Spiele, die sich an Viel- und Gelegenheitsspieler gleichermaßen richten. Beide fasziniert es immer wieder, wie aus einer bloßen Idee nach allerlei Änderungen schließlich ein Spiel entsteht.

Saba - Palast der Königin ist ihr viertes gemeinsames Spiel.

Die Autoren danken Florian und Mandy Hoppe, Stephan Diemer, Daniel Kehrer, Steffen Müller und Ursula Schneider, Frank Zipfel, Björn Kröninger, Frank Bachmeier, Ellen Ernst und Britta Fiore für zahlreiche Testspiele und Anregungen und nicht zuletzt dem Goldsieber Verlag für die Offenheit gegenüber dem außergewöhnlichen Einsatz von Spielmaterial.

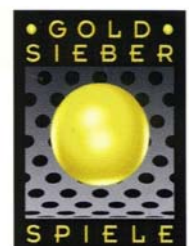
Autoren: Christian Fiore & Knut Happel
Mehr Informationen und Hintergründe zum Spiel auf www.spielziel.com

Illustration and Layout: Christian Fiore
www.das-format.de

Goldsieber Spiele
© 2007 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH
Werkstrasse 1, 90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de



Kaarten

SPELVERLOOP

- 1. Havenkaart**
kiezen en grondstoffen nemen
(maximaal 7 in voorraad)
havenvelden verschuiven / vullen
havenkaart omdraaien
- 2. Paleisdeel**
en/of schatkamer bouwen
- 3. Spelfiguur**
in een stadswijk naar keuze plaatsen
(als er een paleisdeel werd gebouwd)
- 4. Actiekaart**
van de voorraadstapel trekken
(maximaal 3 kaarten in de hand)

HAVENACTIE

 **2 grondstoffen van het havenveld en**
 **1 actiekaart van de voorraadstapel nemen.**

2 grondstoffen van het havenveld 
nemen en 1 open paleisbouwkaart 
(geen schatkamerkaart) verwijderen.

 **3 grondstoffen van het havenveld**
nemen, de vizier naar een stadswijk
naar keuze verplaatsen en daar
de desbetreffende actie uitvoeren.

4 grondstoffen van het 
havenveld nemen.

Personenkaarten (telkens 3x)

BAUAUFSEHER

Eine eigene
Spielfigur von
einem Stadtviertel
in ein anderes
freies Stadtviertel
versetzen

(das neu besetzte Stadtviertel
kann -neben dem vorherigen-
sofort genutzt werden)

BOUWOPZICHTER

Een eigen spelfiguur vanuit een stadswijk naar een andere vrije stadswijk verplaatsen.

(de nieuwe bezette stadswijk kan, naast de vorige stadswijk, onmiddellijk worden benut)

HANDWERKER

Beim Bau eines
Palastteils ist
eine beliebige
Rohstoffart (auch
Gold) nicht
erforderlich

(nicht einsetzbar für
Schatzkammer- und
Spielendekarte)

HANDWERKER

Bij de bouw van een paleisdeel is één grondstof naar keuze (ook goud) niet vereist.

(niet inzetbaar voor de schatkamer en de kaart 'einde van het spel')



HAVENMEESTER

Alle grondstoffen van twee havenvelden naar keuze met elkaar ruilen.

(eventueel ontbrekende grondstoffen aanvullen en overtollige grondstoffen terug in de algemene voorraad leggen)



SERAILWACHTER

Twee serailmarkers ruilen van plaats.



KARAVANLEIDER

Een grondstof naar keuze van de algemene voorraad nemen.



KOOPMAN

Eén of twee grondstoffen naar keuze van een medespeler nemen en evenveel grondstoffen van de eigen voorraad aan deze speler teruggeven.



WOESTIJNROVER

Een grondstof naar keuze van een medespeler stelen.

10 januari 2008