

# DIE KETTE VON SABA

von Martin Ebel

## Spielanleitung

*Vor 5.000 Jahren bekam der weise König Salomon Kunde von einer unsagbar schönen Herrscherin im fernen Lande Saba.*

*Nach langem Bitten besuchte sie ihn endlich in seinem Reich. Aus Dankbarkeit schenkte er ihr ein wertvolles Schmuckstück. Ein Kolloid, das so prächtig war, daß die Kunde davon in alle Welt drang und der Name legendär wurde:*

*DIE KETTE VON SABA.*

*Als die Königin von Saba viele Jahre später starb, wurde ihr die Kette mit ins Grab gelegt. Dort blieb sie, bis Grabräuber kamen und den Schatz von Saba plünderten. Sie hatten dann nichts besseres zu tun, als das Kolloid in seine Einzelteile zu zerlegen, um es leichter zu Geld zu machen. Und die Kette geriet langsam in Vergessenheit.*

**H**eute, viele Jahrtausende später, sind die ersten Einzelteile plötzlich aufgetaucht und versetzen die Welt in helle Aufregung. Denn der reiche Scheich Amir Haruk Ibn Thalir Ben Ghat, unsterblich verliebt in die schöne Prinzessin Fatima, möchte nun die KETTE VON SABA seiner Liebsten schenken. Und kein Preis ist ihm zu hoch!

In diesem Spiel wollen Sie ihm helfen, diese Kette wieder zusammenzusetzen. Die Jagd nach den wertvoll-

sten Steinen beginnt gleich bei der großen Auktion. Sichern Sie sich die besten Teile der Kette. Wer jetzt seine Sammlung am geschicktesten anlegt, hat später die Nase vorn.

Dann legen Sie Ihre Steine reihum auf den Spielplan, bis schließlich DIE KETTE VON SABA wieder vollständig ist. Wer seine Schmuckstücke am besten platziert, der bekommt am Ende den höchsten Preis.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan Er zeigt, wie die einzelnen Schmuckstücke der Kette von Saba miteinander zu verbinden sind.
- 44 Karten Jede Karte ist ein Schmuckstück, besetzt mit 1 bis 4 Edelsteinen.  
Die vier Karten mit dem Löwenkopf werden als Joker verwendet.  
Die vier Karten mit einem weißen Kreis sind Ersatzkarten.
- Spielgeld Es wird als Zahlungsmittel bei Versteigerungen und als Prämie für die Wiederherstellung der Kette von Saba gebraucht.
- Übersichtsblatt „Die Wiederherstellung der Kette von Saba“:  
Worauf Sie beim Zusammenbau achten müssen und welche Prämien Ihnen winken.

## Spielziel

Jeder Spieler versucht, beim Er- und Versteigern einzelner Kettenglieder die besten Geschäfte zu machen und bei der anschließenden Rekonstruktion des Schmuckstücks die höchsten Geldprämien einzustreichen, um das Spiel am Ende als reichster Spieler zu gewinnen.

Autor:.....Martin Ebel  
Grafik: .....D. Rottermund  
.....Jo Hartwig  
Realisation:.....Bernd Dietrich  
Für 3-7 Spieler ab 8 Jahre

Artikel-Nr. 6008; Printed in Germany  
1. Auflage März 1997  
© Copyright 1997 by Queen~Carroms Spielwaren GmbH.  
53842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.  
QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes Warenzeichen  
der Queen~Carroms Spielwaren GmbH.



## Spielvorbereitung

- ➔ Schauen Sie sich zuerst auf der Übersicht an:
  - nach welchen Regeln „Die Kette von Saba“ zusammengesetzt wird, und
  - wonach die Prämie berechnet wird, die Sie dabei kassieren können.
- ➔ Legen Sie die 4 Ersatzsteine beiseite.
- ➔ Mischen Sie alle 44 Karten (die einzelnen Schmuckstücke der Kette von Saba) und legen Sie sie zu einem verdeckten Stapel neben dem Spielplan zusammen.
- ➔ Die obersten 4 Karten vom Stapel werden gemeinsam offen auf dem Spielplan ausgelegt.  
Sollte unter den 4 Karten bereits ein Löwenkopf sein, legen Sie ihn wieder in den Stapel zurück und nehmen dafür eine weitere Karte vom Stapel. Löwenköpfe kommen erst später ins Spiel.
- ➔ Angefangen beim jüngsten Spieler nehmen sich nun alle der Reihe nach jeweils eine Karte vom Stapel. Wie oft, richtet sich nach der Anzahl der Spieler:
  - Bei 3 Spielern erhält jeder .....7 Karten,
  - bei 4 Spielern .....5 Karten,
  - bei 5 Spielern .....4 Karten,
  - bei 6 u. 7 Spielern .....3 Karten.
- ➔ Schließlich erhält jeder noch 20.000 Mark Startkapital.
- ➔ Nachdem jeder mit dem nötigen Material ausgestattet ist, kann das Spiel beginnen.

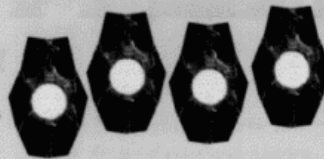
## Spielablauf

Das Spiel verläuft in zwei Teilen:

- ➔ **Teil 1: Versteigerung**  
Solange noch Karten verdeckt im Stapel neben dem Spielplan liegen, bietet jeder Spieler reihum eine seiner Handkarten zur Versteigerung an. Im Anschluß daran kann er eine neue Karte vom Stapel kaufen.
- ➔ **Teil 2: Wiederherstellung der Kette von Saba**  
Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, legt jeder Spieler reihum jeweils eine seiner Karten auf den Spielplan und rekonstruiert so die Kette Stück für Stück. Dabei gilt es, möglichst fette Prämien zu kassieren.
- ➔ **Spielende**  
Das Spiel endet, wenn die Kette vollständig ausgelegt ist und auch alle Fälschungen aufgedeckt sind.

## Hinweise und Kommentare

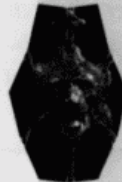
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie wissen, welche Stücke Ihnen die meisten Einkünfte bringen und wieviel es sich lohnt zu investieren. Dies zeigt Ihnen das Übersichtsblatt.



4 Ersatzsteine

Daß Sie den Spielplan ebenfalls auf den Tisch gelegt haben, haben wir jetzt einfach mal vorausgesetzt...

Natürlich müssen Sie hierbei schon die Regeln für die Wiederherstellung der Kette beachten. Bei Streitigkeiten entscheidet der Besitzer des Spiels.

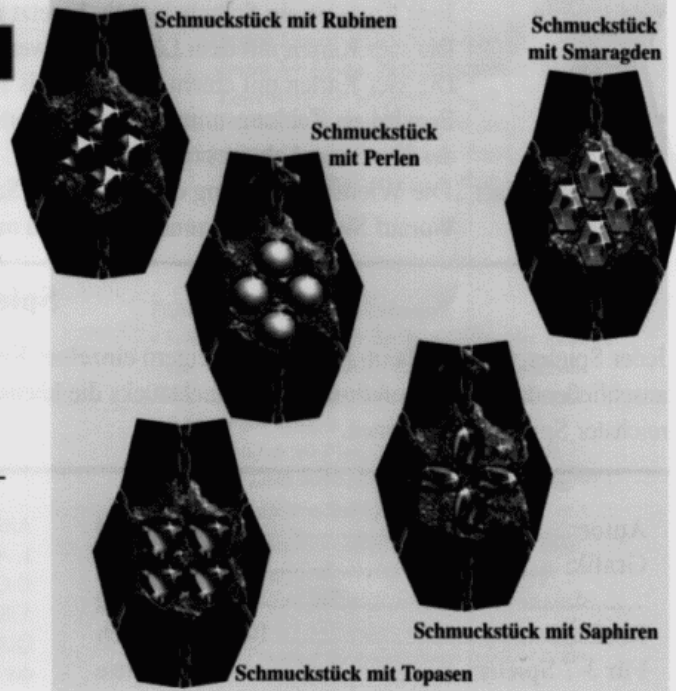


Löwenkopf = Joker

„Der Reihe nach“ heißt: im Uhrzeigersinn. Natürlich können Sie auch andersherum spielen, wenn Sie wollen. Wichtig für das Spiel ist nur, daß die Spieler ihre Karten erst erhalten, nachdem die ersten 4 Karten auf dem Spielplan ausgelegt wurden.

Pro Spieler werden 1 x 10.000, 1 x 5.000 und 5 x 1.000 Mark ausgezahlt. Das restliche Geld kommt in das Bankfach des Spielplans.

Auch diesmal fängt der jüngste Spieler an. Nur wenn er sich nicht traut, darf auch der älteste beginnen.



## Teil I: Versteigerung

- ➡ Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Handkarten offen auf den Tisch und versteigert sie als sein eigener Auktionator.
- ➡ Gesteigert wird, bis das Höchstgebot feststeht.
- ➡ Ist der Auktionator mit dem gebotenen Preis einverstanden, wechselt die Karte den Besitzer.
- ➡ Der neue Besitzer hat die Wahl:
  - Er kann die Karte auf die Hand nehmen und für den zweiten Teil des Spiels aufheben.

*oder*

  - Er kann sie auch sofort auf dem Spielplan auslegen und kassiert dafür die doppelte Prämie.
- ➡ Ist dem Auktionator das Höchstgebot jedoch zu niedrig, so muß er einen Betrag nennen, zu dem er verkaufen würde:
  - Zahlt ein Spieler den geforderten Preis, kommt der Handel zustande.
  - Andernfalls hat der Auktionator das Nachsehen: Er muß die Karte sofort auf den Spielplan legen und bekommt dafür keine Prämie.
- ➡ Nach der Versteigerung darf der Auktionator die oberste Karte vom Stapel aufnehmen, wenn er dafür 2.000 Mark an die Bank bezahlt.
- ➡ Anschließend übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Auktionators.
- ➡ Sobald die letzte Karte vom Stapel aufgenommen wurde, ist dieser Teil des Spiels beendet.

## Hinweise und Kommentare

Die anderen Spieler - angefangen beim Spieler links vom Auktionator - geben reihum Gebote ab. Es müssen immer volle 1.000er Beträge geboten werden. Wer mitbieten will, muß ein höheres Gebot als seine Vorgänger abgeben. Er kann auch passen und erst später wieder in die Versteigerungsrunde einsteigen.

Zögert der Auktionator zu lange mit dem Zuschlag, kann der Höchstbietende sich auch selbst mit den Worten „Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten!“ den Zuschlag erteilen.

Der Käufer zahlt den gebotenen Preis an den Auktionator. Hat er mehr geboten, als er zahlen kann, wird die Versteigerung wiederholt.

Die Karte wird zu den übrigen Handkarten gesteckt. Es spielt bei den Handkarten keine Rolle, ob sie zu Beginn aufgenommen oder erst später ersteigert wurden. So kann eine Karte auch mehrfach versteigert werden.

Damit wird dem Umstand Rechnung getragen, daß die Prämien im ersten Teil des Spiels noch sehr mager sind.

Der Auktionator muß sich an seine Preisforderung halten und darf diesen Preis **nicht** noch einmal nachträglich für dieselbe Karte erhöhen..

Auch wenn niemand ein Gebot für eine Karte abgibt, muß der Auktionator sie auf den Spielplan legen, ohne eine Prämie zu kassieren. Handelt es sich bei der angebotenen Karte um eine Fälschung, wird sie beiseitegelegt. Sie ist damit aus dem Spiel.

Dieses Recht hat der Auktionator immer, ganz gleich, wie die Versteigerung ausgegangen ist. Er kann natürlich auch darauf verzichten.

Keiner kann auf die Versteigerung verzichten, jeder muß eine seiner Karten versteigern, auch wenn ihm das nicht paßt.

Der Spieler mit dem meisten Geld beginnt nun mit der Wiederherstellung der Kette von Saba.



## Teil 2: Wiederherstellung der Kette von Saba

- ➔ Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Karten aus der Hand auf den Spielplan und kassiert dafür die entsprechende Prämie.

### Prämien

- ➔ Wieviel Geld unser reicher Scheich für jedes neue Schmuckstück in der Kette von Saba bezahlt, hängt davon ab, an wieviele bereits ausgelegte Karten es anschließt.
  - Ist die neu gelegte Karte völlig isoliert, gibt es dafür einen Tausender von der Bank.
  - Schließt die Karte jedoch an andere Karten an, wird von der neuen Karte aus in jeder der 6 möglichen Richtungen gezählt, wieviele Karten in gerader Linie direkt hintereinander liegen. Die neue Karte zählt dabei jedesmal mit. Die Gesamtsumme wird in Tausendern ausbezahlt.

Wie man die Höhe der Prämie genau ermittelt, können Sie dem Übersichtsblatt entnehmen.

### Löwenköpfe

- ➔ Die Karten mit den Löwenköpfen gelten als Joker. Eine solche Karte kann jede andere Karte ersetzen.
- ➔ Um einen Joker zu legen, gibt es nur eine Bedingung: es muß eindeutig sein, welches einzelne Schmuckstück normalerweise auf dieses Feld gehört.
- ➔ Auch beim Anlegen eines Löwenkopfes erhält man die übliche Prämie.

#### Joker Variante A:

Man spielt ganz ohne Löwenköpfe.

#### Joker Variante B:

Auch für die Löwenköpfe gelten die Regeln für den symmetrischen Aufbau der Kette von Saba.

### Fälschungen

- ➔ Als Fälschung gelten diejenigen Karten, die keinen Platz mehr auf den Spielfeldern finden.
- ➔ Wer eine Fälschung ausspielt, legt sie offen neben das Spielbrett und bekommt dafür **keine** Prämie.

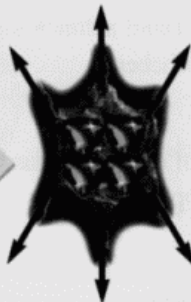
### Spielende

- ➔ Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben: Die Kette von Saba ist vollständig rekonstruiert, auch die acht Fälschungen sind aufgedeckt und liegen neben dem Spielplan. Gewonnen hat, wer das meiste Bargeld besitzt.

## Hinweise und Kommentare

Reihum werden nun die Karten abgelegt und Prämien kassiert. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, wird er einfach in der Reihenfolge übersprungen.

Spielen Sie möglichst solche Karten aus, die an andere Kettenglieder anschließen, denn dann kassieren Sie eine höhere Prämie. Andererseits sollten Sie aber auch nicht zu lange mit dem Ausspielen eines begehrten Stücks warten, sonst kommt Ihnen jemand mit einem Löwenkopf zuvor...

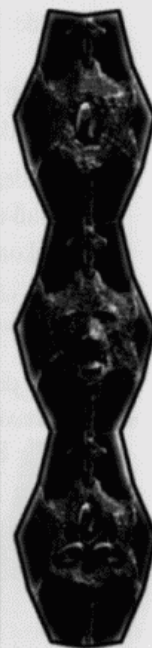


Jedes Schmuckstück – und auch jeder Joker – hat maximal 6 Verbindungen. Nur Karten die am Rand der Kette von Saba platziert werden haben weniger Nachbarn.

Löwenköpfe sind wie Joker. Einmal ausgespielt, bleiben sie auf dem Spielplan liegen und können nicht gegen die Karte, die sie ersetzen, ausgetauscht werden.

**Achtung:** Für die Löwenköpfe gelten nicht die Symmetrieregeln der Kette von Saba: Wenn links ein Löwenkopf liegt, muß rechts gegenüber nicht unbedingt auch ein Löwenkopf liegen.

**Beispiel:** Liegt ein Löwenkopf unter einem 1er-Saphir, muß unter dem Löwenkopf ein 3er-Saphir liegen. Der Joker ersetzt in diesem Fall den 2er-Saphir und macht ihn damit zu einer Fälschung (siehe Bild).



Fälschungen können vorkommen bei:

- Schmuckstücken, die in der Mittelachse der Kette von Saba liegen. Da diese Karten nur einmal auf dem Spielplan auftauchen, sind die überzähligen Stücke Fälschungen.
- Karten, auf deren Platz bereits ein Joker liegt.
- Joker die nicht mehr ausgelegt werden können, weil die Kette von Saba bereits komplett ist.

Dennoch ist das Ausspielen einer Fälschung kein verlorener Zug, sondern eher ein „Spielen auf Zeit“: Inzwischen füllt sich der Spielplan mit weiteren Karten, jedes ausgelegte Schmuckstück der Kette erhöht die Prämien für später ausgespielte Karten.