

حکامی

Palast der Königin

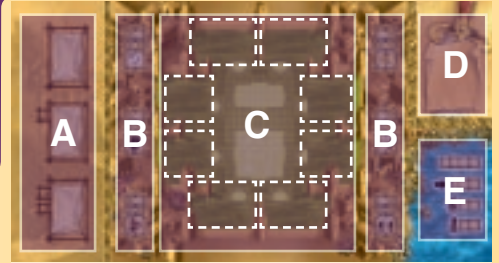
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren



SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNGEN

1.

Der Spielplan besteht aus einem Palastgarten mit 8 Gartenfeldern (C), den 6 Stadtvierteln (B), dem Hafen (E), den Baufeldern (A) und dem Aktionskartenfeld (D).



5.



2.

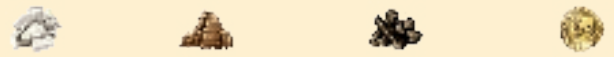
Der Palast wird zusammengebaut (siehe Seite 6) und - in Ausrichtung wie auf dem Spielplan abgebildet - in der Mitte des Palastgartens platziert.

3.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die 8 Spielfiguren sowie die 5 Seeräuber seiner Farbe vor sich ab.

4.

Zum Ausbau des Palastes gibt es je 15 Rohstoffe der Sorten Alabaster (weiß), Sandstein (braun), Ebenholz (schwarz) und Gold (gelb).



Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser nimmt je 1 der 4 Rohstoffe und gibt jedem Spieler **außer sich selbst** 1 zufällig bestimmten Rohstoff. Restliche Rohstoffe werden zurückgelegt. Der im Uhrzeigersinn 3. und 4. Spieler erhalten noch 1 weiteren Rohstoff derselben Sorte, die sie schon haben. Alle Spieler legen ihre Rohstoffe **immer offen** vor sich ab.

Dann nimmt der Startspieler je 1 der 4 Rohstoffe, legt in jedes der 4 Hafenster je 1 zufällig bestimmten Rohstoff und füllt sie mit Rohstoffen **derselben** Sorte auf.

Die restlichen Rohstoffe werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

BEISPIEL:



5.



Die 24 **Palastteile** in 3 verschiedenen Ausbaustufen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 8 Säulen werden in die Standfüße gesteckt.



Jedem **Palastteil** ist eine von 24 **Palastbaukarten** zugeordnet. Weiterhin gibt es 2 Schatzkammerkarten und 1 Spielendekarte.

Die Palastbaukarten werden nach Ausbauten (**1, 2, 3**) in Stapeln sortiert. Die einzelnen Stapel werden gemischt und wie folgt **verdeckt** zu einem Stapel übereinander gelegt:

Die 8 Palastbaukarten **1** liegen im Stapel oben. Darunter wird die Schatzkammerkarte **1. WERTUNG** gelegt. Es folgen die 8 Palastbaukarten **2**. Darunter wird die Schatzkammerkarte **2. WERTUNG** gelegt. Es folgen 5 Palastbaukarten **3**. Ganz unten in

den Stapel kommen die restlichen 3 Palastbaukarten **3**, unter welche die Karte **SOFORTIGES SPIELENDE** gemischt wird. Der so gebildete **Nachziehstapel** wird neben dem Spielplan platziert.



Achtung: Die Abbildung zeigt zur Verdeutlichung die „offenen“ Karten. Der Stapel wird aber wie beschrieben **verdeckt** zusammengesetzt.

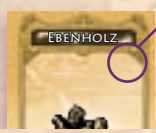
Die 3 Baufelder (5.1, 5.2, 5.3) werden nacheinander durch 3 vom Nachziehstapel gezogene, **offen** abgelegte Karten gefüllt.

6.

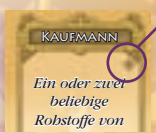
Jeder Spieler erhält 2 Hafenkarten seiner Farbe. Seine Hafenkarten legt jeder Spieler so vor sich ab, dass die hier abgebildeten beiden Seiten sichtbar sind.



7.



Die 20 Aktionskarten ohne Symbol werden gemischt und als **verdeckter** Nachziehstapel auf das Aktionskartenfeld platziert.



Die anderen 21 Aktionskarten werden nur für die Profiregel benötigt (siehe Seite 6).

8.

Die schwarze Figur **Wesir** wird auf das Stadtviertel „Basarviertel“ gestellt.



Mit Rohstoffen aus dem Hafen bauen die Spieler den Palast der Königin von Saba aus und setzen als Zeichen ihrer Tätigkeit Spielfiguren auf die Dächer des Palastes. Wer den Palast weiter ausbaut, darf andere Spielfiguren durch eigene ersetzen. Siegpunkte erbringen aber nur Spielfiguren, die **am Ende des Spiels** auf den Dächern des Palastes stehen.

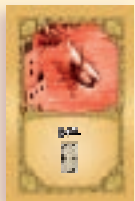
SPIELABLAUF

Mit dem Startspieler beginnend sind die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Der Zug des aktiven Spielers läuft in folgender Reihenfolge ab:

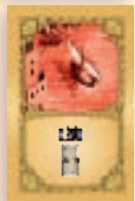
1. Rohstoffe im Hafen nehmen
2. Palastteil bauen
3. Spielfigur in ein Stadtviertel stellen
4. Aktionskarte ziehen

1. Rohstoffe im Hafen nehmen

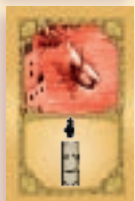
Die Hafenkarten geben an, welchen Nachschub an Rohstoffen ein Spieler sich aus dem Hafen nehmen kann. Jede Seite ist einem Hafefeld zugeordnet. Der aktive Spieler wählt eine der beiden sichtbaren Seiten seiner Hafenkarten und **muss** die dazugehörige Aktion ausführen:



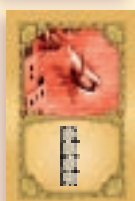
Der aktive Spieler muss sich die 2 Rohstoffe von diesem Hafefeld zu seinem Vorrat und eine Aktionskarte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.



Der aktive Spieler muss sich die 2 Rohstoffe von diesem Hafefeld nehmen und eine der offen ausliegenden Palastbaukarten - **keine Schatzkammerkarte oder Spielendekarte** - aus dem Spiel entfernen. (Die Baufelder werden sofort aufgefüllt, siehe Seite 4 „Wiederauffüllen der Baufelder“).



Der aktive Spieler muss sich die 3 Rohstoffe von diesem Hafefeld nehmen und den Wesir auf ein **anderes** der 6 Stadtviertel versetzen. Die Aktion dieses Stadtviertels muss er sofort ausführen. (Zur Beschreibung der einzelnen Stadtviertel siehe Seite 5 „Die Stadtviertel“).



Der aktive Spieler muss sich die 4 Rohstoffe von diesem Hafefeld nehmen.

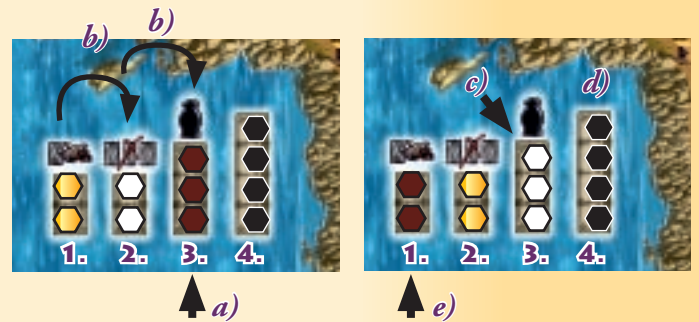
Nach der Aktion dreht der aktive Spieler die von ihm gewählte Hafenkarte um, so dass er im nächsten Zug deren Rückseite ausführen kann.

Wiederauffüllen des Hafens

Es sind immer alle 4 Rohstoffsorten im Hafen vorhanden. Die Rohstoffe auf den nicht gewählten Hafefeldern werden zum Hafefeld mit 4 Rohstoffen hin aufgerückt und – soweit erforderlich – mit Rohstoffen **derselben Sorte** aufgefüllt. Wenn von einer Sorte Rohstoffe keine mehr im allgemeinen Vorrat vorhanden sind, wird das Hafefeld nur soweit als möglich aufgefüllt.

BEISPIEL:

a) Der aktive Spieler nimmt sich 3 Sandstein aus dem 3. Feld des Hafens. **b)** Die 2 Alabaster und die 2 Gold rücken jeweils um ein Feld zum Hafefeld mit 4 Rohstoffen hin weiter. **c)** Schließlich wird noch 1 Alabaster zu den 2 anderen Alabaster dazugelegt, da auf dem 3. Feld des Hafens stets 3 Rohstoffe Platz finden. **d)** Die 4 Ebenholz auf dem 4. Feld bleiben liegen, da diese nicht mehr weiter gerückt werden können. **e)** Auf das freigewordene 1. Feld werden 2 Rohstoffe der Sorte gelegt, die sich der Spieler aus dem Hafen genommen hat (also Sandstein).



2. Palastteil bauen

Der Palastgarten besteht aus 8 Gartenfeldern. Die Palastbaukarten auf den Baufeldern zeigen die Palastteile, welche errichtet werden können. Es ist angegeben, welche Rohstoffe abgegeben werden müssen, um welches Palastteil auf welchem Gartenfeld zu bauen.



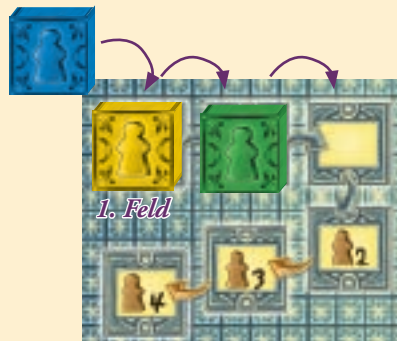
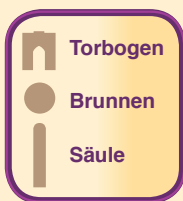
Der aktive Spieler darf **nur ein** Palastteil bauen. Er entscheidet sich für eine Palastbaukarte auf den Baufeldern und legt die erforderlichen Rohstoffe aus seinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.



Bei den Baufeldern auf dem Spielplan ist unterschiedlich viel Gold abgebildet. Um eine Palastbaukarte, eine Schatzkammerkarte oder die Spielendekarte auszuführen, die an 2. oder 3. Stelle auf den Baufeldern liegt (5.2, 5.3), muss der aktive Spieler zusätzlich die dort abgebildete Anzahl an Gold abgeben.

Der aktive Spieler nimmt das auf der Palastbaukarte abgebildete Palastteil aus dem Vorrat und baut es an dem **auf der Karte angegebenen Gartenfeld** an den Palast der Königin.

Torbögen werden auf die Mauerzinnen gesteckt, Brunnen und Säulen werden im Palastgarten platziert.



Erhält ein Spieler durch einen Ausbau eine Spielfigur von einem Balkon zurück, darf er einen seiner Serailmarker auf das 1. Feld im **Serail** legen. Bei 2 Spielern werden nur 4 Felder des Serails genutzt, bei 3 Spielern 5 Felder und bei

4 Spielern alle 6 Felder. Schon im Serail liegende Serailmarker rücken entlang der Pfeile weiter. Wenn alle verwendbaren Felder des Serails besetzt sind, wird durch das Weiterrücken der Serailmarker an seinen Besitzer zurückgegeben, welcher am weitesten vom 1. Feld des Serails entfernt liegt.



Jedem Gartenfeld auf dem Spielplan ist ein Balkon auf dem Dach des Palastes zugeordnet. Bei dem Gartenfeld des gerade gebauten Palastteiles stellt der aktive Spieler eine seiner Spielfiguren auf den Balkon des Palastes.

Hat er keine Spielfigur mehr in seinem Vorrat, darf er eine seiner Spielfiguren aus einem Stadtviertel nehmen und versetzen.

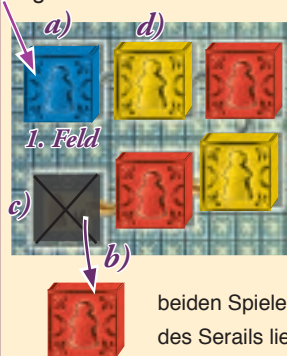
Die ausgeführte Palastbaukarte wird aus dem Spiel entfernt.

Wiederauffüllen der Baufelder

Immer wenn eine Karte aus den Baufeldern entfernt wird, rücken die dort verbleibenden Karten zum Feld ohne Goldsymbol (5.1) hin auf. Auf dem Feld mit 2 Goldsymbolen (5.3) wird die oberste Karte des Nachziehstapels offen abgelegt.

Die Serailregel bei einem Gleichstand

Immer wenn es zu einem Gleichstand zwischen mehreren Spielern kommt, entscheidet **zwischen diesen** die Mehrheit ihrer Serailmarker im Serail. Bei einem erneuten Gleichstand entscheidet zwischen den daran beteiligten Spielern der näher zum 1. Feld des Serails liegende Serailmarker.



BEISPIEL: a) Spieler Blau legt einen Marker auf das 1. Feld des Serails. b) Da die anderen Marker weiterrücken, wird ein Marker von Spieler Rot entfernt, c) da bei 3 Spielern das letzte Feld des Serails nicht genutzt wird. Spieler Gelb und Spieler Rot haben nun beide jeweils 2 Marker im Serail. d) Da Spieler Gelb von diesen beiden Spielern mit einem seiner Marker näher am 1. Feld des Serails liegt, ist Spieler Gelb der Führende im Serail.

Das Serail



Steht auf einem Balkon eine Spielfigur und errichtet der aktive Spieler auf dem Gartenfeld neben **diesem** Balkon einen höherwertigen Ausbau, so darf er die Spielfigur auf dem Balkon an ihren Besitzer zurückgeben und eine eigene Spielfigur auf den Balkon stellen. Es ist erlaubt, eine **eigene** Spielfigur durch einen Ausbau zu ersetzen. Ist auf einem Gartenfeld schon ein höherwertiger Ausbau errichtet, darf dort kein geringwertiger Ausbau mehr erfolgen.

geringwertiger < < höherwertiger

Es kann vorkommen, dass eine ausliegende Palastbaukarte nicht mehr gebaut werden darf, weil schon ein höherwertiger Ausbau genau dieses Palastteils gebaut wurde. In einem solchen Fall wird die nicht mehr verwendbare Palastbaukarte **sofort** aus dem Spiel entfernt und die Baufelder aufgefüllt.

Die Schatzkammer

Der aktive Spieler darf - **anstelle oder zusätzlich** zum Bau eines Palastteiles - **eine** ausliegende Schatzkammerkarte oder Spielendekarte durch Abgeben von Rohstoffen erfüllen und so eine Schatzkammerwertung oder das Spielende auslösen.

In diesem Fall stellt der Spieler mit den **momentan** meisten Punkten eine seiner Spielfiguren auf die **Schatzkammer**. Dabei zählt jede Spielfigur auf einem Balkon und in der Schatzkammer 1 Punkt. Bei Gleichstand entscheidet die **Serailregel**. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, wird **keine** Spielfigur auf die Schatzkammer gestellt (es kann also gezielt bei einem Gleichstand gewertet werden).

Die ausgeführte Schatzkammerkarte wird aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Spielfiguren in der Schatzkammer dürfen nicht mehr entfernt werden und sind bei Spielende je 1 Siegpunkt wert.

3. Spielfigur in ein Stadtviertel stellen

Die 6 Stadtviertel erlauben besondere Spielaktionen. Hat der aktive Spieler ein Palastteil (keine Schatzkammerkarte) gebaut, darf er ein beliebiges Stadtviertel mit einer seiner Spielfiguren besetzen und **ab seinem nächsten Zug** nutzen.

Für das Setzen der 1. Spielfigur auf ein Stadtviertel muss 1 Gold zum allgemeinen Vorrat gegeben werden, für die 2. Spielfigur 2 Gold.



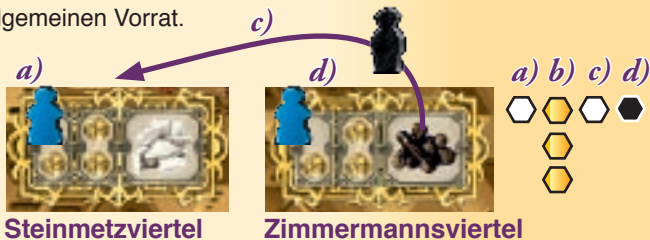
Steinmetzviertel

Die jeweilige Aktion des Stadtviertels kann der aktive Spieler **einmal pro Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt** ausführen. Hat derselbe Spieler 2 Spielfiguren auf einem Stadtviertel stehen, kann er dessen Aktion zweimal ausführen.

Steht der **Wesir** auf einem Stadtviertel, ist dieses blockiert und die Aktion kann nicht ausgeführt werden. Wird der Wesir wieder versetzt, kann das Stadtviertel **sofort** genutzt werden.

BEISPIEL:

a) Spieler Blau nimmt sich 1 Alabaster vom allgemeinen Vorrat, weil eine seiner Spielfiguren im Steinmetzviertel steht. **b)** Er wählt die Hafenkarte mit 3 Rohstoffen und nimmt sich 3 Gold vom entsprechenden Hafengebiet. **c)** Wegen dieser Hafenkarte versetzt Spieler Blau den Wesir auf das Steinmetzviertel. Dafür darf er sich 1 Alabaster vom allgemeinen Vorrat nehmen. **d)** Außerdem blockiert der Wesir durch das Versetzen nicht mehr das Zimmermannsviertel und Spieler Blau erhält wegen seiner Spielfigur im Zimmermannsviertel **jetzt** 1 Ebenholz vom allgemeinen Vorrat.



Wechselstubenviertel



Der aktive Spieler darf 1 Gold aus seinem Vorrat gegen 1 Alabaster, Ebenholz **oder** Sandstein aus dem allgemeinen Vorrat tauschen **oder** umgekehrt.

Basarviertel



Der aktive Spieler darf 1 Rohstoff aus seinem Vorrat (kein Gold) mit 1 Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat (kein Gold) tauschen.

4. Aktionskarte ziehen

Der aktive Spieler zieht eine Aktionskarte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Die Anzahl seiner Handkarten muss stets erkennbar sein.



Der aktive Spieler darf beliebig viele Aktionskarten ausspielen. Die darauf abgebildeten Rohstoffe darf er sich vom allgemeinen Vorrat nehmen.

Der aktive Spieler darf zum **Ende** seines Zuges (also **nach** dem Ziehen der Aktionskarte) nur **bis zu 3** Aktionskarten auf der Hand und **bis zu 7 Rohstoffe** in seinem Vorrat haben. Andernfalls muss er überzählige Karten ablegen und überzählige Rohstoffe zum allgemeinen Vorrat zurücklegen; welche Karten bzw. Rohstoffe bestimmt er selbst.

Ausgespielte und abgelegte Aktionskarten werden auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel gelegt. Bei Bedarf wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn entweder

alle Palastbaukarten gebaut **oder** aus dem Spiel entfernt wurden

oder

wenn die Spielendekarte erfüllt wurde.

Alle Spieler erhalten pro eigener Spielfigur auf einem Balkon oder in der Schatzkammer 1 Siegpunkt.

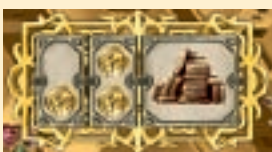
Es **gewinnt** der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand ist zwischen den daran beteiligten Spielern das Serail entscheidend (siehe Seite 4 „Die Serailregel bei einem Gleichstand“).

Die Stadtviertel

Steinmetzviertel



Maurerviertel



Zimmermannsviertel



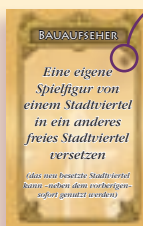
Goldschmiedeviertel



Der aktive Spieler erhält in seinem Zug 1 Alabaster, 1 Ebenholz, 1 Sandstein bzw. 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

PROFIREGELN

Wenn Sie mit dem Spiel vertraut sind, können Sie auch mit den folgenden Profiregeln spielen:



Die 21 Aktionskarten werden zusammen mit den 20 anderen Aktionskarten unter den Nachziehstapel gemischt. Mit ihnen können besondere Aktionen ausgeführt werden. Der aktive Spieler darf zum **Ende seines Zuges 4 Aktionskarten** auf der Hand haben.

Der Führende **im Serail** stellt 1 seiner Spielfiguren zu den Serailmarkern ins Serail. Diese Spielfigur zählt bei der Ausführung von Schatzkammerwertungen und bei Spielende 1 Siegpunkt. Übernimmt ein anderer Spieler die Führung **im Serail**, gibt er die Spielfigur aus dem Serail an ihren Besitzer zurück und stellt eine eigene Spielfigur dorthin.

Wenn ein Spieler ein Palastteil baut, darf er 1 beliebigen Rohstoff aus seinem Vorrat in das entsprechende Gartenfeld legen. Dieses Palastteil darf nur durch einen höherwertigen Ausbau ersetzt werden, wenn zusätzlich auch ein Rohstoff dieser Sorte abgegeben wird. Der Rohstoff wird danach aus dem Gartenfeld entfernt.

DIE KÖNIGIN VON SABA - GAB ES SIE WIRKLICH ?

Die **Bibel** erwähnt ihren Besuch am Hof König Salomos (1. Buch der Könige, Kap. 10, 1-13). Auch der **Koran** (27. Sure, 22-44), der **Talmud** und das **Kebra Negast** aus Äthiopien geben Hinweise auf eine Königin von Saba, die auch Bilqis oder Makeda genannt wird. Tatsächlich ist für das 9. Jahrhundert v. Chr. das Königreich Saba belegt, welches im heutigen Jemen lag, die Existenz einer Königin ist jedoch nicht überliefert.

Die Sabäer entwickelten sich zur führenden Handelsmacht der arabischen Welt und galten als reichstes Volk ihrer Zeit. Ihre Hauptstadt Marib war ein wichtiger Knotenpunkt verschiedener Karawanenstraßen, unter ihnen die Weihrauchstraße. Außer Weihrauch und Myrrhe, auf welche die Sabäer das Monopol hielten, wurden Seide, Gewürze, Salz, Gold und Elfenbein gehandelt.

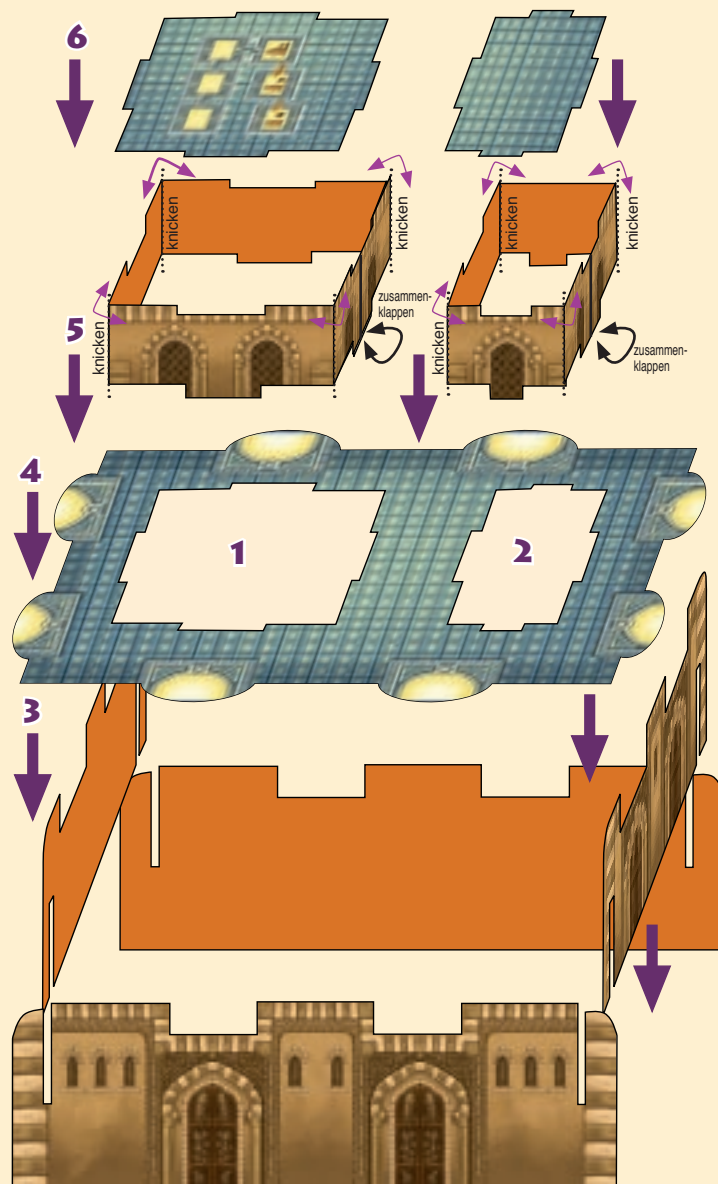
Mit dem Reichtum der Sabäer war es vorbei, als der Handel über die Weihrauchstraße versiegte. Und mit ihm schwand auch das Wissen der Menschen über die geheimnisvolle Königin von Saba ...

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 Kehr, 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 ungewöhnlichen Einsatz von Spielmaterial.

KONSTRUKTION

Aus dem Palastdach werden die Dächer des Serails **1** und der Schatzkammer **2** genommen. Die Seitenwände des Palastes werden ineinander gesteckt **3** und das Palastdach darauf platziert **4**. In die Öffnungen des Palastdachs werden die Seitenwände des Serails und der Schatzkammer gesteckt **5** und deren Dächer darauf platziert **6**.



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

