

Saba - Palast der Königin

Mit dem Startspieler beginnend sind die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Jeder Spieler führt für sich komplett die 4 Spielphasen in der vorgegebenen Reihenfolge aus.

1.) Rohstoffe im Hafen nehmen (MUSS):

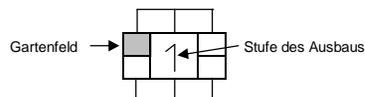
- Der aktive Spieler **wählt eine** der beiden sichtbaren Seiten seiner **Hafenkarten** und **führt** die zugehörige **Aktion aus**. Dazu nimmt er je nach Kartenvorgabe 2 - 4 Rohstoffe vom entsprechenden Hafelfeld zu seinem Vorrat und führt die Handlung aus, die bei einigen Karten mit der Aktion verbunden ist.

Rohstoffe	Handlung
2	1 Aktionskarte von Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
2	1 offen ausliegende Palastbaukarte (nicht aber Schatzkammer- oder Spielendekarte) aus dem Spiel entfernen. Baufelder sofort wieder auffüllen.
3	Wesir auf ein anderes der 6 Stadtviertel versetzen und die Aktion des Viertels sofort ausführen. Danach ist das Viertel blockiert.
4	keine

- Die gerade genutzte Hafenkarte wird nun umgedreht, so dass die genutzte Seite damit zur Rückseite wird.
- Alle Rohstoffsorten rücken - falls möglich - 1 Hafelfeld auf in Richtung des Feldes mit 4 Rohstoffen. Es müssen immer alle 4 Sorten im Hafen handelbar sein, soweit der Vorrat es ermöglicht. Es werden Lücken und fehlende Rohstoffsorten aufgefüllt.

2.) Palastteil bauen (DARF):

- Genau 1 Palastteil darf gebaut werden.
- Nach **Auswahl einer Palastbaukarte** aus der offenen Auslage der Baufelder legt der Spieler die gemäß Karte **geforderten Rohstoffe** in den allgemeinen Vorrat **und nimmt** von dort das angezeigte **Palastteil**. Aktionskarten können zur Zahlung verwendet werden. Es gibt 3 Arten von Palastteilen: Torbögen werden auf die Mauerzinnen aufgesteckt, Brunnen und Säulen im Palastgarten platziert.
- Je nach Angabe am Rand des Baufeldes muss noch extra 0 - 2 Gold bezahlt werden.



- Unter Beibehaltung der Kartenausrichtung (siehe Palast-Grundriss) ergibt sich immer genau **eines von 8 Gartenfeldern**, das bebaut werden darf.
- Jedem Gartenfeld ist ein Balkon auf dem Dach des Palastes zugeordnet. Der Spieler **stellt 1** seiner **Spielfiguren auf** den entsprechenden **Balkon** bzw. versetzt eine eigene Spielfigur aus einem Stadtviertel dorthin, wenn sein Vorrat leer sein sollte.
- Steht bereits eine Spielfigur auf dem Balkon (auch eigene), diese an Besitzer zurückgeben.
- Jeder Ausbau** auf einem Gartenfeld muss **höherwertig** (Stufe 1 - 3) sein. Es ist also nicht möglich, später einen geringwertigeren Ausbau vorzunehmen. **Palastbaukarten**, die dadurch **nicht mehr ausführbar** sind, werden **sofort** von den Baufeldern **entfernt und** es erfolgt **Auffüllen** der Baufelder durch Nachrücken.
- Die verbliebenen Karten auf den Baufeldern rücken zum Feld ohne Goldsymbol auf und es wird auf dem Feld mit 2 Gold die oberste Karte des Nachziehstapels offen abgelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.10.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR wurde mit den Autoren Happel/Fiore abgestimmt.

Das Serail:

Erhält ein Spieler durch Ausbau eine Spielfigur vom Balkon zurück, darf er einen seiner Serailmarker auf das 1. Feld im Serail ablegen. Schon dort liegende Marker rücken entsprechend vor. Sind alle für die Spieleranzahl vorgesehenen Felder besetzt, kommt **der** Marker, der schon am längsten dort liegt bzw. also am weitesten vom 1. Feld entfernt ist, zu seinem Besitzer zurück.

Gleichstand im Spiel zwischen mehreren Spielern (Serailregel):

Zwischen den Betroffenen entscheidet die Mehrheit ihrer Marker im Serail, bei erneutem Patt gilt als Pattgewinner, wer näher zum 1. Feld einen Marker liegen hat. Wer im Serail ganz fehlt, hat automatisch ggü. Spielern mit Marker/n dort einen Nachteil.

Schatzkammer und deren Wertung:

- Der aktive Spieler darf - anstelle oder zusätzlich zum Bau eines Palastteiles - eine ausliegende Schatzkammerkarte gegen Abgabe von Rohstoffen erfüllen und damit die Wertung auslösen.
- Wertung: Der **Spieler** mit den **momentan meisten Figuren stellt 1** seiner Figuren dort auf. Jede Figur auf dem Balkon und in der Schatzkammer zählt. Bei Gleichstand entscheidet die Serailregel. Besteht dann immer noch Gleichstand = keine neue Figur in die Schatzkammer.
- Spielfiguren in der Schatzkammer können nicht entfernt werden.

3.) Spielfigur in ein Stadtviertel stellen (DARF):

Hat der Spieler ein Palastteil gebaut, darf er ein beliebiges Stadtviertel mit einer seiner Spielfiguren besetzen und **ab seinem nächsten Zug** nutzen. Die 1. Figur in einem Viertel kostet 1 Gold und die 2. Figur 2 Gold in den allgemeinen Vorrat.

Nutzung jeder eigenen Figur in ihrem Viertel:

Der aktive Spieler kann 1x je Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt die Funktion nutzen.

Steinmetze	Maurer	Zimmerleute	Goldschmiede	Wechselstuben	Basar
↓	↓	↓	↓	↓	↓

Der Spieler erhält aus dem allgemeinen Vorrat:				Der Spieler darf tauschen:	
1 Alabaster	1 Sandstein	1 Ebenholz	1 Gold	1 Gold aus eig. Vorrat	1 Rohstoff in 1 Rohstoff aus allgem. Vorrat

Wesirfigur:

Sie blockiert das Stadtviertel, auf dem sie steht. Solange darf keine Spielfigur in das Viertel gesetzt werden. Es ist dort keine Aktion möglich.

1 Gold aus eig. Vorrat	1 Rohstoff in 1 Rohstoff aus allgem. Vorrat
1 Rohstoff in 1 Rohstoff aus allgem. Vorrat	1 Rohstoff in 1 Rohstoff aus allgem. Vorrat

4.) Aktionskarte ziehen = Ende des Zuges (MUSS):

- 1 Aktionskarte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Abgebildete Waren darf man sich aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, falls dort vorhanden. Karteneinsatz: jederzeit in beliebiger Anzahl in den Phasen 1 - 3, aber nur vom aktiven Spieler.
- Es muss immer für die Mitspieler erkennbar sein, wieviele Karten jeder Spieler hält.
- Sind nun > 3 Karten auf der Hand des aktiven Spielers, müssen beliebige überzählige Karten abgeworfen werden, bis nur noch 3 Karten gehalten werden.
- Sind > 7 Rohstoffe im Vorrat des aktiven Spielers, müssen beliebige davon in den allgemeinen Vorrat zurück, bis nur noch 7 Rohstoffe verbleiben.

Ende (sofort):

ENTWEDER wenn alle Palastbaukarten gebaut oder aus dem Spiel entfernt wurden ODER die Spielendekarte erfüllt wurde (durch Abgeben von Rohstoffen). Alle Spieler ziehen ihre eigenen Spielfiguren auf Balkonen und Schatzkammer. Der Spieler mit den jetzt dort meisten Spielfiguren hat das Spiel gewonnen. Gleichstand: Siehe Serailregel.

Profiregel: Handkartenlimit Aktionskarten: 4. Führender Spieler im Serail stellt 1 eigene Figur auf. Die Spielfigur im Serail zählt bei einer Schatzkammerwertung und beim Spielende mit. Beim Bau eines Palastteiles darf 1 beliebiger Rohstoff aus eigenem Vorrat in das entsprechende Gartenfeld gelegt werden. Weiterer Ausbau dort erfordert Zahlung des vorgegebenen Rohstoffes. Beide Rohstoffe (Gartenfeld) und Zahlung ==> allgemeinen Vorrat.