

Martin Ebel

D A S K O L L I E R D E R K Ü N I G I N V O N S A B A

Ein Kungeispiel für pfiffige Kunstkenner, Gauner und Museumsdirektoren,  
3 - 7 an der Zahl

Zubehör: Spielplan und 2 Sätze von je 20 Schmuckstückkarten. Jeder Satz umfasst fünf Edelsteingruppen (blaue Saphire, rote Rubine, grüne Smaragde, weiße Perlen und Goldkugeln). Jede Gruppe besteht aus vier Karten, auf denen die betreffenden Steine ein- bis viermal vertreten sind. Weiterhin gibt es Spielpunkte (Spielgeld) in den Werten:  
40 mal schwarz je 1 Punkt wert      15 mal grün je 5 Punkte wert  
15 mal rosa je 10 Punkte wert      10 mal weiß je 50 Punkte wert.

**Vorgeschichte**

Die Königin von Saba erhielt von dem weisen Salomo einen kostbaren Halbschmuck geschenkt. Dieses Kollier wurde ihr mit in die Grabkammer gelegt. Etwa im Jahre 1000 n.C. fiel der Schmuck Grabräubern in die Hände. Da jedes einzelne Glied des Kolliers ein Kleinod war, zerteilten sie es, um es leichter verkaufen zu können.

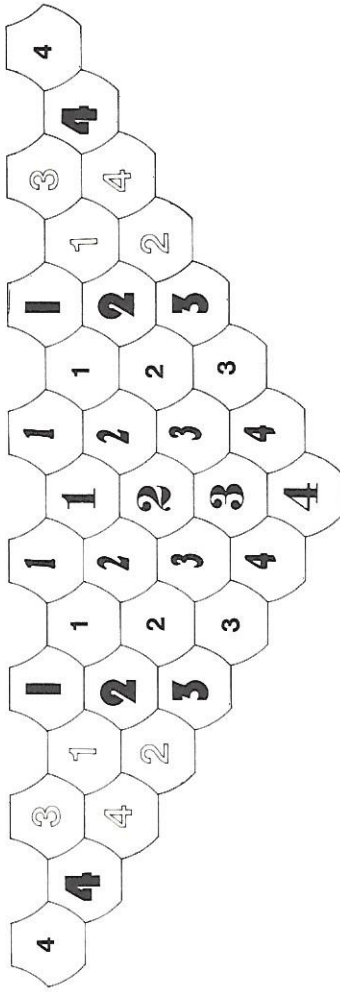
Welchen Weg die Stücke durch die Jahrhunderte nahmen, ist nicht mehr zu ergründen. 1964 wurden in einem großen Museum in London vergleichende Untersuchungen an einer großen Zahl von Kunstgegenständen vorgenommen, deren Herkunft unklar war. Dabei fand man die erstaunliche Übereinkunft mehrerer Schmuckstücke, die man bald als Teile eines größeren Kunstwerkes identifizizierte. Die Vermutung kam auf, daß es sich möglicherweise um das legendäre "Sabä-Kollier" handeln könnte.

Nun begann die (selbstverständlich geheimhaltene) Suche nach weiteren Stücken. So kam das Museum auf einen Bestand von etwa sechs Teilen, ehe durch Indiskretion 1975 die Suche nach dem Saba-Kollier an die Öffentlichkeit drang. Das Museum trat nun die Flucht nach vorn an und ernannte das Kollier mit Unterstützung der Umo zu einem Kulturbote der Menschheit. Die Wiederherstellung des Saba-Kolliers sei eine internationale Aufgabe, die allen, die daran mitwirkten, Ruhm und auch Reichtum bringen würde.

Natürlich waren die Kunstsammler aus aller Welt zunächst auch daran interessiert, eigene Kollektionen aus den Stücken des Kolliers zusammenzustellen. Allerdings lockte das öffentlich ausgeschriebene Geld und die Anerkennung, an der Wiederherstellung des Gesamt-Kolliers teilgenommen zu haben. Die Folge war, daß auf allen Kunstmärkten ein wilder Kampf entbrannte.



Um die Ordnung der Schmuckkarten auf dem Spielplan kennenzulernen, empfiehlt es sich, vor dem Spielen (und immer wenn ein Neuling dabei ist) einmal die Karten auf dem Spielplan auszulegen. Das folgende Bild zeigt eine mögliche Anordnung.

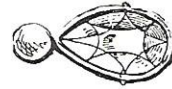


Das Saba-Kollier ist symmetrisch zur Mittelachse aufgebaut. Die Edelsteinkarten, die in dieser Mittelachse liegen, werden für das Kollier nur einmal gebraucht. Der zweite Satz dieser Karten kann nur für die Erstellung eines Privat-Kolliers benutzt werden. Die Karten müssen so gelegt werden, daß die Anzahl der Steine von oben nach unten zunimmt. Rechts und links der Mittelachse liegt eine zweite Edelsteinart (1,2,3,4). Die nach außen folgenden beiden senkrechten Reihen können nur noch drei Karten von zwei weiteren Edelsteinarten aufnehmen (1,2,3 oder 2,3,4). Die jeweils übrig bleibende Karte kann nur auf eines der beiden äußeren Einzelfelder gelegt werden. Die beiden senkrechten Reihen, die nur aus zwei Feldern bestehen, sind für die fünfte Kartenart vorbehalten. Auch hier ist zu beachten, daß die Wertigkeit nach unten größer wird (1,2 oder 3,4).

Legt man sich als Sammler ein Privat-Kollier zu, so gelten die gleichen Ordnungs- und Symmetrie-Regeln. Senkrechte Reihen müssen steigende Steinszahl der gleichen Edelsteinart aufweisen. Wird mehr als eine Edelsteinart verwandt, muss eine Symmetrie hergestellt werden.

Spielziel: Gewinner ist, wer den größten Punktwert in bar und/oder als eigenes Kollier besitzt, wenn alle Karten abgelegt sind.

Vorbereitung: Die Karten werden gemischt und als ein Stoß verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler nimmt eine Karte von diesem Stapel und legt sie entsprechend der Symmetrie-Ordnung auf dem Spielplan ab.



Beratende Hilfe ist erlaubt. Danach erhält jeder vom Stapel  
 bei 3 Spielern 6 Karten  
 bei 4 Spielern 5 Karten  
 bei 5 Spielern 4 Karten  
 bei 6 oder 7 Spielern 3 Karten.

Zusätzlich erhält jeder 5 Spielpunkte im Wert "1" und einen Spielpunkt im Wert "5". Der Rest bleibt in einer gemeinsamen Kasse. Dann wird ver- einbart, wer beginnt.

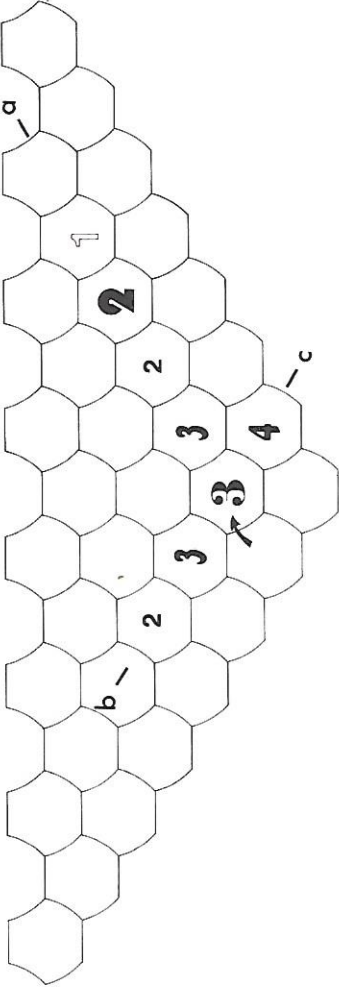
**Spielverlauf:** Reihum ist jeder Spieler verpflichtet, eine seiner Karten offen auf dem Tisch zur Versteigerung anzubieten. Die Mitspieler steigern reihum so lange, bis das Höchstgebot feststeht (z.B. 4 Punkte). Dieses kann der Anbieter akzeptieren oder noch mehr verlangen. An den genannten Betrag ist er aber dann gebunden und darf bei Interesse des Höchst- bieters nicht noch einmal erhöhen. Kommt es zu keiner Einigung, so muß der Anbieter seine Karte unentgeltlich auf dem Spielplan unter Beachtung der Symmetrie-Ordnung ablegen. Liegt aber das gleiche Stück schon in der Mittelachse des Kolliers, wird die Karte in den Stapel gemischt.

Der Anbieter darf danach in jedem Fall eine Karte vom Stapel für 2 Spiel- punkte hinzukaufen.

Hat der Käufer höher gesteuert als es seine Barschaft erlaubt, muss er die Differenz durch sofortiges Ablegen von Karten auf den Spielplan finanzieren. Danach kann der Käufer entweder die ersteigerte Karte be- halten oder ablegen. Im letzteren Fall kassiert er den doppelten Punkt- wert.

Während ein Spieler an der Reihe ist, kann es also zu folgenden Aktionen kommen: Versteigerung, Verkauf, Ablegen und Neuerwerb einer Karte. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Beimlegung für abgelegte Karten:** Der Wert einer auf dem Spielplan ab- gelegten Karte hängt davon ab, ob die Karte isoliert liegt oder schon Anschluß an andere Karten hat. Eine isoliert gelegte Karte bringt nur einen Spielpunkt aus der gemeinsamen Kasse. Schließt die Karte an schon liegende Karten an, wird jede der geradlinigen Richtungen, die von der neuen Karte ausgehen, getrennt gezählt. Bis zu sechs Richtungen sind möglich für Kartenplätze, die nicht am Rand des Kolliers liegen. Das fol- gende Beispiel zeigt, wie das Ablegen einer Karte (Pfeil) berechnet wird.



Die Karte schließt in Richtung (a) an eine Reihe von vier Karten an. Das bringt fünf Punkte. Weiterhin schließt sie in Richtung (b) an zwei Karten an. Das bringt drei Punkte. Sie schließt außerdem in Richtung (c) an eine Karte an. Dies erbringt zwei weitere Punkte.

Die abgelegte Karte wird also jedesmal in jeder Reihe mitgerechnet. Je später also eine Karte abgelegt wird, umso größer ist die Wahr- scheinlichkeit eines hohen Punktergebnisses.

Jeder Punktergebnis (z.B. 11 Punkte) wird aus der gemeinsamen Kasse bezahlt.

Verzählt sich der Spieler bei der Veröffentlichung seiner Karte, kann der Spieler, der dieses nachweist, die Differenz kassieren.

Privat-Kolliers werden nicht beim Ablegen einzelner Karten, sondern nur bei Spielende ausgelegt und zusammengeteilt.

**Spiel-Ende:** Nachdem der Kartenstapel abgetragen ist, muss jeder Spieler reihum eine Karte auf den Spielplan legen. Dafür kassiert er die ein- fache Punktzahl.

Aus diesem Ablegeprozess kann man aber aussteigen (e n d ü l t i g), wenn man seine restlichen Karten zu einem eigenen Privat-Kollier zusammen- setzen will.

Sind alle Karten ausgelegt, zählt jeder seine Barschaft und berechnet, falls vorhanden, sein Privat-Kollier. Dabei gilt, daß für jede Karte des Privat-Kolliers der Wert bestimmt wird.

Der glückliche Besitzer des nebenstehenden Privat- Kolliers erhält 26 Punkte.

Ein Privat-Kollier muss vollständig symmetrisch sein, während das Haupt-Kollier auch unsymmetrische Lücken haben kann. Das Privat-Kollier kann aber eine andere Gesamtform und Farbenzusammenstellung haben als das Haupt-Kollier.

