

Saba – Palast der Königin

Autoren:	Christian Fiore und Knut Happel
Verlag:	Goldsieber Spiele
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-75 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007



Ist es Barbie? Ist es Kitty? Nein, es ist Saba – der Palast der Königin.

Auch wenn die Verpackung eher auf das neue Urlaubsdomizil von Mattels First Lady hindeutet, so verbirgt sich dahinter ein Brettspiel. Leider ist es nicht nur die lilafarbene Verpackung, die den Spieler abschreckt, auch die Spielanleitung fordert zu Höchstleistungen heraus.

3-D-Palast

Bei Saba sollen die Spieler ihre Spielfiguren in den Palast und die Schatzkammer der Königin bringen. Wer am Ende des

Spiels die meisten Figuren unterbringen konnte, hat gewonnen. Um seine Figuren hineinzubekommen, muss der Spieler mit Hilfe von Rohstoffen Palast-

teile bauen. Mit den Torbögen, Brunnen und Säulen wird der Palast nach und nach aufgebaut. Es entsteht also langsam ein 3-D-Palast.

Das Spiel kommt ohne Würfel aus, da die Aktionen der Spieler komplett über diverse Handkarten gesteuert werden.

Interaktion? Doch nicht in Saba!

Leider weist das Spiel so ziemlich keine Möglichkeit auf, mit oder gegen die anderen Spieler vorzugehen. Es gibt keine Sperrfunktionen, keine Handelphase, kein nichts. Da es keine Würfel gibt, hat das Spiel nicht einmal einen Glücksfaktor (abgesehen vom Glück, welche Karten man aufnimmt).

Jeder Spieler spielt sein Spiel, ohne Einfluss auf die anderen nehmen zu können.

(cp)

Werbung



Fazit

Saba hat so ziemlich die schlechteste Spielanleitung, die mir bisher untergekommen ist. Auch einigermaßen erfahrene Brettspieler haben sich daran die Zähne ausgebissen. Obwohl die Anleitung „nur“ 5 Seiten lang und reich bebildert ist, erschließen sich den Spielern die Spielmechanismen erst ganz am Ende eines Probespiels und selbst dann nicht hundertprozentig. Das Aufbauen des Palastes macht optisch schon etwas her (bis auf die hässlichen weißen Plastikfüße für die Säulen), aber die Interaktionen der Spieler bewegen sich auf Level Null. Es gibt keine Kämpfe, kein Verhandeln oder Tauschen, keinen Diebstahl, kein gar nichts. Jeder Spieler macht seine Züge völlig autark und ohne dass ihm ein anderer reinfuscht. Lediglich beim Überbauen kann man andere Spieler etwas in Verlegenheit bringen. Wer beim Spielen nichts mit den anderen Mitspielern zu tun haben möchte, dem sei dieses Spiel empfohlen, allen anderen kann ich nur raten: Finger weg von diesem Spiel.



Wertung:

Gesamtwertung: für Fans

Einstiegshürde: hoch

Preis/Material: mittel

