

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DIE KETTE VON SABA

## Le Collier de Saba

Un jeu de Martin Ebel pour 3 à 7 joueurs  
Publié par Queen Games en 1997

*Il y a 5000 ans, le Roi Salomon offrit à la Reine de Saba le plus beau collier jamais réalisé. Ce collier fût enterré avec la Reine mais il fût ensuite volé par des pilleurs qui en dispersèrent les pièces. Ces pièces réapparaissent aujourd'hui. Vous êtes des commerçants avisés qui rachètent les pièces retrouvées et les incorporez habilement dans le collier que le Sheikh Amir Haruk Ibn Thalir Ben Ghat veut offrir à la belle princesse Fatima.*

*Achetez et revendez au meilleur prix et vous gagnerez.*

### Contenu

1 tablier : il montre comment les pièces du collier s'assemblent.

48 cartes : chaque carte est un morceau du collier comportant de 1 à 4 pierres précieuses ou perles. Les quatre cartes avec une tête de lion sont des jokers. Les quatre cartes avec des cercles blancs sont des pièces de rechange qui sont mises de côté et ne serviront pas.

L'argent : il est utilisé pour les paiements lors des ventes aux enchères, et comme récompense pour la reconstitution du collier.

1 vue d'ensemble et fiche technique : elle montre les règles de la reconstitution et le tableau des points de récompense.

### But du jeu

Être le plus riche joueur à la fin et pour cela faire les meilleures affaires lors des ventes aux enchères et des reconstitutions.

### Préparatifs

Étudiez la fiche de vue d'ensemble pour voir les règles de reconstitution du collier et les récompenses offertes. Cela vous aidera à savoir comment investir.

Mettez les cartes de rechange de côté.

Mélangez les 44 cartes restantes et formez une pioche face cachée.

Retournez 4 cartes et placez-les sur le collier conformément aux règles de reconstitution. Si vous tirez une tête de lion, remettez-la dans le jeu et prenez une autre carte. Il ne doit pas y avoir de joker lors de la phase de mise en place.

Distribuez une à une des cartes aux joueurs selon le tableau ci-dessous :

- pour 3 joueurs 7 cartes
- pour 4 joueurs 5 cartes
- pour 5 joueurs 4 cartes
- pour 6 ou 7 joueurs 3 cartes

Chaque joueur reçoit 20.000 marks (1 X 10000, 1 x 5000 et 5 x 1000). Le reste forme la banque.

### Comment jouer

Le jeu se joue en deux phases.

**Étape 1 : la vente aux enchères** : tant qu'il reste des cartes à la pioche, chaque joueur à son tour, met une de ses cartes à la vente aux enchères. Il peut ensuite acheter une nouvelle carte à la pioche.

**Étape 2 : la reconstitution du collier de Saba** : dès que la pioche est épuisée, chaque joueur à son tour pose une de ses cartes sur le collier pour le reconstituer pierre par pierre. Des récompenses sont alors distribuées.

**Fin de la partie** : le jeu se termine lorsque le collier est complet et que tous les faux ont été révélés.

### Les étapes en détail

#### *La vente aux enchères*

Quand c'est à votre tour, vous posez une de vos cartes sur la table et la vendez en tant que commissaire-priseur. Les autres joueurs, en commençant par la personne à votre gauche, enchérit à son tour. Il est possible de passer et de revenir ensuite à l'enchère.

Le meilleur enchérisseur gagne et le commissaire-priseur reçoit le prix convenu en

échange de la carte. La vente aux enchères recommence si l'acheteur ne dispose pas de ressources suffisantes.

*Note du traducteur : aucune pénalité n'est prévue contre un joueur qui enchérirait au-dessus de ses possibilités, mais je fait confiance aux joueurs pour lui régler proprement son compte : ^)*

Le nouveau propriétaire a le choix :

- a) il peut prendre la carte dans sa main et la garder pour la phase 2 de la partie, ou
- b) il peut la disposer sur le collier et de gagner une double prime.

Si vous gardez la carte, vous pourrez la remettre en vente ultérieurement. Bien qu'elles soient doublées, les récompenses sont un peu faibles au cours de la première étape de la partie.

Si l'offre la plus élevée est considéré comme trop faible par le commissaire-priseur, il peut annoncer une somme à partir de laquelle il est disposé à vendre – mais il ne peut le faire qu'une seule fois par vente. Si un joueur accepte ce montant, les enchères peuvent continuer normalement. Si personne n'est intéressé, le commissaire-priseur doit placer la carte sur collier mais il ne reçoit pour cela aucune récompense. De même, si aucune offre n'est faite, la carte est placée dans le collier et aucune somme n'est attribuée. Si la pièce se révèle être un faux (une pièce impossible à placer), elle est mise de côté et ne joue plus aucun rôle dans la partie.

Après la vente aux enchères, le commissaire-priseur peut prendre la carte supérieure de la pioche en payant 2000 marks à la banque. Cette règle s'applique toujours, quel que soit le résultat de la vente aux enchères.

Le joueur suivant devient alors commissaire-priseur – il n'est pas possible de passer son tour.

Dès que la dernière carte est piochée, la première étape se termine. Le joueur le plus riche commence la seconde étape.

## **La reconstitution du collier de Saba**

À son tour, chaque joueur place 1 carte sur le collier et touche sa récompense.

Si un joueur n'a plus de cartes, il passe son tour.

## **Récompenses**

La récompense offerte dépend du nombre de cartes touchant la carte posée.

Si votre carte est isolée, vous recevez 1000 marks.

Si votre carte touche d'autres cartes, on compte combien sont en ligne droite ininterrompue depuis votre carte dans chacune

des six directions possibles. La carte posée compte dans chaque alignement - voir l'exemple au de la carte vue d'ensemble. Le montant total détermine combien de milliers de marks vous recevez.

Si votre carte est placée en bordure du collier, elle est évidemment dans moins d'alignements.

## **Jokers**

Ce sont les cartes avec une tête de lion Ils peuvent remplacer toute autre carte. Ils ne peuvent pas être retirés une fois placés.

Pour jouer un joker, il n'y a qu'une seule condition : déterminer clairement quel morceau devrait normalement être placé ici. La règle de symétrie détaillée sur la feuille de vue d'ensemble ne s'applique pas aux jokers.

*Note du traducteur : il faut respecter la symétrie mais on n'est pas obligé de mettre un joker en face d'un joker.*

La récompense est attribuée de la même manière lors de la pose d'un joker.

## **Deux variantes avec les jokers**

- a) sans jouer cartes joker
- b) appliquer la règle de symétrie également aux cartes joker.

## **Faux**

Les cartes pour lesquelles il n'existe aucune place sur le collier sont des faux. Par exemple, les cartes placées dans la colonne du milieu ne peuvent pas se retrouver ailleurs dans le collier et les doubles deviennent donc des faux. De même, des cartes dont les places ont été prises par des jokers deviennent aussi des faux puisque les jokers ne peuvent pas être remplacés.

Les faux sont bien sûr sans valeur et sont défaussés à son tour de jouer au lieu de placer une carte dans le collier. La défausse d'un faux ne doit pas être considérée comme une perte de temps mais plutôt comme une façon de temporiser en espérant que certaines cartes favorables soient jouées avant que votre tour ne revienne.

## **Fin de la partie**

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes. Le collier de Saba est alors entièrement reconstitué et les 8 faux ont été écartés. Celui qui a le plus d'argent a gagné.

---

Traduction française : François Haffner (nov 2008)  
d'après la traduction anglaise de Richard Ingram

Un jeu de la collection





# Vue d'ensemble de la reconstitution du COLLIER DE SABA



Le plan de jeu montre la forme du collier. L'emplacement des différentes pierres précieuses est au départ inconnue. La photo montre, à titre d'exemple, une seule des nombreuses possibilités.

Trois règles régissent la reconstitution du collier :

➔ **1.** Le collier de Saba est symétrique : les deux moitiés gauche et droite ont les mêmes bijoux aux mêmes places. Toutes les cartes apparaissent deux fois dans le jeu, et ce qui apparaît à gauche doit

apparaître dans la même position à droite. Les quatre pièces de la colonne centrale sont des exceptions - ici, ce sont les rubis rouges ; leurs doubles n'ont pas de place dans le collier et sont des faux.

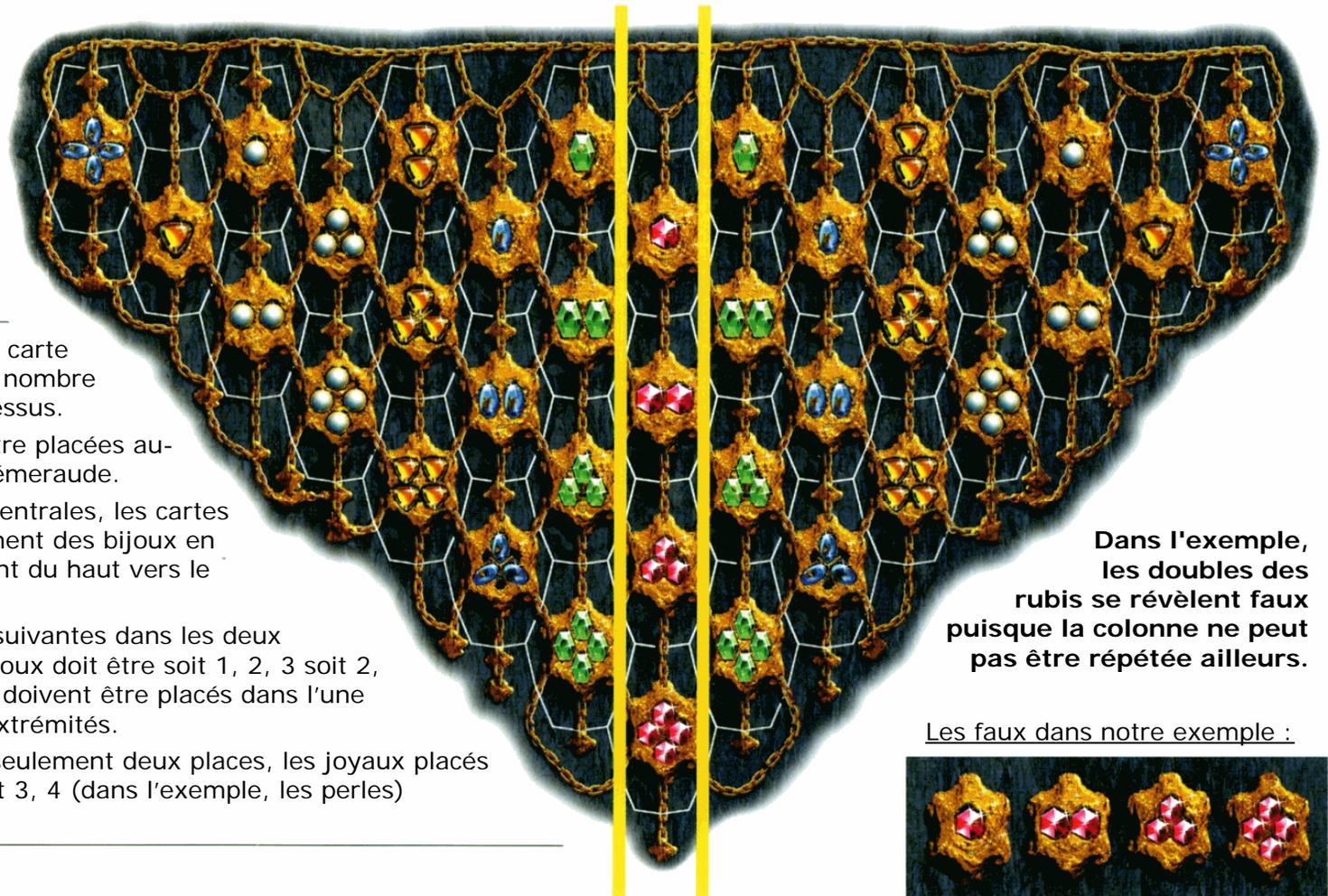
➔ **2.** Les pièces de bijoux contenant le même type de pierre précieuse doivent être placées dans des colonnes uniformes. **La première pièce placée dans une colonne détermine quel genre de pierre doit figurer dans cette colonne.** Aucun autre type de pierre ne peut y être placé.

➔ **3.** Le nombre de pierres précieuses sur une carte doit être exactement supérieur de un au nombre de pierres sur la carte directement au-dessus. Ainsi, 3 émeraudes ne peuvent jamais être placées au-dessous de quatre émeraudes ou d'une émeraude.

Colonnes de 4 Dans les trois colonnes centrales, les cartes doivent être obligatoirement des bijoux en quantité 1, 2, 3 et 4 allant du haut vers le bas.

Colonnes de 3 Dans les deux colonnes suivantes dans les deux directions, l'ordre des bijoux doit être soit 1, 2, 3 soit 2, 3, 4. Les bijoux restants doivent être placés dans l'une des deux colonnes des extrémités.

Colonnes de 2 Dans les colonnes avec seulement deux places, les joyaux placés doivent être soit 1, 2 soit 3, 4 (dans l'exemple, les perles)



**Dans l'exemple, les doubles des rubis se révèlent faux puisque la colonne ne peut pas être répétée ailleurs.**

Les faux dans notre exemple :

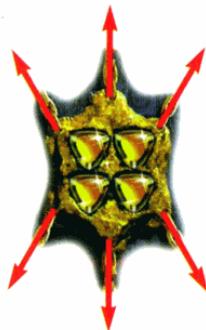


## Récompenses offertes lors de la reconstitution du COLLIER DE SABA

Combien d'argent le cheikh Amir payera pour vos bijoux dépend du nombre de pièces déjà mise dans le collier quand vous placerez la vôtre.

On s'attachera au pièces immédiatement contigües dans les six directions possibles.

Lisez à ce sujet la règle puis étudiez l'exemple sur la photo ci-dessous.



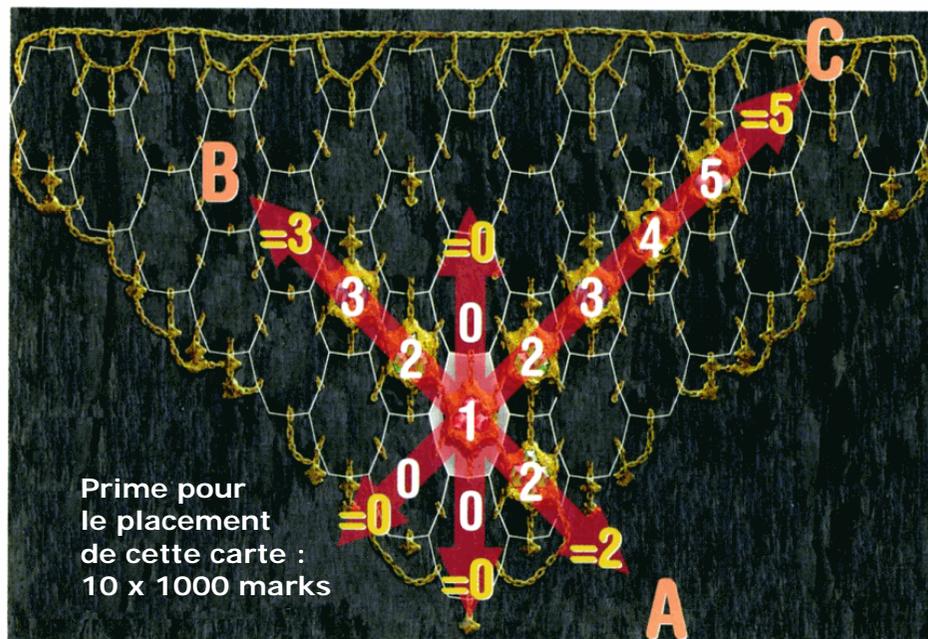
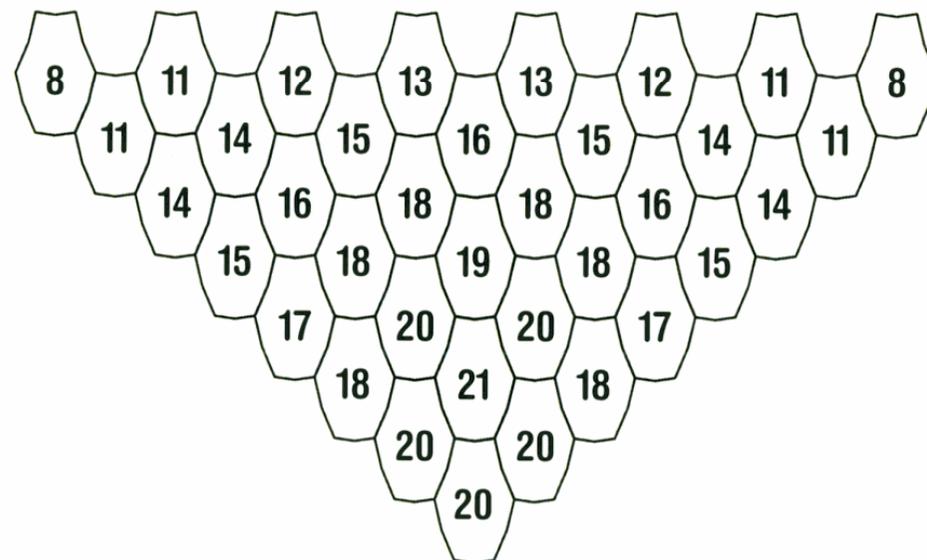
### Exemple :

La carte qui vient d'être placée est en « 1 ». Dans 3 des directions, elle n'est contigüe à aucune autre pièce donc elle ne rapporte pas d'argent. Cependant elle se retrouve dans un alignement de 2 pièces en direction A, de 3 pièces en direction B et de 5 pièces en direction C.

Le total des alignement est de 10.

Le diagramme ci-dessous montre la récompense maximum possible si, au moment de placer une carte, toutes les lignes dont elle constitue le centre sont entièrement occupées.

On constate que les primes les plus élevées sont pour les pierres au centre et en bas.



Traduction française : François Haffner (nov 2008)  
d'après la traduction anglaise de Richard Ingram

Un jeu de la collection

**jeuxSOC**

