

S P I E L A N L E I T U N G

# STONE HENGES



Wer den Steinkreis beherrscht,  
wird Meister sein.

*Ein Spiel von Reiner Knizia.*

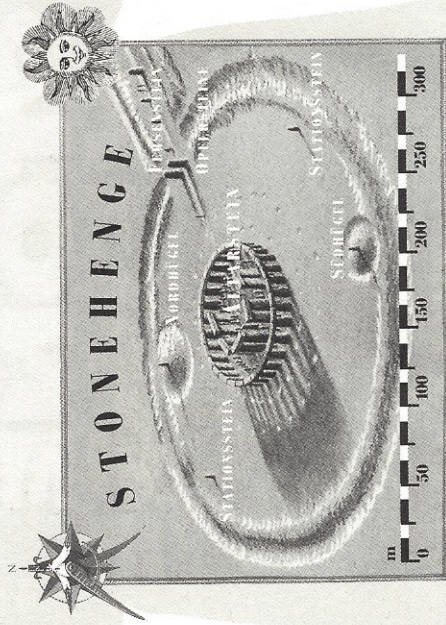
STONEHENGE  
Ein Taktikspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren.





## Dreißig Steinblöcke und ein Rätsel.

DER STEINKREIS VON STONEHENGE



Mächtige Steinblöcke ragen in den Himmel über der kahlen Ebene von Salisbury (Grafschaft Wiltshire im Süden Englands). Durch Dachsteine verbunden, bilden sie einen Kreis mit einem Durchmesser von 30 Metern.

So sehr wir uns auch bemühen, das Rätsel zu lösen, das wie der Herbstnebel über der Kultstätte liegt, immer wieder stoßen wir an die Grenzen unserer Vorstellungskraft.

Und so lädt uns Stonehenge noch heute zum Träumen ein.

Wir geben Ihnen eine Antwort!

EIN SERVICE VON BLATZ

*Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.*

2

11



Zum Beispiel darüber, wer die Steinriesen über Hunderte von Kilometern hierher geschleppt hat und welchen Zweck die Anlage diente.

War es der Tempel eines untergegangenen Volkes? Eine Opferstätte? Oder war es ein gigantisches Sonnenobservatorium?

Vieles spricht für das letztere. Denn vom Zenitrum aus gesehen, geht am Morgen der Sommer- sonnenwende die Sonne genau über dem Eingang von Stonehenge auf. Nur ein Zufall?

Viele Jahre glaubte man daran, daß die Druiden die Architekten von Stonehenge waren, die hier ihre nächtlichen Treffen abhielten, um die Gestirne zu beobachten. Doch heute weiß man, daß zu ihrer Zeit die Steine von Stonehenge schon 2000 Jahre auf ihrem Platz gestanden haben. Und daß sie die Anlage für Zwecke genutzt haben, die wir heute nur noch erahnen können.

10

## Zwei Druiden messen ihre Kräfte.

### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Stellen Sie sich vor, Sie sind in der geheimnisvollen Kultstätte Stonehenge. Es ist dunkle Nacht – die Nacht der Somersonnenwende des Jahres 395 v. Chr. Es ist Ihre Nacht. Denn Sie sind hierhergekommen, um der Meister aller Druiden\* zu werden.

Der Kampf beginnt: Mit den ersten Sonnenstrahlen erscheinen geheimnisvolle Linien auf dem Boden. In den Schnittpunkten der Linien werden die Zauberkräfte der Druiden verstärkt. Und weil nur Meister wird, wer die größte Zauberkraft hat, müssen Sie Ihre Druidensteine klug und vorausschauend auf diese Schnittpunkte setzen. Und zwar so, daß Ihre Steine auf einer Linie zusammengerechnet einen höheren Wert ergeben als die Steine des Gegners. So beherrscht man diese Linie und darf an ihren Endpunkt einen seiner Megalithe setzen. Wer zuerst alle Megalithe gesetzt hat, hat gewonnen und ist Meister.

\*Heidnische Priester der Kelten.  
Zugleich Seher und Richter.

3



## Was gehört zu Stonehenge?

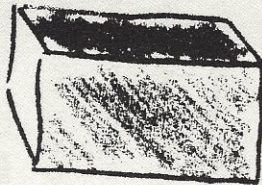
### SPIELZUBEHÖR

Wer um die Herrschaft über den Steinkreis kämpfen will, braucht dafür:

- diese Spielanleitung,
- das Spielbrett,
- 18 Druidensteine, je neun in Schwarz und in Braun (Sie geben folgende Werte an: je zweimal eins, zwei und drei; je einmal vier, fünf und sechs.),
- 16 Megalithe, je acht in Schwarz und in Braun.



DER DRUIDENSTEIN –  
die Zahl nennt seinen Wert.



DER MEGALITH –  
das Zeichen der Macht.

Mal sehen, wer dann wie ein echter Druiden am besten hellsehen konnte und seine Steine am klügsten gesetzt hat.

**Der Kampf kann beginnen.**

**Beweisen Sie, daß Sie der wahre Meister sind.**

## Ein geheimnisvoller Ort.

### STONEHENGE UND SEINE GESCHICHTE

**Stonehenge. Eine merkwürdige Kraft geht von diesem geheimnisvollen Ort aus, und man fragt sich: Was ist hier geschehen?**

**Auch die Wissenschaftler können das Geheimnis nicht ergründen. Man weiß zwar, daß es fast 2000 Jahre gedauert hat, bis Stonehenge so aussah, wie man es heute noch errahnen kann. Und daß sich hier schon 3100 v. Chr. das erste Mal Menschen versammelt haben. Aber mehr weiß man nicht.**





## Wer ist der Druidenmeister?

### SPIEL-ENDE

Der Kampf um die Macht ist entschieden, wenn einer der beiden Druiden seinen achten Megalithen gesetzt hat. Das Spiel ist vorbei, und dieser Spieler hat die Anrede „Meister“ verdient.

Übrigens: Das Ende muß noch lange nicht das Ende sein: Spielen Sie **STONEHENGE** ein paarmal hintereinander und schreiben Sie nach jedem Spiel die Anzahl der Megalithe auf, die der Verlierer noch übrig hat. Wer nach allen Spielen insgesamt weniger Megalithe übrig hatte, ist der wahre Meister.

Außerdem können Sie **STONEHENGE** auch mal mit verdeckten Druidensteinen spielen. Die Spielregeln sind die gleichen wie bisher. Aber diesmal halten die Spieler ihre Druidensteine geheim und legen sie verdeckt auf die großen Felder. Erst wenn eine Linie ganz mit Druidensteinen besetzt ist, werden die Steine auf dieser Linie aufgedeckt. Und zwar von dem Spieler, der den letzten Stein auf diese Linie gesetzt hat.

## Vor Sonnenaufgang.

### SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Spieler bekommt die Druidensteine und die Megalithe einer Farbe und legt sie offen vor sich.
- Vereinbaren, wer anfängt und dann abwechselnd um die Macht kämpfen.

## Die Sonnenstrahlen zeigen den Weg.

### SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, setzt jedesmal einen seiner Druidensteine auf ein unbesetztes der großen Felder. Und zwar so, daß man den Wert des Druidensteines erkennen kann – also mit der Zahl nach oben. Dabei heißt es, taktisch klug vorzugehen, denn es geht darum, mit seinem Druidenstein die gelben Linien auf dem Spielbrett zu beherrschen. Diese sind mit zwei bis fünf Feldern verschieden lang und deshalb auch verschieden schwer zu beherrschen.



### Wann beherrscht man eine Linie?

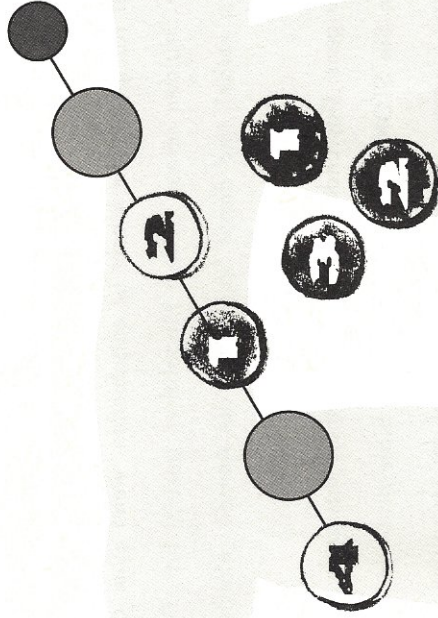
a) Wenn alle Felder einer Linie besetzt sind und man mit den zusammengerechneten Werten seiner Druidensteine auf dieser Linie eine höhere Summe erreicht als der Gegner.

Ist die Summe beider Spieler auf dieser Linie gleich hoch, verliert sie der Spieler, der den letzten Druidenstein dorthin gesetzt hat.

b) Sehr oft beherrscht man eine Linie, noch bevor sie ganz mit Druidensteinen besetzt ist. Das ist immer dann der Fall, wenn der andere auch mit seinen höchsten noch vorhandenen Steinen keine höhere Summe mehr erreichen kann.

*Beispiel: Der Spieler mit den braunen Steinen kommt auf den Wert sechs. Der Gegner hat jeweils nur noch einen Druidenstein mit dem Wert drei, zwei und eins. Auch wenn er seine beiden höchsten Steine setzt, kann er nur auf die Summe sechs kommen – also den gleichen Wert erreichen, den der erste Spieler schon hat. Aufgrund des Gleichstandes beherrscht dann trotzdem noch der Spieler mit den braunen Steinen diese Linie:*

6



Sobald man eine Linie beherrscht, setzt man als äußeres Zeichen seiner Macht und Stärke einen seiner Megalithe auf das kleine grüne Feld am Ende dieser Linie.

Hat man was übersehen oder ergibt sich während des gegnerischen Spielzuges eine solche Möglichkeit, muß man warten, bis man wieder an der Reihe ist. Manchmal kann es vorkommen, daß man in einem Spielzug gleich mehrere Megalithe setzen kann.

7