

STONEHENGE

Eine Brettspiel-Anthologie

Bonusspiele #1

JASON BULMANN · NICOLAS UND VOLKER HESSELMANN

TYLER TINSLEY · DUSTIN D. TRAMMELL





Der Hohe Rat

Ein Politikspiel von Volker Hesselmann

SPIELREGELN

Anzahl der Spieler: 2 oder 4 (2 gegen 2)

Spielziel: Es tagt der Rat der Druiden und ein wichtiger Antrag steht zur Entscheidung. Die Druiden spalten sich in Befürworter und Gegner des Antrags. Nach und nach treffen die Delegierten ihrer Stämme ein, setzen sich an ihren Platz und fangen an mit ihren Nachbarn zu diskutieren und sie von ihrem Standpunkt zu überzeugen oder die gemeinsame Position zu bestärken. In dem Moment, wo eine Seite deutlich mehr als die Hälfte des Ratskreises beherrscht, gilt die Entscheidung als gefällt.

SPIELVORBEREITUNG

Zubehör: Für *Der Hohe Rat* werden das Spielfeld, je 10 Anhänger (Scheiben) und 1 Wortführer (Spielfigur) von Weiß, Gelb, Rot und Blau, alle 50 Argumente (Blöcke), die Zahlen-Karten, 4 Trilith-Karten und 1 Trilith benötigt.

Spielaufbau: Das Spielfeld kommt in die Mitte. Der Äußere Ring ist

der Ratskreis, auf dem im Spielverlauf Anhänger und Wortführer aufgestellt werden. Beide werden immer auf den farbigen Teil des Zahlenfelds gesetzt - so dass man die Zahl selber noch lesen kann.

Es spielen zwei Fraktionen gegeneinander: Die Pro- (gelb und weiß) und die Contra-Fraktion (rot und blau). Bei zwei Spielern bekommt jeder die "Anhänger" (Scheiben) und "Wortführer" (Figuren) von beiden Farben seiner Fraktion. Bei vier Spielern wird in zwei Teams gespielt und jeder Spieler bekommt nur eine Farbe. Die Sitzreihenfolge muss sich mit Pro und Contra abwechseln. Jeder Spieler legt seine Anhänger und Wortführer als Vorrat vor sich. Die Zahlen-Karten werden nach Nacht- und Tag-Karten sortiert. Ein Pro-Spieler erhält die Tag-Karten und ein Contra-Spieler die Nacht-Karten. Jeder mischt 2 Trilith-Karten hinzu und teilt jedem seiner Fraktion 3 Karten verdeckt als Handkarten aus. Den Rest lässt er als Kartenstapel vor sich liegen. Die "Argumente" (Blöcke) kommen als Vorrat farblich sortiert auf fünf Trilith-Felder in der Spielplanmitte.

Wichtige Definitionen:

- Anhänger und/oder Wortführer derselben Farbe, die benachbart zueinander stehen, bilden eine *Gruppe*.
- *Gruppen* derselben Fraktion, die benachbart zueinander stehen, bilden einen *Block*.
- Sobald ein *Block* mindestens 16 Anhänger und Wortführer umfasst, gewinnt sofort die zugehörige Fraktion.

SPIELABLAUF

Wenn der Spieler am Zug ist, kann er **eine Aktion** ausführen und davor oder danach beliebig viele Argumente einsetzen, um zu **überzeugen**. Dann ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Mögliche Aktionen sind **diskutieren**, **Platz nehmen**, **grübeln** oder **beraten**.

• **Diskutieren:** Der Spieler spielt eine Zahlen-Karte aus und nimmt sich ein Argument der gespielten Farbe aus dem Vorrat, legt dieses offen vor sich und ergänzt seine Kartenhand vom Kartenstapel seiner Fraktion wieder auf drei.

-> Ein Spieler kann auch farblich gleiche Karten zusammen ausspielen und sofort mehrere Argumente der Farbe bekommen.

-> Ein Spieler kann schwarze Karten zusammen mit Farbkarten einer anderen Farbe ausspielen. Er bekommt von dieser Farbe dafür so viele Argumente, wie er Karten ausgespielt hat.

-> Ein Spieler kann nur schwarze Karten ausspielen. Er darf sich dann die Farbe der Argumente aussuchen. Spielt er mehr als eine schwarze Karte, darf er sich zwar die Farbe aussuchen, aber nicht mehrere Farben nehmen.

-> Spielt ein Spieler eine beliebige Trilith-Karte aus, so kann er sich 2 beliebige (auch unterschiedliche) Argumente nehmen.

Limit: Eine Fraktion darf zusammen nicht mehr als 6 Argumente einer Farbe besitzen.

• **Platz nehmen:** Mit "Platz nehmen" können Anhänger oder die Wortführer aus dem Vorrat auf den Ratskreis gestellt werden. Man muss



Volker schreibt: „Als mir Mike Stonehenge vorstellte, war ich sofort von dem Konzept begeistert. Als ich meinen ersten Prototypen bekam, störte mich, dass es in der Anthologie kein 2er Spiel gab. Als ich Mike dies mitteilte, meinte er bloß: "Dir fehlt eins? Dann erfinde eins!" Und das habe ich dann getan.“



dafür eine Zahlen-Karte ausspielen und eventuell zusätzlich Argumente einsetzen.

-> Spielt ein Spieler eine Zahlenkarte zu einem noch unbesetzten Feld auf dem Ratskreis aus, kann er einen seiner Anhänger oder seinen Wortführer auf dem Feld platzieren.

-> Spielt ein Spieler eine Zahlenkarte zu einem Feld aus, auf dem einer seiner Anhänger steht, kann er den Anhänger gegen den Wortführer austauschen.

-> Spielt ein Spieler eine Zahlen-Karte aus und setzt dazu drei Argumente der gleichen Farbe ein, kann er auf ein beliebiges freies Feld der entsprechenden Farbe einen seiner Anhänger platzieren. Ein Wortführer kann auf diese Weise nicht platziert werden.

Hinweis: Bei einer schwarzen Zahlenkarte können drei Argumente einer beliebigen Farbe eingesetzt werden, um ein beliebiges freies schwarzes Feld zu besetzen.

Nach dem Platzieren zieht der Spieler eine Karte vom Kartenstapel seiner Fraktion.

- **Grübeln:** Mit Grübeln kann man einen Zug dafür nutzen, alle seine 3 Handkarten abzuwerfen und drei neue Karten zu ziehen.

- **Beraten:** Mit Beraten kann man seinem Partner eine seiner Handkarten verdeckt geben. Dieser nimmt sie auf die Hand und gibt eine seiner Handkarten verdeckt zurück - das kann auch dieselbe Karte sein.

Überzeugen: Ein Spieler kann in seinem Zug mit einem Anhänger oder Wortführer der eigenen Fraktion (das können auch die des Teampartners sein) einen benachbarten Anhänger oder Wortführer der anderen Fraktion mit einem eigenen Anhänger ersetzen. Man darf beliebig oft nacheinander überzeugen, bevor oder nachdem man seine Aktion ausgeführt hat.

Wieviele Argumente für das Überzeugen notwendig sind, hängt von der Größe der Gruppe des Anhängers ab, den der Spieler gerne ersetzen möchte: Ist er ein einzelner Anhänger kostet es 1 Argument. Steht er in einer 2er-Gruppe, kostet es 2 Argumente. Ist die Gruppe 3 oder mehr Felder groß oder soll ein Wortführer überzeugt werden, kostet es 3 Argumente.

Die eingesetzten Argumente müssen die gleiche Farbe haben wie das Feld, von dem aus überzeugt wird. Ist das Feld schwarz, kann man sich die Farbe, mit der man überzeugt, aussuchen.

Wenn genug Argumente abgegeben wurden, wird der Anhänger oder Wortführer der anderen Fraktion mit einem eigenen Anhänger aus dem Vorrat des ersetzt. Ein Wortführer kann auf diese Weise nicht platziert werden. Den ausgetauschten Anhänger oder Wortführer bekommt der entsprechende Spieler zurück in seinen Vorrat. Die eingesetzten Argumente kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Auf dem Feld 7 steht ein gelber Wortführer, auf dem Feld 6 ein einzelner roter Anhänger. Die Pro-Spieler (Weiß&Gelb) können beide mit einem weißen Argumenten den Anhänger überzeugen und ersetzen. Die Contra-Spieler (Rot&Blau) brauchen 3 Argumente einer beliebigen Farbe, um den Wortführer mit einem ihrer Anhänger zu ersetzen.

Abstimmung: Wenn das letzte freie Feld auf dem Ratskreis belegt ist, beginnt sofort die Abstimmung. Als Zeichen dafür wird der Trilith in die Mitte des Spielfeldes gestellt. Es wird normal weitergespielt mit einer Verschärfung: Von jetzt an wird es einfacher, Anhänger in Gruppen zu überzeugen. Wenn die Gruppe, von der aus überzeugt wird, größer ist als die, von dem ein Anhänger oder Wortführer ersetzt werden soll, kostet der Vorgang nur noch ein Argument. Ist

die Gruppe kleiner, ändert sich nichts. Der Spieler, der das letzte Feld auf dem Ratskreis besetzt, darf in seinem Zug schon diese neuen Bedingungen für sich nutzen.

SPIELENDEN

Sobald eine Fraktion über einen Block von mindestens 16 Anhängern verfügt, hat sie gewonnen und die Meinungsbildung zu ihren Gunsten entschieden.

Freie Farbwahl bei zwei Spielern: Wenn man zu zweit spielt, kann der Spieler jederzeit frei entscheiden, welche seiner beiden Farben er nehmen will, wenn er neu einsetzt. Gruppen und Blöcke bilden sich aber genau wie beim 4-Personen-Spiel.

Keine Anhänger mehr im Vorrat: Wer einen neuen Anhänger platzieren dürfte, aber keinen mehr im Vorrat hat, darf stattdessen einen seiner schon eingesetzten Anhänger von einem Feld entfernen und auf das Feld umsetzen

Erschöpfter Kartenstapel: ist der Kartenstapel einer Fraktion aufgebraucht, werden alle gespielten Karten der Fraktion eingesammelt und neu gemischt.

Volker eröffnete 1995 sein Spielegeschäft Spielzeit in Krefeld. Als Verleger produzierte 1998 sein erstes Spiel (Die Erben von Hoax) und 2003 stand sein Name zum ersten Mal auch als Autor auf einer Schachtel (World Factgame). Seine produktivste Phase als Autor bisher hatte er als junger Teenager in den frühen 80ern: "Das Hausfrauen Spiel", "Mafia" und das in einer Kinderzeitung erschienenen "Spione im Park" und viele andere verlorene 'Kleinode'.



ERBAUT Stonehenge!

Ein Bauspiel von Dustin D. Trammell

SPIELREGELN

Anzahl der Spieler: 3 oder 4

Spielziel: Wir befinden uns in der Blütezeit der Druiden. Die einflussreichsten Kulte wollen eine einzigartige Kultstätte errichten: Stonehenge. Während alle zusammen das Monument errichten, versucht jede der beteiligten Gruppen durch den Bau der prächtigsten Elemente aufzufallen. Jeder Spieler spielt einen Kult und versucht, die anderen an Ruhm zu überflügeln.

SPIELVORBEREITUNG

Zubehör: Für *Erbaut Stonehenge!* wird das Spielfeld, alle 5 Trilithen, die Zahlen-Karten, die Trilith-Karten, 10 neutrale Steinblöcke (Blöcke) und für jeden Spieler einen Satz aus 10 Doleriten (Scheiben), 9 Steinblöcken bei 3 Spielern (7 bei 4 Spielern) und einem Druiden (Spielfigur) in einer Farbe benötigt.

Spielaufbau: Das Spielfeld wird in die Tischmitte gelegt. Der Bereich zwischen Äußeren Ring

und Spielfeld bildet je einen Bauhof. Jeder Spieler wählt davon einen und erhält seinen Satz Spielmaterial, den er vor sich legt.

Die Trilithen werden in ihre Einzelteile zerlegt und mit den neutralen Steinblöcken neben das Spielfeld gelegt. Die Zahlen-Karten werden gemischt und jedem Spieler drei Handkarten verdeckt ausgeteilt. Zu den restlichen Zahlen-Karten werden dann die Trilith-Karten dazu gemischt und der Stapel als Projektstapel verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Drei Karten kommen offen neben den Projektstapel in eine Auslage. Die Karten sind die Bauprojekte.

SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird ausgelost. Das Spiel läuft reihum in Zügen. Jeder Spielzug besteht aus drei Teilen: 1. **Bauphase**, 2. **Nachziehphase** und 3. **Projektphase**. Wenn Stonehenge komplett erbaut wurde, endet das Spiel und es kommt zu einer Wertung. In der ersten Runde spielt jeder nur die Projektphase.

Bauphase:

Wenn der Spieler ein Bauprojekt in seinem Bauhof liegen hat, entwickelt sich dieses einen Schritt weiter wie folgt:

- Ein verdecktes Bauprojekt wird aufgedeckt und der Bauplatz mit einem Druiden besetzt (siehe *Bauplatz besetzen*).
- handelt es sich um einen Dolerit oder einen Steinblock, wird dieser auf dem Bauplatz errichtet.

• Der Bau eines Trilith braucht vier Schritte: Beim 1. und 2. Schritt erhält der Spieler je eine Säule; beim 3. bekommt er den Deckstein und er **markiert** den Trilithen mit einem seiner Doleriten; beim 4. errichtet der Spieler den Trilithen auf dem Bauplatz.

Wird ein Element gebaut, nimmt der Spieler seinen Druiden vom Bauplatz zurück in seinen Vorrat.

Wenn ein Spieler einen Steinblock auf einem Zahlen-Feld seiner Spielerfarbe baut, legt er die Karte des Bauprojekts offen in seinen Vorrat ab. Sie zählt als **politische Einflusskarte** und kann dazu genutzt werden, andere Fraktionen sabotieren. In jedem anderen Fall wird die Karte aus dem Spiel genommen.


Neutrale Steinblöcke: Wenn ein Spieler einen Steinblock bauen soll, aber sein Vorrat erschöpft ist, nimmt er einen neutralen Steinblock. Der erste Spieler, der dies tut, legt den Rest der neutralen Steinblöcke in seinen Vorrat. Ihm gehören am Spielende alle neutralen Steinblöcke, auch wenn diese im weiteren Verlauf von anderen Mitspielern gebaut werden müssen.

Doleriten kann ein Spieler nur so lange bauen, wie er welche im Vorrat hat.

Nachziehphase:

Hat der Spieler kein Bauprojekt im Bauhof liegen und sein Druid vollführt keine Rituale am Altar (siehe *Sabotieren*), ergänzt er seine Handkarten wieder auf drei.

Er hat die Wahl zwischen Karten aus der Auslage oder welche vom Projektstapel. Die



Dustinschreibt: „Nachdem ich Stonehenge gekauft hatte und mir die vielen schon vorhandenen Ideen angesehen habe, war ich am Ende doch davon enttäuscht, dass es noch kein Spiel darüber gab, der den Bau vom ganzen Monument im Mittelpunkt hatte. Als großen Stonehenge-Fan und Hobby-Spieleerfinder sah ich mich durch die Anthologie dazu aufgefordert dieses Projekt selber anzugehen.“



Auslage wird erst nach dem Auffüllen der Handkarten wieder auf 3 ergänzt.

Liegt eine Trilith-Karte in der Auslage, muss er diese nehmen, und sofort in seinen Bauhof legen. Zieht der Spieler eine Trilith-Karte vom Projektstapel, muss er sie sofort in seinen Bauhof legen. Muss ein Spieler seine Hand mit zwei Karten auffüllen und er bekommt als erstes einen Trilithen, muss er als zweite Karte eine offene Zahlenkarte nehmen.

Projektphase:

Wenn der Spieler kein Bauprojekt liegen hat, spielt er ein neues von seinen Handkarten in seinen Bauhof. Jeder Spieler kann immer nur ein Bauprojekt ausliegen haben.

Mit Zahlen-Karten kann man Steinblöcke oder Doleriten bauen. Eine Tag-Karte muss verdeckt in den Bauhof ausgespielt werden und braucht dadurch länger in der Fertigstellung. Eine Nacht-Karte wird offen gespielt.

Trilith-Karten werden offen in den Bauhof ausgespielt und sind für den Bau eines Trilithen bestimmt.

Trilith-Projekt klauen: Anstatt ein eigenes Bauprojekt zu spielen, kann der Spieler auch ein noch nicht mit einem Dolerit markiertes Trilith-Bauprojekt eines Mitspielers klauen. Dazu muss er diesem zwei Handkarten Entschädigung geben, deren Kartenfarbe jeweils entweder der Farbe des zu entschädigenden Spielers oder der des Trilith-Bauprojektes (Farbe der Trilith-Karte) entsprechen muss.

Die Trilith-Karte mit allen schon vorhandenen Säulen wechselt dann den Spieler und der entschädigte Spieler muss sofort seine Handkarten durch Abwerfen auf 3 reduzieren. Die abgeworfenen Karten kommen unter den Projektstapel.

Bauplatz besetzen: Sobald ein Spieler in der Bauphase oder der Planungsphase ein offenes

Bauprojekt im Bauhof liegen hat, besetzt er mit seinem Druiden einen passenden Bauplatz.

Bei einer Trilith-Karte besetzt der Spieler ein freies der 5 Trilithfelder.

Bei einer Zahlen-Karte setzt er den Druiden auf ein freies Zahlenfeld gleicher Farbe auf dem Äußeren Ring, um einen Steinblock zu bauen.

Ist das Zahlenfeld der ausgespielten Karte schon bebaut, **kann** er statt dessen auch einen Doleriten bauen. Er setzt den Druiden auf ein beliebiges, freies der 19 Doleritenfeldern im Zentrum des Spielfelds.

Kann der Spieler mit der Zahlenkarte kein Projekt mehr bauen, darf diese von ihm nicht gespielt werden. Ein Spieler, der kein Bauprojekt mehr ausspielen kann, ist *blockiert* und darf bis zum Spielende nicht mehr agieren.

Sabotieren:

Ein Spieler kann in seinem Zug eine seiner politischen Einflusskarten einsetzen, um die Reputation eines Mitspielers in Frage zu stellen. Dieser Spieler ist darauf hin dazu gezwungen, sein Bauprojekt zu unterbrechen. Bauprojekte mit Zahlen-Karten werden ganz abgebrochen und die zugehörige Karte wird unter den Projektsstapel gelegt. Ein Trilith-Bauprojekt bleibt in seinem Bauhof liegen, aber der Druide verlässt den besetzten Bauplatz.

Der Spieler muss zwei Bauphasen lang seinen Ruf durch Rituale wieder herstellen. Er legt seinen Druiden auf den Altarstein. In der nächsten Bauphase setzt er aus und stellt nur seinen Druiden wieder auf. Bei der darauf folgenden Bauphase setzt er noch einmal aus und stellt bei einem laufenden Trilith-Bau seinen Druiden zurück auf einen Trilith-Bauplatz oder nimmt ihn andernfalls zurück in seinen Vorrat.

Solange ein Druide am Altar mit Ritualen beschäftigt ist, kann er keine Projektkarten nachziehen, neue Bauprojekte ausspielen,

Trilithen-Projekte klauen oder selber andere Spieler sabotieren.

SPIELENDEN

Sobald alle 5 Trilithen, 19 Doleriten und 30 Steinblöcke errichtet wurden oder alle Spieler *blockiert* sind, endet das Spiel und es kommt zu einer Wertung.

Jeder Spieler erhält nun wie folgt Ruhmpunkte für seine Bauten:

- für seine gebauten Steinblöcke:

(Der Spieler, dem die neutralen Steinblöcke gehören zählt diese mit zu seinen.)

-> 1 Ruhmpunkt für jeden gebauten

-> +1 Ruhmpunkt für je 2 benachbarte

-> +5 Ruhmpunkte für jeden Block mit 4 oder mehr benachbarten

Beispiel: Eigene Steinblöcke auf den Feldern 3,4,5,6,7 bringen 14 Rumpunkte (5x1 weil fünf Blöcke + 4x1 für die 4 benachbarten Paare 3&4, 4&5, 5&6 und 6&7 + 5 für einen Block von 4 oder größer).

- für gebauten Doleriten:

-> 2 Rumpunkte für jeden gebauten

-> +1 Ruhmpunkt für je 2 benachbarte

-> +5 Ruhmpunkte für jeden Block mit 3 oder mehr benachbarten

- für gebauten Trilithen:

-> 8 Ruhmpunkte für jeden gebauten

-> +5 Ruhmpunkt für je 2 benachbarte

Dustin D. Trammell kümmert sich als Forscher tagsüber darum den elektronischen Datenschutz zu verbessern und mutiert nachts zum Spieler und Spieleerfinder. Vorträge in aller Welt nutzt er dazu die örtliche Spielefauna zu bestaunen. Zu seinen Lieblingsspielen gehören 'Go', 'Magic: Die Zusammenkunft', 'Dungeons & Dragons' und das legendäre MAD-Spiel 'Spion gegen Spion'.



ROLLENDE STEINE

EIN GESCHICKLICHKEITSSPIEL VON TYLER TINSLEY

SPIELREGELN

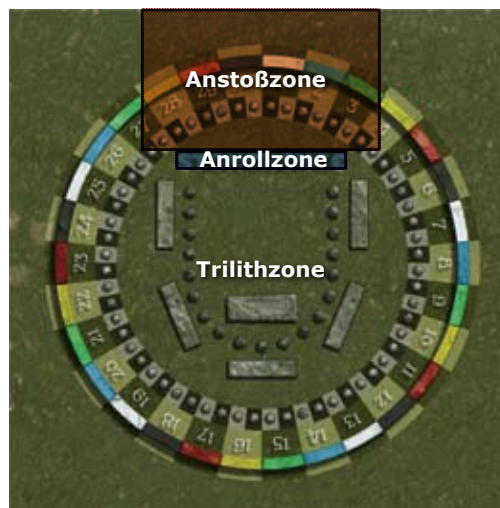
Anzahl der Spieler: 1-5

Spielziel: Die Spieler sind keltische Riesen, die zusammen versuchen, in ihrem Lieblingsspiel erfolgreich zu sein. Dafür müssen sie je ein Steinrad durch alle fünf Steintore rollen lassen. Sie verlieren zusammen, wenn sie alle Steinräder eingesetzt haben, ohne das Ziel zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

Zubehör: Für *Rollende Steine* werden das Spielfeld, alle Trilithen, alle Steinräder (Scheiben) und 10 Banden (Blöcke) einer Farbe pro Spieler verwendet.

Spiel Aufbau: Das Spielfeld wird auf einer möglichst ebenen Fläche so aufgebaut, dass die Spieler die Spielfeldseite mit dem Stonehenge



Schriftzug einfach erreichen können. Gespielt wird nur von dieser Seite aus. Das Spielfeld ist in 3 Bereiche unterteilt: die Anstoßzone, die Anrollzone und die Trilithzone (siehe Abbildung). Die fünf Trilithen werden einem der angegebenen Kurse entsprechend in der Trilithzone aufgebaut. Anfänger sollten mit einem angegebenen Einsteigerkurs anfangen. Profis können sich ihren Parcours selber aufbauen. Jeder Spieler bekommt die Banden und Steinräder seiner Farbe. Zusätzlich

werden die neutralen Steinräder auf die Spieler gleich verteilt. Unteilbarer Rest kommt aus dem Spiel.

SPIELABLAUF

Alle Spieler spielen zusammen und versuchen gemeinsam, alle 5 Trilithen mit ihren Steinrädern zu durchrollen und dadurch zu werten. Die Spieler sind reihum am Zug, um eines ihrer Räder zu rollen. Die Spieler benutzen die Steinräder ihrer Farbe und dann die restlichen aus ihrem Vorrat.

Bevor ein Steinrad gerollt wird, darf der Spieler eine seiner Banden zur Unterstützung auf dem Spielfeld platzieren oder zwei beliebige schon vorhandene umstellen.

Ein Steinrad wird an beliebiger Stelle in der Anstoßzone gestellt und darf auf beliebige Art (mit dem Finger, Pusten, mit einem Block,...) angestoßen werden, um durch einen oder mehrere Trilithen zu rollen. Vorher **muss** das Steinrad aber die Anrollzone überqueren.

Wenn ein Spieler es schafft ein Steinrad durch einen noch nicht gewerteten Trilithen zu rollen, platziert der Spieler das Rad anschließend in der Mulde auf dem Deckstein, um anzuzeigen, dass er den Trilith gewertet hat. Jeder Trilith kann nur von einem Spieler gewertet werden.

Hat der Spieler beim Werten kein Rad seiner Farbe verwendet oder wertet er mehrere Trilithen auf einmal, markiert er die Trilithen mit schon vorher aus dem Spiel genommenen Steinrädern seiner Farbe.



Tyler schreibt: „Die freundlichen Riesen der Kelten sind seit langem vergessen. Das einzige noch vorhandene Monument, das ihr Existenz belegt, ist ihr Spielplatz: Stonehenge. Im friedlichen Miteinander stellten sie sich dort selbst Aufgaben, die ihre Geschicklichkeit herausforderte. Das letzte Spiel das sie dort spielten bevor sie nach Atlantis aufbrachen war Rolling Rocks und der letzte Kurs ist bis heute erhalten geblieben.“



Das Podest - Einsteiger



Die Pyramide



Die Mauer - Einsteiger



Das Dach

Wenn ein Steinrad so schwach angestoßen wurde, dass es die Anrollzone nicht überquert, darf das Steinrad erneut platziert und angestoßen werden.

Wenn das Steinrad die Anrollzone verlassen aber kein Tor bezwungen hat, kommt es aus dem Spiel.

SPIELENDE

Die Spieler haben zusammen gewonnen, wenn alle Trilithen gewertet wurden. Es ist dabei egal, wer die Trilithen gewertet hat. Die eigenen Markierungen bringen dem jeweiligen Spieler nur Ruhm.

Die Spieler verlieren zusammen, wenn sie alle Steinräder benutzt haben, ohne alle Trilithen zu werten.

Die Menge der gewerteten Trilithen und die Anzahl der verwendeten Steinräder wird zusammen mit den Spielernamen, dem Datum und dem Namen des Kurses notiert. Beim nächsten Spiel kann man versuchen, die Zahl der benötigten Steinräder zu unterbieten oder man versucht sich an einem anderen Kurs.

Neue Kurse: Die Spieler können natürlich ihre eigenen Kurse entwickeln, benennen und notieren.

Tyler Tinsley ist ein direkter Nachkomme der keltischen Riesen, als solcher ist er bekannt für sein Engagement, den Riesen gleichen Bürgerrechte wie Menschen zu verschaffen. Er ist kürzlich von der sozialen Arbeit in den Ruhestand übergetreten. Diesen nutzt er mit einem komplizierten Mix an Aktivitäten in den Bereichen Spieleentwicklung und Illustration. Seine fortlaufenden Abenteuer sind auf der Internetseite www.tylertinsley.com aufgezeichnet.



Der Keil



Die Treppe



Der Mann



Der Wasserläufer



Trilithen Knallen

Ein Karambolage-Rennspiel von Nicolas und Volker Hesselmann

SPIELREGELN

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Spielziel: Beim jährlichen Karambolage-Rennen besteigt ein Haufen durchgeknallter, magiebegabter, Druiden ihre Renn-Trilithen und versuchen die ihrer Kollegen zu Klump zu rammen. Dabei ist derjenige erfolgreich, der den Überblick behält, seine Chancen gekonnt wahrnimmt, kein Mitleid zeigt und dabei gut von sich ablenken kann

Hinweis: Bei dem Spiel hilft es sehr, sich die Lage verdeckter Karten einzuprägen zu können.

SPIELVORBEREITUNG

Zubehör: Für *Trilithen knallen* benötigt man das Spielfeld, die Zahlen-Karten, von jeder der fünf Farben 6 Blöcke und für jeden Spieler einen Trilithen sowie einen Druiden (Spielfigur) und 10 Strukturpunkte (Spielfiguren) einer Farbe.

Spielaufbau: Die Zahlen-Karten werden in Nacht-Karten und Tag-Karten getrennt. Von den Nacht-Karten werden die Zahlen 1-5, 7-11 und 13-17 genommen, gemischt und verdeckt innerhalb des Inneren Rings als Auslage verteilt. Die restlichen Nacht-Karten sind nicht im Spiel und kommen zurück in die Schachtel. Die Tag-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 4 Handkarten ausgeteilt. Der Rest kommt als Kartenstapel neben das Spielfeld.

Die 30 Blöcke werden in 6 Gruppen unterteilt, die je einen Block jeder Farbe enthalten. Eine Gruppe wird genommen und die Blöcke zufällig auf die Zahlenfelder 1-5 verteilt. Pro Zahlenfeld wird ein Block unter die Zahl gelegt. Die zweite Gruppe wird auf die Felder 6-10 verteilt und so weiter, bis jede Zahl auf den Zahlenfeldern mit einem zugehörigen Block markiert ist. Jeder Spieler erhält seinen Trilithen und setzt seinem Druiden oben drauf. Außerdem erhält er die 10 Strukturpunkte seines Trilithen.

Trilithen von der der Karambolagestrecke (entfällt im ersten Zug) und materialisiert ihn an anderer Stelle wieder. Dann versucht er einen Trilithen eines anderen Druiden zu rammen. Dieses geschieht, wenn er die passenden Karten in der Auslage aufdeckt. Am Ende eines Spielzugs werden alle Karten in der Spielfeldmitte wieder verdeckt, die ausgespielte Karte kommt auf den Ablagestapel neben dem Spielfeld und der Spieler zieht eine Karte vom Kartenstapel nach. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Trilith materialisieren: Der Spieler spielt eine seiner Handkarten aus und stellt den Trilithen so auf, dass eine der beiden Säulen auf dem ausgespielten Zahlenfeld steht, die andere auf einem benachbarten Feld. Beide Zahlenfelder dürfen von keinem anderen Trilithen besetzt sein.

Kann der Spieler keine Karte spielen, die es ihm erlaubt seinen Trilithen auf der Karambolagestrecke zu platzieren, muss er aussetzen. Er lässt in dem Fall seinen Trilithen auf der Strecke stehen und kann beliebig viele seiner Handkarten offen abwerfen und von Kartenstapel nachziehen.

Bewegung: Nachdem sein Trilith materialisiert ist, versucht der Spieler einen anderen Trilithen zu rammen. Zwischen diesen beiden Trilithen muss mindestens ein freies Zahlenfeld liegen. Der Spieler darf in jedem Zug wählen, ob er sich im oder gegen den Uhrzeigersinn

SPIELABLAUF

Die Karambolagestrecke der Trilithen befindet sich auf dem äußeren Teil des Äußeren Rings, außerhalb der Zahlen selbst. Ein Trilith steht immer auf zwei benachbarten Zahlenfeldern; je eine Säule auf einem Feld.

Das Spiel läuft reihum in Spielzügen. Wenn ein Spieler am Zug ist, nimmt er seinen

Im Auftrag von Nicolas: „Als ich Stonehenge in die Finger bekam, hatte ich viel Spaß mit dem Material. Kurze Zeit später saßen die Druiden auf den Trilithen und fuhren auf der „Straße“ auf dem Spielfeld im Kreis. Da diese recht eng war, kam es zu einigen gröberen Zusammenstößen. Papa sah mir dabei eine Zeitlang belustigt zu. Dann setzte er sich plötzlich an den blöden Laptop, mit dem ich nicht spielen darf.“





bewegen möchte. Je weiter er sich vorher bewegt hat, umso mehr Schaden kann er den gerammten Trilithen zufügen.

Um sich fortbewegen zu können, muss der Spieler von den Karten in der Auslage die passende Karte aufdecken. Ist er dabei erfolgreich, muss er die Karte des nächsten Feldes passend aufdecken und so weiter. Schafft er es der Reihe nach alle Karten richtig aufzudecken, um das erste Feld zu erreichen, auf dem der nächste Trilith steht, ist das Rammen erfolgreich und er kann Schaden anrichten.

Wird eine Karte falsch aufgedeckt, zieht der Trilith nur die Anzahl der richtig aufgedeckten Karten weit und der Zug endet ohne Rammen.

Passende Karten aufdecken: Die Karte, die ein Spieler aufdecken muss, um ein Feld zu betreten wird durch die Farbe des Blocks auf dem zugehörigen Zahlenfeld bestimmt. Wurde die Farbe schon einmal bei der Bewegung für das Betreten eines anderen Feldes aufgedeckt, muss eine weitere Karte derselben Farbe aufgedeckt werden.

Die Reichweite jeder Bewegung ist begrenzt, weil von jeder Farbe nur 3 Karten in der Auslage liegen. Ein viertes Feld der gleichen Farbe kann man mit einer Bewegung demnach nicht betreten. Schafft ein Spieler es nicht mit der möglichen Reichweite einen anderen Trilithen zu erreichen, setzt er aus.

Rammen: Wurde ein Trilith erfolgreich gerammt, bekommt dieser so viele Punkte Schaden, wie freie Zahlenfelder zwischen den beiden Trilithen vor der Rammbewegung liegen. Der gerammte Spieler muss entsprechend viele Strukturpunkte seiner Farbe an den rammenden Spieler abgeben. Dann zieht der rammende Trilith auf das Feld neben dem gerammten Trilithen.

Abprallen: Der gerammte Trilith prallt nun noch so viele Felder weg vom rammenden Trilithen, wie er Schadenspunkte bekommen hat. Wird dabei ein weiterer Trilith gerammt, verliert dieser halb so viele Strukturpunkte (aufgerundet) wie freie Zahlenfelder zwischen den beiden Trilithen vor der Bewegung liegen. Die Strukturpunkte dafür erhält aber der am Zug befindliche Spieler.

Auch dieser Trilith prallt nach den gleichen Regeln entsprechend weiter.

Entschädigung: Verliert ein Spieler durch Rammen Strukturpunkte (nicht als Folge von Abprallen), darf er sich verdeckt eine Karte der Auslage anschauen.

Zerstörte Trilithen: Hat ein Spieler nicht mehr genug Strukturpunkte seiner Farbe übrig, um einen Rammschaden zu zahlen, ist sein Trilith zerbrochen. Er gibt dem rammenden Spieler den Rest der Strukturpunkte seiner Farbe, nimmt seinen Trilithen, legt ihn außerhalb der Karambolagestrecke hin und scheidet aus dem Spiel aus.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Trilith im Rennen verblieben ist. Dieser Spieler hat mit seinem Druiden einen **einfachen Sieg** erzielt und wird zum Sieger gekürt.

Zusätzlich wird gezählt, wer den meisten Schaden ausgeteilt hat. Wer die meisten fremden Strukturpunkte errungen hat, ist der spektakulärste Fahrer gewesen, hat dadurch das Publikum für sich gewonnen und ist der **„Sieger der Herzen“**.

Wenn einem Spieler beides gelingt, hat er einen **großen Sieg** erzielt und sein Druide wird von den Zuschauern auf den Schultern zum Festgelände getragen.

VARIANTEN

Spiel zu zweit: Bei zwei Spielern steuert jeder Spieler zwei Trilithen und 6 Handkarten. Der Spieler muss zu Spielbeginn beide Trilithen platzieren. Wenn er am Zug ist, zieht er aber nur einen davon. Welcher das ist, kann sich der Spieler aussuchen. Der **„Sieger der Herzen“** wird nicht ermittelt.

Längeres Spiel: Wer ein längeres Spiel bevorzugt, kann jedem Spieler mehrere Leben zugestehen. Dazu bekommt jeder vom nicht benutzten Material für jedes Leben einen Block zugeteilt. Wenn ein Spieler seinen ersten Trilithen verliert, gibt er an den Spieler, der ihm die meisten Strukturpunkte abgenommen hat, einen seiner Blöcke und bekommt von allen Spielern alle seine Strukturpunkte zurück. Bei Gleichstand kommt der Block aus dem Spiel. Beim **„Sieger der Herzen“** zählen zuerst die gewonnenen Blöcke und dann erst die Strukturpunkte.

Wechselnde Auslage: Um die Lage der Karten in der Auslage zu ändern, werden je nach Wunsch Zahlen-Karten mit Trilith-Karten gleicher Farbe ersetzt. Wenn diese aufgedeckt werden, zählen sie als entsprechende Farbkarte und müssen sofort mit der einer anderen Karte der Auslage die Position tauschen.

Einfaches Spiel: Man legt von jeder Farbe nur 2 Karten in die Auslage und spielt ohne Abprallen.

Nicolas geht seit September bis mittags in den Kindergarten und zieht sich nachmittags sehr gerne Spiele aus dem Spielregal im Arbeitszimmer. Da er Regeln gegenüber bisher grundsätzlich skeptisch gegenübersteht, erfindet er zu jedem Material seine eigenen "Piele". Seine Favoriten dabei sind aktuell "Hägar ruft zum Beutefest", "Burg Appenzell", "Formula De" und tatsächlich "Stonehenge".



OPFERROULETTE

EIN GLÜCKSSPIEL VON JASON BULMAHN

SPIELREGELN

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Spielziel: Die Spieler sind die Götter eines Kults, die versuchen ihren Favoriten zum Hohepriester zu machen. Dazu müssen Sie beim großen Rollende-Steinkugel-Ritual zu den Tagundnachtgleichen die Opfergaben der anderen Druiden zermahlen und die des eigenen Kandidaten unbeschädigt erhalten.

SPIELVORBEREITUNG

Zubehör: Für *Opferroulette* benötigt man eine Steinkugel (neutrale Figur), die Zahlen-Karten, die Trilith-Karten, das Spielfeld und für jeden Spieler 10 Opfergaben (Scheiben) und 1 Favoriten (Spielfigur) einer Farbe.

Spielaufbau: Die Zahlen-Karten und Trilith-Karten werden zusammengemischt und jedem Spieler 10 Karten ausgeteilt. Jeder Spieler platziert dann

für jede seiner Karten eine Opfergabe in die entsprechende "Kuhle" (Tag- oder Nacht-Feld) auf dem Inneren Ring.

Beispiel: Bei einer Tag-Karte mit dem Wert 4 kommt die Opfergabe auf das Tag-Feld vom Zahlen-Feld 4.

Wer eine Trilith-Karte zieht darf seine Opfergabe, nachdem alle anderen Opfergaben gelegt wurden, in eine beliebige Kuhle legen. Gibt es mehrere Spieler mit Trilith-Karten werde diese in der Reihenfolge weiß, blau, grün, gelb und rot abgewickelt.

Wenn nur zwei Spieler mitspielen, werden 10 weitere Karten gezogen und entsprechend 10 neutrale Opfergaben in einer nicht von den Spielern benutzten Farbe platziert. Alle Trilith-Karten werden ignoriert und dafür ein Ersatz gezogen.

Schließlich wird eine weitere Karte gezogen und die „Steinkugel“ (neutrale Figur) auf das zugehörige Zahlenfeld auf dem Äußeren

Ring platziert. Die neutrale Figur wird dabei so gestellt, dass ihr Gesicht im Uhrzeigersinn ausgerichtet ist und dadurch die Rollrichtung vorgibt. Um seine Spielerfarbe anzuzeigen, stellt jeder Spieler seinen Favoriten vor sich.

Schließlich werden alle Karten wieder zusammengemischt und an jeden Spieler 5 Karten ausgeteilt und ein Startspieler bestimmt.

SPIELABLAUF

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn in Zügen. Das Spielfeld wird ähnlich wie ein Roulettemaschine verwendet. Die Steinkugel rollt über den Äußeren Ring und fällt immer wieder in die Kuhlen des Inneren Rings und zermahlt dabei die in ihr liegenden Opfergaben. Die Kugel kann sich sehr sprunghaft bewegen und auch die Richtung wechseln.

Die Kugel beeinflussen:


Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er eine oder mehrere Karten einer Farbe ausspielen und die Kugel in die Richtung bewegen, in der sie ausgerichtet ist.

Dabei kann jede Karte einer der folgenden Effekte zugeordnet bekommen:

- **Die Kugel bewegt sich:** Die Kugel rollt weiter bis zum nächsten Feld der gleichen Farbe, die die Karte zeigt.

- **Die Kugel fällt:** Die Kugel fällt in eine Kuhle. Dazu muss sie zuvor im selben Zug mindestens mit einer anderen Karte des gleichen Spielers bewegt worden sein.

- **Die Kugel bewegt sich und fällt:** Wenn die Karte die gleiche Zahl zeigt, wie das Feld in das die Steinkugel mit der Karte gezogen wird, fällt die Kugel im Anschluss an diese Bewegung in eine Kuhle.



Jason schreibt: „Als ich zum ersten Mal das Stonehenge Spielbrett sah, dachte ich: das sieht aus wie Roulette. In den nächsten Nächten wurde ich von Träumen geplagt, in denen eine riesige Steinkugel, von bärtigen Männern in Kutten getrieben, in einer groben Bahn um Stonehenge herum rollte und immer wieder in Kuhlen fiel, um die dort abgelegten Opfergaben göttergefällig zu zermahlen. Diesen Traum musste ich einfach in ein Spiel umsetzen.“



Diese Effekte können miteinander kombiniert werden. Aber nachdem die Kugel in eine Kuhle gefallen ist, endet der Zug des Spielers.

Beispiel: Ein Spieler spielt 3 rote Karten auf. Nun kann er entweder die Kugel drei rote Felder weiterziehen oder zwei rote Felder und sie dann in eine Kuhle fallen lassen oder er zieht drei rote Felder weiter und lässt sie fallen, wenn er dann noch als dritte Karte eine Karte spielen kann, die zu dem Zahlenfeld passt, auf das er die Kugel mit der Karte zieht.

Spieler darf zusätzlich eine oder mehrere Trilith-Karten spielen. Jede Trilith-Karte führt zu einem Richtungswechsel. Die Figur wird in die entgegengesetzte Richtung auf dem Äußeren Kreis ausgerichtet. Zwei Trilith-Karten heben sich gegenseitig auf.

Nachdem die Karten gespielt wurden, zieht der Spieler wieder so viele Karten vom Stapel nach, nach wie er auf der Hand halten darf (zu Anfang sind das 5). Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Stapel.

Die Kugel fällt:

Wenn die Kugel fällt, zieht der Spieler eine Karte vom Kartenstapel. Er legt sie offen auf den Ablagestapel, um zu sehen, wo sie hinfällt:

- **Nacht-Karte:** Die Kugel fällt in die Kuhle des Nacht-Feldes.
- **Tag-Karte:** Die Kugel fällt in die Kuhle des Tag-Feldes.
- **Trilith-Karte:** Die Kugel hüpfte in die Kuhlen des Tag- und des Nacht-Feldes.

Alle von der Kugel getroffenen Opfergaben sind zersteuert, werden vom Spielfeld genommen und dem am Zug befindlichen Spieler gegeben. Dieser legt sie neben seinen Favoriten.

Wenn ein Spieler seine eigene Opfergabe zerstört, darf er als Entschädigung seine Kartenhand bis zum Ende des Spiels um eins erhöhen. Um das anzuzeigen, werden die Opfer direkt neben den Druiden gelegt.

Beispiel: Wer zwei eigene Opfer zermalmt hat, spielt von da an mit sieben Karten (5 Basis + 2 extra für die eigenen Opfer) weiter.

Die Steinkugel wird nachdem sie gefallen ist, vom nächsten Spieler am Zug wieder weiter den Äußeren Ring entlang bewegt

SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn der Kartenstapel zum zweiten Mal durchgespielt wurde. Bei fünf Spielern, wird der Stapel dreimal durchgespielt.

Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte, um den Sieger zu bestimmen.

- Für jedes eigene Opfer, das noch in einer Kuhle liegt, gibt es zwei Siegpunkte.
- Für jedes Opfer, das der Spieler zerstört hat, bekommt er einen Punkt - unabhängig davon, ob es sein eigenes, ein fremdes oder ein neutrales Opfer war.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt und darf zusehen, wie sein Favorit zum Hohepriester gekürt wird.

Jason Bulmahn war der Chefredakteur vom Dragon Rollenspiel-Magazin und ist der Produkt Manager der GameMastery Abenteuer-Serie von Paizo Publishing. Dies ist sein erstes Brettspiel, dem er es erlaubt hat, seine kreativ-wahnsinnige Werkstatt zu verlassen, aus der noch tief in der Nacht laut hämmernde klassische Musikstücke und erstickte Schreie zu hören sind.

IMPRESSUM

Autoren: Jason Bulmahn, Nicolas und Volker Hesselmann, Dustin D.Trammell und Tylor Tinsley
Konzept für eine Brettspiel-Anthologie: James Ernest

Redaktion: Volker Hesselmann

Graphische Gestaltung: Sean Glenn, Georg von Westphalen und Volker Hesselmann

Titelbild: Howard Lyon

Regel-Illustrationen: Dennis Lohhausen

Projektmanager für Stonehenge in den USA: Jeff Alvarez

Herausgeber in den USA: Erik Mona

Übersetzung: Volker Hesselmann

Danksagungen: Jeff Alvarez, Richard Borg, Jason Bulmahn, James Davis, Peter Cobcroft, James Ernest, Bruno Faidutti, Sean Fletcher, Joshua Frost, Richard Garfield, Patric Götz, Anuschka Hartmann, Anne und Bernd Hesselmann, Melanie Hesselmann, Christian Hildenbrand, Miranda Horner, Rich Hutnik, Hermann Hutter, Sven M. Kübler, Jeffrey D. Myers, Paul Peterson, Markus Plötz, Ernst-Jürgen Ridder, Mike Selinker, Michael Schlepphorst, Lisa Stevens und allen nicht namentlich aufgeführten Testspielern.

**In Deutschland lizenziert von
Spielzeit! Verlag – Volker Hesselmann**

Ostwall 92 - D-47798 Krefeld

Telefon: +49 (2151) 80 17 18 - Fax: 61 89 65

Email: verlag@spielzeit.de

Homepage: www.spielzeit.de

Vertrieb über:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5 - D-89312 Günzburg

Telefon: +49 (82 21) 36 96 36 - Fax: 36 96 33

Email: info@hutter-trade.com

Homepage: www.hutter-trade.com

©2007 Paizo Publishing, LLC. Titanic Games, das Titanic-Logo, das Paizo Golem-Logo und Anthology Boardgame™ sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Publishing®. Alle Rechte vorbehalten.

Rechtlicher Hinweis zu allen hier aufgeführten Stonehenge-Regeln: Alle hier beschriebenen Regeln sind bestimmt für "Stonehenge: Eine Brettspiel-Anthologie" - im englischen Original verlegt von Paizo Publishing. Die deutsche Ausgabe von Stonehenge kann beim Fachhändler vor Ort oder über www.spielzeit.de gekauft werden.

Die Spielregeln wurden von den Autoren im Einverständnis mit den Vereinbarungen der Stonehenge Library (www.paizo.com/stonehengelibrary) veröffentlicht.

UND HIER GIBT ES MEHR...

AUF UNSERER HOMEPAGE UNTER WWW.SPIELZEIT.DE/STONEHENGE

IMMER MEHR SPIELE

Sie wüssten gerne, was dieser freundliche Mann mit seinem Stock und mit dem Erdgeist vor hat?

Das können Sie einfach erfahren!

Besuchen Sie uns einfach auf unserer Internetseite und lesen Sie die Spielregel **GEISTERTREFF** von **Jeffrey D. Myers**.

Ebenfalls dort finden Sie:

ARTIFÄLSCHUNGEN

Ein satirisches Spiel von Sean Fletcher

Die archäologischen Ausgrabungsteams in Gebiet von Stonehenge stehen alle vor dem finanziellen Ende: Überall wurde schon gegraben. Alles ist weg. Der einzige Weg, heute noch sein Auskommen zu sichern, ist es, heimlich selber alten Plunder zu vergraben und den Chefinspektor des Museums zu bestechen, diesen Plunder als Fundstücke zu akzeptieren. Das Ziel ist es, der erste Archäologe zu sein, der es schafft, seinen persönlichen Ruin durch den Verkauf von Plunder als einmalige Artefakte abzuwenden.

Stonehenge rockt

Ein Festival-Spiel von "Guilloitine" (Amigo Spiele)-Erfinder Paul Peterson

Wer kann an Stonehenge denken, ohne dabei den großen Song von Spinal Tap im Ohr zu haben? Ich kann es auf jeden Fall nicht und deswegen habe ich mich dafür entschieden, ein Spiel über ein Rockfestival in Stonehenge zu entwickeln, und habe an den Spaß gedacht,



den es macht, bei Outdoor-Festivals einen guten Sitzplatz zu finden. Ich kann schon die Takte von "...where the demons dwell..." hören...

Riesen Memo

Ein Merk-Spiel von Anuschka Hartmann

Die Spieler sind kindlicher Riesen, die sich zu einem Spielchen Stonehenge in Wiltshire niedergelassen haben. 25 Farbenpärchen sind unter den Trilithen versteckt. Sie versuchen, die zu ihnen passenden Kartenpaare zu finden und dabei die meisten Punkte zu sammeln. Und da es faule Riesen sind, lassen sie das Spielmaterial nach ihrer Partie einfach stehen. Und da steht es noch immer...

Der Dieb des Heiligen Feuers

Ein Solo-Spiel von Peter Cobcroft

Auf dem Altar lodert das Heilige Feuer, das von fünf Wächtern gut bewacht wird. Du bist der Auserwählte deines Dorfs, der Flammen

des Heiligen Feuers heimlich entwenden soll. Schiebe Dich durch die Schatten der Trilithen, warte geduldig auf deine Chancen und sei geschickt darin, sie zu erkennen und zu nutzen. Nur die Würdigen werden diese Prüfung bestehen.

OFFENES ENDE

Natürlich sollen Sie viel Spaß daran haben, Stonehenge mit den Spielregeln der Originalautoren und mit den darüber hinaus in diesem Heft oder im Internet veröffentlichten Regeln anderer zu spielen. Aber das soll nicht alles sein.

Stonehenge möchte auch Sie dazu animieren, ihre eigene Kreativität zu nutzen und eigene Regeln zu entwickeln. Wenn Sie mehrere Spiele ausprobiert haben, die Ihnen zeigen, wie unterschiedlich die Spielmaterialien eingesetzt werden können, fangen Sie vielleicht automatisch an zu überlegen, wie Sie es selber machen würden. Wenn das passiert, freuen wir uns, weil wir genau das mit dem Konzept der Brettspiel-Anthologie erreichen wollen. Das ist Besondere und Innovative an Stonehenge.

Aus diesem Grund steht Stonehenge nicht am Ende, sondern immer noch am Anfang seiner Entwicklung. Stonehenge wird - vielleicht auch dank Ihnen - weiter wachsen, und die Resultate werden Sie auf unserer Internetseite verfolgen können. Mehr und mehr neue Spiele zu Stonehenge werden erfunden und publiziert werden.

Wir sind gespannt...