

Hinkel & Stein

**EIN GEWICHTIGES TAKTIKSPIEL
FÜR 2 BIS 4 SPIELER**

von Klaus Zoch



Schon in grauer Vorzeit, als es weder Fernsehen gab noch Fußball, vergnügten sich die Stämme der Gallier mit Kampfspielen und Sport-Wetten. Antike Disziplinen wie das Tauziehen und der Zwerge-Weitwurf, die bis heute praktiziert werden, belegen diese Tradition deutlich. Vor allem, wenn sich nach tagelangen Auseinandersetzungen in der Politik oder auf dem Schlachtfeld keine Partei als die siegreiche herausstellen wollte, schlichteten die Druiden den Streit, indem sie mit dem Ausruf „Hinkel und Stein“ alle Beteiligten zur großen Waage beim nächstgelegenen Steinkreis einberiefen. Es war üblich, die bevorzugte Ausrüstung in Form von nach Landessitte behauenen Steinen mitzubringen. Die weisen Druiden versuchten, den unterschiedlichen Beschaffenheiten der Steine mit Sonderregelungen gerecht zu werden: Die in späten Jahren als Gäste geladenen Römer zum Beispiel hatten Schwierigkeiten, mehr als zwei ihrer Säulen mit den verfügbaren Mitteln über die Alpen zu transportieren, weshalb ihnen spezielle Rechte für den Wettkampf zugesprochen wurden. Unter anderem durften sie als Gäste die Wettkämpfe eröffnen.

Natürlich hatten alle Teilnehmer eine Startgebühr zu entrichten. Da man in Gallien kurz zuvor auf die hervorragende Eignung senkrecht gestellter Holzscheiben für den Transport aufmerksam geworden war, wurden diese neumodischen „Räder“ gerne als Wetteinsatz akzeptiert.

DAS MATERIAL:

- 4 Steinsorten:
5 Hinkelsteine, 5 Quarze, 5 Findlinge, 2 Säulen
- 1 Stein des Schicksals
- Eine Waage
(2 Brett-Elemente und ein Keil)
- 4 Stein-Karten
- 50 Holzscheiben

*Die Steinkarten
mit der Beschreibung
der Spezialeigenschaften der
abgebildeten Steinsorten*



DER AUFBAU:

- Die beiden Brett-Elemente werden so zusammengesteckt, dass sich auf der Oberseite an den beiden Enden je zwei Setzfelder befinden (siehe Abbildungen) und im mittleren Bereich der Unterseite zwei gefräste Kerben. Eine dritte Kerbe ergibt sich durch das Zusammenstecken.
- Das zusammengesetzte Brett wird nun in der mittleren dieser drei Kerben auf den Keil gesetzt. Die Waage muss dabei nicht ins Gleichgewicht gebracht werden. Es ist beabsichtigt, dass bereits zu Spielbeginn eine Seite den Grund berührt.
- Der Stein des Schicksals wird auf eine beliebige Stelle der Waage außerhalb der Setzfelder gelegt. Auch hierbei muss die Waage nicht austariert werden, das Ungleichgewicht darf sogar verstärkt werden. So hat man bei jedem Spiel andere Bedingungen.
- Alle Holzscheiben werden als allgemeiner Vorrat für die Spieleinsätze bereitgelegt.

DIE SPIELIDEE:

Ob zu zweit, zu dritt, oder zu viert: gespielt wird immer in mehreren **Durchgängen** zu je **fünf Runden**. Es gilt hierbei, durch taktisch geschicktes Platzieren der Steine auf der Waage möglichst viele Holzscheiben zu ergattern. Der Häuptling der jeweiligen Runde legt fest, ob am Ende der Runde die leichtere oder die schwerere Seite der Waage gewinnt und bestimmt dann die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Steine setzen müssen. Jede Runde besteht aus einer Reihe von Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden:

1. **Grundprämie setzen und Siegbedingung festlegen**
2. **Holzscheiben einsetzen und Steine platzieren**
3. **Gewinn auszahlen**
4. **Häuptling für die nächste Runde ernennen, gespielte Steine aus dem Spiel nehmen**

Nach fünf Runden sind alle Steine gespielt und der Durchgang ist beendet. Das klingt einfach, ist aber ganz schön tückisch: Jede Steinsorte bietet ihrem Besitzer spezielle Möglichkeiten, das Spiel zu beeinflussen (siehe Seite 4)! Deshalb werden vor jedem neuen Durchgang die Steinsorten getauscht, so dass jeder Spieler diese verschiedenen Möglichkeiten einmal einsetzen kann. Die Reihenfolge der Aktionen und die Spezialeigenschaften der Steinsorten bleiben immer die Gleichen. Doch ob zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt wird: Jede Konstellation bietet ganz eigene Reize und Herausforderungen! Die Variante für vier Spieler ist die einfachste, deshalb empfehlen wir, mit ihr zu beginnen.



SPEZIALEIGENSCHAFTEN DER STEINE:

Jede der Steinsorten ermöglicht ihrem jeweiligen Besitzer, das Spiel auf besondere Weise zu beeinflussen. Diese Möglichkeiten gelten für alle Spielvarianten von zwei bis vier Spielern.

Hinkelsteine:

- Du darfst die Waage **in eine Kerbe deiner Wahl** setzen. Diese Aktion darf nur einmal während eines Durchgangs ausgeführt werden. Zu Beginn der nächsten Runde wird die Waage wieder auf die mittlere Kerbe zurückgesetzt. Diese Aktion muss ausgeführt werden, bevor der aktuelle Hinkelstein auf die Waage gesetzt wird. In welcher Runde du sie ausführst, ist dir überlassen.



Säulen:

- Eine von dir gesetzte Säule wird am Ende der Runde nicht aus dem Spiel genommen, sondern dir zurückgegeben. Du darfst sie also **mehrmals einsetzen**.
- Du darfst während eines Durchgangs **einmal beide Säulen** gleichzeitig setzen. Sie müssen in diesem Fall auf dasselbe Feld gesetzt werden. Anschließend musst du die große Säule allerdings abgeben und für den Rest des Durchgangs mit der kleinen Säule auskommen. Sollen beide Säulen gemeinsam gesetzt werden, muss dies vor dem Setzen der ersten Säule angekündigt werden.



Quarze:

- Du darfst jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, bis zu **vier Holzscheiben** zur Siegprämie hinzufügen, während deine Mitspieler maximal zwei Scheiben setzen dürfen. Falls Du nichts zur Prämie beisteuern möchtest, darfst aber auch du immer nur eine Scheibe für dich selbst nehmen.



Findlinge:

- Am Ende einer Runde, nachdem alle ihre Steine gesetzt haben, darfst du **zusätzlich noch den kleinsten** deiner Findlinge setzen. Dieser Stein muss auf dasselbe Feld gesetzt werden, auf dem bereits ein Findling liegt. Nach der Wertung gibst du **einen** der beiden Steine ab und nimmst den anderen zurück. Dabei hast du die freie Wahl. Hast du den kleinsten Findling bereits gespielt, ist diese Aktion nicht mehr möglich.
- Am Ende einer Runde, wenn alle Steine gesetzt sind, darfst du den **„Stein des Schicksals“** beliebig versetzen. Er darf dabei aber nicht auf die normalen Setzfelder gesetzt werden. Wenn die Runde vorbei ist, wird der **„Stein des Schicksals“** wieder an seinen vorherigen Platz zurückgelegt.



Beide Aktionen dürfen während eines Durchgangs nur einmal ausgeführt werden. Sie dürfen jedoch beide gemeinsam in derselben Runde ausgeführt werden.

HINKEL & STEIN ZU VIERT:

Die vier Steinkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte und erhält alle Steine der abgebildeten Sorte. Die Steine werden auf die zugehörigen Karten gestellt. Wer die **Säulen** bekommt, ist erster **Häuptling**. Ein Häuptling bestimmt jeweils eine Runde lang die Siegbedingung und auch die Reihenfolge, in der die Mitspieler ihre Steine auf der Waage platzieren müssen.

SPIELVERLAUF:

Das Spiel wird in **vier Durchgängen** zu je **fünf Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden vier Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden:

1. Grundprämie setzen und Siegbedingung festlegen:

Zu Beginn jeder Runde werden immer **zwei** Holzscheiben aus dem allgemeinen Vorrat als **Grundbetrag** der Siegprämie in die Tischmitte gelegt. Danach bestimmt der aktuelle Häuptling, ob die am Ende dieser Runde **leichtere** oder **schwerere** Seite der Waage gewinnt.

2. Holzscheiben und Steine setzen:

Der Häuptling benennt den Startspieler, das kann auch er selbst sein. Wer aufgerufen wurde, kann entweder **eine oder zwei** Scheiben aus dem allgemeinen Vorrat zur bereits ausliegenden **Siegprämie** hinzufügen oder stattdessen - z.B. wenn er für sich keine Siegchance sieht - **eine** Scheibe aus dem Vorrat **für sich** selbst nehmen. Wer eine Scheibe für sich selbst nimmt, wird jedoch auch im Falle eines Sieges am Ende dieser Runde nicht am Gewinn beteiligt.

Danach setzt der vom Häuptling benannte Spieler einen* seiner Steine auf ein beliebiges freies Setzfeld der Waage. Dabei können die Spezialfähigkeiten der einzelnen Steinsorten zum Einsatz kommen (*Säulen und Findlinge erlauben auch den Einsatz zweier Steine). Hat ein Spieler seinen Stein gesetzt, ist sein Zug beendet.

Der Häuptling fordert nun einen weiteren Spieler seiner Wahl auf, Holzscheiben und Stein zu setzen. Diese Prozedur wird so oft wiederholt, bis alle Spieler (auch der Häuptling selbst) Steine platziert haben und alle Steinsorten auf der Waage vertreten sind. Damit ist die Runde beendet.

3. Gewinn auszahlen

Zu Beginn der Runde hat der Häuptling bestimmt, ob die am Ende der Runde leichtere oder schwerere Seite der Waage gewinnt. Die **beiden Spieler**, die ihre Steine auf die dementsprechend siegreiche Seite gesetzt haben, teilen die Siegprämie zu **gleichen Teilen** unter sich auf. Bleibt ein Rest, so wird dieser der Siegprämie der folgenden Runde zugeschlagen. Hat einer der Sieger nichts zur Siegprämie einbezahlt und stattdessen eine Holzscheibe für sich selbst genommen, erhält sein Partner die gesamte ausliegende Prämie. Haben beide Sieger nichts einbezahlt, bleiben alle Scheiben in der Tischmitte liegen und werden der Siegprämie der nächsten Runde zugeschlagen.

DAS SPIEL FÜR **4** SPIELER

4. Häuptling für die nächste Runde ernennen, Steine aus dem Spiel nehmen

Am Ende jeder Runde wird ein neuer Häuptling für die folgende Runde ermittelt. Dazu betrachtet man die Steine des Teams auf der **Verliererseite** der Waage. Der Verlierer, dessen Stein sich auf dem **äußeren** Feld der Waage befindet, wird neuer Häuptling. So kann es auch vorkommen, dass ein Spieler mehrmals hintereinander Häuptling wird.

Danach werden die in dieser Runde eingesetzten Steine aus dem Spiel genommen. Für Säulen und Findlinge gelten Sonderregeln entsprechend ihrer Spezialeigenschaften (siehe Seite 4).

Ende eines Durchgangs und Zwischenwertung:

Nach fünf Runden ist ein Durchgang beendet, es erfolgt eine Zwischenwertung. Alle Spieler zählen ihre gewonnenen Holzscheiben. Der Spieler mit den **wenigsten** Holzscheiben gibt **alle** seine Scheiben, alle anderen Spieler die gleiche Anzahl in den allgemeinen Vorrat zurück.

Danach reicht jeder Spieler seine Steinkarte an seinen **linken** Nachbarn, der die entsprechenden Steine darauf stellt. Der nächste Durchgang kann beginnen. Erster Häuptling ist, wer seinen Stein in der letzten Runde des vorhergehenden Durchgangs auf dem äußeren Feld der Verliererseite der Waage platziert hatte.

Spielende und Wertung:

Nach vier Durchgängen hat jeder Spieler mit jeder Steinsorte gespielt und das Spiel ist beendet. Sieger ist, wer jetzt die meisten Scheiben hat.

HINWEIS FÜR ALLE VARIANTEN:

Um zu verhindern, dass die Waage durch den Schwung des Aufsetzens der Steine in Bewegung gerät, sollte die unten liegende Seite solange festgehalten werden, bis der Stein platziert ist.



HINKEL & STEIN ZU DRITT

Die Steinkarte **Quarze** wird an einen freien Platz gelegt, die Quarze werden darauf gestellt. Sie werden im Spielverlauf auch eingesetzt, ihre Spezialeigenschaften kommen jedoch nicht zum Einsatz. Die drei anderen Steinkarten werden verdeckt gemischt und an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Karte offen vor sich ab und stellt die entsprechenden Steine darauf. Wer die **Säulen** bekommt, ist erster **Häuptling**. Der jeweilige Häuptling einer Runde hat immer zwei Möglichkeiten, zwischen denen er wählen kann:

- **Häuptlings-Solo:** In diesem Fall spielt der Häuptling die Runde **allein** gegen seine beiden Mitspieler. Befindet sich sein Stein am Ende der Runde auf der Siegerseite der Waage, gewinnt er und erhält die gesamte Siegprämie. Befindet sich der Stein des Häuptlings am Ende der Runde auf der Verliererseite, gewinnen seine beiden Kontrahenten, egal wo diese ihre Steine aufgestellt haben.
- **Häuptlings-Partnerschaft:** Der Häuptling kann zu Beginn jeder Runde einem seiner Mitspieler die **Partnerschaft** anbieten, wenn er z.B. meint, die aktuelle Runde alleine nicht gewinnen zu können. Nimmt ein Mitspieler das Angebot an, spielt der verbleibende dritte Spieler allein. Dieser muss in diesem Fall zusätzlich zu seinen eigenen Steinen auch die Quarze setzen, er ist in dieser Runde also zweimal am Zug. Wann er die Quarze und wann er seine eigenen Steine setzen muss, bestimmt aber nach wie vor der Häuptling. Wird das Angebot nicht angenommen, muss der Häuptling ein Solo spielen (s.o.)

SPIELVERLAUF:

Das Spiel wird in **drei Durchgängen** zu je **fünf Runden** gespielt. Vor jeder Runde kann der aktuelle Häuptling einem Mitspieler die **Partnerschaft** für die Runde anbieten. Jede Runde besteht aus folgenden vier Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden:

1. Grundprämie setzen und Siegbedingung festlegen:

Zu Beginn jeder Runde werden immer zwei Holzscheiben aus dem allgemeinen Vorrat als Grundbetrag der Siegprämie in die Tischmitte gelegt. Danach bestimmt der Häuptling, ob am Ende dieser Runde die Steine auf der dann **leichteren** oder der **schwereren** Seite der Waage gewinnen.

2. Holzscheiben und Steine setzen:

Der Häuptling benennt den Startspieler, das kann auch er selbst sein. Ruft er einen Mitspieler auf, bestimmt er auch, ob dieser in diesem Zug die eigenen Steine oder die Quarze führen muss. Der Häuptling selbst darf die Quarze **nie** setzen.

- Soll der Mitspieler die **eigenen Steine** setzen, kann er **eine oder zwei** Scheiben aus dem allgemeinen Vorrat zur bereits ausliegenden Siegprämie hinzufügen oder stattdessen **eine** Scheibe aus dem Vorrat **für sich** selbst nehmen. Wer eine Scheibe für sich selbst nimmt, wird am Ende dieser Runde nicht am Gewinn beteiligt.
Danach wählt der Spieler einen seiner Steine und setzt ihn auf ein freies Setzfeld der Waage. Dabei können die Spezialeigenschaften seiner Steinsorte zum Einsatz kommen (vgl. Seite 4).

- Sollen die **Quarze** gespielt werden, platziert der aufgeforderte Spieler einen beliebigen verfügbaren Quarz auf einem freien Setzfeld der Waage. Die Prämie darf hierbei nicht erhöht werden.

Danach fordert der Häuptling einen weiteren Spieler seiner Wahl auf, Holzscheiben und Stein zu setzen. Dies wiederholt sich, bis die Felder der Waage komplett belegt sind und alle Steinsorten - auch die Quarze - auf der Waage vertreten sind.

3. Gewinn auszahlen

- **Gewinnt der Häuptling** die Runde in einem **Solo**, kassiert er die gesamte Siegprämie. Ein Gegenspieler, dessen Stein ebenfalls auf der siegreichen Seite der Waage steht, geht leer aus. Hat der Häuptling die Siegprämie nicht erhöht, sondern sich ausbezahlen lassen, darf er im Falle eines Sieges die Siegprämie nicht kassieren. Diese bleibt für die nächste Runde liegen.
- **Verliert der Häuptling** die Runde in einem **Solo**, gewinnen seine beiden Kontrahenten, egal auf welcher Seite der Waage deren Steine platziert sind. Sie teilen sich die Siegprämie zu gleichen Teilen. Ein eventueller Rest bleibt für die nächste Runde liegen. Hat einer der beiden Kontrahenten sich zuvor ausbezahlen lassen, bekommt sein Partner die gesamte Siegprämie. Haben sich beide ausbezahlen lassen, bleibt die komplette Prämie für die nächste Runde liegen.
- **Gewinnt der Häuptling** die Runde in einer **Partnerschaft**, muss er die Siegprämie mit seinem Partner teilen, egal auf welcher Seite der Waage sein Partner seinen Stein platziert hat. Dieser kann sich auch auf der Verliererseite der Waage befinden.
- **Verliert der Häuptling** die Runde in einer **Partnerschaft**, sitzt also sein Stein auf der Verliererseite der Waage, gewinnt der dritte Spieler die gesamte Prämie. Hat der sich der dritte Spieler zuvor ausbezahlen lassen, bleibt die komplette Prämie für die nächste Runde liegen.

4. Häuptling für die nächste Runde ernennen, Steine aus dem Spiel nehmen

Am Ende jeder Runde wird für die folgende Runde ein neuer Häuptling ermittelt. Dazu betrachtet man die Steine auf der **Verliererseite** der Waage. Der Spieler, dessen Stein hier auf dem **äußeren** Feld liegt, wird neuer Häuptling. Handelt es sich bei dem entsprechenden Stein um einen Quarz, wird der Spieler Häuptling, der ihn gesetzt hat.

Danach werden alle in dieser Runde gesetzten Steine aus dem Spiel genommen. Für Säulen und Findlinge gelten Sonderregeln entsprechend ihrer Spezialeigenschaften (vgl. Seite 4).

Ende eines Durchgangs und Zwischenwertung:

Nach fünf Runden ist ein Durchgang beendet, es erfolgt eine Zwischenwertung. Alle Spieler zählen ihre gewonnen Holzscheiben. Der Spieler mit den **wenigsten** Holzscheiben gibt **alle** seine Scheiben, alle anderen Spieler die gleiche Anzahl in den allgemeinen Vorrat zurück. Jeder Spieler reicht seine Steinkarte an seinen **linken** Nachbarn, der die entsprechenden Steine darauf stellt. Der nächste Durchgang kann beginnen. Erster Häuptling ist, wer seinen Stein in der letzten Runde des vorhergehenden Durchgangs auf dem äußeren Feld der Verliererseite der Waage platziert hatte.

Spielende und Wertung:

Nach drei Durchgängen endet das Spiel. Sieger ist, wer jetzt die meisten Scheiben hat.

HINKEL & STEIN ZU ZWEIT

Die vier Steinkarten werden verdeckt gemischt und **jeweils zwei** an die beiden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich ab - eine links, die andere rechts - und stellt die dazugehörigen Steine darauf. Wer die Säulen bekommt, ist erster **Häuptling**.

Jeder Spieler führt also zwei Steinsorten, von denen eine **aktiv**, die andere **passiv** eingesetzt werden muss. Gewinnen kann die jeweilige Runde immer nur ein aktiv gespielter Stein.

Der Häuptling **muss** die Steinsorte, wegen der er Häuptling wurde, **immer aktiv** führen - zu Beginn sind dies die Säulen.

- **Aktives Spiel:** Der Spieler kann **eine oder zwei** Scheiben aus dem allgemeinen Vorrat zur bereits ausliegenden Siegprämie hinzufügen oder stattdessen **eine** Scheibe aus dem Vorrat für sich nehmen. Wer eine Scheibe für sich selbst nimmt, wird am Ende dieser Runde nicht am Gewinn beteiligt. Anschließend platziert der Spieler einen seiner Steine auf einem beliebigen freien Setzfeld auf der Waage. Dabei können die Spezialfähigkeiten der einzelnen Steinsorten zum Einsatz kommen (vgl. Seite 4).
- **Passives Spiel:** Die Sonderfähigkeit der Steine, die man in dieser Runde passiv führt, kann nicht genutzt werden. Die Siegprämie kann nicht erhöht werden, man darf sich nicht ausbezahlen lassen und auch keinen Gewinn einziehen, falls sich der passiv eingesetzte Stein am Ende der Runde auf der siegreichen Seite befindet. Ein passiv gespielter Stein kann die Runde nie gewinnen.

SPIELVERLAUF:

Das Spiel wird in **vier Durchgängen** zu je **fünf Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus folgenden Aktionen, die nacheinander ausgeführt werden:

1. Grundprämie setzen und Siegbedingung festlegen:

Zu Beginn jeder Runde werden immer **zwei** Holzscheiben aus dem **allgemeinen Vorrat** als Grundbetrag der Siegprämie in die Tischmitte gelegt. Danach bestimmt der aktuelle Häuptling, ob am Ende dieser Runde die Steine auf der leichteren oder der schwereren Seite der Waage gewinnen.

2. Holzscheiben und Steine setzen:

Der Häuptling benennt den Startspieler - das kann auch er selbst sein. Ruft er seinen Gegenspieler auf, hat dieser freie Wahl, welche seiner Steinsorten er in diesem Zug spielt und ob er diese **aktiv** oder **passiv** einsetzen will. Danach setzt der Spieler einen beliebigen Stein der gewählten Steinsorte auf ein freies Setzfeld der Waage. Spielt er aktiv, kann er die Spezialfähigkeiten der gespielten Steinsorte zum Einsatz bringen (siehe Seite 4). Im Verlauf eines Durchganges kann ein Spieler auf diese Art die Spezialfähigkeiten seiner **beiden** Steinsorten einsetzen

Danach bestimmt der Häuptling, wer den nächsten Stein setzen muss - das kann auch der selbe Spieler wie zuvor sein. Das wiederholt sich, bis jede Steinsorte gesetzt wurde und jeder Spieler zweimal an der Reihe war (je einmal aktiv und passiv).

3. Gewinn auszahlen

- Stehen am Ende einer Runde ein **aktiv** und ein **passiv** gespielter Stein auf der Siegerseite, gewinnt der Besitzer des aktiv gespielten Steines die gesamte Siegprämie. Hat sich der Gewinner ausbezahlen lassen, bleibt die komplette Prämie für die nächste Runde liegen.
- Stehen am Ende einer Runde **zwei aktiv** gespielte Steine auf der Siegerseite, teilen die beiden Spieler die Siegprämie unter sich auf. Ein eventueller Rest bleibt für die nächste Runde liegen. Hat einer der beiden Spieler sich zuvor ausbezahlen lassen, bekommt der andere die gesamte Siegprämie. Haben sich beide ausbezahlen lassen, bleibt die komplette Prämie für die nächste Runde liegen.

4. Häuptling für die nächste Runde ernennen, Steine aus dem Spiel nehmen

Am Ende jeder Runde wird für die folgende Runde ein neuer Häuptling ermittelt. Dazu betrachtet man die Steine auf der **Verliererseite** der Waage. Der Spieler, dessen Stein hier auf dem **äußeren** Feld der Waage liegt, wird neuer Häuptling.

Danach werden alle in dieser Runde gesetzten Steine aus dem Spiel genommen. Für Säulen und Findlinge gelten Sonderregeln entsprechend ihrer Spezialeigenschaften (vgl. Seite 4).

Ende eines Durchgangs und Zwischenwertung:

Nach fünf Runden ist ein Durchgang beendet, es erfolgt eine Zwischenwertung. Der Spieler mit der niedrigeren Anzahl an Holzscheiben gibt alle seine Scheiben zurück in den allgemeinen Vorrat. Der andere gibt die gleiche Menge ab und behält den Rest.

Alle Steinsorten wandern jetzt im **Uhrzeigersinn**: Jeder Spieler reicht seine **linke** Steinkarte dem Gegenspieler, der sie **rechts** von sich platziert und die hier zuvor befindliche Karte nach links verschiebt. Die entsprechenden Steine werden wieder auf die Karten gesetzt. Der nächste Durchgang kann beginnen. Erster Häuptling ist, wer seinen Stein in der letzten Runde des vorhergehenden Durchgangs auf dem äußeren Feld der Verliererseite der Waage platziert hatte.

Spielende und Wertung:

Nach vier Durchgängen ist das Spiel beendet. Wer jetzt die meisten Holzscheiben besitzt, ist Sieger.



NOCH FRAGEN?

Muss sich die Waage zu Spielbeginn im Gleichgewicht befinden?

- Nein, eine Seite der unbesetzten Waage kann auf dem Untergrund aufliegen.

Wie müssen die Steine gesetzt werden?

- Steine dürfen nur auf freie Felder der Waage gesetzt werden. Sind mehrere Felder noch unbesetzt, hat der Spieler am Zug die freie Wahl, auf welches er seinen Stein setzt.
- Pro Runde wird in der Regel ein Stein jeder Sorte gesetzt. Ausnahmen gelten für die Säulen und die Findlinge. Hier dürfen einmal pro Durchgang auch zwei Steine auf dasselbe Feld gesetzt werden.
- Alle Steine müssen so gesetzt werden, dass sie nicht über die Feldbegrenzungen hinausragen. Werden zwei Findlinge gesetzt, dürfen sie seitlich von der Waage abstehen.
- Die im Augenblick des Setzens unten befindliche Seite der Waage sollte so lange festgehalten werden, bis der neue Stein gesetzt ist. Dann erst wird losgelassen. Gerade beim letzten Stein einer Runde sollte so verfahren werden.

Beispiel: Der aktuelle Häuptling hat festgelegt, dass die am Ende der Runde schwerere Seite der Waage gewinnt. Die im Augenblick des Setzens obere Seite gewinnt nur, wenn es gelingt, mit dem zuletzt gesetzten Stein die gegenüberliegende Seite hochzuheben wenn losgelassen wird.

Ich habe nichts zur Siegprämie bei getragen, mein Stein befindet sich aber am Ende der Runde auf der Gewinnerseite der Waage. Bekomme ich einen Anteil an der Prämie?

- Nein. Egal ob zu viert, zu dritt oder nur zu zweit gespielt wird: Wer keinen Beitrag zur Siegprämie leistet und sich stattdessen eine Scheibe aus dem Vorrat nimmt, geht bei der Verteilung der Prämie leer aus, auch wenn sein Stein am Ende auf der Gewinnerseite der Waage steht.

Wer ist erster Häuptling eines neuen Durchgangs?

- Hierbei wird genauso verfahren, wie bei der Ermittlung des Häuptlings der nächsten Runde im aktuellen Durchgang: Erster Häuptling eines neuen Durchgangs ist, wer seinen Stein in der letzten Runde des vorhergehenden Durchgangs auf dem äußeren Feld der Verliererseite der Waage platziert hatte.

Was geschieht wenn keine Holzscheiben mehr im Vorrat sind?

- Sollten keine Scheiben mehr aus dem Vorrat genommen werden können, wird dieser aufgefüllt, indem alle Spieler so viele Scheiben zurück in den allgemeinen Vorrat legen, wie der „ärmste“ Spieler in diesem Moment besitzt. Der Spieler mit den wenigsten Holzscheiben gibt also alle seine Scheiben ab.

Was sind denn das für Steine?

- Die Spielsteine wurden hergestellt aus THETA-stone, sie haben alle dasselbe spezifische Gewicht. Mehr Informationen zu diesem Material gibt es unter www.theta.de.
- **Hinweis:** Die leicht raue Unterseite der Steine kann auf empfindlichen Oberflächen Kratzer hervorrufen, deshalb sollten sie immer auf den Karten oder anderen Unterlagen abgestellt werden

Theta
stone



