

# Hinkel & Stein

**BALANCE-PIERRE**  
**UN JEU DE TACTIQUE BÉTON**  
**POUR 2 À 4 JOUEURS**



A une époque depuis longtemps révolue, alors que la télévision et le football n'existaient pas encore, les tribus gauloises se divertissaient avec des jeux de combats et des paris sportifs. Des disciplines antiques telles que le tir à la corde et le lancer de nains, qui sont pratiquées encore aujourd'hui, témoignent clairement de cette tradition. Quand, suite à des journées entières de conflits dans la politique ou sur le champs de bataille, aucun parti ne s'avérait gagnant, les druides calmaient le jeu grâce à l'expression « balance-pierre », qui appelait toutes les personnes concernées à venir se rejoindre près de la grande balance, autour du cercle de pierre le plus proche. La coutume était d'apporter un équipement de pierres taillées selon les traditions du pays. Les sages druides essayèrent d'égaliser les différentes caractéristiques des pierres en instaurant des règles spéciales. Les Romains par exemple, invités de fin d'époque, avaient des difficultés à traverser les Alpes en transportant plus de deux colonnes avec les moyens disponibles, c'est pourquoi on leur accorda des droits particuliers lors des compétitions. En tant qu'invités, ils avaient entre autre l'honneur d'ouvrir les jeux. Bien évidemment chaque candidat devait payer des frais de participation. Comme peu de temps auparavant on s'était rendu compte en Gaule de l'utilité extraordinaire de rondelles de bois posées à la verticale pour faciliter le transport, ces « roues » modernes étaient très appréciées en tant que mise.

## LE MATÉRIEL :

- 4 variétés de pierres:  
5 menhirs, 5 quartz, 5 pierres quelconques, 2 colonnes
- 1 pierre du destin
- 1 balance (2 planches, 1 cale)
- 4 cartes pierre
- 50 rondelles de bois

*Les cartes pierre évoquant la description des caractéristiques spéciales des variétés de pierres représentées*



*(Toutes les représentations dans cette règle du jeu sont à titre d'exemple, édition n'exclut pas une possibilité e modification du matériel).*

## LA MISE EN PLACE:

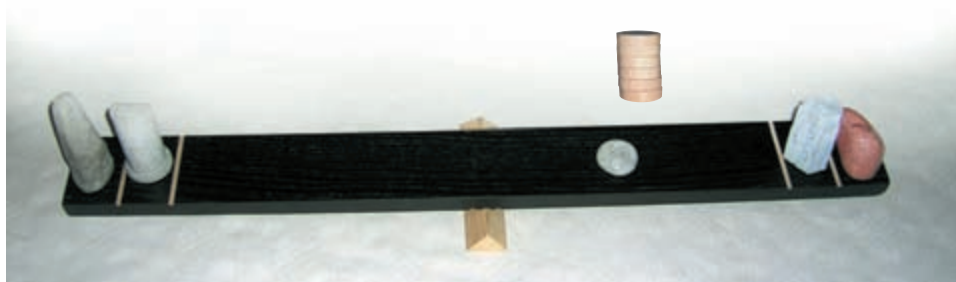
- Les deux planches s'assemblent de manière à ce qu'aux deux extrémités de la face supérieure se situent les cases de placement (voir l'image), et que vers le milieu de la face inférieure se situent deux rainures. Une troisième rainure est formée par l'assemblage des planches.
- On pose ensuite les planches assemblées sur la cale au niveau de la rainure du milieu. La balance n'est pas en équilibre. Il est intentionnel que dès le début du jeu, un côté touche le sol.
- On pose ensuite la pierre du destin à un endroit quelconque de la balance, en dehors des cases de placement. L'équilibre entre les deux côtés de la balance ne doit pas être rétabli, au contraire, le déséquilibre peut être renforcé. Ainsi on obtient des conditions de jeu différentes à chaque partie.
- Toutes les rondelles de bois sont mises de côté comme stock commun de mises.

## BUT DU JEU:

Que l'on soit deux, trois, ou quatre, le jeu se déroule toujours en plusieurs **parties de cinq tours** chacune. Le but est de récolter le plus possible de rondelles de bois en plaçant les pierres sur la balance avec tact et habileté. Le chef de tribu décide, si c'est le côté le plus lourd ou le plus léger de la balance qui gagne à la fin du tour. Ensuite il fixe l'ordre des joueurs qui placent leurs pierres. Chaque tour consiste en une suite d'actions réalisées l'une après l'autre:

1. **Verser la mise de base et définir la condition de victoire**
2. **miser des rondelles et placer les pierres**
3. **Verser les gains**
4. **Nommer le chef de tribu du tour suivant, retirer du jeu les pierres utilisées**

Au bout de cinq tours toutes les pierres ont été jouées et la partie est terminée. Ça à l'air simple, mais c'est trompeur! Chaque variété de pierre offre à son détenteur des facultés particulières pour influencer le jeu (voir page 4). C'est pourquoi avant chaque nouvelle partie les joueurs s'échangent les pierres, afin que chacun puisse utiliser une fois ces différentes facultés. L'ordre de déroulement des actions et les spécificités des pierres sont toujours les mêmes. Mais que l'on joue à deux, à trois ou à quatre, chaque constellation offre un charme et des défis uniques! La variante pour quatre joueurs et la plus simple, c'est pourquoi nous conseillons de commencer par celle-ci.



## SPECIFICITES DES PIERRES :

Chaque variété de pierre offre à son détenteur la possibilité d'influencer le jeu d'une façon particulière. Ces possibilités sont valables pour toutes les variantes, de deux à quatre joueurs.

### Menhirs:

- Tu peux placer la balance **dans la rainure de ton choix**. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois au cours d'une partie. Au début du tour suivant, la balance doit être reposée sur la rainure du milieu. Cette action doit être exécutée avant que le menhir ne soit posé sur la balance. Libre à toi de choisir à quel moment effectuer cette action.



### Colonnes:

- La colonne que tu places ne sort pas du jeu à la fin du tour mais t'est rendue. Tu peux donc les **utiliser plusieurs fois**.
- Au cours d'une partie, tu as une fois la possibilité de placer **les deux colonnes** en même temps. Elles doivent alors être placées sur la même case. Cependant, après il te faudra sortir du jeu la grande colonne, et te contenter de la petite pour la suite de la partie. Si tu veux placer les deux colonnes en même temps, il faut l'annoncer avant d'avoir placé la première.



### Quartz:

- A chaque fois que c'est à ton tour de jouer, tu peux ajouter jusqu'à **quatre rondelles de bois** à la mise, alors que les autres ne peuvent miser que deux rondelles au maximum. Si tu ne veux pas ajouter de jetons à la mise, toi aussi tu ne peux en prendre qu'un seul pour toi même.



### Pierres quelconques:

- A la fin d'un tour, quand tout le monde a placé sa pierre, tu peux **ajouter la plus petite** de tes pierres quelconques sur la balance. Cette pierre devra être posée sur la même case que celle où se trouve déjà une pierre quelconque. Une fois que le résultat est visible, tu devras sortir une des deux pierres du jeu et reprendre l'autre. C'est à toi de choisir celle que tu veux garder. Si tu as déjà joué la plus petite pierre quelconque, cette action n'est plus possible.
- A la fin d'un tour, quand toutes les pierres sont placées, tu es libre de **déplacer « la pierre du destin »**. Elle ne peut cependant pas être posée sur une des cases de placement. Lorsque ce tour est terminé, « la pierre du destin » revient à sa place initiale.



Au cours d'une partie, ces deux actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois. Elles peuvent toutefois être effectuées lors d'un même tour.

**BALANCE-PIERRE À 4 :**

Les quatre cartes pierres sont mélangées face cachée. Chaque joueur pioche une carte et reçoit toutes les pierres de la variété représentée. Les pierres sont positionnées sur les cartes qui leur correspondent. Celui qui a **les colonnes** devient le premier **chef de tribu**. Le chef de tribu décide le temps d'un tour, de la condition de victoire et de l'ordre de passage des autres joueurs. On ne joue pas forcément dans le sens des aiguilles d'une montre.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

Le jeu se joue en **quatre parties** de **cinq tours** chacune. Chaque tour est composé des quatre actions suivantes, réalisées l'une après l'autre :

**1. Verser la mise de base et définir la condition de victoire:**

Au début de chaque tour, **deux** rondelles de bois du stock commun sont posées au centre de la table en tant que **mise de base** pour le pot du vainqueur. Ensuite le chef de tribu attiré décide si c'est le côté **le plus lourd** ou **le plus léger** de la balance qui gagne à la fin du tour.

**2. Placer des rondelles de bois et des pierres:**

Le chef de tribu désigne le premier joueur, qu'il peut être lui-même. Ce joueur peut prendre **une ou deux** rondelles du stock pour les ajouter **au pot**, ou alors, s'il pense ne pas avoir de chances de gagner, prendre **une** rondelle du stock **pour soi** même. Cependant, si on prend une rondelle pour soi, on ne touche aucun gain en cas de victoire à la fin du tour.

Ensuite le joueur nommé par le chef place une\* de ses pierres sur n'importe quelle case de placement libre de la balance. A ce moment, les spécificités de chaque variété de pierres peuvent être mises en œuvre (\* Les colonnes et les pierres quelconques permettent aussi de placer deux pierres). Lorsqu'un joueur a placé sa pierre, son coup est terminé.

Le chef de tribu demande alors à un autre joueur de son choix de placer des rondelles et une pierre. Cette procédure est renouvelée jusqu'à ce que tous les joueurs, y compris le chef de tribu, aient placé des pierres, et que toutes les variétés de pierres soient représentées sur la balance. Une fois arrivé là, le tour est terminé.

**3. Verser les gains:**

Au début du tour, le chef de tribu a décidé lequel des côtés le plus lourd ou le plus léger gagnerait. Les deux joueurs qui ont leurs pierres du côté gagnant, se répartissent les gains **de manière égale**. S'il y a un reste, il est joint au pot du tour suivant. Si un des gagnants n'avait rien misé et au lieu de cela pris une rondelle pour lui, son partenaire reçoit l'ensemble du pot. Si les deux gagnants n'avaient rien misé, les rondelles restent au centre de la table et s'ajoutent au pot du tour suivant.

**4. Nommer le chef de tribu du tour suivant, retirer des pierres du jeu:**

A la fin de chaque tour un nouveau chef de tribu est assigné pour le tour d'après. Pour ce faire, on regarde les pierres de l'équipe du **côté perdant** de la balance. Le perdant dont la pierre se situe sur la case à **l'extrémité** de la balance, devient nouveau chef de tribu. Ainsi il est tout à fait possible qu'un joueur devienne chef de tribu plusieurs fois de suite.

Ensuite les pierres placées au cours de ce tour sortent du jeu. Pour les colonnes et les pierres quelconques, il existe des règles spéciales correspondant à leurs spécificités (voir page 4).

**Fin d'une partie et décompte entre les parties:**

Au bout de cinq tours une partie est terminée, et s'ensuit une évaluation. Tous les joueurs comptent leurs rondelles de bois. Le joueur qui possède **le moins de rondelles** les repose **toutes** dans le stock commun, et les autres joueurs en reposent le même nombre.

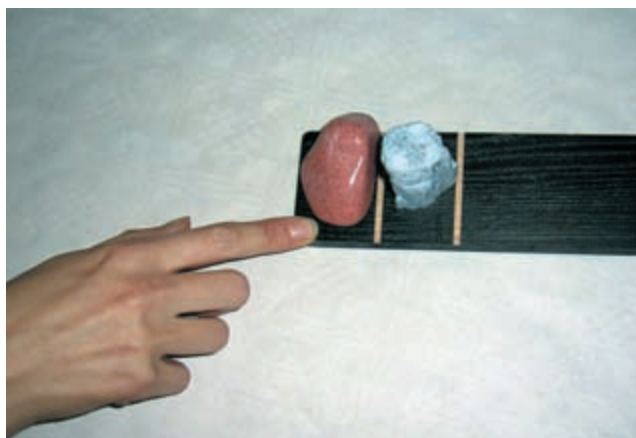
Ensuite chaque joueur passe sa carte pierre à son voisin de **gauche**, et celui-ci pose les pierres correspondantes dessus. La partie suivante peut commencer. Le premier chef de tribu est le joueur dont la pierre se situait à l'extrémité de la balance du côté perdant, au tour précédent.

**Fin du jeu:**

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

**CONSEIL POUR TOUTES LES VARIANTES:**

*Pour éviter que la balance ne bouge par l'élan généré quand on pose les pierres, nous conseillons de tenir le côté de la balance qui touche la table, jusqu'à ce que la pierre soit posée.*



## BALANCE-PIERRE À 3 :

La carte pierre **quartz** est placée à un endroit libre, et les quartz dessus. Au cours du jeu ils seront utilisés, mais leurs spécificités n'entreront pas en compte. Les trois autres cartes pierres sont mélangées face cachée, et distribuées aux joueurs. Chaque joueur pose sa carte face découverte devant lui et pose les pierres correspondantes dessus. Le **premier chef de tribu** est celui qui a les **colonnes**. Le chef du tour a toujours deux possibilités parmi lesquelles il peut choisir :

- **Chef-solo**: dans ce cas, le chef de tribu joue ce tour **seul** contre les deux autres joueurs. Si à la fin du tour sa pierre se trouve du côté gagnant de la balance, il gagne et remporte l'ensemble du pot. Si à la fin du tour la pierre du chef de tribu se trouve du côté perdant de la balance, ce sont ses deux adversaires qui gagnent, peu importe l'endroit où ils ont placé leurs pierres.
- **Chef en partenariat**: au début de chaque tour, le chef de tribu peut proposer un **partenariat** à un des autres joueurs, s'il estime par exemple ne pas pouvoir gagner seul. Si le joueur en question accepte, le dernier restant jouera seul. Celui-ci devra dans ce cas utiliser les quartz en plus de ses propres pierres, et jouera donc deux fois au cours du même tour. Cependant, il revient toujours au chef de tribu de décider à quel moment il pose les quartz et à quel moment il pose ses propres pierres. Si l'offre est déclinée, le chef de tribu devra jouer en solo (voir ci-dessus).

## DEROULEMENT DU JEU :

Le jeu se joue en **trois parties** de **cinq tours** chacune. Avant chaque tour, le chef de tribu assigné peut proposer un **partenariat** à un des autres joueurs pour ce tour. Chaque tour est composé des quatre actions suivantes, réalisées l'une après l'autre :

### 1. Verser la mise de base et définir la condition de victoire:

Au début de chaque tour, deux rondelles de bois du stock commun sont posées au centre de la table en tant que mise de base pour le pot du vainqueur. Ensuite le chef de tribu décide si, à la fin du tour, ce sont les pierres du côté **le plus léger ou le plus lourd** de la balance qui gagnent.

### 2. Placer des rondelles de bois et des pierres:

Le chef de tribu désigne le premier joueur, qu'il peut être lui-même. S'il désigne un autre joueur que lui-même, il décide aussi si lors de ce tour, le joueur devra utiliser les quartz ou ses propres pierres. Le chef de tribu, lui, ne peut **jamais** placer les quartz.

- si le joueur joue **ses propres pierres**, il peut prendre **une ou deux** rondelles du stock pour les ajouter au pot, ou alors prendre **une** rondelle du stock **pour soi** même. S'il en prend une pour lui-même, il ne recevra aucun gain à la fin du tour. Ensuite le joueur choisit une de ses pierres et la place sur une case libre de la balance. Les spécificités de sa variété de pierres peuvent alors entrer en compte (voir page 4).

- Si le joueur doit **jouer des quartz**, il en choisit un pour le placer sur une case libre de la balance. Aucune rondelle n'est alors ajoutée au pot.

Ensuite, le chef de tribu désigne un autre joueur, qui devra placer des rondelles et une pierre. Cette opération se renouvelle jusqu'à ce que toutes les cases de la balance soient occupées et que chaque variété de pierres, y compris les quartz, y soit représentée.

### 3. Verser les gains:

- Si le **chef de tribu gagne** au cours d'un **solo**, il remporte l'ensemble du pot. Un adversaire, dont la pierre se situe également du côté gagnant de la balance, ne touche rien. Si le chef de tribu n'avait rien misé, mais au lieu de cela pris une rondelle pour lui, il ne peut pas encaisser le pot en cas de victoire. Le pot s'ajoutera aux mises du tour suivant.
- Si le **chef de tribu perd** au cours d'un **solo**, ce sont ses deux adversaires qui gagnent peu importe le côté de la balance où se situent leurs pierres. Ils se partagent les gains de manière égale. Le reste éventuel reste au centre de la table. Si un des deux adversaires avait pris une rondelle pour lui au début du tour, c'est son partenaire qui remporte toute la somme. Si les deux avaient pris une rondelle, l'ensemble de la mise reste en place pour le tour suivant.
- Si le **chef de tribu gagne** au cours d'un **partenariat**, alors il doit partager les gains avec son partenaire, peu importe de quel côté de la balance ce dernier avait placé sa pierre. Celle-ci peut se trouver du côté perdant.
- Si le **chef de tribu perd** au cours d'un **partenariat**, donc si sa pierre est du côté perdant de la balance, c'est le troisième joueur qui remporte l'ensemble de la mise. Si un des deux partenaires avait pris une rondelle au lieu de miser, c'est l'autre qui remporte tout. Si les deux avaient pris une rondelle, la mise reste en place pour le tour suivant.

### 4. Nommer le chef de tribu du tour suivant, retirer des pierres du jeu:

A la fin de chaque tour, un chef de tribu est désigné pour le tour suivant. Pour cela on observe les pierres du **côté perdant** de la balance. Le joueur dont la pierre est sur la case **à l'extrémité** de la balance devient nouveau chef de tribu. Si la pierre en question est un quartz, c'est la personne qui l'a placée qui devient nouveau chef de tribu.

Ensuite toutes les pierres placées au cours de ce tour sont retirées du jeu. Pour les colonnes et les pierres quelconques, il existe des règles spéciales correspondant à leurs spécificités (voir page 4).

### Fin d'une partie et décompte entre les parties:

Au bout de cinq tours une partie est terminée, et s'en suit une évaluation. Tous les joueurs comptent leurs rondelles de bois. Le joueur qui possède le **moins** de rondelles les repose **toutes** dans le stock commun, et les autres joueurs en reposent le même nombre. Chaque joueur passe sa carte pierre à son voisin de **gauche**, et celui-ci pose les pierres correspondantes dessus. La partie suivante peut commencer. Le premier chef de tribu est le joueur dont la pierre se situait à l'extrémité du côté perdant de la balance, au tour précédent.

### Fin du jeu:

Après trois parties le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de rondelles de bois à ce moment là.

## BALANCE-PIERRE À 2 :

Les quatre cartes pierre sont mélangées face cachée, puis distribuées **deux** par joueur. Chaque joueur pose ses cartes face découverte devant lui, une à droite, l'autre à gauche, puis pose les pierres correspondantes dessus. Le **premier chef de tribu** est celui qui reçoit les **colonnes**. Chaque joueur mène donc deux variétés de pierres, dont l'une devra être utilisée de manière **active**, l'autre **passive**. Un tour ne peut être gagné que grâce à une pierre jouée de manière active.

Le chef de tribu **doit** mener de manière **active** la variété de pierres qui l'a fait devenir chef. Au début ce sont les colonnes.

- **Jeu actif:** le joueur peut ajouter à la mise **une ou deux** rondelles de bois du stock commun, ou prendre **une** rondelle pour lui-même. S'il prend une rondelle pour lui, il ne pourra pas participer aux gains à la fin du tour. Ensuite le joueur place une de ses pierres sur une case libre de la balance qu'il choisit. Les spécificités de sa variété de pierres peuvent alors entrer en compte (voir page 4).
- **Jeu passif:** la spécificité des pierres que l'on utilise de manière passive pendant ce tour, ne peut pas être exploitée. On ne peut pas augmenter la mise, ni prendre une rondelle pour soi-même, ni remporter les gains si à la fin du tour la pierre utilisée de manière passive se situe du côté gagnant de la balance. Une pierre jouée de manière passive ne peut jamais gagner une partie.

## DEROULEMENT DU JEU :

Le jeu se joue en **quatre parties** de **cinq tours** chacune. Chaque tour est composé des actions suivantes, réalisées l'une après l'autre :

### 1. Verser la mise de base et définir la condition de victoire:

Au début de chaque tour, **deux** rondelles de bois du **stock commun** sont posées au centre de la table en tant que mise de base pour le pot du vainqueur. Ensuite le chef de tribu décide si, à la fin du tour, ce sont les pierres du côté le plus léger ou le plus lourd de la balance qui gagnent.

### 2. Placer des rondelles de bois et des pierres:

Le chef de tribu désigne le premier joueur, qu'il peut être lui-même. S'il désigne son adversaire, celui-ci choisit parmi ses deux variétés de pierres celle qu'il veut jouer au cours de ce tour, et s'il veut l'utiliser de manière **active** ou **passive**. Ensuite le joueur place une des pierres de la variété choisie sur une case libre de la balance. S'il joue de manière active, il peut exploiter les spécificités de la variété de pierres choisie (voir page 4). Ainsi, au cours d'une partie, un joueur peut utiliser les spécificités de ses **deux** variétés de pierres.

Ensuite le chef de tribu décide qui pose la prochaine pierre; ce peut être le même joueur qu'au tour précédent. Cela se répète jusqu'à ce que chaque variété de pierres soit placée, et que chacun des joueurs ait joué deux fois (une fois de chaque manière active et passive).

### 3. Verser les gains:

- Si à la fin d'un tour, une pierre jouée de manière **active** et une autre jouée de manière **passive** se trouvent du côté gagnant de la balance, c'est le propriétaire de la pierre jouée de manière active qui emporte l'ensemble du pot. Si le gagnant avait pris une rondelle pour lui au début du tour, alors le pot reste en place pour le tour suivant.
- Si à la fin du tour il y a **deux** pierres jouées de manière **active** sur le côté gagnant, les joueurs se partagent les gains. Le reste éventuel reste en place pour le tour suivant. Si un des deux joueurs avait pris une rondelle pour lui au début, alors c'est l'autre qui remporte l'ensemble des gains. Si les deux avaient pris une rondelle au début du tour, alors le pot reste en place pour le tour suivant.

### 4. Nommer le chef de tribu du tour suivant, retirer des pierres du jeu:

A la fin de chaque tour, un chef de tribu est désigné pour le tour suivant. Pour cela on observe les pierres du **côté perdant** de la balance. Le joueur dont la pierre se trouve à **l'extrémité** de la balance devient nouveau chef de tribu.

Ensuite toutes les pierres placées au cours de ce tour sont retirées du jeu. Pour les colonnes et les pierres quelconques, il existe des règles spéciales correspondant à leurs spécificités (voir page 4).

### Fin d'une partie et décompte entre les parties:

Au bout de cinq tours une partie est terminée, et s'en suit une évaluation. Le joueur qui a le moins de rondelles de bois les repose toutes dans le stock commun. L'autre joueur en dépose le même nombre et garde celles qu'il lui reste.

Toutes les variétés de pierres sont décalées dans le **sens des aiguilles d'une montre**: chaque joueur donne sa carte pierre de **gauche** à son adversaire, qui la place à sa droite et décale la carte qui s'y trouvait jusqu'à présent à sa gauche. On repositionne les pierres sur les cartes correspondantes. La partie suivante peut commencer. Le premier chef de tribu est le joueur dont la pierre se situait à l'extrémité du côté perdant de la balance, au tour précédent.

### Fin du jeu:

Après quatre parties le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de rondelles de bois à ce moment là.



## DES QUESTIONS ?

### Au début du jeu, la balance doit elle tenir en équilibre?

- Non, un côté de la balance encore inoccupée peut toucher la table.

### Comment doit-on placer les pierres?

- On ne peut placer des pierres que sur des cases libres de la balance. S'il y a encore plusieurs cases libre, le joueur peut choisir celle où il veut placer sa pierre.
- En général, on place une pierre de chaque variété par tour. Les colonnes et les pierres quelconques présentent des exceptions puisqu'une fois par partie on peut en placer deux sur la même case.
- Toutes les pierres doivent être placées de manière à ne pas dépasser les bords des cases. Si on pose deux pierres quelconques, elles peuvent dépasser sur les côtés de la balance.
- Il faut tenir le côté de la balance qui est en bas au moment de la pose de la pierre, jusqu'à ce que la pierre soit en place. Ensuite seulement on peut lâcher. Il est important de procéder ainsi surtout avec la dernière pierre du tour.

**Exemple:** Le chef de tribu a décidé que le côté le plus lourd de la balance gagnait à la fin du tour. Le côté qui se trouve en haut au moment de placer la pierre ne peut gagner que, si avec la dernière pierre posée, le côté opposé de la balance se lève au moment où on lâche la balance.

### Je n'ai rien misé, mais à la fin du tour ma pierre se trouve du côté gagnant de la balance. Est-ce que je reçois une partie des gains?

- Non. Peu importe si l'on joue à quarte, à trois, ou à deux: si au lieu de miser on se prend une rondelle du stock, on ne touche rien lors de la distribution des gains, même si à la fin, notre pierre se trouve du côté gagnant de la balance.

### Qui est le premier chef de tribu d'une nouvelle partie?

- On procède de la même manière que pour désigner le chef de tribu du prochain tour au cours d'une partie: le nouveau chef de tribu est celui qui avait placé sa pierre sur la case se situant à l'extrémité du côté perdant de la balance, lors du dernier tour de la partie précédente.

### Que se passe-t-il lorsqu'il n'y a plus de rondelles de bois dans le stock?

- Si l'on ne peut plus prendre de rondelles dans le stock, il faut le remplir: tous les joueurs déposent autant de rondelles dans le stock commun qu'en possède le joueur le plus « pauvre » à ce moment là. Le joueur ayant le moins de rondelles devra alors les reposer toutes.

### Quelles sont donc ces pierres?

- Le pierres du jeu sont fabriquées en THETA-stone, elles ont toutes le même poids spécifique. Plus d'information sur ce matériau sur [www.theta.de](http://www.theta.de).

**Précision:** le dessous légèrement rêche des pierres peut causer des rayures sur des surfaces fragiles, c'est pourquoi il est conseillé de poser les pierres sur les cartes ou d'autre supports.

**Theta**  
stone



