

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

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

# Ce rêve est devenu réalité !

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

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

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

**ESCALE À  
JEUX**

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

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



# STONEHENGE

**"Celui qui dominera le cercle de pierres sera le maître."  
Un jeu de Reiner Knizia**

Un jeu tactique pour 2 joueurs, à partir de 10 ans.  
Durée du jeu : 15 minutes env. Jeu No. 49012.  
Edition allemande: © 1993 Reiner Knizia; & © 1994 Blatz Spiele, Berlin.

## **Trente mégalithes et une énigme - Stonehenge.**

De puissants menhirs se dressent sur la plaine de Salisbury en Angleterre. Liés entre eux par des linteaux de pierre, ils forment un cercle de plus de 30 mètres de diamètre.

## **Deux druides testent leurs pouvoirs - Idée du jeu.**

*Imaginez que vous êtes dans le site mythique de Stonehenge. Par une nuit sombre, au milieu de l'été 395 avant J.-C., vous êtes venu pour devenir le Maître Druides.*

Le combat commence. Avec les premiers rayons du soleil, de mystérieuses lignes apparaissent sur le sol. Les intersections des lignes alimentent la puissance des druides. Le druide dont la magie est la plus puissante deviendra le Maître - pour cela placez astucieusement les pions des druides sur les intersections. La valeur totale de vos pièces sur une ligne doit être supérieure à celle de votre adversaire. De cette manière vous dominez une ligne et vous pouvez l'indiquer avec l'un de vos mégalithes. Le premier à avoir placé tous ses mégalithes devient le Maître Druides victorieux.

## **Qu'est ce qu'on trouve à Stonehenge - Matériel du jeu.**

Si vous souhaitez participer à la lutte pour la maîtrise de Stonehenge, vous aurez besoin de:

- ces règles,
- le plateau de jeu,
- 18 pions druide, 9 noirs et 9 marrons (chaque ensemble comprend les valeurs: 2 fois Un, Deux et Trois ; et une fois Quatre, Cinq et Six),
- 16 mégalithes, 8 noirs et 8 marrons.

## **Avant le lever du soleil - Mise en place du jeu.**

- Posez le plateau.
- Chaque joueur prend les pions druide et les mégalithes d'une couleur et les place visibles devant lui.
- Décidez qui commence. Le jeu continue alternativement.

## **Les rayons du soleil montrent le chemin - Déroulement du jeu.**

A son tour, chaque joueur place l'un de ses pions druide sur une intersection grise vide. Le nombre doit être visible, pour montrer la valeur du pion druide. Jouez tactiquement, afin de dominer les lignes jaunes sur le plateau. Chaque ligne comprend de deux à cinq cases de long, ce qui fait varier la difficulté pour les dominer.

### **Quand une ligne est elle dominée ?**

- Quand tous les espaces d'une ligne sont occupés et que la valeur totale de vos pions druide est supérieure au total de votre adversaire. Si les deux totaux sont égaux, le joueur ayant placé en dernier un pion druide sur la ligne a perdu.
- Très souvent, vous dominerez une ligne avant même qu'elle ne soit complètement remplie de pions druide. C'est le cas, lorsque votre adversaire, même s'il posait les meilleurs pions qui lui restent sur les espaces encore inoccupés, ne peut battre votre total actuel.

**Exemple :** Le joueur avec les pièces marrons a un total actuel de 6; le total de son adversaire est de 1; et il y a deux cases vides restantes sur la ligne. L'adversaire de marron n'a plus comme pions restants qu'un Trois, un Deux et un Un. Même s'il place son Trois et son Deux sur les deux cases vides, il peut seulement atteindre un total de 6. Ce n'est pas assez pour battre marron. C'est pourquoi marron peut d'ores et déjà déclarer sa domination sur la ligne. Dès qu'un joueur domine une ligne il peut placer un de ses mégalithes sur le petit espace vert au bout de la ligne. Si un joueur manque une telle opportunité ou si l'opportunité se produit pendant le tour de son adversaire, il doit attendre son tour pour placer ses mégalithes. Parfois, plus d'un mégalithe peuvent être placés dans un tour.

### **Qui est le Maître Druides ? Fin du jeu.**

La lutte de pouvoir est résolue lorsqu'un des joueurs a posé ses huit mégalithes. Le jeu est à présent terminé. Le joueur gagnant est honoré comme Maître Druides.

Sacrebleu, cela ne doit pas être la fin. Jouez à STONEHENGE, plusieurs fois et notez le nombre de mégalithes restants au perdant. Après plusieurs parties, le joueur avec le plus petit total de mégalithes restants est le vrai Maître Druides.

De plus, vous pouvez aussi jouer à STONEHENGE avec les pions face cachée. Toutes les règles restent inchangées. Cependant, vous gardez vos pions druide secrets et vous les posez face cachée sur le plateau. C'est seulement lorsqu'une ligne est complètement remplie que les pions druide sont retournés.

Voyons voir qui, comme un vrai druide est capable de prédire l'avenir et de placer ses pions plus sagement.

**Le combat peut commencer!  
Démontrez votre vraie maîtrise!**

Nous vous donnons les réponses ! Un service de Blatz.

Si vous avez une question, écrivez nous à Blatz Spiele. Nous vous garantissons une réponse.  
Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin, Allemagne.

Traduction française : Catherine Soubeyrand, Juin 1997

---

Mise en ligne par François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>