

Ponte del Diavolo
Hans im Glück, 2007
Martin EBEL
2 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

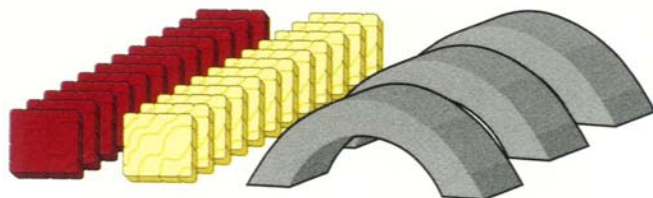
MARTIN EBEL *Ponte del Diavolo*

Doel van het spel

De spelers proberen zoveel mogelijk eilanden op het speelbord te brengen en deze eilanden met bruggen te verbinden.

Spelmateriaal

- ➡ 80 stenen in twee kleuren
- ➡ 15 grijze bruggen
- ➡ 1 speelbord
- ➡ 1 stoffen buidel
- ➡ 1 handleiding



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt tussen de twee spelers geplaatst.

Het spelmateriaal wordt gesorteerd per kleur en naast het speelbord klaargelegd.

De Alex Randolph startregel: de oudste speler neemt twee lichte stenen en plaatst die op willekeurige velden op het speelbord.

De andere speler moet nu kiezen of hij met de lichte of met de donkere stenen wil spelen.

Begin van het spel

De speler met de donkere stenen plaatst nu twee stenen op het speelbord.

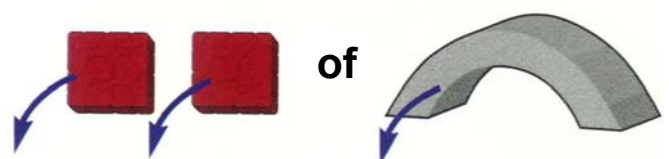
Spelregels en spelverloop

Regel 1: Plaatsen

De speler die aan de beurt is, plaatst ofwel

→ twee stenen van zijn kleur op willekeurige vrije velden van het speelbord (de beide stenen moeten niet aangrenzend worden gezet) **of**

→ één brug op twee eigen stenen



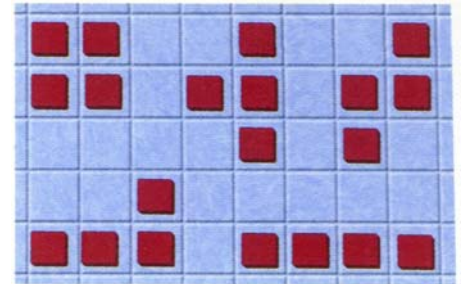
Regel 2: Eilanden en zandbanken

Een concentratie van 4 gelijkgekleurde stenen die elkaar met de zijdes raken, noemt men een **eiland**. Een eiland bestaat altijd uit welgeteld 4 stenen, het mag geen stenen meer of minder bevatten. De vorm van het eiland speelt geen rol.

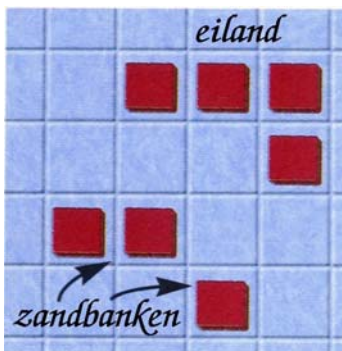
Een concentratie van 1, 2 of 3 gelijkgekleurde stenen noemt men een **zandbank**. Een eiland mag noch raken aan een ander eiland van dezelfde kleur, noch aan een zandbank van dezelfde kleur, ook niet diagonaal (zie de afstandsregel in het voorbeeld 1).

Zandbanken mogen elkaar diagonaal wel raken (zie voorbeelden 1 en 4). Zij kunnen eventueel uitgroeien tot een eiland als ze dan geen ander eiland of zandbank van dezelfde kleur raken of meer dan 4 stenen bevatten (voorbeelden 2, 3 en 5).

De afstandsregel geldt niet voor eilanden of zandbanken van een verschillende kleur (voorbeeld 6).

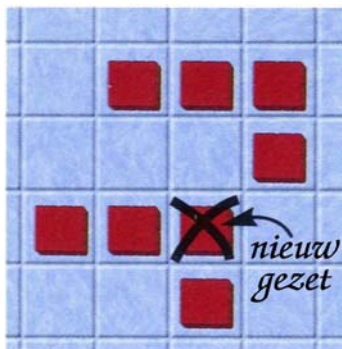


Deze 5 vormen van een eiland en alle spiegelingen daarvan zijn mogelijk.



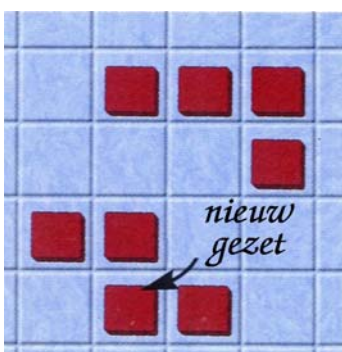
Voorbeeld 1

De afstandsregel werd in acht genomen.



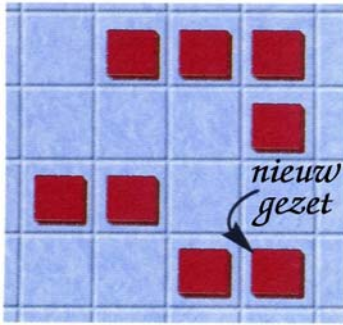
Voorbeeld 2

De speler mag op dit veld uit de beide zandbanken geen eiland vormen omdat dan de afstandsregel wordt geschonden.



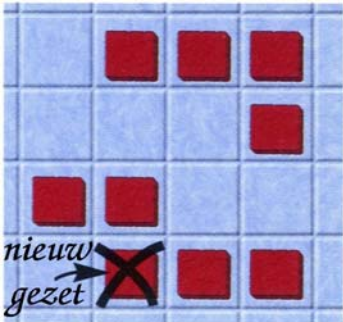
Voorbeeld 3

Op deze plaats kan de speler een eiland bouwen.



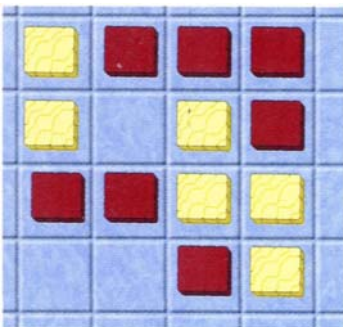
Voorbeeld 4

De speler vergroot zijn zandbank.



Voorbeeld 5

De speler mag op deze plaats niet zetten omdat er dan een concentratie van vijf gelijkgekleurde stenen zou ontstaan, en dit is verboden.



Voorbeeld 6

Stenen van een verschillende kleur mogen zich zonder beperking raken.

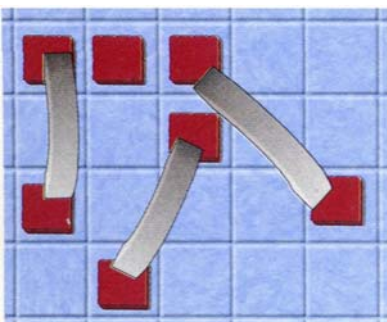
Regel 3: Bruggen en geblokkeerde velden

Een brug verbindt 2 gelijkgekleurde stenen die 1 veld afstand moeten hebben (voorbeeld 7).

Eén steen kan maar één bruginde dragen (voorbeeld 8).

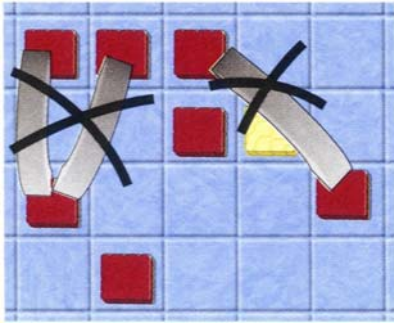
Als een brug wordt gebouwd, mag daaronder geen steen liggen, om het even welke kleur deze steen heeft (voorbeeld 8).

Onder een gebouwde brug mag geen steen worden gelegd. Deze velden noemt men geblokkeerd (voorbeeld 9). Onder een brug zijn er hoogstens twee geblokkeerde velden.



Voorbeeld 7

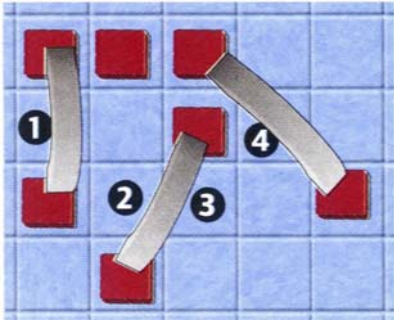
Op deze drie wijzen kunnen bruggen worden gebouwd.



Voorbeeld 8

De bruggen aan de linkerkant mogen op deze manier niet worden gebouwd omdat één steen maar één bruggeinde kan dragen.

De brug aan de rechterkant mag niet worden gebouwd omdat onder de brug al een steen ligt.



Voorbeeld 9

De velden met de nummers 1, 2, 3 en 4 zijn geblokkeerde velden.

Einde van het spel

Als de speler met de lichte stenen geen twee stenen meer kan leggen en hij ook verzaakt om een brug te bouwen, mag de speler met de donkere stenen nog een speelbeurt uitvoeren.

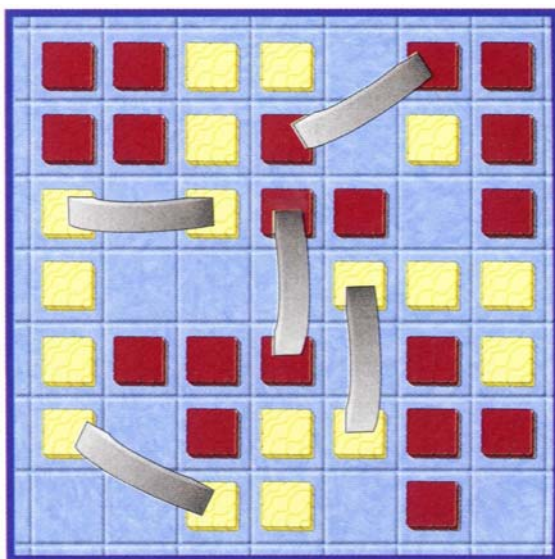
Als de speler met de donkere stenen geen twee stenen meer kan plaatsen en hij ook verzaakt aan het bouwen van een brug, dan eindigt het spel onmiddellijk.

Waardering en winnaar

Iedere speler rekent zijn eilanden af. Een **afzonderlijk eiland** dat niet met andere eilanden is verbonden, telt voor **1 punt**.

Eilanden die met elkaar zijn verbonden (ook via zandbanken) tellen op de volgende manier:

Eilandengroepen met verbonden eilanden	2	3	4	5	6	7	8
Punten	3	6	10	15	21	28	36



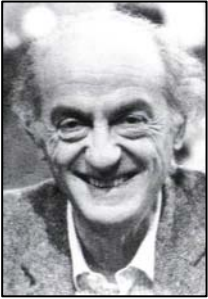
Voorbeeld van een waardering op een verkleind speelbord

De speler met de lichte stenen heeft 4 verbonden eilanden en dat levert 10 punten op.

De speler met de donkere stenen heeft 2 verbonden eilanden (via een zandbank) en dat levert 3 punten op. Daarnaast heeft hij nog twee afzonderlijke eilanden wat 2 punten oplevert. In totaal heeft hij 5 punten behaald.

Rechtsongeldig geplaatste stenen

Als blijkt dat er stenen zijn geplaatst in strijd met de regels en dit pas wordt gezien na enkele rondes, raden wij toch aan om het spel af te breken en een nieuw spel te beginnen.



Alex Randolph (°1922 in Arizona - † 2004 in Venetië) was één van de bekendste en invloedrijkste spelauteurs. Geboren als Amerikaan was hij toch een kosmopoliet, sprak vloeiend vier talen en leefde in vele landen in de wereld vooraleer hij zich definitief vestigde in Venetië. Of het nu ging over kinderspellen, familiespellen of meer tactische spellen, de spellen van Alex Randolph zijn altijd zeer eenvoudig te begrijpen maar daarom niet zo simpel om te spelen. Altijd zit er wel een bijzondere kneep of truc in verscholen.

Tot zijn meer dan 100 gepubliceerde spellen behoren de zeer succesvolle spellen zoals SAGALAND, HOL'S DER GEIER, TEMPO KLEINE SCHNECKE, RASENDE ROBOTER, RÜSSELBANDE en TWIXT, waarop ook **PONTE DEL DIAVOLO** een stuk is gebaseerd.

De auteur van PONTE DEL DIAVOLO Martin EBEL: "Ik heb Alex Randolph leren kennen en waarderen. Als ik na zijn dood nogmaals over zijn spellen nadacht, ontstond bij mij een spelidee voor zijn klassieker TWIXT. Zijn paardensprongproblematiek is daarbij geniaal getransponeerd, maar ook strikt gereduceerd. Om die reden wou ik een ietwat ander uitgangspunt kiezen dat meer alternatieve handelingen mogelijk maakt zodat er meer intuïtie als logica wordt verlangd. Nochtans wil ik dit spel als eerbetoon aan Alex Randolph opdragen.



Ponte del Diavolo

Ponte del Diavolo

"Twee stenen hier en het eiland is klaar en ik heb een zegepunt behaald. Ofwel plaats ik toch een brug zodat mijn lieve tegenspeler flink wordt gehinderd !"

Ondanks de weinige spelregels zijn er vele spelmogelijkheden die de beide spelers goed in overweging moeten nemen.

Ponte del Diavolo is een kort maar dynamisch spel waarbij strategie, planning en tactiek in voortdurend conflict liggen.

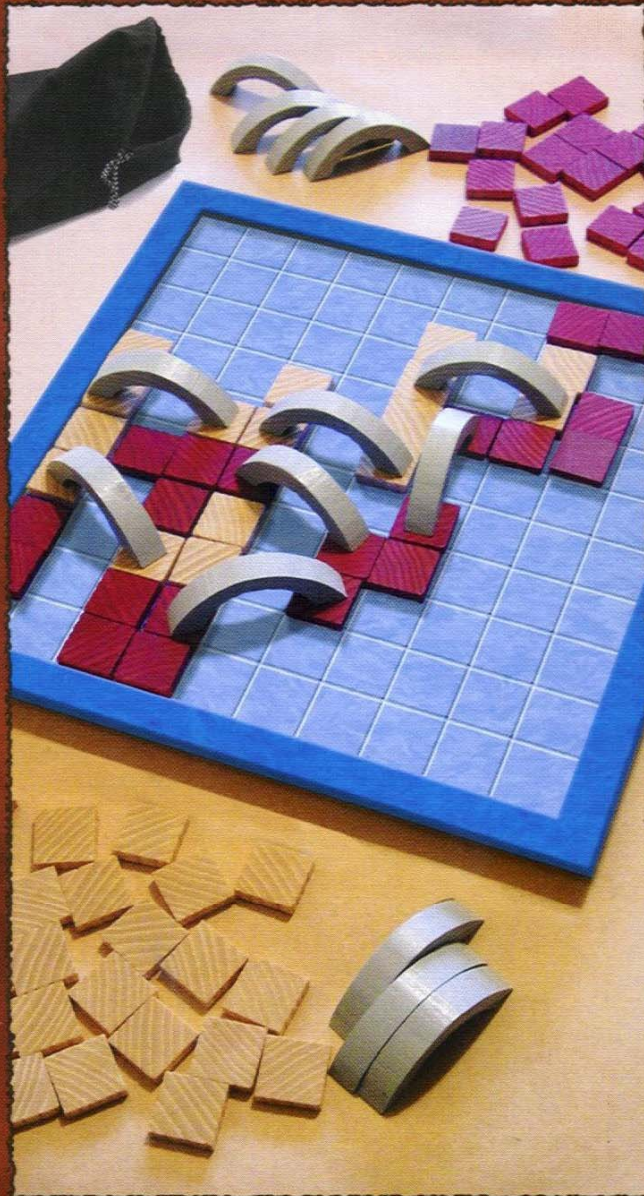
Martin Ebel heeft dit spel opgedragen aan de bekende spelauteur Alex Randolph, omdat dit een herwerking is van één van zijn beroemde spellen, Twixt.

Randolphs voorliefde voor eenvoudige maar gewiekste spellen en zijn langdurig verblijf in Venetië, met de vele beroemde bruggen, was de aanleiding van dit spel.

Ponte del Diavolo, een spel voor intelligente bruggenbouwers.

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 15 bruggen
- 80 eilandstenen in 2 kleuren
- 1 stoffen buidel



COPYRIGHT:

© 2007
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München



VERTRIEB:

Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16
12359 Berlin
Art. Nr. 48168
Made in Germany

AUTOR:

Martin Ebel
ILLUSTRATION:
Julien Delval
GESTALTUNG:
Christof Tisch

INFO:



Erstickungsgefahr. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da verschluckbare Kleinteile.

30 mei 2007