

MARTIN EBEL

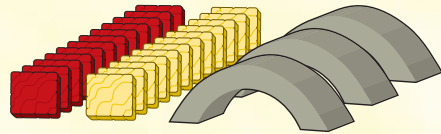
# Ponte del Diavolo

## Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Inseln auf den Spielplan zu bringen und diese mit Brücken zu verbinden.

## Spielmaterial

80 Steine in zwei Farben; 15 graue Brücken; 1 Spielplan; 1 Stoffbeutel



## Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird zwischen die Spieler gelegt. Das Spielmaterial wird nach Farben getrennt bereit gelegt.

**Die Alex Randolph Startregel:** Der ältere Spieler nimmt zwei helle Steine und setzt sie auf beliebige Felder des Spielplans. Der andere Spieler muss jetzt wählen, ob er mit den hellen oder den dunklen Steinen spielen will.

## Spielbeginn

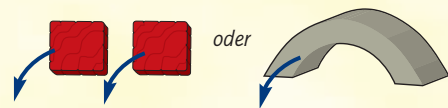
Der Spieler mit den dunklen Steinen setzt nun zwei Steine.

## Spielregeln und -verlauf

### Regel 1: Setzen

Der Spieler, der an der Reihe ist, setzt entweder

- **zwei Steine** seiner Farbe auf beliebige freie Felder des Spielplans (die beiden Steine müssen nicht benachbart gesetzt werden) **oder**
- **eine Brücke** auf zwei eigene Steine.



### Regel 2: Inseln und Sandbänke

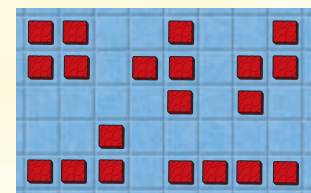
Eine Ansammlung von 4 gleichfarbigen Steinen, die sich an den Seiten berühren, nennt man eine **Insel**. Eine Insel besteht immer aus genau 4 Steinen, sie darf keinen Stein mehr oder weniger enthalten. Ihre Form ist beliebig.

Eine Ansammlung von 1, 2 oder 3 gleichfarbigen Steinen nennt man **Sandbank**.

Eine Insel darf weder eine weitere Insel der gleichen Farbe noch eine Sandbank der gleichen Farbe berühren, auch nicht diagonal (Abstandsregel, siehe **Beispiel 1**). Sandbänke dürfen sich diagonal berühren (**Beispiel 1** und **4**). Sie können nur zu einer Insel ausgebaut werden, wenn sie dann keine weitere Insel oder Sandbank der gleichen Farbe berühren oder mehr als 4 Steine enthalten (**Beispiel 2, 3** und **5**).

Die Abstandsregel gilt nicht für Inseln oder Sandbänke unterschiedlicher Farbe!

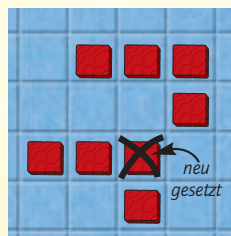
(**Beispiel 6**)



Diese 5 Inseln sowie alle Spiegelungen davon sind möglich.



**Beispiel 1:** Die Abstandsregel ist gewahrt.



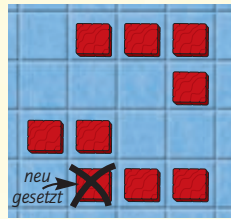
**Beispiel 2:** Der Spieler darf auf diesem Feld aus den beiden Sandbänken keine Insel bilden, da die Abstandsregel verletzt würde.



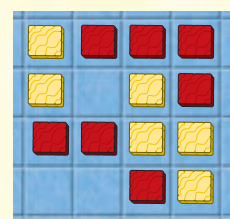
**Beispiel 3:** Hier darf der Spieler eine Insel bilden.



**Beispiel 4:** Der Spieler erweitert eine Sandbank.



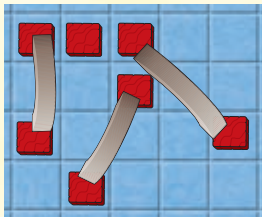
**Beispiel 5:** Der Spieler darf hier nicht setzen, da eine Ansammlung von 5 gleichfarbigen Steinen entstehen würde. Dies ist nicht erlaubt.



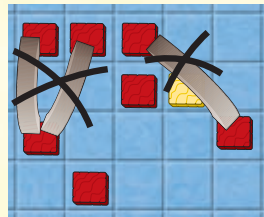
**Beispiel 6:** Steine unterschiedlicher Farben dürfen sich ohne Einschränkung berühren

### Regel 3: Brücken und blockierte Felder

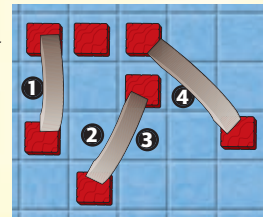
Eine Brücke verbindet 2 gleichfarbige Steine, die 1 Feld Abstand haben müssen (**Beispiel 7**). 1 Stein kann nur 1 Brückenende tragen (**Beispiel 8**). Wird eine Brücke gebaut, darf darunter kein Stein liegen, unabhängig von seiner Farbe (**Beispiel 8**). Unter eine gebaute Brücke darf kein Stein gelegt werden. Diese Felder nennt man blockiert (**Beispiel 9**). Unter einer Brücke gibt es höchstens 2 blockierte Felder.



**Beispiel 7:**  
Auf diese drei Arten können Brücken gebaut werden.



**Beispiel 8:**  
Die Brücken links dürfen so nicht gebaut werden, weil ein Stein nur eine Brücke tragen kann. Die Brücke rechts darf nicht gebaut werden weil unter der Brücke ein Stein liegen würde.



**Beispiel 9:**  
1-4 sind blockierte Felder.

### Spielende

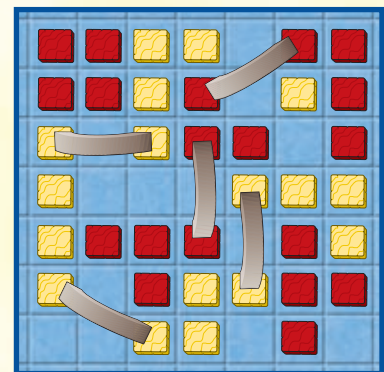
Kann der helle Spieler keine zwei Steine mehr legen und verzichtet darauf, noch eine Brücke zu bauen, so darf der dunkle Spieler noch einen Zug machen. Kann der dunkle Spieler keine zwei Steine mehr setzen und verzichtet auf das Bauen einer Brücke, so endet das Spiel sofort.

### Wertung und Sieger

Jeder Spieler rechnet seine Inseln ab. Eine **einzelne Insel**, die nicht mit anderen Inseln verbunden ist, zählt **1 Punkt**. Miteinander verbundene Inseln (auch über Sandbänke hinweg) zählen folgendermaßen:

Inselgruppen mit verbundenen Inseln	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	3	6	10	15	21	28	36

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Inseln. Ist auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Brücken. Ist auch hier Gleichstand, haben beide gewonnen.



**Beispiel Wertung auf verkleinertem Spielplan:** Hell hat 4 verbundene Inseln: 10 Punkte. Dunkel hat 2 (über eine Sandbank) verbundene Inseln: 3 Punkte. Dazu 2 einzelne Inseln: 2 Punkte. Dunkel hat insgesamt 5 Punkte.

### Regelwidrig gesetzte Steine

Sind regelwidrig gesetzte Steine von beiden Spielern innerhalb der nächsten zwei Runden nicht erkannt worden, so wird das Spiel abgebrochen und neu begonnen.



**Alex Randolph** (\*1922 in Arizona – †2004 in Venedig) war einer der bekanntesten und einflussreichsten Spieleautoren. Als gebürtiger Amerikaner war er Kosmopolit, sprach vier Sprachen fließend, lebte in vielen Ländern der Welt, bevor er sich in Venedig niederlies. Ob Kinder-, Familien- oder komplexes Taktikspiel, seine Spiele sind einfach, aber nie simpel, sie haben immer einen besonderen Kniff. Zu seinen weit über 100 veröffentlichten Spielen gehören Erfolge wie **SAGALAND**, **HOL'S DER GEIER**, **TEMPO KLEINE SCHNECKE**, **RASENDE ROBOTER**, **RÜSSELBANDE** und **TWIXT**, auf das sich auch **PONTE DEL DIAVOLO** bezieht.

Der Autor von **PONTE DEL DIAVOLO** **Martin Ebel**: *»Ich habe Alex Randolph etwas kennen und sehr schätzen gelernt. Als ich nach seinem Tod nochmals über seine Spiele nachdachte, entzündete sich bei mir ein Spielgedanke an seinem Klassiker TWIXT. Die Rösselsprungproblematik ist dabei genial umgesetzt, aber auch streng aufs Logische reduziert. Deshalb wollte ich einen etwas anderen Ansatz wählen, der mehr alternative Handlungen ermöglicht, der mehr Intuition als Logik verlangt. Dennoch will ich dieses Spiel als Hommage an Alex Randolph verstanden wissen.«*



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de  
oder per Post:  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München

Unser weiteres Spielprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

Verlag und Autor bedanken sich bei Karl-Heinz Schmiel für das Entdecken der Spielidee beim Göttinger Autorentreffen und viele Testpartien. Der Autor bedankt sich bei Niek Neuwahl für die Ermutigung, bei Alan Moon für sein Interesse, bei den Spielfreunden Kassel für unzählige Tests und besonders bei seiner Frau Gudrun Ebel für die Begeisterung und Unterstützung.