

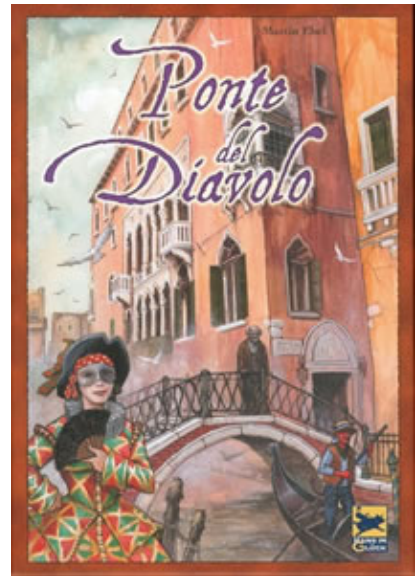
Ponte del Diavolo Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Martin Ebel

Inhalt

Ponte del Diavolo Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielziel.....	2
Spielbeginn.....	3
Inseln und Sandbänke.....	4
Brücken und blockierte Felder.....	5
Spielende und Wertung.....	6
Einige kurzgefasste grundsätzliche Taktiken für Anfänger vom Autor Martin Ebel.....	7
Schlussbemerkung.....	9

Ponte del Diavolo Spielregeln



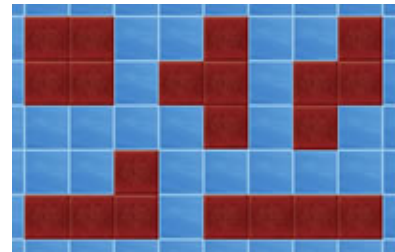
Einleitung und Spielziel

Ponte del Diavolo ist ein Spiel von **Martin Ebel** und wird von Hans im Glück herausgegeben. Das Spiel ist eine Reminiszenz des Autors an **Alex Randolph** und sein Spiel **Twixt**. Das **Spielziel** ist, möglichst viele Inseln auf den Spielplan zu bringen und diese mit Brücken zu verbinden. Der Spieler, dem das am besten gelingt, gewinnt das Spiel. Das Originalspiel wird auf einem 10x10-Brett gespielt, aber auf Brettspielnetz.de spielen wir es auf einem **12x12-Brett**, um mehr taktische Möglichkeiten zu haben.

Spielbeginn

Der erste Spieler (weiß) setzt 2 Steine auf beliebige Felder auf dem Brett. Der zweite Spieler muss nun wählen, ob er mit den weißen oder den dunkelroten Steinen spielen will. Wenn er mit den dunkelroten Steinen spielen will, setzt er nun ebenfalls zwei Steine auf das Brett. Wenn er aber mit Weiß spielen will, muss er nun auf einen der bereits liegenden weißen Steine klicken und dann tauschen die Spieler die Farben. Dies ist die sogenannte **Alex Randolph Startregel** (oder "pie-rule").

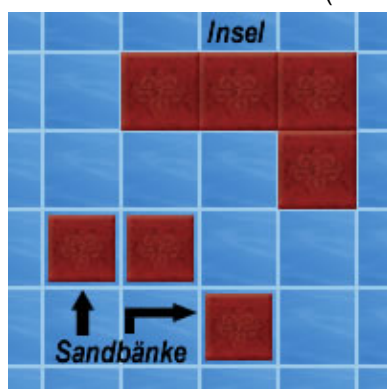
Abwechselnd sind nun beide Spieler am Zug. In einem Zug können sie nun entweder **2 Steine** ihrer Farbe auf beliebige freie Felder des Bretts setzen (die beiden Steine müssen nicht benachbart gesetzt werden) oder sie können **eine Brücke** auf zwei eigene Steine setzen.



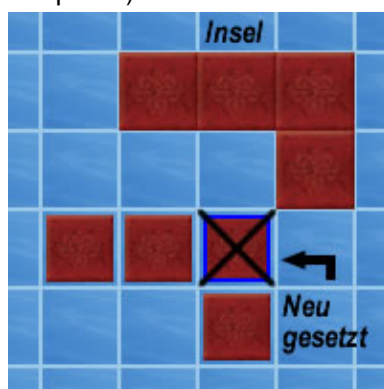
Diese 5 Inselformen sowie alle Spiegelungen davon sind möglich.

Inseln und Sandbänke

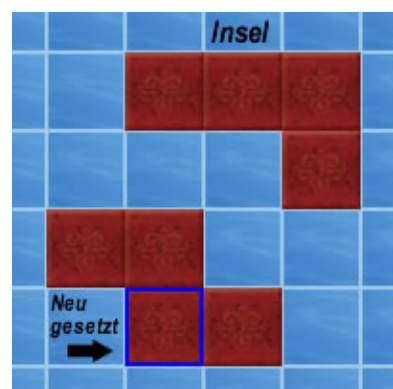
Eine Ansammlung von 4 gleichfarbigen Steinen, die sich an den Seiten berühren, nennt man eine **Insel**. Eine Insel besteht immer aus genau 4 Steinen, sie darf keinen Stein mehr oder weniger enthalten. Ihre Form ist beliebig. Eine Ansammlung von 1, 2 oder 3 gleichfarbigen Steinen nennt man **Sandbank**. Eine Insel darf weder eine andere Insel der gleichen Farbe noch eine Sandbank der gleichen Farbe berühren, auch nicht diagonal (Abstandsregel, siehe Beispiel 1). Sandbänke (auch der gleichen Farbe) dürfen sich diagonal berühren (siehe 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 (siehe Beispiel 2, 3 und 5). Die Abstandsregel gilt nicht für Inseln und Sandbänke unterschiedlicher Farbe (siehe Beispiel 6).



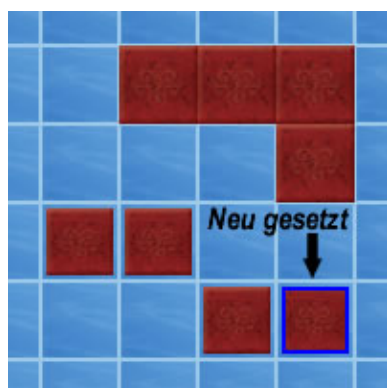
Beispiel 1: Die Abstandsregel ist gewahrt.



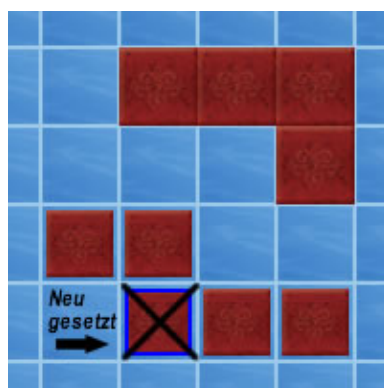
Beispiel 2: Der Spieler darf auf diesem Feld aus den beiden Sandbänken keine Insel bilden, da die Abstandsregel verletzt werden würde.



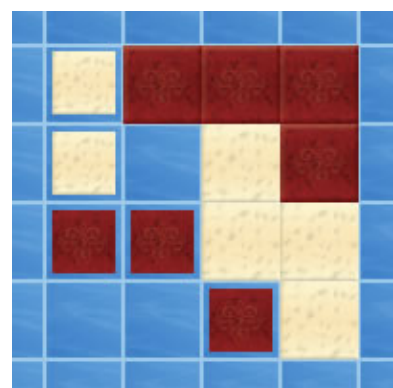
Beispiel 3: Hier darf der Spieler eine Insel bilden.



Beispiel 4: Der Spieler erweitert eine Sandbank.



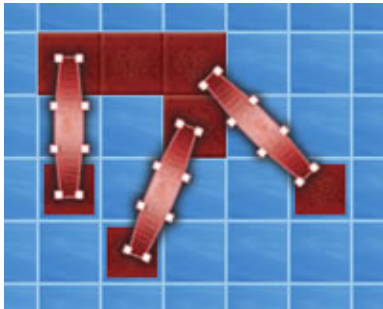
Beispiel 5: Der Spieler darf hier nicht setzen, da eine Ansammlung von 5 gleichfarbigen Steinen entstehen würde. Dies ist nicht erlaubt.



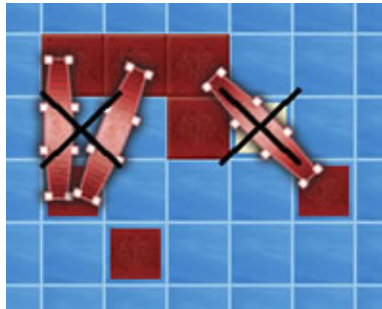
Beispiel 6: Steine unterschiedlicher Farben dürfen sich ohne Einschränkung berühren.

Brücken und blockierte Felder

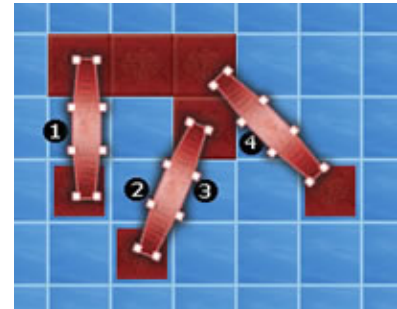
Eine Brücke verbindet 2 gleichfarbige Steine, die 1 Feld Abstand haben müssen (Beispiel 7). 1 Stein kann nur 1 Brückenende tragen (Beispiel 8). Wird eine Brücke gebaut, darf darunter kein Stein liegen, unabhängig von seiner Farbe (abgesehen natürlich vom Start- und Endpunkt) (Beispiel 8). Auch unter eine gebaute Brücke darf kein Stein gelegt werden. Diese Felder nennt man **blockiert** (siehe Beispiel 9). Unter einer Brücke gibt es höchstens 2 blockierte Felder. Blockierte Felder gelten allein für neue Steine. Brücken können sehr wohl über ein blockiertes Feld gehen, aber Brücken können sich natürlich nicht kreuzen oder teilweise aufeinander liegen. Dies ermöglicht beispielsweise zwei parallele Brücken, deren Anfangs- und Endfeld jeweils einen Rösselsprung auseinander liegen.



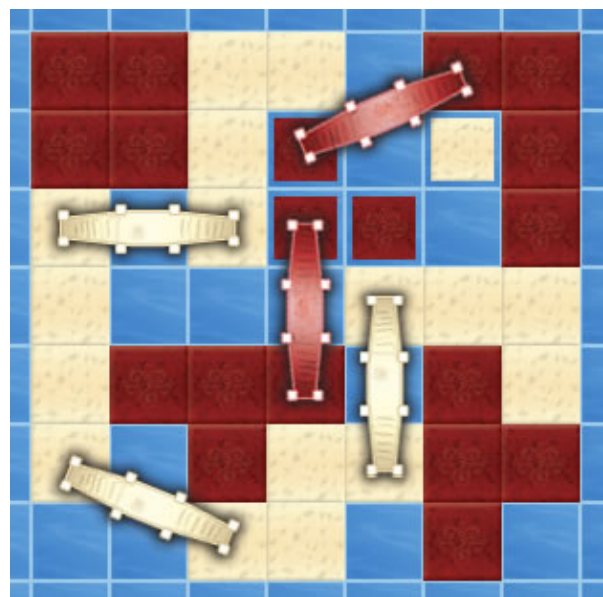
Beispiel 7: Auf diese 3 Arten können Brücken gebaut werden.



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.



Beispielwertung auf verkleinertem Spielplan::
 Weiß hat 4 verbundene Inseln: 10 Punkte.
 Dunkelrot hat 2 (über eine Sandbank) verbundene Inseln: 3 Punkte. Dazu 2 einzelne Inseln: 2 Punkte. Dunkelrot hat insgesamt 5 Punkte.

Spielende und Wertung

- Kann der **weiße Spieler** keine 2 Steine mehr legen und verzichtet darauf, noch eine Brücke zu bauen, dann kann er passen und der dunkelrote Spieler darf noch einen Zug machen.
- Kann der **dunkelrote Spieler** keine 2 Steine mehr setzen und verzichtet auf das Bauen einer Brücke, so endet das Spiel sofort.

Jeder Spieler erhält für seine Inseln **Punkte**:

1. Eine **einzelne Insel**, die nicht mit einer Brücke mit anderen Inseln verbunden ist, zählt **1 Punkt**.
2. Miteinander verbundene Inseln (Inselgruppen, auch über Sandbänke hinweg) zählen folgendermaßen:

Verbundenen Inseln	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Punkte	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Inseln. Ist auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Brücken. Ist auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

Einige kurzgefasste grundsätzliche Taktiken für Anfänger vom Autor Martin Ebel

Bei meinen Spielen mit Anfängern sind mir einige Taktiken aufgefallen, die Anfänger zunächst nicht erkennen. Ich habe ihnen eigenwillige Namen gegeben.

1. **Die Mitte ist stark:** Wenn Weiß die Mitte anbietet, nimm sie. Versuche von hier wie eine Spinne Brückenverbindungen nach so vielen Seiten wie möglich hinzubekommen.
2. **Fülle Sandbänke nicht ohne Not zu Inseln auf:** Lass den Gegner so lange wie möglich im Unklaren, in welche Richtung du dich entwickeln willst. Setze eher eine Brücke zwischen Sandbänken als dass du sie erst zu Inseln auffüllst ehe du eine Brücke baust.
3. **Brücken zur Inselmitte:** Wenn du mehrere Möglichkeiten hast, wie du eine Brücke zwischen Inseln/Sandbänken bauen kannst, wähle die, die nicht das Endteil einer Insel blockiert. Von dem Endteil kannst du im weiteren Verlauf noch weiter in die Fläche hinein bauen.
4. **Verbranntes Land:** Vermeide den Bau von diagonal sich berührenden Sandbänken (2 + 3; 2 + 2). Es ist verbranntes Land, das du mit Abstand meiden musst, wenn du weitere Inseln baust. Trotzdem haben auch sie eine Funktion, wenn es gilt, den Gegner an der Verbindung eines Insel-Clusters zu hindern. Gemein ist unfreiwilliges verbranntes Land, wenn man eine 1 + 2 Sandbank Konstellation gelegt hat, und der Gegner sie mit einer Diagonalbrücke zu verbranntem Land gemacht hat.
5. **Teile den Spielplan (Split the board in two):** Versuche, den Spielplan für deinen Gegner in zwei Teile aufzuteilen durch Brücken und Inseln, die die gegenüberliegenden Seiten oder Ecken verbinden. Das bringt ihn tendenziell in Nachteil.
6. **Die Zwickmühle (the fork):** Ein mächtiges Kampfinstrument, das du aus dem Mühlespiel sicher schon kennst. Mit dem Setzen von zwei Steinen an verschiedenen Stellen eröffnest du dir zwei Möglichkeiten, Brücken zu bauen oder Inseln aufzufüllen. Nur eine kann der Gegner verhindern. Sollte der Gegner mit seinen zwei Steinen deine Möglichkeiten verhindern, dann war es keine echte Zwickmühle.
7. **Lenke den Inselbau deines Gegners:** Oft reicht ein Stein, auch wenn du ihn an dieser Stelle zunächst nicht brauchst, um deinen Gegner zu zwingen, eine Insel in eine Richtung zu bauen, die er nicht will oder eine Brücke zu bauen, die ihm nichts bringt. Besonders eine Gegnerinsel in zweiter Reihe zum Rand gibt dir für später sichere freie Plätze am Rand des Spielfeldes. Besonders hinterhältig sind zwei Inseln des Gegners, die durch eine Rösselsprung-Brücke miteinander verbunden werden könnten, aber leider durch einen Stein von dir an richtiger Stelle daran gehindert werden. Für die Rösselsprungbrücke braucht man leider 2 benachbarte freie Plätze. So nah und doch so fern!
8. **Raumgreifend spielen:** Versuche immer raumgreifend zu legen. Lass Bereiche unvollendet (wenn sie nicht gefährdet sind). Aber verlier nicht den Überblick, wo du später noch etwas legen oder eine Brücke bauen willst. Es ist mir schon passiert, dass ich eine sichere Stelle vergessen hatte und daneben einen Stein plazierte, der das Ganze zu einer nicht mehr auffüllbaren Sandbank machte oder eine spielentscheidende Verbindung blockierte.

9. **Der "Kairos"**: Das ist im Endspiel der richtige Augenblick (aus dem Altgriechischen), um zu entscheiden, das man nicht mehr an einzelnen Inseln oder Blockaden des Gegners weiterbaut, sondern die Verbindungen und Auffüllungen seiner bestehenden punkteträchtigen Cluster baut. Der aufmerksame Spieler erkennt, wie viele Züge der Gegner noch hat und was man selbst noch alles zu erledigen hat. Extrembeispiel: Ein Spieler konzentriert sich auf den Innenraum und berührt kaum den Rand. Dadurch hast du viele Möglichkeiten, am Rand Inseln zu bauen, die du später verbinden willst. Plötzlich ist das Spiel zu Ende, weil der Gegner die Ränder nicht mehr belegen kann, sich aber im Inneren einen dichten Inselcluster bauen konnte. Bei den vielen Möglichkeiten hättest du gewinnen müssen. Aber wer zu spät kommt
10. **Aggressiv und gemein**: Dieses Spiel war durch die Bewegungsfreiheit der Brücken als ein intuitives, aufbauendes und verbindendes Spiel gedacht. Es ist eine Hommage und als Würdigung von Alex Randolph und seinem Werk gedacht. Leider haben mich ausgefuchste Spieler wie "Zugzwang" belehrt, dass es ein aggressives und gemeines Spiel ist, bei dem man versucht den Gegner zu schädigen, wo man kann, und seine Versuche eine schöne Inselwelt zu schaffen zerstört, wo man kann, und sogar vor verbranntem Land nicht zurück schreckt, sodass Punktestände wie 2 : 0 möglich sind. Also spielt es aggressiv und gemein, aber nach dem Spiel trennt euch bitte als gute Freunde.

Schlussbemerkung

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 niederließ. 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."