nestorgames

dakapo

Stephan Miksch

Ein schnelles Taktikspiel für 2 Spieler

EINLEITUNG

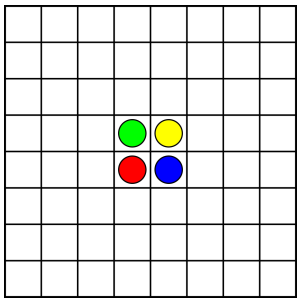
Dakapo (das Wort ist eine Adaption vom lateinischen „da capo“) ist ein abstraktes Brettspiel für zwei Spieler. Die Spielsteine in vier Farben werden abwechselnd von beiden Spielern gesetzt mit dem Ziel, ein Quadrat zu bilden. Klingt einfach. Aber oftmals endet das Spiel für den verlierenden Spieler plötzlich. Er darf dann mit dem Wort „dakapo“ eine Revanche verlangen.

SPIELMATERIAL

64 Spielsteine, jeweils 16 in vier Farben (rot, gelb, grün und blau), 1 Spielplan mit 8x8 Feldern

STARTAUFSTELLUNG

Ein Spielstein jeder Farbe wird auf die mittleren vier Felder des Spielplans gesetzt (*siehe Abbildung*). Die restlichen Steine bilden den gemeinsamen Vorrat.



SPIELABLAUF

Jeder Spieler setzt abwechselnd einen Spielstein aus dem Vorrat auf ein freies Feld. Dabei müssen stets folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Das Feld muss an mindestens ein besetztes Feld angrenzen. (Als angrenzend gelten die vier Nachbarfelder, die sich links, rechts, oberhalb und unterhalb des gewählten Felds befinden, nicht aber diagonal.)

- Die Farbe des Spielsteins darf nicht auf einem angrenzenden Feld vorhanden sein.

- Es darf nicht direkt nach einander ein Spielstein gleicher Farbe eingesetzt werden. (*Tipp: Zur Erinnerung empfiehlt es sich, wenn jeder Spieler nach dem Setzen bis zum nächsten Zug einen gleichfarbigen Stein vor sich ablegt. Wenn zum Beispiel ein Spieler einen roten Stein einsetzt, legt er anschließend auch einen roten Spielstein vor sich ab, so dass sein Gegenspieler immer sieht, welche Farbe er nicht wählen darf.*)

SPIELENDE

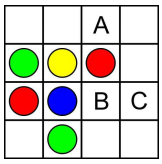
Wenn ein Spieler nach seinem Zug zeigt, dass er mit seinem eingesetzten Spielstein die vierte gleichfarbige Ecke eines beliebig großen Quadrats markiert, gewinnt er das Spiel. Wird ein Quadrat jedoch erst später im weiteren Spielverlauf entdeckt, zählt dies nicht mehr zum Sieg.
Wenn ein Spieler nicht mehr setzen kann, ohne gegen eine der drei Bedingungen zu verstoßen, hat er verloren.

Sollte der komplette Spielplan befüllt sein, ohne dass mit dem letzten Stein ein Quadrat entsteht, endet das Spiel unentschieden.

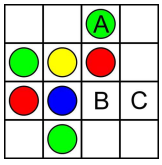
DIE ECKEN EINES QUADRATS

Ein Quadrat hat stets vier gleich lange Seiten und vier gleich große Winkel (*z.B. ist jedes Spielfeld des Spielplans ein Quadrat*). Die vier gleichfarbigen Spielsteine bilden lediglich die vier Ecken eines beliebig großen Quadrats. Die Seiten dieses Quadrats müssen nicht parallel zum Rand des Spielplans liegen.

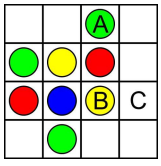
BEISPIEL



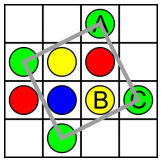
Tom darf keinen roten oder blauen Stein auf Feld B setzen (*Bedingung 2: Die Farben sind schon auf einem Nachbarfeld vorhanden.*). Auf Feld C darf er noch gar keinen Stein setzen (*Bedingung 1: Das Feld grenzt an kein besetztes Feld an.*). Tom setzt daher auf Feld A einen grünen Stein.



Susan darf ebenfalls keinen roten oder blauen Stein auf Feld B einsetzen (*Bedingung 2*). Einen grünen Stein darf sie momentan nirgendwo setzen (*Bedingung 3: Es muss eine andere als die gerade vom Gegenspieler benutzte Farbe ausgewählte werden.*). Sie setzt daher einen gelben Stein auf Feld B.



Jetzt ist wieder Tom an der Reihe. Er darf auf Feld C keinen gelben Stein einsetzen (*Bedingung 2 und 3*), aber er kann erneut einen grünen Stein wählen und ihn auf Feld C setzen.



Die Steine auf den Feldern A und C bilden mit den beiden anderen grünen Steinen nun die Ecken eines Quadrats. Tom hat damit das Spiel gewonnen.

Rules © 2012 Stephan Miksch – Rulebook © 2013 Néstor Romeral Andrés and Stephan Miksch