

Duopento

Strategiespiel mit 2 Satz Pentominosteinen

Mitspieler: 1-2 Personen
Alter: ab 8 Jahre
Dauer: ca. 15 Minuten

Spielidee

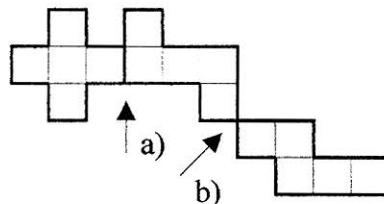
Jeder Spieler hat 12 Pentominosteine (Spielsteine aus 5 Quadraten) in einer Farbe. Abwechselnd legt jeder einen Stein in die Vertiefung der Spielplatte. Dabei versucht jeder Spieler die Pentominosteine seiner Farbe so zu legen, daß eine möglichst große zusammenhängende Fläche seiner Farbe entsteht. Das Spiel ist beendet, wenn kein Pentominostein mehr gelegt werden kann. Wer die größte zusammenhängende Fläche in seiner Farbe hat, hat gewonnen.

Spielregel

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber, dazwischen liegt die Spielplatte. Zuerst einigt man sich, welcher Spieler welche Farbe bekommt und wer anfängt. Bei den folgenden Spielen fängt stets der Verlierer an. Dann legt jeder Spieler seine Pentominosteine offen vor sich hin. Der Spieler, der anfängt legt den ersten Pentominostein in die Spielplatte. Dann legt abwechselnd jeder Spieler immer 1 Pentominostein in die Spielplatte. Es dürfen Freiräume, in die kein Pentominostein hineinpaßt, entstehen.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, seine Pentominosteine so aneinander zulegen, daß eine möglichst große zusammenhängende Fläche entsteht. Dabei muß sich mindestens eine Seite eines Quadrates a), nicht nur eine Ecke b) berühren.



Gelegt ist gelegt

Wenn ein Pentominostein in die Grundplatte gelegt ist, darf er während eines Spieles nicht mehr herausgenommen werden oder in eine andere Position geschoben werden.

Jeder Spieler versucht mit den zuerst gelegten Pentominosteinen einen Freiraum auf dem Spielfeld zuschaffen, in dem er einen seiner letzten Pentominosteine legen kann. Aber Vorsicht, auch der Gegenspieler kann diesen Freiraum nutzen, falls er den entsprechenden Pentominostein noch nicht gelegt hat.

Ende des Spieles

Wenn zum Ende des Satzes ein Spieler nicht mehr legen kann, darf der zweite Spieler noch weiterlegen bis auch er nicht mehr legen kann.

Wertung

Es zählen die Pentominosteine der eigenen Farbe, die zusammen in einer Fläche liegen und sich mindestens an einer Seite berühren. Pentominosteine, die gelegt werden, nachdem der Gegenspieler nicht mehr legen konnte, zählen doppelt, wenn sie entsprechend in der eigenen Farbfläche liegen.

Neuer Satz

Man legt jetzt fest, wie viele Sätze gespielt werden sollen. Die Spieler nehmen sich Ihre Pentominosteine wieder heraus. Der Verlierer des vorherigen Spieles beginnt.

Duopento als Solitärspiel oder Wechsel-Solitärspiel zu zweit

Rand legen

Der Spieler versucht die Pentominosteine am Rand des Spielfeldes zulegen, bis alle Pentominosteine gelegt sind. Dabei sollen die Pentominosteine Berührung an eigener Seite haben. Es werden dann die aneinander liegenden Quadrate gezählt.

Figuren legen

Der Spieler versucht die Pentominosteine gemäß den Abbildungen zu legen.

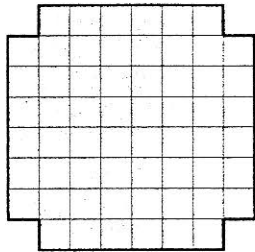


Abb. 1

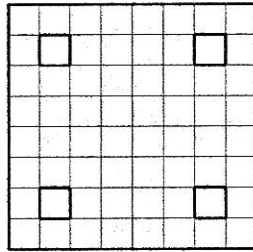


Abb. 2

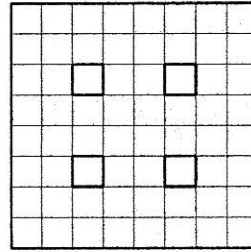


Abb. 3

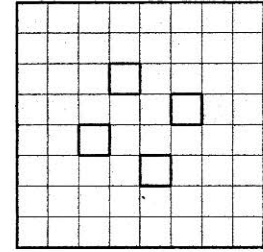


Abb. 4

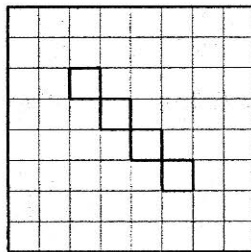


Abb. 5

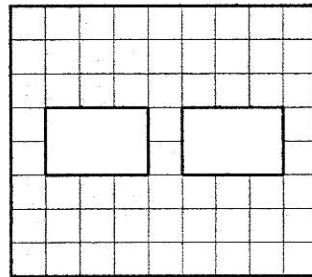


Abb. 6

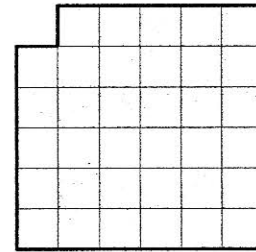


Abb. 7

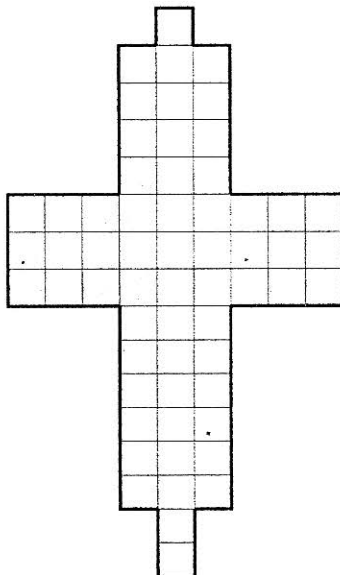


Abb. 8

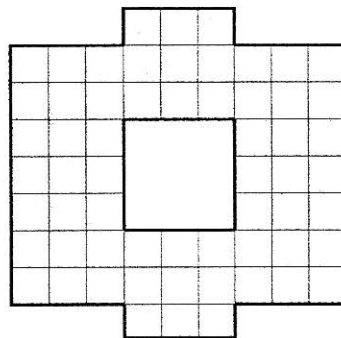


Abb. 9

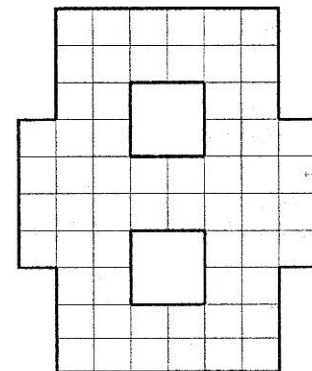


Abb. 10

Halbfeld legen

Jeder Spieler versucht eine Spielhälfte mit seinen Pentominosteinen zu belegen. Dabei wird immer abwechselnd gelegt. Es dürfen keine Pentominosteine aufgenommen oder verschoben werden. Die nicht gelegten Pentominosteine des Gegners zählen als Pluspunkte.

Lösung für Duopento

