

Da Capo;

Fernspiel- und Papier-Version von Andrea Kiechle

Für 2 – 5 Mitspieler

Diese Spielversion ist eine fast 1 : 1-Umsetzung des Spiels **Da Capo** aus der Spielesammlung **Copa** von Steffen Spiele, Autor: Fred Horn.

Der Begriff **Fernspiel** stammt von mir, da es sich dabei nämlich nicht um ein Online-Spiel handelt. Der Online-Anteil besteht lediglich aus dem über ein Konferenzprogramm hergestellten Kontakt zwischen den Mitspielern aus dem Freundeskreis, die selbst aber ganz analog agieren. Eine Art Bild-Telefonie mit mehreren Beteiligten also.

Spielidee

Jeder Mitspieler versucht, mit der Anzahl der von ihm gebotenen „Bohnen“ die Mitspieler zu überbieten, um so am schnellsten die vorgegebenen Zielkreise (im Original: Holzschälchen) anzukreuzen (im Original: mit Bohnen zu füllen). Das ist bei dem begrenzten Vorrat von 16 „Bohnen“ pro Person nicht einfach! So dass es um immer um ein Abwägen zwischen Vorsicht und Risiko gehen wird, genauso wie um Bluffen und Pokerface-Aufsetzen.

Technische Voraussetzungen

Jeder Teilnehmer bzw. jedes teilnehmende Paar besitzt entweder einen PC bzw. Notebook mit eingebauter oder angeschlossener Kamera sowie Mikrofon, oder aber ein Tablet, Smartphone oder i-Pad. Man muss sich dann für ein Meeting-Programm entscheiden. Ich selbst habe nur Erfahrung mit Jitsi Meet. Dieses Programm braucht aber keiner der Teilnehmer zu installieren, sondern man kann es einfach über den Browser aufrufen. In mehreren Tutorials auf YouTube wird für Jitsi Meet als Browser Google Chrome empfohlen, unserer Erfahrung nach zu Recht.

Spielvorbereitung

Vorbereitung digital: Da das für viele Menschen inzwischen Alltag ist, wird dieses Thema an das Ende des Textes verschoben.

Spielvorbereitung analog, bei jedem Mitspieler vor Ort:

Die 16 Bohnen des Originalspiels zeichnet sich jeder auf ein Blatt Papier. Es reicht natürlich auch, wenn man einfach nur Striche macht. Diese Anzahl „Bohnen“ hat jeder pro Runde zur Verfügung.

Während es im Originalspiel eine zentrale Zielschale gibt, die alle Mitspieler zu erreichen versuchen, indem sie die Schalen zwischen sich und der Zielschale nach und nach mit Bohnen füllen, zeichnet sich hier nun statt dessen jeder mehrere kleine Kreise auf, die er nach und

nach ankreuzt. Da es keine gemeinsame Zielschale mehr gibt, hat jeder einen Kreis mehr, als er im Originalspiel Schalen hätte, nämlich:

- bei 2 - 3 Spielern 5 Kreise
- bei 4 - 5 Spielern 4 Kreise

Außerdem macht sich jeder Spieler 5 Gebots-Kärtchen in Visitenkarten Größe, die er mit dickem Stift die Zahlen 1 bis 5 schreibt. Für die Farbe des Papiers ist eine etwas gedeckte Farbe besser, damit nicht jedes Mal die Kamera „geblendet“ wird.

Spielziel

Es geht darum, durch geschicktes Bieten oder auch Zurückhalten der wertvollen „Bohnen“ möglichst oft der alleinige Höchstbietende zu sein und somit früher als die Mitspieler alle seine Zielkreise ankreuzen zu können.

Spielablauf

Es wird in mehreren Runden gespielt. Jeder entscheidet sich pro Runde für eine Anzahl von 1 bis 5 „Bohnen“, die er bieten möchte, z. B. 3. Als erstes streicht er in diesem Fall 3 „Bohnen“ auf seiner Liste durch und nimmt dann das entsprechende 3-er Gebots-Kärtchen in die Hand. (Klar: In jeder Phase des Spiels könnte man im Gegensatz zum Originalspiel natürlich mogeln ohne Ende, aber das ist ja nicht Sinn der Sache!)

Auf ein Kommando hin halten jetzt alle ihre Gebote gleichzeitig (!) vor ihre Kamera, so dass alle sofort sehen können, wer wie viel geboten hat.

Der Mitspieler mit der höchsten Zahl darf nun bei sich einen Kreis ankreuzen.

Mehrere Spieler mit derselben höchsten Zahl blockieren sich allerdings gegenseitig, so dass das nächsthöhere Gebot gewonnen hat und der betreffende Spieler einen Kreis ankreuzen darf. Gibt es auch hier mehrere gleich hohe nächsthöhere Gebote, kommt wieder das nächsthöhere Gebot darunter zum Zug.

Beispiel: Bei einem Spiel zu fünft bieten zwei Spieler jeweils 4, zwei andere jeweils 2 und 1 Mitspieler lediglich 1 Bohne. Trotzdem gewinnt der letztgenannte Spieler die Runde und darf einen Kreis ankreuzen, da er das höchste Einzelgebot abgegeben hat, während die anderen leider nur ihre Bohnen losgeworden sind.

Gibt es gar keine höchste Einzelzahl, z. B. weil in unserem Beispiel auch der 5. Spieler 2 Bohnen bietet, darf keiner einen Kreis ankreuzen und alle haben nur ihre eingesetzten „Bohnen“ verloren.

Die Gebotskärtchen können natürlich alle mehrmals pro Spiel eingesetzt werden, sie „verbrauchen“ sich nicht, im Gegensatz zu den „Bohnen“, deren Vorrat meistens erschreckend schnell schwindet!

Spielende

Das Spiel endet nach mehreren Runden

- entweder dadurch, dass ein Mitspieler seinen letzten Kreis ankreuzen kann und somit das Spiel gewinnt,
- oder es endet, wenn nur noch 1 Spieler übrig ist, der noch „Bohnen“ hat, mindestens also 1. Dieser darf dann bei sich noch genau 1 „Bohne“ durchstreichen und (quasi als Alleinbieter) einen weiteren Kreis ankreuzen. In diesem Fall gewinnt, wer danach die meisten Kreise angekreuzt hat.

Haben mehrere Spieler gleich viele Kreise angekreuzt, gewinnt derjenige, der noch die meisten „Bohnen“ übrig hat.

Tipps: diese Papierversion eignet sich natürlich auch für ein Spiel mit vor Ort präsenten Mitspielern, z. B. auch unterwegs oder im Urlaub, da außer Papier und Stift kein Material nötig ist. Und sicherlich könnte man das Spiel auch mit mehr Mitspielern als 5 spielen, wenn man die Anzahl der „Bohnen“ pro Person etwas erhöht, weil die Einzelnen sonst zu selten zum Zug kämen.

Man könnte auch, wie bei einem anderen Steffen-Spiel, die Regel einführen, dass pro Spiel jeder 1 Mal Null „Bohnen“ bieten darf, um den Mitspielern fieserweise die „Bohnen“ aus der Tasche zu ziehen, ohne selbst welche zu verlieren ...

Nachtrag: Spielvorbereitung, digital

Es gibt im Prinzip zwei Möglichkeiten. Die einfachste ist, dass ein Teilnehmer die Rolle des Einladenden übernimmt und über den Browser <https://meet.jit.si/> aufruft. Daraufhin öffnet sich ein Fenster für den Konferenz-Start. Links neben dem Button „Start meeting“ findet man ein Eingabefeld (mit einem Buchstaben-Gewusel) für den Meeting-Namen. Den gewählten Namen gibt man dort ein. Ist er zu simpel, wird dies vom Programm moniert. (Es kann übrigens sowohl jedes Mal derselbe Name verwendet werden, als auch jedes Mal ein neuer.) Dann klickt man auf „Start meeting“.

Im nächsten Fenster taucht unterhalb der Überschrift „Konferenz beitreten“ der Konferenz-Link auf. Geht man mit dem Mauszeiger darüber, taucht die Option „Konferenzlink kopieren und teilen“ auf. Dies bestätigt man mit einem Links-Klick. Der Link wird dadurch in die Zwischenablage kopiert. Jetzt sollte man selbst der „Konferenz beitreten“, um die Mitspieler dort zu empfangen. Diesen schickt man nun den Link per Mail, einfach im Mail-Text. Sie brauchen jetzt nur noch auf den Link zu klicken sowie in dem dann auftauchenden Fenster ebenfalls auf „Konferenz beitreten“. Je nach Browser kann die weitere Menu-Sprache Deutsch oder Englisch sein.

Als nächstes müssen sämtliche Teilnehmer dafür sorgen, dass Mikrofon und Kamera **eingeschaltet** und auch **freigeschaltet** sind. Wie die Kamera **eingeschaltet** wird, ist von Gerät zu Gerät verschieden. Ob es einen zusätzlichen Mikrofon-Einschaltknopf gibt, wahrscheinlich auch; im Normalfall schaltet sich das Mikro aber automatisch ein. Die Freischaltungs-Buttons für beide befinden sich am mittleren unteren Bildrand bzw. sie tauchen dort auf, wenn man mit dem Mauszeiger an diese Stelle geht.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, dass man sich von vornherein auf einen bleibenden Konferenznamen einigt. Jetzt kann jeder Einzelne Jitsi meet im Browser aufrufen und den Konferenznamen eingeben, der dann immer in einer Liste der zuletzt verwendeten Namen aufgelistet wird, so dass man ihn dort das nächste Mal nur anzuklicken braucht.

Die einzelnen Funktionen des Programms erschließen sich, wenn man auf die verschiedenen Symbole klickt.

Hier die wichtigsten:

- mit Klick auf das Symbol mit den 4 Kacheln, rechts unten auf dem Bildschirm, kann man die Ansicht umschalten, nämlich zwischen der Option, dass man sämtliche Teilnehmer in gleich großen Bildern sieht, und der Option, dass man die Teilnehmer maximal groß sieht (bei nur 1 anderen Beteiligten also formatfüllend) und sein eigenes Bild sehr klein.
- Hört man einen Teilnehmer zu laut, klickt man auf die 3 Punkte rechts oben in seinem Bild, wodurch u. A. ein Lautstärke-Regler auftaucht, der zunächst immer auf Maximum steht, aber verschiebbar ist.
- Wenn die Übertragungsqualität schlecht ist, z. B. das Bild öfter stehen bleibt, kann man in dem Menu, das sich mit Klick auf die drei Punkte ganz unten rechts auf dem Bildschirm öffnet, gleich als oberste Option die Videoqualität herunterregeln.
- Auch kann man über das Symbol „Bildschirm teilen“ (Bildschirmsymbol links unten) den Mitspielern ein Dokument oder ein Foto zeigen, das man selbst parallel zum Konferenzprogramm aufgerufen hat.
- Es gibt über das Symbol ganz links unten in der Ecke auch eine Chatfunktion. Einfach den Text neben dem Smiley eingeben und dann die Entertaste drücken, dann erscheint der Text bei den anderen. Auch auf diese Weise könnte man übrigens bei Da Capo auch Gebote abgeben, aber das ist meines Wissens nicht möglich, wenn ein Mitspieler nur mit einem Smartphone teilnimmt.

Am Ende der Konferenz verlässt man diese durch Klick auf den roten Telefonhörer in der Mitte unten.