

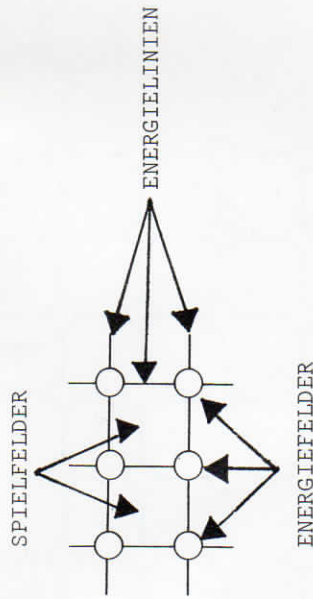
Kurzbeschreibung

NETZWERK ist ein strategisches Denkspiel für 2 Personen. Jeder Spieler versucht, wenigstens die Hälfte seiner Spielsteine auf die andere Seite des Spielbretts zu bringen. Er kann nur die Steine bewegen, die über ausreichende Energie verfügen. Energie ist nur begrenzt vorhanden und wird auf dem Spielbrett durch besondere Energiesteine angezeigt. Nur wer die Energie kontrolliert, darf sie verlagern. Die Spieldauer beträgt etwa 30 Minuten.

Spielmaterial

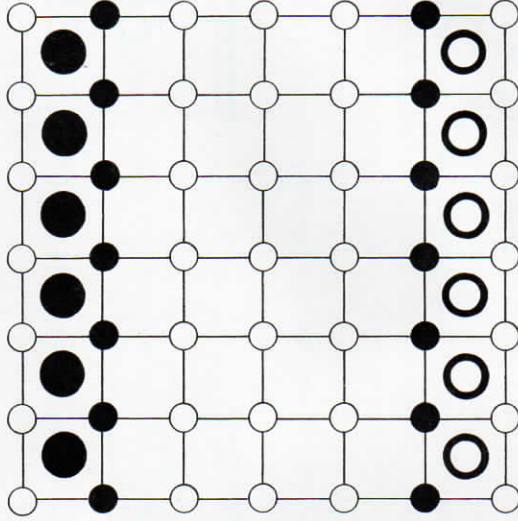
- 1 Spielbrett
- 2 x 6 Spielsteine
- 14 Energiesteine

Das Spielbrett besteht aus 7 senkrechten und 7 waagerechten Energielinien. Zwischen den Energielinien liegen 6 x 6 Spielfelder, auf denen die Spielsteine bewegt werden. An den Kreuzungspunkten der Energielinien befinden sich 7 x 7 Energiefelder, die die Energiesteine aufnehmen können.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen Satz Spielsteine und stellt die 6 Steine wie im Diagramm gezeigt auf. Anschließend erhält jeder 7 Energiesteine, die er auf die 7 Energiefelder unmittelbar vor seinen Spielsteinen setzt. Es wird ausgelost, wer beginnt.



Spielablauf

Der Zug jedes Spielers besteht aus zwei Phasen:

- a) Zuerst darf er so viele seiner Spielsteine bewegen, wie er mag (also alle oder nur einige - aber mindestens einen);
- b) danach kann er beliebig viele Energiesteine versetzen, sofern er sie kontrolliert und eine Energielinie nicht zweimal benutzt; wenn er nicht will, braucht er keinen Energiestein zu bewegen.

In der ersten Phase (a) darf kein Energiestein gezogen werden; sobald der erste Energiestein bewegt wurde (b), darf kein Spielstein mehr versetzt werden.

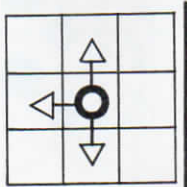
Nachdem ein Spieler beide Phasen ausgeführt hat, ist sein Partner an der Reihe.

## Spielsteine und Energiesteine

Auf jedem Spielfeld darf nur ein Spielstein, auf jedem Energiefeld nur ein Energiestein stehen.

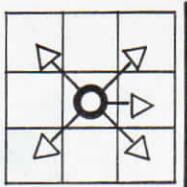
Spielsteine dürfen nur vorwärts oder seitwärts, aber nicht rückwärts, diagonal (schräg) oder um die Ecke ziehen. Eigene Spielsteine können übersprungen werden, nicht aber gegnerische, die man jedoch schlagen kann

mögliche Züge:



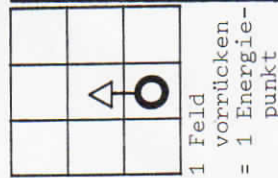
vorwärts,  
rückwärts

nicht erlaubt:

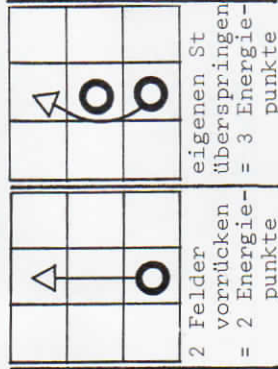


diagonal,  
rückwärts  
(und um  
die Ecke)

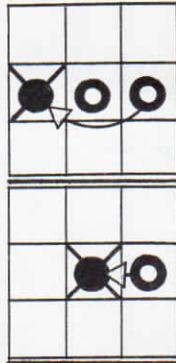
Für ihre Bewegung brauchen die Spielsteine Energie, und zwar für jedes Feld, das sie versetzt werden, einen Energiepunkt. Einen zusätzlichen Energiepunkt kostet es, wenn ein eigener Stein übersprungen oder ein gegnerischer Stein geschlagen wird. Ein geschlagener Stein wird vom Brett genommen, der schlagende Stein nimmt seinen Platz ein. Schlagen ist freiwillig; es herrscht kein Schlagzwang



1 Feld  
vorrücken  
= 1 Energie-  
punkt

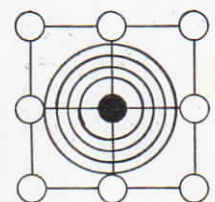


2 Felder  
vorrücken  
= 2 Energie-  
punkte



eigenen Stein  
überspringen  
= 3 Energie-  
punkte  
fremden St  
schlagen  
= 2 Energie-  
punkte  
fremden schlagen  
= 4 Energiepunkte

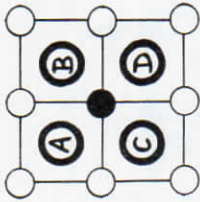
Energiepunkte werden von den Energiesteinen geliefert, die direkt neben dem Spielstein stehen. Leere Energie-



felder liefern keine Energiepunkte. Ein Energiestein kann vier angrenzende Spielfelder mit Energie versorgen, aber: jeder Energiestein liefert in jedem Spielzug nur einen Energiepunkt

## Beispiel:

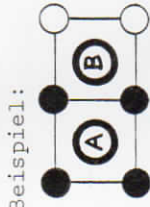
Der Energiestein im Zentrum versorgt entweder Spielstein A oder B oder C oder D mit einem Energiepunkt



Im Höchstfall kann ein Spielstein 4 Energiepunkte erhalten, wenn alle benachbarten Energiefelder besetzt sind. Er dürfte dann also z.B. 4 Felder vorrücken.



Jeder Spieler kann selbst entscheiden, wie er die verfügbaren Energiepunkte auf seine Spielsteine aufteilt; er muß nicht alle Energiepunkte verbrauchen.

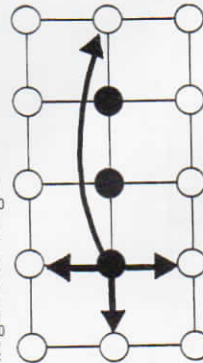


Beispiel: Zieht Stein A 4 Felder weit, kann Stein B nicht bewegt werden; zieht Stein B 2 Felder weit, kann Stein A nicht weiter als 2 Felder ziehen; verbraucht Stein B 1 Bewegungspunkt, hat Stein A noch 3 zur Verfügung

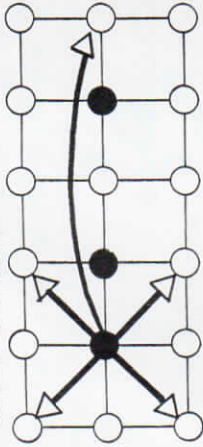
Sobald ein Spieler mit seinem Zug am Ende ist, laden sich die verbrauchten Energiesteine wieder auf, so daß der Mitspieler sie wieder verwenden kann.

Energiesteine dürfen entlang der Energielinien auf das nächste freie Energiefeld gezogen werden (vorwärts, rückwärts oder seitwärts, niemals um die Ecke). Dabei können beliebig viele Energiesteine übersprungen werden

mögliche Züge:

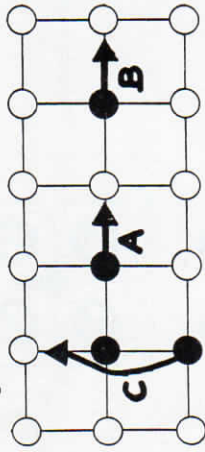


nicht erlaubt:



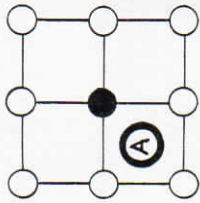
Entlang jeder der 7 senkrechten und 7 waagerechten Energielinien, die sich über die ganze Spielbrettbreite erstrecken, darf immer nur eine Energiebewegung stattfinden.

Beispiel:

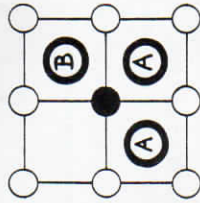


Erlaubt sind nur Zug A oder B, aber nicht beide gleichzeitig; Zug C darf auf jeden Fall ausgeführt werden

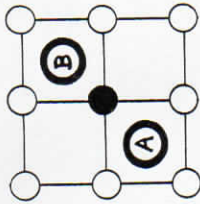
Nur ein Spieler, der die Kontrolle über einen Energiestein besitzt, darf ihn auch bewegen. Er kontrolliert ihn, wenn er auf den vier benachbarten Spielfeldern mehr oder wenigstens genauso viele Spielsteine wie sein Partner stehen hat



Spieler A kontrolliert den Energiestein



Beide Spieler haben die Kontrolle und können den Energiestein bewegen, wenn sie an der Reihe sind

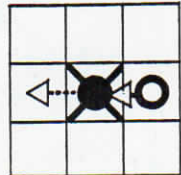


### Spielende

Gewonnen hat, wer als erster mindestens die Hälfte seiner ungeschlagenen Spielsteine auf die gegenüberliegende Brettseite (also die Startreihe des Gegners) bringt. Wer also noch 5 oder 6 Steine im Spiel hat, muß 3 davon ins Ziel bringen, wer 3 oder 4 im Spiel hat, braucht nur noch 2 und wer schließlich 1 oder 2 Steine auf dem Brett übrig hat, dem genügt 1 Stein zum Sieg. Gewonnen hat auch, wer alle gegnerischen Steine schlägt

### Weitere Hinweise

Ein Stein, der einen anderen geschlagen hat, darf nicht im selben Zug weiterziehen, auch wenn er noch Energiepunkte übrig hat



Spielsteine, die ohne Energiestein auf dem Brett stehen, können nicht bewegt werden, ebenso wenig Energiesteine, die keiner der beiden Spieler kontrolliert

Auch Spielsteine, die ihr Ziel bereits erreicht haben, können dort noch geschlagen werden, vorausgesetzt, der Gegenspieler hat als "Wache" noch Spielsteine in seiner Startreihe zurückbehalten (Rückwärtszüge sind ja nicht erlaubt!)

Ein Spieler kann auch dadurch gewinnen, daß der Gegner einen seiner Steine schlägt (Beispiel: A hat noch 5 Steine auf dem Brett, von denen bereits zwei im Ziel sind. Wenn B jetzt einen der drei anderen Steine schlägt, hat A dadurch gewonnen)

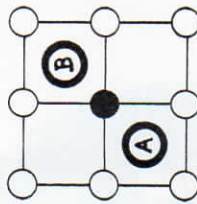
Nur beim Bewegen der Energiesteine spielt die Kontrolle eine Rolle. Die Energiepunkte darf jeder Spieler verwenden, ganz gleich, ob er den Energiestein kontrolliert oder nicht. Energiesteine dürfen auch aus dem eigenen Kontrollbereich herausgezogen werden

### Spielvarianten

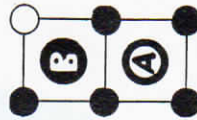
Lassen Sie Ihrer Phantasie einmal freien Lauf und spielen Sie ein bißchen mit den Spielregeln. Ändern Sie sie ab oder erfinden Sie neue hinzu

Hier einige Vorschläge:

1 Wenn beide Spieler einen Energiestein kontrollieren, dann darf ihn keiner der beiden bewegen. In dieser Spielart kann man dem Gegner keine Energie entziehen.



2 Als Zusatzregel dürfen nur stärkere Steine schwächere Steine (oder auch gleichstarke) schlagen. Die Stärke der Steine wird anhand der benachbarten Energiesteine ermittelt. Energiesteine, die zwischen den beiden Gegnern stehen, werden beiden Seiten zugerechnet (Im Beispiel kann A (Stärke 4) B (Stärke 3) schlagen, nicht aber umgekehrt)

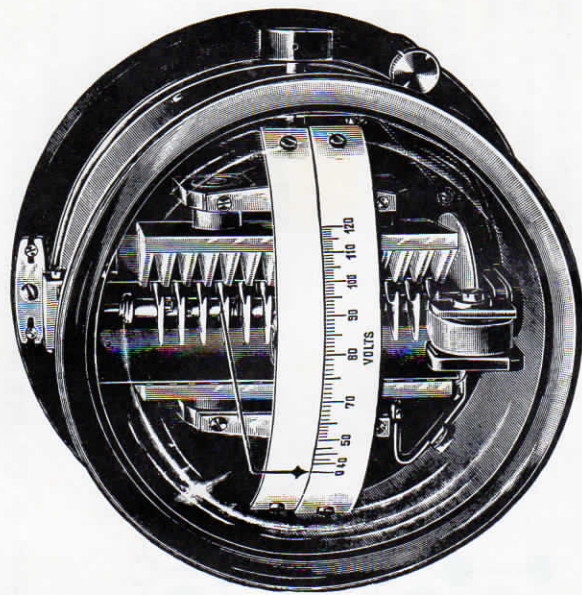


3 Auf einem Energiefeld können bis zu 3 Energiesteine (übereinander gestapelt) stehen Ein Energiestein kann nur dann auf einen anderen gesetzt werden, wenn er direkt daneben steht Diese Mehrfach-Energiefelder können aber nicht von anderen Energiesteinen übersprungen werden Die Energie eines Mehrfach-Feldes kann (oder: kann nicht) auf verschiedene Spielsteine aufgeteilt werden.

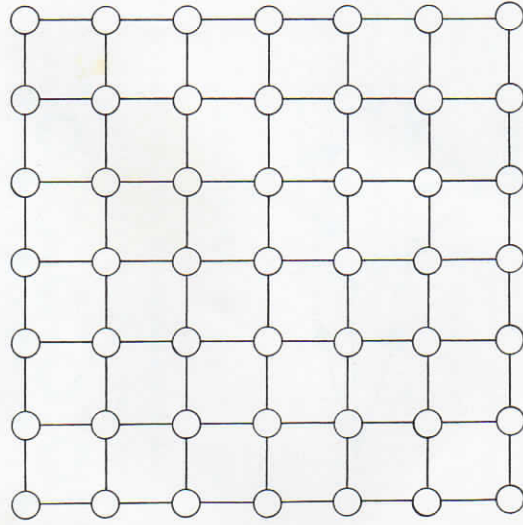
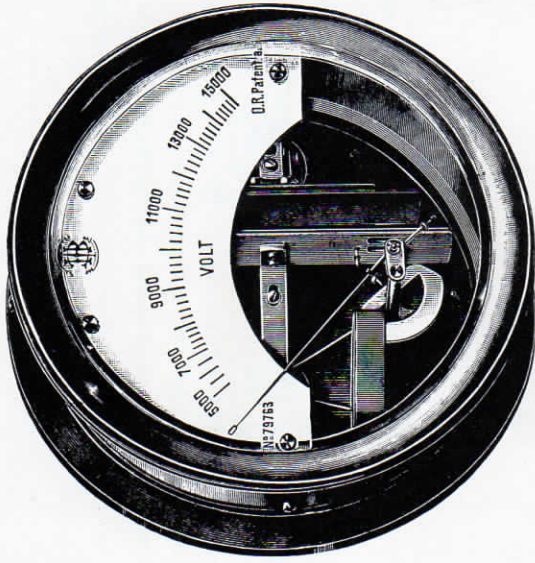
4 Es herrscht Schlagzwang: ein Spielstein, der geschlagen werden kann, muß vom Gegner auch geschlagen werden.

5 Auch fremde Steine dürfen übersprungen werden.

Spielidee und Copyright: Knut-Michael Wolf © 1982, 1984



Edition Perluhn "Spiel und Kunst"  
Am Goldgraben 22  
D - 3400 Göttingen



# NETZWERK