

X.net

Spielregel

Autor: Valentin Herman

Grafik: Eric Laisy



X.net

ein Spiel von Valentin Herman für 3-6 Provider

Inhalt: 253 Spielkarten 64 Spielmarker 1 Spielregel

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht als Provider, verschiedene Themen im Internet anzubieten. Dazu stehen ihm bis zu drei Server und unterschiedlich starke Netzverbindungen zur Verfügung. Da das Interesse der Kunden stetig wechselt, gilt es, das Angebot immer zu aktualisieren und bei den nachgefragten Themen zu den führenden Anbietern zu zählen, um Punkte zu machen.

SPIELZIEL

Um Punkte zu machen, ist es notwendig, User, d.h. Kunden, zu gewinnen. Dazu muß jeder Provider sein Angebot auf die Nachfrage abstimmen. Die Menge der Kunden, die ein Provider versorgen kann, hängt von der Qualität seines Netzes ab. Wer innerhalb eines Angebotes zu den beiden führenden Providern zählt und über User verfügt, erhält Punkte. Wer zuerst 120 Punkte erreicht hat, ist der Internetguru und hat das Spiel gewonnen.

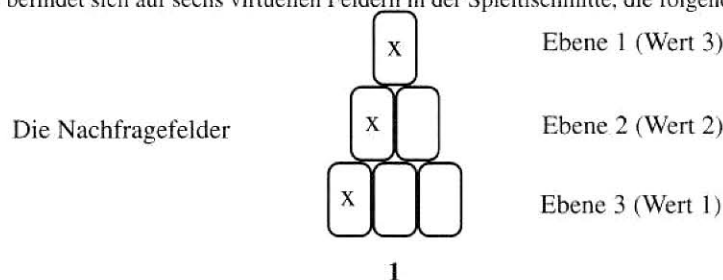
SPIELVORBEREITUNGEN

Die Karten SERVER, STREAMER und alle NETZ-Karten werden aussortiert und sichtbar bereitgelegt. Jeder Spieler, im weiteren Provider genannt, erhält einen SERVER, ein 4er-NETZ und nimmt sich alle Spielmarker seiner Farbe. Die restlichen Karten werden abartig gut gemischt. Jeder Spieler erhält zunächst 5 Karten auf die Hand. Der Spieler, der zuletzt eine mail abgeschickt hat, ist Startspieler, ansonsten wird der Startspieler wie üblich ermittelt. Da das Spiel mit dem Erreichen der Siegpunktzahl sofort endet, erhalten die nachfolgenden Provider je nach Spieleranzahl einige Karten extra:

- Bei 3-4 Providern: der dritte Provider erhält eine Karte zusätzlich
der vierte Provider erhält zwei Karten zusätzlich
- Bei 5 Providern: der dritte und vierte Provider erhält je eine Karte zusätzlich
der fünfte Provider erhält zwei Karten zusätzlich
- Bei 6 Spielern: der dritte und vierte Provider erhält je 1 Karte zusätzlich
der fünfte und sechste Provider erhält je zwei Karten zusätzlich

Anmerkung: Wenn von „gleichen oder passenden Karten“ die Rede ist, sind immer Karten der gleichen Rubrik gemeint, die Zahl der Karte spielt dabei keine Rolle.

Die Kundennachfrage befindet sich auf sechs virtuellen Feldern in der Spieltischmitte, die folgendermaßen angeordnet sind:



Zu Beginn des Spiels werden drei Karten gezogen und auf die mit „x“ markierten Stellen in der Spieltischmitte gelegt. Wird eine Karte mehrfach gezogen wird diese abgelegt und eine Ersatzkarte wird an die Stelle plaziert. Es dürfen sich niemals gleiche Karten auf den 6 Nachfragefeldern befinden. Die restlichen drei Felder werden im Laufe des Spiels von den Providern belegt. Jeder Spieler legt sein Netz offen vor sich. Der Server wird darunter plaziert. Papier und Bleistift sollten bereitgelegt werden, damit die Siegpunkte notiert werden können.

In diesem Spiel werden alle Vorgänge mit Karten gehandhabt, wie z.B. Server und Netze kaufen, Angebote und Nachfrage verändern. Die Spielmarker werden benutzt, um die Anzahl USER, die ein Provider unter Vertrag hat, anzuzeigen. Der Spielmarker „X“ wird als Sicherungsstein benutzt (siehe ÄNDERN der Nachfrage). Außerdem werden Spielmarker als Spezialisten (graue „S“ Marker) auf die Rubriken gelegt.

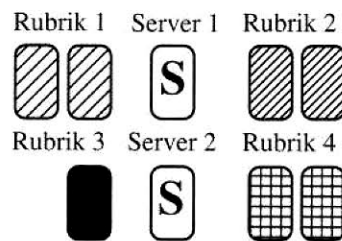
Die KARTEN:

Die Karten stellen die Rubriken (Themen) dar, die von den Providern im Internet angeboten werden können. Es gibt 12 verschiedene Rubriken.

Der SERVER:

An jeden eigenen Server können bis zu zwei verschiedene Rubriken angelegt werden, eine links und eine rechts neben den Server. Eine Rubrik darf aus bis zu zwei Karten der gleichen Sorte bestehen. Eine Rubrik kann aus beliebig vielen Karten der gleichen Sorte bestehen, wenn ein Spezialist (Seite 3) angeworben wurde.

Jeder Provider kann über **maximal drei Server** verfügen. Ein **Server kostet fünf Karten**, die von der Hand abgegeben werden müssen. Der neue Server wird unter den/die bereits vorhandenen plaziert. Ein Provider darf niemals eine Rubrik mehrfach ausliegen haben.

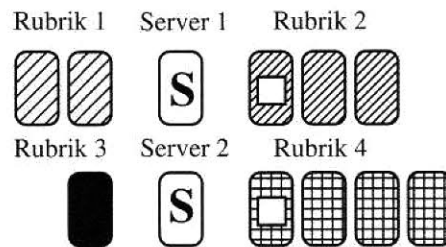


Der STREAMER:

Der Streamer ist ein wichtiges Mittel, wenn es Platzprobleme gibt, d.h. kein eigener Server noch Plätze frei hat um weitere Rubriken auszulegen. Wenn ein Provider dabei ist seine Kartenaktionen (siehe Spielablauf Punkt 6) durchzuführen, kann er eine Rubrik, die bereits an einem seiner Server ausliegt, komplett (niemals teilweise) unter die Streamer-Karte schieben. Damit hat er sofort einen Serverplatz frei um eine neue Rubrik auszulegen. Ein Streamer kann nur eine Rubrik (mit beliebig vielen Karten) aufnehmen. Die Rubrik kann vom Streamer während einer beliebigen Runde in der eigenen Phase „Kartenaktionen durchführen“ wieder an einen freien Serverplatz ausgelegt oder am Ende eines eigenen Spielzuges wieder auf die Hand genommen werden. Jeder Spieler darf über maximal einen Streamer verfügen. Ein Streamer kostet 3 Karten von der Hand. Er wird am besten neben die Netzkarte gelegt.

Die SPEZIALISTEN(graue „S“-Marker):

Um mehr als zwei Karten in eine Rubrik legen zu dürfen, muß ein Spezialist eingesetzt werden. Einen Spezialisten erhält man bei Abgabe einer beliebigen Karte von der Hand. Der Spezialist (ein grauer Spielmarker „S“) wird auf die Karten der Rubrik gelegt, für die er gelten soll. In diese Rubrik können jetzt beliebig viele Karten nachgelegt werden.



In Rubrik 2 und 4 wurde je ein Spezialist (hier weisses Quadrat) eingesetzt.

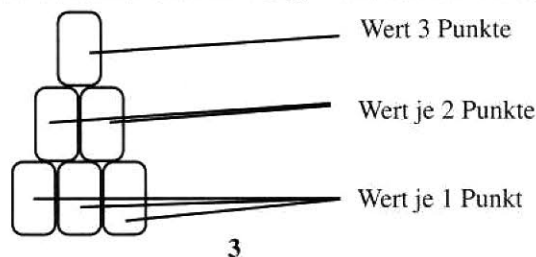
Wird eine Rubrik wieder ganz aufgelöst (siehe ausgelegte Karten wieder auf die Hand nehmen), kommt der Spezialist wieder in den Vorrat zurück und muß im Bedarfsfall wieder neu gekauft werden.

Die NETZE:

Es gibt 4 verschiedene Netze. Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Provider über ein Standardnetz, das bis zu vier USER versorgen kann. Darüber hinaus kann ein Provider sein Netz ausbauen. Die nächste Stufe ist ein 7er Netz (versorgt bis zu 7 USER), danach das 9er NETZ (versorgt bis zu 9 User) und schließlich das SAT Netz (versorgt bis zu 10 User). Um ein besseres Netz ins Spiel zu bringen, legt der Provider das alte Netz in den Vorrat zurück und gibt 7 beliebige Karten aus der Hand ab. Dafür erhält er das nächstbessere Netz und kann von nun an mehr User versorgen. Seine User behält man natürlich. Jedes neue **Netz kostet 7 Karten** von der Hand.

Die NACHFRAGE:

Auf den sechs viertuellen Feldern in der Mitte des Spieltisches wird die Nachfrage, d.h. die Rubriken, die die Verbraucher derzeit am häufigsten interessieren, festgehalten. Es können demnach während des Spieles maximal 6 der 12 Rubriken nachgefragt werden. Die Nachfrage besteht aus drei Ebenen. Die oberste hat 1 Feld. Die Rubrik, die hier liegt, hat einen Wert von 3. Die mittlere Ebene hat 2 Felder. Jedes dieser beiden Felder hat einen Wert von 2. Die unterste Reihe hat 3 Felder. Jedes dieser Felder hat einen Wert von 1. Auf den sechs Feldern der Nachfrage darf niemals eine Rubrik mehrfach vertreten sein. Auf jedem Nachfragefeld darf sich immer nur eine Karte befinden. Die Karten in den Nachfragefeldern können im Laufe des Spiels ausgetauscht und zwischen den Ebenen verschoben werden (siehe Nachfrage ändern Punkt 6f und 6g in der Spielfolge).



Die USER:

1 User erhält man durch Abgabe einer passenden **und** einer beliebigen Karte von der Hand. Eine **passende** Karte ist eine Karte, die im eigenen Angebot (an einem eigenen Server) liegt **und** die nachgefragt wird (irgendwo auf einem Nachfragefeld liegt). 2 User erhält man durch Abgabe von **zwei passenden** Karten der gleichen Rubrik von der Hand. User bringen Punkte für alle Rubriken die gewertet werden.

SIEGPUNKTE:

Nur wer gerade an der Reihe ist, **rechnet für sich** ab, bevor er irgendwelche Aktionen durchführt.

Alle Rubriken, die irgendwo auf den Nachfragefeldern liegen, bringen Punkte. Punkte erhalten jedoch nur Provider mit der häufigsten und zweithäufigsten Anzahl ausgelegter Karten dieser in Frage kommenden Rubriken.

Punkte kann ein Provider nur machen, wenn er auch User hat.

ABRECHNEN (nur der Spieler, der gerade an der Reihe ist)! :

Der Wert des Nachfragefeldes wird mit der Anzahl User multipliziert. Dies wird mit jeder Rubrik, die gewertet wird, durchgeführt. Die Gesamtpunkte werden notiert.

Beispiel:

TECHNIK liegt auf einem der beiden mittleren Nachfragefelder, ist derzeit demnach 2 wert.

Spieler A hat 3 TECHNIK-Karten ausliegen und hat 1 User

Spieler B hat 2 TECHNIK-Karten ausliegen und hat 0 User

Spieler C hat 1 TECHNIK-Karte ausliegen und hat 2 User

Spieler D hat 2 TECHNIK-Karten ausliegen und hat 2 User

Provider D ist an der Reihe

Mit zwei Technikkarten ist Provider D unter denen mit den zweithäufigsten Technikkarten und wird somit gewertet. Technik ist derzeit 2 wert. Dieser Wert wird mit der Anzahl User von D (2) multipliziert = 4 Punkte. Für Provider D werden 4 Punkte notiert. Jetzt kann Provider D seine Aktionen durchführen. Er legt eine weitere Technikkarte zu seinen beiden bereits ausliegenden und gibt eine weitere, beliebige Karte für den Spezialisten, den er jetzt benötigt, auf die Ablage.

Spieler A ist an der Reihe. Er hat mit 3 Technikkarten, zusammen mit Spieler D (der von 2 auf 3 aufgestockt hat), ausreichend Karten, um ebenfalls gewertet zu werden. Wert 2 multipliziert mit 1 User = 2 Punkte.

Spieler B hat mit zwei Technikkarten die zweithäufigste Anzahl Technikkarten ausliegen und wird gewertet. Spieler A und D haben jeweils 3 Technikkarten und gelten beide als führend. Daher sind die 2 Technikkarten von Spieler B die zweithäufigsten. Wert 2 multipliziert mit 0 Usern ergibt keine Punkte für Provider B.

Spieler C rechnet für Technik nicht ab, da er mit nur einer Technikkarte nicht zu den führenden Technikanbietern gehört.

Die Menge der Karten dient lediglich dem Zweck, zu ermitteln, wer zu den führenden Anbietern einer Rubrik zählt.

Die Punkte ermitteln sich dann aus dem Wert des Feldes in der Nachfrage multipliziert mit der Anzahl User.

Die Zahlenwerte auf den Karten haben weder bei der Ermittlung der führenden Spieler einer Rubrik noch bei der Punktewertung eine Bedeutung. Auch beim anwerben von Usern sind die Zahlen ohne Bedeutung. Sie geben vielmehr an wie schwer es ist eine Rubrik aus dem Nachfragefeld zu verdrängen (siehe 6f).

An der Reihe:

1. Eigenen Spielmarker „X“ von der Nachfragekarte zu seinem Vorrat zurücklegen.
(siehe Punkt 6f)

2. Der Provider, der an der Reihe ist, prüft, bei welchen seiner nachgefragten Rubriken er die meisten oder zweithäufigste Anzahl Karten ausliegen hat.

3. Er multipliziert den Gesamtwert (je nach Position in der Nachfrage) aller in Frage kommenden Rubriken, mit der Anzahl seiner User und schreibt sich die Punkte gut.

4. Fünf neue Karten vom Stapel auf die Hand ziehen.

5. Karten der Rubriken, die ein Provider vom Server auf die Hand zurücknehmen will, sollten jetzt der Übersicht halber umgedreht (Rückseite nach oben) werden. Der Platz am Server bleibt jedoch bis zum Ende des Zuges durch die noch ausliegenden Karten der Rubrik belegt!

6. Jetzt kann der Provider alle Kartenaktionen durchführen.

Mögliche Aktionen:

a1) **Neue Rubriken an freie Server legen** (bis zu zwei gleiche Karten, mehr mit einem Spezialisten; siehe Punkt c, bzw. Seite 3). Nur erlaubt, wenn die Rubrik auch nachgefragt wird.

a2) Neue Rubriken auf leere Nachfragefelder legen (nur zu Beginn des Spiels möglich)

a3) Eine Rubrik vom eigenen Server komplett unter den Streamer schieben (parken). Ein evtl. vorhandener Spezialist kommt auf die Ablage um muß erneut gekauft werden, wenn diese Rubrik wieder an einen Server gelegt wird.

b) **Weitere Karten an bereits ausliegende Rubriken anlegen** (nur erlaubt, wenn die Rubrik auch nachgefragt wird).

c) **Spezialisten anwerben** (notwendig ab der dritten Karte einer Rubrik)

d) **Neuen Server kaufen.** 5 beliebige Karten von der Hand abgeben.

e) **Besseres Netz kaufen.** 7 beliebige Karten von der Hand abgeben.

f) **Eine Rubrik aus der Nachfrage verdrängen** (nur einmal pro Zug möglich / nicht erlaubt, wenn noch freie Plätze in der Nachfrage vorhanden sind)

Nur für diesen Vorgang sind die Zahlen auf den Karten von Bedeutung. Jede Karte in den Nachfragefeldern darf verdrängt werden, ungeachtet ihres Platzes. Um eine Karte aus den Nachfragefeldern zu verdrängen, benötigt man eine oder mehrere Karten, die von der Hand kommen müssen. Wichtig ist, daß die Zahl der Nachfragekarte übertroffen werden muß. Eine 6 auf dem Nachfragefeld kann demnach durch eine Karte 7, 8 oder 9 einer anderen Rubrik ausgetauscht werden. Die 6 kommt auf die Ablage. Die neue, höhere Karte wird an die nun freie Stelle plaziert. Es ist erlaubt, mehrere Karten der gleichen Rubrik zu addieren, um die Zahl einer Karte in der Nachfrage zu verdrängen. Um eine „Kochen“ 9 zu verdrängen, kann zum Beispiel eine 8 und eine 3 der Rubrik „Kunst“ von der Hand gespielt werden. Beide Karten müssen die gleiche Rubrik zeigen. Die Kochen 9 wird auf die Ablage gelegt. Die 8 wird auf die freie Stelle plaziert. Es wird immer die höhere Karte plaziert. Die andere(n) kommen mit der verdrängten auf die Ablage.

Wichtig: Verdrängt werden darf nur dann, wenn der gleiche Spieler die neu plazierte Rubrik auch selbst anbietet. Verdrängen und diese Rubrik an einen seiner Server legen (falls sie nicht schon daliegt) darf in der gleichen Runde geschehen.

Auf die neu plazierte Karte wird der eigene Spielmarker „X“ gelegt. Diese Karte darf eine Spielrunde lang nicht verdrängt werden. Wenn die Reihe wieder an dem Spieler ist, der die Karte verdrängt hat, nimmt er seinen Spielstein wieder zu seinem Vorrat. Die Karte ist nicht länger geschützt.

g) Rubriken innerhalb der Nachfragefelder verschieben

Eine passende Karte von der Hand abgeben. Danach kann eine Karte in den Nachfragefeldern von unten gegen eine Karte ein Level darüber ausgetauscht werden. Auch mehrfach möglich. Eine passende Karte ist hier die Karte, die zur gleichen Rubrik gehört, wie die Karte, die man verschieben will, wobei **immer von einer unteren Ebene in eine höhere** verschoben wird und die Karte von der höheren Ebene wandert an die untere Stelle von der die erste Karte kam.

Beispiel:

Die Nachfrage sieht wie unten dargestellt aus:

Hobby
Kunst Erotik
Sport Musik Technik

Spieler A ist an der Reihe. Er sieht, daß ein Mitspieler mit Hobby sehr viele Punkte kassieren würde und möchte Hobby sozusagen degradieren. Während seiner Aktionsphase gibt er:

1. eine Erotikkarte von der Hand auf die Ablage.
2. Tauscht die ausliegende Erotikkarte mit der Hobbykarte aus (Hier könnte er aufhören und hätte Hobby vom Wert 3 auf ein Feld mit Wert 2 gesenkt).
3. Legt eine Sportkarte auf die Ablage
4. Tauscht die ausliegende Sportkarte gegen die nunmehr in Ebene 2 liegende Hobbykarte aus. Die Rubrik Hobby wurde durch Abgabe von 2 passenden Karten von Ebene 3 auf Ebene 1 gesenkt.

Die Nachfrage sieht jetzt folgendermaßen aus:

Erotik
Kunst Sport
Hobby Musik Technik

Es ist nicht gestattet eine Karte der höheren Ebene abzugeben um eine Karte aus einer höheren gegen eine weiter unten liegende auszutauschen. Verschieben in der Nachfrage ist auch erlaubt, wenn noch Plätze frei sind, verdrängen nicht. Mit einem „X“ belegte Karten dürfen verschoben, jedoch nicht verdrängt werden.

7. Am Ende seiner Aktionen kann der Spieler Karten aus Rubriken vom Server oder seinem Streamer auf die Hand nehmen (beispielsweise solche, die im Moment nicht mehr nachgefragt werden). Dabei ist darauf zu achten, daß das Kartenhandlimit von 10 Karten am Ende seines Zuges nicht überschritten wird. Evtl. vorhandene Spezialisten solcher Rubriken kommen in den Vorrat zurück. Rubriken können immer nur komplett auf die Hand genommen werden.

Jeder Spieler agiert immer nur an seinen eigenen Servern, bzw. den Nachfragefeldern. Auf die Server der Mitspieler bzw. deren Rubriken hat niemand direkten Einfluß.

Übersicht der Kosten:

	Kosten	Besonderheiten
Server	5	maximal 3
7er Netz	7	4er Netz abgeben
9er Netz	7	7er Netz abgeben
10er Netz	7	9er Netz abgeben
Spezialist	1	ab der dritten Karte einer Rubrik
Streamer	3	speichert 1 Rubrik, wird nicht gewertet
Rubriken in der Nachfrage verschieben	1	gleiche Sorte wie die die verschoben wird Verschieben immer von unten nach oben
User anwerben	1+1	eine passende Karte + eine beliebige Karte
2 User anwerben	2	zwei passende Karten der gleichen Rubrik

Alle Karten die als Kosten abzugeben sind werden ausschliesslich von der Hand abgegeben. Mit an Servern oder Streamer ausliegenden Karten können keine Kosten bezahlt werden.

TIPS: Vereinbaren Sie vor Spielbeginn eine beliebige Siegespunktzahl. Denken Sie daran, daß ab der 5-6 Spierunde einige Spieler durchaus zwischen 20-40 Punkte in einer Runde erreichen können. Es ist daher wichtig, zwischendurch die potentiellen Punkte der Mitspieler hochzurechnen.

Je nach Situation kann es sinnvoll sein, Karten, die im Moment nicht nachgefragt werden, auf die Hand zu nehmen um mit ihnen im nächsten Spielzug eine Karte, mit der mehrere Mitspieler viele Punkte machen, zu verdrängen. Das Sateliten Netz wird bei einem Standardspiel bis 120 Punkte kaum benötigt werden.

Noch fragen?

FANFOR VERLAG
U2,1a
68161 Mannheim
Tel.: 0621 / 29 12 27
Fax:0621 / 29 12 37
e-mail: VAL@fanfor.de