

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten: weisses Papier verwenden, Papierformat DIN A4, Hochformat, schwarz/weiss oder Farbdruck. TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
Nur die 'WEBSTEINE' müssen färbig sein! (6 Figuren für jeden Spieler)
(eigene Figuren nehmen oder farbig ausdrucken oder anmalen!)

CHECKLISTE 'NETWORK': (Spielmaterial für 4 Spieler)

- Checkliste, Spielregeln & Zusammenfassung (5 Seiten)
- Spielplan Teil 1 (1 Seite)
- Spielplan Teil 2 (1 Seite)
- Spielplan Teil 3 (1 Seite)
- Spielplan Teil 4 (1 Seite)
- Satelliten, Raketen, Websteine (1 Seite)

(Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zusammensetzen (ca. 35x35 cm)
- **6 Satelliten & 6 Raketen ausschneiden (1-6).**
- **Websteine:** wenn ihr keine eigenen 'Spielfiguren' bei der Hand habt, gibt es sie zum Ausschneiden. (farbig ausdrucken oder anmalen). Jeder Spieler bekommt 6 Websteine einer Farbe!

- **1 WÜRFEL:** Für dieses Spiel braucht ihr einen WÜRFEL!


NETWORK Spielregeln

Spielmaterial:

1 Spielplan - mit 60 Zahlen-feldern (die 4 Eckfelder sind KEINE Spielfelder)

2	3	1	4	5	6
1	3	5	4	5	2
5	2	6	1	4	3
6	4	1	2	5	6
2	6	3	4	1	2
4	5	2	6	3	1
3	1	6	4	5	3
1	6	3	2	5	4

6 Satelliten (1-6)  (+ 6 Ersatz-Satelliten falls welche verlorengehen)

6 Raketen (1-6)  (+ 6 Ersatz-Raketen)

4x6 Websteine (je 6 in einer Farbe)  (+ 2 Ersatz-Steine für jede Farbe)

1 Würfel

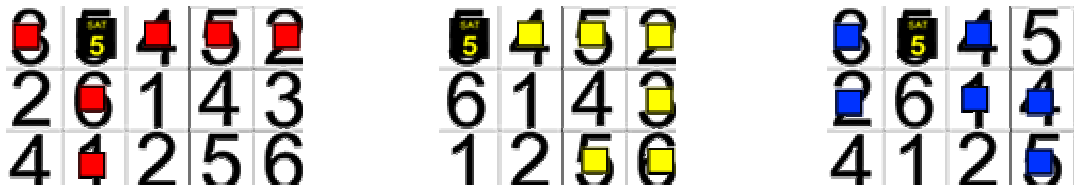
NETWORK Spielregeln (2)

SPIELZIEL ist es ein eigenes "Network" aufzubauen. Dabei versucht jeder Spieler, seine WEBSTEINE und die SATELLITEN so günstig wie möglich auf den Spielplan zu "schiessen".

NETWORK: ist ein SATELLIT, der mit allen eigenen WEBSTEINEN verbunden ist!

Die Websteine müssen dabei waagrecht und/oder senkrecht miteinander verbunden sein.

Beispiele:



Wer als Erster ein Network schafft, hat gewonnen!

Mindestens EIN WEBSTEIN muss direkt mit dem Satelliten verbunden sein.

Alle Websteine müssen zu EINEM Satelliten gehören.

(Während des Spielverlaufs können die Websteine & Sats natürlich 'irgendwo' liegen.)

SPIELVERLAUF:

Spielplan, Satelliten & Raketen sind am Spieltisch.

Jeder Spieler erhält **6 Websteine** einer Farbe.

Zu Beginn ist der Spielplan 'leer'. Die Satelliten und Websteine müssen erst ins Spiel gebracht werden!

Dies geschieht durch **WÜRFELN und AKTIONEN**:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe -

Startspieler (beliebiger Spieler): 1x würfeln + 1 Aktion, nächster Spieler: 1x würfeln + 1 Aktion,

Die gewürfelte Zahl nennen wir **AKTIONSZAHL**. Mit dieser Zahl sind nun verschiedene Aktionen möglich.

NETWORK Spielregeln (3)

AKTIONEN:

Für ein Network muss man also SATELLITEN und WEBSTEINE auf den Spielplan bringen. Dafür braucht man eine RAKETE - denn damit kann man einen Satelliten oder Webstein ins Spiel 'schiessen'!

1) RAKETE ERHALTEN: Aktionszahl = Raketenzahl

Ist z.B. die Aktionszahl 5 - erhält der Spieler die Rakete Nr. 5

- Die Rakete vor sich legen, bis sie 'benutzt' werden kann:
- LIMIT: Ein Spieler darf HÖCHSTENS 2 RAKETEN besitzen!

Ist die Rakete schon bei einem anderen Spieler, kann man sie nicht erhalten.
(andere Aktion wählen)

2) WEBSTEIN INS SPIELFELD SCHIESSEN: Aktionszahl = eigene Raketenzahl

Ist z.B. die Aktionszahl 3 und der Spieler hat bereits die Rakete Nr. 3, darf er einen Webstein auf ein Spielfeld mit der Zahl 3 schießen!

Danach die Rakete zurücklegen! (wieder frei für alle)

SATELLIT: Bevor man einen Sat ins Spiel schießen kann, muss man erst den Sat erhalten!

3) SAT ERHALTEN: Aktionszahl = Satzahl

Ist z.B. die Aktionszahl 2 - erhält der Spieler den Sat Nr 2

- Den Sat vor sich legen.
- LIMIT: Ein Spieler darf HÖCHSTENS 2 SATELLITEN besitzen!

Ist der Sat nicht mehr frei (bei einem anderen Spieler oder schon im Spiel), kann man ihn nicht erhalten. (andere Aktion wählen)

4) SAT INS SPIEL SCHIESSEN: Aktionszahl = Satzahl ODER Raketenzahl

Der Sat kommt immer auf ein Feld mit der SATZAHL.

Die benutzte Rakete wird zurückgelegt. (wieder frei für alle).

Beispiele:

- Spieler besitzt Sat 2 und Rakete 6, und würfelt 6.
Jetzt kann er den Sat mit der Rakete ins Spiel schießen:
Sat kommt auf ein Spielfeld mit der Zahl 2 und Rakete wird zurückgelegt.
- Spieler besitzt Sat 2 & 4 und Rakete 6, und würfelt 6
Jetzt kann er wählen welchen Sat er ins Spiel schießen will!
(Sat 2 auf ein Feld mit der Zahl 2 oder Sat 4 auf ein Feld mit 4)
- Spieler besitzt Sat 2 und Rakete 4 & 6, und würfelt 2
Jetzt kann er wählen mit welcher Rakete er den Sat ins Spiel schießen will!

Mit diesen Aktionen ist es schon möglich, sich ein Network aufzubauen.
Sind bereits genügend Satelliten im Spiel, wird man sehen, dass man seine Websteine günstig positionieren kann - wenn nicht direkt verbunden, dann wenigstens in die Nähe ...

NETWORK Spielregeln (4)

Ausser diesen Aktionen, sind noch 4 weitere Aktionen möglich:

- 1) einen eigenen Webstein verlegen
- 2) einen eigenen Webstein vom Spielfeld nehmen
- 3) einen Gegner-Webstein vom Spiel wegschiessen
- 4) einen Sat vom Spiel wegschiessen

1) EIGENEN WEBSTEIN VERLEGEN: Aktionszahl = Feld auf dem ein eigener Webstein liegt
z.B.:

Aktionszahl ist 3. Ein eigener Webstein liegt auf einem Feld 3.
Der Spieler kann den Webstein auf ein anderes Feld mit der Zahl 3 legen.

2) EIGENEN WEBSTEIN VOM SPIELFELD NEHMEN:

Aktionszahl = Feld auf dem ein eigener Webstein liegt

z.B.:

Aktionszahl ist 3. Ein eigener Webstein liegt auf einem Feld 3.
Der Spieler kann den Webstein vom Spielfeld nehmen. (hilfreich wenn ein Webstein ungünstig liegt)
Webstein vor sich legen. (später wieder ins Spiel schießen)

3) GEGNER-WEBSTEIN WEGSCHIESSEN:

Aktionszahl = Feld auf dem ein Gegner-Webstein liegt UND Feld auf dem ein eigener Webstein liegt!
z.B.:

Aktionszahl ist 3. Ein eigener Webstein und ein Gegner-Webstein liegen auf Feldern mit der Zahl 3.
Der Gegner-Webstein wird mit dem eigenen weggeschossen: Gegner-Webstein geht zurück an den Spieler, dem er gehört und der eigene Webstein auf seinen Platz!

Nur Gegner-Websteine, die nicht zu irgendeinem Sat gehören, können weggeschossen werden!

d.h.: Websteine die mit einem Sat verbunden sind bzw. durch gleichfarbige Websteine mit einem Sat verbunden sind (siehe Zeichnungen S 2, hier gehören alle zu einem Sat) darf niemand wegschiessen!

4) SAT WEGSCHIESSEN: Aktionszahl = Raketenanzahl (eigene Rakete) = Satzanzahl (im Spiel)

z.B.:

Spieler besitzt Rakete 5 UND Sat 5 liegt am Spielplan UND würfelt 5:
dann kann er mit seiner Rakete den Sat vom Spiel schießen!
Sat und Rakete werden zurückgelegt. (wieder frei für alle)

WICHTIGE REGELN:

- AKTION MIT RAKETE MUSS DURCHGEFÜHRT WERDEN:

Ist die Aktionszahl gleich mit einer Rakete die man selbst besitzt - dann MUSS eine Aktion mit der Rakete gemacht werden - wenn es möglich ist.

(d.h. Sat oder Webstein ins Spiel schießen, Sat wegschießen)

Hinweis:- ist es die einzige mögliche Aktion einen Sat wegzuschießen, kann es vorkommen, dass man sich selbst einen günstig gelegenen Sat wegschießen muss!!!

- Man muss NICHT einen Gegner-Webstein wegschießen (auch wenn es möglich wäre).

- Ist überhaupt keine Aktion möglich - kommt der nächste Spieler an die Reihe...

- Ein Feld darf nicht von mehreren Figuren besetzt sein.

Zusammenfassung Aktionen

1) RAKETE erhalten: Aktionszahl = Raketenzahl

Der Spieler bekommt die Rakete mit der Aktionszahl und legt sie vor sich.
(Ist eine Rakete bereits bei einem anderen Spieler, Pech, kann man sie nicht erhalten.
Stattdessen wählt man eine andere Aktion)
- LIMIT: ein Spieler darf höchstens 2 Raketen besitzen!

2) SAT erhalten: Aktionszahl = Satzahl

Der Spieler bekommt den Sat mit der Aktionszahl und legt ihn vor sich.
(wenn Sat bei anderem Spieler - andere Aktion. s. Rakete)
- LIMIT: ein Spieler darf höchstens 2 Sats besitzen!

3) SAT & WEBSTEINE aufs Spielfeld 'schiessen':

ist nur möglich, wenn man auch RAKETE/N besitzt!

SAT: Aktionszahl = Satzahl ODER Raketenzahl

(gilt nur für Sats & Raketen im BESITZ des Spielers)
- Sat auf ein beliebiges Feld mit der SATZAHL legen
- Rakete zurücklegen (ist wieder frei für alle)

WEBSTEIN: Aktionszahl = Raketenzahl (Rakete im BESITZ des Spielers)

- Webstein auf ein beliebiges Feld mit der RAKETENZAHL legen
- Rakete zurücklegen (ist wieder frei für alle)

4) EIGENEN WEBSTEIN VERLEGEN:

Aktionszahl = Zahl von einem Feld auf dem ein eigener Webstein liegt

- Webstein auf ein anderes Feld mit der Aktionszahl legen

5) EIGENEN WEBSTEIN VOM SPIELFELD NEHMEN: Aktionszahl = Feld mit eigenem Webstein

- Webstein vom Spielfeld nehmen und vor sich legen (später wieder ins Spiel schießen)

6) GEGNER-WEBSTEIN 'wegschießen':

Aktionszahl = Zahl von einem Feld mit Gegner-Webstein, der NICHT mit einem Sat verbunden ist!
= Zahl von einem Feld mit eigenem Webstein

Vorsicht: nur Websteine wegschießen die 'frei' herumliegen, also nicht irgendwie zu einem Sat gehören!

- der weggeschossene Webstein geht zurück an den Spieler dem der Webstein gehört
- der eigene Webstein geht auf das Feld wo der weggeschossene Gegner-Webstein war

7) SAT 'ABSCHIESSEN':

Aktionszahl = Raketenzahl (eigene Rakete) = Satzahl (Sat auf einem Spielfeld)

- abgeschossenen Sat vom Spielfeld nehmen (ist wieder frei für alle)
- Rakete zurücklegen (wieder frei...)

Spielplan Teil 1

"NETWORK" www.printgames.net copyright by manuela&wiesl www.wiesl.net	2	3	1
1	3	5	4
5	2	6	1
6	4	1	2

Spielplan Teil 2

4	5	6	"NETWORK" www.printgames.net
5	2	1	4
4	3	5	2
5	6	4	3

Spielplan Teil 3

2	6	3	4
4	5	2	6
3	1	6	4
NETWORK www.printgames.net	1	6	3

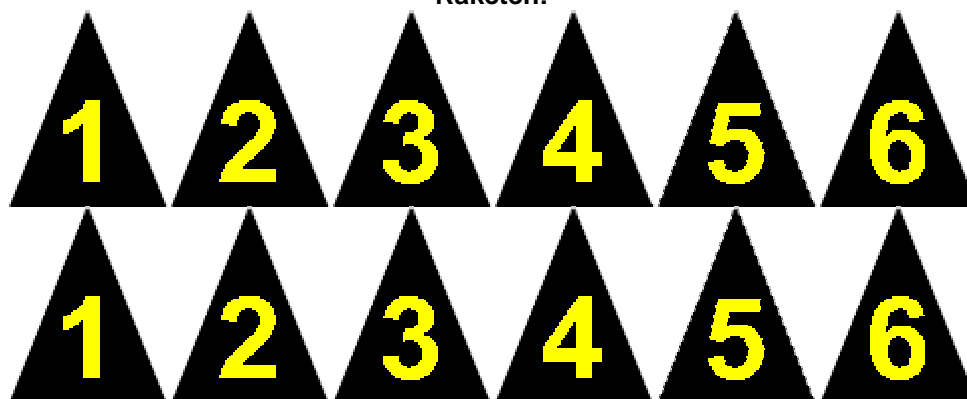
Spielplan Teil 4

1	2	3	5
3	1	6	1
5	3	2	6
2	5	4	Copyright by manuela&wiesl www.wiesl.net "NETWORK" www.printgames.net

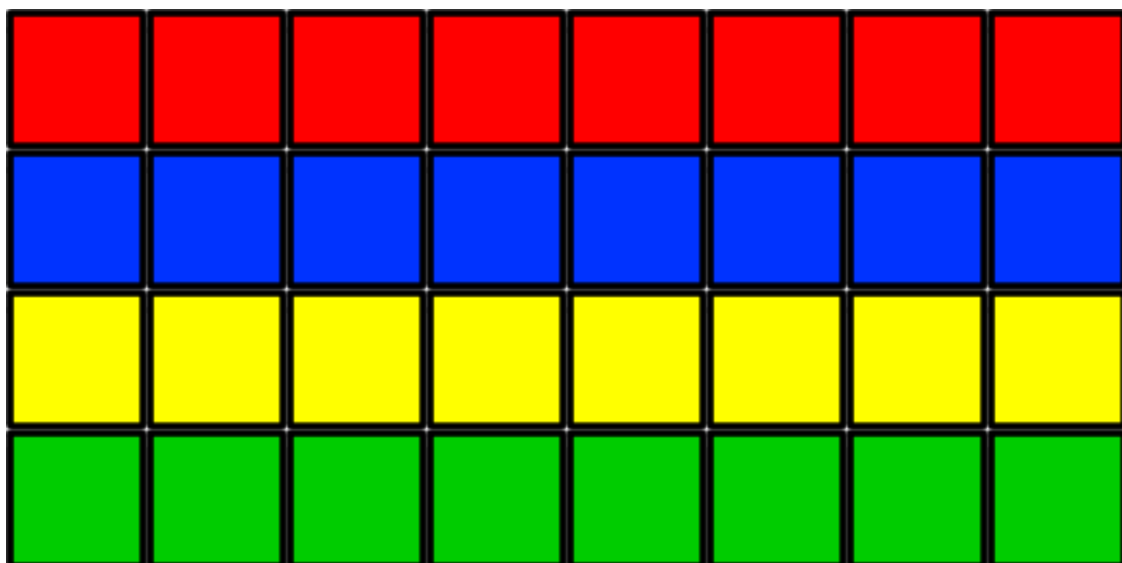
Satelliten:



Raketen:



Websteine:



FERTIG! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!