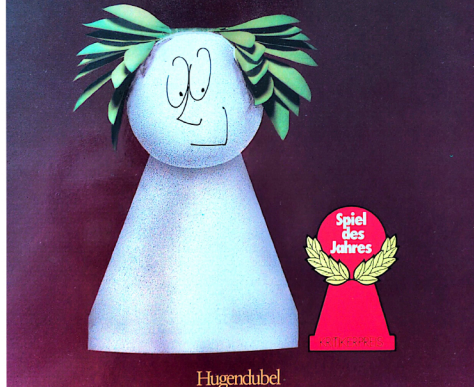


Spiel des Jahres

Ratgeber der Jury



Hugendubel,
München 1988

Auswahlliste 1984



Netzwerk
von Knut-Michael Wolf

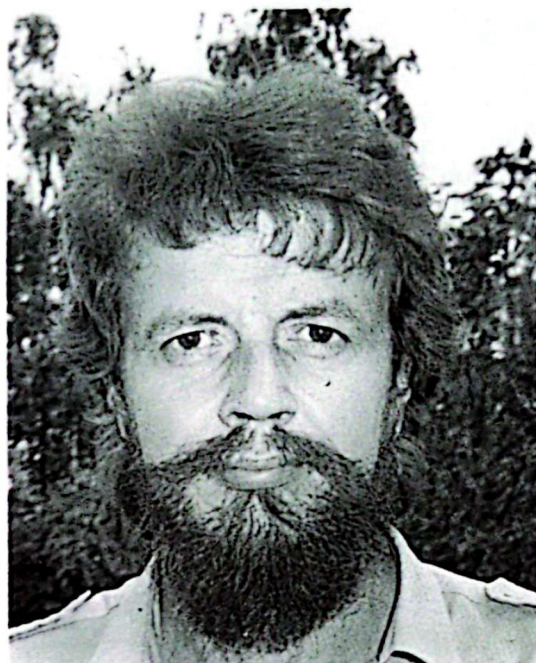
Denkspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren
Verlag: Edition Perlhuhn, Göttingen

Achtung: Hochspannung!
Ohne kluge Energieversorgung läuft bei »Netzwerk« nichts, einem abstrakten Strategiespiel von Knut-Michael Wolf.

Die Spielsteine der beiden Teilnehmer können aus eigener Kraft überhaupt nicht bewegt werden, sondern benötigen dazu Energiesteine als Hilfsmittel. Deshalb ist es wichtig, dem Gegner bei jeder sich bietenden Gelegenheit Energie zu entziehen und dadurch seine Möglichkeiten entsprechend einzuschränken.

Es gewinnt, wer als erster mindestens die Hälfte der ihm verbliebenen Steine auf die gegnerische Grundlinie gebracht hat oder wem es gelingt, sämtliche gegnerischen Steine zu schlagen oder bewegungsunfähig zu machen. Sobald also der Gegner ein, zwei Steine durchgebracht hat, ist beim Schlagen Zurückhaltung geboten, um nicht selbst unfreiwillig für ihn die Siegbedingung zu erfüllen. (jc)

Die Spiele-Autoren



Knut-Michael Wolf

»Netzwerk« war mein Erstling. Die Idee stammt aus der Küche meiner Eltern: Dort klebten quadratische Kacheln an der Wand. In ihren Ecken saßen jeweils kleine runde Kacheln. Das war mein Spielplan. Bis zum fertigen Spiel vergingen dann aber noch drei Jahre. Ich bin nur Gelegenheitsautor. Um neue Ideen auszubrüten, brauche ich Langeweile – aber wer hat die schon?

Trotzdem kamen (neben einigen Spielen als Zeitungsbeilagen) 1986 zwei weitere Titel auf den Markt: »Goldraub in London« (ASS) und »Circus Roncalli« (Schmidt). Bei meinen Spielen kann man erkennen, was für mich wichtig ist: 1. Alle Mitspieler sollten möglichst ständig am Spielgeschehen teilhaben und nicht gelangweilt auf ihren nächsten Zug warten müssen. 2. Der Spieler muß den Spielablauf durch seine Entscheidungen beeinflussen können.