

## **Flickwerk**

Ein Spiel für 2-4 schnelle SpielerInnen von Friedemann Friese

Flickwerk ist ein Spiel, bei dem jeder Spieler die gleiche Aufgabe bekommt mit dem vorhandenen Material in möglichst kurzer Zeit ein Netzwerk einzurichten. Das hört sich einfach an, ist es aber nicht immer, da das Netzwerk bestimmte Anforderungen erfüllen muß.  
Wer es am schnellsten aufbaut und die Kriterien erfüllt, gewinnt eine Runde. Nach 12 Runden wird abgerechnet.

### **Spielmaterial:**

5 Sätze á 12 Kabel-Spielplättchen (3 Kurven, 3 Geraden, 3 T-Stücke, 1 Kreuzung, 1 Doppelkurve, 1 Stecker)  
2 x 2 Rechnerplatz-Spielsteine  
1 Plan mit neun Büros

### **Spielvorbereitungen:**

Jeder Spieler erhält einen Satz von 12 Kabel-Plättchen (3 Kurven, 3 Geraden, 3 T-Stücke, 1 Kreuzung, 1 Doppelkurve, 1 Stecker)

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Ein weiterer Satz Kabel-Plättchen wird gut durchgemischt und verdeckt als Stapel auf das mittlere freie Büro auf den Plan gelegt. Ein Spieler wird als Auftraggeber bestimmt.

### **Der Auftrag:**

Der Auftraggeber bestimmt, welche Büros mit Rechnern ausgestattet werden sollen. Dazu legt er je einen Spielstein an die Außenseite des jeweiligen Büros. Die vier Eckbüros, welche zwei freie Seiten nach außen haben, dürfen auch mit zwei Rechnern ausgestattet sein, die anderen vier hingegen nicht. Es wird das oberste Plättchen aufgedeckt und bleibt offen auf dem Stapel liegen. Das ist die Ausgangssituation.

### **Jetzt aber schnell:**

Jeder Spieler sucht aus seinen Kabel-Spielplättchen genau das heraus, welches auch auf dem Spielplan im mittleren Büro liegt, richtet es genauso wie in der Mitte aus und legt es vor sich hin.

Nun gilt es, mit den anderen Kabel-Spielplättchen ein Netzwerk aufzubauen. Auf dem Spielplan selbst wird nicht gespielt. Dieser ist lediglich Orientierungshilfe und bleibt unberührt. Jeder legt das Netzwerk vor sich auf den Tisch.

**Dabei müssen folgende Kriterien eingehalten werden:**

- Das Netzwerk ist - wie der Spielplan auch -  $3 \times 3$  Felder groß, es müssen also am Ende 9 Plättchen vor jedem Spieler liegen.
- Das Plättchen in der Mitte muß in Art und Ausrichtung mit dem Plättchen auf dem Spielplan übereinstimmen.
- Keines der Kabel darf ins Nichts führen, es müssen immer Verbindungen hergestellt werden.
- Die Kabel dürfen nur dann nach außen führen, wenn an dieser Stelle an dem Spielplan auch ein Rechner-Stein steht.
- Die beiden Rechner-Steine einer Farbe müssen durch das Netzwerk miteinander verbunden werden.
- Wo kein Rechner steht, darf sich daher auch kein Ausgang befinden.

Alle Spieler versuchen gleichzeitig, dies zu erreichen.

**Abrechnung:**

Der Spieler, der es als erstes schafft, gewinnt. Falls ein Spieler allerdings sagt, er sei fertig und die Lösung stimmt nicht, dann muß er für den Rest der Runde aussetzen.

Der Spieler, der als erster die richtige Lösung hat, erhält das oberste Plättchen aus der Mitte als 1 Punkt und legt dieses beiseite.

Dieser Spieler ist neuer Auftraggeber.

Das Spiel endet nach 12 Runden. Wer die meisten Plättchen erbeutet hat gewinnt.

**Zusätzliche Anmerkungen :**

Ganz selten kommt es vor, daß es keine Lösung gibt. In diesem Fall wird das aktuelle Plättchen in der Mitte in den Stapel gemischt und ein neuer Auftrag erzeugt.