

### Fortsetzung des Beispiels:

Florian zieht 4 Begriffskarten verdeckt vom Stapel und mischt seine Karte mit **TEDDYBÄR** verdeckt dazu. Er legt alle 5 Karten als Auslage offen in die Tischmitte: **ZAUBERSTAB**, **VULKAN**, **TEDDYBÄR**, **LIEBE** und **BOXKAMPF**.

1. Corinna sitzt links neben Florian und sortiert den Begriff **ZAUBERSTAB** aus, da dieser ihrer Meinung nach gar nicht zur eingestellten Ausprägung der Eigenschaften passt. Florian bestätigt, dass **ZAUBERSTAB** nicht der gesuchte Begriff ist, und Corinna legt die Karte als Punkt zur Seite.
2. Als nächstes im Uhrzeigersinn ist Thomas an der Reihe und sortiert **VULKAN** aus (da der sehr laut ist). Florian bestätigt erneut und Thomas legt die Karte als Punkt zur Seite.
3. Tina entscheidet sich dazu, den Begriff **BOXKAMPF** auszusortieren (da es dort sehr frank und clever zugeht) und legt die entsprechende Karte nach Florians Zustimmung als Punkt zur Seite.
4. Zuletzt ist Lorenz an der Reihe. Nach kurzem Überlegen ist es ihm zu riskant, noch einen Begriff auszusortieren. Also hört er auf und sichert dem Team 3 Punkte für die 3 aus-sortierten Begriffe.

**Pro Runde könnt ihr max. 4 Punkte erspielen, wenn ihr alle 4 falschen Begriffe aus-sortiert.**

### Besonderheit beim Spiel zu zweit:

Spielt ihr zu zweit, sortiert die ratende Person so viele Begriffe aus, wie sie sich zutraut.

### Neue Runde

Die Person links neben derjenigen, die als letzte einen Begriff gezogen hat, muss nun 2 der ausliegenden Eigenschaftskarten vom Netzdiagramm entfernen und zurück in die Schachtel legen. Ihr benötigt sie für dieses Spiel nicht mehr. Dann zieht sie 2 neue Eigenschaftskarten vom Stapel und schiebt jeweils eine in beliebiger Ausrichtung unter die beiden freien Eckpunkte des Netzdiagramms.

Anschließend zieht sie die oberste Begriffskarte und beginnt eine neue Runde.

## SPIELEND

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Nun ist es Zeit zu überprüfen, wie ihr euch geschlagen habt!

## WERTUNG

< 7 Punkte	Katastrophe! Das könnt ihr bestimmt besser, versucht es gleich noch einmal!
7-10 Punkte	Ausbaufähig. Kein Glanz, kein Drama. Immerhin habt ihr die Regeln befolgt!
11-13 Punkte	Durchschnitt. Zeit für eine Teambuilding-Maßnahme! Wie wäre es mit einer weiteren Partie NETWORKS?
14-16 Punkte	Clever! Da war schon eine Strategie zu erkennen – und sie hat sogar funktioniert!
17-19 Punkte	Bravo! Ihr seid eine eingespielte und schlaue Gruppe! Schafft ihr das noch einmal?
20 Punkte	Legendär! Ihr habt das Spiel nicht gespielt, ihr habt es dominiert!

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Wenn ihr zu „NETWORKS“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



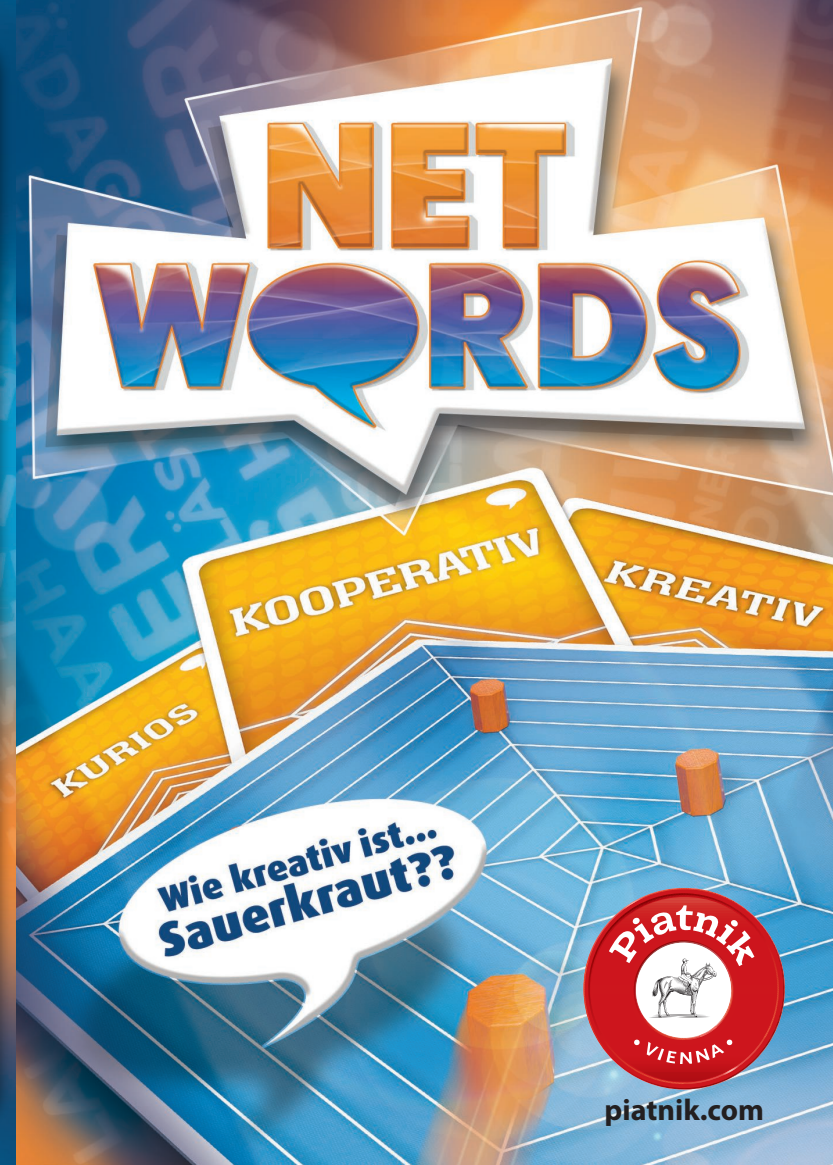
PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



PiatnikSpiele



10+  
2-5  
20'

# NET WORDS



EIN KURIOS-KOOPERATIVES WORTSPIEL  
VON MATHIAS SPAAN

*Wie sexy ist ein Vulkan? Wie laut ist eine Socke? NETWORDS ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr euren Mitspielenden geheime Begriffe vermitteln müsst, indem ihr deren Eigenschaften auf einem Netzdiagramm bewertet. Schafft ihr es, die Gedanken eurer Mitspieler zu lesen und so den richtigen Begriff zu finden?*

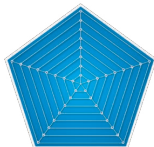
## SPIELINHALT



112 Karten, davon:  
87 Begriffskarten  
25 doppelseitige Eigenschaftskarten



5 Marker



1 Netzdiagramm



1 Spielanleitung

## SPIELZIEL

Erspielt möglichst viele Punkte, indem ihr in jeder Runde den geheimen Begriff erkennt, der mithilfe von Eigenschaften am Netzdiagramm beschrieben wird. Sortiert nacheinander unpassende Begriffe aus, denn mit jedem richtig aussortierten Begriff punktet ihr!



Piatnik Spiel Nr. 672699, © 2025 Piatnik, Wien - Printed in Austria

2

## SPIELVORBEREITUNG

Legt das **Netzdiagramm** in die Tischmitte und stellt die **5 Marker** daneben. Mischt die **Eigenschaftskarten** und legt sie neben dem Netzdiagramm bereit. Mischt die **Begriffskarten** und legt sie als verdeckten Stapel ebenfalls neben dem Netzdiagramm bereit. Entscheidet euch vor Beginn des Spiels, ob ihr mit den roten oder den blauen Begriffen spielen wollt. Die beiden Farben dienen nur der Abwechslung, es gibt keinen Schwierigkeitsunterschied. Zieht anschließend **5 Eigenschaftskarten** vom Stapel und schiebt jeweils eine davon so unter jede der 5 Ecken des Netzdiagramms, dass nur 1 Eigenschaft sichtbar ist.



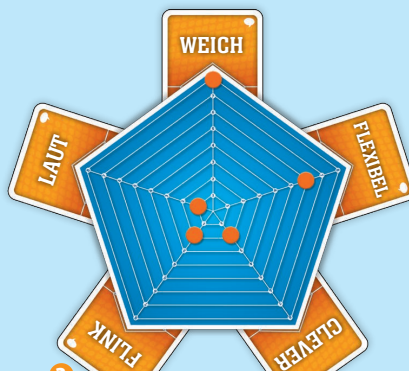
## SPIELABLAUF

Bestimmt, wer beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du die oberste **Begriffskarte** vom Stapel, ohne dass die anderen die Vorderseite sehen können, und liest den entsprechenden Begriff. Lege die Karte anschließend verdeckt zur Seite und nimm dir die **5 Marker**. Bewerte nun auf dem **Netzdiagramm**, wie stark jede der fünf sichtbaren Eigenschaften auf den Begriff zutrifft. Stelle dazu jeweils **1 Marker pro Eigenschaft** auf einen der 8 Punkte der Linie, die von der Mitte des Diagramms zum jeweiligen Eckpunkt führt. Je näher du den Marker in Richtung Eckpunkt platzierst, desto stärker trifft die Eigenschaft auf den gesuchten Begriff zu. Genauso umgekehrt – je näher du den Marker in der Mitte platzierst, desto weniger passt die Eigenschaft zum gesuchten Begriff.

*Beispiel:* Florian hat den Begriff **TEDDYBÄR** gezogen. Die 5 Marker platziert er nun so auf dem Netzdiagramm, dass die fünf Eigenschaften den Begriff **TEDDYBÄR** möglichst gut beschreiben.

Florians Einschätzung würde sich in diesem Fall folgendermaßen lesen: **Weich** (8) und **flexibel** (6) treffen stark zu, während **dever** (2), **flink** (2) und **laut** (1) eher nicht zutreffen.



3

Hast du die Marker platziert, ziehst du **4 weitere Begriffskarten** verdeckt vom Stapel und mischst deine Begriffskarte verdeckt dazu. Lege im Anschluss die 5 Begriffskarten als **Auslage offen** in die Tischmitte.

**Hinweis:** Es zählen nur die Begriffe der Farbe, für die ihr euch zu Spielbeginn entschieden habt!

### Begriff erraten

Hast du das Netzdiagramm eingestellt, darfst du dich beim **Begriff erraten** in keiner Weise mehr einbringen. Es liegt nun an den anderen, die falschen Begriffe zu erkennen und schrittweise auszusortieren, indem sie überlegen, zu welchen Begriffen die Ausprägungen der Eigenschaften nicht passen.

Die Person, die links von dir sitzt, darf als erstes einen Begriff aus der Auslage aussortieren und legt die entsprechende Karte zur Seite. Du musst nun sagen, ob sich der gesuchte Begriff noch unter den verbliebenen Karten in der Auslage befindet!

- Liegt der Begriff **nicht** in der Auslage, sondern wurde aussortiert, bleibt ihr diese Runde punktelos und der Spielablauf geht beim Kapitel „Neue Runde“ weiter.
- Liegt der Begriff noch in der Auslage, hat die nächste Person im Uhrzeigersinn zwei Möglichkeiten: **Weiterraten** oder **Aufhören**.

### Weiterraten

Wer sich traut, einen weiteren Begriff auszusortieren, wählt die entsprechende Karte und legt sie ebenfalls zur Seite. Du sagst wieder, ob sich die Karte mit dem gesuchten Begriff noch in der **Auslage** befindet.

### Aufhören

Wer sich nicht traut, einen weiteren Begriff auszusortieren, beendet die Runde.

Ihr dürft so lange reihum weiterraten, bis entweder nur mehr die Karte mit dem gesuchten Begriff ausliegt, jemand falsch geraten oder freiwillig aufgehört hat.

Ihr bekommt als Team so viele Punkte, wie ihr **falsche Begriffe aussortiert** habt.

4