

1.0

NULLI

**NULLI 1.0 ist
der knifflige Klassiker unter
den NULLI's. Feld um Feld gilt
es, die Würfelzahlen auf seinem Blatt
einzuzeichnen. Wer es schafft alle Punkte
abzustreichen, hat ein sagenhaftes
NULLI geschafft.**

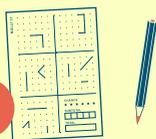
NULLI 1.0 besteht aus 50 doppelseitigen
Spielblättern im A5 Format. Eine Runde dauert
rund 20 Minuten und kann von 1 – ∞ Personen
gleichzeitig gespielt werden. NULLI
wird lokal und nachhaltig gedruckt
und zu einem grossen Teil
von Hand gefertigt.



0

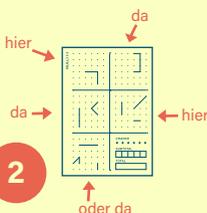
Ziel: Wer am Ende des Spiels am wenigsten Punkte stehen lässt, hat gewonnen. Wer ein NULLI schafft, also alle Punkte auf dem Blatt abstreichen kann, darf ein Foto davon machen und an lk@zweiend.ch schicken. Für jedes NULLI gibt es eine Überraschung.

1



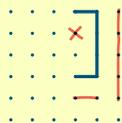
Start: Alle Mitspieler*innen bekommen ein NULLI-Blatt und einen Stift. Gewürfelt wird reihum. Jede Würfelzahl gilt für alle Mitspieler*innen.

2



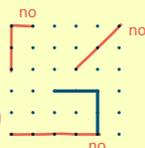
Alle Mitspieler*innen entscheiden für sich, in welchem Feld sie starten möchten.

3



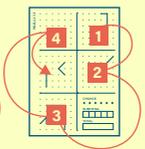
Die Würfelzahl bestimmt, wie viele Punkte mit einer Linie verbunden werden dürfen. Bei einer Eins kann ein Punkt mit einem Kreuzchen abgestrichen werden.

4



Es dürfen nur horizontale oder vertikale Linien gezogen werden. Diagonale oder geknickte Linien sind nicht erlaubt. Bestehende Linien dürfen nicht mit neuen Linien verbunden werden.

5



Der Reihe nach gilt es, die Felder zu füllen und dabei möglichst wenige leere Punkte stehen zu lassen. Bringt man die Würfelzahl nicht mehr im aktiven Feld unter, muss diese Zahl in ein nächstes Feld der Wahl eingezeichnet werden. In bereits abgeschlossene Felder darf man nicht mehr zurückgehen.

6

CHANCE
~~★~~ ~~★~~ ~~★~~ ★ ★ ★

Eine unpassende Würfelzahl kann mit einer Chance ausgelassen werden. So kann man im aktiven Feld bleiben und darf auf eine bessere Zahl beim nächsten Wurf hoffen. Pro Spiel haben alle Mitspieler*innen jeweils sechs Chancen, die man möglichst klug einteilen sollte.

7

SUBTOTAL

3	0	4	1
---	---	---	---

Die Anzahl leerer Punkte in den abgeschlossenen Feldern werden hier eingetragen. So behält man die Übersicht über die Zwischenresultate.

8

TOTAL

12

Spielende: Wenn man die gewürfelte Zahl im letzten aktiven Feld nicht mehr einzeichnen kann und keine Chance mehr hat. Die leeren Punkte werden zusammengezählt und im Total eingetragen. Es kann sein, dass einzelne Mitspieler*innen schon früher fertig sind.

Ergebnisse:

- 0** Ein NULLI!!!
Der Zettel darf gerahmt und aufgehängt werden.
- 1-5** Sackstark, schade hat es für ein NULLI nicht ganz gereicht.
- 6-10** Sapperlot! Ob sich dieses Niveau wohl halten lässt?
- 11-20** Bravo, das war bestimmt nicht nur Glücksache.
- 21-30** Für den Anfang gar nicht mal so schlecht.
- 31-40** Okay, hier kann man gerne dem Würfel die Schuld geben.
- > 40** Da schlummert wohl noch ganz viel Potential.