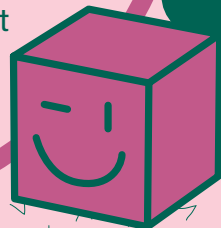


2.0

NULLI

NULLI 2.0 spielt sich mit zwei Würfeln. Es fördert und fordert die Vorstellungskraft für Fläche und Form. Wer die gewürfelten Flächen und Linien geschickt anordnet und am Schluss keine Punkte übrig lässt, hat ein fantastisches NULLI geschafft.

NULLI 2.0 besteht aus 50 doppelseitigen Spielblättern im A5 Format. Eine Runde dauert rund 20 Min. und kann von 1 – ∞ Personen gleichzeitig gespielt werden. NULLI wird lokal und nachhaltig gedruckt und zu einem grossen Teil von Hand gefertigt.

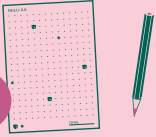


AB 8 J.

0

Ziel: Wer am Ende des Spiels am wenigsten Punkte stehen lässt, hat gewonnen.

1

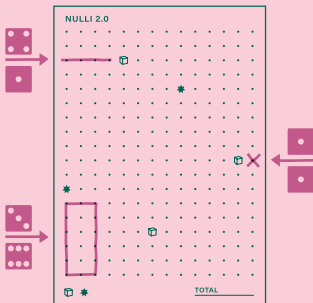


Start: Alle Mitspieler*innen bekommen ein NULLI-Blatt und einen Stift. Gewürfelt wird mit **zwei** Würfeln reihum. Jede Würfelzahl gilt für alle Mitspieler*innen.

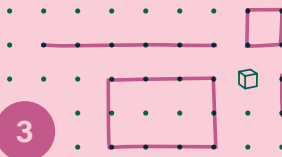
2

Die beiden Würfelzahlen bestimmen die Grösse des Feldes, das man einzeichnen darf. Würfelt jemand zum Beispiel eine 3 und eine 6, müssen alle Mitspieler*innen ein Feld von 3 mal 6 Punkten einzeichnen. Eine 4 und eine 1 ergeben ein Feld von 4 mal 1, also eine Linie. Bei einer doppelten 1 darf man einen Punkt mit einem Kreuzchen markieren.

Obacht: Die Chancen dürfen beim Einzeichnen nicht in einer Fläche eingeschlossen werden.

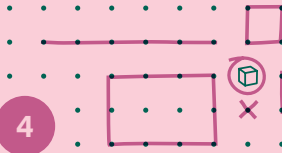


3



Ob man das Feld bzw. die Linie horizontal oder vertikal ausrichtet, spielt keine Rolle. Hauptsache, man hält sich an den rechtwinkligen Raster. Diagonale oder geknickte Felder/Linien sind nicht erlaubt. Bestehende Felder/Linien dürfen nicht mit neuen Feldern/Linien verbunden werden. Innerhalb von bestehenden Flächen darf nicht eingezeichnet werden.

4



Die beiden Chancen am unteren Blattrand können jederzeit eingesetzt werden. Die Chancen auf dem Spielfeld müssen erst freigespielt werden, indem man sie lückenlos mit Linien und Feldern umschliesst.

★ Mit dieser Chance kann ein unpassendes Würfelpaar ausgelassen werden.

📦 Mit dieser Chance darf man eine der beiden gewürfelten Zahlen weglassen und mit der verbliebenen Zahl eine Linie ziehen. Wenn z. B. eine 4 und eine 6 gewürfelt werden, kann man entweder die 4 oder die 6 weglassen und nur eine Linie mit 6 oder eben 4 Punkten einzeichnen.

5



Hat man eine Chance benutzt, streicht man sie ab.

6

Ende: Das Spiel endet, wenn man die gewürfelten Zahlen nicht mehr einzeichnen kann und keine Chance mehr hat. Die nicht abgestrichenen Punkte werden zusammengezählt und im Total eingetragen.

Einzelne Mitspieler*innen können früher oder später fertig werden.

Ergebnisse:

0 Ein NULLI!!! Eine grosse Portion Applaus gehört dir.

1–5 Das Talent ist ganz sicher da, fehlt nur noch ein Quäntchen Glück.

6–10 Gut genug! Aber wer gibt sich damit schon zufrieden?

11–20 Üben, üben, üben. Und vielleicht mal wieder die Würfel beschwören.

21–30 Niemand hat behauptet, dass es ein Spaziergang wird.

> 30 Wir wissen alle, dass du das besser kannst, oder?