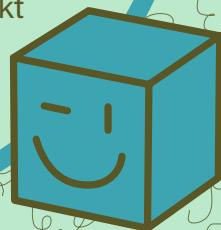


3.0

# NULLI

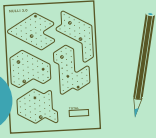
**Mit NULLI 3.0  
lassen sich die Grenzen von  
Raum und Zeit überwinden. Wer die  
erspielten Chancen klug einsetzt, kann  
den Spielverlauf rückwirkend verändern  
und sich mit etwas Glück vielleicht doch  
noch ein NULLI erspielen.**

NULLI 3.0 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.



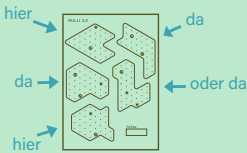
0

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



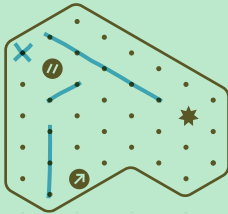
1

**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 geraden Linie verbunden werden dürfen. Dabei gilt es, stets dem 60°-Raster mit den drei Achsen zu folgen. Bei einer 1 kann ein Punkt mit einem Kreuzchen markiert werden. Bestehende Linien dürfen nicht mit neuen Linien verbunden werden.

4

Der Reihe nach gilt es, die Felder zu füllen und dabei möglichst wenige freie 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. Ausser man setzt eine der folgenden Chancen ein.

5

**↗** Mit dieser Chance darf man die gewürfelte Zahl in ein beliebiges anderes Feld einzeichnen.

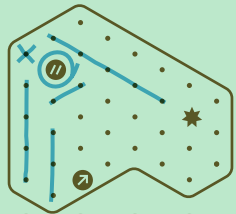
**//** Mit dieser Chance darf man die gewürfelte Zahl in zwei beliebige Felder aufteilen.

Beispiel: Wird eine 5 gewürfelt, kann man in einem Feld beispielsweise eine 2 und in einem anderen Feld eine 3 einzeichnen. Auch wäre es möglich, die 5 in 4 & 1 aufzuteilen.

**★** Mit dieser Chance kann eine unpassende Würfelzahl ausgelassen werden.

Wichtig: Nachdem man eine Chance eingesetzt hat, kehrt man wieder in das aktive Feld zurück und versucht dieses weiterhin zu füllen.

6



Eine Chance kann man sich erspielen, indem man alle umliegenden Punkte lückenlos abstreicht. Hat man eine Chance erspielt, markiert man sie mit einem Kringel **⊙**. Setzt man eine Chance ein, streicht man sie ab **⊗**. Die erspielten Chancen dürfen jederzeit und überall eingesetzt werden.

7

**Ende:** Das Spiel endet, wenn man die gewürfelte Zahl nicht mehr einzeichnen kann und keine Chance mehr hat. Die freien Punkte werden zusammengezählt und im Total eingetragen. Einzelne Mitspieler\*innen können früher oder später fertig werden.

**Ergebnisse:**

0 Ein NULLI, w0000w!!!

1-8 Stark, damit lässt sich ganz gut angeben.

9-17 Bravo!

18-30 Beim nächsten Mal wirst du bestimmt mehr Glück haben.

> 30 Hier hat bestimmt der Würfel gestreikt.