

4.0

NULLI

**In NULLI 4.0
spielen die Mitspieler:innen
direkt gegeneinander. Wer sich
am längsten auf dem gemeinsamen
Spielfeld halten kann, hat gewonnen.
Mit klugen Zügen und etwas Würfelglück
verschafft man sich Raum und kann sich
so entscheidende Vorteile erspielen.**

NULLI 4.0 besteht aus 50 doppelseitigen
Spielblättern im A5 Format. Eine Runde dauert
rund 20 Min. und kann von 2 – 4 Personen
gespielt werden. NULLI wird lokal und
nachhaltig gedruckt und zu
einem grossen Teil von
Hand gefertigt.

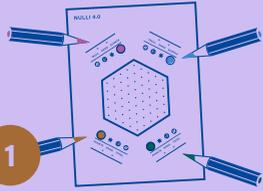


 2-4

AB 8 J.

0

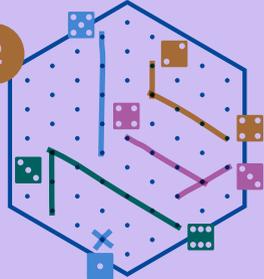
Ziel: Alle Mitspieler*innen versuchen so lange wie möglich, ihre gewürfelten Zahlen im Spielfeld einzuzichnen. Wer am längsten drin bleibt, gewinnt.



1

Start: Alle Mitspieler*innen nehmen sich einen Stift mit deutlicher Farbe und markieren auf dem NULLI-Blatt ihre Position neben dem Spielfeld. Alle spielen auf dem gleichen Blatt.

2



Es wird reihum gewürfelt, die Würfelzahl gilt nur für sich selber. Diese Zahl bestimmt, wie viele Punkte mit einer Linie eingezeichnet werden dürfen. Geknickte Linien sind nicht erlaubt.

Wichtig: Alle eigenen Linien müssen jeweils miteinander verbunden werden. Zeichnet man eine Linie ein, darf nicht mehr als ein Punkt das bestehende Linien-Geflecht berühren. Gegnerische Linien dürfen dabei nicht berührt werden.

Joker: Bei einer 1 darf man einen beliebigen freien Punkt einzeichnen. Dieser kann später als Ausgangspunkt für weitere eigene Linien dienen.

3

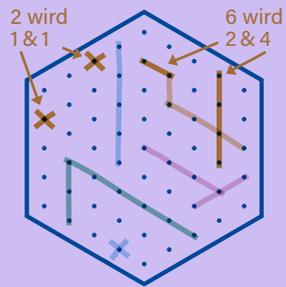
Die Chancen dürfen jederzeit eingesetzt werden.

★ Mit dieser Chance kann eine unpassende Würfelzahl ausgelassen werden.

-3 Mit dieser Chance kann eine Würfelzahl mit 3 subtrahiert werden. Beispiel: $4 - 3 = 1$, somit kann man bei einem beliebigen Punkt ein Kreuzchen setzen. ✕ Beispiel: $5 - 3 = 2$, man kann eine Zweier-Linie einzeichnen. ✎

// Mit dieser Chance kann eine gewürfelte Zahl in zwei beliebige Teile aufgeteilt werden. Beispiel: Aus einer 6 wird 2 & 4.

Tipp: Aus einer 2 wird 1 & 1, damit kann man gleich an zwei beliebigen Punkten ein Kreuzchen setzen.



4

So versucht man, stets neue Gebiete zu erreichen und zugleich den Mitspielenden den Platz zu versperren. Gegen Spielende werden die Räume zunehmend enger. Eine kluge Taktik kann helfen, möglichst lange im Spiel zu bleiben.

5

Aus: Man scheidet aus, wenn man seine gewürfelte Zahl nicht mehr im Spielfeld eintragen kann und alle drei Chancen verbraucht hat.



PUNKTE RANG TOTAL
 $7 + 2 = 9$

5

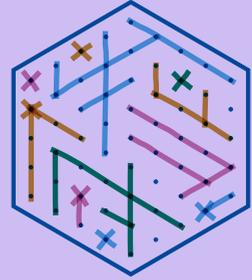
Spielende: Wer ausscheidet, notiert die Anzahl freier Punkte genau zu diesem Spielstand und trägt diese bei der eigenen Position ein. Wer noch im Spiel ist, würfelt so lange wie möglich weiter.

Rang: Wer 4. wird notiert eine 4, wer 3. wird notiert eine 3, wer 2. wird notiert eine 2, wer gewinnt, darf eine 0 schreiben.

Addiert man die Anzahl Punkte mit dem erzielten Rang, bekommt man das **Total**.

6

Am Schluss könnte das Spielfeld zum Beispiel so aussehen.



Ergebnisse:

0 Ein NULLI, du hast es allen gezeigt!

1-5 Chapeau!

6-10 Vielleicht bist du noch nicht genug kaltschnäuzig?

11-20 Die nächste Runde wird sicher besser laufen.

>20 Hoppla, da haben wohl alle gegen dich gespielt.