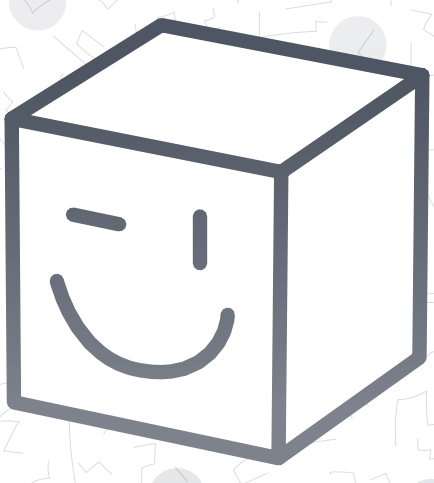
Spielregeln
Règles du jeu
Regole del gioco

NULLI flow



carta.media®

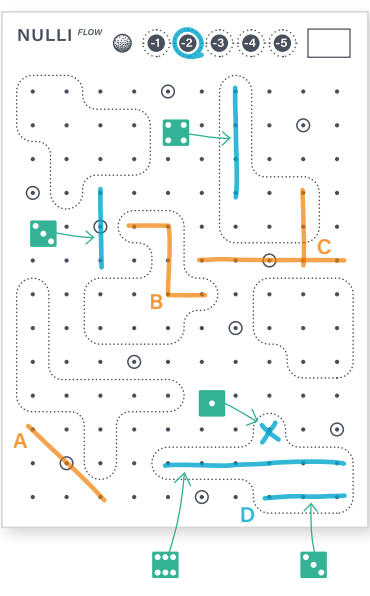
8+ 1–50 15′

Spielregeln

0 **Ziel:** Wer am Ende des Spiels am wenigsten Punkte stehen lässt, hat gewonnen. Wer alle Punkte auf dem Blatt abstreichen kann, hat ein fabelhaftes NULLI geschafft.

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

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



3 Es dürfen nur horizontale oder vertikale Linien gezogen werden. Diagonale Linien sind nicht erlaubt A. Geknickte Linien sind nicht erlaubt B, ausser siehe Punkt 5. Bestehende Linien dürfen nicht mit neuen Linien verbunden werden C. Die gepunkteten Linien der Inseln dürfen nicht gekreuzt werden.

4 **Chancen:** Wer eine Insel komplett füllt D, darf am oberen Blattrand eine beliebige Chance aktivieren.

-1 -2 -3 -4 -5

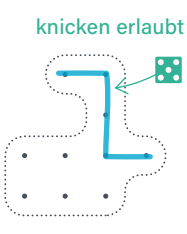
Diese Chance darf bei einem beliebigen nächsten Wurf eingesetzt werden. **Beispiel: 5 - 2 = 3.** Die Würfelzahl 5 darf mit 2 subtrahiert werden, eine 3 wird eingezeichnet. Nachdem die Chance eingesetzt wurde, muss sie abgestrichen werden und darf kein weiteres Mal verwendet werden. **Obacht:** Das Ergebnis der Rechnung kann auch Null sein, darf aber keinen negativen Wert ergeben.

-1 ~~-2~~ -3 -4 -5

5 **FLOW-Joker:** Wer alle Joker-Punkte ⊙ auf dem Blatt abgestrichen hat, darf bei Gelegenheit den Flow-Joker aktivieren.

Wichtig: Wer den Flow-Joker aktiviert hat, darf ab diesem Zeitpunkt jede Würfelzahl mehrfach beliebig knicken, muss aber auf alle anderen Chancen verzichten.

knicken erlaubt



~~-1 -2 -3 -4 -5~~

6 **Ende:** Das Spiel endet, wenn die gewürfelte Zahl nicht mehr eingezeichnet werden kann und keine Chancen mehr zur Verfügung stehen. Die leeren Punkte werden gezählt und im Total eingetragen. Einzelne Mitspieler*innen können früher oder später fertig werden.

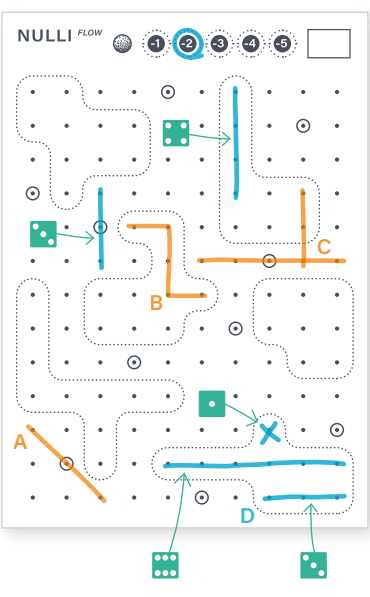
18

Règles du jeu

0 **But du jeu:** celui ou celle qui laisse le moins de points à la fin du jeu a gagné. Et celui ou celle qui a pu biffer tous les points de la feuille a réussi un fabuleux NULLI.

1 **Début de la partie:** tous les participant·e·s se munissent d'une feuille NULLI et d'un crayon. Ils lancent le dé à tour de rôle. Chaque chiffre obtenu au dé peut être utilisé par tous les participant·e·s.

2 Le chiffre du dé détermine le nombre de points qui peuvent être reliés par une ligne. En cas de 1, on peut barrer un point en y inscrivant une croix.



3 Seules les lignes horizontales ou verticales peuvent être tracées. Les lignes diagonales ne sont pas autorisées A. Les lignes brisées ne sont pas autorisées non plus B, exception: voir point 5. Les lignes existantes ne doivent pas être reliées par de nouvelles lignes C. Les lignes pointillées des îles ne doivent pas être croisées.

4 **Chances:** lorsque tous les points d'une île sont barrés D, on peut activer une chance de son choix en haut de la feuille..

-1 -2 -3 -4 -5

Cette chance peut être utilisée lors de n'importe quel lancer suivant. **Exemple: 5 - 2 = 3.** On peut alors soustraite 2 du nombre 5 du dé, on peut alors utiliser le 3 pour relier des points. Une fois que la chance a été utilisée, elle doit être barrée et ne peut pas être utilisée une seconde fois. **Attention:** le résultat du calcul peut également être nul, mais ne doit pas donner une valeur négative.

-1 ~~-2~~ -3 -4 -5

5 **Joker FLOW:** celui ou celle qui a relié ou barré tous les points joker ⊙ de sa feuille peut, à l'occasion, activer le joker Flow.

Important: celui ou celle qui a activé le joker Flow peut à partir de ce moment-là briser des lignes plusieurs fois à volonté avec n'importe quel chiffre du dé, mais doit renoncer à toutes les autres chances.

briser autorisé

~~-1 -2 -3 -4 -5~~

6 **Fin de la partie:** la partie prend fin lorsque le nombre indiqué par le dé ne peut plus être utilisé pour relier des points et qu'il n'y a plus de chances disponibles. Les points non reliés ou barrés sont additionnés et inscrits dans le total. Certains participant·e·s peuvent finir plus tôt ou plus tard que les autres.

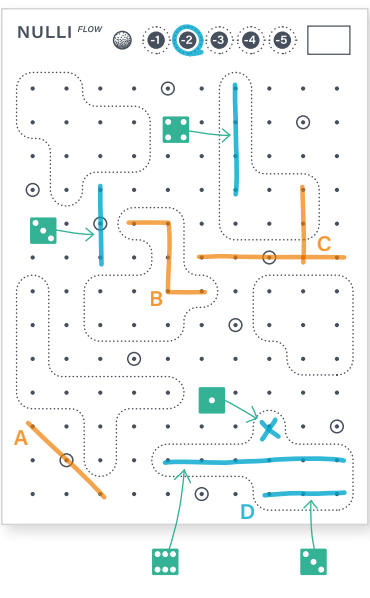
18

Regole del gioco

0 **Scopo del gioco:** vince chi, al termine del gioco, è rimasto con il minor numero possibile di punti liberi. Chi riesce a «catturare» tutti i punti barrandoli sul foglio conquista un meraviglioso NULLI.

1 **Inizio:** a tutti/e i/le partecipanti al gioco vengono consegnati un foglio NULLI e una matita. Ognuno lancia il dado a turno. Ogni numero ottenuto vale per tutti/e i/le partecipanti.

2 Il numero sulla faccia del dado indica il numero di punti che si possono collegare con una linea. Nel caso del numero uno, è possibile «catturare» un punto con una crocetta.



3 È consentito tracciare solo linee orizzontali o verticali. Non sono ammesse linee diagonali A. Non sono ammesse linee spezzate B, tranne nel caso descritto al paragrafo 5. Non è possibile collegare linee esistenti con linee nuove C. Non è possibile oltrepassare le linee puntinate delle isole.

4 **Chance:** chi riempie completamente un'isola D può attivare una chance a piacere in cima al foglio.

-1 -2 -3 -4 -5

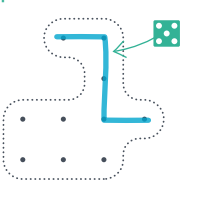
Questa chance si può sfruttare in qualsiasi lancio di dado successivo. **Esempio: 5 - 2 = 3.** Il numero 2 può essere sottratto dal 5, ottenuto con il dado, per tracciare una linea comprendente 3 punti. Una volta sfruttata, una chance non può più essere riutilizzata, quindi occorre barrarla. **Attenzione:** il risultato del calcolo può essere anche zero ma non un valore negativo.

-1 ~~-2~~ -3 -4 -5

5 **Jolly FLOW:** chi ha «catturato» tutti i punti Jolly ⊙ presenti sul foglio, all'occorrenza può attivare il Jolly Flow.

Importante: dal momento in cui si attiva il Jolly Flow, la linea corrispondente al numero ottenuto con il dado più essere spezzata più volte a piacere, tuttavia occorre rinunciare a tutte le altre chance.

spezzare è consentito



~~-1 -2 -3 -4 -5~~

6 **Fine:** il gioco termina quando non è più possibile tracciare linee corrispondenti al numero ottenuto con il dado e non si hanno più chance a disposizione. I punti rimasti liberi vengono contati e riportati nello spazio per il totale. Il gioco può terminare in momenti diversi per i/le singoli/e partecipanti.

18

DE

Ergebnisse:

0	Ein NULLI!! Du bist bereit für die Oléympiade ;)
1 – 5	Brillant, ein leuchtendes Beispiel für alle!
6 – 10	Du bist definitiv im NULLIVERSUM angekommen.
11 – 20	Auch das grösste Talent reicht manchmal nicht ganz.
> 20	Mehr ist weniger. Abhaken und neu einfädeln.

FR

Results:

0	Un NULLI!! Tu es prêt pour les Oléympiades ;)
1 – 5	Excellent, un exemple lumineux pour toutes et tous!
6 – 10	Tu es définitivement arrivé au NULLIVERS.
11 – 20	Même un maximum de talent ne suffit pas toujours.
> 20	Plus, c'est moins! On oublie et on recommence.

IT

Risultati:

0	Un NULLI!! Complimenti! Le Olimpiadi ti aspettano ;)
1 – 5	Fantastico, una partita esemplare!
6 – 10	Il NULLIVERSO ti ha spalancato le porte. Non ti resta che entrare!
11 – 20	A volte il solo talento non basta.
> 20	C'è qualche punto di troppo. Riprova e andrà meglio.

Lukas Kurmann

www.nulli.ch