

# Null & nichtig

von Reiner Stockhausen

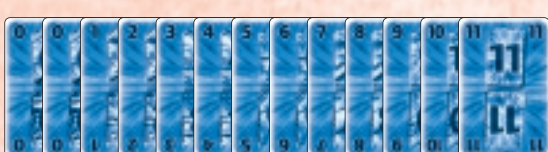
Spieler: 3 - 5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

## Inhalt

Es gibt 65 Karten mit den Zahlen von 0 – 11, jeweils in den fünf Farben Blau, Grün, Lila, Rot und Gelb, wobei die 0 in jeder Farbe zweimal vorhanden ist, und einen Spielblock, auf dem die Punkte notiert werden.



## Spielidee & Spielziel

Die Spieler sammeln Karten durch „Stiche“. Die Karten werden nach einem besonderen Modus eingesammelt. Die Spieler legen im Laufe des Spiels nach Farben getrennte Kartenstapel an, wobei lediglich der Punktwert der obersten Zahlenkarte zählt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen.

## Spielvorbereitung

Die Zahlenkarten werden gut gemischt. Danach erhält jeder Spieler **13 Karten**, die er so auf die Hand nimmt, dass kein anderer Spieler sie einsehen kann. Von diesen Karten muss vor Spielbeginn jeder Spieler **drei Karten seiner Wahl offen und nach Farben getrennt** vor sich ablegen. Legt ein Spieler zwei oder drei Zahlenkarten derselben Farbe ab, werden diese Karten offen aufeinander abgelegt, die Reihenfolge ist hierbei frei wählbar.

## Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er spielt eine Karte offen aus, indem er sie vor sich auf den Tisch legt. Nun spielen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler auch jeweils eine Karte offen vor sich aus.

**Wichtig:** Es kann jede Karte unabhängig von ihrer Farbe oder ihrem Zahlenwert gespielt werden. (Die Zahlenkarten sollten allerdings so gespielt werden, dass die Spieler wissen, von wem welche Karte gespielt wurde.)

### Wer bekommt den Stich?

Hat jeder Spieler eine Karte gespielt, wird anhand der Zahlenwerte auf den gespielten Karten bestimmt, wer diesen Stich gewinnt. Der Spieler, der die Karte mit dem **höchsten Zahlenwert** gespielt hat, erhält den Stich und darf die gespielten Karten einsammeln. Haben mehrere Spieler eine Karte mit demselben Zahlenwert gespielt, erhält derjenige Spieler den Stich, der seine Karte **zuerst** gespielt hat.

### Wie wird der Stich eingesammelt?

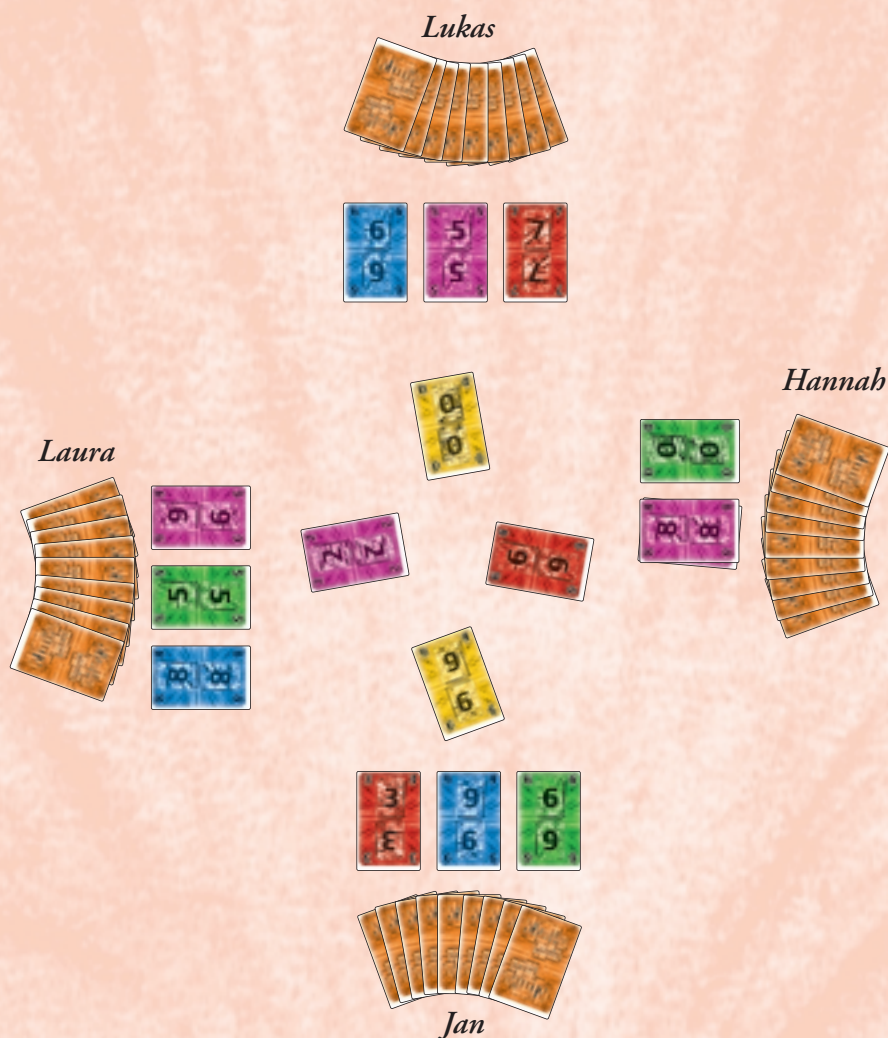
Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, sammelt die gespielten Karten ein. Er legt die gewonnenen Karten jeweils farblich getrennt voneinander und in der Reihenfolge, in der sie gespielt wurden – **beginnend mit seiner eigenen** gespielten Karte – **offen** vor sich ab.

Sammelt der Spieler eine Karte in einer Farbe ein, in der er bereits eine Karte vor sich liegen hat, legt er diese gewonnene Karte offen auf die bereits liegende Karte dieser Farbe. Sammelt der Spieler aber eine Karte in einer Farbe ein, in der er noch keine Karte vor sich liegen hat, legt er diese Karte offen vor sich ab und eröffnet so einen neuen Farbstapel.

Auf diese Weise baut jeder Spieler im Verlauf des Spiels Kartenstapel vor sich auf, auf die die gewonnenen Karten offen abgelegt werden. Da am Ende jeder Spielrunde lediglich **die obersten Punktwerte** auf den Karten der Ablagestapel gewertet werden, kann sich durch eine gewonnene Karte der Punktwert in einer Farbe entweder erhöhen oder verringern.

Der Spieler, der einen Stich eingesammelt hat, spielt als Erster eine Karte für den nächsten Stich aus. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.

**Beispiel** für die Aufteilung eines Stiches:



Weil Hannah die Karten ausgeteilt hat, darf Jan diese Runde beginnen. Jan spielt eine gelbe 9. Danach spielen Laura eine lila 2, Lukas eine gelbe 0 und Hannah eine rote 6. Da Jan den höchsten Zahlenwert gespielt hat, bekommt er den Stich. Zuerst legt Jan die gelbe 9 offen neben seine drei bereits vor Spielbeginn abgelegten Zahlenkarten und eröffnet so einen neuen Ablagestapel für seine gelben gewonnenen Karten. Auch für die lila 2 legt er einen weiteren neuen Ablagestapel an, indem er die lila 2 offen auf dem Tisch neben seine bisherigen Ablagestapel ablegt. Danach legt Jan die gelbe 0 über die gelbe 9. Als Letztes legt Jan die rote 6 auf seinen Ablagestapel mit den roten Karten und überdeckt so seine rote 3. Nach dieser Runde liegen insgesamt fünf Ablagestapel für die verschiedenfarbigen Zahlenkarten vor ihm offen auf dem Tisch aus.

### Rundenende und Spielende

Die obersten Zahlenwerte auf den Ablagestapeln der Spieler werden am Ende jeder Spielrunde, also nachdem alle zehn Stiche gespielt wurden, zusammengerechnet und auf dem Spielblock notiert. Die neue Runde beginnt derjenige Spieler, der in der vorigen Runde die wenigsten Punkte erzielt hat.

Gespielt werden ebenso viele Runden, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen. Sieger des Spiels ist, wer nach der zuvor bestimmten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte erzielt hat. Alternativ kann man auch so viele Runden spielen, bis ein bestimmter Punktstand von einem Spieler überschritten wird, z.B. 100 Punkte. Der Spieler, der nach Überschreitung des zuvor bestimmten Punktstandes die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvarianten

#### Spiel mit 6 Spielern

Null & nichtig lässt sich bei Bedarf auch zu sechst spielen. In diesem Fall bekommt jeder Spieler zehn Karten (die übrigen Karten werden verdeckt in die Schachtel gelegt) und legt vor Spielbeginn zwei davon offen vor sich aus. Es werden dann pro Runde lediglich acht Stiche gespielt.

In unseren Tests wurde das Spiel zu sechst manchmal als zu willkürlich empfunden, daher haben wir uns entschlossen, das Spiel zu sechst nur als Variante zu empfehlen.

#### Spiel in Teams

Bei vier oder sechs Spielern spielen immer zwei bzw. drei Spieler zusammen. Spieler, die zusammen ein Team bilden, dürfen nicht nebeneinander sitzen. Der Spielablauf ist der Gleiche wie beim Spiel mit drei bis fünf Spielern. Jeder Spieler macht seine Stiche selbst und zählt die Punkte auf seinen eigenen Stapeln. Bei Spielende werden jedoch die Punkte der Spieler, die zusammen ein Team bilden, zusammengezählt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL