

Spielfiguren ausschneiden und fähen.

Spitzziele festlegen und Würfel besorgen.

Spielplan variieren oder erweitern.

Es darf ohne Bedingung aus den Startfeldern herausgezogen werden. Zielfelder können mit einem beliebigen Würfel erreicht werden. Bei einer Sechszahl wird noch einmal gewürfelt.

**Der Sachzwang**  
Zu Spielbeginn wird der Sachzwang-Pöppel auf eines der Sachzwang-Anfangsfelder gestellt. Dazu wird reihum gewürfelt, der niedrigste Würfeler stellt den Sachzwang in seinem Bereich auf. Jede Runde muss der jeweilig am Zug befindliche Spieler zusätzlich für den Sachzwang-Pöppel würfeln. Sachzwänge befördern Figuren, die auf ihrem Feld und den beiden angrenzenden Feldern stehen, zurück zu ihrem jeweiligen Startfeld. Sachzwänge können geschlagen werden und werden dann auf das nächste Sachzwang-Startfeld gestellt. Jedes mal, wenn der Sachzwang während des Spiels direkt auf einem Sachzwang-Startfeld landet, wird ein Ein-Cent-Stück auf das Sachzwang-Symbol unten gelegt. Beim Erreichen von zehn Münzen endet das Spiel. Spieler, die noch Figuren auf Start- oder Lauffeldern haben, verlieren dann automatisch.

„Die Ideologie eines Spiels liegt in seinen Regeln, seinen unsichtbaren Mechanismen und nicht nur in seinen erzählenden Teilen.“  
– Paolo Pedercini / Molleindustria  
Dies ist ein Spiel.  
Das bedeutet, die Teilnahme ist freiwillig, die Regeln können modifiziert werden und man muss nichts dabei lernen. Wenn du denkst, das Spiel ist unklar, unvollständig, ungerecht oder macht keinen Spaß: Versuche es zu verändern... :)

Download der bearbeitbaren InDesign/Photoshop-Datei und ausführlichen Spielregeln unter <http://bit.ly/selfmadegames>  
Wey-Han Tan  
Creative Commons License  
Non-Commercial & Share Alike

**Vom Vorteil befristeter Verträge**  
Auf den Schultern von Giganten

Sprungrett nehmen und den eigenen Wurf verpöppeln. Mehrfachsprünge sind ebenfalls möglich. Du kannst, wenn du auf das Feld eines beliebigen Pöppels ziehst, diesen – ohne ihn zu schlagen – als Spielers den Platz tauschen. Dies gilt nicht für den Sachzwang. Ein eigener Pöppel kann am Ende des Zugs mit einem fremden Pöppel mit Zustimmung des jeweiligen Spielers den Platz tauschen. Dies gilt nicht für den Sachzwang.

**LAWIMI'S**

**Wegen Kongress geschlossen**  
Forschungsmester

Du kannst eine unbewegliche Blockade bilden mit zwei oder mehr Pöppeln. Mindestens eine davon muss dem eigener Pöppel sein. Die Blockade kann von anderen Pöppeln, d.h. auch dem Sachzwang, nicht überspringen oder geschlagen werden – außer du erlaubst es.

Du kannst statt eines regulären Zugs eine Runde aussetzen oder einen Zug rückwärts machen.

**PROFS**

**Lern- und Leidensgemeinschaft**  
STUDIS

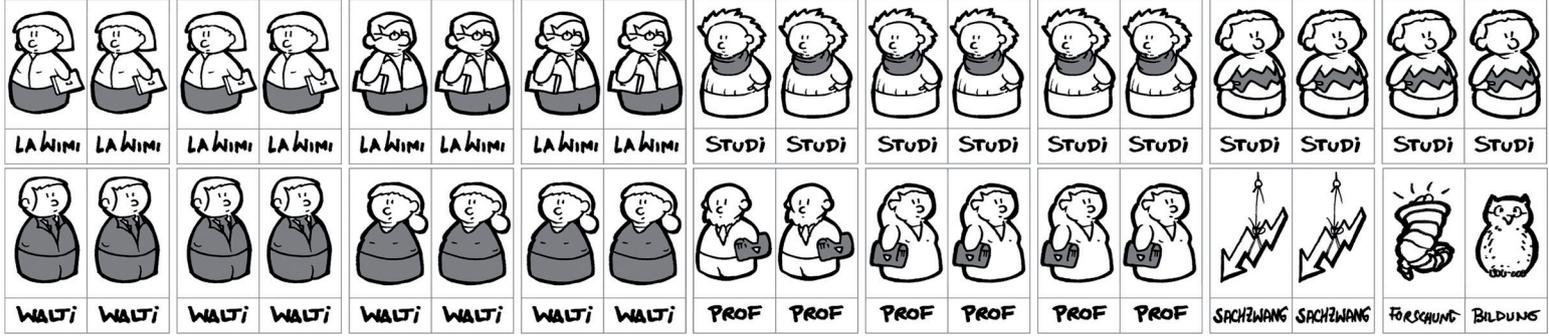
Kommen zwei oder mehr Pöppel auf einem Lauffeld zusammen, dann kannst du mit mindestens einem Studi-Pöppel Mehrfachpöppel bilden. Sie verhalten sich ansonsten auf allen Lauffeldern wie ein einziger Pöppel – und können auch gemeinsam geschlagen werden. Der Mehrfachpöppel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder getrennt werden.

**Koffein ist d(k)ein Freund**  
Du kannst drei mal hintereinander für die Bewegung eines beliebigen Pöppels würfeln. Würfelst du allerdings bei einem der Würfe eine Eins oder eine Zwei, musst du den oder die entsprechenden Pöppel wieder auf das jeweilige Startfeld stellen. Die Regel, bei einer Sechszahl noch einmal zu würfeln, gilt hier nicht.

**Unvollständig ausgefülltes Formular**  
Anstelle eines regulären Zugs kannst du einen beliebigen Pöppel einen Zug rückwärts laufen lassen.

**VERSETZUNGSANTRAG**  
Du kannst einen von dir geschlagenen fremden Pöppel auf ein beliebiges Lauffeld abstellen.

**WALTIS**



## Spielmaterial und Vorbereitung

Spielplan und Spielpöppel ausschneiden, letztere aufstellbar falten; ein benötigter sechseitiger Würfel und zehn Ein-Cent-Stücke sind nicht enthalten.

In die Zielfelder werden die jeweiligen Ziele („Job“, „Reputation“, „Verbeamtung“, „Liebe“ etc.) eingetragen.

## Allgemeine Spielregeln

### Für alle Spielparteien

Jeder Spieler sucht sich eine der folgenden Spielparteien aus: Studis, Waltis, Profs oder LaWimis. Die Spielfiguren werden in die Startfelder gestellt.

Der Spieler mit den größten Schulden fängt an, danach geht es reihum weiter.

Es darf ohne Bedingung direkt aus den Startfeldern herausgezogen werden. Bei einer Sechs darf noch einmal gewürfelt werden und es wird stets in Pfeilrichtung mit dem Uhrzeigersinn gezogen. Ziel des Spiels ist das Erreichen der jeweiligen Zielfelder. Diese können mit einem beliebigen Wurf betreten und nicht wieder verlassen werden.

### Der Sachzwang (1 Pöppel)

Zu Spielbeginn wird der Sachzwang-Pöppel auf eines der Sachzwang-Anfangsfelder gestellt. Dazu wird reihum gewürfelt, der niedrigste Würfler stellt den Sachzwang in seinem Bereich auf.

Jede Runde muss der jeweilig am Zug befindliche Spieler zusätzlich für den Sachzwang-Pöppel würfeln. Sachzwänge befördern Figuren, die auf ihrem Feld und den beiden angrenzenden Feldern stehen, zurück zu ihrem jeweiligen Startfeld. Sachzwänge können geschlagen werden und werden dann auf das nächste Sachzwang-Startfeld gestellt.

Jedes mal, wenn der Sachzwang während des Spiels direkt auf einem Sachzwang-Startfeld landet, wird ein Ein-Cent-Stück auf das Sachzwang-Symbol unten gelegt. Beim Erreichen von zehn Münzen endet das Spiel. Spieler, die noch Figuren auf Start- oder Lauffeldern haben, verlieren dann automatisch.

### Sonderregeln für jede Spielpartei

Die zwei Regeln unter den jeweiligen Startfeldern sind die Sonderregeln für die entsprechenden Spielfiguren; diese Regeln können die allgemeinen Regeln außer Kraft setzen.

### Profs (3 Pöppel)

*Wegen Kongress geschlossen*

Du kannst eine unbewegliche Blockade bilden mit zwei oder mehr Pöppeln. Mindestens eine davon muss dein eigener Pöppel sein. Die Blockade kann von anderen Pöppeln, d.h. auch dem Sachzwang, nicht übersprungen oder geschlagen werden - außer, du erlaubst es.

*Forschungssemester*

Du kannst statt eines regulären Zugs eine Runde aussetzen oder einen Zug rückwärts machen.

### LaWimis (4 Pöppel)

*Vom Vorteil befristeter Verträge*

Ein eigener Pöppel kann am Ende des Zugs mit einem fremden Pöppel mit Zustimmung des jeweiligen

Spielers den Platz tauschen. Dies gilt nicht für den Sachzwang.

*Auf den Schultern von Giganten*

Du kannst, wenn du auf das Feld eines beliebigen Pöppels ziehst, diesen - ohne ihn zu schlagen - als Sprungbrett nehmen und den eigenen Wurf verdoppeln. Mehrfachsprünge sind ebenfalls möglich.

### Waltis (4 Pöppel)

*Unvollständig ausgefülltes Formular*

Anstelle eines regulären Zugs kannst du einen beliebigen Pöppel einen Zug rückwärts laufen lassen.

*Versetzungsantrag*

Du kannst einen von dir geschlagenen fremden Pöppel auf ein beliebiges Lauffeld abstellen.

### Studis (5 Pöppel)

*Lern- und Leidensgemeinschaft*

Du kannst Mehrfachpöppel mit mindestens einem eigenen Pöppel bilden, die sich ansonsten auf allen Feldern verhalten wie ein einziger Pöppel - d.h. sie bewegen sich gemeinsam und können auch gemeinsam geschlagen werden können. Der Mehrfachpöppel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder getrennt werden.

*Koffein ist dein Freund*

Du kannst bis zu drei mal hintereinander für die Bewegung eines beliebigen Pöppels würfeln. Würfelst du allerdings bei einem der drei Würfe eine Eins oder eine Zwei, musst du den oder die entsprechenden Pöppel wieder auf das jeweilige Startfeld stellen. Die Regel, bei einer Sechs noch einmal zu würfeln, gilt hier nicht.

### Über das Spiel (Spoiler)

*„Die Ideologie eines Spiels liegt in seinen Regeln, seinen unsichtbaren Mechanismen und nicht nur in seinen erzählenden Teilen.“*

- Paolo Pedercini

Dieses Spiel ähnelt dem beliebten "Mensch Ärgere Dich Nicht", wo es darum geht, als erster alle seine Pöppel ins Zielfeld zu bekommen, während die der anderen herausgeworfen werden und wieder auf den Anfangsfeldern landen.

Natürlich funktioniert das NUHS so nicht, wie ihr vielleicht schon heraus gefunden habt, denn es gibt einen weiteren, mächtigen Gegenspieler, den Sachzwang, der der Reihe nach verheerende Einsparungen unter allen Mitspielern anrichtet und schließlich alle verlieren lässt - sofern sie nicht kooperieren.

NUHS ist so eher eine Übung im Über-Bord-Werfen der offensichtlichen, traditionellen Spielregeln eines Nullsummen-Spiels nach dem Prinzip „jeder gegen jeden“ angesichts gemeinsamen Problems. Es ist in diesem Sinne ein kollaboratives Spiel und, bis man dieses Faktum erkennt, ein ungewinnbares bzw. unspielbares Spiel.

Ist das Spiel wirklich namenlos? Spielen mehr als die vier Parteien mit? Weiterhin gibt es einen Pöppel „Forschung/Bildung“, für den die Regeln in diesem Spiel (noch) keine Funktion vorsehen. Denke dir eine aus...

Viel Spaß beim Spielen!