

DEIN CODENAME: _____

I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

A
B
C
D
E

ONAZIS
VERSENKEN

Abschusslist

Heß

Eva

Adolf

Göring

Heinrich

2 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Heinrich

12

A
B
C
D
E
F
G
H

J
K
L

8 9 10 11 12



riva

NAZIS VERSENKEN

Kennt ihr *Schiffe versenken*? Ein großartiges Spiel – doch es ist irgendwie schade um die Schiffe. Und gut für die Umwelt ist es auch nicht, schließlich liegt dann der ganze Metallschrott auf dem Meeresboden herum. Darüber hinaus sind Schiffe überaus nützlich, sorgen für eine gute Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Nationen und haben Tiefgang.

Ganz im Gegensatz zu Nazis – die sollte man wirklich loswerden.

WIE DIESES SPIEL FUNKTIONIERT

VOR DEM SPIEL

Dieses Spiel wird zu zweit gespielt.

Jeder der Spieler erhält einen Spielplan, also eine Seite aus dem *Nazis-versenken*-Spielblock.

Links befindet sich dein Spielfeld, über das du deinen persönlichen, selbst ausgedachten Codenamen schreibst und auf dem du die Namen der zu versenkenden Nazis und sämtliche Spezialfelder einträgst. Rechts ist das Spielfeld deines Mitspielers, auf dem du im Laufe des Spiels markierst, wel-

che Felder du schon – erfolgreich oder nicht – abgefragt hast.

In den Streifen oberhalb der beiden Spielfelder könnt ihr bis zu fünf Namen von Nazis eintragen, die Anzahl der Buchstaben eines Namens spielt dabei keine Rolle. Einigt euch vor dem Spiel, mit wie vielen Namen ihr spielen wollt.

Ihr kennt nur den Chefnazi? Kein Problem – ihr dürft auch fünf Mal Hitler versenken. Falls euch die Lust auf Abwechslung packt, findet ihr am Ende dieser Anleitung ein kleines *Who's Who* der Obernazis.

Verteilt die ausgewählten Namen auf eurem jeweiligen Spielfeld. Setzt euch dabei so, dass ihr eure Spielpläne gegenseitig nicht sehen könnt. Am besten stellt ihr ein Buch oder eine Tasche zwischen euch.

Bei der Verteilung der Namen gibt es zwei Dinge zu beachten:

1. Die Namen dürfen nicht aneinandergrenzen. Es muss also immer ein Kästen oder eine Reihe Platz zwischen ihnen sein.
2. Die Namen dürfen horizontal und vertikal, aber nicht diagonal, um die Ecke oder im Kreis geschrieben werden.

Außerdem gibt es folgende ...

SPEZIALFELDER

Davon dürft ihr zehn Stück auf dem Spielplan verteilen – egal welche und so viele von einer Sorte, wie ihr wollt. Das steigert den Überraschungseffekt.

- **+** : Dein Gegner erwischt dieses Feld? Er wurde auf frischer Tat ertappt. Das bedeutet: Kreuzverhör. Du darfst ihm eine intime Frage deiner Wahl stellen, die er wahrheitsgemäß beantworten muss.
- **↓** : Wenn dein Gegner dieses Feld trifft, heißt es: un-tertauchen – die Gestapo ist ihm auf den Fersen. Bitte einmal unter dem Tisch durchkrabbeln.
- **Z** : Auch dieses Feld verheißt deinem Gegner nichts Gutes. Trifft er darauf, wurde er ertappt und zu Zwangsarbeit verurteilt. Du darfst ihm eine Aufgabe deiner Wahl stellen.
- **F** : Der Funkkontakt wurde unterbrochen. Dein Gegner darf, wenn er dieses Feld erwischt, für den Rest des Spieles nur noch mit Zeichensprache kommunizieren.
- ***** : Dein Gegner hat Grund zum Feiern, wenn er dieses Feld trifft. Er hat einer Gruppe von Verfolgten zur Flucht verholfen. Darauf erst mal einen Schnaps – wer nicht trinken darf oder möchte, singt stattdessen ein fröhliches Lied seiner Wahl.

Diese Spezialfelder dürfen übrigens sehr wohl an Namen oder an andere Spezialfelder grenzen.

Das wäre dann schon alles, wären da nicht noch die drei ...

SONDERREGELN

Die Sonderregeln gelten für die gesamte Spielzeit.

1. Sprecht euch die gesamte Spielzeit über mit euren Codenamen an. Wer das vergisst, muss einen Botengang für den anderen übernehmen.
2. Außerdem gelten – Geheimhaltung! – folgende Codewörter während der gesamten Spielzeit:

Ja: Jawoll

Versenkt: Außer Gefecht gesetzt

Ihr wollt fluchen? Dann dürft ihr nur das Wort »Kreuzsacklzement« verwenden.

Ihr könnt auch gern selbst Codewörter oder Sprachregeln festlegen. Wie wäre es zum Beispiel mit der Regel, jeden Satz in der Art der Funker mit »Over« abschließen zu müssen? Platz, um diese Regeln aufzuschreiben, findet ihr auf dem Spielplan.

Derjenige, der sich nicht an diese Regeln hält, zeigt seinem Mitspieler, wie toll er Schuhplattler tanzen und dabei jodeln kann.

3. Wer nicht aufpasst und ein Feld zweimal abfragt, muss aus dem offenen Fenster rufen: »Ich habe die Aufmerksamkeitsspanne eines Eichhörnchens.«

DAS SPIEL KANN BEGINNEN

Der jüngere Spieler fängt an und fragt nach einem Feld, das durch die Koordinaten am Feldrand eindeutig beschrieben wird. Zum Beispiel: »A7?«

Hat der angreifende Spieler nicht getroffen, ist der gegnerische Spieler dran.

Hat er eines der Spezialfelder getroffen, muss er die jeweilige Aktion ausführen.

Hat er ein Spielfeld mit einem Nazi getroffen, antwortet der gegnerische Spieler entsprechend – der angreifende Spieler darf nun weiterfragen. Hat der angreifende Spieler alle Felder eines Nazinamens getroffen, antwortet der beschossene Spieler: »Außer Gefecht gesetzt« und ist dann selbst an der Reihe.

DAS TOTALE SPIELENDE

Gewinner des Spiels ist, wer als Erster alle Nazis auf dem Spielfeld des Gegners außer Gefecht gesetzt hat.

WHO'S WHO DER OBERNAZIS

Damit ihr nicht fünf Mal »HITLER« schreiben müsst, hier eine kleine Auswahl an Nazis.

BORMANN, Martin: der Trauzeuge. An ihm kam keiner vorbei, der zu Hitler wollte. Er starb vermutlich, als er aus Berlin flüchtete.

EICHMANN, Adolf: die Banalität des Bösen. Für seine Verbrechen wurde der Bürokrat 1962 in Israel hingerichtet.

FREISLER, Roland: der Richter. Als Strafrichter verurteilte er in zahlreichen Schauprozessen Tausende zum Tod – unter anderem Sophie und Hans Scholl.

GOEBBELS, Joseph: der Propagandist. Stellte einfach mal so die bescheuerte Frage »Wollt ihr den totalen Krieg?« im Sportpalast und alle schrien: »Ja!« Einfach. Nur. Unfassbar.

GOERING, Hermann: der Brutale. Bevor das Urteil der Nürnberger Prozesse vollstreckt werden konnte, brachte sich Göring um.

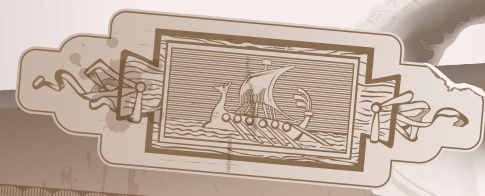
GOEBBELS, Magda: die Mutter. Frauen gab es ja wenige bis keine in der Führungsriege der Nazis. Dennoch haben sie ihren wesentlichen Teil zum »Reich« beigetragen. Magda Goebbels brachte einfach mal ihre sechs Kinder im Führerbunker um – weil die Welt, die nach dem Führer komme, nicht mehr wert sei, darin zu leben. O-Ton Magda.

HESS, Rudolf: der Fanatiker. Und ein Simulant und Hypochonder. So zumindest im Verlauf der Nürnberger Prozesse, die der Hitler-Stellvertreter ohne Todesurteil überstand.

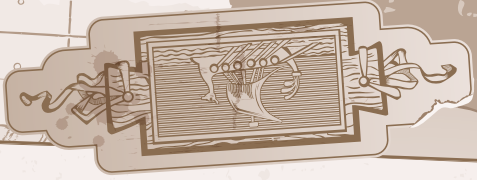
HIMMLER, Heinrich: der Germane. Er plante die Konzentrationslager mit geradezu perverser Hingabe.

STREICHER, Julius: der Hetzer. Er gab das Propagandablatt *Der Stürmer* heraus und leistete Hitler mit seinem Papier gewordenen Judenhass treue Dienste.

VON SCHIRACH, Baldur: der Reichsjugendführer. Er gestand bei den Nürnberger Prozessen ein, dass er die Jugend erzogen habe für einen Mann, »der ein millionenfacher Mörder gewesen ist«.



Hilfreiche Markierungen
 x = kein Treffer o = Treffer eee = Außer Gefecht gesetzt



	I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L												
K												
J												
I												
H												
G												
F												
E												
D												
C												
B												
A												

	I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L												
K												
J												
I												
H												
G												
F												
E												
D												
C												
B												
A												

SPEZIAL-FELDER
 + Kreuzverhör
 ↓ Unterrauchen
 Z Zwangsarbeit
 F Funkstille
 * Party

 GEGNERISCHER CODENAME:

 DEIN CODENAME:

GEHEIMCODES
 Ja: Jawoll
 Versenkt: Außer Gefecht gesetzt
 WEITERE CODES:

SONDERREGELN NICHT
 VERGESSEN

Zu versenkende Nazis