

MARC-UWE KLING

# VOLL AUF DIE 18



ab 10 Jahren

Spieldauer 18 Minuten

2-5 Personen

Argumentiert gemeinsam gegen die Nazis vom Nazi-stapel und verhindert, dass sie die Macht ergreifen!



# SPIELMATERIAL

120 Spielkarten, davon:

99 Argumente\* in 4 Farben mit den Werten 1-6 (je 5x1, 5x2, 6x3 (außer bei grün - da gibt 's nur 5x3), 5x4, 2x5, 2x6) beidseitig bedruckt:

**Vorderseite:**  
Argument

**Rückseite:** Halbe Digitalzahl und Bedingung zum Erweitern der Bib



18 Nazikarten beidseitig bedruckt:

**Vorderseite:**  
Die 08/15-Seite

**Rückseite:**  
Die superfiese Seite

IQ vom 08/15-Nazi



IQ vom superfiesen Nazi  
Besondere Vorgabe  
„Alle zusammen“



Der braune Rand

IQ vom superfiesen Nazi

Besondere Vorgabe:  
Farbzwang



IQ vom superfiesen Nazi

Besondere Vorgabe:  
Zahlverbot





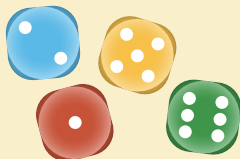
2 Razupaltuff-Karten



1 Finale-Karte



7 Charaktertableaus  
(beidseitig bedruckt -  
eine normale und eine  
talentiertere Seite)



4 Würfel in 4 Farben  
(Ja, Würfel!)



1 Bierdeckel



Diese Spielanleitung

Ihr benötigt zum Spielen noch:  
1 Smartphone oder Tablet mit  
einer App. Wir haben da mal was  
vorbereitet: [www.vollaufdie18.de](http://www.vollaufdie18.de)



\* Es sind eigentlich Argumente, Zitate, Witze und Sprüche gegen Rechts, aber das ist viel zu lang, und man sollte lange Sätze nicht in Spielanleitungen schreiben, das will nämlich niemand ständig lesen müssen, deshalb nennen wir die Argumente, Zitate, Witze und Sprüche zum Zwecke der Vereinfachung nur „Argumente“.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.

## SPIELZIEL

Ihr möchtet Nazis davon überzeugen, dass es doof ist, Nazi zu sein. Alle Nazis haben einen individuellen IQ. Ihr spielt Argumente aus eurer Hand aus, deren Summen genau diesen IQs entsprechen müssen. Das könnt ihr alleine oder im Team tun. Superfieste Nazis benötigen oft konkretere Überzeugungsarbeit und bringen zusätzliche Vorgaben für eure Argumentationen ins Spiel.

Beeilt euch, denn die Zeit ist knapp! Circa alle 33-45 Sekunden taucht ein neuer Nazi auf. Überzeugt diese Nazis effizient und schnell, um die Welt ein ganzes Stück besser zu machen. Dieser Weg wird kein leichter sein. (Ihr könnt diesen Satz auch gerne singen.)

## SPIELVORBEREITUNG

### APP

Legt euer Tablet oder Smartphone für alle gut sichtbar in den Spielbereich. Startet die „Voll auf die 18“-App, wählt das entsprechende Kapitel (wenn ihr das erste Mal spielt, also die „1“) und wählt die Gruppengröße aus. Die App gibt euch die Details der entsprechenden Kapitel vor, die im Folgenden erklärt werden.

*Anmerkung: Die App weiß (eigentlich) alles. Solltet ihr einmal in eine Situation kommen, in der offenbar keine Regel greift und auch die App nicht helfen kann, nutzt entweder den gesunden Menschenverstand oder diskutiert so lange, bis ihr gemeinsam eine Lösung gefunden habt.*

### ARGUMENTE

Mischt die 99 Argumente und teilt sie in 2 ungefähr gleich große, verdeckte Argumentestapel auf. Legt sie so aus, dass alle gut an mindestens einen Stapel herankommen.



## CHARAKTERE

Zu Beginn eines Kapitels erfahrt ihr über die App, welche Charaktere im Spiel sind. Nehmt alle je eines der verfügbaren Charaktertableaus. Auf ihnen findet ihr unterschiedliche Ausspielregeln, welche ihr immer befolgen müsst. Die Charaktertableaus haben eine normale Seite und eine mit Talent. Die App gibt euch vor, mit welcher Seite ihr spielt. Übrige Charaktere legt ihr beiseite, denn ihr benötigt sie in diesem Kapiteldurchlauf nicht.

## NAZIS

Alle 18 Nazis sind immer im Spiel und bilden gemeinsam den Nazistapel. Sie alle haben eine 08/15- und eine superfieste Seite. Die superfiesten Nazis erkennt ihr am braunen Rand und daran, dass sie statt eines Gehirns nur eine Scheibe Toastbrot haben. Je nachdem, welches Kapitel ihr spielt, müsst ihr bestimmte Nazis auf ihre superfieste Seite drehen. Welche das sind, gibt euch die App entsprechend eures gewählten Kapitels vor. Mischt dann den Nazistapel und legt ihn auf die Finale-Karte in die Tischmitte.

*Anmerkung: Achtet beim Mischen darauf, dass alle Nazis mit der vorgegebenen Seite nach oben im Stapel liegen und ihr sie nicht versehentlich umdreht.*

**Tipp:** *Legt die Schachtelunterseite und den Schachteldeckel als Ablageboxen für abgeworfene Karten bereit. So lässt sich unnötiges Chaos auf dem Tisch vermeiden.*

## ES GEHT GLEICH LOS!

Zieht nun alle je 4 Argumente von den Stapeln auf die Hand. Legt je nach Gruppengröße offene Argumente in die Tischmitte. Die App gibt euch vor, wie viele das sind. Das ist die Bibliothek – auch „Bib“ genannt.

Wenn ihr damit fertig seid, drückt auf “weiter” und hört euch an, worum es in dem Kapitel geht.

## SONDERREGELN

Sollte es im gewählten Kapitel Sonderregeln geben, wird die App es euch sagen. (Mehr zu den Sonderregeln der jeweiligen Kapitel findet ihr auf den folgenden Seiten.)

## SPIELBLAUF

Ihr spielt alle immer gleichzeitig und es gibt keine Spielreihenfolge! Ihr dürft euch zu jeder Zeit untereinander absprechen und alle Informationen miteinander austauschen.

Immer, wenn ihr ein „Achtung!“ von der App hört (das gilt auch für das „Achtung!“ direkt zu Beginn des Spiels), müsst ihr die oberste Nazikarte vom Nazistapel auf einen der freien Plätze links, rechts, oberhalb oder unterhalb des Stapels verschieben. Dreht die Nazis dabei nicht um!



Sobald ihr den letzten Nazi vom Stapel geschoben habt und die Finale-Karte dadurch sichtbar wird, drückt auf den Button „Finale“ in der App. Die App zeigt euch nun, wieviel Zeit euch bleibt, um alle (ja, wirklich alle) verbliebenen Nazis zu überzeu- gen. Schafft ihr es innerhalb der Zeit, habt ihr dieses Kapitel erfolgreich abgeschlossen. Manche Kapitel können zusätzliche Siegbedingungen vorgeben - die müsst ihr ebenfalls erfüllen, um zu gewinnen.

Ihr verliert den Kapiteldurchlauf,

... wenn zu irgendeinem Zeitpunkt 5 Nazis (inkl. der Nazikarte oben auf dem Stapel) offen ausliegen. Dann habt ihr nämlich keine Chance mehr an die Nazis im Nazistapel ranzukommen.

Oder

... wenn die Zeit abgelaufen ist und ihr nicht alle Nazis überzeugt habt.

Oder

... wenn ihr nicht mehr ausreichend viele Argumente zur Verfügung habt, um die restlichen Nazis noch zu überzeugen.

Während des Spiels dürft ihr folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge und so oft ihr wollt bzw. könnt ausführen: **ARGUMENTIEREN** und **TAUSCHEN**.



## ARGUMENTIEREN

Eure Argumentation muss immer mindestens aus 2 Argumenten bestehen. Für jeden Charakter gelten dabei unterschiedliche Regeln, die ihr dem jeweiligen Charaktertableau entnehmen könnt.

Ihr müsst mit der Summe eurer Argumente **genau** den IQ einer ausliegenden Nazikarte treffen, um diese Person zu überzeugen. Das kann auch die Person auf dem Nazistapel sein, das sorgt aber "nur" dafür, dass der Stapel kleiner wird. Aus einer zeitlich bedrängenden Situation kann euch das ggfs. nicht retten.

Ihr habt die Option, entweder alleine oder im Team zu argumentieren. Solltet ihr mit mehreren Charakteren gemeinsam argumentieren, zählt ihr die jeweiligen Summen eurer Argumente einfach zusammen.

Wenn es euch gelingt, einen offenliegenden Nazi-IQ alleine oder im Team genau zu treffen, legt die Nazikarte und eure genutzten Argumente sofort in eine der Ablageboxen oder weit weg vom Spielbereich. Diese Person wurde dank euch überzeugt und wird nie mehr Böses tun oder denken. Yeah!

***Wichtig:** Genutzte Argumente stehen euch für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung, also nutzt sie weise!*

Nachdem ihr argumentiert habt, zieht so viele Argumente von den Argumentestapeln, bis ihr wieder 4 Karten auf der Hand habt. Falls alle Argumentestapel leer sein sollten (und nur dann!) dürft ihr Karten aus der Bib nachziehen, wenn sich dort noch Karten befinden.

*Beispiel gefällig?*





Das Känguru argumentiert gerne stimmig und benötigt gleichfarbige Argumente, deren Werte ihr einfach zusammenzählen dürft.



Argumente mit der Summe 6



Das Känguru könnte diesen Nazi alleine überzeugen, wenn er offen ausläge.



Der Kleinkünstler hält gerne lückenlose Vorträge und benötigt aufeinanderfolgende Zahlenwerte, aus denen er Straßen bildet. Bei ihm sind die Farben der Argumente egal.



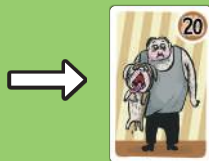
Argumente mit der Summe 14



Der Kleinkünstler könnte diesen Nazi alleine überzeugen, wenn er offen ausläge.



Sollten das Känguru und der Kleinkünstler gemeinsam argumentieren wollen, kommen sie in diesem Beispiel auf eine Argumentation der Stärke 20 - sie rechnen die Summen ihrer Argumente also einfach zusammen.



**Nicht vergessen:** Die individuellen Regeln eures Charakters müsst ihr auch beim gemeinsamen Argumentieren befolgen.

Nachdem ihr die Person überzeugt habt, legt ihr die Nazikarte und alle benutzten Argumente in eine der Ablageboxen und zieht von den Stapeln wieder auf 4 Handkarten auf.

## TAUSCHEN

Ihr dürft untereinander beliebig Argumente austauschen. Dabei müsst ihr aber darauf achten, dass ihr so viele Karten zurückbekommt, wie ihr gegeben habt - getauscht wird immer 1:1. Nach jedem Tausch müssen also alle Beteiligten wieder 4 Argumente auf der Hand haben.

Zum Beispiel: Ihr dürft mit jemand anderem eine grüne 2 gegen eine gelbe 5 tauschen.

Ihr habt auch die Möglichkeit, euch offene Karten aus der Bib zu ertauschen. Dabei dürft ihr jedoch nur gleiche Zahlen oder gleiche Farben miteinander tauschen. (Bibliotheken haben komische Regeln.)

Zum Beispiel: Ihr dürft eine blaue 3 in die Bib legen und eine blaue 5 dafür auf die Hand nehmen, oder eine blaue 3 hinlegen und eine rote 3 dafür nehmen.

## DIE NOTFALLREGEL

Wenn ihr mit euren Argumenten mal partout nicht weiterkommt, dann dürft ihr einmal pro Kapitel **alle** eure Handkarten in die Argumentestapel zurück mischen und dann je 4 neue Karten ziehen. Die Zeit läuft währenddessen aber unerbittlich weiter - beeilt euch also besser!

**Alle** müssen mitziehen und ihre Karten austauschen!

*Tipp: Das ist nur sinnvoll, wenn ihr sonst "steckenbleibt"!*

## MACHT! EUCH! BEREIT!

Nun kennt ihr alle Regeln, um mit dem Spiel zu beginnen. Ihr könnt jetzt das erste Kapitel spielen. Wir wünschen euch viel Erfolg und glauben ganz fest an euch! Drückt auf "Start" in der App und los geht's.

Auf den folgenden Seiten findet ihr detaillierte Regeln zu den einzelnen Kapiteln und ihre Besonderheiten.

*Zur Erklärung: In jedem Kapitel wird es neuartige Herausforderungen geben, in denen neue Spielelemente eingeführt bzw. bekannte Elemente miteinander kombiniert werden. Damit ihr euch schnell zurecht findet, haben alle Elemente unterschiedliche Label. So wisst ihr bei bekannten Elementen sofort, was zu tun ist, bzw. findet den entsprechenden Abschnitt in der Regel schnell wieder.*

## KAPITEL 1 – ARGUMENTIEREN TRAINIEREN

normale  
Charak-  
tere

08/15-  
Nazis

Wir fangen klein an: Stellt euch den Nazis entgegen und überzeugt sie alle rechtzeitig. Nutzt die normale Seite eurer Charaktertableaus.

Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

*Nochmal zur Erinnerung: Achtet beim Mischen darauf, dass alle Nazis mit der vorgegebenen Seite nach oben im Stapel liegen und ihr sie nicht versehentlich umdreht.*

## KAPITEL 2 – MACHT EUCH SCHLAV

normale  
Charak-  
tere

08/15-  
Nazis

10  
Karten  
in der  
Bib

Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Ab sofort steht euch neben **ARGUMENTIEREN** und **TAUSCHEN** eine weitere Aktion zur Verfügung:

### DIE BIB ERWEITERN

Auf den Rückseiten der Argumente sind Bedingungen abgebildet. Erfüllt sie, um sie offen von den Argumentestapeln oder euren Charaktertableaus (dazu kommen wir später noch ...) in die Bibliothek zu legen. Diese Argumente stehen dann auch zum Tauschen zur Verfügung. Es dürfen beliebig viele Argumente in der Bibliothek ausliegen.



**Farb-Kombis:** Jemand von euch muss diese 4 Farben auf der Hand haben und sie kurz allen Personen am Tisch zeigen - sie müssen nicht abgelegt werden.

**Zahlen-Kombis:** Jemand von euch muss diese 4 Zahlen auf der Hand haben und sie kurz allen Personen am Tisch zeigen - sie müssen nicht abgelegt werden.



**Aktionen:** Führt die auf der Rückseite beschriebene Aktion wie angegeben aus. Das kann eine Gruppenaufgabe sein oder eine Aufgabe für eine einzelne Person.

### Zusätzliche Siegbedingung für dieses Kapitel:

Ihr gewinnt dieses Kapitel nur, wenn ihr alle Nazis innerhalb der Zeit überzeugt habt **und** eure Bib am Spielende **zusätzlich** aus mindestens 10 Argumenten besteht.

*Zur Erinnerung: Diese zusätzliche Siegbedingung gilt für dieses Kapitel, aber nicht zwingend für alle nachfolgenden. Nur dort, wo eine zusätzliche Siegbedingung angegeben wird, zählt sie auch als weitere Voraussetzung für euren Sieg.*

## KAPITEL 3 - VERSTÄRKUNG

normale  
Charak-  
tere

08/15-  
Nazis

Nie  
alleine!

In diesem Kapitel lernt ihr 2 neue Charaktere kennen, die ... sagen wir ... auf ihre ganz eigene Art argumentieren. Spielt mit ihnen und nutzt ihre normale Seite.

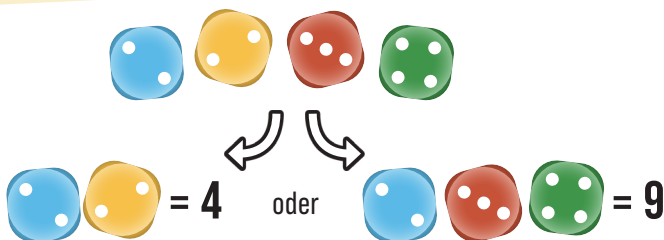
Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Ihr dürft in diesem Kapitel **keine Nazis alleine überzeugen!** Das bedeutet, dass ihr immer mindestens zu zweit argumentieren müsst.



**Krapotke** bekommt die 4 Würfel und erhält keine Handkarten. Ihm stehen zum Argumentieren die Würfel zur Verfügung, mit denen er entweder Paare oder Straßen bilden kann. (Nicht beides gleichzeitig!) Krapotke darf beliebig häufig jeden seiner Würfel würfeln bzw. für seine anstehende Argumentation zur Seite legen. In einer Argumentation genutzte Würfel **müssen** erneut gewürfelt werden, um wieder eingesetzt werden zu können. Auch für Krapotke gilt, dass seine Argumentation aus mindestens 2 Argumenten - in diesem Fall aus 2 Würfeln - bestehen muss.

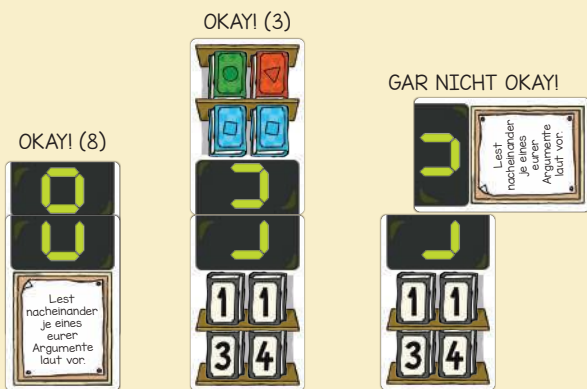
**Wichtig:** Würfel, die eine 6 zeigen, darf er nicht benutzen, und er muss sie sofort auf sein Charaktertableau legen. Diese Würfel sind blockiert. Um sie zurückzubekommen, **muss** er **alle** seine Würfel erneut würfeln.





Maria puzzelt mit den Rückseiten der Argumente Digitalzahlen. Sie hält die Karten also falsch herum. Eine Digitalzahl muss immer aus **2 Kartenrückseiten** gebildet werden. Dabei dürfen die Karten Kopf an Kopf oder aufrecht überlappend aneinander gelegt werden. Sie dürfen aber nicht um 90° gedreht werden.

Maria darf einzelne Digitalzahlen (bestehend aus 2 Karten) ausspielen oder 2 Digitalzahlen zusammenrechnen.



## KAPITEL 4 - OHNE WORTE

normale  
Charak-  
tere

Offen  
spielen  
und reden  
verboten!

08/15-  
Nazis

10  
Karten  
in der  
Bib

In diesem Kapitel dürft ihr nicht miteinander reden. Spielt mit offen ausliegenden Handkarten und verständigt euch zur Not mit Händen und Füßen. Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

*Hinweis: Sollte eine Aktion zum Erweitern der Bib von euch verlangen etwas zu sagen, dann müsst ihr das im Flüsterton tun.*

### Zusätzliche Siegbedingung für dieses Kapitel:

Ihr gewinnt dieses Kapitel nur, wenn ihr alle Nazis innerhalb der Zeit überzeugt habt und eure Bib am Spielende zusätzlich aus mindestens 10 Argumenten besteht.

# KAPITEL 5 - NEON-NAZIS

normale  
Charak-  
tere

Zwei-  
Farb-  
Nazis

Dreht die Nazis mit den Werten 7, 9, 11, 15, 16 und 19 auf ihre superfiese Seite. Das sind die Zwei-Farb-Nazis.



Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

*Nochmal zur Erinnerung: Achtet beim Mischen darauf, dass alle Nazis mit der vorgegebenen Seite nach oben im Stapel liegen und ihr sie nicht versehentlich umdreht.*


Zwei-Farb-Nazis müsst ihr mit farblich passenden Argumenten überzeugen. Alle regelkonformen Kombinationen sind erlaubt, solange sie aus einer oder beiden vorgegebenen Farben bestehen.

Diese Frau hier, zum Beispiel, akzeptiert nur gelbe und rote Argumente. Friedrich-Wilhelm und Otto-Von könnten sie also z.B. wie folgt überzeugen:



Zwei-Farb-Nazis

10 Karten in der Bib

Dreht eure Charaktere ab sofort (also auch in allen folgenden Kapiteln) auf die talentierte Seite (die mit dem pinken Fußboden und dem ).

Jeder Charakter hat nun ein besonderes Talent, das ihr nutzen könnt. Das muss jedoch zuerst einmal aktiviert werden. Legt bei der Spielvorbereitung ein Argument von einem der Stapel verdeckt auf das Talentfeld eures Charaktertableaus.



Talentfeld

Erfüllt ihr die Vorgaben auf der Rückseite dieses Arguments, könnt ihr es offen in die Bibliothek legen. Beim Erfüllen gelten die gleichen Regeln wie unter **DIE BIB ERWEITERN** beschrieben.

Euer Talent ist nun für **genau einen** Einsatz aktiviert. Ihr dürft selbst wählen, wann ihr es nutzen wollt. Habt ihr es verwendet, deckt ihr das Talentfeld wieder mit einem verdeckten Argument von einem Stapel ab. Ihr könnt das Talent wie eben beschrieben immer wieder aktivieren und nutzen. Es gibt keine Begrenzung, wie oft ihr das tun dürft. Und da Ausnahmen die Regel bestätigen: Herta, die Amazonenkönigin, hat ein Talentnutzungslimit. Sie kann ihr Talent höchstens 4 Mal nutzen und bekommt bei der Spielvorbereitung sofort 4 Argumente auf das Talentfeld ihres Charaktertableaus.

Übrigens: Ihr dürft auch die Talente der anderen aktivieren, wenn ihr die Voraussetzungen auf den jeweiligen Karten erfüllt. Nutzen dürft ihr jedoch nur euer eigenes Talent, nicht das einer anderen Person.

Dreht die Zwei-Farb-Nazis mit den Werten 7, 9, 11, 15, 16 und 19 auf ihre super-fiese Seite. Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.



## Zusätzliche Siegbedingung für dieses Kapitel:

Ihr gewinnt dieses Kapitel nur, wenn ihr alle Nazis innerhalb der Zeit überzeugt habt **und** eure Bib am Spielende **zusätzlich** aus mindestens 10 Argumenten besteht. Diese 10 Argumente **müssen** von euren Talentfeldern stammen. Ihr dürft die Bib ausnahmsweise **nicht** mit Karten vom Argumentestapel erweitern.

## KAPITEL 7 – ALLE GEGEN EINEN

Nie  
allein!

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

Razu-  
paltuff

In diesem Kapitel dürft ihr keinen Nazi allein überzeugen. Ihr müsst das immer mindestens zu zweit machen.

Dreht die Nazis mit den Werten 20, 21, 22 und 23 auf ihre superfiese Seite. Das sind die Alle-gegen-Einen-Nazis.



Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Alle-gegen-Einen-Nazis müssen **IMMER** von allen gemeinsam überzeugt werden. Das bedeutet, dass ihr **alle** regelkonforme Argumentationen beisteuern müsst.

Außerdem kommt, wenn ihr zu zweit oder dritt seid, eine Razupaltuff-Karte mit ins Spiel. Wenn ihr mehr seid, nehmt ihr beide Razupaltuff-Karten. Die sind einfach dazu da, euch das Leben noch schwerer zu machen, denn sie blockieren einen Kartenplatz in eurer Hand. Die Razupaltuff-Karten könnt ihr im Laufe des Spiels untereinander tauschen, aber nie in die Bib legen! Razupaltuff ist kein Argument! Wer eine Razupaltuff-Karte bekommt, muss „Razupaltuff“ sagen.

Entscheidet gemeinsam, wer zu Beginn die Razupaltuff-Karte(n) auf die Hand nehmen soll. Ob eine Person ggfs. beide nimmt oder 2 Personen je eine, obliegt euch. Bei der Kapitelvorbereitung zieht ihr dann alle noch so viele Karten von den Argumentestapeln, bis ihr 4 Karten auf der Hand habt - inklusive der Razupaltuff-Karten.

## KAPITEL 8 – VERBOTENE ZAHLEN

Zahl-  
Verbot-  
Nazis

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

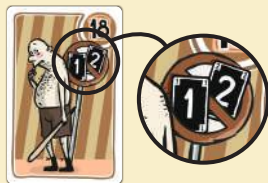
Dreht die Nazis mit den Werten 13, 14, 17 und 18 auf ihre superfiесе Seite. Das sind die Zahl-Verbot-Nazis. Dreht auch die Alle-gegen-Einen-Nazis mit den Werten 20, 21, 22 und 23 auf ihre superfiесе Seite.



Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Zahl-Verbot-Nazis können NICHT mit Argumenten überzeugt werden, deren Werte einer der beiden Zahlen in ihrem Verbotsschild entsprechen.

Beispiel: Um diesen Nazi hier zu überzeugen, braucht ihr (einzeln oder gemeinsam) Argumentationen mit der Summe 18. Dabei dürft ihr keine Karten mit den Werten 1 oder 2 benutzen, um diese Summe zu bilden.



## KAPITEL 9 – MONOTON

Zahl-  
Verbot-  
Nazis

Ein-  
Farb-  
Nazis

Platze  
tauschen

Dreht die Nazis mit den Werten 6, 8, 10 und 12 auf ihre superfiесе Seite. Das sind die Ein-Farb-Nazis. Dreht auch die Zahl-Verbot-Nazis mit den Werten 13, 14, 17 und 18 auf ihre superfiесе Seite.



Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Ein-Farb-Nazis müsst ihr mit farblich passenden Argumenten überzeugen. Alle regelkonformen Kombinationen sind erlaubt, solange sie aus der vorgegebenen Farbe bestehen.



OKAY!



GAR NICHT OKAY!



Außerdem werdet ihr im Laufe des Kapitels spontan eure Plätze tauschen müssen. Die App wird euch ein eindeutiges Signal geben: „Jetzt Plätze tauschen!“. Daraufhin rutscht ihr alle einen Platz (nach links natürlich) weiter und lasst eure Handkarten sowie euren Charakter auf eurem alten Sitzplatz liegen. Alle spielen mit ihrer neuen Rolle und den neuen Handkarten weiter.

## KAPITEL 10 – BLINDES VERTRAUEN

08/15-  
Nazis

Karten  
anders-  
rum

Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte. Alle halten ihre Handkarten so, dass nur die anderen die Vorderseite der eigenen Karten sehen können. (Anmerkung: Gott hält also die Karten so, dass sie die Vorderseiten sieht.) Ihr müsst jetzt für die anderen spielen und ihnen dabei helfen, zu argumentieren. Wie bisher dürft ihr miteinander alle Informationen und auch Karten nach den bekannten Regeln austauschen. Das gilt natürlich auch für Karten aus der Bib.

*Hinweis: Ihr werdet euch also in diesem Kapitel fleißig untereinander in den Handkarten herumfummeln. Das fühlt sich vielleicht anfangs etwas komisch an, aber ihr werdet euch daran gewöhnen (müssen).*

## KAPITEL 11 - RAZUPALTUFF

Zwei-Farb-Nazis

Ein-Farb-Nazis

Razu-paltuff

10 Karten in der Bib

Dreht die Ein-Farb-Nazis mit den Werten 6, 8, 10, 12 und die Zwei-Farb-Nazis mit den Werten 7, 9, 11, 15, 16, 19 auf ihre superfieste Seite. Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Bei 4 oder 5 Personen nehmt ihr die beiden Razupaltuff-Karten wieder ins Spiel. Bei 2 oder 3 Personen nur eine.

### Zusätzliche Siegbedingung für dieses Kapitel:

Ihr gewinnt dieses Kapitel nur, wenn ihr alle Nazis innerhalb der Zeit überzeugt habt und eure Bib am Spielende zusätzlich aus mindestens 10 Argumenten besteht.

## KAPITEL 12 - ALLE SUPERFIEST

Zwei-Farb-Nazis

Ein-Farb-Nazis

Zahl-Verbot-Nazis

Alle-Gegen-Einen-Nazis

Dreht alle Nazis auf ihre superfieste Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

zufällige Charaktere

Verteilt die von der App vorgegebenen Charaktere zufällig untereinander.

## KAPITEL 13 - OHNE WORTE, ABER NIE ALLEIN

08/15-Nazis

Offen spielen und reden verboten

Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Nie alleine!

Ihr müsst in diesem Kapitel mit offenen Karten spielen, dürft nicht reden, dürft nicht alleine argumentieren und müsst zwischendurch auch noch, wenn die App es euch mitteilt, die Plätze tauschen.

Plätze tauschen

## KAPITEL 14 – KEINE 6 FÜR DIE NAZIS

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

Zwei-  
Farb-  
Nazis

zufällige  
Charak-  
tere

Dreht die Alle-Gegen-Einen-Nazis mit den Werten 20, 21, 22 und 23 und die Zwei-Farb-Nazis mit den Werten 7, 9, 11, 15, 16 und 19 auf ihre superfieste Seite. Dreht alle anderen Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte. Verteilt die von der App vorgegebenen Charaktere zufällig untereinander.

keine  
6

Ihr dürft in diesem Kapitel **keine 6er**-Argumente zum Argumentieren verwenden. Sie dürfen aber regulär zum Tauschen (auch mit der Bib) oder zum Erweitern der Bib benutzt werden.

## KAPITEL 15 – TEAMBUILDING

Zwei-  
Farb-  
Nazis

Ein-  
Farb-  
Nazis

Zahl-  
Verbot-  
Nazis

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

Dreht alle Nazis auf ihre superfieste Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Nie  
alleine!

Ihr dürft in diesem Kapitel nicht alleine argumentieren und müsst zwischendurch auch noch, wenn die App es euch mitteilt, die Plätze tauschen.

Plätze  
tauschen

## KAPITEL 16 – STUMM VS. SUPERFIEST

Zwei-  
Farb-  
Nazis

Ein-  
Farb-  
Nazis

Zahl-  
Verbot-  
Nazis

Dreht alle Nazis auf ihre superfieste Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

Ihr spielt mit offenen Karten und dürft nicht miteinander reden.

Offen  
spielen  
und reden  
verboten!

## KAPITEL 17 – DIE ARGUMENTE GEHEN AUS

08/15-  
Nazis

Mischt die 99 Argumente und teilt sie in 5 ungefähr gleich große, verdeckte Argumentestapel auf.

Dreht alle Nazis auf ihre 08/15-Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

**Ihr dürft in diesem Kapitel beim Nachziehen eurer Handkarten nur Karten nehmen, die schon in der Bib liegen!!!** Ist diese leer, könnt ihr also keine Handkarten ziehen. **Ihr dürft nicht von den Argumentestapeln nachziehen!**

## KAPITEL 18 – BLINDES VERTRAUEN X-TREME

Dreht alle Nazis auf ihre superfieste Seite. Mischt sie und legt sie auf die Finale-Karte.

Alle halten ihre Handkarten so, dass nur die anderen die Vorderseite der eigenen Karten sehen können. (Wie in Kapitel 10 - Blindes Vertrauen.)

Zwei-  
Farb-  
Nazis

Ein-  
Farb-  
Nazis

Zahl-  
Verbot-  
Nazis

Alle-  
Gegen-  
Einen-  
Nazis

Karten  
anders-  
rum

## KAPITEL 19 – ???

Wow! Herzlichen Glückwunsch. Wie gut seid ihr denn? Ihr habt alle 18 Kapitel geschafft? Darauf erst mal eine Portion Mozzarella-Sticks! Aber keine Sorge! Ihr könnt beliebig weiterspielen. Die App generiert ab sofort neue Kapitel mit zufälligen Herausforderungen. Viel Spaß.

*Autor, Team, Verlag, Vertrieb und die Vollversammlung spenden alle Gewinne aus dem Verkauf dieses Spiels an Organisationen, die sich gegen Rassismus engagieren.*



**Opferperspektive e.V.**

<https://www.opferperspektive.de/verein/>

**Mobile Beratung gegen Rechtsextremismus Berlin (MBR)**

<https://mbr-berlin.de>



**Amadeu Antonio Stiftung**

<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/themen/>

**Autor:** Marc-Uwe Kling

**Support & Realisation:** Kaddy Arendt, Daniel Krüger,  
Boris Löbsack, Michael Schmitt

**Grafikdesign:** Die Vollversammlung

*Ein besonderer Dank geht an Martin Pflieger, Andreas Langkamp, das Team der App und die MicroMovie Media GmbH, sowie an unsere unermüdlichen Testerinnen und Tester. Auch allen anderen beteiligten Personen und Institutionen, die es uns ermöglicht haben, dieses Benefiz-Spiel umzusetzen, möchten wir für ihre Hilfe in dieser wichtigen Sache danken!*

*Und natürlich ein großes DANKE an euch, dass ihr dieses Projekt durch euren Kauf unterstützt habt.*

Mehr Informationen zu diesem Spiel findet ihr unter [www.vollaufdie18.de](http://www.vollaufdie18.de).

## ZUSAMMENFASSUNG

1. Bereitet die Argumentestapel vor.
2. Wählt die Gruppengröße in der App aus.
3. Wählt das Kapitel, das ihr spielen wollt.
4. Lauscht der Geschichte.
5. Verteilt die Charaktere und beachtet, mit welcher Seite gespielt wird.
6. Dreht die entsprechenden Nazis auf die vorgegebenen Seiten.
7. Legt Karten in die Bib.
8. Lest die Sonderregeln für dieses Kapitel laut vor.
9. Drückt auf "Start".
10. Macht! Euch! Bereit!



**EDITION  
SPIELWIESE**

© 2022 Edition Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin  
Deutschland  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)  
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb:  
Pegasus Spiele GmbH  
Am Straßbach 3  
61169 Friedberg  
Deutschland  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.