Zensur-Spiel

Erfunden von Philippe Wampfler

Material:

Bleistifte, dicke schwarze Marker, Papier

Spieldauer: ca. 30 Minuten

1. Die Spielerinnen und Spieler sitzen zu viert an einem Tisch.
2. Sie dürfen nur mit den Spielenden reden, die an ihrem Tisch sitzen.
3. An zwei Tischen sitzt die Zensurbehörde. Sie folgt den entsprechenden Anweisungen.
4. An den anderen Tischen sitzen die Bürgerinnen und Bürger.
5. Sie dürfen anderen Bürgerinnen und Bürgern Zettel schreiben, diese werden aber von der Zensurbehörde gelesen und zensiert.
6. Zettel können nur zugestellt werden, wenn sie die richtige Adresse enthalten.
7. Die Ziele des Spiels sind auf den Zettel für die Rollen notiert.
8. Die ersten fünf Minuten des Spiels werden ohne Verhaftungen gespielt, alle sammeln Informationen.
9. Nur Zensur und Geheimpolizei sind feste Gruppierungen. Zu allen anderen kann man übertreten.

Zensor\*in Tisch 1

Ziel:

Sie wollen die politische Situation kontrollieren und gleichzeitig die Stimmung im Land hochhalten.

Sie verlieren in zwei Fällen:   
  
(1)  
Eine Revolte gelingt (Sie wissen nicht, wie die Revolte genau aussieht).

(2)  
In einem 5-Minuten-Intervall werden weniger als 2 Zettel verschickt.

Gelingt das in der Spielzeit nicht, gewinnen Sie.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Wörter auf den Zetteln ausschwärzen, aber nicht mehr, als Sie stehen lassen (Sie erhalten für jedes Wort, das Sie stehen lassen, ein Wort, das Sie schwärzen dürfen.)  
  
(b)  
Personen verhaften lassen, die im Widerstand sind. Dazu schicken Sie einen Zettel mit der Adresse der Widerständigen an das Mitglied der Geheimpolizei, das an dem Tisch sitzt, an dem die verdächtige Person sitzt:  
  
Geheimpolizei sind:

Samariterstrasse

15 Seeweg

(c)  
Zettel vernichten.

Tun Sie das, dann wird ein zufälliger Zettel ohne Zensur weitergereicht.

Wenn mehr als 10 Zettel bei Ihnen liegen, werden alle weiteren ohne Zensur weitergereicht.

Zensor\*in Tisch 2

Ziel:

Sie wollen die politische Situation kontrollieren und gleichzeitig die Stimmung im Land hochhalten.

Sie verlieren in zwei Fällen:   
  
(1)  
Eine Revolte gelingt (Sie wissen nicht, wie die Revolte genau aussieht).

(2)  
In einem 5-Minuten-Intervall werden weniger als 2 Zettel verschickt.

Gelingt das in der Spielzeit nicht, gewinnen Sie.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Wörter auf den Zetteln ausschwärzen, aber nicht mehr, als Sie stehen lassen (Sie erhalten für jedes Wort, das Sie stehen lassen, ein Wort, das Sie schwärzen dürfen.)  
  
(b)  
Personen verhaften lassen, die im Widerstand sind. Dazu schicken Sie einen Zettel mit der Adresse der Widerständigen an das Mitglied der Geheimpolizei, das an dem Tisch sitzt, an dem die verdächtige Person sitzt:  
  
Geheimpolizei sind:   
1 Albert-Einstein-Strasse

6 Pariserstrasse

(c)  
Zettel vernichten.

Tun Sie das, dann wird ein zufälliger Zettel ohne Zensur weitergereicht.

Wenn mehr als 10 Zettel bei Ihnen liegen, werden alle weiteren ohne Zensur weitergereicht.

Geheimpolizei

1 Albert-Einstein-Strasse

6 Pariserstrasse

10 Samariterstrasse

15 Seeweg

Widerstand

2 Vreni-Schneider-Strasse

5 Rosa-Luxemburg-Strasse

12 Jesuitenstrasse

16 Dubaiweg

Friedensbewegung

4 Vrenelis Gärtli

7 Tulpenweg

9 Heigelstrasse

14 Allmend

Trolle

3 Roter-Hering-Strasse

8 Seidenstrasse

11 Marco-Polo-Weg

13 Im Kehrsatz

1 Geheimpolizist\*in

Albert-Einstein-Strasse

Ziel:

Sie gewinnen, wenn Sie den ganzen Widerstand verhaften können.

Sie verlieren, wenn dem Widerstand die Revolte gelingt (wie die Revolte genau aussieht, wissen Sie nicht).

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Geheimpolizist\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen an ihrem Tisch verhaften, die im Widerstand sind. Dazu sagen Sie so, dass es alle an Ihrem Tisch hören können: “X ist im Widerstand, ich verhafte ihn/sie.“  
Wenn Sie recht haben, hat die Person verloren und darf nicht mehr weiterspielen.

Täuschen Sie sich, dürfen Sie nicht mehr weiterspielen.

(c)  
Sie erhalten von der Zensurbehörde Tipps.

Informationen

„16 Dubaiweg“ ist im Widerstand

10 Geheimpolizist\*in

Samariterstrasse

Ziel:

Sie gewinnen, wenn Sie den ganzen Widerstand verhaften können.

Sie verlieren, wenn dem Widerstand die Revolte gelingt (wie die Revolte genau aussieht, wissen Sie nicht).

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Geheimpolizist\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen an ihrem Tisch verhaften, die im Widerstand sind. Dazu sagen Sie so, dass es alle an Ihrem Tisch hören können: “X ist im Widerstand, ich verhafte ihn/sie.“  
Wenn Sie recht haben, hat die Person verloren und darf nicht mehr weiterspielen.

Täuschen Sie sich, dürfen Sie nicht mehr weiterspielen.

(c)  
Sie erhalten von der Zensurbehörde Tipps.

Informationen

„1 Albert-Einstein-Strasse“ ist auch ein\*e Geheimpolizist\*in

6 Geheimpolizist\*in

Pariserstrasse

Ziel:

Sie gewinnen, wenn Sie den ganzen Widerstand verhaften können.

Sie verlieren, wenn dem Widerstand die Revolte gelingt (wie die Revolte genau aussieht, wissen Sie nicht).

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Geheimpolizist\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen an ihrem Tisch verhaften, die im Widerstand sind. Dazu sagen Sie so, dass es alle an Ihrem Tisch hören können: “X ist im Widerstand, ich verhafte ihn/sie.“  
Wenn Sie recht haben, hat die Person verloren und darf nicht mehr weiterspielen.

Täuschen Sie sich, dürfen Sie nicht mehr weiterspielen.

(c)  
Sie erhalten von der Zensurbehörde Tipps.

Informationen

„15 Seeweg“ ist auch ein\*e Geheimpolizist\*in

15 Geheimpolizist\*in

Seeweg

Ziel:

Sie gewinnen, wenn Sie den ganzen Widerstand verhaften können.

Sie verlieren, wenn dem Widerstand die Revolte gelingt (wie die Revolte genau aussieht, wissen Sie nicht).

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Geheimpolizist\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen an ihrem Tisch verhaften, die im Widerstand sind. Dazu sagen Sie so, dass es alle an Ihrem Tisch hören können: “X ist im Widerstand, ich verhafte ihn/sie.“  
Wenn Sie recht haben, hat die Person verloren und darf nicht mehr weiterspielen.

Täuschen Sie sich, dürfen Sie nicht mehr weiterspielen.

(c)  
Sie erhalten von der Zensurbehörde Tipps.

Informationen

„5 Rosa-Luxemburg-Strasse“ ist im Widerstand

5 Widerstandskämpfer\*in

Rosa-Luxemburg-Strasse

Ziel:

Sie zetteln eine Revolte an. Diese gelingt, wenn sich hinter jede Person der Zensurbehörde jemand vom Widerstand stellt und sagt: „Nieder mit der Zensur.“

Sie verlieren, wenn die Revolte scheitert (zu wenig mitmachen) oder Sie von der Geheimpolizei verhaftet werden.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Widerstandskämpfer\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen überzeugen, auch in den Widerstand einzutreten. Das können Sie entweder am Tisch tun oder per Brief. Aber: Lassen Sie sich nicht erwischen!

Wer in den Widerstand eintritt, muss ein kleines „w“ auf die Rückseite des eigenen Zettels schreiben.

Informationen

„6 Pariserstrasse“ ist ein Geheimpolizist

2 Widerstandskämpfer\*in

Vreni-Schneider-Strasse

Ziel:

Sie zetteln eine Revolte an. Diese gelingt, wenn sich hinter jede Person der Zensurbehörde jemand vom Widerstand stellt und sagt: „Nieder mit der Zensur.“

Sie verlieren, wenn die Revolte scheitert (zu wenig mitmachen) oder Sie von der Geheimpolizei verhaftet werden.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Widerstandskämpfer\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen überzeugen, auch in den Widerstand einzutreten. Das können Sie entweder am Tisch tun oder per Brief. Aber: Lassen Sie sich nicht erwischen!   
Wer in den Widerstand eintritt, muss ein kleines „w“ auf die Rückseite des eigenen Zettels schreiben.

Informationen

„16 Dubaiweg“ ist auch im Widerstand

12 Widerstandskämpfer\*in

Jesuitenstrasse

Ziel:

Sie zetteln eine Revolte an. Diese gelingt, wenn sich hinter jede Person der Zensurbehörde jemand vom Widerstand stellt und sagt: „Nieder mit der Zensur.“

Sie verlieren, wenn die Revolte scheitert (zu wenig mitmachen) oder Sie von der Geheimpolizei verhaftet werden.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Widerstandskämpfer\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen überzeugen, auch in den Widerstand einzutreten. Das können Sie entweder am Tisch tun oder per Brief. Aber: Lassen Sie sich nicht erwischen!   
Wer in den Widerstand eintritt, muss ein kleines „w“ auf die Rückseite des eigenen Zettels schreiben.

Informationen

„1 Albert-Einstein-Strasse“ ist ein Geheimpolizist

16 Widerstandskämpfer\*in

Dubaiweg

Ziel:

Sie zetteln eine Revolte an. Diese gelingt, wenn sich hinter jede Person der Zensurbehörde jemand vom Widerstand stellt und sagt: „Nieder mit der Zensur.“

Sie verlieren, wenn die Revolte scheitert (zu wenig mitmachen) oder Sie von der Geheimpolizei verhaftet werden.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Mit anderen Widerstandskämpfer\*innen Informationen austauschen.   
  
(b)  
Personen überzeugen, auch in den Widerstand einzutreten. Das können Sie entweder am Tisch tun oder per Brief. Aber: Lassen Sie sich nicht erwischen!   
Wer in den Widerstand eintritt, muss ein kleines „w“ auf die Rückseite des eigenen Zettels schreiben.

Informationen

„12 Jesuitenstrasse“ ist auch im Widerstand

4 Friedensbewegung

Vrenelis Gärtli

Ziel:

Sie wollen, dass sich alle gern haben und miteinander nette Gespräche führen. Sie gewinnen, wenn fast keine Briefe mehr geschrieben werden (es gibt ein genaues Kriterium, aber das ist für Sie geheim.)

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Andere von Ihrer Mission überzeugen – mit Briefen oder im Gespräch.   
  
(b)  
Sich von anderen überzeugen lassen, ihnen zu helfen?

(c)  
Nett sein zu allen.

Informationen

An jedem Tisch sitzt am Anfang ein Mitglied der Geheimpolizei und des Widerstands.

4 Friedensbewegung

Vrenelis Gärtli

Ziel:

Sie wollen, dass sich alle gern haben und miteinander nette Gespräche führen. Sie gewinnen, wenn fast keine Briefe mehr geschrieben werden (es gibt ein genaues Kriterium, aber das ist für Sie geheim.)

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Andere von Ihrer Mission überzeugen – mit Briefen oder im Gespräch.   
  
(b)  
Sich von anderen überzeugen lassen, ihnen zu helfen?

(c)  
Nett sein zu allen.

Informationen

An jedem Tisch sitzt am Anfang ein Mitglied der Geheimpolizei und des Widerstands.

14 Friedensbewegung

Allmend

Ziel:

Sie wollen, dass sich alle gern haben und miteinander nette Gespräche führen. Sie gewinnen, wenn fast keine Briefe mehr geschrieben werden (es gibt ein genaues Kriterium, aber das ist für Sie geheim.)

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Andere von Ihrer Mission überzeugen – mit Briefen oder im Gespräch.   
  
(b)  
Sich von anderen überzeugen lassen, ihnen zu helfen?

(c)  
Nett sein zu allen.

Informationen

An jedem Tisch sitzt am Anfang ein Mitglied der Geheimpolizei und des Widerstands.

9 Friedensbewegung

Heigelstrasse

Ziel:

Sie wollen, dass sich alle gern haben und miteinander nette Gespräche führen. Sie gewinnen, wenn fast keine Briefe mehr geschrieben werden (es gibt ein genaues Kriterium, aber das ist für Sie geheim.)

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Andere von Ihrer Mission überzeugen – mit Briefen oder im Gespräch.   
  
(b)  
Sich von anderen überzeugen lassen, ihnen zu helfen?

(c)  
Nett sein zu allen.

Informationen

An jedem Tisch sitzt am Anfang ein Mitglied der Geheimpolizei und des Widerstands.

7 Friedensbewegung

Tulenweg

Ziel:

Sie wollen, dass sich alle gern haben und miteinander nette Gespräche führen. Sie gewinnen, wenn fast keine Briefe mehr geschrieben werden (es gibt ein genaues Kriterium, aber das ist für Sie geheim.)

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Andere von Ihrer Mission überzeugen – mit Briefen oder im Gespräch.   
  
(b)  
Sich von anderen überzeugen lassen, ihnen zu helfen?

(c)  
Nett sein zu allen.

Informationen

An jedem Tisch sitzt am Anfang ein Mitglied der Geheimpolizei und des Widerstands.

13 Troll

Im Kehrsatz

Ziel:

Trolle sind schadenfreudig. Sie wollen sich amüsieren, indem sie andere verwirren.   
Sie gewinnen, wenn niemand sonst gewinnt.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Briefe mit falschen und verwirrenden Informationen verschicken.   
  
(b)  
Spass haben.   
  
(c)  
Sich von anderen überzeugen lassen oder andere informieren.

Informationen

Ein paar Adressen – total random.

4 Vrenelis Gärtli

7 Tulpenweg

9 Heigelstrasse

14 Allmend

3 Roter-Hering-Strasse

8 Seidenstrasse

11 Marco-Polo-Weg

13 Im Kehrsatz

5 Troll

Roter-Hering-Strasse

Ziel:

Trolle sind schadenfreudig. Sie wollen sich amüsieren, indem sie andere verwirren.   
Sie gewinnen, wenn niemand sonst gewinnt.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Briefe mit falschen und verwirrenden Informationen verschicken.   
  
(b)  
Spass haben.   
  
(c)  
Sich von anderen überzeugen lassen oder andere informieren.

Informationen

Ein paar Adressen – total random.

1 Albert-Einstein-Strasse

6 Pariserstrasse

10 Samariterstrasse

15 Seeweg

2 Vreni-Schneider-Strasse

5 Rosa-Luxemburg-Strasse

12 Jesuitenstrasse

16 Dubaiweg

11 Troll

Marco-Polo-Weg

Ziel:

Trolle sind schadenfreudig. Sie wollen sich amüsieren, indem sie andere verwirren.   
Sie gewinnen, wenn niemand sonst gewinnt.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Briefe mit falschen und verwirrenden Informationen verschicken.   
  
(b)  
Spass haben.   
  
(c)  
Sich von anderen überzeugen lassen oder andere informieren.

Informationen

Ein paar Adressen – total random.

4 Vrenelis Gärtli

7 Tulpenweg

9 Heigelstrasse

14 Allmend

3 Roter-Hering-Strasse

8 Seidenstrasse

11 Marco-Polo-Weg

13 Im Kehrsatz

8 Troll

Seidenstrasse

Ziel:

Trolle sind schadenfreudig. Sie wollen sich amüsieren, indem sie andere verwirren.   
Sie gewinnen, wenn niemand sonst gewinnt.

Was können Sie tun:   
  
(a)  
Briefe mit falschen und verwirrenden Informationen verschicken.   
  
(b)  
Spass haben.   
  
(c)  
Sich von anderen überzeugen lassen oder andere informieren.

Informationen

Ein paar Adressen – total random.

1 Albert-Einstein-Strasse

6 Pariserstrasse

10 Samariterstrasse

15 Seeweg

2 Vreni-Schneider-Strasse

5 Rosa-Luxemburg-Strasse

12 Jesuitenstrasse

16 Dubaiweg