

Scheiss Nutte mit deinem scheiss Rad...  
Kannst dir nicht mal ein Auto leisten Ey du!  
Sauritest du gerne? Ich steh eigentlich  
auf S rze.  
Aber dich mac h ic  
Ausin ah me e y'W ie v iei?  
Kein e S org e ich fass dich  
auch nic ht a hl Ab er wa-  
rum fah rst du hier lan q? Du  
siehs + ja m al r ic htig heftig  
aus. Bo ck u uf Was-  
ser me lone un d an-  
deren dreckigen Spass? Jaja junge Frau.  
Was ist das Krasseste was dein Macker  
im Bett angestellt hat? Das will ich toppen.  
Bäh alles voller Kanaken hier Du bist ja  
süss. Bist du vielleicht in Zuckerguss gefal-  
len? Mit dem Kleid siehst du aus wie ls.  
Willst du jetzt damit ernst genommen wer-  
den oder was? Darf ich fragen, warum  
du s o viel Meta ||  
im G esich t hab en  
mus st? Du wu rdest so  
viel kub scher aussiehen  
ohne D eine klei nen Missge-  
burt e n. Bring denen doch  
mal R espekt be i Dein Man-  
tel is + gewagt, a ber  
du k arnsthst es + rage  
n. Li gt am sm oothen Bau  
ch chon ma l Sex auf  
Emm a gehabt? How many  
guyz hav e You killed with  
thos e ey be? Darf  
ich e hrlich Bin ein big-  
dick guy u nd ich  
brau ch hen Ge ge-  
rpart. Passst du? Willst du Osterreier such-  
en? Scheiss Lesbel. Ich sollte dich wohl lie-  
ber mit unter eine Decke nehmen sonst  
erkältest du dich noch! I need a new bed-  
frame, will you help me break the old one?  
Did it hurt when you fell from heaven?  
Because you so sweet. Schon mal ne Gur-  
ke im Arsch gehabt? Hast du nen Freund?  
Bist du ein Weihnachtsbaum? Hätte nämlich  
nen Ständer für dich. Fuck dich du Hure!  
leeeeh Feministen, ist dir in ner Strumpf-  
hose nicht kalt? Es ist Winter, Mädchen.  
Zien dir was an Ey süsse. Meine Spitze  
schlägt nach dir aus. Komm mit Ich kauf  
dir was richtiges zum Trinken. Warum auf  
den Bus warten? Steigt in mein Auto ein.  
Auf seinem Schoss ist noch Platz. Na ihr?  
Kein Geld für ne Taxifahrt? Vielleicht fin-  
den wir ja ne Lösung.

Deine Augen passen zu meiner Bettwäsche.  
Naada, wohin? Was geht noch heute abend?  
Junge Lady, haben Sie eine Angel zur Hand?  
EY Schlamm Pe, re going to a  
nicht so la gay bar?? W atc. are going to a  
Wann hatt est Du das ie ur back.  
Lust? Ich j etzt gerade Er will  
dass du se hwan zutschst!  
Du magst es rich fig drecki  
g nur mit sp uck e un d dann  
rein. Aber ich omm jetzt  
Kein AIDS wenn ich von deiner Flasche trinke?  
Ieh was stinkt denn hier so? Naja wenn  
man seit 6 Jahren aus der Fotze blutet  
stinkt man halt automatisch. Fick dich du  
Nuttchen! Zwei Frauen im Bus und nur Ge-  
schnatter! Ich fick Ehrenlos. Na Ladys  
Durft ihr denn überhaupt so spat alleine  
raus? Ihr seht nicht aus als wart ihr 18. Du  
magst Werkze gender  
Scheiss OK- norm!  
\_

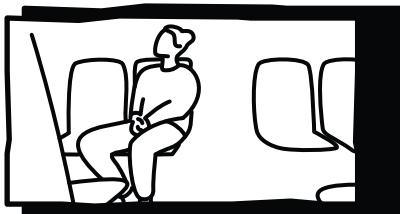
Deswegen sag ich immer geh nicht alleine zur Bahnhaltestelle. Ist doch klar, dass dann sowas passiert. Du bist aber auch empfindlich. Freu dich doch über das Kompliment. Ja sorry aber wenn du im Kleid in den Club gehst, darfst du dich nicht wundern, wenn du begrapscht wirst. Wenn ich eine Tochter hätte würde ich der auch sagen: Pass auf, wenn du so raus gehst, das ist gefährlich. Wenn du nur selbstbewusst genug auftrittst, wirst du auch nicht mehr belästigt. Wärst du dir denn jetzt schon wieder so an? Trete ihm halt in die Eier. Dann macht der gar nix mehr. Ja, der ist immer ein bisschen touchy. Das ist doch nur ein Witz gewesen. Diese ganze Diskussion um Politische Korrektheit gehört in die Goer. Es gibt keinen Sexismus mehr. Du Kannst dich jetzt darüber aufregen oder du kannst es auch einfach ignorieren. Was ist denn

Warum überhaupt in den Club gehen? Du kannst doch auch zu Hause saufen. Die hast dich angegrabscht? Freu dich doch. Ich verstehe nicht war um du dann immer sagst du seist verheiratet. Sag doch einfach nein ja, kein Interesse. Ich finde dass du doch ja manchmal alles echt etwas zu eng siehst. Ja fahr halt nicht nachts nach Hause. Du kannst doch auch bei den Leuten übernachten. Warum gibst du auch fremden Menschen deine Handynummer? Nimm dir doch nicht immer alles so zu Herzen. Ich hasse diese Opferkultur. Wenn wir weniger von denen hier hätten, gäben es sowas nicht. Aber du willst auch provozieren, wenn du dich so anziehest. Ich würde dann ja sofort die Polizei rufen, darin kriegen die Angst. Ja aber warst du betrunken oder was ander es? Die wollte das. Na ja aber so schlimm ist das jetzt ja auch nicht. Wie soll ich denn sonst lernen und du hast



## Anleitung

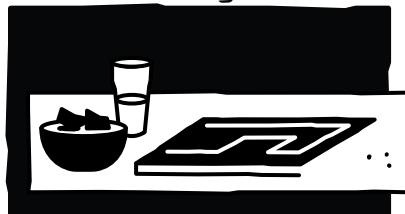
### About



Was ist „DikSm“?

[1]

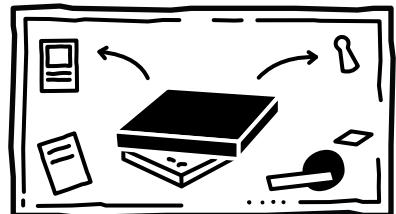
### Vorbereitung



Was erwartet dich?

[2]

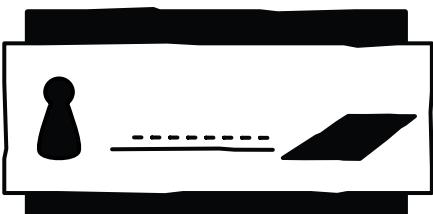
### Aufbau



Was ist in deiner Brettspielbox drin?

[5]

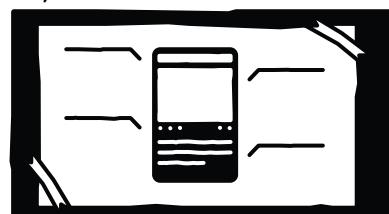
### Ablauf



Wie wird das jetzt gespielt?

[6]

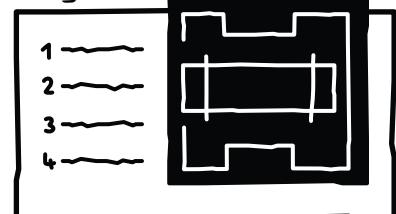
### Symbole



Was steht da auf deinen Karten?

[9]

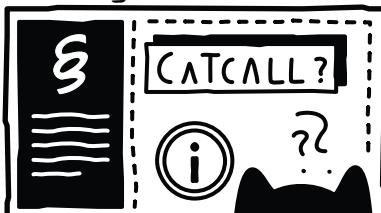
### Regeln



Was passiert wenn?

[10]

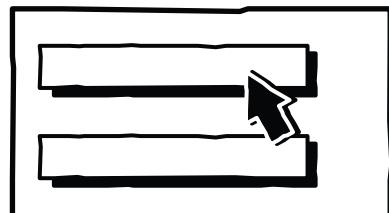
### Hintergründe



Was zum Geier ist „Manspreading“?

[11]

### FAQ



Warum ist das im Spiel so?

[12]

### Mitmachen



Wohin mit deinem Feedback?

[R]

[www.Das-ist-kein-Spiel-mehr.com](http://www.Das-ist-kein-Spiel-mehr.com) :



### Kontakte



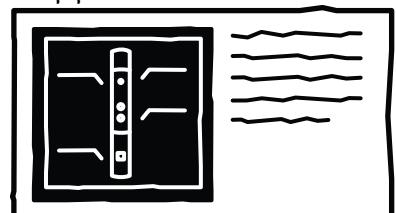
Welche Stellen unterstützen dich auf dem nächsten Heimweg?

### Andere Projekte

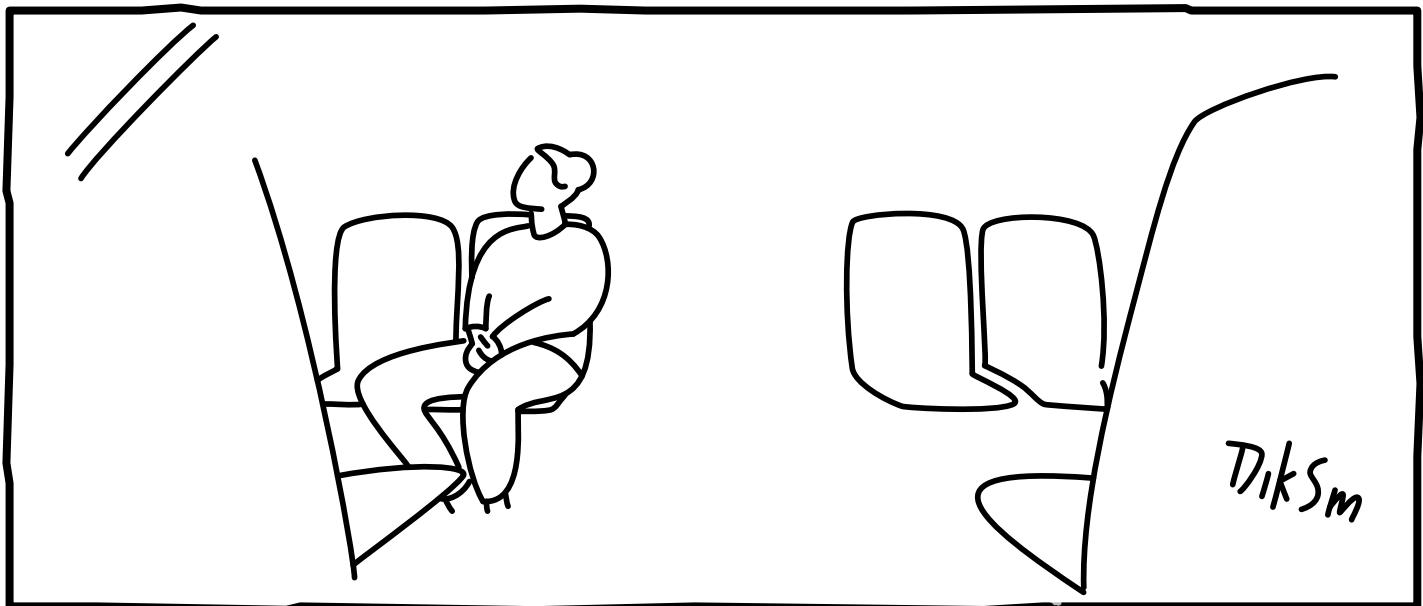


Wer beschäftigt sich noch mit solchen Themen?

### Support



Welche Tipps für den Heimweg kannst du dir mitnehmen?



„Komm gut nach Hause“ ist ein Brettspiel des Projekts „Das ist kein Spiel mehr“. Während des Brettspiels wird der Heimweg einer Person dargestellt, die eigentlich einfach nur nach Hause möchte. Auf der Bahnfahrt nach Hause ist sie jedoch immer wieder Belästigungen ausgesetzt, die ihr alle emotionale Kapazitäten nehmen, die sie an diesem Tag noch übrig hatte.

### Woher kommt das Spiel?

Was zuerst als eine Art Protest gedacht war, hat sich im Laufe der Spielentwicklung als „Conversationstarter“ für eine Situation herausgestellt, die wir zwar alle kennen, jedoch sehr unterschiedlich erleben. „Komm gut nach Hause“ zeigt die Perspektive von Menschen, die beim Einstieg in eine Bahn mit einer Belästigung rechnen. Demgegenüber steht die Perspektive einer Person, die die räumliche und zeitliche Begrenzung einer Bahnfahrt nutzt, um Belästigungen auszuführen. Der eigentliche Kontrast wird jedoch durch die Perspektive derer aufgezogen, die das Privileg haben sich in eine Bahn zu setzen und sich dabei gar nichts zu denken.

Die Übersetzung in ein Brettspiel wirft die Frage auf, ob es für Betroffene wirklich einen Handlungsspielraum gibt. Wer ist in diesem Fall Spieler\*in, was sind die Regeln, was ist überhaupt das Spielziel und wer hat eigentlich welche Rolle?

### Einfach mal die Perspektiven tauschen?

Gerade Belästigungssituationen gehen immer mit einer Machtstruktur einher. Die Erfahrungswelt einer Person, die am unteren Ende einer solchen Machtstruktur aufgewachsen ist, kann in 20 Minuten Spielzeit nur bruchstückhaft angedeutet werden. Das Spiel bietet also weniger einen Perspektivenwechsel, sondern eher einen kleinen Ausschnitt der Atmosphäre, die eine Bahnfahrt bei Nacht für unterschiedliche Menschen mit sich bringt.

**Ist das ein Spiel?**

Das Projekt „Das ist kein Spiel mehr“ befindet sich, wie der Name schon sagt, an der Grenze zwischen „Spiel“ und „kein Spiel“. „Komm gut nach Hause“ ist definitiv kein einfaches Unterhaltungsspiel und nimmt Bezug auf unangenehme Situationen, denen manche Menschen täglich ausgesetzt sind. Trotzdem soll das Brettspiel einen möglichst sicheren Rahmen für eine Auseinandersetzung mit den Themen bieten. Spielende sollten sich nicht zur Teilnahme überredet fühlen und sich auch nicht dafür schämen, wenn es während des Brettspiels zu verwirrenden oder sogar lustigen Situation kommt. Bitte achte deshalb darauf, dass alle Spielenden freiwillig teilnehmen und wissen, was auf sie zukommt. Spielende sollten jederzeit eine Pause machen oder ihre Teilnahme abbrechen können.

**Welche Themen werden angesprochen?**

In „Komm gut nach Hause“ werden belästigende Situationen auf dem Heimweg in einer U-Bahn angesprochen. Hierbei geht es zum Teil um sexuelle Belästigung, es werden Straftaten beschrieben oder auch Situationen, die manche Menschen noch nie als Form der Belästigung erkannt haben.

**Exhibitionismus:**

Eine Karte spricht explizit das Entblößen von Genitalien im öffentlichen Bereich an. In diesem Projekt geht es dabei nicht um die (sexuellen) Bedürfnisse der ausführenden Person, sondern den belästigenden Effekt, den eine solche Handlung auf Menschen hat.

**Sexismus:**

Viele Formen der Belästigung, die in diesem Spiel angesprochen werden, sind erst durch sexistische Strukturen möglich. Auch das Cover des Spiels enthält viele Sprüche, die eine abwertende Haltung gegenüber Frauen und Menschengruppen zeigen, die mit Weiblichkeit in Verbindung gebracht werden.

**Sexualisierte Gewalt:**

Das Brettspiel spricht mit einigen Angriffskarten Straftaten an, die in den Bereich sexualisierter Gewalt fallen. Auf den Verteidigungskarten und unserer Webseite werden Kontakte und Hilfsangebote vorgestellt, an die sich Menschen wenden können, die sexualisierte Gewalt erlebt haben.

**Rassistische Gewalt:**

Auf dem Cover und den Angriffskarten werden rassistische Formen von Belästigung gezeigt. Auch im Infomaterial zum Projekt werden Beratungsstellen erwähnt, die sich mit den Erfahrungswelten von Menschen beschäftigen, die unterschiedliche Formen von rassistischer Gewalt erleben.

(Es gibt die Möglichkeit ein Spiel mit neutralem Cover zu bestellen, mehr dazu auf der Webseite unter: FAQ - Bildungseinrichtungen.)

**Transphobie/Homophobie/Ableismus:**

Es gibt viele weitere Diskriminierungsformen, die bei Belästigungssituationen auf dem Heimweg eine Rolle spielen können. Nicht zu allen gibt es eine eigene Karte. Das Projekt rund um das Brettspiel greift einige dieser Themen trotzdem mit auf.

## Vorbereitung | Hinweise für betreuende Personen

Die Karten beschreiben alle Angriffe durch eine Strichzeichnung. Dazu kommt die Position der Figuren zueinander, die zum Auslegen nötig ist.



Bitte beachte, dass Menschen sehr unterschiedliche Erfahrungen mitbringen:  
Es werden verschiedene Arten von Diskriminierung angesprochen.  
Das heißt, einige Spielende finden sich möglicherweise sowohl in der Rolle der belästigten Person, als auch in der Rolle der belästigenden Person wieder.



## Was wird passieren?

Die Spielenden werden sich in 2 Gruppen aufteilen (angreifend und verteidigend). Die belästigenden Angriffe werden nur in Form von Karten ausgespielt. Es werden keine kränkenden Aussagen durch den Raum gerufen, Spielende müssen ihren Platz nicht verlassen und keine der Situationen muss durch schauspielerische Handlungen nachgestellt werden.

Allein die Konfrontation mit den angesprochenen Themen kann jedoch unangenehme Erinnerungen hervorbringen. Teilnehmende könnten sich schuldig, wütend oder hilflos fühlen. Bitte achte darauf, dass es Menschen und Angebote gibt, die das im Ernstfall auffangen können.

## Wie kann ich das abfangen?

Teams statt Einzelspieler\*innen:

Das Brettspiel bringt ein paar Regeln und Symbole mit, die zu Anfang erklärt werden müssen. Das ist erstmal sehr trocken und kann für viele Menschen überfordernd sein. Auch die angesprochenen Themen können bei der ersten Runde Hemmungen auslösen. Eigentlich ist das Spiel für zwei Personen gedacht. Für den Einstieg kann es jedoch angenehmer sein, wenn sich 2 Teams bilden und zwei oder drei Spielende gemeinsam in die Karten schauen.

Über Ängste und Erwartungen sprechen:

Versuche vor dem Spiel ein Bild von der Gefühlslage aller Beteiligten zu bekommen. Ob das über eine offene Gesprächsrunde zu Anfang passiert, ein persönliches Gespräch zwischen den zwei Spielenden oder durch eine kreative Gruppenaktivität, bleibt dir/euch überlassen. Du kennst deine Einrichtung am besten und weißt am ehesten, welcher Umgang in die Runde passt.

Regelmäßige Rückmeldungen:

Frage regelmäßig nach, ob sich alle Beteiligten noch in der Lage fühlen weiterzuspielen. Von sich aus Stop zu sagen ist manchmal schwieriger, als

## Hinweise für betreuende Personen

gefragt zu werden und dann mit einem „Nein“ zu antworten. Sorge außerdem dafür, dass Spielende auch zwischendrin über ihre Empfindungen reden können.

### Spielunterbrechungen:

Versuche bitte allen Spielenden mitzugeben, dass es völlig in Ordnung ist, das Spiel zu unterbrechen. Spielende sollten keine Konsequenzen bei einem Spielabbruch befürchten. Außerdem sollten Spielende keine Gründe für einen Spielabbruch nennen müssen. Wenn eine Person nicht weiter spielen möchte, muss das nicht hinterfragt werden. Biete gegebenenfalls Optionen für eine Pause an: Spielende könnten kurz aufstehen, ausgewechselt werden und einen Snack oder ein Getränk nehmen.

### Worst Case Szenarios:

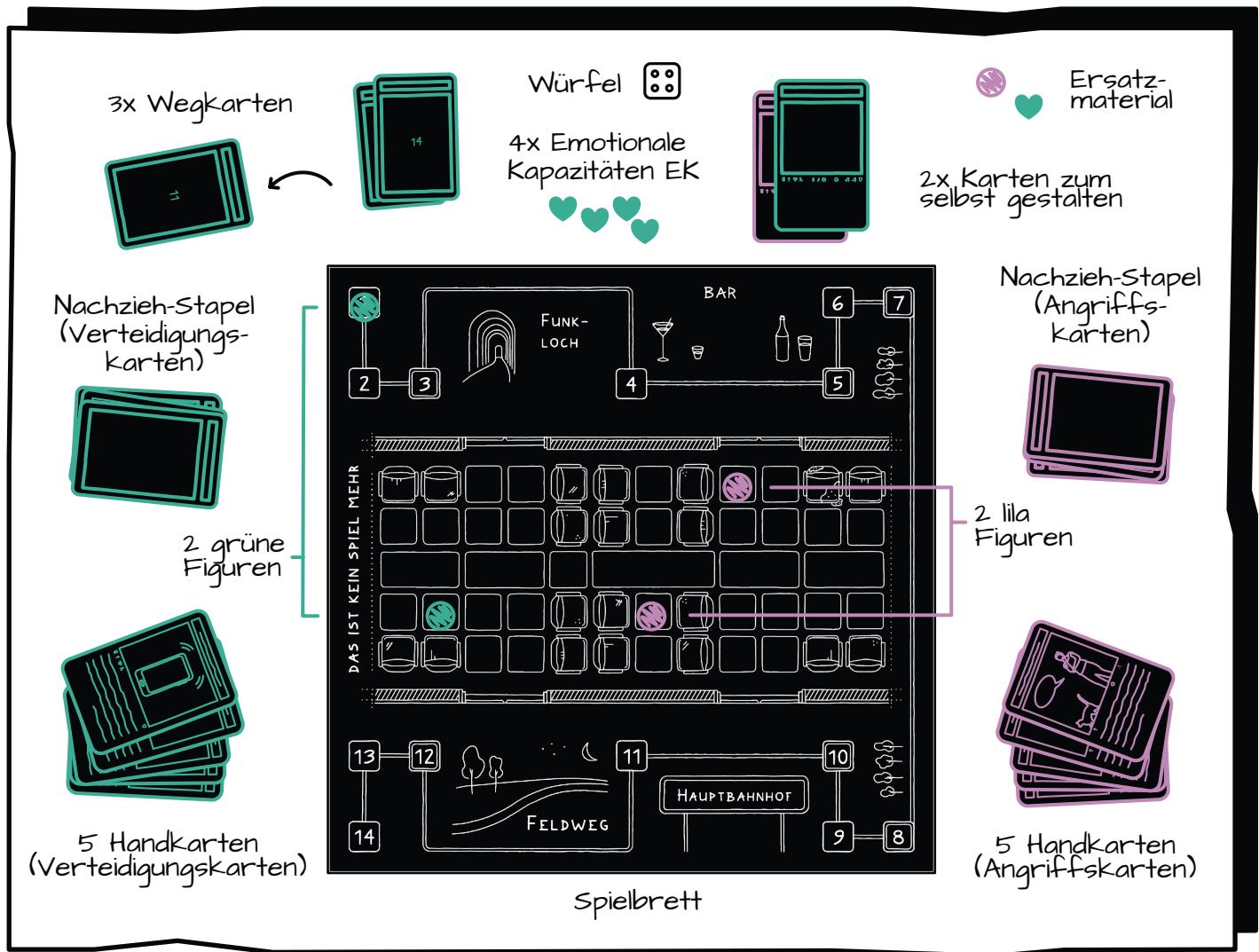
Denke im Vorhinein über mögliche Ereignisse während des Spielverlaufs nach:

- > Unter welchen Umständen würdest du das Spiel abbrechen?
- > Gibt es Menschen, die nicht aktiv mitspielen und mit dir zusammen ein Auge auf den Spielverlauf haben?
- > Können sich Menschen an betreuende Personen wenden, wenn es ihnen nicht gut geht?
- > Wann würdest du intervenieren?
- > Möchtest du vorher Verhaltensregeln abmachen oder Grenzen aufstellen?
- > Hast du externe Beratungsstellen auf dem Zettel, falls Betroffene sich eine tiefergehende Nachbetreuung wünschen?
- > Wen kannst dazu rufen, wenn du dich einer Situation gar nicht gewachsen fühlst?

**Eigene Notizen:**

## Aufbau

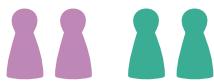
Zwei Personen sitzen sich gegenüber. In der Mitte steht das Spielbrett. Die zwei Personen sollten sich jeweils nicht in die Karten schauen können. Auf dem Spielbrett ist der Grundriss einer U-Bahn zu sehen. Dort finden alle Angriffe und Verteidigungen statt. Diese sind nämlich **immer** abhängig von der Position zueinander. Um den Grundriss schlängelt sich der Fahrtweg mit 14 Haltestellen. Einige dieser Haltestellen bringen besondere Ereignisse mit.



Wählt nun aus wer in die Rolle der **angreifenden Person (lila)** schlüpft und wer in die Rolle der **verteidigenden Person (grün)** schlüpft. Die verteidigende Person möchte nach Hause kommen und hat gewonnen, wenn ihr beim Ausstieg an der Zielhaltestelle noch mindestens eine Emotionale Kapazität (EK) geblieben ist. Die angreifende Person hat das Spiel gewonnen, wenn sie der grünen Figur alle EKs abnehmen konnte, bevor sie aussiegt.

Nur die verteidigende Person weiß wo sie später aussteigen muss. Eine grüne Figur wandert bei jedem Spielzug eine Haltestelle weiter, damit für alle erkennbar ist, wo die Bahn sich gerade befindet.

## Ablauf



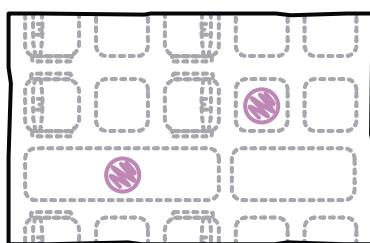
Die angreifende Person bekommt 2 Figuren in lila, die verteidigende Person bekommt 2 grüne Figuren.



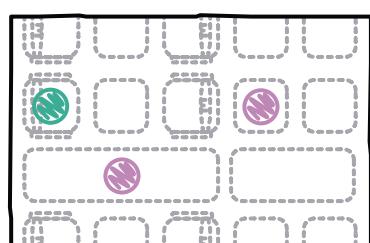
Grün zieht eine Wegkarte und legt sie verdeckt vor sich. An dieser Haltestelle muss die verteidigende Person später aussteigen. Lila darf diese Zahl nicht kennen! Es werden außerdem 4 Emotionale Kapazitäten für die verteidigende Person bereit gelegt.



Grün kann nun 5 Verteidigungskarten auf die Hand nehmen und diese anschauen. Der Rest der Verteidigungskarten bleibt auf dem Nachzieh-Stapel.



Die angreifende Person darf jetzt 2 Figuren irgendwo auf dem Grundriss der U-Bahn verteilen und 5 Angriffskarten auf die Hand nehmen.



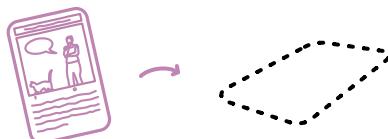
Im Anschluss positioniert auch die verteidigende Person eine Figur auf dem Grundriss. Die zweite grüne Figur wird auf der ersten Haltestelle des Weges platziert.

Nach jedem Zug bewegt sich die grüne Figur auf dem Fahrtweg eine Haltestelle weiter

## Spielzug



Die angreifende Person muss bei jedem Zug zuerst zwei Schritte gehen. Sie kann dabei entweder mit einer Figur 2 Schritte gehen oder mit 2 Figuren jeweils einen Schritt gehen. Die Angriffe sind abhängig von der Position zueinander. Es lohnt sich vorher einen genauen Blick auf die Handkarten zu werfen.



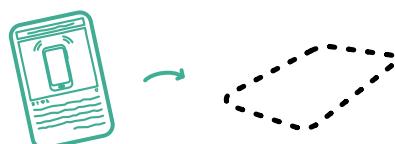
Im Anschluss kann eine Angriffskarte gelegt werden. Immer wenn eine Karte gelegt wird, kann direkt eine neue Karte vom Nachzieh-Stapel nachgezogen werden. Das Legen einer Karte ist optional, die Emotionalen Kapazitäten können jedoch nur durch erfolgreiche Angriffe abgenommen werden. Daher ist es für die angreifende Person sinnvoll nicht allzu lange mit dem ersten Angriff zu warten.

## Ablauf

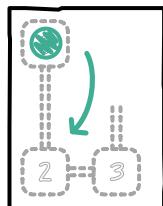


Die verteidigende Person hat jetzt die Möglichkeit sich mit einer Verteidigungskarte zu schützen. Achtet dabei auf die **Symbole** und den **Text** auf der Karte! Manche Karten können nur im Sitzen ausgespielt werden. Angriffe, die mit einem X markiert sind, brauchen auch eine Verteidigung, die mit einem X markiert ist. (Alle Symbole sind auf Seite 9 erklärt.)

Auch das Legen einer Verteidigungskarte ist optional. Um die 4 Emotionalen Kapazitäten so lange wie möglich zu behalten, ist es jedoch auch hier sinnvoll möglichst schnell mit dem Karten legen zu beginnen.



Danach kann auch die verteidigende Person zwei Schritte gehen. Sie kann zwei oder weniger Schritte gehen, muss im Gegensatz zur angreifenden Person aber auch nicht gehen. Sollte die verteidigende Person keine zwei Schritte gehen, ist es hilfreich das zu sagen, damit für alle erkennbar ist, dass der Zug beendet ist.



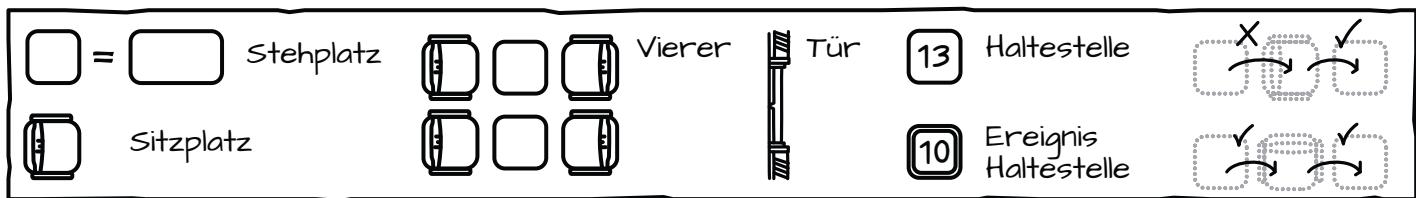
Ist der Zug beendet, rückt die grüne Figur auf dem Fahrtweg eine Haltestelle weiter. Beachtet dabei die Ereignis Haltestellen. Diese sind im Anschluss erklärt.



Die verteidigende Person hat gewonnen, wenn sie an ihrer Zielhaltestelle angelangt ist und ihr dabei mindestens eine EK geblieben ist. Die angreifende Person hat gewonnen, wenn sie es schafft alle EKs abzunehmen, bevor die verteidigende Person zu Hause ankommt. An der Zielhaltestelle wird kein Angriff mehr ausgespielt. Die verteidigende Person kann an der Zielhaltestelle nur aussteigen, wenn sie auf einem Feld steht, das an eine Tür angrenzt.

## Ablauf

### Quick Guide Spielfeld



#### Lange Stehplätze

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Die langen Stehplätze zählen als ein Feld, das heißt auch hier darf nur eine Figur stehen.



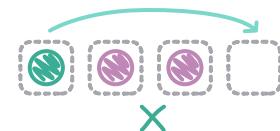
#### Schritte laufen

Ein Schritt funktioniert nur über angrenzende Sitz- und Stehfelder, quer kann nicht gelaufen werden.



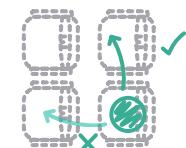
#### Überspringen

Eine Figur darf übersprungen werden, zwei Figuren blockieren dagegen. Der übersprungene Platz zählt nicht als zusätzlicher Schritt. Wer also während einem Spielzug schneller gehen möchte, kann übersprungene Figuren dafür nutzen.



#### Reinrutschen

Auch über die Lehnen eines Sitzes kann nicht gestiegen werden.



### Ereignis Haltestellen (doppelt umrahmte Haltestellen)



#### Funkloch:

Wenn die grüne Figur auf diesem Feld steht, können alle Karten, die über ein Handy funktionieren (Wi-Fi-Symbol), nicht genutzt werden.



#### Bar:

An dieser Haltestelle steigen betrunkene Menschen hinzu. Lila kann eine neue Figur an einer beliebigen Tür platzieren.



#### Wald:

Diese Haltestelle ist nicht beleuchtet. Die Verteidigungskarte „Bahn verlassen“ kann hier deshalb nicht ausgespielt werden.



#### Hauptbahnhof:

An dieser Haltestelle steigen viele Menschen aus. Lila muss eine Figur entfernen.



#### Feldweg:

Der Heimweg führt hier über einen Feldweg. Wenn du aktuell verfolgt wirst, bekommst du beim Aussteigen eine EK abgenommen. Achte beim Aussteigen also darauf, dass du mehr als eine EK übrig hast.

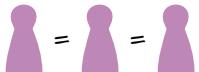
## Symbole

- ▽ **Passive Karte:**  
Fordert eine passive Verteidigung oder stellt eine passive Verteidigung dar.
- ↑ **Aktive Karte:**  
Fordert eine aktive Verteidigung oder stellt eine aktive Verteidigung dar.
- H **Sitzkarte:**  
Diese Karte kann nur im Sitzen ausgespielt werden..
- X **X Karte:**  
Ein Angriff, der mit einem X markiert ist, kann nur schwer abgewehrt werden. Häufig handelt es sich um Angriffe, die heimlich passieren oder sehr schnell passieren. Es gibt nur wenige Verteidigungskarten, die auf eine X Karte gelegt werden können.
- § **Straftat:**  
Gegen Angriffe, die mit einem Paragraphen markiert sind, kann eine Polizeikarte gelegt werden.
- **Schutz:**  
Die umkämpfte EK bleibt erhalten, wenn alle Symbole und Regeln für die Karten beachtet wurden.
- ↙ **Eskalations Karte:**  
Wird eine Verteidigungskarte gelegt, die mit einem Gewitter markiert ist, kann lila sofort, ohne den nächsten Zug abzuwarten, mit einer eigenen Eskalationskarte antworten. Es gibt für lila jedoch nur eine Angriffskarte, die mit einem Gewitter markiert ist.
- ⑩ **Aussetzen:**  
Kann sich eine Person hier nicht wehren, muss sie eine Runde aussetzen.
- 1 **Verlust einer EK:**  
Kann sich die verteidigende Person nicht wehren, bekommt sie eine EK abgenommen.
- +1 **Zugewinn einer EK:**  
Die verteidigende Person bekommt eine zusätzliche EK.
- WiFi **Handy Karte:**  
Diese Karte kann nur außerhalb eines Funklochs eingesetzt werden.

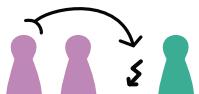
## Regeln



Die grüne Figur darf zwei Schritte gehen, muss aber nicht. Lila hingegen muss zwei Schritte gehen und sollte nach diesen zwei Schritten auf einem anderen Feld stehen, als vorher.



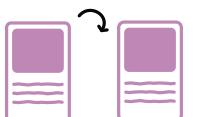
Jede Figur in lila kann potentiell einen Angriff ausführen. Auch wenn die Figur im Zug zuvor für die Karten „Privilegien nutzen“ oder „Fremde Person greift ein“ genutzt wurde.



Die angreifende Person muss immer dazu sagen mit welcher Figur angegriffen wird. Sollte sie das nicht tun, kann sich die verteidigende Person aussuchen mit welcher Figur angegriffen wurde. Das wird zum Beispiel wichtig, wenn durch die Polizei eine Figur entfernt werden soll.



An der Bar wird eine Figur in lila hinzugefügt. Diese kommt durch eine der Türen herein. Die neue Figur muss daher an einem Feld positioniert werden, das an eine Tür angrenzt. Am Hauptbahnhof entscheidet die angreifende Person selbst welche Figur die Bahn verlässt. Ob die Figur an einer Tür steht, ist am Hauptbahnhof egal.

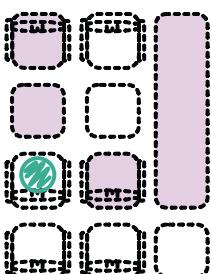


Wenn die angreifende Person zum zweiten Mal gar nicht legen können sollte, kann sie eine Karte von der Hand mit einer Karte vom Nachzieh-Stapel tauschen und direkt auslegen.

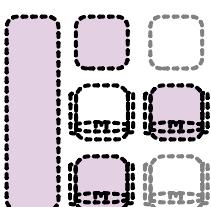


Wenn alle Karten zum Nachziehen aufgebraucht sind, werden die abgelegten Karten neu gemischt und als Nachzieh-Stapel bereit gelegt.

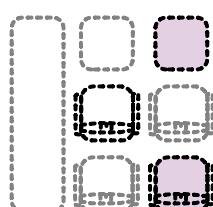
## Positionen



Wenn eine Karte von „direktem Sichtkontakt“ spricht, müssen beide Figuren im 90 Grad Winkel zueinander stehen. Die Figur kann nicht rückwärts über die Lehne schauen, daher zählt ein Platz hinter einer Rückenlehne nicht als direkter Sichtkontakt.



„Direkt angrenzend“ bedeutet, dass Figuren im 90 Grad Winkel zueinander stehen und die Felder durch eine Seite aneinander angrenzen.



„Quer gegenüber“ oder „quer dahinter“ liegen Felder, wenn sie nur durch eine Ecke angrenzen.

## Hintergründe

### Was ist Manspreading?

Beim Manspreading sitzen eine männlich gelesene und eine weiblich gelesene Person nebeneinander. Dabei nimmt die männlich gelesene Person unangenehm viel Raum ein und spreizt ihre Beine soweit, dass die weiblich gelesene Person keine Möglichkeit mehr hat ihre Beine bequem anzuwinkeln. Bei Rückfragen zu diesem Verhalten geben Männer immer wieder pseudowissenschaftliche Begründungen an und behaupten es wäre ungesund oder sogar gefährlich für Penis und Hoden die Beine beim Sitzen zu schließen.



### Was ist Catcalling?

Catcalling bezeichnet eine Belästigungsform, bei der eine Gruppe männlich gelesener Personen im Vorbeifahren oder Vorbeilaufen einer fremden, weiblich gelesenen Person hinterher pfeifen oder anzügliche Dinge zurufen. In einigen Ländern (Frankreich, Portugal, Niederlande) ist Catcalling strafbar.



### Was ist mit lokale Supportgruppe gemeint?

Vor allem in Großstädten gibt es häufig privat organisierte Kollektive, Gruppen oder sogar Vereine, in denen Menschen sich gegenseitig supporten können, wenn sie auf dem Heimweg von Belästigung betroffen sein sollten. Das können zum Beispiel Telegram Gruppen sein, in denen Menschen sich gegenseitig warnen, Tipps geben oder auch anbieten kurz als Begleitung einzuspringen. Bei großen Veranstaltungen gibt es manchmal eigene Awareness Teams oder Heimweg-Gruppen.

Von außen kann es schwierig sein solche Gruppen zu finden. Bürger\*innenhäuser, Beratungsstellen oder lokale Politgruppen sind häufig gut vernetzt, es lohnt sich hier mal nachzufragen.

### >>Scheuer dem doch einfach eine...<<

Wir haben bei Testspielen immer wieder gehört, dass Menschen nahegelegt wurde, sie sollen sich im Falle einer Belästigung „doch einfach mal wehren“. Wir wollen uns an dieser Stelle deutlich von solchen Aussagen distanzieren. Es liegt nicht in der Verantwortung der betroffenen Person Belästigung zu verhindern. Weder durch selbstbewusstes auftreten und auch nicht durch Gewalt gegen die Täter\*innen. Im schlimmsten Fall macht das die Situation für die Betroffene eher noch gefährlicher. Wenn ich als außenstehende Person eingreifen möchte, ist es wichtig die Bedürfnisse der betroffenen Person als Maßgabe zu verstehen. Manche Menschen möchten in so so einem Moment zurück pöbeln, andere möchten sich verkriechen. Für manche ist es heilsam eine Freundin anzurufen und für manche tut es gut den Ort schnellstmöglich zu verlassen. Im Nachhinein gibt es viele Angebote, durch die Betroffene Empowerment erfahren können. Angebote sollten jedoch auch nur Angebote bleiben. Tipps, die mit „du hättest ja einfach...“ anfangen, sind dagegen wenig hilfreich.

[www.Das-ist-kein-Spiel-mehr.com](http://www.Das-ist-kein-Spiel-mehr.com)



Brettspiel

Auf der Webseite gibt es ausführlichere Informationen zu einzelnen Karten und aktuelle Kommentare.

## FAQs

## Warum verliere ich viel öfter?

Wir haben das Spiel bewusst so gestaltet, dass die verteidigende Person mit einer höheren Wahrscheinlichkeit verlieren wird. Grün hat weniger Verteidigungskarten und auch die Anzahl der EK und der Figuren in lila waren Stellschrauben, an denen wir immer wieder gearbeitet haben. Letztendlich ist die Entscheidung grün öfter verlieren zu lassen eine eher symbolische statt eine spielmechanische: Wir möchten betonen, dass es bei Belästigungssituationen keinen wirklichen Handlungsspielraum gibt. Menschen können sich nicht durch 'richtiges' Verhalten vor abwertenden Handlungen anderer schützen und haben auch nicht die Verantwortung das zu tun. Wenn ein Mensch sich entscheidet eine Belästigung auszuführen, findet diese Begegnung bereits nicht auf Augenhöhe statt. Die belästigte Person kann für sich selbst entscheiden, mit welcher Reaktion sie sich wohl fühlt. Sie hat in diesem Moment aber nicht die Pflicht ruhig zu bleiben, Aufklärungsarbeit zu leisten oder einen cleveren Umgang damit zu finden.

Warum wird immer nur eine EK abgezogen?

Uns war wichtig keine Wertung vorzunehmen und damit eine Aussage darüber zu treffen, welche Form der Belästigung „schlimm“ oder „weniger schlimm“ ist. Daher gibt es unterschiedliche Konsequenzen (wie Aussetzen oder mehr Schritte für lila) aber keine Bewertung durch die Kapazitäten.

Was steht denn da auf dem Cover drauf?

Wir haben für das Cover belästigende Sprüche gesammelt, die Betroffene tatsächlich auf dem Heimweg zu hören bekommen haben. Dafür haben wir ein Dokument angelegt und Menschen gefragt, ob sie anonym ihre Geschichten teilen wollen. Die Aussagen wurden bewusst nicht zensiert oder abgemildert und sind damit ein sehr ehrliches Lagebild.

Die linken Spalten geben

belästigende Sprüche wieder, die im öffentlichen Raum gefallen sind. Die beiden rechten Spalten sind dagegen Aussagen, die im Anschluss zu Hause oder im Bekanntenkreis gesagt wurden. Diese wurde häufig als genauso verletzend waren oder sogar als noch unangenehmer wahrgenommen. Den Betroffenen wurde hier von Familie und Bekanntenkreis die Schuld an der Belästigung gegeben. Die Täter\*Innen wurden in Schutz genommen, die Schutzreaktion der Betroffenen wurde als "übertrieben" dargestellt oder es

Ich hab auch eine Frage!

Der Entstehungsprozess des Spiels ist auf der Webseite nachzulesen. Wenn du Fragen zum Spiel hast, schreib uns gerne auf Instagram oder über die Email Adresse, die du im Impressum der Webseite findest.

