KARTENSPIEL: Rise against repression

3–5 Spieler:innen | 10 Minuten | ab 12 Jahren

Dieses Spiel beginnt, wenn die Freiheit endet. Der Staat zerfällt. Das einst allmächtige Regime klammert sich nun mit Angst, Lügen und brutaler Gewalt an die Macht. Die Menschen sind hungrig, müde und werden überwacht. Jedes Wort wird kontrolliert, jeder Protest niedergeschlagen. Im Schweigen hallern Flüstern wider – von Veränderung, von Wahrheit, von Widerstand.

Ihr seid nicht allein. In verborgenen Räumen und geheimen Netzwerken nimmt eine Bewegung Gestalt an. Arbeiter:innen, Studierende, Journalist:innen, Nachbar:innen – ihr seid die Seele einer aufstrebenden Zivilgesellschaft. Ihr habt keine Panzer und kein Tränengas unter eurer Kontrolle. Aber ihr habt etwas Stärkeres: Überzeugung. Solidarität. Hoffnung.

Das Regime wird zurückschlagen. Es wird einschüchtern, spalten und versuchen, euch zu brechen. Doch wenn eure Hoffnung länger anhält als seine Repression – wenn eure Stimmen lauter werden können als sein Schweigen –, dann kann ein neuer Morgen anbrechen.

Arbeitet zusammen. Trefft schwierige Entscheidungen. Organisiert euch. Wagt etwas. … und denkt daran: Die Zukunft ist nicht garantiert – ihr müsst für sie kämpfen!

Ziel des Spiels

Ihr seid Teil der Zivilgesellschaft in einem repressiven Staat. Euer Ziel ist es, Proteste zu organisieren, um den Menschen Hoffnung zu geben, dieses Regime zu überwinden.

Material

- 25 Aktionskarten
- 9 Ereigniskarten
- 1 Karte „Hoffnung / Repression“
- 1 Würfel (W6)
- 2 kleine Holzklötzchen (oder Münzen)
- 5 Repressionskarten
- Erweiterung: 9 Rollenkarten „Zivilgesellschaft“ und „Informant“

Spielvorbereitung

Jede:r Spieler:in erhält 5 Aktionskarten. Legt die Karte mit den Leisten für Hoffnung und Repression in die Mitte des Tisches. Platziert einen Spielstein auf Stufe 1 der Hoffnung und einen Spielstein auf Stufe 1 der Repression.

Legt den Würfel neben die Skala.

Ereignisstapel vorbereiten: Mischt alle Ereigniskarten und legt sie verdeckt neben die Hoffnungs- und Repressionsleiste. Dieser Stapel bildet den Ereignisstapel.

Zu Beginn jeder Runde nehmt ihr die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen in eine Reihe. Sobald 6 Karten aufgedeckt wurden, endet das Spiel mit dieser Runde.

Spielablauf

Alle Spieler:innen wählen ihre Aktionskarte für diese Runde. Sie legen sie verdeckt vor sich und decken sie gleichzeitig auf, sobald alle eine Karte gewählt haben. Die Karten werden entsprechend der Zahl oben rechts in aufsteigender Reihenfolge abgehandelt – beginnend mit der niedrigsten Zahl.

Befolgt anschließend die Anweisungen auf jeder Karte. Wenn zwei oder mehr Karten dieselbe Zahl haben, entscheiden die Spieler:innen untereinander, wer zuerst an der Reihe ist.

Wenn auf einer Karte dazu aufgefordert wird, würfelt. Wenn die gewürfelte Zahl höher ist als der aktuelle Wert der Repressionsleiste, ist alles in Ordnung. Wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich der Repression ist, erhaltet ihr die Karte „Du wirst überwacht“. Wenn ihr diese Karte bereits vor euch liegen habt, dreht sie um: Ihr seid nun im Gefängnis.

Wichtig: Ihr dürft nicht miteinander sprechen – es sei denn, die von euch gespielte Karte erlaubt es.

Hinweis: Hoffnung und Repression sind begrenzte Werte. HOFFNUNG kann nicht unter 0 oder über 6 steigen, REPRESSION nicht unter 1 sinken. Wenn eine der beiden Leisten bereits an ihrem Limit ist, wird jeder Karteneffekt ignoriert, der sie darüber hinaus verändern würde.

Spielende

Das Spiel dauert 6 Runden (jede Runde entspricht einem Monat) oder endet unmittelbar am Ende einer Runde, wenn alle Spieler:innen im Gefängnis sind oder die Hoffnung auf 0 fällt.

Ihr gewinnt, wenn am Ende des Spiels die Hoffnung der Menschen stärker ist als die Repression des Regimes.

Ihr verliert, wenn alle Spieler:innen inhaftiert sind oder wenn die Hoffnung am Ende einer Runde auf 0 fällt. Ihr verliert ebenfalls, wenn nach sechs Monaten die Repression größer ist als die Hoffnung.

Möglichkeiten, das Spiel an euren Unterricht anzupassen …

Um die Bedingungen in unterschiedlichen Arten von Regimen zu „simulieren“, könnt ihr die Startwerte auf der Hoffnungs-/Repressionsleiste verändern. Ihr könnt zum Beispiel mit 3 Hoffnung und 1 Repression beginnen. Für ein sehr repressives System könnt ihr mit 1 Hoffnung und 4 Repression starten.

Um das Spiel noch schwieriger zu machen, verändert den Ereignisstapel: Verwendet mehr negative Karten, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Oder erstellt mehr orangefarbene Karten, sodass die Spieler:innen im Spiel mehr diskutieren und als Gruppe mehr Entscheidungen treffen müssen.

Erweiterung: Unter euch befinden sich Informanten der Geheimpolizei.

Nehmt alle Rollenkarten "Zivilgesellschaft" plus eine Karte "Informant". Mischt sie gründlich und teilt jeder Person eine Karte verdeckt aus. Die zusätzlichen Karten werden aus dem Spiel genommen, ohne sie aufzudecken.

Als Informant:in der Geheimpolizei gewinnt ihr, wenn die Zivilgesellschaft verliert.

Um ein repressiveres Regime zu simulieren – wie es in manchen Ländern gegen Ende der kommunistischen Herrschaft der Fall war –, könnt ihr 2 oder sogar 3 Informantenkarten verwenden.

In diesem Fall muss immer mindestens eine Zivilgesellschaftskarte enthalten sein, und die Gesamtzahl der Karten muss um eine Karte höher sein als die Anzahl der Spieler:innen.