



TACEO#1

TACEO#1 ist das erste Spiel in einer Reihe, die zu einer Reflexion und Praxis über Schutzmöglichkeiten vor der Polizei anregen soll.

Wie spielen

Stufe 1

Legen Sie den Stapel der gemischten VERHÖRKARTEN verdeckt zwischen die Spielenden. Es gibt zwei Arten von Karten auf diesem Stapel: Karten mit Bildern und Karten mit einem Fragezeichen versehen. A zieht eine Karte und beschreibt B das darauf zu sehende Bild. Wenn die Karte mit einem Fragezeichen versehen ist, muss A ein erfundenes Bild beschreiben, ohne das B herausfindet das A lügt. Das Ziel von B ist es herauszufinden, ob A ihm ein real existierendes Bild beschreibt oder ob es sich um ein erfundenes Bild handelt. Bei der nächsten Karte können die Rollen getauscht werden. Wenn mehr als zwei Personen spielen, muss A die Karte beschreiben bzw. vor B, C und D lügen und diese müssen separat herausfinden ob A lügt oder die Wahrheit sagt.

Sie können am Spielanfang entscheiden ob Sie die Punkte zählen möchten. In diesem Fall, verwenden Sie das folgende System:

- 1 Punkt für A wenn es A gelingt B zu täuschen.
- 1 Punkt für B - und C und D, (falls mehr als zwei Menschen spielen) wenn sie herausfinden, ob A lügt oder die Wahrheit sagt.
- Wenn mehr als zwei Menschen spielen, erhält A nur einen Punkt, wenn keiner der anderen Spielenden herausfinden konnte, ob A lügt bzw. die Wahrheit sagt.

Stufe 2

Nachdem Sie einige Male gespielt haben und sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben, können Sie das Spiel ein bisschen schwieriger gestalten ; B, C und D können A, während A das Bild beschreibt, Fragen zu dem Bild stellen.

Stufe 3

Mischen Sie den Stapel mit den VERHALTENSKARTEN und legen Sie ihn neben den Stapel mit den VERHÖRKARTEN. Zu jeder VERHÖRKARTE zieht A nun auch eine VERHALTENSKARTE. Diese Karten geben A einen Hinweis darauf, mit welchem Verhaltensmuster A das Bild, ob erfunden oder wahr, zu beschreiben hat. Siehe die Anweisungen auf FIGURE 1.1 Obwohl dieses Element keinen großen Einfluss auf das Spiel hat ermöglicht es die Körpersprache auf die bei einem Verhör geachtet wird, zu erkennen und sich damit vertaut zu machen.

Was dieses Spiel zu vermitteln versucht

Ein ähnliches kleines Spielchen wird in Polizeiakademien genutzt, um die Befragung von Verdächtigen zu üben. Genauer gesagt, wird es verwendet, um den Moment zu erkennen an dem ein Mensch zu lügen beginnt. Mit diesem Spiel wird schnell festgestellt, dass es für einen unvorbereiteten Menschen äußerst schwierig ist, mit dem Erfinden einer Geschichte, zu lügen oder die Wahrheit zu verbergen. Dies erfordert eine große Vorstellungskraft, eine starke Selbstbeherrschung sowie ein sehr gutes Gedächtnis - vor allem, wenn es darum geht ohne Notizen, genau dieselbe Geschichte einen Tag oder einen Monat später fehlerfrei erneut zu erzählen. Darüber hinaus werden wir während eines Polizeiverhörs mit

Personen konfrontiert, die darin geschult sind, Lügen aufzudecken, und in der Lage sind, ganz verschiedene Strategien anzuwenden, um Personen, die im Verdacht stehen etwas zu verbergen, Fallen zu stellen.

Kurz gesagt, so verständlich und legitim es ist die Polizei anlügen zu wollen, ist es wichtig zu erkennen, dass diese Praxis sehr oft eine Gefahr darstellt, die sich gegen die befragte Person wendet. Ich möchte dieses Spiel nutzen, um daran zu erinnern, dass es in einer solchen Situation nicht der beste Schutz ist, die Polizei anzulügen, sondern ganz einfach die Aussage zu verweigern.

Und was schon wieder ist das Problem mit der Polizei?

Meiner Meinung nach (sowie meiner Analyse der Weltgeschichte nach) war die Polizei immer ein autoritärer Apparat im Dienste eines autoritären

Staates. Egal in welchem Land und zu welcher Epoche, die Polizei ist die Institution, die die bestehende Ordnung gegen jeden Versuch eines emanzipatorischen und radikalen Wandels verteidigt. Hinzu kommt die inhärente Unterdrückung, die in der Tat bescheitert dass eine Kategorie von Menschen bewaffnet wird und die Funktion bekommt, den Rest der Gesellschaft zu kontrollieren.



TACEO#1

TACEO#1 is the first game of an serie of games designed to stimulate thought in a playful way about how to protect yourself from the police.

How to Play

Level 1

Place the stack of shuffled INTERROGATIONCARDS face down between the players. There are two types of cards in this deck: cards with pictures and cards with a question mark on them.

Player A takes a card and describes Player B the picture on it. If the card has a question mark on it, A must make up a picture without B finding out that A is lying. The goal of B is to find out whether A is describing a real picture or whether they are lying. On the next card the roles can swap. If more than two people play, A must describe the card to B, C and D and they must find out separately if A is lying or telling the truth.

You can decide at the beginning of the game if you want to count points. In this case, use the following system:

- 1 point for A if they manage to fool B.
- 1 point for B - and C and D if more than two people play - if they find out correctly if A is lying/telling the truth.
- If more than two people play, A only gets a point if none of the other players could find out whether A is lying/telling the truth.

Level 2

After you have played a few times and become familiar with the game, you can make the game a little bit harder. B - and C and D - can now ask questions to A during the description.

Level 3

Shuffle the BEHAVIORCARD stack and place it next to the stack with the INTERROGATIONCARDS. For each INTERROGATIONCARD, A now also takes a BEHAVIORCARD. These cards give A an indication



of which body language to use when describing the picture or the lie.

See the instructions of FIGURES 1.1

Although these behaviors do not have much influence on the game, it helps to become familiar with the body language that the police pay attention to during an interrogation.

What this game tries to convey

A similar little game is used in police academies to practice questioning suspects. More specifically, it's used to learn how to tell when someone is lying. In this game, it is quickly discovered that it is extremely difficult for an unprepared person to lie or hide the truth by inventing a story. This requires a great imagination, strong self-control, a very good memory - especially when it comes to retelling exactly the same story 1 day or 1 month later without mistakes. Also, during a police interrogation, you are confronted with people who are trained to uncover lies and who are able to use very different strategies to trap people suspected of hiding something. In short, as understandable and legitimate as it is to want to lie to the police, it is important to recognize that this practice very often poses a danger for the person being questioned. I would like to use this game to remind you that in such a situation the best protection is not to lie to the police, but refuse to testify.

And what again is the problem with the police?

In my opinion (as well as my analysis of world history) the police has always been an authoritarian apparatus in the service of an authoritarian state. Whatever the country and whatever the period, the police is the institution that defends the existing order against any attempt at emancipatory and radical change. In addition, there is the inherent oppression that comes from the fact that one category of people is armed and has as a function to control the rest of society.



TACEO#1

TACEO#1 est le premier jeu d'une série conçue pour stimuler une réflexion et une pratique sur la manière de se protéger face à la police.

Comment jouer

Étape 1

Poser entre les joueurs*joueuses le tas de cartes INTERROGATIONS mélangées face cachée. Dans ce tas, il y a deux types de cartes : les cartes avec des images et les cartes avec un point d'interrogation.

A va tirer une carte et décrire à B l'image qui s'y trouve. Dans le cas où la carte comprend un point d'interrogation, A va inventer une image tout en cachant à B qu'il*elle est en train de mentir. B doit trouver si A lui décrit une image réellement existante ou si il*elle invente.

Inverser les rôles avec la carte suivante. Si vous jouez à plus de deux personnes A devra décrire la carte/mentir devant B, C, et D et ces derniers devront décider séparément si A ment ou dit la vérité.

Si vous décidez ensemble de jouer en comptant les points, vous pouvez utiliser le système suivant :

- 1 Point pour A si il*elle réussit à tromper B.
- 1 Point pour B - et C et D - si il *elle trouve si A ment/dit la vérité.
Si vous jouez à plus de deux personnes, A recevra uniquement un point si aucune personne n'a pu se prononcer correctement si il*elle ment/dit la vérité.

Étape 2

Après vous être familiarisé avec le jeu, vous pouvez passer à l'étape suivante où B - et C et D - peuvent maintenant poser des questions à A durant sa description.

Étape 3

Lorsque vous désirez passer à cette étape, mélangez le tas de cartes ATTITUDE et posez-le à côté du tas de cartes INTERROGATION.

À chaque carte INTERROGATION A va également tirer une carte ATTITUDE. Ces cartes vont donner à A des indications sur le langage corporel à adopter durant la description de l'image ou du mensonge. Voir les indications de la FIGURE 1.1

Même si cet élément n'aura pas un grand impact en matière de mécanisme de jeu, il vous permettra de vous familiariser et de reconnaître le langage corporel auquel la police porte de l'importance lors d'un interrogatoire.

Ce que ce jeu essaie de transmettre

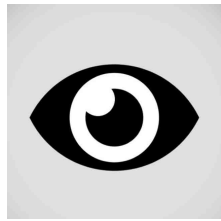
Un jeu similaire est utilisé dans les académies de police comme entraînement pour interroger des suspects. Plus précisément, il est utilisé pour s'entraîner à reconnaître l'instant où une personne est en train de mentir. Avec ce jeu, on remarque rapidement que c'est extrêmement difficile pour une personne non préparée et sous pression de mentir ou de dissimuler la vérité en inventant une histoire. Cela demande une grande imagination, une forte maîtrise de soi, une très bonne mémoire - surtout lorsqu'il s'agit de ré-expliquer exactement la même histoire une journée ou un mois plus tard sans commettre d'erreur sans avoir pu prendre de notes. Dans le cadre d'un interrogatoire de police, on se trouve face à des personnes entraînées à détecter les mensonges et aptes à utiliser toutes sortes de stratégies pour tendre des pièges aux personnes suspectées de cacher quelque chose.

Bref, si on part du principe que c'est bien légitime de vouloir mentir à la police, il est important de réaliser que cette pratique est très souvent une mise en danger qui se retourne contre la personne interrogée. J'aimerais profiter de ce jeu pour rappeler que la meilleure manière de se protéger face à un interrogatoire de police n'est pas de mentir mais de garder le silence et de refuser de faire des déclarations.

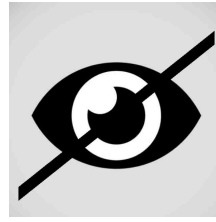
Et c'est quoi déjà la problème avec la police?

De mon avis (et de ce que je retiens de l'Histoire du monde) la police a toujours été un appareil autoritaire protégeant un état autoritaire. Peu importe dans quel pays et à quelle époque, la police est l'institution qui défend l'ordre existant contre toute tentative de changement émancipateur et radical. A cela s'ajoute l'oppression inhérente que représente le fait qu'une catégorie de personnes est armée et reçoit pour fonction de contrôler le reste de la société.

Figure 1.1



- regarder l'autre dans les yeux
- look into the eyes of the other person
- dem anderen in die Augen schauen



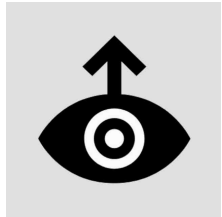
- ne pas regarder l'autre dans les yeux
- do not look into the eyes of the other person
- dem anderen nicht in die Augen schauen



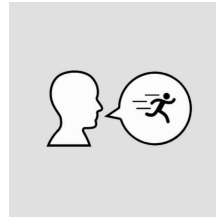
- bouger nerveusement sur sa chaise
- move nervously on the chair
- sich nervös auf dem Stuhl bewegen



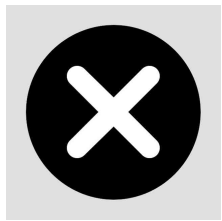
- Hésiter avant de répondre / décrire
- hesitate before answering / describing
- Zögern vor dem antworten / beschreiben



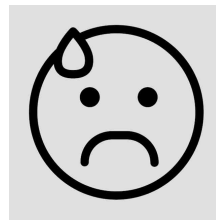
- Regarder fréquemment vers le haut
- often looking up
- Häufig nach Oben schauen



- Parler plus rapidement que de normal
- talking faster than you normally do
- Schneller reden als gewohnt



- faites ce qui vous plaît ou restez "normal"
- do what you like or keep a "normal" behavior
- Agiere wie du willst oder bleib "normal"



- bafouiller, se reprendre, hésiter
- stutter, hesitate
- stottern, zögern,

Credits

FR

DE

ENG

TACEO#1 est un jeu propulsé par le Projet Evasions. Les images proviennent en grande majorité du site Unsplash.com. Merci à toutes les personnes ayant aidé pour les playtests, les relectures, les traductions, l'impression et la diffusion. N'hésitez pas à me faire des retours de votre expérience de jeu par mail.
Imprimé à Bâle / Phoenix Druckerei.

TACEO#1 ist ein Spiel herausgegeben vom Projekt Evasions.
Die meisten Bilder stammen von der Website Unsplash.com.
Vielen Dank an alle, die für den Spieltest, das Korrekturlesen, die Übersetzung, den Druck und die Verteilung geholfen haben. Feedback können gerne per mail geschickt werden.
Gedruckt in Basel bei der Phoenix Druckerei

TACEO#1 is a game powered by the Projekt Evasions.
Most of the images are from the website Unsplash.com.
Many thanks to all those who helped with playtesting, proofreading, translation, printing and distribution.
Mail-feedback are welcome.
Printed in Basel at the Phoenix Druckerei.

Inventaire :

- 50 cartes INTERROGATION (images et points d'interrogations)
- 10 cartes ATTITUDE

Spielzubehör :

- 50 VERHÖRKARTEN (Bilder + Fragezeichen)
- 10 VERHALTENSKARTEN

Play accessories :

- 50 INTERROGATIONCARDS (cards with question marks or pictures)
- 10 BEHAVIORALCARDS

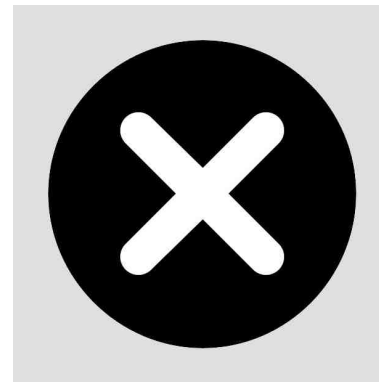
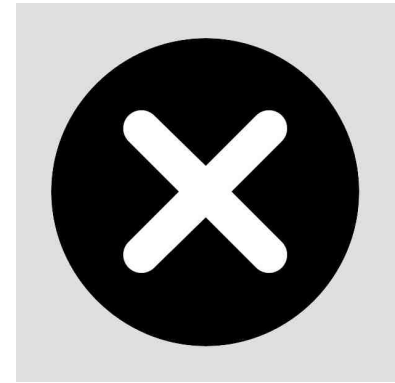
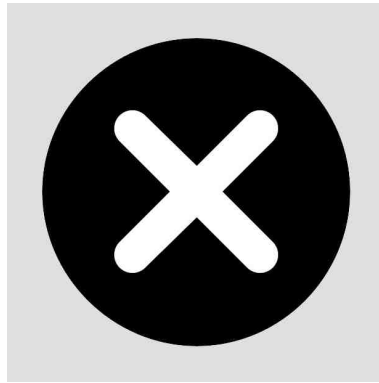
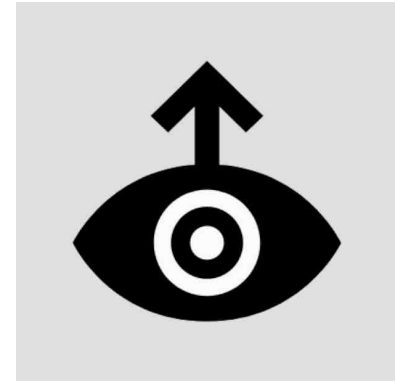
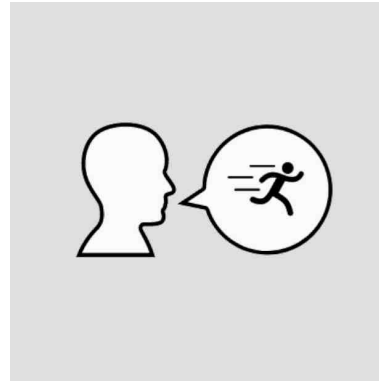
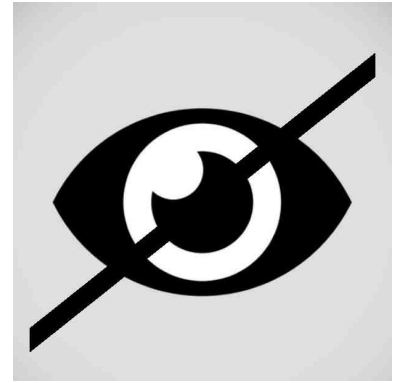
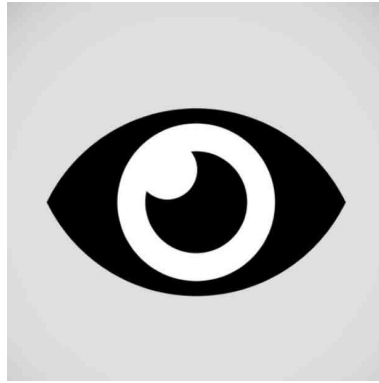
Verhaltenskarten



Cartes Attitude



Behaviorcards



Verhaltenskarten



Cartes Attitude



Behaviorcards



