

# Sensitivity

## *SPIELANLEITUNG*

Sensitivity ist für 2 bis 6 Spieler:innen und ab 18 Jahren.

Gestaltet für Paare, Freund:innen, Bekannte, sowie jede sexuelle Orientierung und Genderidentität.

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Willkommen zur erotischen Liebesreise auf die Insel der Lust.

Ihr seid eingeladen, auf den Pfaden der Wünsche und Fantasien zu wandeln. Dabei könnt ihr mehr über eure eigene Sexualität und die der anderen entdecken.

Das Spiel bietet den Rahmen für echte Zustimmung.

Ihr bestimmt, was ihr heute gemeinsam spielerisch erleben möchtet und welche Grenzen dabei wichtig sind. Sensitivity passt sich euch und eurer Lust – in all ihrer Vielfalt – an. Sensitivity wird euren ERFAHRUNGSSCHATZ erweitern und damit zum Schönsten Spiel der Welt.

Das  
schönste Spiel  
der Welt

## DAS SPIELMATERIAL

\* Großer Spielplan DIE INSEL DER LUST

\* MAGISCHER PFEIL (Drehpfeil) in der Mitte des Spielplans

80 Spielkarten aus vier Kategorien

20 Spielkarten GESPIELT

20 Spielkarten GESPÜRT

20 Spielkarten GETEILT

20 Spielkarten GEWUSST

6 JA-Plättchen

6 NEIN-Plättchen

36 Zahlen-Plättchen

6 ERFAHRUNGSSCHATZ-Münzen

18 Glassteine

\* Stoffsäckchen

\* FANTASIE-REISE (Eine kurze Geschichte über eure Reise zur Insel der Lust)

Und zu eurer Sicherheit:

\* OH JA! / STOPP – Marker

\* REISEAPOTHEKE: 4 Erste-Hilfe-Karten für unerwartete Emotionen & Situationen

Legt all diese Elemente bereit.



## 1. SPIELAUFBAU

- \* Breitet den Spielplan vor euch auf.
- \* Montiert den magischen Pfeil und fixiert ihn in der Mitte des Spielplans [Bild].
- \* Ordnet die 80 Spielkarten in 4 Stapel: GEWUSST, GETEILT, GESPIELT und GESPÜRT. Mischt die 4 Stapel getrennt voneinander und legt sie neben dem Spielbrett auf. Auf jeden der 4 Stapel legt ihr jeweils das Deckblatt der entsprechenden Kategorie.
- \* Legt Glassteine, Plättchen und die Fantasiereise bereit.

### *Weitere Spiel-Impulse:*

*Kann der Ort für eure Reise zur Insel der Lust noch stimmiger gestaltet werden? Denkt an einen schönen Geruch, oder an lustvolle Dekoration! Welche Kleidung wollt ihr zum Spiel tragen? Steht das Telefon auf lautlos? Wollt ihr vereinbaren, dass alles Gesagte unter euch bleibt?*

## 2. EINSTIMMUNG

Eure gemeinsame Reise zur Insel der Lust beginnt. Dafür nehmt die FANTASIEREISE und vereinbart, wer sie gerne vorliest. Optional könnt ihr euch die FANTASIEREISE auch vorlesen lassen.

Scannt dazu den QR-Code *[alte Version]*:



## 3. DIE 4 SPIELE-KATEGORIEN

Ihr seid auf der Insel der Lust gelandet. Ihr lernt nun die Spielkategorien GEWUSST, GETEILT, GESPIELT und GESPÜRT kennen. Dreht den Magischen Pfeil. Zeigt er auf dich dann nimm die Deckkarte von GEWUSST und lese sie vor. Reihum lesen die anderen Spielenden die Kategorien GETEILT, GESPIELT und GESPÜRT vor.

*Mit dem Magischen Pfeil wird im Spiel immer die Person bzw. die Personen für die nächste Aufgabe bestimmt. Zeigt der Pfeil 2-mal hintereinander auf dieselbe Person ist automatisch die Person an der Reihe die reihum (im Uhrzeigersinn) am nächsten ist. Dasselbe gilt, wenn der Pfeil genau zwischen 2 Personen zum Stehen kommt. Im Weiteren wird dafür nur mehr dieses Symbol verwendet:*



## 4. GRENZEN BESTIMMEN

Folgende 3 Intensitäten helfen euch eure Grenzen für das heutige Spiel zu bestimmen:



### 1 RUHIGE INTENSITÄT

Angezogen, minimale körperliche Berührung (z.B. Umarmung oder Kuss auf Wange) und ohne größere emotionale Herausforderungen

### 2 PRICKELNDE INTENSITÄT

In Unterwäsche, mit Berührungen (ausgenommen Vulva, Penis & Brustspitze) und mit größeren emotionalen Herausforderungen

### 3 HEISSE INTENSITÄT

Nackt, mit körperlichen Berührungen ohne Einschränkung und mit allen emotionalen Herausforderungen

**WICHTIG:** Die 3 Intensitäten bestimmen was im Spiel möglich ist und nicht, dass das gesamte Spiel so (z.B. nackt) gespielt werden muss!



## ABSTIMMUNG

### **Kennt ihr euch gut und/oder seid ihr intim miteinander?**

Besprecht und beschließt einfach in welcher Intensität ihr heute spielen möchtet.

### **Kennt ihr euch und seid nicht intim miteinander?**

Offene Abstimmung: Auf 1,2,3 zeigen alle gleichzeitig mit den Fingern ihrer rechten Hand welche Intensität sie spielen möchten.

### **Kennt ihr euch nicht?**

Anonyme Abstimmung: Alle nehmen ein 1er, 2er und 3er Plättchen und geben ihre Auswahl sodann verdeckt in das schwarze Säckchen. Leert den Sack und seht das Ergebnis.

**WICHTIG:** Für alle Abstimmungen gilt, dass die niedrigste gewünschte Kategorie das heutige Spiel bestimmt!

Legt nun die Anzahl der Grenz-Plättchen (1, 2 oder 3 analog der Intensität) auf den Spielplan.



## 5. SPIEL AUSWÄHLEN

Alle wählen 4 Spielkarten vom Stapel der Kategorien ihrer Wahl (Mehrfachauswahl möglich, aber immer nur die oberste Karte möglich). Alle lesen nun für sich ihre 4 Karten durch und wählen aus den 4 Karten 1 Spielkarte aus, die sie am liebsten spielen möchten.



### STELLE DEIN SPIEL VOR

 Warum möchtest du diese Spielkarte gerne spielen?

Begeistere die anderen dafür! Lege dann diese Karte auf eine der Markierungen am Spielplan vor dir. Reihum machen das alle ebenso. Die übrigen Spielkarten in eurer Hand behaltet ihr.

**Wichtig:** Bei 2 Spieler:innen: Empfiehlt jeweils noch eine 2. Karte und legt sie auf das Spielbrett, sodass 4 Spiele zur Auswahl stehen.

## ABSTIMMUNG DER SPIELE

 Nimm nun 2 Glassteine und setze sie auf zwei verschiedene, Spielkarten. Reihum machen das alle ebenso. Du darfst dabei auch auf deine eigene Karte setzen. Kommt es zu einem eindeutigen Ergebnis? Die Wahl für das Spiel ist getroffen!



Besteht ein Gleichstand zwischen 2 oder mehreren Spielkarten? Dann nehmen alle einen zusätzlichen Stein und setzen reihum weiter bis es ein eindeutiges Ergebnis gibt.

## 6. SPIELEN

Die Spielkarte mit der meisten Zustimmung wird nun gespielt! Legt das OH JA-Plättchen auf den Spielplan.



Wenn deine Karte gespielt wird übernimmst du die Rolle der/des Spielleiters / Spielleiterin. D.h. du 1) liest die Spielanleitung vor; 2) drehst den Magischen Pfeil und 3) bist verantwortlich, dass eure Grenzen eingehalten werden;

Bei den Karten GEWUSST und GETEILT stehen die Anleitungen auf den farblich passenden Zusatzkarten. Bei den Karten GESPIELT und GEFÜHLT stehen die Anleitungen auf der jeweiligen Karte.

Lasst euch Zeit. Stellt Fragen, wenn etwas unklar ist. Besprecht Situationen, wenn der Bedarf dazu entsteht und bleibt in Situationen, die euch sehr gut gefallen.



**WICHTIG:** Du kannst jederzeit das OH JA-Plättchen umdrehen und damit das Spiel unterbrechen. Sucht für die Situation eine Lösung, die für alle passt. Wenn ihr Unterstützung braucht, lest die 4 Notfall-Karten der Reiseapotheke.

## ERFAHRUNGSSCHATZ

Legt eine SPIEL-Münze auf die Zahl 1 am Spielplan (später auf 2, 3 usw.). Es ist das Symbol für eure Erfahrungen, die ihr im Spiel macht. Es ist euer ERFAHRUNGSSCHATZ!



## 7. NEUE RUNDE

Für die nächste Runde können alle verbliebenen Spielkarten in deiner Hand erneut zum Zug kommen. Zusätzlich wählt ihr 2 weitere Karten und wiederholt den Ablauf analog von 5. bis 7. bis ihr insgesamt 6 Spielkarten gespielt habt.

Vielleicht haben sich die Wünsche für das Spiel ja zwischenzeitlich verändert? Dann ändert eure Grenzen. War euch die Reise zu kurz oder habt ihr Lust auf mehr? Dann startet doch noch ein Spiel!

## 8. ENDE DER REISE

Tauscht euch zum Abschluss noch mit z.B. folgenden Fragen aus: Worüber habe ich mich heute besonders gefreut? Was hat mich besonders überrascht? Was nehme ich von unserem Spiel heute mit? Was ist für mich der ERFAHRUNGSSCHATZ?

Bedankt euch zum Abschluss bei euren Mitspielenden!

