

# **SCRUM CARD GAME**

## **Handbuch**

**Timofey (Tim) Yevgrashyn**

**Nils Bernert**

**Oliver Merkel**

---

# SCRUM CARD GAME: Handbuch

von Timofey (Tim) Yevgrashyn, Nils Bernert und Oliver Merkel

Version 3.0.1, November 2016, <http://scrumcardgame.com> für aktualisiertes und zusätzliches Material.  
Copyright © 2010, 2016 Timofey (Tim) Yevgrashyn, Nils Bernert, Oliver Merkel, alle Rechte vorbehalten.

SCRUM CARD GAME ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Englischer Originaltext der Lizenz:

You have permission to use, copy and redistribute the material in any medium or format and also remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made.

**ShareAlike** — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.

All logos, brands, and trademarks mentioned belong to their respective owners.

---

---

# Inhaltsverzeichnis

1. SCRUM CARD GAME Spielregeln .....	1
Worum geht es beim SCRUM CARD GAME? .....	1
Spielziel .....	1
Spielmaterial .....	1
Spielvorbereitung .....	2
Planung .....	2
Tägliche Arbeit während der Iteration .....	2
Sprint-Review und Retrospektive .....	4
Debriefing .....	4
2. Bezug des Spielmaterials .....	5
Bestellung eines gedruckten Spielsatzes .....	5
Print-and-Play .....	5
3. Über die Autoren .....	7
Timofey Yevgrashyn .....	7
Nils Bernert .....	7
Oliver Merkel .....	7

---

# Kapitel 1. SCRUM CARD GAME

## Spielregeln

### Worum geht es beim SCRUM CARD GAME?

Das SCRUM CARD GAME ist ein Simulationsspiel, bei dem die Teilnehmer SCRUM-Sprintzyklen nachstellen, bzw. durchspielen. Dies geschieht in Teams, die jeweils für sich kollaborativ arbeiten. Diese einfache Spielsimulation kann dazu dienen, die Teilnehmer auf die Art der Arbeit eines Scrum-Teams vorzubereiten. Ein positiver Lerneffekt wird durch aufkommende Fragen und begleitende Diskussion gefördert.

Das Spiel kann typischerweise begleitend zu einem agilen Training oder Workshop stattfinden. Vorhandene Kenntnisse der Teilnehmer über das Scrum-Framework oder agile Methoden sind dabei hilfreich, jedoch nur eingeschränkt notwendig.

Die Teilnehmer bilden möglichst gleich große Teams von 4 bis maximal 6 Personen.

## Spielziel

**Zielsetzung:** Ihr seid konkurrierende Entwicklerteams mit dem Ziel, eine neue Anwendung auf den Markt zu bringen. Das produktivste Team gewinnt! :-)

## Spielmaterial



Das wesentliche Scrum Card Game-Spielmaterial.

Ein Spielsatz besteht aus

- Pro Team ein Kartensatz (Stories, Events, Probleme und Lösungen),
- Zwei sechsseitige Würfel pro Team,

- Flipchart,
- Papier oder Haftnotizzettel und Stift.

## Spielvorbereitung

- Verteile einen Satz Story-Karten an jedes Team.
- Die Story-Karten stellen das initiale “Backlog” dar.
- Das Backlog ist bereits priorisiert durch eine
  - Abarbeitungsreihenfolge laut Nummer links oben und
  - dem abgeschätzten Stundenumfang zur Bearbeitung laut Nummer rechts unten auf den Story-Karten.
- Die Simulationsdauer beträgt 3 Tage pro Iteration bei maximal 3 Iterationen.
- Jede Iteration besteht aus:
  - a. Planung, Prognose und Selbstverpflichtung entsprechend eigener Planung
  - b. Arbeit während des Sprints
  - c. Sprint-Review und Retrospektive
- Das Team erstellt ein simples Task Board mit drei Spaltenüberschriften namens
  - TODO,
  - IN PROGRESS und
  - DONE.

Mit einfachen beschrifteten Haftnotizzeteln als Spaltenüberschriften kann das Task Board auf einem Tisch ausgelegt werden. Mit während des Spiels beschrifteten weiteren Haftnotizen wird dann der Fortschritt für die einzelnen Stories transparent gemacht.

- Erstelle ein Flipchart mit zwei Spalten pro Team namens PLAN und GESCHAFFT zur Visualisierung von Prognose und tatsächlich erreichter Lieferleistung.

## Planung

- Frage das Team: “Wieviele Features glaubt ihr pro Iteration liefern zu können?”
- Bitte das Team in der ersten Runde die durchschnittliche Anzahl an Mann-Stunden, die sie pro Iteration arbeiten werden, abzuschätzen. Eine optimistische Prognose ist zulässig. :)
- Bitte das Team, Daten vorheriger Iterationen für 2. und 3. Planung einzubeziehen.
- Die Teams wählen Story-Karten aus dem Backlog und legen diese jeweils in die TODO-Spalte.
- Schreibe die Prognose jedes Teams als Summe der Schätzwerte, sowie die Story-Nummern auf ein Flipchart in eine “Plan”-Spalte.

## Tägliche Arbeit während der Iteration

Jede Iteration, also simulierter Sprint-Zyklus, besteht aus drei Tagen simulierter Spielzeit. Ein simulierter Spieltag bedeutet, dass jedes Teammitglied reihum einmal am Zug ist. Der erste Spieler

startet den simulierten Spieltag. Der letzte Teamspieler beendet den simulierten Arbeitstag mit seinem Zug. Der nächste Tag startet direkt danach, wenn jeder an der Reihe war. Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen jedes Teammitglieds:

- Eine Story auswählen, an der gearbeitet wird. Diese soll dann in der “IN\_PROGRESS”-Spalte stehen. Es muss deutlich (etwa durch Anzeigen mittels Fingerzeig oder Markierung) erkennbar sein, welche Story gewählt ist.
- Mit 2 Würfeln würfeln, um die am Tag “geleistete Arbeitszeit” zu ermitteln.
  - Verteile die Würfel in der ersten Runde erst nach Erklärung dieses Regelschrittes.
- Die gewürfelten Augen werden von der verbleibenden Arbeitszeit auf der Story-Karte, an der gerade gearbeitet wird, abgezogen.
  - Die Spieler rechnen die verbleibenden Stunden aus. Das hilft, um Fehler zu vermeiden.
  - Um das Tracking zu vereinfachen, können die Teilnehmer eine Haftnotiz auf die Story kleben und darauf die verbleibende Zeit notieren.
- Ziehe eine Karte aus dem “Chance”-Stapel.
  - Verteile die “Chance”-Karten in der ersten Runde nach Erklärung dieses Regelschrittes.
- Befolge die Anweisung der Karte. Es gibt 3 verschiedene Typen von “Chance”-Karten:
  - **Event** - eine einmalige Aktionskarte, die unmittelbar ausgeführt und danach entfernt wird.
  - **Problem** - diese “anhänglichen” Karten blockieren die Fertigstellung der bearbeiteten Story. All solche Probleme existieren auch im wahren Leben, so dass Teammitglieder typischerweise aus ihrer Erfahrung Beispiele und Erlebnisse erzählen können. Eine Story-Karte kann durch mehrere Problemkarten blockiert sein.
    - Ist eine Story “blockiert”, so darf dennoch an dieser weitergearbeitet werden, so dass die Stunden bis auf 0 reduziert werden können.
    - “Blockiert” bedeutet, dass die Story nicht in “DONE” geschoben werden darf. Das Team muss zuvor für jedes Problem der Karte eine passende Lösung finden.
    - Manchmal können positive Events helfen, ein Problem zu lösen :-)
  - **Solution** - Eine Fähigkeit im Team oder eine Aktion, die jederzeit anwendbar ist, um ein Problem zu lösen. Genau eine Blockade einer Story wird damit gelöst. Wenn sie angewendet wird, werden beide Karten entfernt.
    - Lösungen können angesammelt werden, wenn es keine passenden zu lösenden Probleme gibt. Sie gehören dem ganzen Team.
- Wenn eine Story fertig ist (0 Rest-Stunden und nicht blockiert) wird diese in DONE geschoben.
- DONE-Kriterien für eine Story sind:
  - Das Team arbeitete mindestens die Anzahl Stunden, die für die Story geschätzt wurden.
  - Die Story ist nicht durch ein Problem blockiert.

Nochmals zusammengefasst, macht jeder Spieler jeden Tag:

- Eine Story auswählen, die bearbeitet werden soll.
- Beide Würfel werfen.
- Eine “Chance”-Karte ziehen und befolgen.

## Sprint-Review und Retrospektive

- Nach 3 Runden ist ein Sprint vorbei.
- Jedes Team präsentiert die fertiggestellten Stories (d.h., nur die Stories in der DONE-Spalte) und berechnet als Resultat die Stunden-Summe der DONE-Stories.
- Vergleicht das Resultat mit dem initialen geplanten Stunden.
- Begutachtet nicht fertiggestellte Stories und bespricht die Gründe dafür. Diskutiert auch, wie diese in den nächsten Sprint mit einfließen.
- Reflektiert darüber, wie man im nächsten Sprint besser performed und mehr als Resultat erreichen kann.

## Debriefing

Zur Nachbesprechung benutzt ihr das Flipchart mit der Visualisierung der Daten “PLAN” und “GESCHAFFT” pro Team.

Typische Themen

- “Geplant” vs. “Geschafft”
- Velocity-Schwankungen
- Stundenschätzung vs. geleistete Arbeit (Original-Schätzungen)
- Eintretene Risiken (technische, personenbezogene, ungeplante Events)
- Welche Risiken sind am problematischsten?
- Können wir negative Events vorhersagen?
- etc...

---

# Kapitel 2. Bezug des Spielmaterials

## Bestellung eines gedruckten Spielsatzes

Aktuell kann man einen gedruckten Spielsatz der Spielkarten und weiteres Material beziehen unter <http://scrumcardgame.com>.

## Print-and-Play

Der wahrscheinlich kreativere Ansatz ist die eigene Erstellung des Spielmaterials. Das Design der Spielkarten für das Scrum Card Game ist als PDF oder auch im Quellformat zur eigenen Erstellung des PDF erhältlich. Wenn Blankovisitenkarten aus dem Büro- und Schreibwarenbereich erhältlich sind, dann besteht die Möglichkeit, die Blankokarten mit einem solchen PDF zu bedrucken. Natürlich kann auch auf normales Papier gedruckt und dann die Einzelkarten händisch geschnitten werden. Schwereres Papier erhöht dabei die Haltbarkeit der Karten. Zum besseren Schutz könnten die Karten dann laminiert werden. Die Laminierfolie sollte dabei nicht glänzend gewählt sein. Wenn Karten mit eigenen oder veränderten Texten erstellt werden sollen, bzw. diese sich noch ändern können, ist es dann ein anderer möglicher Ansatz, die gedruckten Karten in Schutzhüllen für einzelne Visitenkarten zu stecken. Die Spielkarten bleiben während des Spiels dann in den Schutzhüllen, können bei Bedarf herausgenommen, verändert, ersetzt und dann wieder in die Schutzhülle gesteckt werden.



Wählt man die Kartengröße von Standardvisitenkarten (85mm x 54mm), so können im Handel erhältliche Schutzhüllen für Visitenkarten genutzt werden.

Statt Schutzhüllen für Visitenkarten aus dem Büroartikelbereich findet man in Spielgeschäften ähnliche Hüllen für Sammelkartenspiele, englisch Trading Card Games (TCGs). TCG-Spieler schützen oft ihre Karten mit Kartenhüllen (englisch Card Sleeves) oder Kartenschutz (englisch Card Protectors). Diejenigen, die Standardvisitenkarten entsprechen, werden als Standard American Board Game Sleeves (56mm x 87mm) bezeichnet.



Üblicher für TCGs ist die sogenannte Standard Card Size (88mm x 63mm) mit Sleeve Protectors, die ein wenig größer als die Karte selbst sind (91mm x 66mm). Gibt es diese in verschiedenen Ausführungen, ist es auch hier ratsam, nicht glänzende Kartenhüllen zu verwenden.

---

# Kapitel 3. Über die Autoren

## Anmerkung

Bitte beachten, dass die Autorenbeschreibungen in unterschiedlichen Sprachen wiedergegeben sein können.

## Timofey Yevgrashyn

I'm an experienced Agile Manager with consulting, coaching and training expertise. My personal experience in IT industry starts back at 1998, from which more than 12 years I had been managing effective software teams and most of the time with Agile methods. Over last eight years, I am sharing the knowledge and experience as a Trainer, Agile Coach, and Consultant.

I have proven track record of launching and leading Agile/Lean transformations that lead to aligning delivery with business goals. By 2016 I have helped to more than 50 teams from over 10 countries, done about 3000 hours of Agile training for over 4000 people. My specialties: Agile and Lean based processes, Agile Product Management, Organizational Culture transformation, Leadership Coaching.

My work is always pragmatic and practical and training is more an interactive workshop than just a theory. I'm a big fan of education with games and is the author of several Agile games.

Since 2009, I write for my Russian-speaking blog "The Improved Methods" (<http://tim.com.ua>) to popularize Agile/Lean mindset and methods on Eastern Europe. Also, I'm an experienced public speaker participated in international and local conferences. You can find the archive of slides on my site. Or simply invite me to your conference for the talk or a workshop. :-)

## Nils Bernert

Meine Haupttätigkeit ist Agiles Coaching mit Fokus auf skalierstes agiles Umfeld bei Valtech Deutschland in München für Kunden im In- und Ausland.

Nach dem Studium bin ich seit 2001 in der IT und unterstütze bereits seit 2007 Teams und Organisationen mit Scrum & agile Methoden im skalierten Umfeld.

Dazu halte ich Scrum Trainings, Scrum Einführungen und Workshops in Deutschland und auch europaweit.

Als Lean Startup Enthusiast bin ich ein Verfechter des Einsatzes von Lean Startup Methoden auch im Corporate Umfeld zur Produktentwicklung und Innovation. Ich bin als Mentor und Organisator der Lean Startup Machine Munich aktiv.

## Oliver Merkel

I am an Electrical Engineer and Computer Science guy. Currently not really in need for any more sophisticated advertising. Still if you appreciate my work then tell me or better tell others about it. All hands person. Actively developing in embedded systems writing boot scripts, boot loaders, hardware abstraction, driver development, up to application development and architectural stuff in various team sizes and set ups. Doing stuff professionally like holding trainings, consulting, live agile methods, doing management, project and team leads, and developing long enough so to know what I am doing. There might be ways to bribe me. Be creative... :-)