

**#1****STORY**

Benutzer können E-Mails mit vordefinierten Empfängern sicher versenden.

**24****#2****STORY**

Benutzer können große Dateien sicher versenden.

**21****#3****STORY**

Benutzer können festlegen, wie lange eine E-Mail lesbar bleibt.

**27****#4****STORY**

Benutzer können E-Mails an beliebige Benutzer sicher versenden.

**30****#6****STORY**

Jede Organisation kann Sicherheitsrichtlinien erlassen und Empfängergruppen definieren.

**24****#7****STORY**

Benutzer können ihre E-Mails effektiv verwalten.

**43****#8****STORY**

Administratoren und Benutzer können sichere Backups von E-Mails erstellen.

**23****#9****STORY**

Benutzer und Administratoren können E-Mails komplett löschen.

**36**

**#5****STORY**

Administratoren von Organisationen können E-Mails überwachen.

**16****#11****STORY**

Benutzer können einander sicher Kurznachrichten schicken.

**28****EVENT****GUTER NEULING**

Der neue Kollege ist exzellent. Du darfst beide Würfel nochmal würfeln und hinzuaddieren.

**EVENT****BROWN-BAG MEETING**

Während des Teammittagessens kam die Lösungsidee. Die Arbeit an der aktuellen Karte ist sofort abgeschlossen.

**#10****STORY**

Benutzer können ihre E-Mails von mobilen Endgeräten aus abrufen.

**68****#12****STORY**

Benutzer bekommen keine Spam-E-Mails.

**24****EVENT****HEIMARBEIT**

Du konntest im Home-Office konzentriert arbeiten. Zähle zwei Punkte zum letzten Würfelergebnis hinzu.

**EVENT****GURU**

Ein Guru war zu Besuch im Büro. Du darfst sofort eine Problemkarte von der aktuellen Story weglegen.



## EVENT

### FORTSCHRITT

Du bist im Flow. Zähle vier Punkte zum letzten Wurf hinzu.



## EVENT

### SICHTBARE LEISTUNG

Der Chef kommt vorbei und bewundert Eure Arbeit. Zähle drei Punkte zum letzten Wurf hinzu.



## EVENT

### GESUNDHEITSPROBLEM

Leider hast Du Dich erkältet und musst einen Tag aussetzen.



## EVENT

### GEBURTSTAG

Du hast heute Geburtstag und hast Kuchen mitgebracht. Ziehe heute einen Punkt von jedem Wurf des Teams ab.



## EVENT

### FESTPLATTENCRAASH

Festplattencrash! Sämtlicher Fortschritt bei einer der laufenden Stories geht verloren.



## EVENT

### NOTRUF

Ein Notruf informiert über einen Zwischenfall im Betrieb. Das ganze Team muss eine Runde aussetzen.



## EVENT

### GESCHÄFTSREISE

Du gehst auf Geschäftsreise und musst einen kompletten Tag aussetzen.



## EVENT

### ANFORDERUNGSÄNDERUNG

Der PO ändert die aktuelle Story im laufenden Sprint. Die Fertigstellung der Story benötigt zusätzliche vier Stunden.



## EVENT

### ZUSATZKOSTEN

Die Aufgabe ist komplexer als gedacht. Zähle sechs Stunden Aufwand zur aktuellen Aufgabe hinzu.



## SOLUTION

### MACH MAL PAUSE

Mache mal eine Pause, um auf neue Gedanken zu kommen.



## SOLUTION

### TEAMZUWACHS

Ihr holt einen neuen Kollegen in Euer Team. Würfle einmalig zusätzlich bei Bedarf.



## SOLUTION

### SPEZIALIST

Ihr setzt Euch mit einem Spezialisten zusammen.



## EVENT

### ÜBERSTUNDEN

Du leistest Überstunden. Ziehe noch eine Karte und befolge die Anweisungen.



## SOLUTION

### BERATUNG

Holt Euch jemand erfahrenen aus einem anderen Team zur Beratung.



## SOLUTION

### KOMMUNIKATION

Ihr konzentriert Euch auf den Erfahrungsaustausch und verbessert Eure Kommunikation.



## SOLUTION

### TESTAUTOMATISIERUNG

Es wird ein automatisiertes Testverfahren eingeführt.



## SOLUTION

### TL-UNTERSTÜTZUNG

Euer Team-Lead übernimmt einen Teil der Arbeiten.



## SOLUTION

### VISUALISIERUNG DER ZIELE

Ihr macht einen Workshop und sprecht über die Vision und die Ziele des Projekts.



## SOLUTION

### REFLEKTION

Ihr wendet Erkenntnisse aus der Retrospektive an.



## SOLUTION

### KOLLABORATION

Ihr macht ein Refinement und klärt wichtige Fragen mit dem PO.



## SOLUTION

### PAIR-PROGRAMMING

Ihr wendet Pair-Programming an.



## SOLUTION

### WISSENSTRANSFER

Ihr macht einen Wissenstransfer und steigert damit Eure Fähigkeiten.



## PROBLEM

### TECHNISCHES HINDERNIS

Ein technisches Problem verhindert die Weiterarbeit.



## PROBLEM

### NIEDRIGE CODEQUALITÄT

Die Codequalität ist schlecht. Es geht einfach nicht weiter.



## PROBLEM

### UNKLARE SPEZIFIKATION

Die Anforderungen der aktuellen Story sind unklar.



## PROBLEM

### UNZUFRIEDENER KUNDE

Ihr erfahrt, dass die Kunden mit der aktuellen Lösung nicht zufrieden sind.



## PROBLEM

### FEHLENDE INFORMATION

Ihr stellt fest, dass Ihr an der aktuellen Story nicht weiter arbeiten könnt, weil Euch wichtige Information fehlt.



## PROBLEM

### SCHLECHTE KOMMUNIKATION

Irgendwie kannst Du das aktuelle Problem für die Kollegen im Team nicht verständlich erklären.



## PROBLEM

### DÜRFTIGES WISSEN

Euch fehlt die Fähigkeit, um diese Herausforderung zu lösen.



## PROBLEM

### INSTABILES SYSTEM

Das System stürzt dauernd ab. Tests sind nur unzureichend möglich.



## PROBLEM

### GENERVT

Du bist so genervt, dass Du nicht weiter an dieser Story arbeiten kannst.



## PROBLEM

### INTEGRATIONSPROBLEM

Eine Zulieferung eines Kollegen ist anders, als Ihr es erwartet habt. Ihr könnt nicht weiterarbeiten.



## EVENT

### GUTE FEE

Eine gute Fee hat im Projekt ausgeholfen. Die Arbeit an einer Karte *in-Progress* ist sofort abgeschlossen.

## Scrum Card Game - DE



Timofey Yevgrashyn, Nils Bernert, Oliver Merkel,  
2010, 2016