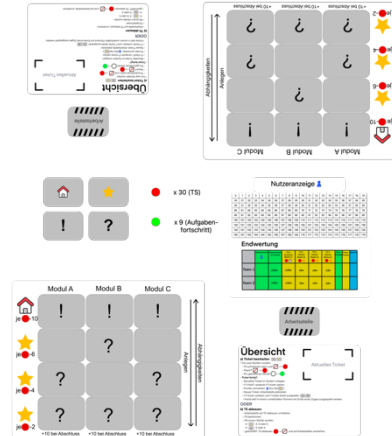


Kurzanleitung Tech-Schulden 4.0

Im Laufe des Spiels Tech-Schulden 4.0 werden von den Spielenden Softwaresysteme gebaut. Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte für das eigene System zu erlangen. Das Aufnehmen von Technischen Schulden kann einem das Vorhaben erschweren und erleichtern. Wer am besten mit Technischen Schulden umgeht, gewinnt!

System und Tickets

Das System besteht aus Modulen, in die Tickets platziert werden. Module wachsen von oben nach unten. **Architektur-Tickets** 🏠 können Module eröffnen, während **Feature-Tickets** ⭐ Nutzer 👤 generieren. Ein Ticket ist von allen darüber liegenden Tickets im selben Modul abhängig. Durch TS 🔴 gesperrte Würfel von abhängigen Tickets können die Bearbeitung des aktuellen Tickets blockieren.



Jedes Ticket besteht aus mehreren Tasks ○ (leere kreisförmige Felder). Ein getroffener Würfel entspricht einem erledigten Task ●. Würfeln bedeutet Arbeiten.

Aktions- und Ereigniskarten:


- **Aktionskarten** ! : Enthalten Maßnahmen, die das System verbessern können und dürfen am Ende eines Zuges in einem vorteilhaften Moment ausgespielt werden.
- **Ereigniskarten** ? : Stellen unterschiedliche Ereignisse während der Entwicklung dar und müssen sofort ausgeführt werden.

Spielverlauf

Zu Beginn des Spiels platziert jedes Team die Arbeitsstelle, wo das erste Architektur-Ticket 🏠 nach der Bearbeitung gelegt wird (Modul A, B oder C). Das zu bearbeitende Ticket wird als aktuelles Ticket in der Übersichtskarte platziert. Beim nächsten Zug könnt ihr entscheiden, ob ihr am Ticket arbeitet oder TS abbaut.













1. Ticket bearbeiten:

- **Würfeln** 🎲
 - Würfelt mit zwei Würfeln. Bei einem Pasch bekommt ihr automatisch eine TS 🔴 auf die Zahl der doppelt gewürfelten Augenzahl.
 - Solange diese Augenzahl durch keine TS 🔴 eines abhängigen Tickets gesperrt ist, kann der gewürfelte Pasch direkt zur Bearbeitung des aktuellen Tickets genutzt werden.
 - Ist die Augenzahl gesperrt, bekommt ihr eine TS auf das aktuelle Ticket, aber keinen Aufgabenfortschritt.
Pro getroffenen Würfel ○ ⇒ ●
- **TS aufnehmen (optional)**
 - Keine freien ○ Würfel getroffen? Ihr könnt absichtlich beliebig viele TS 🔴 auf eurem aktuellen Ticket auf gesperrte ☒ Würfel aufnehmen, solange der Würfel nicht durch TS 🔴 in einem abhängigen Ticket gesperrt ist.


- Platziert eine TS  auf dem gewünschten Würfel eines Tickets.
- Nutzt diesen als freien Würfel zur Bearbeitung von Aufgaben bis zum Fertigstellen des Tickets.

Achtung: Später können andere Tickets, die abhängig von diesem Ticket sind, die mit TS belegten Würfel nicht mehr nutzen!

- **Ticket fertig?**

- Entfernt die Spielfiguren  für die Bearbeitung der Aufgaben. Die TS  bleiben auf dem Ticket!
- Falls das Ticket auf einem Ereignisfeld  oder Aktionsfeld  gelandet ist, nimmt die entsprechende Karte und legt sie verdeckt bereit.
- Falls ihr ein Feature  implementiert habt, vermerkt die generierte Nutzeranzahl  in der Nutzeranzeige oder mit dem Zähler, wenn ihr das Spiel digital spielt.
- Entscheidet euch für ein neues aktuelles Ticket aus der Mitte (Feature  oder Architektur ) und legt die Arbeitsstelle an eine gültige Position in eurem System. **Achtung:** In der ersten Reihe können nur Architektur-Tickets  gelegt werden, in der 2., 3. und 4. Reihe nur Feature-Tickets .
- Falls ihr eine Ereignis- oder Aktionskarte gezogen habt, schaut sie euch nun an und lest die Karte laut vor.
 - Ereigniskarten  müssen direkt ausgeführt werden.
 - Aktionskarten  dürfen in einem vorteilhaften Moment am Ende eines Zuges ausgespielt werden. Ihr könnt beliebig viele bereits gezogene Aktionskarten am Ende eures Zuges ausspielen. Anschließend wird die Karte beiseitegelegt.

2. TS abbauen:

- Dreht eure Arbeitsstelle auf die Seite **TS abbauen** um.
- Entscheidet euch für eine bestimmte TS, die abgebaut werden soll.
- Würfelt mit einem Würfel.
 - Für das Abbauen einer TS in einem Feature benötigt ihr eine 4, 5 oder 6.
 - Für das Abbauen einer TS in einer Architektur benötigt ihr eine 5 oder 6.
- Gelingt der Wurf, nehmt die entsprechende TS  vom Ticket.
- Misslingt der Wurf, könnt ihr im nächsten Spielzug wieder entscheiden, ob ihr ein Ticket bearbeitet oder TS abbaut.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein System alle 12 Plätze für Tickets belegt hat oder nach einer vorher festgelegten Zeit. Anschließend werden die Punkte verrechnet:

- Für jedes abgeschlossene Modul: +10 Punkte
- Für jede TS auf Architektur: -10 Punkte
- Für jede TS auf Feature in Reihe 2/3/4: je -6/-4/-2 Punkte

Die TS und die Nutzeranzahl vom aktuellen Ticket gehen nicht in die Endwertung ein.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.