

Print & Play **DATA CHAIN**

Vorbereitung

Stellen Sie sicher, dass Sie Zugang zu einem hochwertigen Drucker und Papier mit der geeigneten Stärke haben, um die Karten zu drucken. Wir empfehlen die Verwendung von A4-Papier, Karton oder Fotopapier mit einer Grammatik von 80 g/m² oder mehr.

Drucken Sie die Karten.

Drucken Sie die Karten auf A4-Papier und stellen Sie sicher, dass Sie die Option "tatsächliche Größe" oder "keine Skalierung" auswählen. Dies gewährleistet, dass die Karten in den korrekten Abmessungen gedruckt werden. Wenn Ihr Drucker die Option für beidseitigen Druck bietet, können Sie dies auswählen, um sowohl Vorder- als auch Rückseite der Karten auf einer Seite zu drucken. Wenn Sie diese Option nicht verwenden, müssen Sie Vorder- und Rückseite der Karten separat drucken.

Schneiden Sie die Karten aus.

Nachdem Ihre gedruckten Karten getrocknet sind, verwenden Sie ein Lineal und einen Cutter oder eine Guillotine, um die Karten auszuschneiden. Achten Sie darauf, den im PDF-Dateiformat angegebenen Schneidelinien genau zu folgen und so präzise wie möglich zu schneiden, um Karten von gleichmäßiger Größe zu erstellen. Wenn Sie möchten, dass Ihre Karten abgerundete Ecken haben, können Sie anschließend einen abgerundeten Ecken-Schneider verwenden, um ihnen ein professionelleres Aussehen zu verleihen.

Einstecken der Karten (optional)

Nachdem Sie Ihre Karten ausgeschnitten haben, können Sie sie in transparente Schutzhüllen in der Standardgröße für Spielkarten stecken. Wenn Sie Ihre Karte beidseitig bedruckt haben, legen Sie eine Karte in eine einzelne Hülle. Wenn Sie Vorder- und Rückseite Ihrer Karten separat gedruckt haben, müssen Sie die Vorderseite jeder Karte mit der entsprechenden Kartenrückseite abstimmen, bevor Sie sie in die Hülle stecken.

Spielanleitung

Sie können die Anweisungen gerne auf ein Blatt A4-Papier drucken und es als Referenz beim Spielen verwenden, wenn Sie möchten. Wir empfehlen jedoch, sie im digitalen Format zu lesen, um die Umwelt zu schonen.

INDEX

Spielanleitung	3
Glossar	5
Karten	7



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitzens.eu
[@Dali_Citizens](https://www.instagram.com/dalicitizens)

Alternative Regel: Chaos-Regel

Du kannst nach der **Chaos-Regel** spielen, bei der die erste Karte, die zu Beginn des Zuges gezogen wird, sofort gespielt wird und nicht zu den zwei maximal gespielten Karten pro Zug zählt. Handelt es sich bei der Karte um eine Artefaktkarte des gegnerischen Teams, wird sie abgeworfen, und der Zug geht normal weiter. Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges 2 Karten oder weniger hat, kann er eine Karte nachziehen.



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Grafikdesign und Illustrationen von

Raluca Manaila
Vinayak B Rao



Co-funded by
the European Union

**Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-N001-KA204-076492**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Da

DATA CHAIN

Spielanleitung

Willkommen bei Data Chain, einem Kartenspiel über Datenaktivismus! Datenaktivismus-Bewegungen zielen darauf ab, die Gesellschaft zu verändern und zum Besseren zu gestalten, indem sie Daten sammeln, erstellen und mit der Öffentlichkeit teilen.

Datenaktivismus kann auch eine neue Datenpolitik fördern, das kollektive Bewusstsein für Daten schärfen und unrechtmäßige Datenerfassung aufdecken.

In Data Chain spielen Datenaktivist:innen gegen Datenmakler. Ein Datenmakler ist eine Person oder ein Unternehmen, das persönliche Daten sammelt und verkauft.

Anzahl Spieler

4 Spieler (2 Teams je 2 Spieler)

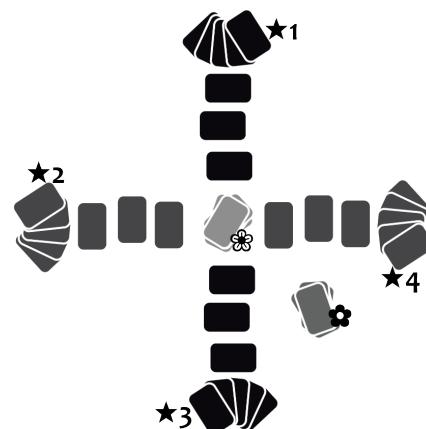
Materialien & Setup

Das Spiel wird mit 52 Karten gespielt: 20 Artefaktkarten (10 Datenaktivisten- und 10 Datenbrokerkarten) und 32 Aktionskarten. Sobald die 4 Spieler:innen versammelt sind, müssen sie Teams bilden: ein Aktivisten- und ein Maklerteam. Spieler, die im gleichen Team sind, müssen ihrem Teamkollegen gegenüber sitzen.

Spielablauf & Gewinnbedingungen

Mischt zunächst alle 52 Karten. Alle Spieler erhalten 5 Karten.

Alle Spieler prüfen, ob sie nicht 4 Artefaktkarten mit den Symbolen des gegnerischen Teams erhalten haben (z. B. sollte ein Aktivist nicht 4 Maklerkarten haben). Wenn dies der Fall ist, legen diese Spieler ihre 5 Karten ab und wählen die obersten 5 Karten vom Stapel.



Die verbleibenden Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Das Spiel wird abwechselnd gespielt, indem die Spieler ihre Artefaktkarten offen auf den Tisch legen und eine Teamkette bilden.

Das Spiel endet, wenn eines der Teams 6 Artefaktkarten auf den Tisch gelegt hat und damit ihre Kette komplett ist. Alternativ dazu gewinnt nach einer vereinbarten Zeit das Team, das die meisten Artefaktkarten abgelegt hat und damit die längste Kette bildet. Wenn nach der vereinbarten Zeit jedes Team die gleiche Anzahl an Artefaktkarten abgelegt hat, endet das Spiel unentschieden. 3

Der älteste Spieler beginnt, und die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Eine Runde ist beendet, wenn alle Spieler an der Reihe waren. Die folgenden Aktionen werden in jeder Runde durchgeführt:

- Diese:r Spieler:in zieht eine Karte vom Nachziehstapel.
- Der Spieler kann bis zu zwei Karten ausspielen, von denen eine eine Artefaktkarte sein kann (z.B. 2 Aktionskarten ODER 1 Aktionskarte und 1 Artefaktkarte des eigenen Teams).
- Der Spieler kann **zu einem beliebigen Zeitpunkt** seines Zuges die Effekte einer Artefaktkarte seines Teams aktivieren. Jedes Team kann die Effekte eines Artefakts nur **einmal pro Runde** aktivieren.
- Hat der Spieler mehr als 5 Karten übrig, muss er Karten abwerfen, bis er maximal 5 Karten besitzt.

Wenn **am Ende der Runde** 2 oder mehr Artefaktkarten auf dem Tisch liegen, hat jedes Team die Chance, zusätzliche Karten vom Stapel zu gewinnen:

- Jedes Team zeigt auf eine Artefaktkarte auf dem Tisch, die noch nicht erklärt wurde.
- Das Team erläutert den Inhalt der Karte und gibt ein Beispiel für ihre Verwendung.
- Wenn alle Spieler mit der Erklärung und dem Beispiel einverstanden sind, ziehen alle Spieler des erklären den Teams eine Karte vom Stapel als Belohnung.

Wenn der Nachziehstapel leer ist (und nicht vorher), wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Karten



Es gibt **zwei Arten von Karten**. Aktionskarten und Artefaktkarten. Artefaktkarten haben einen durchgängig weißen Hintergrund, während Aktionskarten viel dunkler sind. Artefaktkarten haben oben verschiedene Symbole: Augen für Datenaktivisten und Radare für Datenmakler.

Aktionskarten können von jedem gespielt werden, während Datenbroker- und Datenaktivisten-Artefaktkarten nur von den entsprechenden Teams gespielt werden können.

Wenn eine Aktionskarte gespielt wird, werden ihre Effekte sofort ausgeführt, es sei denn, sie wird durch eine andere Aktionskarte blockiert. Danach wird sie auf den Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gelegt.

Artefaktkarten werden gespielt, indem sie so platziert werden, dass sie eine Linie bilden, die zwei Spieler desselben Teams miteinander verbindet, um schließlich eine Kette zu bilden (siehe Abbildung). Jede Artefaktkarte enthält einen Effekt. Dieser Effekt wird beim Ablegen der Karte nicht aktiviert. Stattdessen wird die Karte zu einer Ressource, die einmal pro Runde nach einer Entscheidung des Teams aktiviert werden kann.

Die Teams können während ihres Zuges eine Artefaktkarte, die in der Kette liegt, aktivieren, indem sie sie aufrufen. **Sobald ein Artefakt aktiviert wurde, werden seine Effekte ausgespielt**. Danach kann das Team bis zum Ende der Runde kein weiteres Artefakt aktivieren. **Zu Beginn einer neuen Runde stehen dem Team alle Artefakte wieder zur Verfügung**, und ihre Effekte können erneut ausgelöst werden.

Einige Aktionskarten zielen auf bestimmte Artefaktkarten ab, die in der Kette liegen. Sie können eine Artefaktkarte deaktivieren. Die Effekte einer deaktivierten Artefaktkarte können nicht aktiviert werden. **Deaktivierte Artefakte werden auf dem Tisch zur Seite gedreht, zählen aber immer noch zu den 6 Artefaktkarten, die zum Gewinnen des Spiels benötigt werden**. Artefaktkarten können zerstört werden. **Zerstörte Artefakte werden auf den Ablagestapel gelegt**.

Genaue Angaben zu bestimmten Karten

Aktionskarten können auch verwendet werden, um bestimmte Artefaktkarten zu blockieren oder zu schützen.

Die Aktionskarte **Block** kann jederzeit während des Zuges eines anderen Spielers gespielt werden, um eine Aktionskarte zu kontern, und sie zählt nicht zu den maximal 2 gespielten Karten pro Zug. Die Aktionskarte, die durch "Block" gekontert wird, zählt trotzdem zu den maximal 2 gespielten Karten pro Runde. Jeder Spieler:in kann nur eine "Block"-Karte pro Runde verwenden.

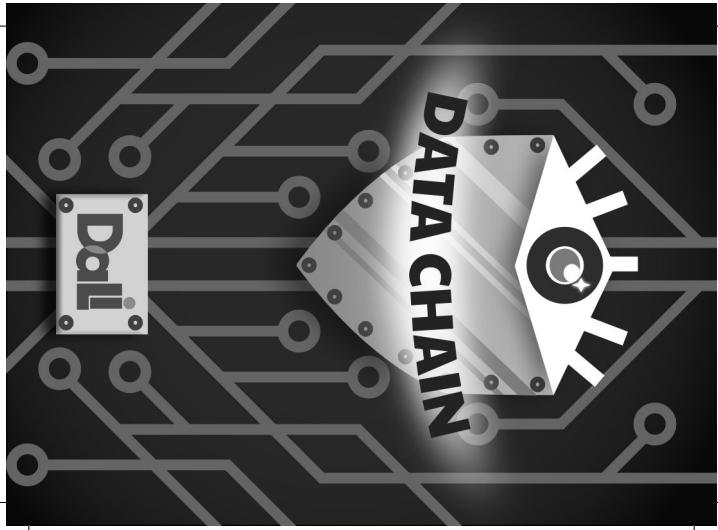
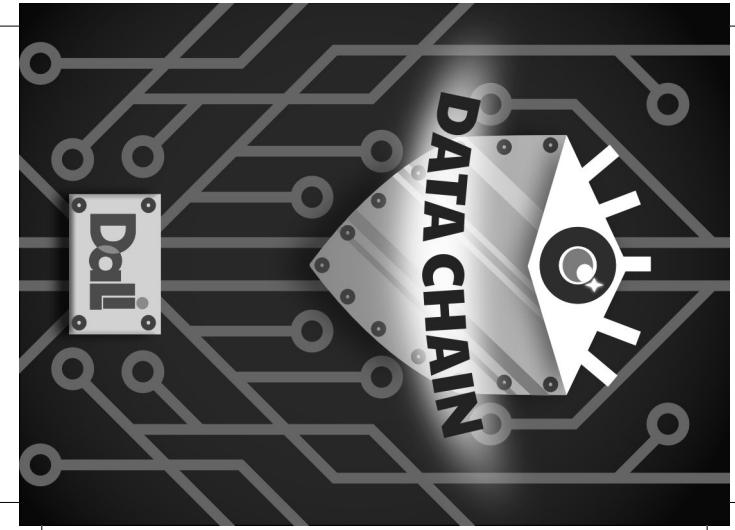
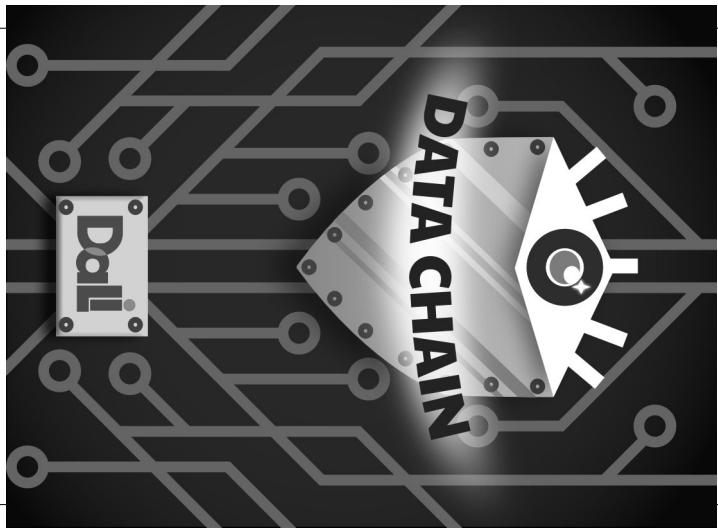
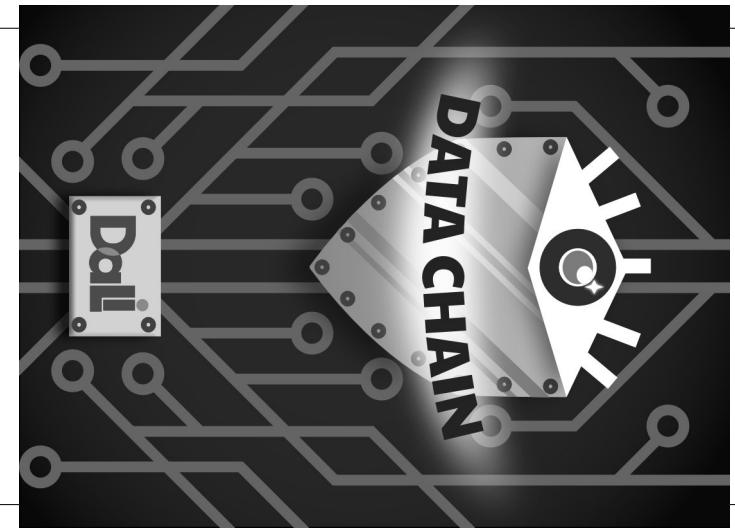
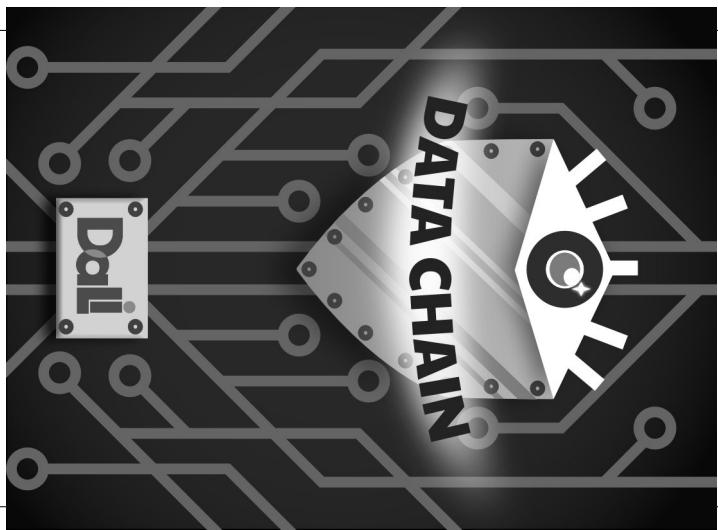
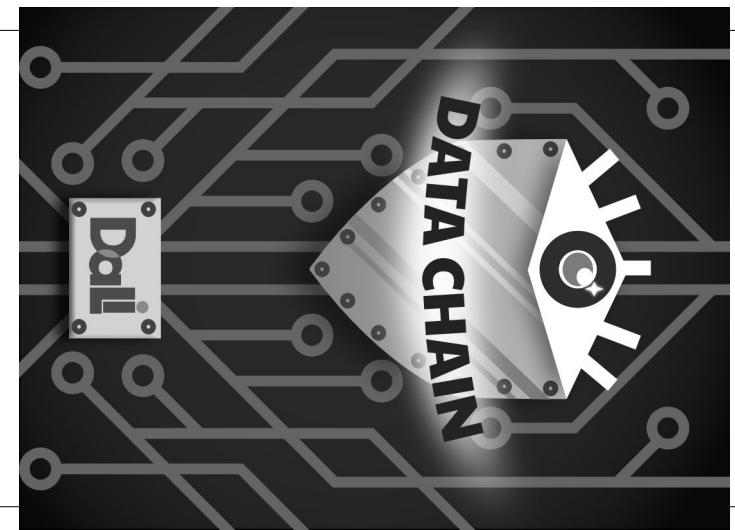
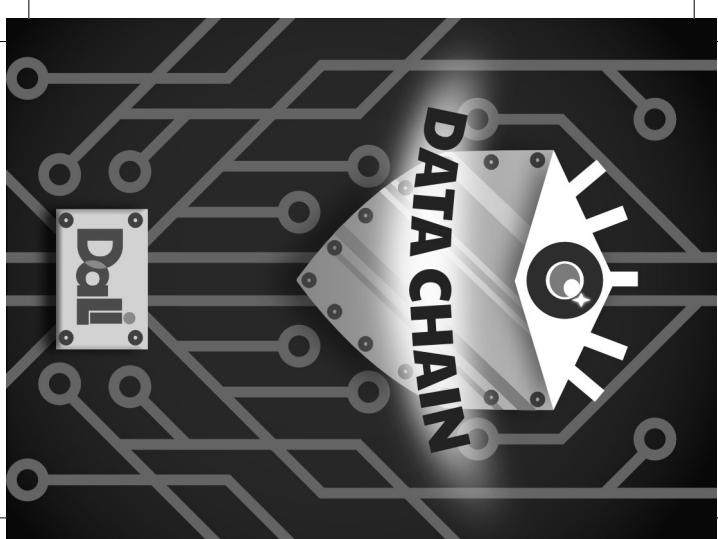
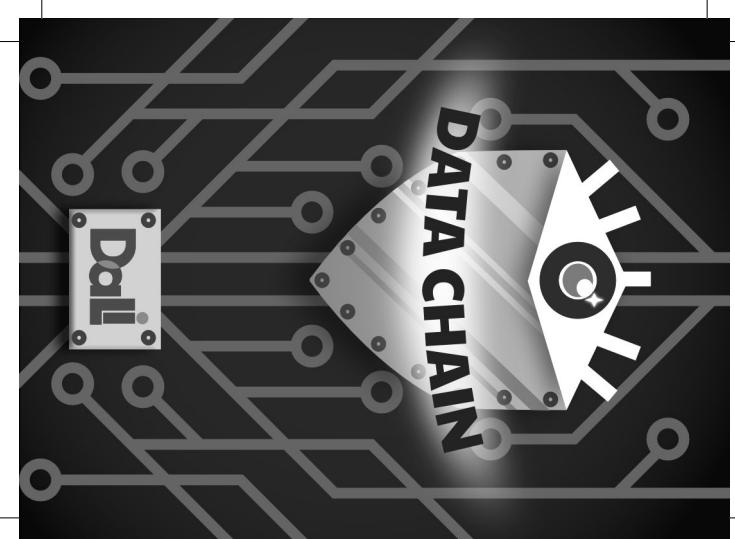
Die Aktionskarte **Schutz** schützt eine Artefaktkarte vor allen gezielten Effekten. Der Schutz wird erst abgeworfen, wenn er zerstört wird. Das Aktivieren der Effekte der Artefaktkarte "**Politisches Profil an Dritte verkaufen**" oder der Datenaktivistenkarte "**Sich bei der Datenschutzbehörde beschweren**" hebt die Effekte von "Schützen" auf und legt sowohl die Aktionskarte "Schützen" als auch das Artefakt, das sie schützt, auf den Ablagestapel.

Die Aktionskarte **Nachziehstopp** hält den betroffenen Spieler davon ab, eine Karte zu ziehen, aber er kann den Rest seines Zuges noch ausführen.

Glossar zu Data Chain

Begriff	Erläuterungen
Datenaktivismus	Die Nutzung von Daten um soziale oder politische Anliegen zu unterstützen oder um Ungerechtigkeiten und Machtmissbrauch aufzudecken.
Datenbroker	Unternehmen, die Kundendaten sammeln und an andere Unternehmen oder Organisationen verkaufen.
Datenschutzeinstellungen	Die Einstellungen auf einem Endgerät oder Plattform, die es Nutzer/innen erlauben zu kontrollieren, wer ihre personenbezogenen Informationen einsehen kann und wie diese zu nutzen sind.
Crowdsourcing	Die Praxis des Erhalts von Informationen oder Diensten, indem Beiträge einer großen Gruppe von Menschen eingeholt werden, typischerweise über das Internet.
Unrechtmäßige Datenpraktiken	Jegliche Handlung, die Datenschutzrechte verletzt, zum Beispiel das Sammeln oder Teilen personenbezogener Daten ohne Zustimmung oder ihre Nutzung für andere Zwecke, als während des Sammelns angegeben.
Virtual Private Network	Eine Technologie, die eine sichere, verschlüsselte Verbindung zwischen dem Endgerät eines/r Nutzer/in und dem Internet herstellt und so das Einwirken oder Beobachten der eigenen online Aktivität durch andere verhindert.
Online Kampagnen für Datenaktivismus	Kampagnen in sozialen Medien und im Internet, die darauf angelegt sind, Bewusstsein für datenbezogene Anliegen zu wecken oder die Unternehmen und Regierungen dazu bringen ihre Praktiken zu ändern.
Online Identität	Die digitale Person oder Profil, welches ein Individuum aufbaut, wenn es das Internet nutzt; diese kann personenbezogene Informationen, Fotos oder andere identifizierende Details enthalten.
Boykott	Eine Protestform, bei welcher Individuen oder Gruppen sich weigern, Produkte oder Dienstleistungen eines Unternehmens oder einer Organisation zu erwerben oder zu nutzen, die Verhalten zeigen, welches abgelehnt wird.
Ad-Blocker	Eine Software, die das Erscheinen von Werbung auf einer Webseite oder Plattform unterbindet.
Datenschutzbehörde	Eine staatliche Behörde, die für das Einhalten von Datenschutzgesetzen verantwortlich ist.
Daten ernten	Die Praxis des Sammelns und Aufbewahrens großer Mengen an personenbezogenen oder anderen Daten für Analysezwecke oder andere Zwecke.
Pixel zählen	Kleine, transparente Bilder, die in Emails oder Webseiten integriert sind um Nutzerverhalten zu verfolgen und Daten zu sammeln.
Biometrische Identifikatoren	Physische Charakteristika, wie Fingerabdruck, Gesichtszüge oder Iris-Muster, die genutzt werden um Individuen zu identifizieren.

Personenbezogene Daten an Dritte weitergeben	Die Tat des Teilens von personenbezogenen Daten mit anderen Organisationen oder Individuen.
Code zur Verfolgung von Aktivitäten einfügen	Die Praktik des Einfügens von Code in eine Webseite oder App um Nutzer/innen-Verhalten zu verfolgen und Daten zu sammeln.
Gesundheitsdaten ernten	Die Praktik des Sammelns und Speicherns von personenbezogenen Gesundheitsdaten für Analyse oder andere Zwecke.
Personenbezogene Gesundheitsdaten an Dritte weitergeben	Die Tat des Teilens von personenbezogenen Gesundheitsdaten mit anderen Organisationen oder Individuen.
Profil des Verbraucherverhaltens	Eine Datensammlung, die das Kaufverhalten und -vorlieben individueller Kund/innen beschreibt.
Finanzprofil	Eine Datensammlung, die die finanziellen Hintergründe beschreibt, zu denen auch Kredite, Bankaktivitäten und andere finanzielle Informationen gehören.
Politisches Profil	Eine Datensammlung, die die politischen Zugehörigkeiten, Überzeugungen und vergangenes Wahlverhalten beschreibt.
Petition für Datengesetze	Eine formale Anfrage an Regierungsverantwortliche oder andere Einrichtungen zur Entwicklung von Gesetzen und Regularien für das Sammeln, Nutzen und Speichern personenbezogener Daten.

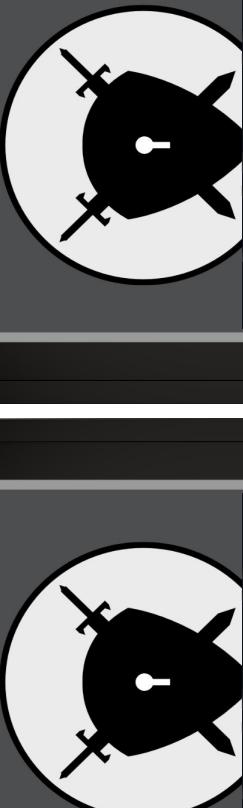


STEHEN



Stiehl eine zufällige Karte aus der Hand eines Rivalen

SCHÜTZEN



Legt diese Karte auf eine Artefaktkarte auf dem Tisch. Sie kann für die Dauer des Spiels von keiner anderen Karte angegriffen werden, es sei denn, der "SCHUTZ" wird zerstört.

STEHEN



Stiehl eine zufällige Karte aus der Hand eines Rivalen

SCHÜTZEN



Legt diese Karte auf eine Artefaktkarte auf dem Tisch. Sie kann für die Dauer des Spiels von keiner anderen Karte angegriffen werden, es sei denn, der "SCHUTZ" wird zerstört.

STEHEN



Stiehl eine zufällige Karte aus der Hand eines Rivalen

SCHÜTZEN



Legt diese Karte auf eine Artefaktkarte auf dem Tisch. Sie kann für die Dauer des Spiels von keiner anderen Karte angegriffen werden, es sei denn, der "SCHUTZ" wird zerstört.

STEHEN

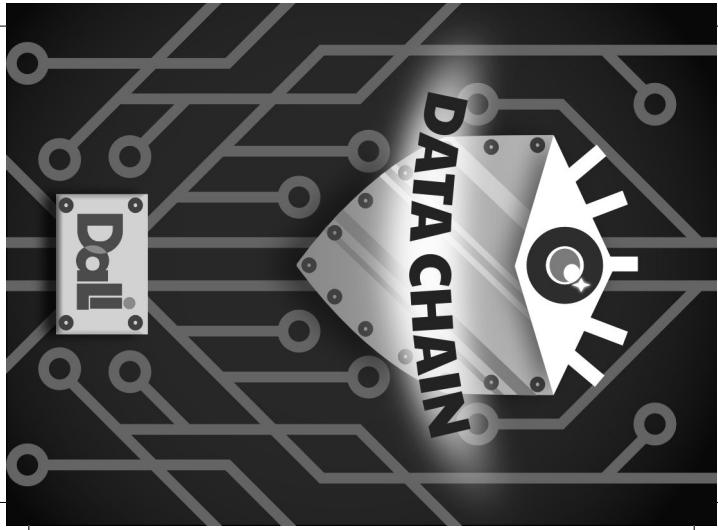
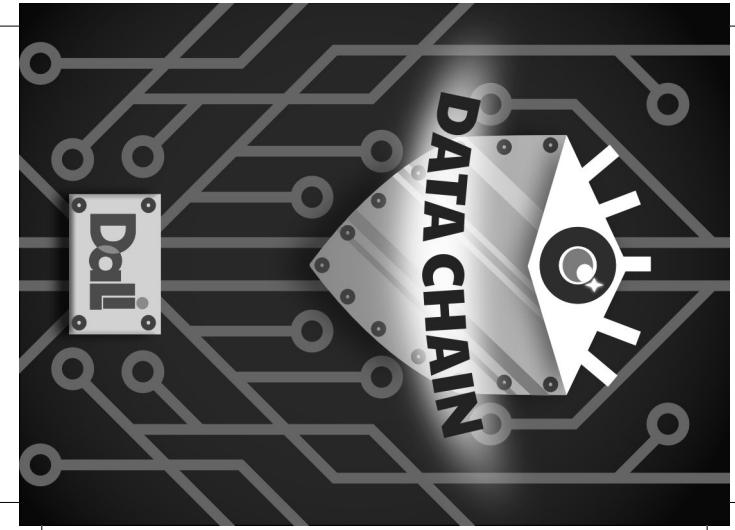
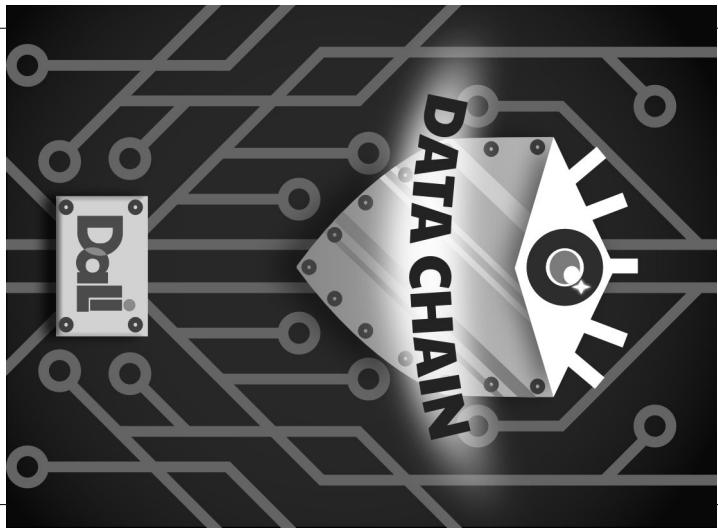
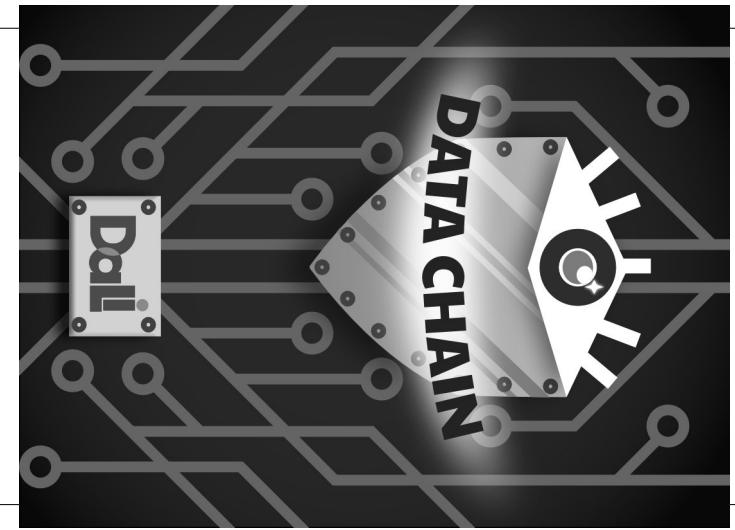
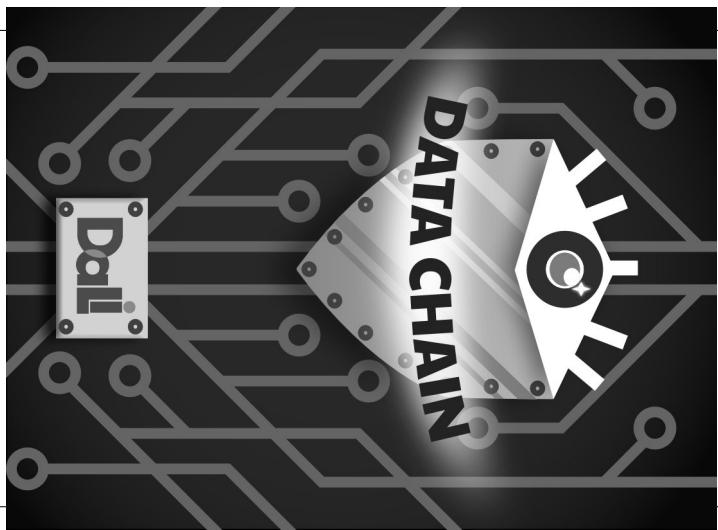
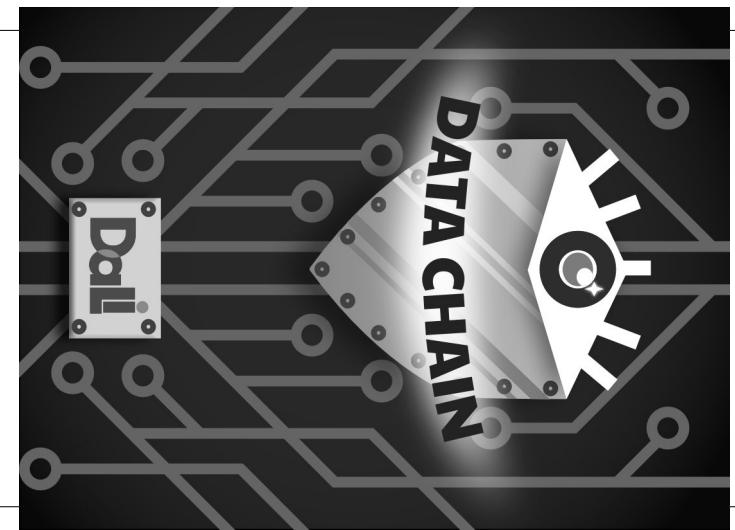
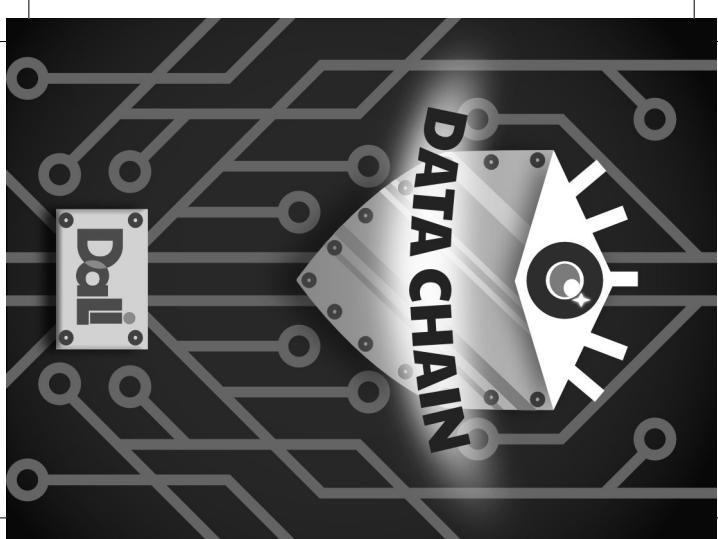
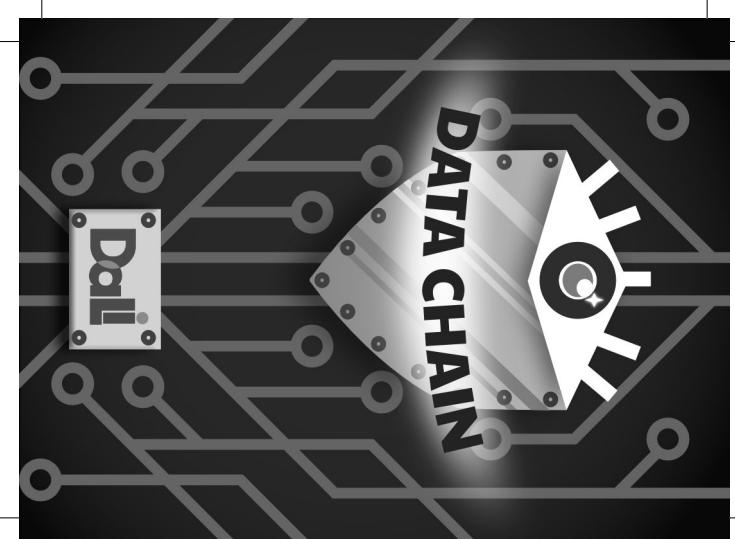


Stiehl eine zufällige Karte aus der Hand eines Rivalen

BLOCKIEREN



Blockiere die Effekte einer Aktionskarte, die von der gegnerischen Mannschaft gespielt wird. Kann jederzeit gespielt werden.





BLOCKIEREN



Blockiere die Effekte einer Aktionsskarte, die von der gegnerischen Mannschaft gespielt wird. Kann jederzeit gespielt werden.



BLOCKIEREN



Blockiere die Effekte einer Aktionsskarte, die von der gegnerischen Mannschaft gespielt wird. Kann jederzeit gespielt werden.



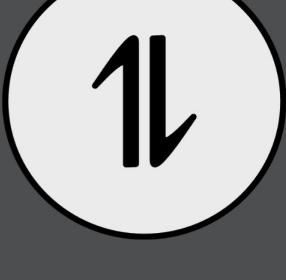
TAUSCHEN



Tausche dein Blatt mit einem gegnerischen Spieler.



TAUSCHEN



Tausche dein Blatt mit einem gegnerischen Spieler.



ZIEHEN



Ziehe zwei zusätzliche Karten.



ZIEHEN



Ziehe zwei zusätzliche Karten.



ZIEHEN



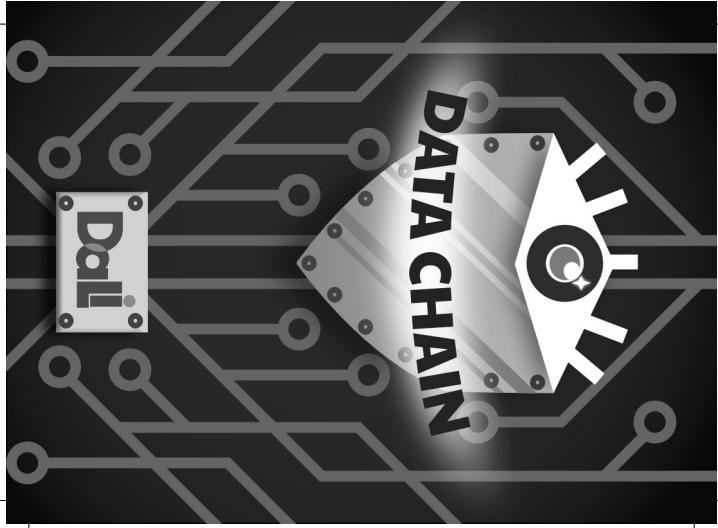
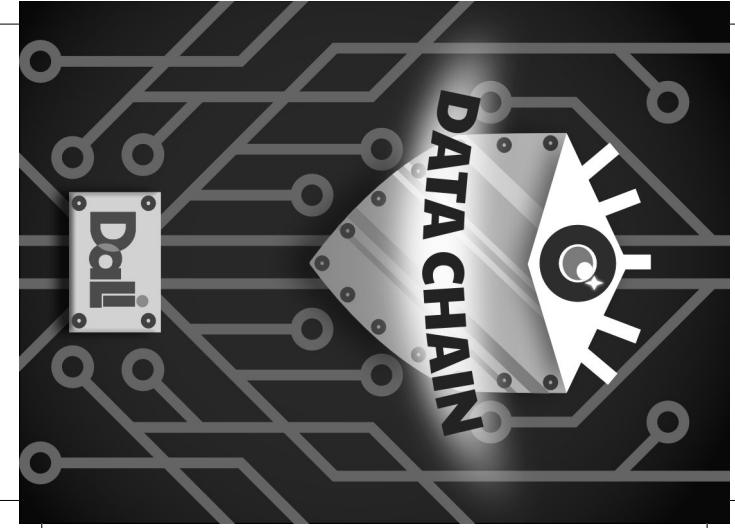
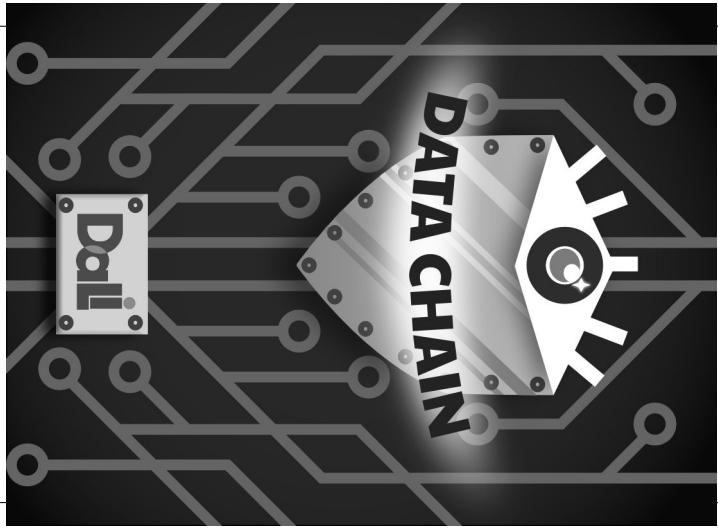
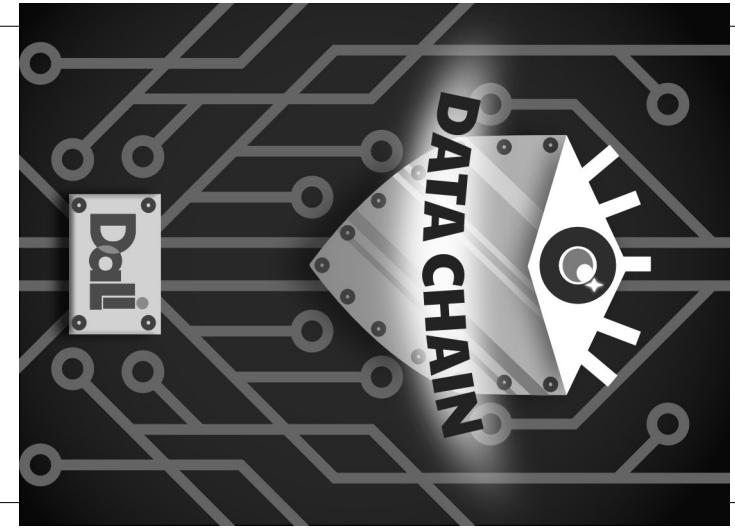
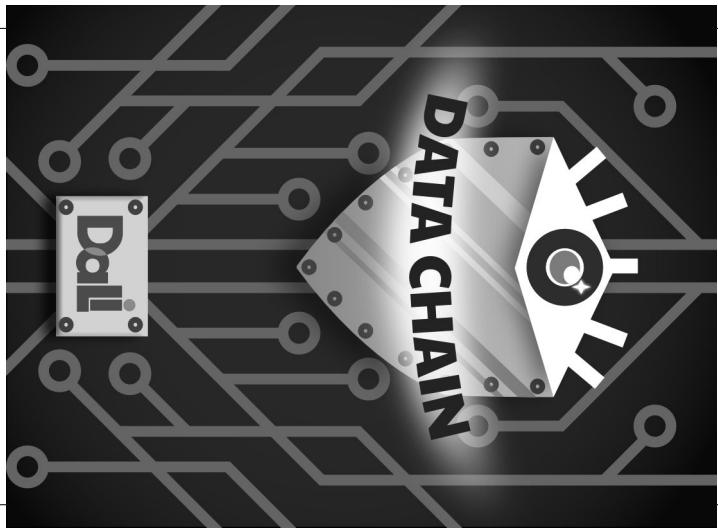
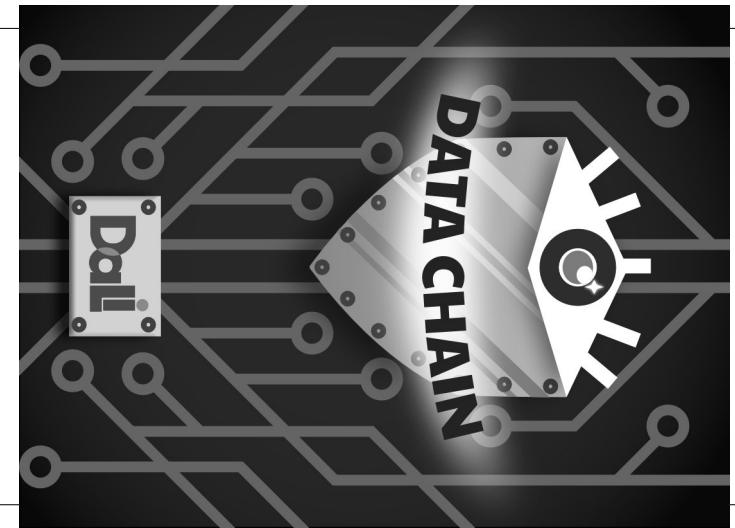
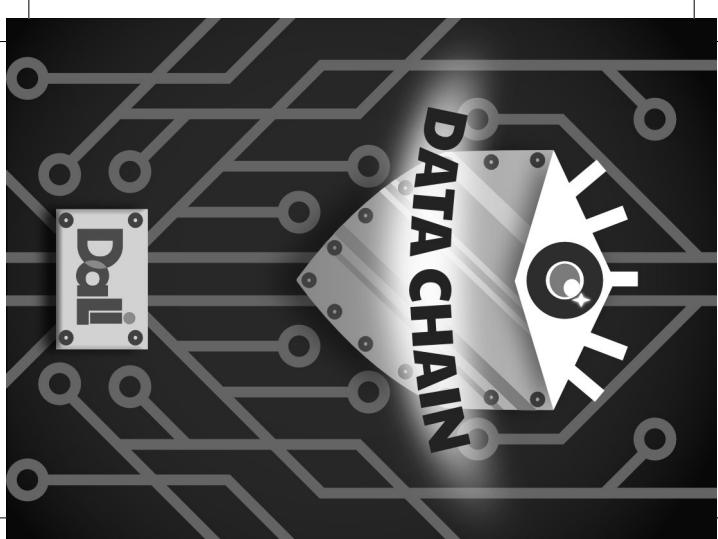
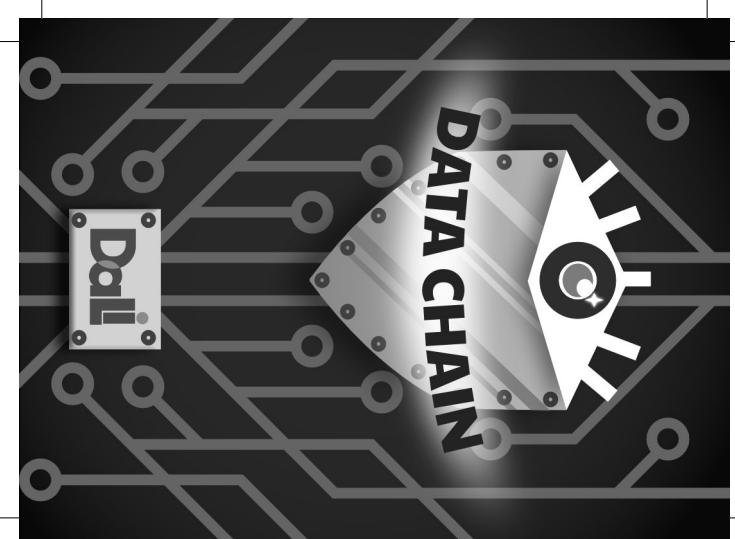
Ziehe zwei zusätzliche Karten.



ZIEHEN



Ziehe zwei zusätzliche Karten.





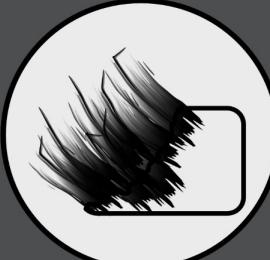
STOP ZIEHEN



Zielspieler darf in seinem
nächsten Zug keine
Karten ziehen.



ZERSTÖREN



Zerstöre eine Artefaktkarte,
lege sie auf
den Ablagestapel.



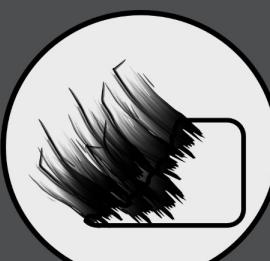
STOP ZIEHEN



Zielspieler darf in seinem
nächsten Zug keine
Karten ziehen.



ZERSTÖREN



Zerstöre eine Artefaktkarte,
lege sie auf
den Ablagestapel.



STOP ZIEHEN



Zielspieler darf in seinem
nächsten Zug keine
Karten ziehen.



SUCHEN



Durchsuche den
Ablagestapel nach einer
beliebigen Karte und nimm
sie auf deine Hand.



STOP ZIEHEN



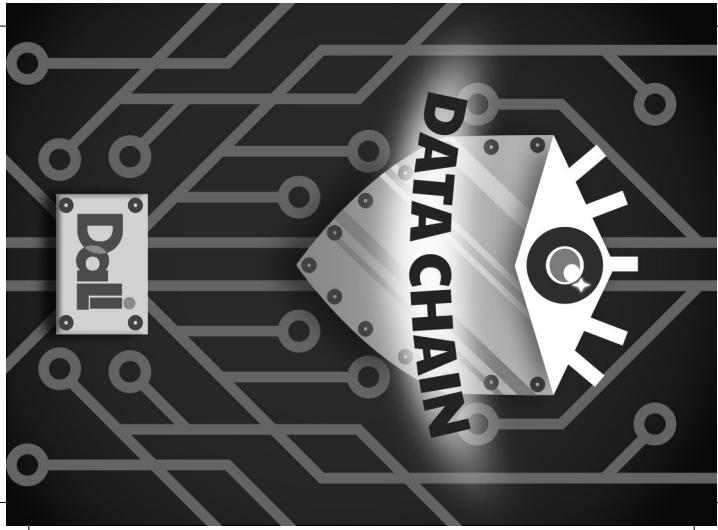
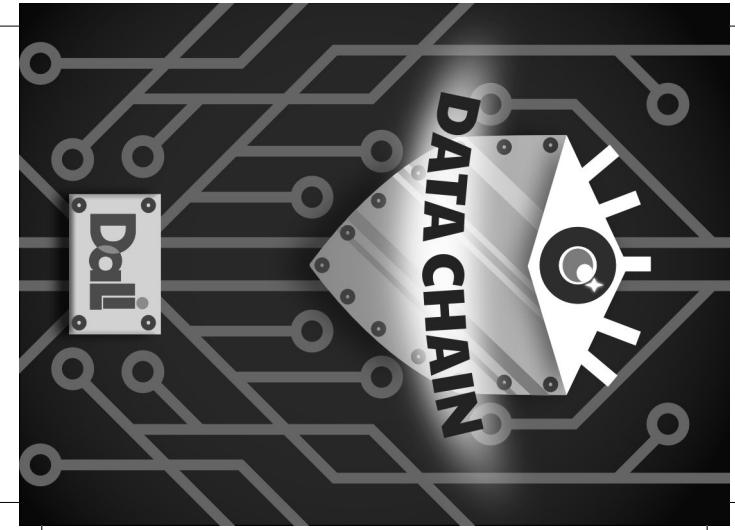
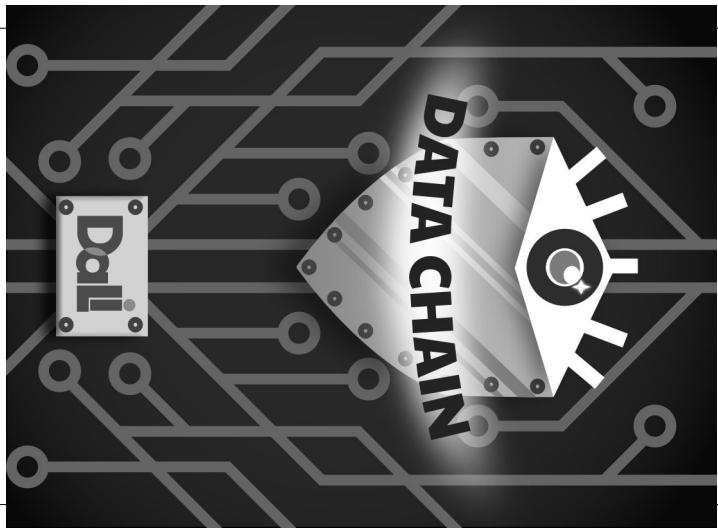
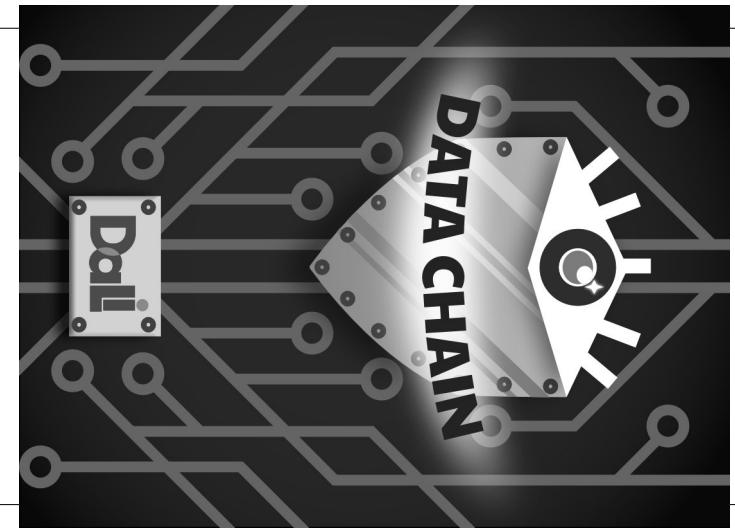
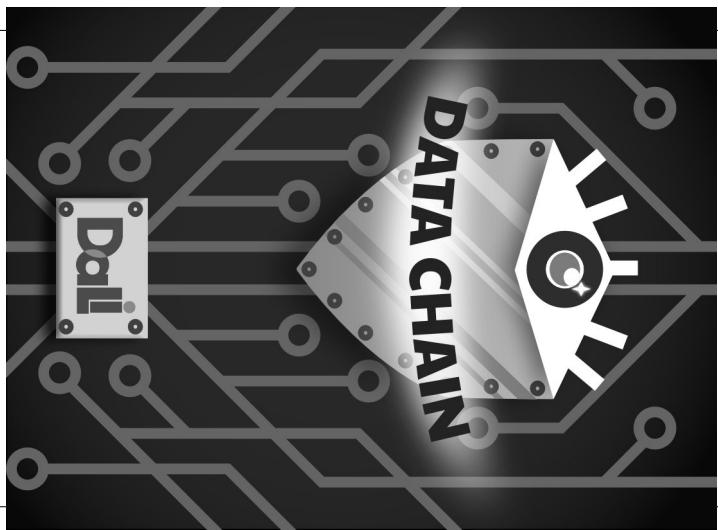
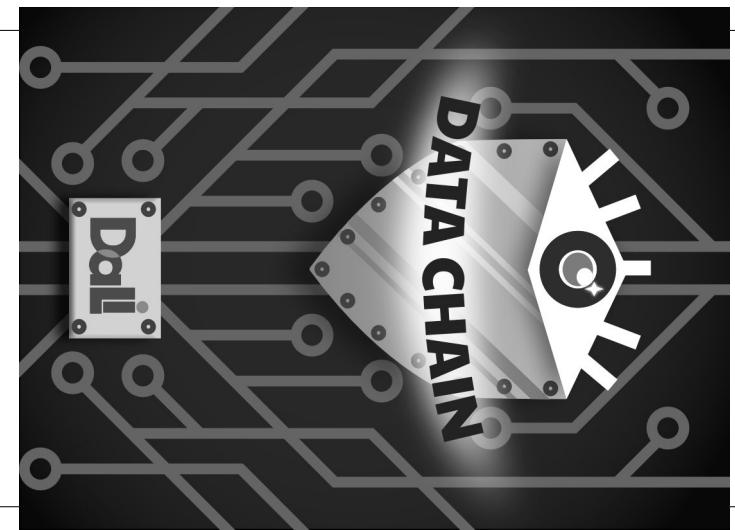
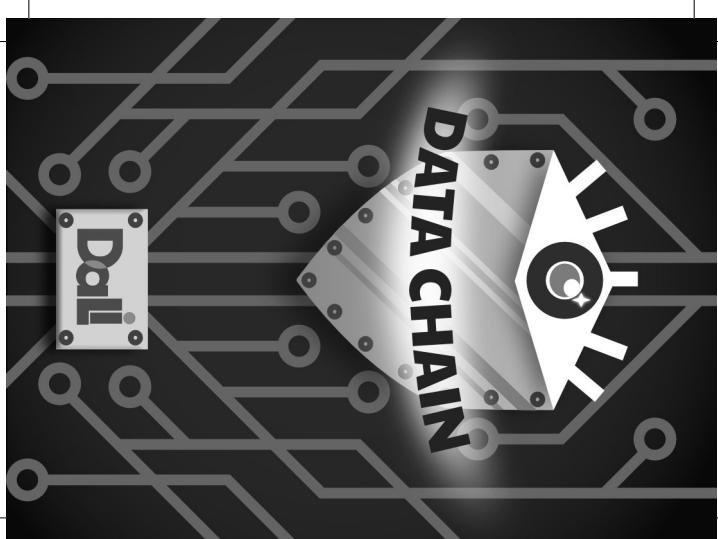
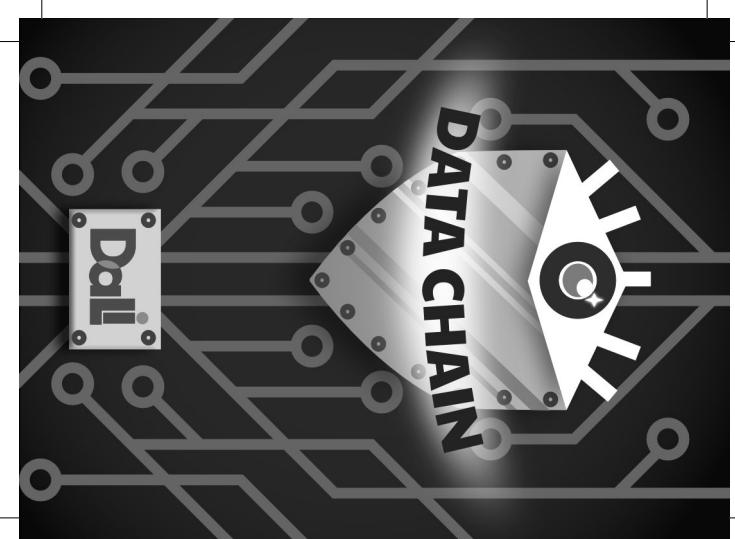
Zielspieler darf in seinem
nächsten Zug keine
Karten ziehen.



SUCHEN



Durchsuche den
Ablagestapel nach einer
beliebigen Karte und nimm
sie auf deine Hand.



SUCHEN



Durchsuche den Ablagestapel nach einer beliebigen Karte und nimm sie auf deine Hand.

SUCHEN



Durchsuche den Ablagestapel nach einer beliebigen Karte und nimm sie auf deine Hand.

TAUSCH DER TEAMPARTNER



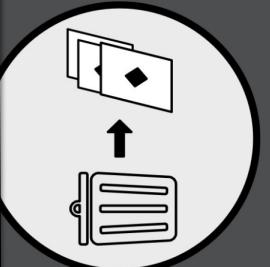
Zeige, und tausche, falls gewünscht, eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand mit deinem Teamkollegen.

TAUSCH DER TEAMPARTNER



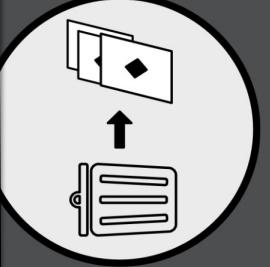
Zeige, und tausche, falls gewünscht, eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand mit deinem Teamkollegen.

ABLEGEN & NACHZIEHEN



Lege eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann die gleiche Anzahl vom Nachziehstapel.

ABLEGEN & NACHZIEHEN



Lege eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann die gleiche Anzahl vom Nachziehstapel.

ARTEFAKT TAUSCHEN

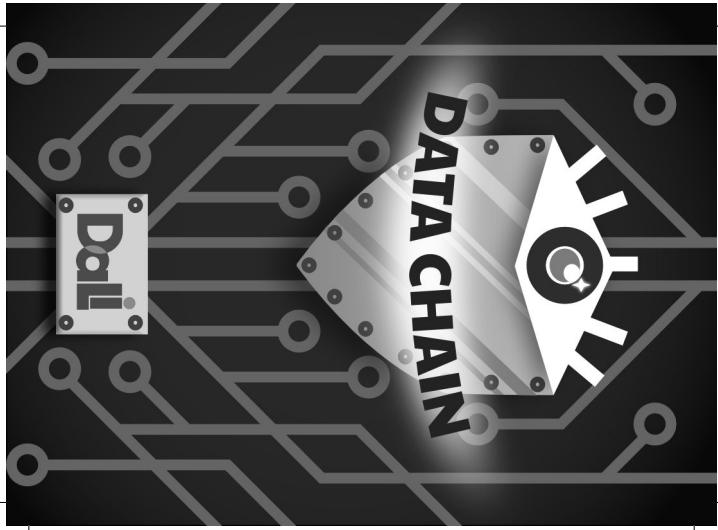
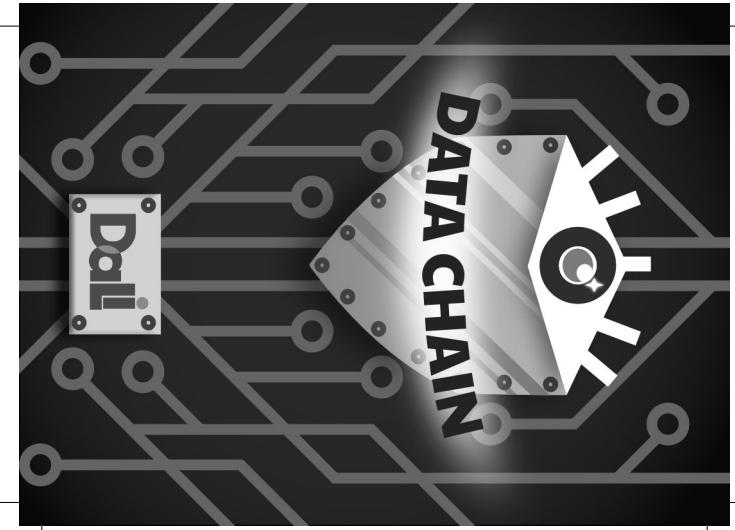
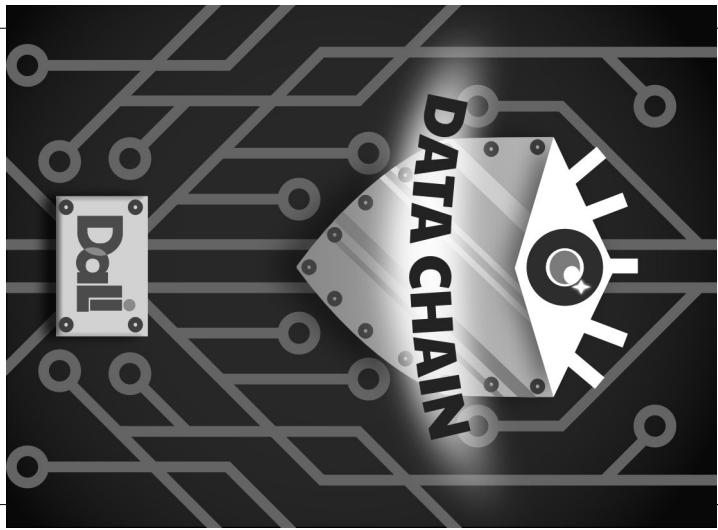
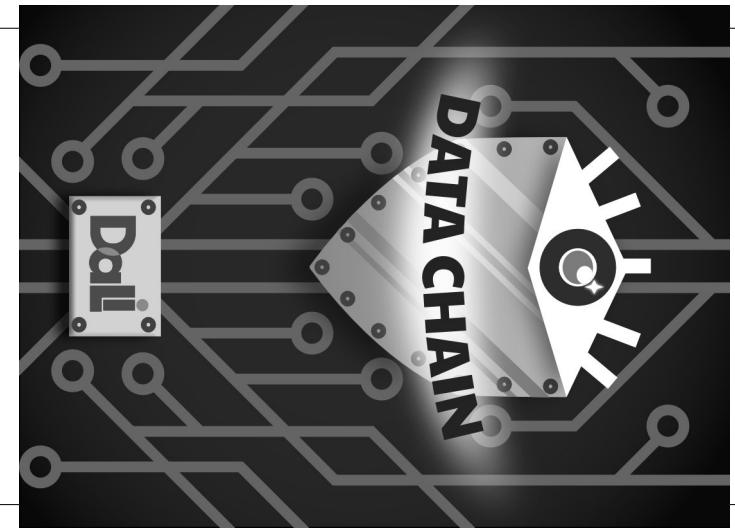
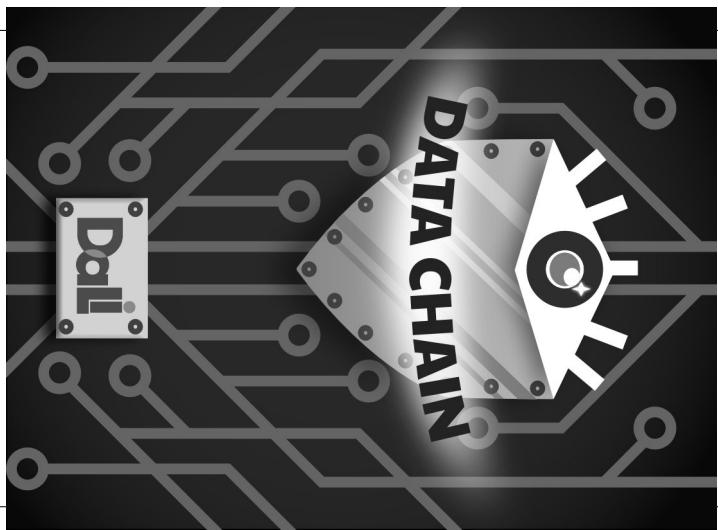
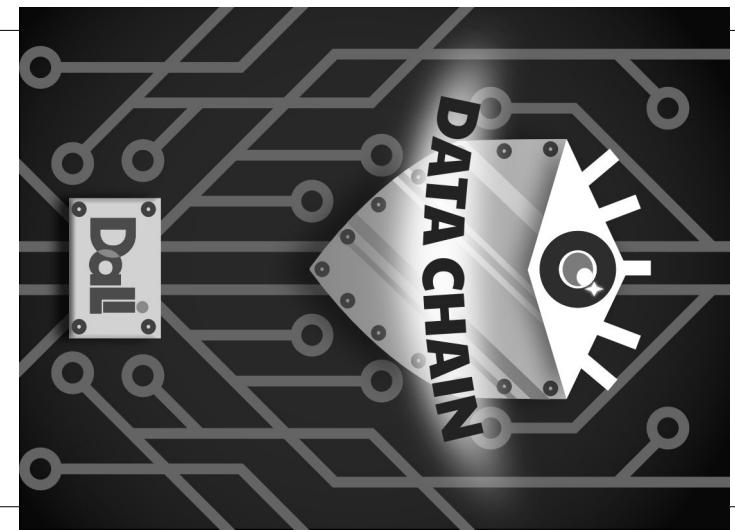
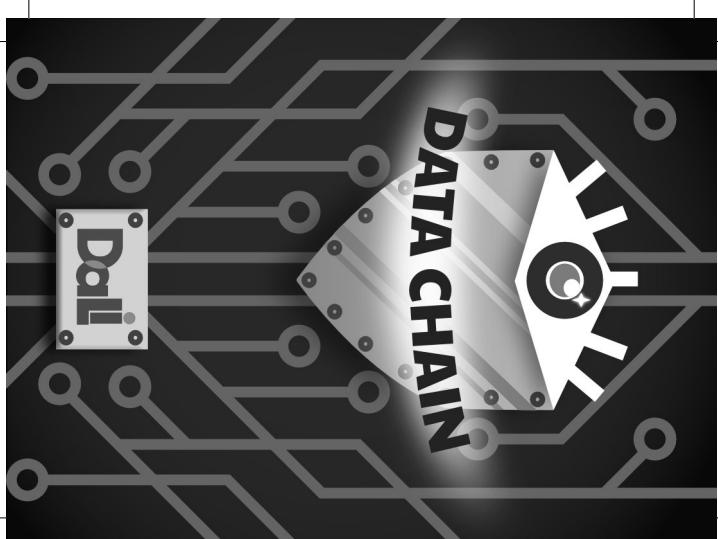
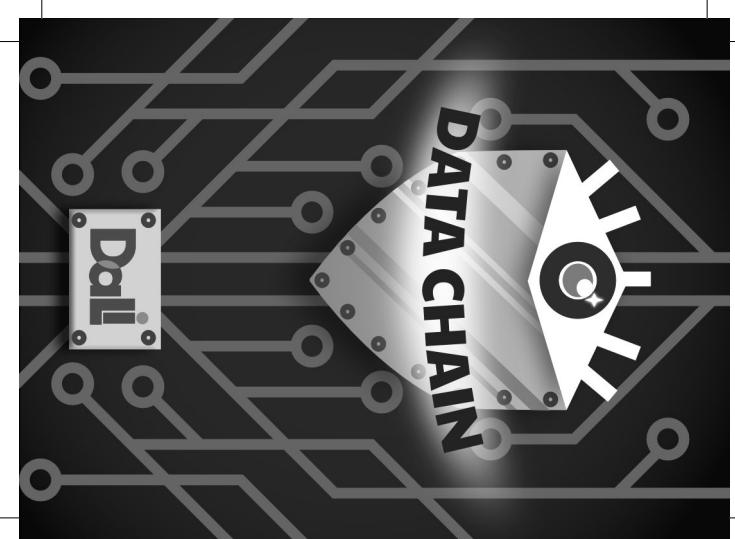


Entferne eines der Artefakte deines Teams vom Tisch, suche im Nachziehstapel nach einer anderen Artefaktkarte und leg sie auf den Tisch. Dann wird der Nachziehstapel gemischt.

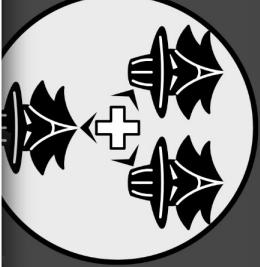
ARTEFAKT TAUSCHEN



Entferne eines der Artefakte deines Teams vom Tisch, suche im Nachziehstapel nach einer anderen Artefaktkarte und leg sie auf den Tisch. Dann wird der Nachziehstapel gemischt.

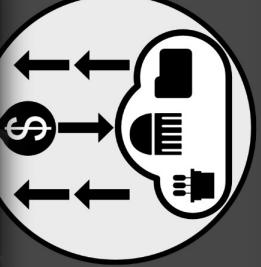


**GESUNDHEITSPROFILS
GEGENÜBER DRTITTEN
OFFENLEGEN**



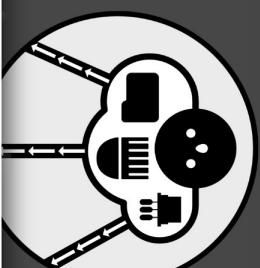
- Zerstöre eine beliebige Artefaktkarte auf dem Tisch.

**POLITISCHES PROFIL
AN DRITTE
VERKAUFEN**



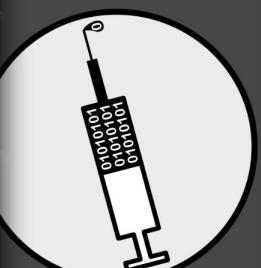
- Alle Karten, einschließlich dieser, werden vom Tisch entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

**DATEN ÜBER
POLITISCHE MEINUNGEN
ERNTEN**



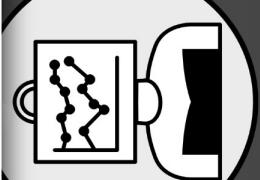
- Ziel auf ein datenaktivierendes Artefakt und schalte es bis zum Ende der Runde aus.

**CODE ZUR
PLATTFORMÜBERGREIFENDEN
VERFOLGUNG VON
AKTIVITÄTEN EINFÜGEN**



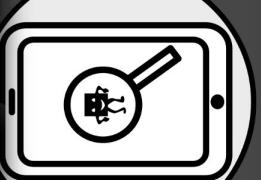
- Alle Spieler deines Team können eine zusätzliche Karte ziehen und einen beliebigen anderen Spieler eine Karte stehlen.

**PROFIL DES
VERBRAUCHERVERHALTENS
ERSTELLEN**



- Hindere einen Spieler daran, in seinem Zug Karten zu ziehen.

**ZÄHLPIXEL
VERWENDEN**



- Alle Spieler deines Team können eine zusätzliche Karte ziehen und einen beliebigen anderen Spieler eine Karte stehlen.

**FINANZPROFIL
ERSTELLEN**

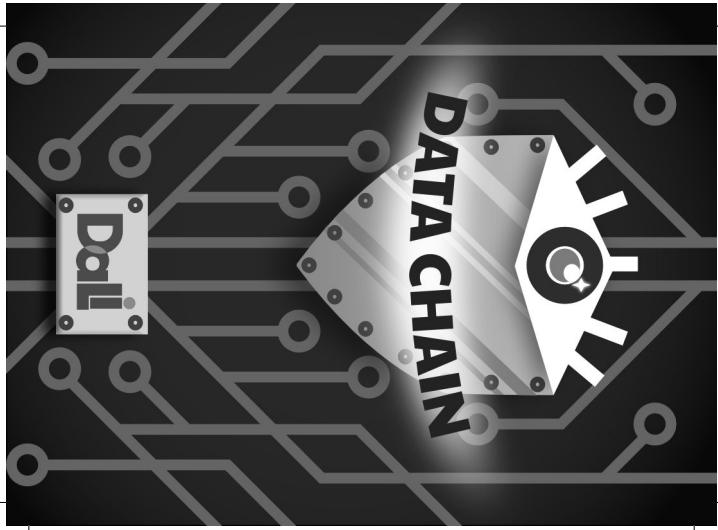
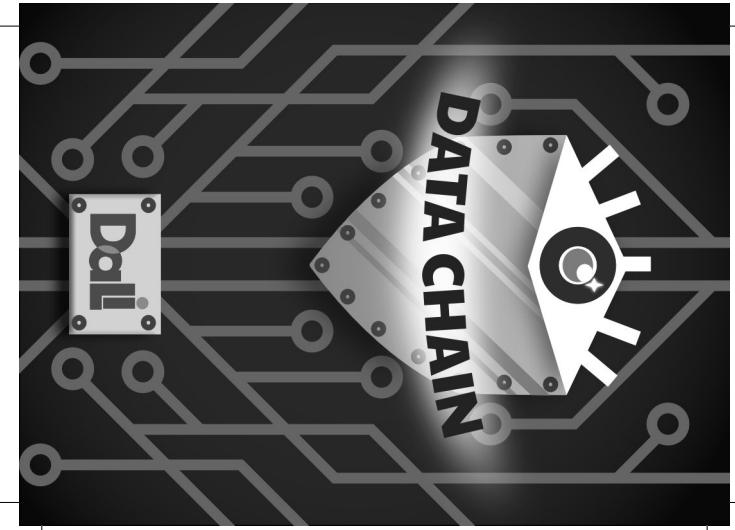
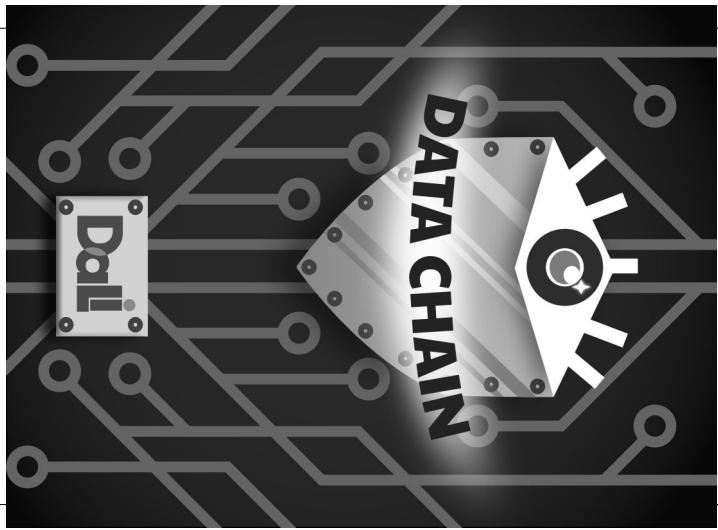
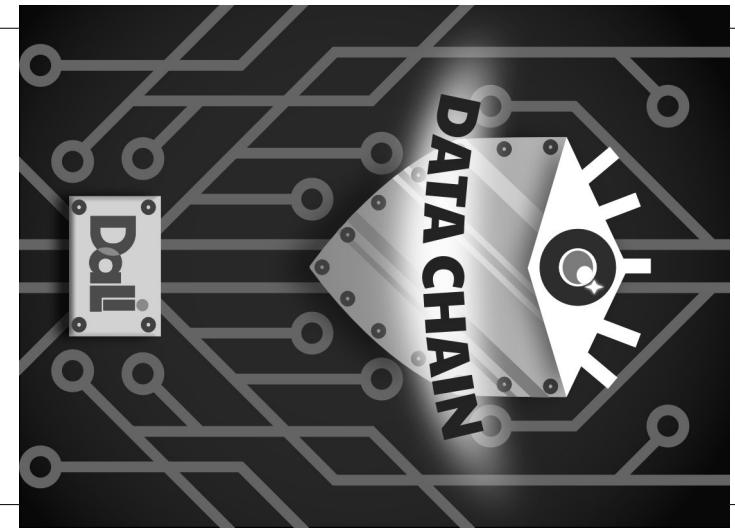
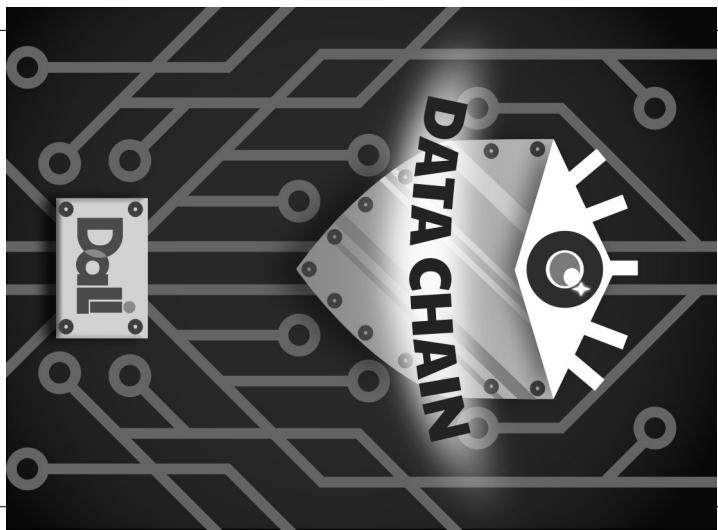
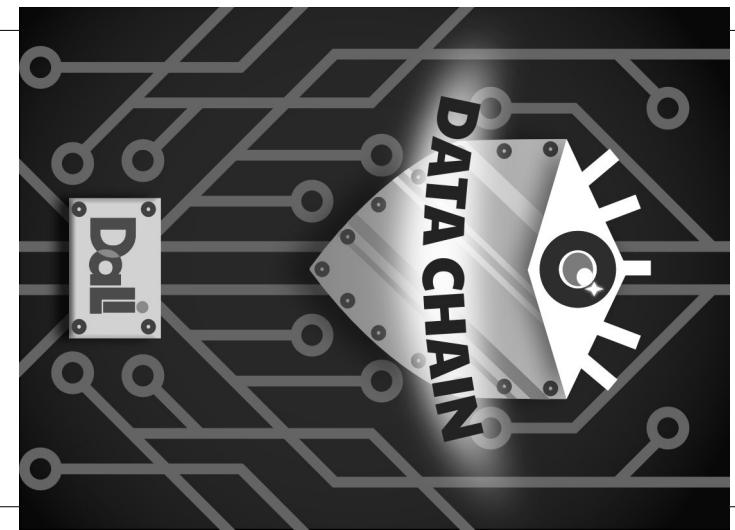
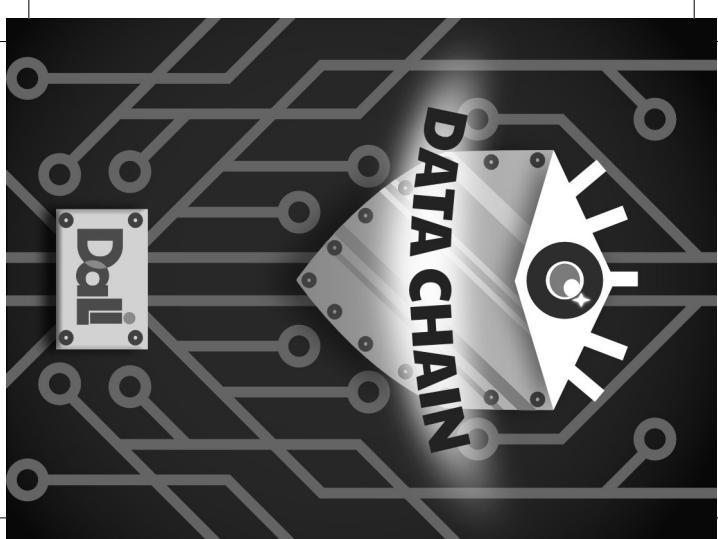
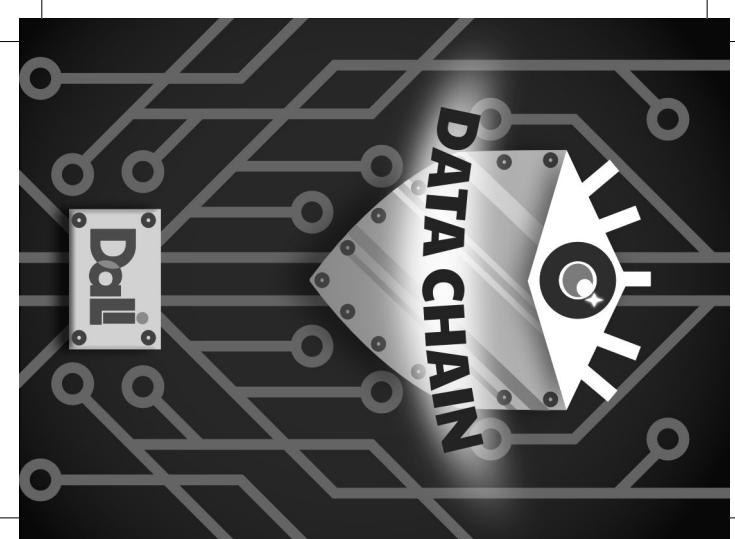


- Zerstöre eine beliebige Karte auf dem Tisch.

**BIOMETRISCHE
IDENTIFIKATOREN
ERNTEN**



- Durchsuche den Ablagestapel nach einer beliebigen Karte und nimm sie auf deine Hand.





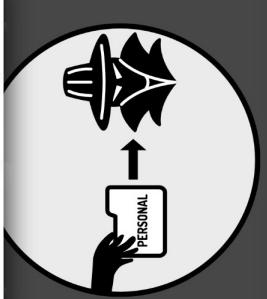
GESUNDHEITSDATEN ERNTEN



Lege deine Hand ab und ziehe 5 neue Karten.



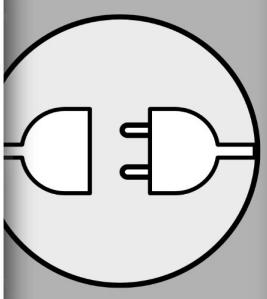
PERSONENBEZOGENE DATEN AN Dritte weitergeben



Tausche deine Hand mit einem beliebigen anderen Spieler.



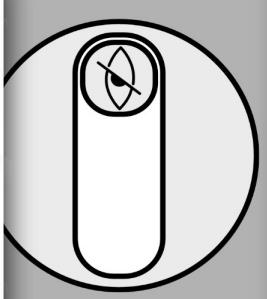
OFFLINE GEHEN



Alle Spieler deines Team können eine zusätzliche Karte ziehen und einen beliebigen anderen Spieler eine Karte stehlen.



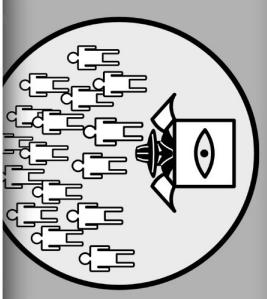
DATENSCHUTZEINSTELLUNGEN ANPASSEN



Alle Spieler deines Team können eine zusätzliche Karte ziehen und einen beliebigen anderen Spieler eine Karte stehlen.



CROWDSOURCE UM UNRECHTMÄßIGE DATENPRAKTIKEN AUFZUDECKEN



Durchsuche den Ablagesapfel nach einer beliebigen Karte und nimm sie auf deine Hand.



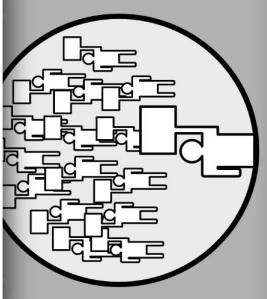
VPN NUTZEN UM ANONYM ZU BROWSEN



Lege deine Hand ab und ziehe 5 neue Karten.



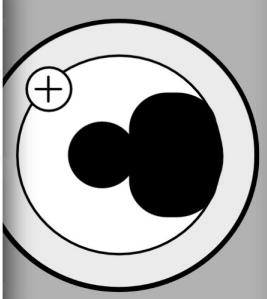
ONLINE-KAMPAGNE UND SCHULUNGSVERANSTALTUNG ORGANISIEREN



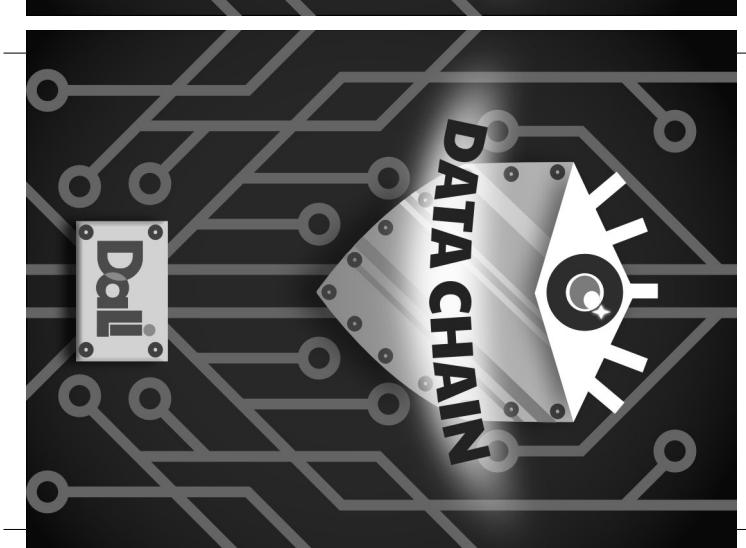
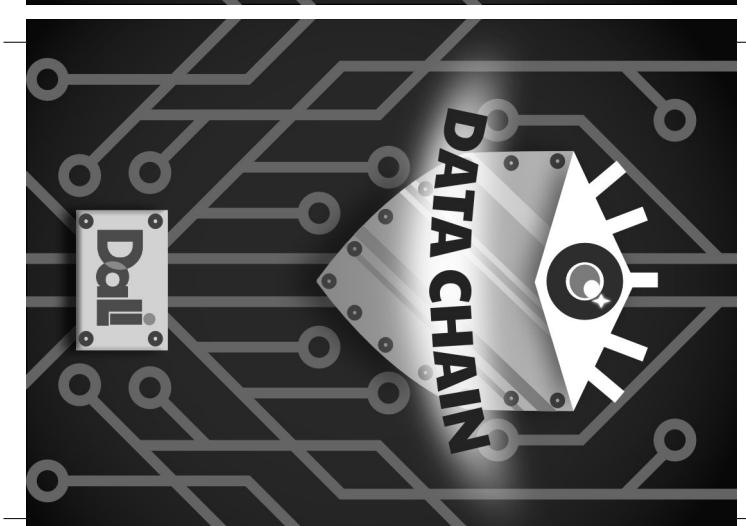
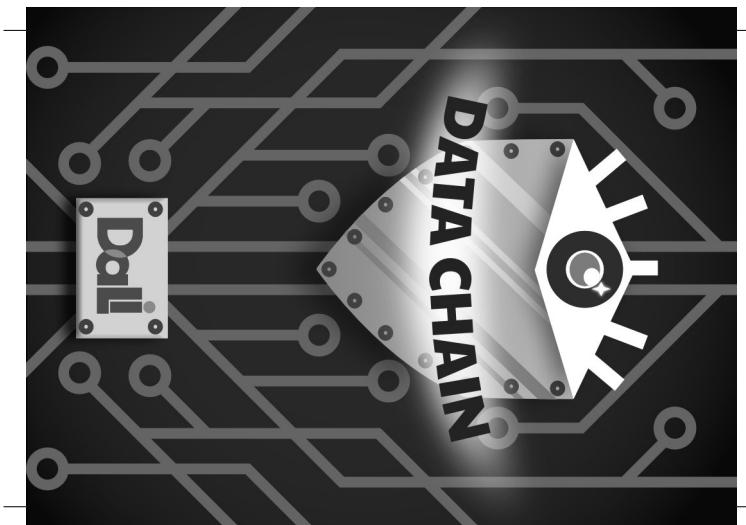
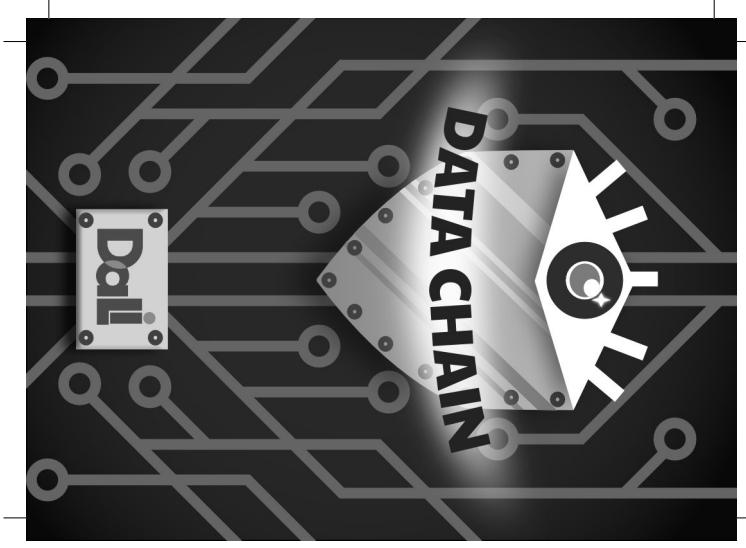
Tausche deine Hand mit einem beliebigen anderen Spieler.



NEUE ONLINE-IDENTITÄT ERSTELLEN

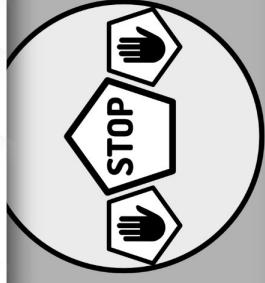


Zerstöre eine beliebige Artefaktkarte auf dem Tisch.





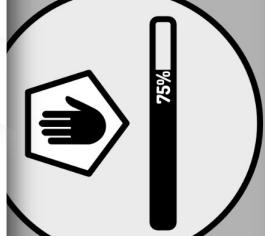
BOYKOTTIEREN



- Ziele auf ein Datenbroker-Artefakt und schalte es bis zum Ende der Runde aus.



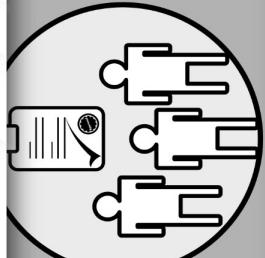
AD-BLOCKER INSTALLIEREN



- Hindere einen Spieler daran, in seinem Zug Karten zu ziehen.



ERFOLGREICHE PETITION FÜR NEUE DATENGESETZE



- Zerstöre eine beliebige Karte auf dem Tisch.



SICH BEI DER DATENSCHUTZBEHÖRDE BESCHWEREN



- Alle Karten, einschließlich dieser, werden vom Tisch entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.