

SPY INFORMATICS

Ein Spiel von Philipp Flödl, Jessica Gebhardt, Jan Louter und Florin Schreier

Ab 6 Spieler

Eine Adaption des Spiels „Die Werwölfe von Düsterwald“ von Philippe des Pallières und Hervè Marly.

Zur Lesbarkeit der Spielanleitung wird überall die männliche Form benutzt.

Dieses Spiel ist an manchen Stellen durchaus satirisch gemeint.

HINTERGRUND

In einer kleinen Softwarefirma „SPY“ arbeitet ihr als Informatiker an einem großen Projekt. Seit einiger Zeit schleichen sich bei eurer Firma jedoch Spione konkurrierender Firmen ein, und Sorgen dafür, dass gut arbeitende Mitarbeiter gefeuert werden. Nun müsst ihr versuchen herauszufinden, welcher ihrer Mitarbeiter zu den Spionen gehört, damit ihr schlussendlich euer Software Projekt fertigstellen könnt.

SPIELMATERIAL

Karten Spione

Karten Informatiker

Zusatzrollenkarten

Fähigkeitenkarten

Anzahl ist der Verteilungstabelle zu entnehmen

21 Aufgabenkarten reichen für bis zu 18 Spieler

1 Spielleitervorlage

1 Spielanleitung

Verteilungstabelle:

	Ab 6 Spieler	Ab 8 Spieler	Ab 10 Spieler	Ab 14 Spieler	Ab 18 Spieler
Anzahl Spione	1	1	2	3	4
Anzahl normaler Informatiker	Auffüllen	Auffüllen	Auffüllen	Auffüllen	Auffüllen
Anzahl Cybersecurity-Beauftragter	1	1	1	1	1
Anzahl Nachtschicht-Arbeiter	0	0	1	1	1
Anzahl Wirtschaftsinformatiker	1	1	1	1	1
Anzahl Gewerkschaftsführer	1	1	1	1	1
Anzahl Ethical Hacker	0	1	1	1	1
Anzahl Teambuilding-Beauftragter	0	1	1	1	1
Fähigkeitenkarten-Sätze	2	3	4	5	6

Wir empfehlen das Spiel mit 10 oder mehr Spielern zu spielen. Dann macht das Spiel am meisten Spaß!

SPIELZIEL UND GEWINNMÖGLICHKEITEN

FÜR DIE INFORMATIKER:

Entweder das Softwareprojekt fertigstellen durch Bearbeiten einer von der Spielgruppengröße abhängigen Anzahl von Aufgaben oder alle Spione aus der Firma entlassen.

FÜR DIE SPIONE:

Alle Informatiker feuern und damit das Softwareprojekt verhindern.

SONDERFALL: TEAM AUS EINEM INFORMATIKER UND EINEM SPION:

Besteht das Team aus einem Informatiker und einem Spion, gewinnt es, wenn alle anderen Spieler ausgeschieden sind. Bei anderen Konstellationen gewinnt das Team zusammen mit entweder den Informatikern oder den Spionen.

DIE SPIONE



Jede Nacht können die Spione dafür sorgen, dass 1 Informatiker gefeuert wird. Tagsüber versuchen sie ihre wahre Identität zu verbergen. Es gibt Spione abhängig von der Spielerzahl.

DIE INFORMATIKER

Jede Nacht wird einer von ihnen durch die Spione gefeuert. Dieser Spieler scheidet aus und darf auch nichts mehr zum Spiel sagen. Die Informatiker (alle verbliebenen Mitspieler) treffen sich jeden Morgen im Betriebsrat und versuchen herauszufinden welche der Mitarbeiter einer der Spione ist. Nach einer Diskussion und abschließender Abstimmung können sie einen Mitarbeiter aus der Firma entlassen.

Anschließend müssen sie täglich eine Aufgabe erledigen, wofür sie einen Spieler unter ihnen auswählen, der diese bearbeitet.

DER NORMALE INFORMATIKER



Er hat keine Sonderfähigkeiten. Seine einzigen Möglichkeiten sind, das Verhalten der anderen Spieler zu deuten, um die Spione zu überführen, und beim Bearbeiten der Aufgaben zu helfen.

DER CYBERSECURITY-BEAUFTRAGTE



Er sorgt für die Sicherheit der Firma im Internet und überwacht während des normalen Betriebs immer wieder die Aktivität der Mitarbeiter.

Jede Nacht darf er die wahre Rolle eines beliebigen Spielers erfahren.

DER NACHTSCHICHT-ARBEITER



Er ist am aktivsten während der Nacht und erledigt dann nachts die meisten seiner Arbeitsstunden.

Jede Nacht während der Spionage Phase (2.) kann er die Spione beobachten bei ihrer Sabotage (Er darf während der Spionage die Augen leicht öffnen). Er ist nicht dazu gezwungen die Spione zu beobachten. Wenn er dabei allerdings von den Spionen erwischt wird, können die Spione auch ihn als Opfer bestimmen, selbst wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben.

DER WIRTSCHAFTSINFORMATIKER



Als Kombination von Informatiker und BWLer kann er zwar beides, aber nichts wirklich richtig. Jedoch hat er einen guten Draht zur Firmenleitung.

Der Wirtschaftsinformatiker kann 2 Mal die Firmenleitung hinsichtlich einer Entlassung aufgrund von Verdacht von Sabotage beeinflussen.

Einmal kann er einen Mitarbeiter vor der Entlassung bewahren. Einmal kann er einen Mitarbeiter zusätzlich feuern. Diese Beeinflussung hat er jeweils nur ein Mal im Verlauf der Partie. Er kann beide Optionen in der selben Nacht ausspielen. Er kann sich auch selbst vor der Entlassung bewahren. Wenn diese Rolle zu mächtig erscheint, kann sie darauf reduziert werden nur eine der beiden Optionen im Verlauf der Partie zu nutzen.

DER GEWERKSCHAFTSFÜHRER



Auch in der Informatikbranche gibt es Gewerkschaften. Wir wollen schließlich auch unsere Interessen vertreten.

Diese Karte wird einem Spieler zusätzlich zu seiner Rollenkarte anvertraut.

Der Gewerkschaftsführer wird von den anderen Spielern durch relative Mehrheit gewählt. Die Ehre Gewerkschaftsführer zu sein, kann nicht verweigert werden. Die Stimme des Gewerkschaftsführer zählt doppelt. Sollte dieser Spieler ausscheiden, ernennt er mit seinem letzten Atemzug einen Nachfolger.

DER ETHICAL HACKER



Als Ethical Hacker sucht man ganz legal nach Schwachstellen in Systemen und versucht somit die Firma vor böswilligen Hackern zu schützen.

Wenn er von den Spionen sabotiert wird oder von den Informatikern unschuldigerweise entlassen wird, hat er die Möglichkeit, einen beliebigen Spieler zu bestimmen, der ebenfalls ausscheidet.

DER TEAMBUILDING-BEAUFTRAGTE



Als Teambuilding-Beauftragter bist du dafür zuständig, für ein gutes Arbeitsklima innerhalb des Projektteams zu sorgen.

Er erkennt die besondere Verbindung zweier Spieler und wählt diese aus um fortan ein Team zu bilden. Er kann sich auch selbst auswählen. Beide können nicht ohne einander arbeiten. Wenn einer gefeuert wird, verlässt der andere die Firma auch. Die Teammitglieder dürfen nicht gegeneinander stimmen. Da sie ihr Team den anderen als überlegen betrachten, wollen sie die Firma übernehmen, und sorgen für die Entlassung aller anderen, bis nur noch sie übrig sind.

SPIELABLAUF

VORBEREITUNG

Es wird ein Spielleiter bestimmt. Er spielt nicht mit, sondern führt die Spieler als Moderator durch die Partie. Er mischt die Rollenkarten, Fähigkeitenkarten und die Aufgabenkarten. Anschließend gibt er jedem Spieler verdeckt eine Rollenkarte, zwei Fähigkeitenkarten und die Aufgabenkarte legt er verdeckt auf einen Stapel vor sich hin. Die Spieler legen ihre Rollenkarte und ihre zwei Fähigkeitenkarten verdeckt vor sich hin.

Der Spielleiter kündigt die Nacht an. z.B.: „Ihr geht in den Feierabend und legt euch zuhause aufs Bett. Dann schlaft ihr ein und schließt eure Augen.“ Die Spieler senken den Kopf und schließen die Augen. Anschließend ruft der Spielleiter die verschiedenen Rollen in einer bestimmten Reihenfolge auf.

DIE ERSTE NACHT

Der Spielleiter ruft die Spione auf:

„Die Spione erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“

Die Spione geben sich zu erkennen, ohne Ihre Rolle preiszugeben.

Der Spielleiter ruft den Teambuilding-Beauftragten:

„Der Teambuilding-Beauftragte erwacht und bestimmt ein Team aus 2 Spielern“

Der Teambuilding-Beauftragte zeigt auf 2 Personen (eventuell auch sich selbst). Der Spielleiter geht einmal um die Gruppe und tippt den 2 Teammitgliedern auf die Schultern.

„Der Teambuilding-Beauftragte schläft wieder ein“

Der Spielleiter ruft die 2 Teammitglieder

„Die Teammitglieder erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“

Die beiden Teammitglieder geben sich zu erkennen, ohne Ihre Rolle preiszugeben.

Der Spielleiter sagt: *„Der erste Tag beginnt!“*

DER ERSTE TAG

Der Betriebsrat entfällt. Jedoch wählen die Spieler ihren Gewerkschaftsführer durch relative Mehrheit. Dieser Spieler erhält die Rollenkarte des Gewerkschaftsführers zusätzlich zu seiner eigenen Rollenkarte.

Es wird die oberste Aufgabenkarte vom Spielleiter gezogen und vorgelesen. Um eine Karte erfolgreich zu bearbeiten, muss der Spieler, der sie bearbeiten soll, die benötigte Fähigkeit haben. Jedoch kennen die Spieler nur ihre eigenen Fähigkeiten und nicht die ihrer Mitspieler.

Egal, ob Du lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst: Bleib glaubwürdig.

Anschließend diskutieren die Spieler wer von ihnen die benötigte Fähigkeit hat und wählen einen aus ihrer Mitte um die Aufgabe am späten Abend noch in einer Überstunde zu bearbeiten.

Der Spielleiter gibt die Karte dem gewählten Spieler.

Die Firma geht wieder in den Feierabend und schläft ein.

ABLAUF DER NORMALEN SPIELRUNDE

Der Ablauf einer normalen Spielrunde variiert abhängig von den noch in der Firma arbeitenden Spielern. Die Rollen werden aber immer in dieser Reihenfolge aufgerufen, egal ob sie noch existieren oder nicht.

1. Der Spielleiter ruft den **Überstunden-leistenden Informatiker auf**

„Der gewählte Informatiker erwacht. Zeige mir die Aufgabe und die passende Fähigkeit!“

Der Überstunden-leistende Informatiker öffnet die Augen und zeigt die Aufgabenkarte. Anschließend zeigt er die passende Fähigkeitenkarte (wenn möglich und gewollt), um die Aufgabe zu erledigen oder er zeigt keine Fähigkeitenkarte, dann gilt die Aufgabe als gescheitert. Der Spielleiter schreibt sich das Ergebnis auf und nimmt die Aufgabenkarte zu sich.

Der Spielleiter sagt *„Der Informatiker schläft wieder ein!“* und der Überstunden-leistende Informatiker senkt den Kopf und schließt die Augen.

2. Der Spielleiter ruft den **Cybersecurity-Beauftragten**

„Der Cybersecurity-Beauftragte erwacht. Anschließend bestimmt er einen Spieler, dessen Rolle er erfahren will.“

Der Cybersecurity-Beauftragte öffnet die Augen und zeigt auf einen Spieler. Der Spielleiter geht um die Gruppe und hält währenddessen bei dem ausgewählten Spieler. Dort zeigt er dem Cybersecurity-Beauftragten die Rollenkarte und beendet anschließend seine Runde.

Der Spielleiter sagt *„Der Cybersecurity-Beauftragte schläft wieder ein!“* und der Cybersecurity-Beauftragte senkt den Kopf und schließt die Augen.

3. Der Spielleiter ruft die **Spione**

„Die Spione erwachen. Anschließend bestimmen sie ein Opfer ihrer Sabotage. Am nächsten Morgen werden bei diesem Spieler geheime Unterlagen entdeckt, welche zur Entlassung führen.“

Die Spione öffnen die Augen und zeigen jeweils auf einen Spieler. Der Spielleiter merkt sich den Spieler mit den meisten Stimmen. Bei Gleichstand wird gewartet bis eine Entscheidung getroffen wird.

Währenddessen kann der Nachtschicht-Arbeiter die Spione bei ihrer Sabotage beobachten (indem er während der Spionage die Augen leicht öffnet). Er ist nicht dazu gezwungen die Spione zu beobachten. Wenn er dabei allerdings von den Spionen erwischt wird, können die Spione auch ihn als Opfer bestimmen, selbst wenn sie sich bereits auf ein anderes Opfer geeinigt haben.

Der Spielleiter sagt „*Die Spione schlafen wieder ein!*“ und die Spione senken den Kopf und schließen die Augen.

4. Der Spielleiter ruft den **Wirtschaftsinformatiker**

„*Der Wirtschaftsinformatiker erwacht. Er erfährt, wem Spionage vorgeworfen wird. Er kann diesen Spieler retten oder jemanden zusätzlich feuern lassen!*“

Der Wirtschaftsinformatiker öffnet die Augen und bekommt vom Spielleiter die von den Spionen sabotierte Person gezeigt. Wenn er die Firmenleitung beeinflussen möchte zeigt er auf einen Spieler und anschließend streckt er den Daumen nach oben, wenn er ihn vor der Entlassung bewahren möchte, oder streckt den Daumen nach unten, wenn er diesen Spieler zusätzlich gefeuert haben möchte.

Der Spielleiter sagt „*Der Wirtschaftsinformatiker schläft wieder ein!*“ und der Wirtschaftsinformatiker senkt den Kopf und schließt die Augen.

Der Spielleiter sagt: „*Der Tag beginnt!*“

5. Die ganze Firma erscheint zur Arbeit (Spieler öffnen die Augen). Der Spielleiter berichtet über die **Ergebnisse der letzten Nacht**: Wer wurde gefeuert, jedoch nicht wie die Aufgabe ausgegangen ist.

Die Spieler, welche gefeuert wurden, drehen ihre Rollenkarte um. Sie scheiden aus dem Spiel aus und dürfen in keiner Weise mehr kommunizieren.

Wenn einer der gefeuerten Spieler der Gewerkschaftsführer ist, bestimmt dieser seinen Nachfolger und gibt die Gewerkschaftsführerkarte weiter.

Wenn einer der gefeuerten Spieler der Ethical Hacker ist, darf dieser sofort einen Spieler bestimmen, der ebenfalls entlassen wird.

Wenn einer der gefeuerten Spieler ein Teammitglied ist, verlässt das andere Teammitglied die Firma auch und scheidet aus.

6. Der **Betriebsrat** wird abgehalten. Die Spieler beraten über die Verdächtigen.

Der Spielleiter moderiert die Diskussion der Spieler über die Verdächtigen.

Ein verdächtiges Geräusch, ein auffälliges Verhalten eines anderen Spielers oder bestimmte Stimmabgaben können Indizien sein, anhand derer die Informatiker herausfinden können, wer ein Spion ist.

In der Diskussionsphase sind folgende Ziele nicht außer Acht zu lassen:

Jeder Informatiker versucht Spione zu enttarnen und gegen sie zu stimmen.

Die Spione sollten sich wie normale Informatiker verhalten.

Der Cybersecurity-Beauftragte und der Nachtschicht-Arbeiter müssen versuchen, den anderen Informatikern zu helfen. Sie dürfen dabei sich selbst nicht zu sehr in Gefahr bringen, wenn sie ihre Informationen preisgeben.

Die Teammitglieder müssen sich gegenseitig schützen.

Jeder Spieler hat das Recht, sich für einen Anderen auszugeben. Die Diskussionsphase ist das Herzstück des Spiels.

Egal, ob Du lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst: Bleib glaubwürdig.

7. Die Spieler **stimmen darüber ab**, welcher unter ihnen als Spion verdächtigt wird und aus dem Spiel ausscheiden soll. Jeder Spieler kann einen Mitspieler wählen, muss dies aber nicht. Der Spieler, der die meisten Stimmen erhält, scheidet aus. Denkt daran, dass die Stimme des Gewerkschaftsführers doppelt zählt. Bei Gleichstand wird kein Spieler entlassen. Ein Spieler, der ausscheidet, dreht seine Rollenkarte um und darf in keiner Weise mit den anderen Spielern kommunizieren.

8. Es wird die oberste **Aufgabenkarte** vom Spielleiter gezogen und vorgelesen. Wenn keine Aufgabenkarten mehr auf dem Stapel liegen, werden alle Aufgabenkarten neu gemischt und als Stapel wieder hingelegt. Um eine Karte erfolgreich zu bearbeiten, muss der Spieler der sie bearbeiten soll, die benötigte Fähigkeit haben. Jedoch kennen die Spieler nur ihre eigenen Fähigkeiten und nicht die ihrer Mitspieler.

Somit gilt auch hier: Egal, ob Du lügst, bluffst oder nur die Wahrheit sagst: Bleib glaubwürdig.

Anschließend diskutieren die Spieler wer von ihnen die benötigte Fähigkeit hat und wählen einen aus ihrer Mitte, um die Aufgabe am späten Abend noch in einer Überstunde zu bearbeiten.

Der Spielleiter gibt die Karte dem gewählten Spieler.

9. Die Firma geht wieder in den Feierabend und schläft ein. Das Spiel wird mit einer normalen Spielrunde fortgesetzt, beginnend mit Phase 1.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!!!

SPIELLEITERVORLAGE

Achte darauf nichts durch Geräusche zu verraten!

Bearbeitete Aufgaben:



KURZABLAUF DER ERSTEN NACHT

Spione werden aufgerufen und erkennen sich.

Teambuilding-Beauftragter wird aufgerufen und benennt das Team.

Die 2 Teammitglieder werden aufgerufen und erkennen sich.

„Die Spione erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“

„Der Teambuilding-Beauftragte erwacht und bestimmt ein Team aus 2 Spielern“

„Die Teammitglieder erwachen, erkennen sich und schlafen wieder ein“

KURZABLAUF DES ERSTEN TAGES

Wahl des Gewerkschaftsführers

Verteilung der Aufgabe

KURZABLAUF EINER NORMALEN SPIELRUNDE

Nacht:

1. Überstunden-leistender Informatiker, Aufgabe wird bearbeitet

2. Cybersecurity-Beauftragter, er erfährt die Rolle eines Spielers

3. Spione, sabotieren einen Informatiker

4. Wirtschaftsinformatiker, kann jemanden zusätzlich feuern oder jemanden retten

„Der gewählte Informatiker erwacht. Zeige mir die Aufgabe und die passende Fähigkeit!“

„Der Cybersecurity-Beauftragte erwacht. Anschließend bestimmt er einen Spieler, dessen Rolle er erfahren will.“

„Die Spione erwachen. Anschließend bestimmen sie ein Opfer ihrer Sabotage. Am nächsten Morgen werden bei diesem Spieler geheime Unterlagen entdeckt, welche zur Entlassung führen.“

„Der Wirtschaftsinformatiker erwacht. Er erfährt, wem Spionage vorgeworfen wird. Er kann diesen Spieler retten oder jemanden zusätzlich feuern lassen!“

Tag:

5. Ereignisse der letzten Nacht

6. Betriebsrat

7. Abstimmung

8. Verteilung der Aufgabe

9. Wiederholung ab 1.

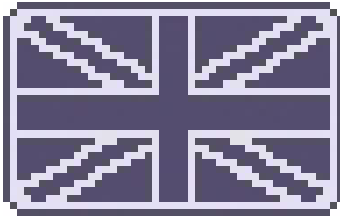
„Der Tag beginnt!“

ROLLENKARTEN

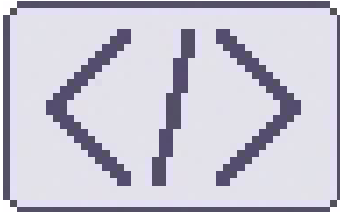
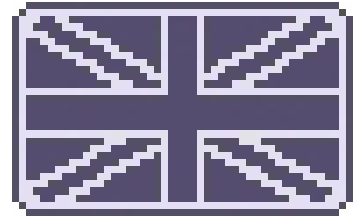




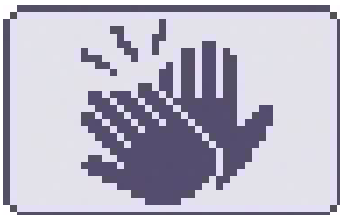
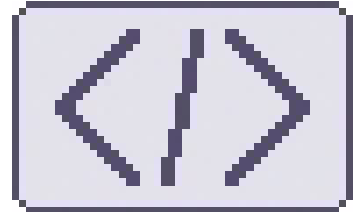
FÄHIGKEITSKARTENSÄTZE



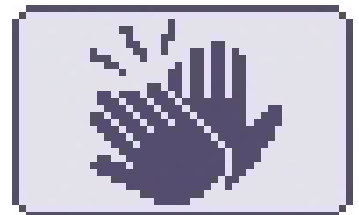
Englischkenntnisse



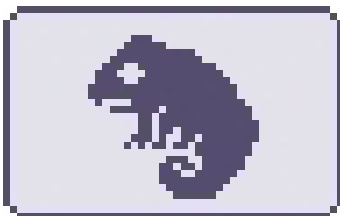
Coding



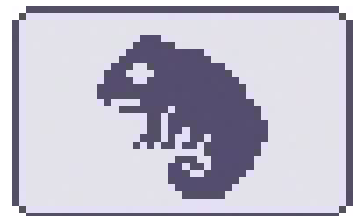
Teamwork



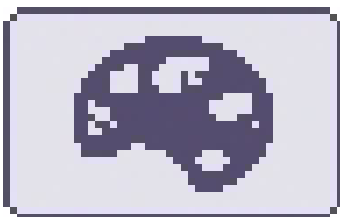
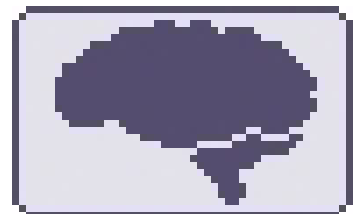
Benutzerverständnis



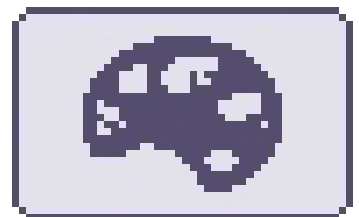
Anpassungsfähigkeit



Logisches Denken



Design



1. Satz

2. Satz

Bei mehr Spielern werden entsprechend mehr Sätze benötigt. Siehe Verteilungstabelle, Seite 1.

AUFGABENKARTENSATZ (SEITE 1)

Erstelle einen Filter-Algorithmus



oder



Besuche ein Networking Event



oder



Führe ein internationales Beta-
programm durch und werte die
Ergebnisse aus



oder



Erstelle eine Dokumentation über
das Projekt



oder



Lese einen Artikel über Bool-
sche Algebra in einer englischen
Fachzeitschrift



oder



Entwickle eine Produktwebsite



oder



Entwickle ein Programmmodul
im Pair-Programming



oder



Programmiere ein Eingabemodul



oder



Bereinige das System von einem
Computer-Virus



oder



Teste den Code



oder



AUFGABENKARTENSATZ (SEITE 2)

Erstelle eine Benutzeroberfläche



oder



Präsentiere das Projekt



oder



Halte ein Mid-Term Meeting ab



oder



Finde eine Lösung für ein Problem, indem du dich mit deinen Arbeitskollegen austauscht



oder



Finde neue Feature-Ideen



oder



Haben Sie es bereits mit aus- und wieder einschalten probiert?



oder



Erstelle eine Anforderungsanalyse



oder



Erstelle Wireframes für das Projekt



oder



Modelliere eine Logische Schaltung



oder



Erstelle eine interaktive Karte



oder



AUFGABENKARTENSATZ (SEITE 3)

Erstelle ein UML-Diagramm für
das Projekt



oder

