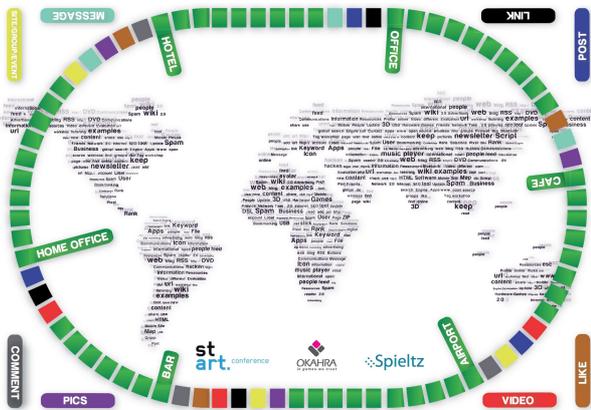


Spielmaterial



Ein Spielplan



Social Media Dollar in den Werten 10, 20 und 100.

Name: _____ / Last Name: _____		
Contact/MAIL/Communityname: _____		
C Community	<input type="checkbox"/> Message	<input type="checkbox"/> Like
	<input type="checkbox"/> Pics	<input type="checkbox"/> Link/Account
	<input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Post
	<input type="checkbox"/> Comment	<input type="checkbox"/> Site/Group/Event
V Video	<input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Like
	<input type="checkbox"/> Comment	<input type="checkbox"/> Link/Account
	<input type="checkbox"/> Post	<input type="checkbox"/> Site/Group/Event
P Post	<input type="checkbox"/> Pics	<input type="checkbox"/> Like
	<input type="checkbox"/> Comment	<input type="checkbox"/> Link/Account
	<input type="checkbox"/> Post	<input type="checkbox"/> Site/Group/Event
B Blog	<input type="checkbox"/> Pics	<input type="checkbox"/> Link/Account
	<input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Post
	<input type="checkbox"/> Comment	<input type="checkbox"/> Site/Group/Event
N Newspaper	<input type="checkbox"/> Message	<input type="checkbox"/> Link/Account
	<input type="checkbox"/> Pics	<input type="checkbox"/> Post
	<input type="checkbox"/> Comment	<input type="checkbox"/> Site/Group/Event

Für jeden Spieler ein Profilblatt

- Event Card 1:** Du bist von einem social platform-Fieber befallen und gründest jeden Tag eine neue Gruppe. Bald wirft dir die Community Beliebigkeit vor. Du verlierst 4 deiner Freunde.
- Event Card 2:** Du kannst die @-Taste am geliehenen Laptop nicht finden und daher Deine Messages nicht verschicken. Du verlierst 3 Freunde.
- Event Card 3:** Du hast eine Linksammlung mit Tipps für Steuerhinterziehung angelegt. Die Linksammlung erfreut sich schnell größter Beliebtheit. Du gewinnst 15 neue Freunde.
- Event Card 4:** Ein Bekannter von Deiner Blogleserin Susanne entdeckt durch Deinen Post Dein Schreibtalent und bietet Dir eine Stelle als Journalist an. Du verdienst 12 social media dollar.
- Event Card 5:** Du hast Deiner Tochter etwas in ihr Profil-Fotoalbum kommentiert. Sie ist schockiert, dass Du ihre Fotos sehen kannst. Sie kündigt Dir die Freundschaft.
- Event Card 6:** Mittels "Autopost everywhere" hast Du versehentlich ein peinliches Partyfoto auf das Corporate Blog Deines Unternehmens gepostet. Du verlierst Deinen Job (und damit 4 SMD).
- Event Card 7:** Die Hintergrundmusik auf deinem Video ist urheberrechts-geschützt. Da die Nutzung vertragswidrig ist, wirst Du zur Zahlung von: 5 social media dollar verdonnert.
- Event Card 8:** Auf der Website eines bekannten Theaters setzt du dein "like" unter die Hamlet rezension. Du gewinnst 6 kulturinteressierte Freunde.



Ereigniskarten in 8 Kategorien + 6 Spielfiguren + 1 Würfel, 1 Anleitung

Vor dem ersten Spiel

Das Spielbrett ausdrucken und zusammenkleben. Dazu das PDF an die Druckergröße anpassen und automatisch skalieren. So bleibt an allen Seiten der nicht-druckbare Bereich übrig. Auf einer Seite den nichtbedruckten Streifen abschneiden, somit lassen sich beide Teile nahtlos zusammenkleben.

Die Ereigniskarten ausdrucken und ausschneiden. Pro Mitspieler ein bis zwei Seiten mit Social Media Dollars ausdrucken und ausschneiden.

Pro Person ein Profilblatt ausdrucken. Tipp: Profilblatt einlaminiert und Boardmarker verwenden. So lässt sich das Profilblatt immer wieder verwenden.

Nehmt aus einem anderen Spiel Figuren und einen Würfel. Oder benutzt eine Würfel-App und Geldmünzen oder Ähnliches als Spielfiguren.

Spiel Aufbau

In den Ecken des Spielplans sind die 8 Kategorien von Onlineaktionen aufgedruckt (Video, Like, Post, Link etc.). Hier werden die jeweils zugehörigen Ereigniskarten als verdeckter Stapel am Spielplanrand bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält 100 Social Media Dollar, ein Profilblatt und eine Spielfigur. Die Anfangspunkte sind markiert (Airport, Office, Bar, etc.) Den Würfel bereitlegen.

Der Spieler, der zuletzt online war, beginnt das Spiel. Er darf sich aussuchen von welchem Anfangspunkt er beginnen möchte. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Ziel des Spiels

Möglichst erfolgreich Accounts eröffnen, Freunde einladen und Onlineaktionen ausführen, die Freunde und Social Media Dollar einbringen.

Freunde werden am Ende des Spiels 1:10 in Social Media Dollar umgerechnet. Wer die meisten Dollar gesammelt hat, hat gewonnen.

Spielverlauf

1. Würfeln und ziehen.
2. a) Auf grünem Feld (Onlinefeld): Aktion(en) durchführen (Account eröffnen, Ereigniskarte ziehen, Freunde einladen)
b) Auf Offlinefeld (farbig unterschieden nach Kategorien): Ereigniskarte ziehen, wenn man in der entsprechenden Kategorie schon einmal eine Aktion durchgeführt hat.
3. Interaktion zwischen den Spielern

1 Würfeln und ziehen

Wer an der Reihe ist würfelt **einmal** und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan vorwärts.

Dieses Vorgehen soll den Faktor Zeit aufzeigen. Wie im normalen Leben hat man nicht immer Zeit und nicht immer die Möglichkeit, auf das Internet zuzugreifen (vom PC oder Mobiltelefon).

2 a) Auf grünem Feld (Onlinefeld): Aktion(en) durchführen

Landet Deine Spielfigur auf einem **grünen Feld**, besteht eine Onlineverbindung und Du hast so viele Punkte zur Verfügung, wie Du Augen gewürfelt hast. Wenn es die Augenanzahl erlaubt, können auch mehrere Aktionen pro Spielzug durchgeführt werden. Aktionen sind frei kombinierbar.

Würfelst Du eine 5, kannst Du z.B. einen Account eröffnen (1x3 P) UND 2 Freundschaftsanfragen stellen (2x1 P).

Aktion „Account eröffnen“ – Kosten: 3 Punkte

Du eröffnest einen Account! Die Art des Accounts kannst Du selbst wählen: Community, Videoplattform, Picplattform, Blogplattform oder Newsplattform. Markiere einen **Account** auf Deinem Profilblatt als „eröffnet“.

Wenn Du einen Account eröffnet hast, kannst Du im nächsten Schritt dort Online-Aktionen durchführen.

Tipp: Setze nicht alles auf eine Karte! Eröffne nicht nur einen, sondern mehrere Accounts. Denn wenn Du Pech hast, führst Du eine Online-Aktion durch, die zur Löschung Deines Accounts führt!

Aktion „Ereigniskarte ziehen“ – Kosten: 3 Punkte

Kreuze auf Deinem Profilblatt (bei einem bereits angelegten Account) eine **Online-Aktion** an (die Kategorie kannst Du selbst wählen: kommentieren, Link setzen, Video hochladen, etc.) und hebe eine Ereigniskarte vom entsprechenden Kartenstapel ab. Führe die Aktion aus.

Achtung! Wie im richtigen Netzleben kannst Du erst eine Aktion durchführen, wenn Du einen Account eröffnet hast! Hast Du bereits mehrere Accounts eröffnet, darfst Du Dir aussuchen, in welchem davon Du Deine Aktion setzen möchtest.

Die Ereigniskarten bewirken Gewinn oder Verlust von Social Media Dollars oder Freunden. Dabei kannst Du nicht in den Negativbereich geraten. Wenn Du keine Freunde hast, kannst Du keine verlieren, auch wenn Du eine entsprechende Ereigniskarte ziehst.

Aktion „Freunde einladen“ – Kosten: 1 Punkt

Du stellst eine Freundschaftsanfrage für einen Deiner eröffneten Accounts. Würfle dazu einmal mit dem Würfel. So viele **neue Freunde** bestätigen Dir die Freundschaft, wie Du Augen gewürfelt hast. Markiere diese Freunde im Account Deiner Wahl auf Deinem Profilblatt.

2b) Auf Offlinefeld: Ereigniskarte ziehen und ausführen

Alle Felder, die nicht grün sind, sind Offlinefelder. Landest Du auf einem solchen, darfst Du eine Ereigniskarte aus der Kategorie (Video, Like, Comment...) mit der Farbe ziehen, die Dein Feld hat, und die entsprechende Aktion ausführen. **Aber nur dann**, wenn Du eine Aktion aus dieser Kategorie zuvor schon einmal ausgeführt hast.

Bsp: Wenn Du auf ein rotes Feld kommst, darfst Du eine Videokarte ziehen, sofern Du in einem Deiner Accounts schon einmal ein Video gepostet hast.

Wie im Netzleben: Hast Du ein Video gepostet, kannst Du damit Freunde oder Geld gewinnen/verlieren, selbst wenn Du gerade offline bist! Denn Dein Video bleibt ja nach dem Posten online!

3. Interaktion zwischen den Spielern

3a) Zusammentreffen am selben Ort

Treffen sich 2 Spieler am selben Ort, dürfen sie sich „befreunden“ .
Orte sind: Cafe, Airport, Bar etc. (am Spielfeld durch ein breiteres Feld gekennzeichnet) und die Felder im Uhrzeigersinn daneben, bis zum nächsten Ort.
Zwei Spieler können sich pro Ort bei einem Account befreunden.

Welcher das ist, entscheidet der Würfel (der Spieler, der am Zug ist, würfelt):

- 1: Community
- 2: Videoplattform
- 3: Pics-Plattform
- 4: Blog
- 5: Newsplattform
- 6: schade, keine Plattform

Das gilt nur für das **erste** Zusammentreffen der beiden Spieler am betreffenden Ort. Befinden sich die Spieler beim nächsten Zug immer noch am selben Ort, passiert nichts weiter.

Befreundet sein bedeutet: **Aktionen Deines befreundeten Mitspielers haben Einfluss auf Dein eigenes Netzleben und umgekehrt.** Gewinnt Dein Freund durch eine Aktion Freunde, gewinnst auch Du welche dazu (und zwar halb so viele wie Dein Freund, aufgerundet auf ganze Zahlen). Verliert Dein Freund welche, so verlierst Du halb so viele wie er. Beim Gewinn/Verlust von Social Media Dollars verhält sich das ebenso.
Umgekehrt: Gewinnst/verlierst Du Freunde oder Dollar, so wirkt sich das auf dieselbe Weise auf Deine befreundeten Mitspieler aus.

Achtung: Diese Auswirkung beschränkt sich auf die Accounts, in denen Du mit Deinem Mitspieler befreundet bist. Verdienst Du über Deine Videoplattform Geld, so erhalten diejenigen Mitspieler von der Bank Geld, die auf dieser Plattform mit Dir befreundet sind. Die Mitspieler, die auf einer anderen Plattform mit Dir befreundet sind, gehen leer aus.

3b) Zusammentreffen auf dem selben Feld

Treffen sich 2 Spieler auf dem selben Feld, begrüßen sie sich per Handschlag (offline) oder per Chat (online). Dabei stellen sie fest, dass sie etliche gemeinsame Bekannte haben - noch nicht alle davon haben sie im Netz als Freund „geaddet“. Zeit für einen Abgleich der Adressbücher!

Für das Spiel bedeutet das: Spieler A bekommt die Freunde von Spieler B dazu und umgekehrt - und zwar pro Zusammentreffen in einem Account. Welcher das ist, entscheidet wieder der Würfel, wie bei 3a.

Seite 6

Treffen 2 Spieler auf dem selben Feld zusammen, so befinden sie sich ja auch am selben Ort. Wenn es ihre erste Begegnung an diesem Ort ist, so dürfen sie sich auch noch befreunden (3a).

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach einer zuvor festgesetzten Zeit. Wir empfehlen 60 Minuten für ein Spiel. Hat man nicht so viel Zeit, geht es auch in 30 Minuten.

Jeder gewonnene Freund hat zu Spielende eine Wertigkeit von 10 Social Media Dollar. Wer am Ende die meisten Social Media Dollar hat ist der Gewinner.

Jeder eröffnete Account wird mit 50 Social Media Dollar belohnt.

Wer die meisten Accounts eröffnet hat bekommt zusätzlich 50 Social Media Dollar.

Platz für eigene Ergänzungen

Ideen, wie man den Spielablauf noch verbessern könnte, eigene Variationen?

HIER hast Du Platz dafür!

Besonders freuen wir uns, wenn Du sie uns mitteilst - einfach kommentieren unter www.startspiel.net/spielregeln.

Das Projekt startspiel - ein Open Source Brettspiel

Das „startspiel“ ist ein „Open Source Brettspiel“ zum Thema Social Media.

Das Spiel wurde und wird mittels **Crowdsourcing** entwickelt – gemeinsam, online, in einem Blog (www.startspiel.net).

Zu jedem Entwicklungsschritt gibt es einen Blogbeitrag und jeder, dem etwas dazu einfällt, kann mitmachen und mit seinem Input zum Produkt beitragen. Marcel Kerkow und Leonie Flückiger (Okahra) bündeln die Ideen und bauen Verbesserungsvorschläge ein – und basteln daraus ein spielbares Brettspiel.

Die Beta Version wurde - nach 4-wöchiger Entwicklungszeit - im September 2010 auf der stARTconference vorgestellt und dort mit Konferenzbesuchern probegespielt.

Getestet werden konnte das Spiel außerdem von jedem, der Lust dazu hatte: Spielbrett, Anleitung, Zubehör standen auf startspiel.net zum Download bereit.

2 Monate lang wurde Feedback für „startspiel Version 1.0“ gesammelt, die ab Mitte November 2010 verfügbar ist.

Das startspiel steht unter einer **CC-Lizenz** und kann von jedem, der möchte, weiterentwickelt und erweitert werden. Bitte verlinken auf: www.startspiel.net.

Das Spiel sowie Zubehör und Updates gibt es zum freien Download auf www.startspiel.net, bzw. zum Kauf bei Spieltz (www.spieltz.de).

Mitentwickler können Zubehör (Erweiterungskarten, Regelvariationen etc.) auch auf dem eigenen Blog/der eigenen Website zum Download anbieten.

(Bitte Kennzeichnung mit www.startspiel.net und Link auf www.startspiel.net)

stARTspiel ist ein Kooperationsprojekt von stARTconference, Spieltz und Okahra.

Projektleiter: Karin Janner (Idee, Communityaufbau, PR, Social Media) und Marcel Kerkow (Spielentwicklung, Spielmechanismus, Grafik).

Mitmachen!

...ist ausdrücklich erwünscht! JEDER kann etwas beitragen!

www.startspiel.net/spielregeln: Hier sammeln wir Variationen, neue Ideen, Ergänzungen zu den Spielregeln.

www.startspiel.net/ereigniskarten: Hier sammeln wir neue Texte für Ereigniskarten

www.startspiel.net/feedback: Hier sammeln wir allgemeines Feedback: zur Idee, zur Zusammenarbeit etc.