**Big Data**

**Spielaufbau:**

* Jeder Spieler wählt zu Spielbeginn eine Firma und die dazugehörige Spielfigur. Für jeden Spieler wird ein Bankkonto mit 1500€ eröffnet (mit Spielgeld, oder mit einem virtuellen Bankkonto: geführt mit Papier und Stift, wo jeder Geldeingang und Geldausgang schriftlich festgehalten wird). Es ist ratsam, dass Spieler sich bei der Bankführung gegenseitig auf die Finger schauen.
* Die Charity- und die Darkwebkarten werden verdeckt als Stapel auf dem dazugehörigen Feld auf dem Brett platziert.

Spielfelder

 Online: Ihr schaltet euren Computer ein und versucht eurer Firma mit Datenhandel Geld zu verschaffen. Hier beginnt das Spiel. Alle Spielfiguren werden am Anfang auf dieses Feld gesetzt. Derjenige der zuletzt sein Passwort geändert hat fängt an! Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zieht man während des Spiels über „Online“ werfen die gekauften Datenquelle-Felder des Spielers Datenmarken ab, welche dann über die Märkte verkauft werden können.

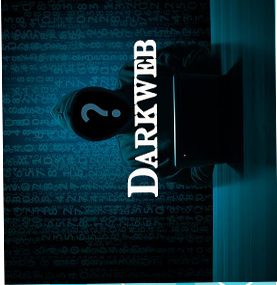
 Datenquelle: Datenquellen sind der wichtigste Weg in diesem Spiel an Geld zu kommen. Auf dem Spielfeld gibt es drei verschieden farbige Datenquellen. Landest du mit deiner Spielfigur auf einem Datenquellenfeld, hast du die Chance das Feld zu kaufen. Ist dieses Feld einmal in deinem Besitz wirft es wenn du über „Online“ ziehst einen festgelegten Betrag an Daten ab. Der Betrag erhöht sich, wenn deine Firma dieselbe Farbe besitzt wie die Daten die du sammelst. Die Tabelle, welches Feld welche Daten abwirft findest du am Ende.

 Markt: Auf dem Marktfeld hast du die Chance deine gesammelten Daten in Geld umzuwandeln. Hier kannst du auf legalem Weg leichte und normale Datenquellen verkaufen, doch nur zu der Hälfte des Preises, welchen du auf dem Schwarzmarkt erzielst. Dafür bleibt dir aber schlechtes Karma erspart.



Schwarzmarkt: Hier kannst du deine Datenmarken auf illegalen Wegen zu Geld machen. Auf diesem Feld kannst du alle Datenmarken, inklusive sensible Datenmarken, verkaufen. Doch sei gewarnt! Du bekommst auf dem Schwarzmarkt zwar sehr viel Geld für die Marken, doch garantiert auch schlechtes Karma.

 Charity: Wer auf das Feld „Charity“ landet, nimmt sich eine Aktionskarte aus dem Charity Stapel. Hier habt ihr unter anderem die Möglichkeit was gutes zu tun und etwas schelchtes Karma wieder loszuwerden.

 Darkweb: Wer auf das Feld „Darkweb“ landet, nimmt sich eine Aktionskarte aus dem Darkweb Stapel. Hier habt ihr die Möglichkeit ordentlich Geld mit sensiblen Daten und zwielichtigen Aktionen zu verdienen, aber durch solche Aktionen kann schnell euer schlechtes Karma in die Höhe schießen!

 Anonymus: Landet ihr auf dem „Anonymusfeld“ werdet ihr von Anonymus gehackt und durchleuchtet. Habt ihr mehr als 6 schlechtes Karma gesammelt, wird Anonymus eure Taten aufdecken und veröffentlichen. Ihr geht sofort ins Gefängnis!

 Gefängnis: Landet ein Spieler durch Würfeln auf dem Gefängnisfeld, passiert nichts. Er ist dann nur Besucher und darf in der nächsten Runde unbehelligt weiterziehen. Landet ein Spieler allerdings auf dem Feld "Anonymus" und hat zu viel schlechtes Karma muss er ins Gefängnis gehen. Um wieder raus zu kommen müsst ihr zweimal Pasch würfeln, eine entsprechende Karte ziehen oder ihr kauft euch durch Korruption (1500€) direkt frei. Allerdings erhaltet ihr dabei eine „bad Karma“ Marke. Falls ihr nach zwei Runden immer noch kein Pasch geworfen habt, dürft ihr euch für 500€ frei kaufen.

Währungen:

**Datenquelle:** ***- Leichte Datenquelle (L):*** Leichte Datenquellen sind die hellen Datenquelle-Felder im Spiel. Sie beinhalten weniger sensible Daten wie Email-Adressen o.ä. Daher bringen sie auf dem Schwarzmarkt nur wenig Geld ein.

* ***Normale Datenquellen (N):*** Normale Datenquellen sind die etwas dunkleren Felder im Spiel. Im Gegensatz zu den leichten Datenquellen beinhalten sie mehr Informationen von Personen und sind so auf dem Schwarzmarkt etwas wertvoller.
* ***Sensible Datenquellen (S):*** Sensible Datenquellen sind Datenquellen welche mit Vorsicht zu behandeln sind. Sie enthalten sehr persönliche Information wie z.B. die Krankenakte einer Person. Handelt man mit sensiblen Daten, so wird man viel Geld bekommen. Aber durch euer rücksichtsloses Handeln bekommt ihr ebenso wie Geld,schlechtes Karma.

*Eine Tabelle welche Datenquellen wie viel auf dem Schwarzmarkt einbringen befindet sich am Ende.*

**Schlechtes Karma:**



Schlechtes Karma erhaltet ihr als Strafe für euer zwielichtiges Verhalten auf dem Schwarzmarkt oder im Darkweb. Wer eine gewisse Anzahl an Bad- Karma gesammelt hat wird im Spiel benachteiligt (siehe Spielfeld Anonymus). Außerdem wird am Spielende der Spieler gewinnen, welcher am meisten Geld, aber auch am wenigsten schlechtes Karma auf seinem Konto hat. Aber keine Sorge: Habt ihr zu viel schlechtes Karma gesammelt, könnt ihr durch Charity Karten und durch eure Wohltätigkeit, auch wieder welches verlieren. Ebenso scheidet ein Spieler aus dem Spiel aus, sobald er 12 schlechtes Karma gesammelt hat.

*Eine Tabelle welche Datenquellen wie viel schlechtes Karma mit sich bringen befindet sich am Ende.*

**Geld:** Auf den Märkten könnt ihr eure gesammelten Datenquellen in Geld verwandeln. Macht dies so oft ihr könnt. Man weiß nie wann das Spiel zu Ende ist!

**Spielablauf**

Alle Spieler sammeln sich auf dem Spielfeld „Online“. Der Spieler welcher zuletzt ein sein Passwort geändert hat beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

1. Wirf mit beiden Würfeln
2. Ziehe mit der Spielfigur um die geworfene Augenzahl nach vorne.
3. Landet ein Spieler auf ein Aktionsfeld nimmt er die entsprechende Karte „Charity“ oder „Darkweb“ auf.
4. Bei einem geworfenen Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) wiederholst du Schritt 1-3 der Regeln
5. Bei drei geworfenen Pasch in der gleichen Runde geht der Spieler direkt ins Gefängnis.
6. Landet der Spieler auf einer Datenquelle hat er jetzt die Möglichkeit diese zu kaufen.
7. Der nächste Spieler ist an der Reihe

**Kaufen:**  Landet ein Spieler mit einem Zug auf einer Datenquelle und diese gehört noch keinem anderen Mitspieler, kann er die Datenquelle kaufen und legt einen Besitzer-Chip auf dieses Feld. Ab jetzt wirft die Datenquelle wenn du über „Online“ zeihst einen festgelegten Betrag an Daten zum Verkauf ab.

**Umwandeln von Daten in Geld:** Dies kann man nur auf den Märkten machen. Kommt man auf ein (Schwarz)Marktfeld, so kann man sofort seine Daten verkaufen. Eine Tabelle wie viel Geld man für Daten bekommt befindet sich im Anhang.

**Handeln:** Es ist ausdrücklich erlaubt mit anderen Mitspielern zu handeln!

**Spielende:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler 20.000€ auf seinem Konto hat. Doch passt auf! Nicht nur euer Geld zählt. Am Ende werden pro Bad-Karmapunkt der in eurem Besitz ist, 750€ von eurem Konto abgezogen. So ist es ratsam viel Geld und wenig Bad-Karma am Ende des Spieles auf eurem Konto zu haben.

**Firmen**

**Zwitscher:** Farbe: Blau, Spielfigur: Vogel

**Friendfaces:** Farbe: Blau, Spielfigur: Daumenhoch

**Whyapp:** Farbe: Grün, Spielfigur: Emoji

**Myphone :** Farbe: Grün, Spielfigur: Telefon

**Picsnap:** Farbe: Gelb, Spielfigur: Geist

**Instacam:** Farbe Gelb, Spielfigur: Kamera