

## Regel-Karten

Regel-Karten schaffen eine neue Rahmenbedingung für das Meeting. Die Moderationsrolle deckt nach jedem abgehakten Agenda-Punkt eine Regel-Karte auf und liest sie laut vor. Am Ende gelten also mehrere Regeln gleichzeitig, je nachdem, wie viele Agenda-Punkte es gibt.

### Keine Anglizismen

Verzichtet für die restliche Dauer des Meetings (äh, der Sitzung) vollständig auf Anglizismen.

### Minus 5 Minuten

Ihr habt fünf Minuten weniger Zeit für euer Meeting als ursprünglich vorgesehen.

### Abk. verb.

Viele Teams lieben es, in Abkürzungen zu sprechen. Von nun an sind alle Abkürzungen verboten.

### Wertschätzungsrunde

Hängt an euren letzten Agenda-Punkt eine kurze Wertschätzungsrunde an. Jede Person nennt reihum eine Sache, die er\*sie an dem\*der Spieler\*in links von ihr schätzt.

### Agenda-Sprung

Überspringt einen Agenda-Punkt. Der\*die Spieler\*in gegenüber von der Moderationsrolle legt fest, welchen Punkt ihr weglasst.

### Rollenklau

Der\*die Spieler\*in links von der Moderationsrolle darf sich eine beliebige Rolle aus einem anderen Deck klauen und für den Rest des Meetings ausfüllen.

### Regel-Improvisation

Die Moderationsrolle bestimmt eine Person, die sich spontan eine neue Regel ausdenken darf. Fällt der Person nichts ein, kann sie sich Unterstützung aus der Runde holen.

### Rollenkarussell

Alle Spieler\*innen geben eine Rolle ihrer Wahl an die Person rechts von ihnen weiter.

### Rollennamen

Sagt immer, wenn ihr euch gegenseitig anspricht, die Rolle dazu, von der ihr etwas braucht.  
*Beispiel: Deniz, hast du in deiner Product-Owner-Rolle eine Information für mich?*

### Verkehrte Reihenflog

Der\*die Spieler\*in rechts von der Moderationsrolle tauscht zwei Agenda-Punkte miteinander aus und verändert so die Reihenfolge des Meetings.

.....

.....

# Regel-Karten

