

Digitale Identiteit Ganzenbord - Spelregels

Benodigheden (Voor 2 tot 6 spelers):

Speelbord, attributenbord, 6 gekleurde pionnen, 2 dobbelstenen, 6 x 20 gekleurde fiches

In het kort:

De winnaar is de speler die als eerste het midden van het speelbord bereikt met nog minstens één fiche in bezit. Fiches worden gelegd op die attributen die nodig zijn voor het afnemen van een dienst.

Start:

- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn of haar pion op de pijl met "Start".
- Elke speler ontvangt twintig fiches in dezelfde kleur als zijn/haar pion.
- Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Speel met de klok mee.

Het spel:

Een speler die aan de beurt is gooit de twee dobbelstenen, en beweegt zijn/haar pion dat aantal vakjes over het bord. Er zijn drie mogelijkheden:

- De speler landt op een vakje met een cijfer: de beurt gaat door naar de volgende speler.
- De speler landt op een vakje met twee dobbelstenen en mag nog een keer gooien.
- De speler landt op een vakje met een logo: tijd voor discussie!

De discussie:

Een speler die op een logo landt gaat (zogenaamd) van deze dienst gebruik maken. Dit betekent dat hij/zij stukjes digitale identiteit gaat inleveren. Deze stukjes heten **attributen**. Samen met de andere spelers wordt er gekeken naar het attributenbord, en besproken welke attributen de speler moet inleveren voor het afnemen van de dienst. Op elk van die attributen legt de speler een gekleurd fiche. Dit gebeurt onder een aantal voorwaarden:

- 1) Als de speler bij een eerdere beurt al een fiche op een bepaald attribuut heeft gelegd, hoeft er geen tweede fiche bij.
- 2) Wanneer er onenigheid is over een bepaald attribuut wordt de doorslag gegeven middels een stemming van de overige spelers. Als de stemming geen doorslag geeft, krijgt de speler die aan de beurt is het nadeel van de twijfel: het fiche moet worden neergelegd.
- 3) Een speler legt per beurt maximaal vier nieuwe fiches op het attributenbord. Wanneer er meer dan vier attributen in aanmerking komen, kiest de speler zelf op welke hij de fiches legt.
- 4) Wanneer het onbekend is wat een dienst doet, wordt deze door de spelers geDuckduckgo't.

Wanneer een speler alle fiches heeft moeten wegleggen, is het spel voor hem/haar voorbij. Hij/zij heeft een berg aan persoonlijke informatie gedeeld met een scala aan zogenaamd gratis diensten, en is enkel nog, in de woorden van Shoshana Zuboff in haar boek 'Surveillance Capitalism', het "karkas dat overblijft als de data is geplunderd." #matig

God mode:

Maak het spel extra moeilijk door van de bovenstaande voorwaarden 1 en 3 te laten vervallen.

Spelvoorbeeld:

Aline landt op het logo van Tinder. Op de attributen **Naam**, **Leeftijd**, **Geslacht**, **Foto van gezicht** heeft zij in vorige beurten al fiches moeten leggen. Hoewel ze al een foto van haar gezicht bij een andere dienst heeft geüploadet, moet dat bij Tinder ook. Daaruit volgt dus ook Alines **Huidskleur**, **Haarkleur**, en **Kleur ogen**. Op elk van deze attributen legt ze een fiche. Bert vindt dat van een foto iemands lengte kan worden afgeleid. Carlo en Diana zijn niet overtuigd, en Berts motie wordt verworpen. Wel vraagt Tinder om een e-mailadres, en is de seksuele geaardheid van gebruikers ook bekend. Omdat Aline al drie fiches heeft gelegd, hoeft ze er nog maar één te leggen. Ze kiest **E-mailadres**, en geeft de dobbelstenen aan Bert, die nog een beetje boos is dat zijn motie werd verworpen, en daarom de dobbelstenen extra hard gooit. Gelukkig blijven ze nog net op tafel liggen, zodat niemand ze hoeft op te rapen.