

TwIG The WIP Game

Tagesablauf

1. OK-/Blocker-Karte für alle nicht blockierten Tickets in den DOING-Spalten ziehen

- 1.1. Karten auf die einzelnen Tickets am Board legen.
- 1.2. Grüne OK-Karten vom Board entfernen und unter den Blocker-Stapel legen. Blocker bleiben auf den Tickets.

2. Standup

- 2.1. Würfel auf die Tickets setzen

3. Arbeiten

- 3.1. Alle Würfel würfeln
- 3.2. Lage analysieren, Punkte abstreichen (und Karten bewegen)
- 3.3. Nicht vergessen: Start-Tag bei neuen Arbeiten eintragen!

4. Bei abgeschlossene Karten:

- 4.1. End-Tag eintragen
- 4.2. Realisierungszeit berechnen: End - Start + 1
- 4.3. Realisierungszeit und Liefersequenz eintragen
- 4.4. Verteilung der Realisierungszeiten eintragen
- 4.5. Durchsatz eintragen

5. Stabilitäts-CFD ausfüllen

6. Event-Karte laut vorlesen

Allgemeine Regeln

1. Wichtigste Regel: Wann immer es eine Frage zu einer Regel gibt, frage dich selbst: **“Wie würde ich es in der Realität machen?”**

2. Blocker Regeln

- 2.1. Blockaden können mit 4 Punkten deblockiert werden.
- 2.2. Bei weniger als 4 bleibt die Blockade bestehen.
- 2.3. Bei mehr als 4 Punkten, können die verbliebenen Punkte als Arbeit verwendet werden. Wenn z.B. 6 Punkte gewürfelt wurden, können 2 Punkte als Arbeit verwendet werden.
- 2.4. Wenn ein Ticket abgeschlossen wird und noch Punkte übrig sind, können die Punkte auf andere Tickets verteilt oder neue Arbeit gestartet werden.

3. Arbeiten

- 3.1. Die Würfel sind Personen und werden im Standup auf Arbeiten gesetzt. Arbeiten bedeutet würfeln - fast wie im richtigen Leben ;-)
- 3.2. Wenn ein Würfel im Spezialgebiet gewürfelt wird, kann die gewürfelte Augenzahl bei den Aufwands-Punkten des Tickets abgestrichen werden.
- 3.3. Wenn Punkte übrig bleiben, können sie auf andere Tickets verwendet werden. Man kann neue Tickets starten oder die Arbeit an anderen Tickets unterstützen.
- 3.4. Wenn ein Würfel nicht im eigenen Spezialgebiet gewürfelt wird, wird die Punktezahl **halbiert** (und aufgerundet). Logik dahinter: Ein Nicht-Spezialist bringt nicht die gleiche Leistung wie ein Spezialist.
- 3.5. Es können mehrere Würfel auf ein Ticket gesetzt werden. Wenn drei oder mehr Würfel auf ein Ticket gesetzt werden, werden die Punkte ab dem dritten Würfel **halbiert**. Logik dahinter: Pairing ist eine gute Sache, skaliert aber nicht linear. Wenn zB 20 Mitarbeiter an einer Arbeit arbeiten, sind sie nicht 20 mal so schnell.
- 3.6. Karten können jederzeit von links nach rechts gezogen werden, wenn die WIP-Limits eingehalten werden



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

TwIG is a community product!

Thank you to all the people who translated TwiG into another language, who built things into it and of course all those who use TwiG and give constant feedback to improve the simulation. THANKS!!

If you have questions about the simulation or if you want to actively participate in the further development of TwiG, then visit our website www.LEANability.com/en/twig and register with our slack community.