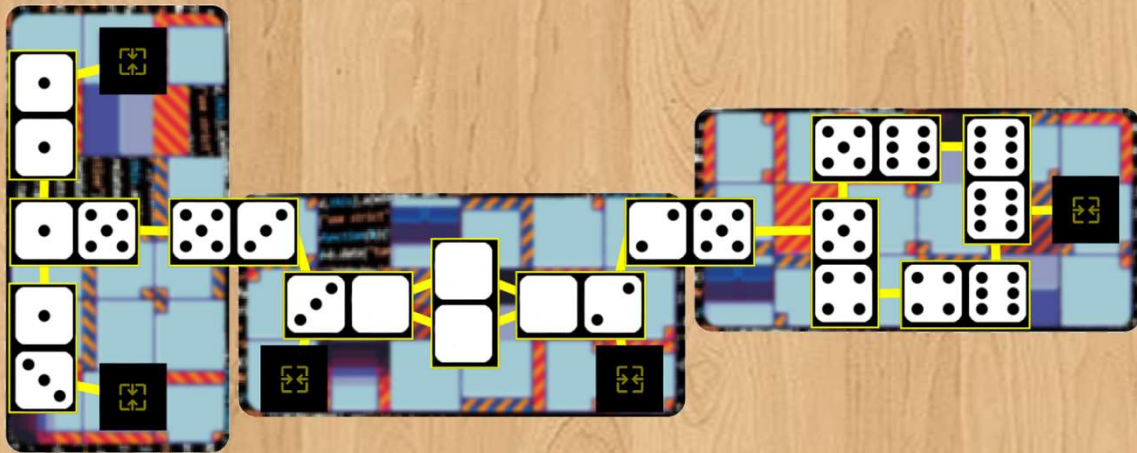


Цель игры - заполнить костяшками все свободные зоны каждого из блоков на игровом поле, а также соединяющие их зоны стыковки.

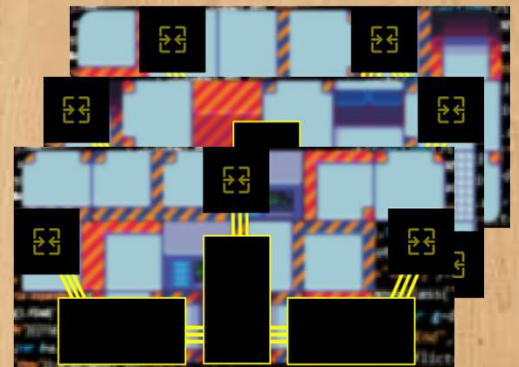


Победителем игры считается игрок, заполнивший последнюю свободную зону.

Состав игры:

Карточки блоков игрового поля

- с 4-мя зонами (7 шт.)
- с 3-мя зонами (7 шт.)
- с 2-мя зонами (4 шт.)



Карты событий (24 шт.)

Классическое домино

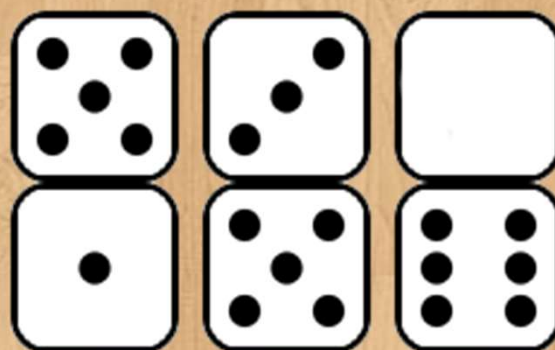


Начало игры

1. На поле кладётся случайная карточка блока *
2. Игроки поочередно берут по две случайных карточки блоков, и каждый кладет одну из них (на свой выбор) на поле, присоединяя ее к уже лежащему блоку (блоки соединяются между собой **зонами интеграции**)



3. Каждый игрок берёт в руку по три случайные стартовые костяшки **



** порядок формирования игрового поля и количество блоков могут отличаться в различных сценариях игры*

*** количество стартовых костяшек может отличаться в различных сценариях игры*

Ход игры

1. Игроки ходят поочередно
2. В начале каждого своего хода игрок берет одну дополнительную костяшку в руку

3. После этого игрок берет случайную **карту события** из колоды и сразу же ее разыгрывает (это называется **ежедневным событием**) *



4. Далее до конца хода игрок может разыграть любое количество костяшек из своей руки
5. Если в конце хода в руке игрока остается больше трех костяшек **, то он сбрасывает всю руку в колоду (карты событий в руке при этом не сбрасываются)

* *порядок розыгрыша карт событий может отличаться в различных сценариях игры*

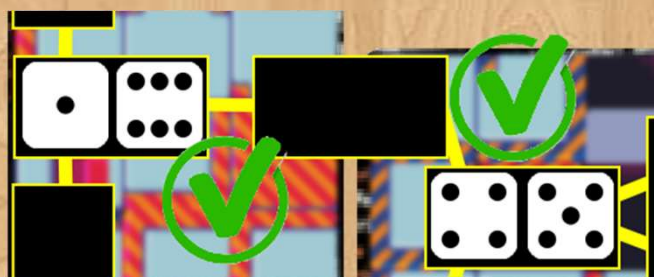
** *предельное количество костяшек в руке может отличаться в различных сценариях игры*

Розыгрыш костяшек

Костяшки можно класть на любые свободные зоны по правилам домино.



Исключение составляют **зоны интеграции**, которые можно заполнить только в случае, если заполнены обе прилегающие к ней зоны каждого из блоков (заполнение всего блока не обязательно).



Можно заменить любую костяшку на поле (она сбрасывается обратно в колоду), **кроме костяшек, размещённых на текущем ходу игрока.**

Любую костяшку на игровом поле, **кроме тех, что размещены в зонах интеграции**, можно поворачивать (при соблюдении правил домино).

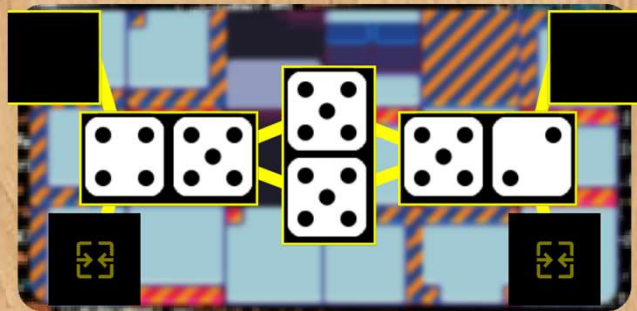


Состояние "РЕЛИЗ"

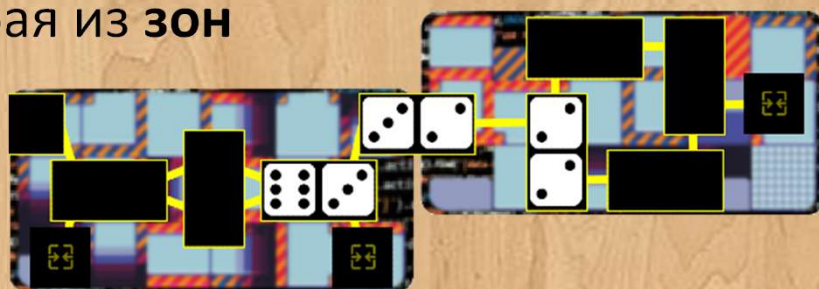
При достижении этого состояния игрок берёт себе в руку карту из колоды **карт событий**.

Оно достигается в двух случаях:

1. заполняются все зоны одного из блоков (без учета **зон интеграции**)



2. заполняется любая из **зон интеграции**



При этом зоны, заполнение которых активирует состояние **РЕЛИЗ**, должны соответствовать одному из требований:

- быть свободными на момент начала хода игрока
- быть очищенными после розыгрыша **карт событий** во время хода игрока (карты: *Рефакторинг*, *Директору приснился сон*, *Новый безопасник*)
- быть размещенными после розыгрыша **карт событий** во время хода игрока (карты: *Требования правительства*, *Требования от налоговой*, *Доработки по результатам пилотного проекта*)

Карты событий

Игрок может разыгрывать **карты событий** из своей руки в любой момент в течение своего хода.

Когда **карты событий** заканчиваются, они перемешиваются и снова кладутся в колоду (за исключением карт: *Требования правительства, Требования от налоговой, Доработки по результатам пилотного проекта*).

Особенности отдельных карт событий

***Требования правительства,
Требования от налоговой***

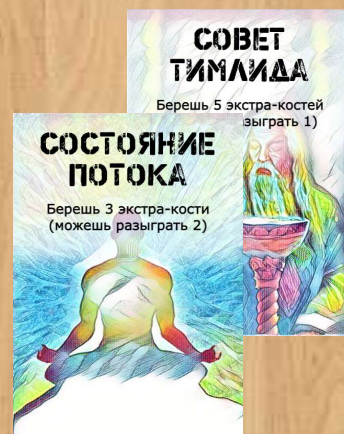
Карты выкладываются на игровое поле, прикрепляясь к любой


зоне интеграции (при условии наличия свободного места для размещения карточки). Заполнение этих интеграций инициирует состояние РЕЛИЗ.



Состояние потока, Совет тимлида

После розыгрыша карт игрок получает **экстра-кости**, которые он может разыграть в течение хода. Эти кости сбрасываются обратно в колоду либо сразу после розыгрыша указанного на карте лимита, либо в конце хода.



| Сценарии для игр (<i>запрещенные карты</i> , <u>особые условия</u>) | Игровых полей | Костяшек на старте / лимит в руке |
|---|------------------|--------------------------------------|
| Дуэль (2 игрока) | 2 | 3 / 3 |
| Пишем прототип (2 игрока) <i>Совет тимида, Состояние потока, Доработки по результатам пилотного проекта</i> <u>Ежедневное событие срабатывает в конце хода</u> | 2 | 1 / 3 |
| Каждый за себя (3 игрока) | 3 | 2 / 2 |
| Командная разработка (4 игрока) <i>Доработки по результатам пилотного проекта</i> <u>Разрешен розыгрыш карт событий в ход напарника</u> | 3 | 2 / 2 |
| Пэт-проект (1 игрок) <u>На каждом круге обновления колоды карт событий к игровому полю добавляется новый блок</u> | 3 | 3 / 3 |
|  Каждый из сценариев можно сыграть в блиц-режиме . В этом случае будет добавлено особое условие: <u>При розыгрыше ежедневного события карту можно не разыгрывать сразу (она остается в руке)</u> | | |