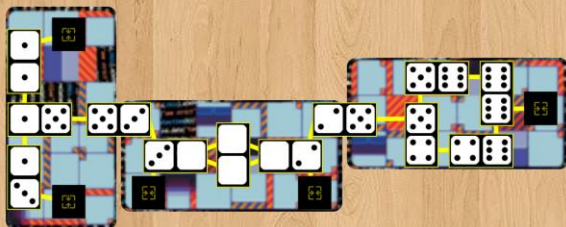


**Настольная игра
о суровых буднях программистов**

РЕЛИЗ

Описание и правила игры

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

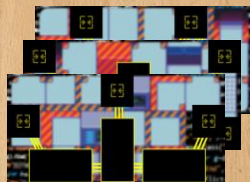


Победителем игры считается игрок, заполнивший последнюю свободную зону.

Состав игры:

Карточки блоков игрового поля

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



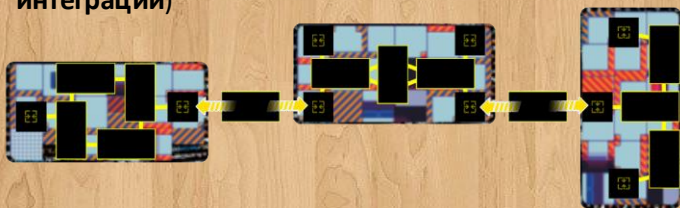
Карты событий (25 шт.)

Классическое домино



Начало игры

1. На поле кладётся случайная карточка блока *
2. Игроки поочередно берут по две случайных карточки блоков, и каждый выбирает одну из них и кладет 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, которые размещены в зонах интеграции**, можно поворачивать (при соблюдении правил домино).

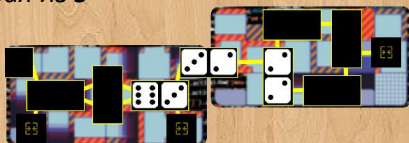


Состояние "РЕЛИЗ"

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

Состояние потока, Совет тимлида

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



Рефакторинг

Очищает РЕЛИЗ (см. **Состояние "РЕЛИЗ"**).
Полученную костяшку можно разыгрывать только начиная со следующего хода, и она становится видимой (для всех игроков).



Директору приснился сон

Действие карты не включает присоединенные к блоку зоны интеграции. Выбрать можно в том числе и тот блок, на котором нет заполненных зон.



Болезнь, Залил ноутбук

В течение своего следующего хода игрок не может выполнять никакие действия. При этом в начале хода все так же срабатывает ежедневное событие, он берет новую кость и в конце хода проверяется лимит на количество костяшек в руке.



Требования правительства*, Требования от налоговой*

Карты размещаются на игровом поле, прикрепляясь к любой свободной зоне интеграции. Заполнение этих интеграций инициирует РЕЛИЗ.



Доработки по результатам пилотного проекта*

Карта разыгрывается один раз за игру (может быть изменено договоренностями между игроками).



* если нет свободной зоны интеграции, то игрок меняет существующие блоки (количество зон не должно стать меньше, интеграции сбрасываются) или добавляет новые (либо определяется договоренностями между игроками)



Каждый из сценариев можно сыграть в **блиц-режиме**. В этом случае будет добавлено особое условие: При розыгрыше ежедневного события карту можно не разыгрывать сразу (она остается в руке).

Сценарии для игр

Дуэль (2 игрока)

Игровых полей на старте: 3

Костяшек на старте / лимит в руке: 3 / 3

Пишем прототип (2 игрока)

Игровых полей на старте: 2

Костяшек на старте / лимит в руке: 1 / 3

Запрещены карты:

Совет тимлида, Состояние потока, Доработки по результатам пилотного проекта

Особые условия: ежедневное событие сбрасывается в конце хода

Каждый за себя (3 игрока)

Игровых полей на старте: 2

Костяшек на старте / лимит в руке: 2 / 2

Командная разработка (4 игрока, игра 2 на 2)

Игровых полей на старте: 3

Костяшек на старте / лимит в руке: 2 / 2

Запрет на карты событий:

Доработки по результатам пилотного проекта

Особые условия: разрешен розыгрыш карты событий в ход напарника

Пэт-проект (1 игрок)

Условие победы:

закрыть все зоны раньше, чем закончатся костяшки

Игровых полей на старте: 3

Костяшек на старте / лимит в руке: 3 / 3

Запрещены карты:

Поработал в выходные, Кофемашина, ИТ-аудит

Особые условия: на каждом круге обновления колоды карт событий к игровому полю добавляется новый блок

Тендер (количество игроков не ограничено)

Условие победы: первым закрыть центральный релиз, свой блок-интеграцию и свой модуль (можно с костылями)

Костяшек на старте / лимит в руке: 2 / 2

Особые условия:

1. Игроки делятся на команды по 2-4 человека (у каждой команды свои колоды домино и карт событий)
2. Одновременные ходы команд **с таймером 2 минуты**
3. Центральный блок и блоки-интеграции предустановлены (пример на схеме)



4. Команды берут по одному блоку с разным количеством зон (2/3/4 зоны, выбирая каждый из двух случайных вариантов) и составляют из них модуль команды
5. Закрывать блоки нужно поочередно: модуль команды -> блок-интеграция команды -> центральная интеграция

6. Точка подключения к своему блоку-интеграции команда выбирает после закрытия всех релизов в своем модуле
7. Если у команды нет подходящей точки, то она меняет существующие блоки (количество зон не должно стать меньше, интеграции сбрасываются) или добавляет новые
8. Класть костяшки можно только на зоны своей команды
9. Целью карты событий, со словом "соперник" может быть игрок любой команды (кроме тех, кто сейчас ходит)
10. Целью любых карт событий могут стать только блоки и интеграции той команды, в чей ход разыграна карта
11. При сбросе все костяшки возвращается в свои колоды

Кооперация (количество игроков не ограничено)

Условие победы: закрыть все зоны за 30/40/50 (на выбор) ходов, на игровом поле не должно остаться костылей

Запрещены карты: **ИТ-аудит**

1. Игрок делятся на команды по 2-4 человека (у каждой команды свои колоды домино и карт событий)
2. Одновременные ходы команд **с таймером 2 минуты**
3. Каждая команда берет по три случайных блока (они составляют модуль команды), а центральная интеграция заполняется случайными блоками (по одному на команду)



4. Заполнение блоков центральной интеграции можно начинать только после заполнения модулей всех команд

5. Если команда закрывает свой модуль, то начиная со следующего хода игроки начинают делать общий ход за команду, а все их костяшки и карты объединяются
6. Каждый ход команда продолжает добирать костяшки (новый лимит костяшек в руке - удвоенное количество игроков в команде), а ежедневные карты событий выдаются в руку (до наступления пункта 9)
7. Команда, закрывшая свой модуль, в свой ход может помогать другим командам, выкладывая свои костяшки на их зоны (по согласованию с этим командами)
8. За релиз на чужом поле даётся карточка из колоды этого поля (после розыгрыша она сбрасывается туда же)
9. Для центральной интеграции берется новая колода событий, но костяшки у каждой команды остаются свои
10. Карты событий, полученные из своей колоды, остаются на руках (но больше не исполняются)
11. Целью карты событий со словом "соперник" может быть либо игрок любой команды (кроме тех, кто сейчас ходит), либо сама команда (на этапе заполнения центральной интеграции)
12. Целью любых карт событий могут стать только блоки и интеграции той команды, в чей ход разыграна карта
13. При сбросе все костяшки возвращается в свои колоды