



МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



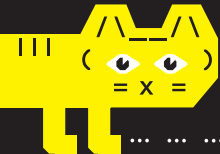
Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

5 ЛЕТ



ДЕМО ДАТ

неизбежен



ПРАВИЛА ИГРЫ



Вы с коллегами только закончили один тяжёлый и долгий проект, как на вас свалился ещё один. Проект очень крутой, он украсит ваше портфолио,

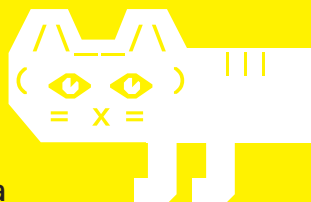
III принесёт премию и прокачает вас как эксперта. Вот только напряжение и усталость растут, каждый близок к выгоранию и старается переложить часть задач на коллег. В команде у вас есть лучший друг и заклятый враг.

Один ход — это один спринт длиной в месяц. Сначала вы раздаёте стафф — полезный и не очень. Затем работаете на благо проекта, спорите с коллегами или уходите в отпуск. В конце открываете карты проекта, и кому-то приваливает работы.

Если на карте проекта есть лампочка, значит, вы приближаетесь к успешной сдаче проекта. Как только наберётся четыре лампочки, проект будет закончен, с вами или без вас.

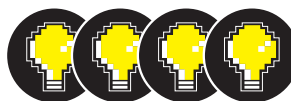
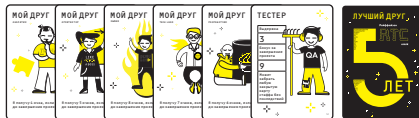
Ваша цель — набрать как можно больше очков: за то, что продержались до конца проекта, за накопленные R-коины, премии, подарочные сертификаты, за лучшего друга, который продержался, и заклятого врага, который выгорел.

«Дедлайн неизбежен» — ролевая игра, и мы советуем общаться и спорить, как если бы действительно от этого проекта зависело всё.



СОСТАВ ИГРЫ

- 42 карты стаффа, они крайне необходимы для успешной сдачи проекта.
- 6 карт персонажей, которые напоминают, кто где сидит в офисе.
- 6 карт ролей, чтобы вы знали, за кого играете.
- 6 карт врагов, чтобы вы знали, кого нужно выкинуть из проекта.
- 6 карт друзей, с которыми нужно завершить проект.
- 24 карты проекта, которые решат судьбу вашей команды.
- 33 жетона задач, которые могут привалить внезапно.
- 23 двусторонних жетона усталости для тех, что работал больше остальных или спорил на совещаниях.
- 4 жетона завершения проекта, которые приближают конец игры.
- 8 частей офиса — передняя часть с окном и канбаном, 6 рабочих мест, задняя часть с открытой дверью и заваленным бумагами столом.
- Правила, которые вы держите в руках.



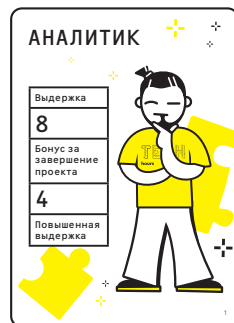
ПОДГОТОВЬТЕСЬ К ИГРЕ

1. Перемешайте шесть карт ролей и раздайте по одной каждому игроку в открытую.

Если играете впятером, выберите случайного персонажа и уберите его из колоды ролей, персонажей, лучших друзей и заклятых врагов. А если играете вчетвером, сделайте то же самое с ещё одним случайным персонажем.

Почитайте карту своей роли:

- Выдержка — показывает, насколько вы стойкий. Когда вы накопите задач на одну больше, чем выдержки, то перегорите и покинете проект. При этом вы всё равно участвуете в подсчёте очков в конце игры и даже можете выиграть — ваш вклад в общую работу может оказаться наиболее значительным.



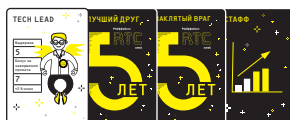
- Бонус за завершение проекта — очки за то, что продержались до конца проекта и не выгорели, пригодятся в конце игры при подсчёте очков.
 - Спецсвойство — у Аналитика это высокая выдержка, у Тестера способность забирать карты стаффа (про это позже). У всех остальных бонусы за R-коины, премию и подарочные сертификаты, это пригодится при подсчёте очков.
2. Перемешайте карты лучших друзей и раздайте по одной каждому игроку в закрытую. То же самое сделайте с картами заклятых врагов. Посмотрите, кто ваш друг и враг, но никому не показывайте до конца игры.

Если на карте лучшего друга или заклятого врага вы сами или один и тот же персонаж, это нормально. Раздавать карты заново не нужно.

3. Выложите офис и разложите на нём персонажей, как на картинке. Если играете вчетвером или впятером, уберите одно рабочее место или два из середины офиса.



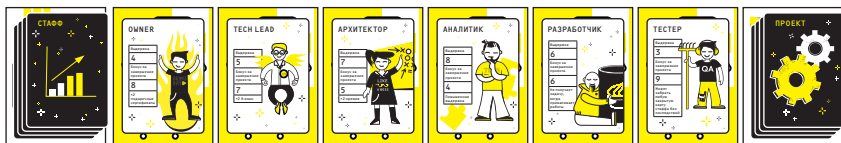
Игрок 1



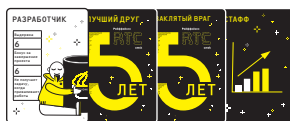
Игрок 2



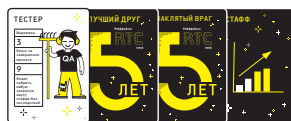
Игрок 3



Игрок 4



Игрок 5



Игрок 6

4. Перемешайте все карты стаффа и раздайте каждому игроку по одной карте в закрытую. Посмотрите свою карту, другим не показывайте. Скоро разберётесь, для чего все эти вещи.
5. Положите оставшуюся колоду стаффа у окна офиса. Перемешайте карты проекта и положите их в конце офиса, у открытой двери. Места для жетонов завершения проекта оставьте пустыми.
6. Разделите по разным стопкам жетоны завершения проекта, задач и усталости. Положите их в центр стола.
 - Жетоны завершения проекта (с лампочкой) вы будете выкладывать в конце офиса, если увидите лампочку на карте проекта. Нужно набрать четыре таких жетона, чтобы сдать проект и завершить игру.
 - Жетоны усталости вы будете получать, если много работаете или спорите на совещаниях.
 - Жетоны задач будете получать, если ваше имя появится на карте проекта. Или если проиграете в споре на совещании. Чем больше задач, тем быстрее вы выиграете.

Вы готовы играть. Начинайте прямо сейчас, попутно читая правила.

КАК ВЫГЛЯДИТ ХОД

Один ход — это один спринт длиной в месяц, разделённый на три части:

1. Раздача стаффа.
2. Действия.
3. Итоги спринта.

1. РАЗДАЧА СТАФФА

1. Игрок, который сидит ближе всего к окну в начале офиса, берёт из колоды стаффа столько карт, сколько в офисе персонажей.

Если колода стаффа закончилась, пропустите раздачу и переходите к части «Действия».

Персонажи, которые выгорели и выбыли из проекта, в раздаче не участвуют, карты на них брать не нужно.

2. Посмотрите карты, выберите себе одну и положите перед собой в закрытую.

Если это ваша первая партия, хватайте кофе и Day-off — это самое ценное. Главное, сдержите радость, а то можете привлечь к себе внимание и спровоцировать внеочередное совещание. Если таких карт нет, просто берите любую карту.

3. Оставшиеся карты передайте игроку, который сидит в офисе за вами. Он тоже выбирает карту и передаёт оставшиеся дальше по цепочке.

Передавайте карты именно в том порядке, в каком сидите в офисе в игре. А как вы сидите в реальности за столом, неважно.

У последнего персонажа в офисе выбора не остаётся — он берёт единственную дошедшую до него карту.

И ещё немного важного про стафф.

- Карты стаффа можно держать перед собой в открытую (выложить лицом вверх перед своим персонажем), чтобы все видели, или в закрытую (держать в руке). Если откроете, закрыть обратно уже нельзя.
- Открывать карты можно в любой момент, кроме спора на совещаниях.
- Если вам привалит работы в конце рабочего дня, то вы потеряете все открытые карты стаффа. Работы столько, что пришлось в буквальном смысле бросать всё! Зато закрытые карты стаффа останутся.
- У вас может быть сколько угодно стаффа.
- Некоторые карты одноразовые. На таких написано: «Сбросьте эту карту после использования».
- Стаффом, открытым или закрытым, можно свободно меняться, можно дарить его друг другу или выбрасывать в мусорную корзину под столом — то есть просто убирать из игры. Это можно делать в любой момент игры, кроме спора на совещаниях.
- Стаффом, особенно ценным, можно шантажировать и подкупать других игроков. При этом никто не обязан выполнять свои обещания.

После того как вы распределили стафф, наступает время для действий.

2. ДЕЙСТВИЯ

Давайте сначала посмотрим, что вы можете сделать и что это вам даст.

- **Поработать.** Плюсы: вы выберете карты проекта, одна из которых решит судьбу проекта и некоторых игроков при закрытии спринта. Минусы: вы устанете, а это может привести к выгоранию.
- **Использовать готовое решение, Day-off или антидепрессанты.** Это специальные карты, их можно

использовать только в этой части игры в свой ход. Антидепрессанты защищают от усталости. Day-off избавляет от одной задачи и может спасти от выгорания. Готовое решение двигает ваш проект вперёд.

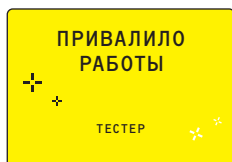
- **Поменяться рабочими местами.** Плюсы: вы можете пересесть поближе к штаффу, чтобы было из чего выбирать. Или поближе к картам проекта, чтобы решать судьбу всех игроков. Минусы: если вам откажут, придётся долго спорить на бесконечных совещаниях. В итоге вы можете устать или на вас могут сбросить ещё задач.
- **Забрать чью-нибудь карту штаффа.** Плюсы: у вас будет больше карт, может даже полезных. Минусы: если вам откажут, снова начнутся споры на совещаниях, которые приведут к усталости или новым задачам.
- **Взять отпуск.** Плюсы: с вами не случится ничего плохого, вы просто пропустите ход. Минусы: вам это потом могут припомнить, особенно уставшие работяги. Помните, что вы чей-то заклятый враг.

Первым выбирает действие и совершает его игрок, который ближе всего к окну в начале офиса. Потом следующий за ним, и так по очереди.

Озвучьте своё решение и читайте в подробных инструкциях ниже, что нужно делать.

ПОРАБОТАТЬ

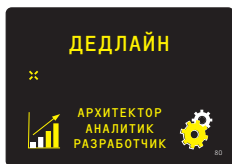
Возьмите две карты с верха колоды проекта и посмотрите на них, другим не показывайте. Карта устроена так:



Лампочка приближает вас к успешной сдаче проекта. Перечёркнутая лампочка означает много багов — проект откатывается назад, и вам нужно работать ещё дольше.

Привалило работы: эти персонажи при закрытии спринта получают по жетону новой задачи и задержатся в офисе.

Вдобавок потеряют все свои открытые карты стаффа. Бывает, что задача приваливает всем или никому.



Дедлайн: эти персонажи при закрытии спринта получают задачу, если у них есть жетон усталости. Если усталости нет, то и задачи не будет. Тут тоже бывает, что указаны все или никто.

Проверьте, есть ли на картах проекта ваш лучший друг или заклятый враг. Вам выгодно, чтобы друг продержался до конца проекта, а враг получил побольше задач и страданий и выгорел.

Выберите одну или обе карты, выгодные для вас или для всей команды (зависит от ваших моральных качеств). Положите эти карты лицом вниз рядом с колодой проекта — их разыграете потом, при закрытии спринта. Остальные уберите под колоду. Можете отказаться вообще от всех карт и все убрать под колоду.

Вы только что приняли очень серьёзное решение и устали — положите на своего персонажа в офисе жетон усталости шестерёнками вверх. Он будет напоминать остальным, кто сегодня старался ради общего успеха. Возможно, в конце спринта вы получите задачу из-за своей усталости (босс решит, что вы полны энтузиазма и вполне можете осилить ещё немного работы), но это решит карта проекта. На этом действие заканчивается.

Вы можете использовать карту «Аргументы», чтобы взять больше карт проекта. И выбирать не из двух, а из трёх или четырёх. Откройте свою карту «Аргументы» (а если она уже открыта, ничего не делайте) и возьмите дополнительную карту проекта. А если у вас две такие карты — то две дополнительные карты. После этого все карты «Аргументы» остаются у вас. Их можно передавать коллегам.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГОТОВОЕ РЕШЕНИЕ, DAY-OFF ИЛИ АНТИДЕПРЕССАНТЫ

Можно использовать только что-то одно.

- Day-off убирает один жетон задачи — вы отдохнёте, а вашу работу сделает кто-нибудь другой. Откройте карту, чтобы все её увидели, и сразу уберите из игры. Теперь уберите один жетон задачи со своего или другого персонажа, которого хотите спасти от выгорания. На этом действие заканчивается.

Day-off не возвращает в проект выгоревшего персонажа. Если у персонажа количество задач больше его выдержки, он выбыл из проекта, и с этим ничего нельзя сделать.

- Антидепрессанты постоянно защищают от усталости. Положите антидепрессанты в открытую перед собой или игроком, которого хотите защитить. Теперь, если вам по карте проекта выпадет замена усталости на задачу, вы избавитесь от усталости, не получая задачи. Вы защищены постоянно, пока сами не отдадите антидепрессанты или их у вас не отберут. На этом действие заканчивается.
- Готовое решение приближает вас к успешной сдаче проекта. Откройте карту с решением — вас только что осенило и вы приняли гениальное решение. Сразу уберите готовое решение в коробку — больше оно не вернётся в игру. Теперь откройте, чтобы видели все, три карты с верха колоды проекта. На них важны только лампочки, остальное игнорируйте. За каждую лампочку положите рядом с открытой дверью офиса жетон завершения проекта. За каждую перечёркнутую лампочку уберите один жетон. После этого уберите карту проекта под колоду проекта. Если рядом с выходом из офиса уже четыре жетона с лампочкой — остановите игру, вы сдали проект. Можно начинать подсчитывать очки. Как это делать — сразу после краткой памятки. На этом действие заканчивается.



ПОМЕНИТЬСЯ РАБОЧИМИ МЕСТАМИ ИЛИ ЗАБРАТЬ ЧЬЮ-ТО КАРТУ СТАФФА

1. Выберите персонажа, на чьём месте хотите сидеть или на чей штафф претендуете. Скажите об этом игроку.

Если персонаж выгорел и выбыл из проекта, спрашивать разрешения не нужно. Просто делайте то, что хотите. У выгоревшего коллеги слишком мало сил, чтобы даже возразить.

2. Если вы игрок, на чьё место или на чей штафф претендуют, подумайте, стоит ли оно того, чтобы спорить на совещании и, возможно, получить усталость или новые задачи. В долгих совещаниях решает выдержка — она указана на карте персонажа. Вы можете использовать карты «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага», которые держите открытыми, и звать коллег на помощь, но ещё не факт, что они согласятся. У всех и так полно работы. Можете попробовать договориться с инициатором: «Я тебе место, а ты мне R-коин». Объявите своё решение инициатору — уступаете мирно или отказываетесь.
3. Если игрок согласен уступить мирно, поменяйте местами карты персонажей в офисе (если хотели пересесть). В случае со штаффом инициатор берёт любую из его открытых карт или случайную карту из закрытых. Оппонент имеет право сначала перемешать закрытые карты. На этом действие заканчивается.
4. Если игрок отказывается, инициатор вызывает его на совещание, чтобы поспорить. Нельзя передумать: «А, ты не согласен, ну тогда я сделаю что-нибудь другое». Про то, как спорить на совещании, читайте чуть ниже.

Если вы поменялись местами — мирно или после победы в споре, то всё равно до конца спринта ходите в той очерёдности, в какой сидели в офисе, когда раздавали штафф. Ходить в новом порядке начнёте при следующей раздаче штаффа.

Примечание для Тестера. Вам доверяют, поэтому вы можете без разрешения и спора брать стафф у коллег. Правда, иногда работы столько, что вы забываете возвращать... Условия такие:

- Можно забирать только закрытые карты стаффа.
- Делайте так: скажите игроку, что забираете у него стафф. После этого он уже не может открыть карты, чтобы защитить их от вас. Он перемешивает закрытые карты стаффа, а вы тянете наугад одну карту.
- Можно проворачивать такое один раз за ход. Вы можете выбрать: забрать стафф в свой ход с помощью своей способности или сделать что-нибудь другое.

КАК СПОРИТЬ НА СОВЕЩАНИЯХ

Если вкратце, спор выглядит вот так:

1. Инициатор и оппонент сравнивают выдержку своих персонажей — у кого выше.
2. Если у кого-то среди стаффа есть открытые карты «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага», то их сила суммируется с выдержкой персонажа.
3. Можно позвать коллег. Они оборачиваются на шум и могут принять вашу сторону или сторону противника.
4. Стороны суммируют выдержку своего персонажа, своих союзников и открытых карт «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага» у себя и у союзников. У кого значение выше, тот победил. Если значения равны, побеждает оппонент.



Правила спора:

- Нельзя начать спорить просто так. Только если вам отказали уступить место или стафф.
- Если вы или вам объявили спор, отменить его уже нельзя.
- Если вы участвовали в споре на совещании как союзник, это не считается действием, и вы ещё можете в свой ход поработать, забрать карту стаффа и всё остальное.
- Во время спора нельзя меняться стаффом. Только обещаниями дать стафф после спора.
- Никто не обязан выполнять свои обещания.

Теперь давайте подробнее.

1. Инициатор (тот, кто вызвал на совещание) сдвигает вверх над офисом карту своего персонажа.
2. Оппонент (кого вызвали на совещание) сдвигает вниз под офисом карту своего персонажа.
3. Приплюсуйте к своей выдержке столько, сколько указано на открытой карте «Экспертное мнение», «Безумие» или «Отвага».

Готовое решение можно использовать в споре и приплюсовать к выдержке, но один раз. После этого сразу уберите его в коробку. Если вы используете его в споре, то уже не сможете использовать его для ускоренной сдачи проекта.

Карты «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага» постоянные и после использования остаются у вас.

4. Договаривайтесь о союзах. Просите коллег помочь, обещайте им кофе, Day-off и антидепрессанты. Блефуйте, обвиняйте соперника в безделье и подковерных интригах. Если вас вербуют в союзники, вы не обязаны соглашаться — ведь каждый, кто участвует в споре, получит жетон усталости.



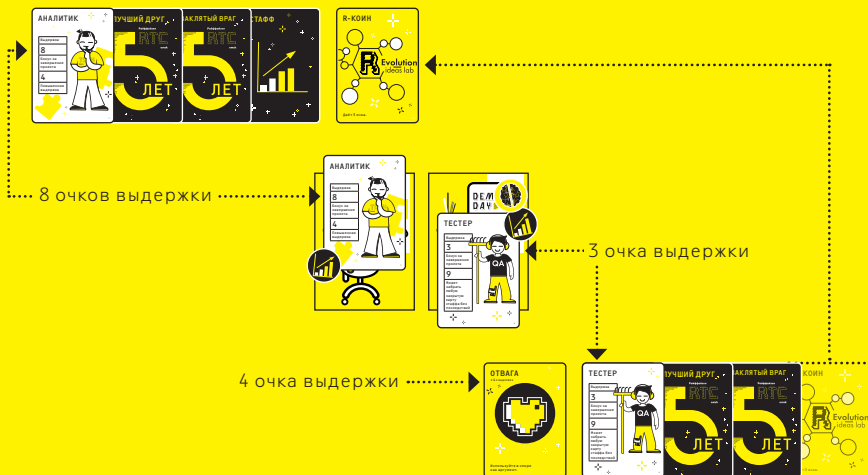
5. Союзники сдвигают карты своих персонажей в офисе вверх или вниз — в зависимости от того, кому помогают. Выйти из спора с этого момента нельзя.
6. Суммируйте выдержку инициатора, всех его союзников и открытых карт «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага» у нападающего и союзников. То же самое со стороны оппонента.

Если у персонажа уже несколько задач, они не уменьшают выдержку. У Tech Lead с тремя задачами выдержка всё равно равна пяти.

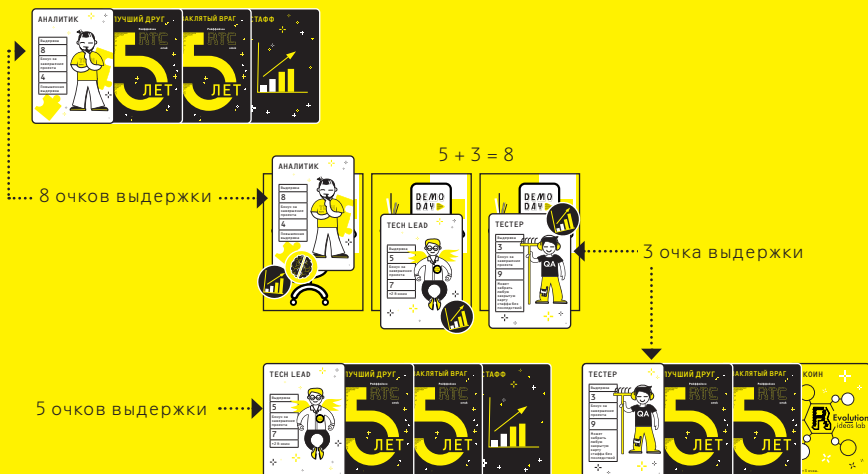
7. Побеждает тот, у кого выше сумма всех открытых карт «Экспертное мнение», «Безумие», «Отвага» и всей выдержки. Если поровну, побеждает оппонент.
8. Если победил инициатор, он делает то, что хотел: забирает карту стаффа или меняется с оппонентом рабочими местами. Победил оппонент — он сохраняет весь свой штафф и остаётся на своём месте.
9. Все, кто участвовал в споре (и победившие, и проигравшие), измождены после двух часов споров в переговорке. Положите на карты персонажей в офисе по жетону усталости графиком вверх. Вечером карта проекта решит, прилетит ли вам задача.
10. Проигравшие вдобавок к усталости получают по жетону задачи. В споре им ещё и делегировали чужую работу! На этом спор заканчивается.

Если это ваш второй или третий спор за один спринт, то вы не получаете новых жетонов усталости. Оставайтесь с одним.

Вот пример спора. Аналитик вызвал Тестера на совещание, хочет забрать у него R-коины. У Аналитика выдержка восемь, у Тестера — три. У Тестера лежит открытая карта «Отвага», он прибавляет четыре к выдержке. У Тестера выдержка семь — всё равно меньше, чем у Аналитика. Тестер проигрывает. Аналитик забирает у него карту с R-коином. Тестер берёт один жетон усталости и один жетон задачи. Аналитик берёт один жетон усталости.



Другой вариант этого же совещания. Тестер не использует «Отвагу», а зовёт в союзники Tech Lead. Tech Lead согласен, потому что Тестер его лучший друг (но это секрет). У Tech Lead выдержка пять, вместе с Тестером выдержка восемь, как у Аналитика. Силы равны, но поскольку Тестер – оппонент, то он побеждает и сохраняет свои R-коины. Тестер и Tech Lead получают по одному жетону усталости. Аналитик получает один жетон задачи, так как он проиграл, и один жетон усталости.



ВЗЯТЬ ОТПУСК

Отдыхайте и публикуйте фото с пальмами в инстаграме. Ничего делать не нужно.

Эта фаза заканчивается, как только ближайший к двери игрок совершил действие, какое хотел.

3. ИТОГИ СПРИНТА

Ох, тяжёлый был месяц! Сейчас решится судьба каждого из вас и всего проекта.

Посмотрите, у кого сколько жетонов усталости. В этой фазе они могут обернуться новыми задачами. Помните, если вы накопите больше задач, чем вашей выдержки, то выгорите и вылетите из проекта. А это значит, останетесь без премии и без успешного кейса в портфолио.

Может, стоит позаботиться о себе или о лучшем друге? Можно подать «Руку помощи» себе или другому игроку — это спасёт от внезапной задачи. Или подарить кому-нибудь кофе. Или оставить всё себе. А если у вас ничего нет — давите на жалость или припомните, как усердно вы работали и отбивались в споре.

Как только вы закончили с этим, действуйте так.

Игрок, который ближе всего к двери, закрывает спринт: берёт карты проекта рядом с собой, те, которые выкладывали работяги. Перемешайте их и посмотрите, не показывая другим. Из них выберите одну по тому же принципу, что и работавшие игроки. Например, можете выбрать ту, где пострадает ваш заклятый враг. Остальные уберите под колоду проекта, а выбранную сейчас будете разыгрывать.

Теперь откройте карту, чтобы видели все, и разыгрывайте карту в таком порядке:

1. Сначала лампочка. Если на карте есть лампочка, положите рядом с выходом из офиса жетон завершения проекта. Ура, вы скоро его сдадите! Если лампочка на карте перечёркнута, уберите один жетон завершения проекта. Привалило багов, работы стало ещё больше. Если уже накопилось

четыре жетона, вы завершили проект: не учитывайте всего остального на карте и начинайте подсчитывать очки. Как считать очки — сразу после краткой памятки.

2. Теперь «Привалило работы». Все, кто указан над этой надписью, внезапно получают по задаче и теряют все свои открытые карты стаффа. Возьмите один жетон задачи и положите на своего персонажа в офисе. Вы задерживаетесь на работе и стали ближе к выгоранию. Свои открытые карты стаффа уберите в коробку, они больше не вернутся в игру.

Разработчик не получает жетон задачи: ему не привыкать к сверхурочной работе и он справляется с ней влёгкую. Но открытые карты стаффа он всё равно теряет.

3. Если у вас есть карта «Правки», можете использовать её сейчас назло тем, кому только что привалило работы. Откройте карту, покажите всем и сразу уберите в коробку. Все, кому привалило работы, получают по одному дополнительному жетону задачи. Использовать две карты «Правки» нет смысла: они не суммируются, нельзя получить больше одного жетона задачи от эффекта этой карты. «Правки» работают только на тех, кто указан над надписью «Привалило работы».

Разработчик тоже получает задачу из-за карты «Правки».

4. Теперь «Дедлайн». Сроки поджимают, и босс раздаёт задачи всем, у кого есть жетон усталости. Если на карте шестерёнки, то жетон задачи получают все, кто работал: весь спринт засиживался допоздна. Если график, то жетон задачи получают все, кто спорил на совещаниях. Тут вы можете использовать кофе, чтобы спастись от задачи. Покажите карту с кофе игрокам и сразу уберите её в коробку. Если у вас нет кофе, получите один жетон задачи.

Тут можно получить несколько задач разом. Допустим, ваше имя под знаком «Привалило работы», а ещё на карте шестерёнки и график. А вы как раз и работали, и участвовали в споре на совещании! Значит, вы должны

получить три жетона задачи. Если у вас есть одна карта с кофе — уберите её в коробку и получите два жетона задачи. Если у вас три карты с кофе — уберите их в коробку, жетоны задач брать не нужно.

5. Когда вся карта разыграна, уберите её под колоду проекта. Уберите с персонажей жетоны усталости, задачи оставьте. Если у вас задач на одну больше, чем выдержки, вы выгорели и выбываете из проекта: переверните своего персонажа в офисе лицом вниз. Теперь вы не участвуете в игре, но ещё можете выиграть при подсчёте очков.
6. Настал новый спринт: возвращайтесь к раздаче стаффа. Теперь вы знаете, как проходит спринт, и можете заглядывать в правила лишь изредка, чтобы уточнить детали. Или пользуйтесь краткой памяткой, она ниже.

FAQ ПРО ВЫБОР КАРТ ПРОЕКТА:

— Что даёт карта «Вера в проект»?

— Если вы закрываете спринт (сидите у двери), то с помощью этой карты можете добавить к тем картам проекта, которые оставили работяги, ещё одну, с верха колоды проекта. Так ваш выбор будет богаче. «Вера в проект» — многоразовая карта и работает только у того, кто закрывает спринт. И карту надо держать открытой, чтобы она работала.

— Те, кто работал, не оставил ни одной карты проекта. Что делать?

— Берите верхнюю карту в колоде и разыгрывайте её. Раз вы не решились управлять своим проектом, им будет управлять случай. Если у вас есть карта «Вера в проект», берите с верха колоды две карты: одну по правилу «проектом управляет случай», другую за карту «Вера в проект».

— Мы играем в пятером и убрали из игры Архитектора. И тут на карте проекта появляется Архитектор. Что делать?

— Ничего. Игнорируйте все упоминания об Архитекторе.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОШЁЛ ПЕРВЫЙ СПРИНТ

1. Раздайте стафф. Начинает игрок, ближайший в офисе к окну. Берёт столько карт стаффа, сколько персонажей в проекте, выбирает себе одну, передаёт оставшиеся дальше. И так, пока последний игрок у выхода из офиса не получит единственную оставшуюся карту.
2. По очереди выполняйте какое-нибудь из действий.
 - **Поработать** — посмотрите две верхние карты проекта, оставьте одну или обе рядом с выходом из офиса, положите на своего персонажа жетон усталости шестерёнками вверх.
 - **Поменяться рабочими местами** — если игрок согласен, поменяйте местами карты персонажей в офисе; если не согласен, то вызывайте его на совещание, чтобы поспорить. В споре можно призывать союзников и использовать открытые карты «Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага». Суммируйте выдержку союзников и силу этих открытых карт. При равном значении побеждает тот, кого вызвали на совещание. Все, кто участвовал в споре, кладут на своих персонажей жетон усталости графиком вверх. Проигравшая сторона вдобавок получает по одному жетону задачи.
 - **Забрать стафф** — если игрок согласен, можно взять любую из открытых карт или случайную из закрытых; если игрок не согласен, то нужно поспорить на совещании по тем же правилам. Тестер может брать стафф без разрешения и без спора, но только закрытые карты.
 - **Применить одну специальную карту стаффа: антидепрессанты, Day-off или готовое решение.**
 - **Взять отпуск и пропустить ход.**
3. Закройте спринт. Ближайший к двери игрок выбирает одну из карт, оставленных работягами. Если карт нет, откройте верхнюю в колоде проекта.

4. Разыграйте карту в таком порядке: сначала лампочка, потом верх карты, потом низ карты.
5. За лампочку на карте добавьте рядом с собой один жетон завершения проекта. За перечёркнутую лампочку уберите жетон.
6. Чьи имена вверху карты — получают по задаче и теряют открытые карты стаффа. Разработчик только теряет карты и не получает задачи.
7. Чьи имена внизу карты — обменивают жетоны усталости на жетоны задачи. Если внизу карты нарисованы шестерёнки — по задаче получают все, кто сегодня работал. Нарисован график — по задаче получают все, кто спорил на совещаниях. Используйте одноразовую карту с кофе, чтобы спастись от задачи.
8. Начните новый спринт с раздачи стаффа.
9. Когда накопите четыре лампочки возле выхода из офиса, остановите игру и начинайте считать очки.

КАК СЧИТАТЬ ОЧКИ

Ура, вы сдали проект! Давайте узнаем, кто больше всех в него вложил и победил. В подсчёте очков участвуют все персонажи, даже если вы выгорели и выбыли из проекта.

Откройте свои карты лучшего друга и заклятого врага, чтобы видели все.

— Если вы не выгорели, вы получаете столько очков, сколько указано на карте вашего персонажа в окошке «Бонус за завершение проекта».

- Если вы самокритичны (сам себе заклятый враг), то не получаете очков за завершение проекта.
- Если вы тщеславны (сам себе лучший друг), удвойте очки за завершение проекта.
- Если вы одновременно и самокритичны, и тщеславны, то получаете один раз очки за завершение проекта.

- Если у вас есть в открытых или закрытых картах стаффа R-коины, премия и подарочные сертификаты, приплюсуйте себе столько, сколько указано на картах. Owner умножает на два очка за R-коины. Tech Lead умножает на два очка за подарочные сертификаты. Архитектор умножает на два очка за премии.
- Если ваш лучший друг не выгорел, приплюсуйте себе очки за завершение проекта с его карты.
- Если ваш заклятый враг выгорел и выбыл из проекта, приплюсуйте себе выдержку с его карты.
- Если один и тот же персонаж стал и вашим лучшим другом, и вашим заклятым врагом (но не вы сами), то получите его бонус за завершение проекта, если он бодр и в проекте, или очки, равные его выдержке, если он выгорел.
- Если вы самокритичны (сам себе заклятый враг), то получите по три очка за каждого выгоревшего персонажа в офисе, кроме себя и своего лучшего друга.

Если выгорели все, то проект провален. Считать очки смысла нет.

Вот подсчёт очков на примере Owner в трёх параллельных вселенных.

Owner продержался до конца проекта (бонус за завершение проекта: 8 очков), сохранил одну премию (1 очко) и два R-коина. Две карты R-коин дают в сумме 6 очков, но у Owner двойной бонус за R-коины, итого 12. У Owner и друг, и враг одновременно — Аналитик. Он продержался до конца проекта, его бонус за завершение проекта — 4. Итого у Owner: $8 + 1 + 12 + 4 = 25$ очков.

Продержался:
+8 очков



+

+1 очко



+12 очков

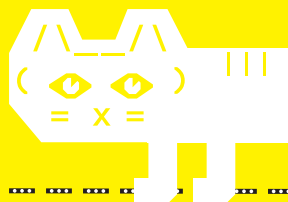


+

Продержался:
+4 очка



= 25



Оwнер самокритичен, он выжил, у него два подарочных сертификата и одна премия. Самокритичному игроку выгодно выгорание любых персонажей: из проекта выбыли Архитектор и Тестер. По 3 очка за каждого — итого 6. Его друг Tech Lead выжил — плюс 7 очков. Подарочные сертификаты попались разной стоимости и принесли 5 очков. Премия — 1 очко. Итого: $6 + 7 + 5 + 1 = 19$ очков.

Продержался: +8 очков

+5 очков

+1 очко

Выгорели: +6 очков

Продержался: +7 очков

= 19

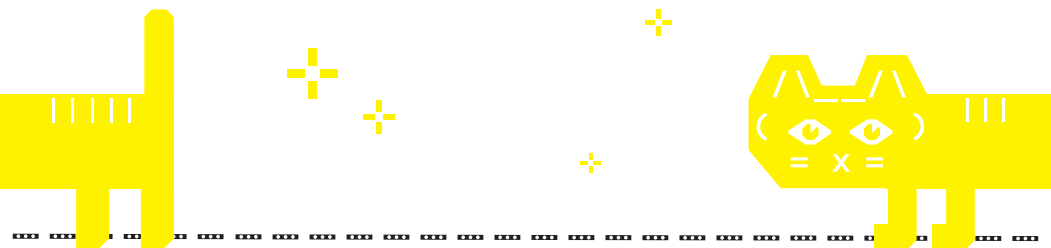
Оwнер тщеславен и продержался до конца проекта. Премии, подарочных сертификатов и R-коинов нет. Враг — Разработчик, и, к счастью, он выбыл из проекта. За завершение проекта тщеславный Оwнер получает двойной бонус — 16 очков, за выгоревшего врага — 6. Итого: $16 + 6 = 22$ очка.

Продержался: +16 очков

Враг выгорел: +6 очков

= 22

Кто набрал больше всех очков, тот победил. Поздравляем, вы либо крутейший интриган, либо везунчик. Или просто хороший специалист.



ПОДСКАЗКИ ПРО СТАФФ

- **Кофе.** Очень полезная штука, спасает от одного жетона усталости. Кофе одноразовый. Можно использовать в любой момент игры, но лучше всего после того, как разыграете карту проекта в конце игрового месяца.
- **Day-off.** Избавит вас или другого игрока от одного жетона задачи. Карта одноразовая. Её можно использовать только в свой ход в фазе «Действия».
- **Антидепрессанты.** Защитит вас или другого игрока от одного жетона задачи, вызванного «Дедлайном». Чтобы антидепрессанты работали, карта должна лежать перед игроком в открытую. Её можно открыть только в свой ход в фазе «Действия».
- **Рука помощи.** Защитит вас или другого игрока задачи из-за эффекта «Привалило работы», если лежит перед игроком в открытую.
- **Правки.** Чтобы те, кому только что привалило работы, получили на одну задачу больше. Используйте её после того, как разыграете карту проекта. Карта одноразовая.
- **Премия, подарочный сертификат, R-коины.** Дают много очков, если накопить их к концу проекта. Даже если вы к тому времени выгорите, очки вам начислятся.
- **«Экспертное мнение», «Безумие» и «Отвага».** Пригодятся в споре на совещаниях. Их можно использовать, чтобы победить соперника.
- **Готовое решение.** Можно использовать в споре, чтобы приплюсовать к выдержке. Также можно использовать как отдельное действие в фазе «Действия», чтобы приблизиться к сдаче проекта.
- **Аргументы.** Можно использовать во время действия «Поработать», чтобы приблизиться к сдаче проекта.
- **Вера в проект.** Работает только у того, кто ближе всех к выходу из офиса и закрывает спринт. Даёт больше карт проекта на выбор.

