

ТАКТИЧЕСКИЙ
РЕЖИМ ИГРЫ
Среди множества конкурентов
выживет только один проект!

"Вы внедриli лучшие практики разработки
и теперь уверенно ведете свою команду
в светлое будущее... с девопсами, аджайлами,
розовыми пони и радужными единорогами!"

Extra Pack
При игре до 5 человек лучше
использовать малую колоду.
Если игроков больше (до 9),
добавляйте карты из Extra Pack.

New Pack
Специально под Новый год
мы добавили в колоду 8 особенных
карт. Их можно использовать
при любом числе игроков.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждый ваш ход — это релиз. Вы можете
повлиять на развитие событий, сходяв одной
из карт на руках. Или несколькими.
Или ни одной.

1.1. "ПИАР" можно перенаправлять дальше по кругу,
используя такую же карту. Следующий игрок также делает
два хода. Карта "ОТМЕНА РЕЛИЗА" отменяет только
один из двух ходов, требуемых картой "ПИАР".

1.2. Карту "ЛОББИ" можно использовать в любой момент,
а не только в свой ход. "ЛОББИ" может отменять любую
игровую карту, включая карты "ЛОББИ" и комбинации
карт "DEVOPS" (кроме комбинации в практику).

1.3. "БЭКАП-ПЛАН" дает вам шанс сыграть свой ход
заново, но уже со знанием ситуации.

1.4. Карты "ДЕДУШКА" и "ЛЕСНОЙ ОЛЕНЬ" нужно
держать открытыми. Они остаются у вас до тех пор, пока
вы ими не сходите.

1.5. Карты "DEVOPS" работают в комбинации.
Пара одинаковых карт позволяет выпустить
случайную карту у соперника. Три одинаковых
карты позволяют забрать конкретную карту.
Если запрошенной карты нет, тяните случайную.

Полный цикл карт "DEVOPS" работает как
еще одна практика и может отбить роковую
карту "ФИАСКО".

1.6. Следите, чтобы колоду не мешали в процессе
"АНАЛИТИКИ" или "ТЕСТИРОВАНИЯ".

2. Сыгранные карты складываются
в отыгранную колоду. Для удобства
лучше их сразу раскладывать по схеме
внизу.

3. Ход заканчивается тем, что вы тянете
карту из колоды и узнаете, как прошел
релиз (если только не отменили свой ход).



4. Если вы вытянули черную карту с надписью
"ФИАСКО", то спасти вас может только
карта "ПРАКТИКА".

4.1. Если практика есть, то карта "ФИАСКО" возвращается
в любое место колоды (явно или скрытно).

4.2. Если практики нет, то ваш проект провалился, а игра для
вас закончена. Карта "ФИАСКО" выбывает вместе
с игроком. Все карты игрока складываются в отыгранную
колоду.

5. Если вытянутая из колоды карта с белым
фоном, игрок оставляет ее себе (и лучше ее
никому не показывать).

6. Если вытянутая карта имеет цветной
("ФОРС-МАЖОР") или черный
("ФИАСКО") фон, ее надо сразу выложить
и сделать то, что на ней написано.

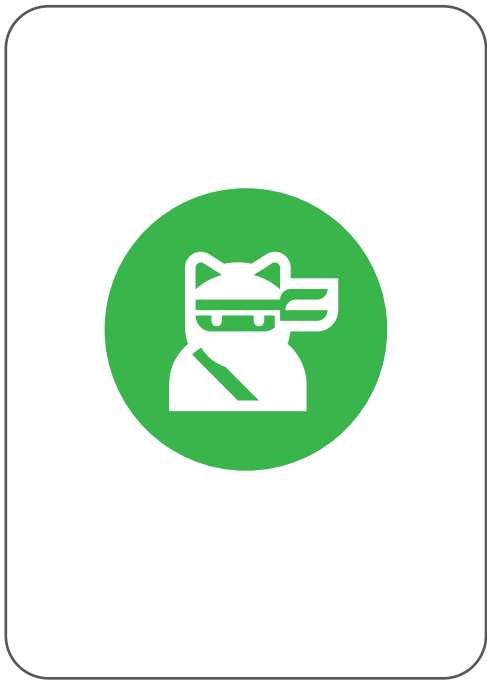
РАЗДАЧА КАРТ

1. В начале игры каждому игроку раздается
одна (1) карта "ПРАКТИКА".

2. Игровые карты (белые) перемешиваются,
каждому игроку раздается на руки еще
по четыре (4) случайные карты.

3. Карты "ФИАСКО" (на одну меньше числа
игроков), еще одна карта "ПРАКТИКА" и
карты с форс-мажорами смешиваются в
единую колоду. И начинается игра!

4. Первым ходит тот, кто хочет. Или тот,
кто может. Или тот, кого назначает
раздающий. Или...



ПРАКТИКА



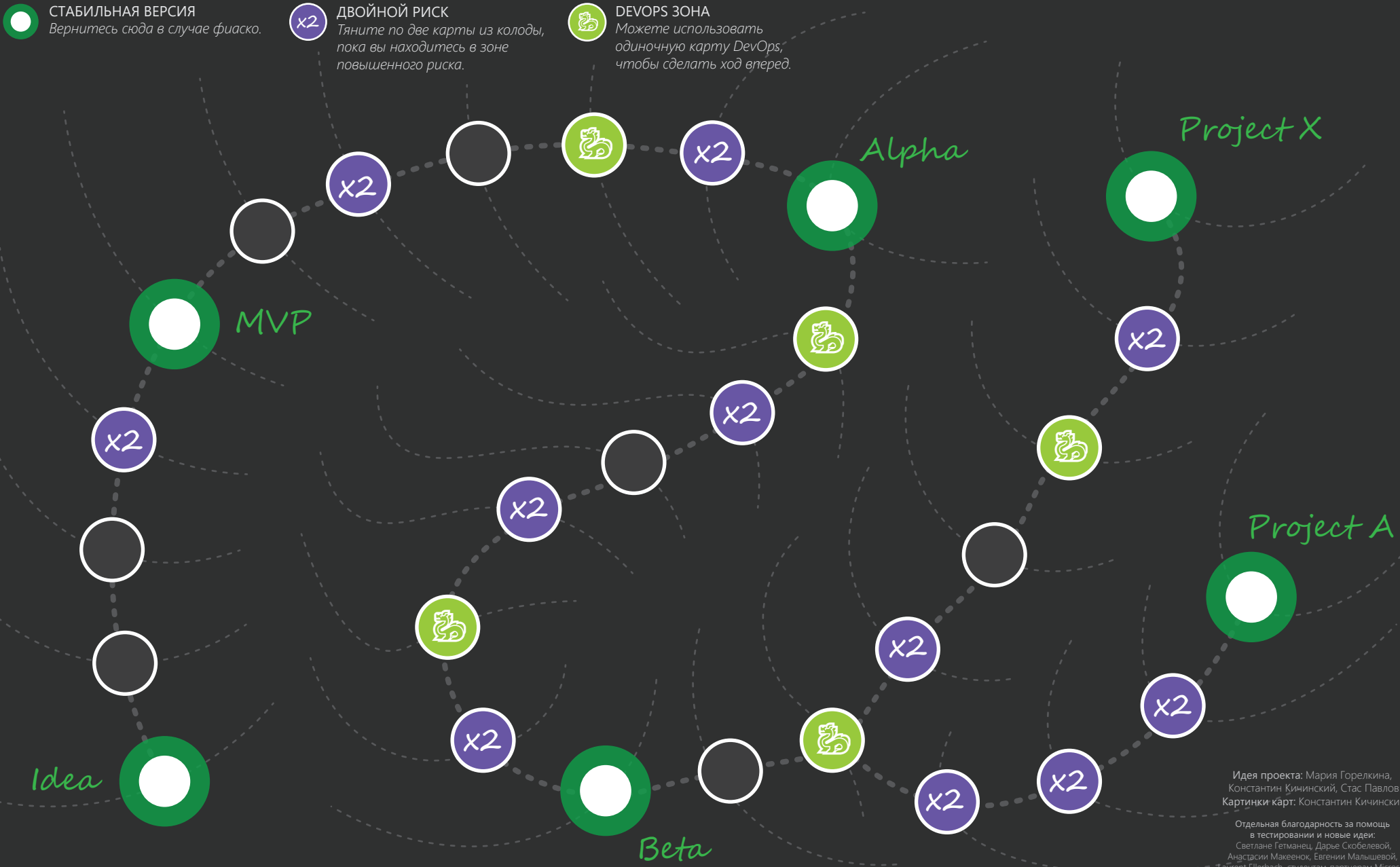
ИГРОВЫЕ КАРТЫ



ФОРС-МАЖОР



ФИАСКО



СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
РЕЖИМ ИГРЫ
Победит тот, кто думает
на несколько шагов вперед!

ПРАВИЛА ИГРЫ
1. В стратегическом режиме для игры используются
карта и фишки. Цель: дойти от идеи до финального
проекта А или Х быстрее конкурентов.

2. Карты, в основном, работают также, как
в тактическом режиме, но есть нюансы:
2.1. "ФИАСКО" возвращает к началу текущей
стабильной версии.

2.2. Когда в колоде остались только карты
"ФИАСКО", все свободные карты смешиваются
в новую колоду.
3. Каждая выложенная игровая карта — это
ход вперед на одну клетку.