

Джедайские Техники



При поддержке Яндекс.Практикума

Настольная игра «Джедайские техники» – это тетрис из задач. Игрок планирует свою неделю в ежедневнике и собирает расписание из квадратиков тетриса. Цель – выполнить их все. Каждый день вам придется решать внезапные задачи и адаптироваться к незапланированным вводным. Как в жизни. Самое важное – сохранить мыслетопливо к концу недели игры.

Конечно, мыслетопливо пригодится не только в работе, но и в учебе. Учиться тоже проще, когда ты – мастер планирования и бережешь свои силы. Иначе можно сгореть раньше дедлайна, не разобраться в теме и не сдать задание. Студенты Яндекс.Практикума, при поддержке которого появилась игра, осваивают это умение на уроках и в онлайн-тренажере. А еще им помогают наставники. Они делятся своим опытом и рассказывают, как лучше организовать день, как совмещать работу и порой очень трудные учебные задания. И, конечно, как справляться с бесконечным потоком задач. Все это – каждый день и на практике.

Команда Практикума всегда ждет грамотных наставников. Если вы хорошо знакомы со сферой IT и умело управляете временем и ресурсами, давайте работать вместе: учить студентов новым профессиям и сохранять мыслетопливо.

Отсканируйте QR-код, чтобы присоединиться к команде наставников Практикума.

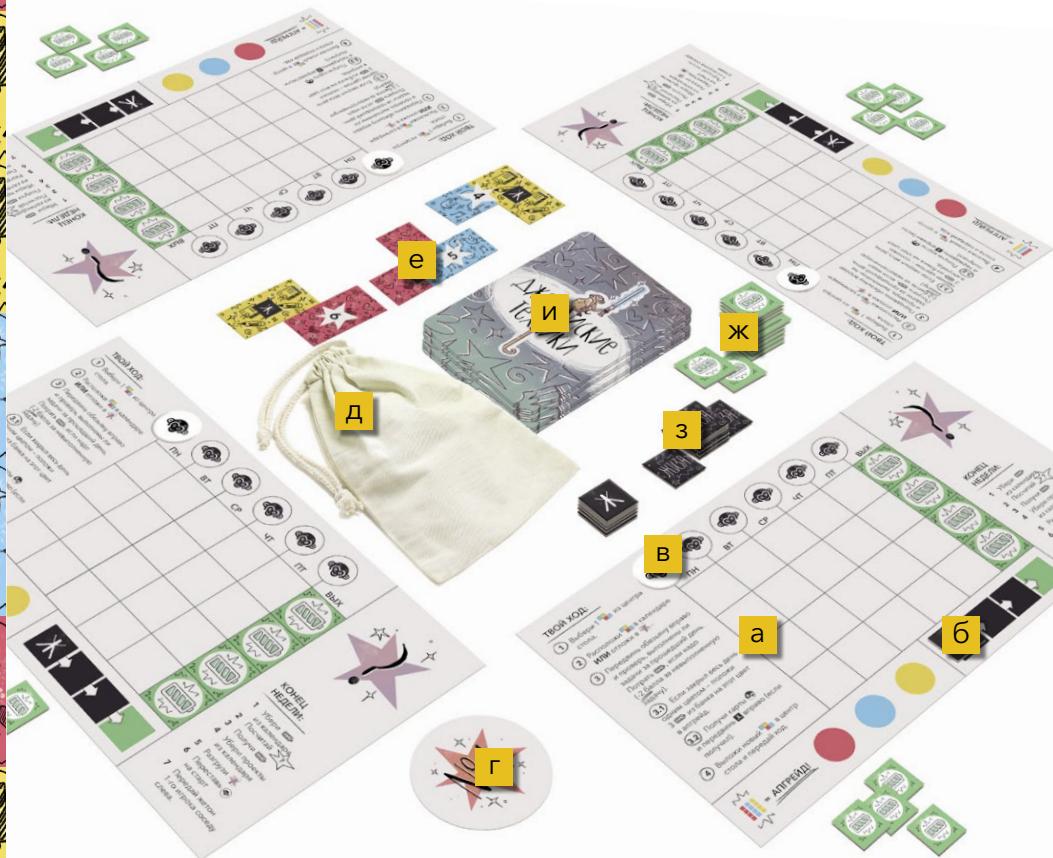


[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

КОМПОНЕНТЫ

4 планшета игроков
49 плашек проектов
28 карт джедайских техник
42 жетона «Мыслетоплива»
12 жетонов «Жиза»
8 жетонов «Ж»

4 жетона «Обезьянка»
1 жетон первого игрока
1 мешок
1 блокнот
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку планшет (а), жетон «Ж» (б) и жетон обезьянки (в). Все участники кладут эти жетоны на соответствующие места на своем планшете (см. рисунок выше).
2. Случайным образом определите игрока, который начнет игру, и выдайте ему жетон первого игрока (г).
3. Сложите в мешок (д) все плашки проектов и перемешайте их. Случайным образом выложите три (е) в центр стола.

[>>>](http://kriga.biz.ua)

- Положите жетоны мыслетоплива (ж) так, чтобы каждый мог до них дотянуться. Это банк. Выдайте каждому игроку по 4 жетона мыслетоплива.
- Рядом положите жетоны «Жиза» (з).
- Тщательно перемешайте карты джедайских техник (и) и сложите стопкой в центре стола рубашкой вверх.
- Выдайте самому ответственному игроку блокнот и карандаш. Впрочем, можно вести подсчеты в телефоне.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель – заработать как можно больше **победных очков (ПО)**. Их можно получить за:

- Выполнение задач на проектах. Каждая плашка проекта состоит из квадратов, закрашенных одним из трех цветов. Каждый такой квадрат – это задача. Количество ПО, которые вы получаете, указано в звездочке.
- Оставшиеся у вас на руках к концу игры карты джедайских техник и жетоны мыслетоплива.



На вашем планшете есть календарь рабочей недели с выходными. Каждый ход ваша обезьянка будет смещаться вправо, символизируя окончание рабочего дня. В идеале за день вы должны постараться выполнить все задачи. В конце недели подсчитываются ПО.



Игра длится **4 раунда (недели)**. Каждая неделя состоит из **5 ходов (дней)**. Игроки ходят по очереди, начиная с того, у кого жетон первого игрока.

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок должен выполнить **4 действия**:

- Взять плашку проекта и разместить на планшете.
- Завершить день и проверить, все ли задачи выполнены.
- Получить бонусы.
- Выложить плашку проекта из мешка в центр стола и передать ход.

[>>>](http://kniga.biz.ua)

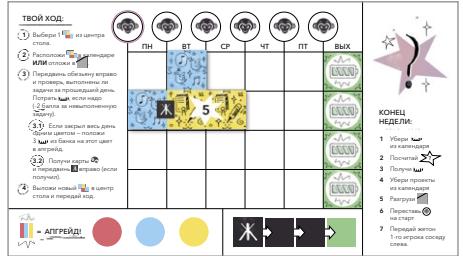
ВАЖНО: все 4 действия выполняются строго в описанном выше порядке. Пропускать действие нельзя, если вы можете его выполнить.

1. ВЗЯТЬ ПЛАШКУ ПРОЕКТА И РАЗМЕСТИТЬ НА ПЛАНШЕТЕ

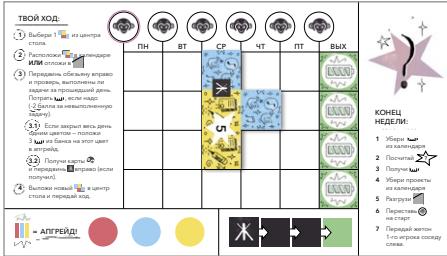
Игрок выбирает один из трех проектов, лежащих в центре стола. Он может выполнить с ним одно из двух действий на выбор:

1. Выложить проект в календарь

Вы можете положить проект в любое свободное место в своем календаре.

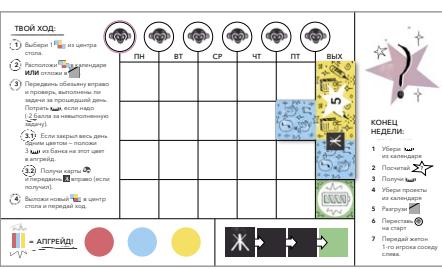


или

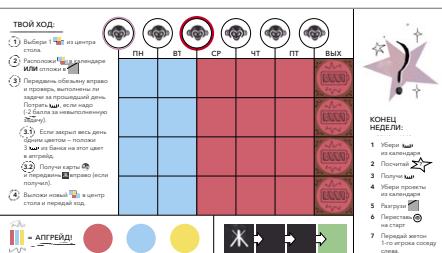


Но помните о **двуих ограничениях**:

A. Если вы выкладываете проект на выходные, то тем самым закрываете ячейки с мыслетопливом, которое бы получили в конце недели. Зато задачи в выходные решаются автоматически в конце второго действия.



B. Вы не можете положить проект (даже его часть) на уже прошедший день. Другими словами, нельзя класть проект слева от линии, над которой лежит жетон обезьянки.



ВАЖНО: если на проекте, который вы выложили в календарь, нарисован символ «Ж» , выложите жетон «Жизы» в любую ячейку календаря, учитывая ограничения, описанные выше. Он приносит бонусы в конце дня (см. раздел «Получить бонусы»).

[>>>](http://kriga.biz.ua)

2. Положить проект в инбокс

Это место на планшете с символом  . Проект пролежит там до конца недели. А в начале следующей его нужно будет обязательно разместить в календаре. Таким образом вы откладываете решение задачи на следующую неделю. Если это последняя, четвертая, неделя игры, то проекты в инбоксе отнимут у вас ПО

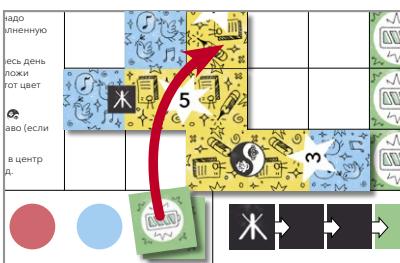
2. ЗАВЕРШИТЬ ДЕНЬ И ПРОВЕРИТЬ, ВСЕ ЛИ ЗАДАЧИ ВЫПОЛНЕНЫ

Сдвиньте жетон обезьянки вправо.

После этого проверьте, выполнили ли вы все задачи в столбце, который только что прошла обезьянка. Вы можете выполнить за день **только две задачи разных цветов**.

Например, можно выполнить 1 задачу желтого цвета и 1 синего цвета. Но из двух желтых – только одну.

Если у вас есть жетоны мыслетоплива в запасе, можете положить их на те задачи, которые не можете выполнить сами. Другими словами, вы напрягаетесь, расходуя мыслетопливо, чтобы решить больше задач. Если у вас есть мыслетопливо в апгрейде (см. рисунок ниже), его тоже можно положить только на задачи того цвета, на котором лежат жетоны.



ПРИМЕЧАНИЕ: на этом этапе можно использовать карты джедайских техник, если на карте не указано иного.

ВАЖНО: мыслетопливо восполняется только в конце недели или с помощью карт джедайских техник.

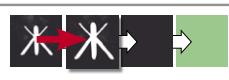
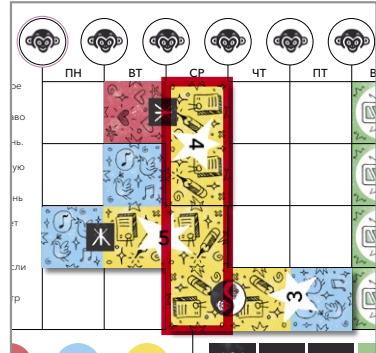
Невыполненные задачи отнимают у вас ПО. За каждую невыполненную задачу вы теряете 2 ПО. Запишите их в блокноте.

[>>>](http://kniga.biz.ua)

3. ПОЛУЧИТЬ БОНЫСЫ

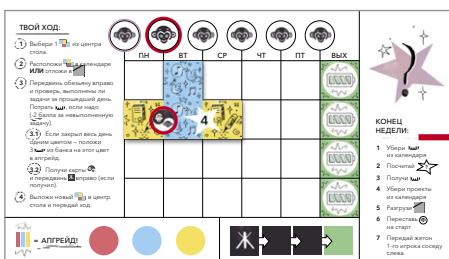
Вы можете получить бонусы, которые дают выполненные задачи:

- Если весь столбец прошедшего дня закрыт одним цветом, возьмите три жетона мыслетоплива из банка и положите их на соответствующий цвет в апгрейд.
- Если в прошедшем дне есть жетон «Жиза», передвиньте жетон «Ж» на планшете вправо на один шаг. Если он достиг последней ячейки, переверните его (теперь у вас будет больше мыслетоплива на следующую неделю). Как только один жетон «Ж» достиг зеленой клетки, можете выложить на самую левую клетку новый жетон «Ж».



- Если среди выполненных задач был символ , то вы обязаны взять карту джедайских техник из колоды. Разыграть ее можно только в свой следующий ход.

ВАЖНО: иногда такой символ  расположен между задачами. Это значит, вы сможете взять карту **только выполнив их обе**.



Пока карту
взять
нельзя

Купить книгу на сайте [>>>](http://kriga.biz.ua)

4. ВЫЛОЖИТЬ ПЛАШКУ ПРОЕКТА ИЗ МЕШКА В ЦЕНТР СТОЛА И ПЕРЕДАТЬ ХОД

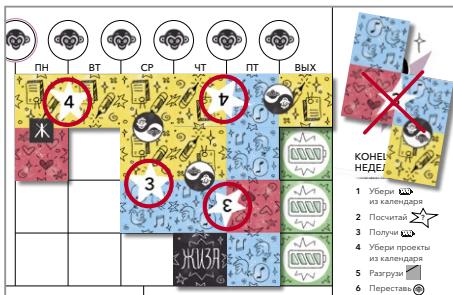
Случайным образом выложите из мешка проект в центр стола, чтобы их снова стало три. Если проектов в мешке нет, возьмите все плашки из сброса, положите в мешок, хорошоенько перемешайте и после этого выложите третью. Подглядывать в мешок нельзя.

Теперь свой ход начинает игрок, сидящий слева от того, кто ходил.

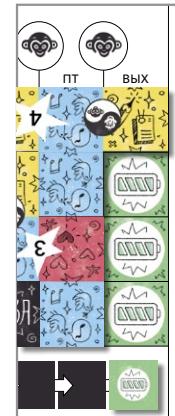
КОНЕЦ НЕДЕЛИ (1–3 НЕДЕЛЯ)

Когда последний игрок передвинул обезьянку на клетку перед выходными – это значит, что неделя закончилась. Теперь все игроки последовательно совершают следующие действия:

1. Уберите из календаря все жетоны мыслетоплива в банк.
2. Сложите все числа в звездочках на проектах в календаре (проекты в инбоксе не считаются). Это ваши ПО, полученные за рабочую неделю. Запишите их в блокнот Не забудьте про задачи, которые вы не выполнили, за каждую вы теряете 2 ПО. Пример подсчета очков на рисунке ниже $4+4+3+3=12$



3. Не убирайте проекты из календаря, подсчитайте, сколько мыслетоплива вы получаете. Каждая открытая ячейка выходного дня приносит вам 1 мыслетопливо. Если жетон «Жизы» дошел до конца, то нужно перевернуть его стороной с мыслетопливом вверх: он тоже приносит 1 мыслетопливо. Пример подсчета очков мыслетоплива на рисунке справа $3+1=4$.
4. Уберите все проекты из календарей (не из инбокса) в сброс (например в коробку).



5. Выложите все задачи из инбокса в календарь по обычным правилам.

ВАЖНО: все игроки делают это одновременно до начала следующей недели.

6. Переставьте обезьянку на крайнюю левую клетку.

7. Игрок с жетоном первого игрока передает его игроку слева.

ПРИМЕЧАНИЕ: жетоны «Жиза», жетон «Ж» и жетоны мыслетоплива по умолчанию бесконечны. Поэтому если у вас закончился один из видов жетонов, вы можете заменить их чем угодно (монетками, жетонами из других игр и т. д.)

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только наступил конец четвертой недели и сходил последний игрок. Выполните действия раздела «Конец недели», кроме пунктов с 4 по 7, и пока ничего не убирайте с планшетов.

Подсчет ПО:

- Каждая задача (это квадраты на плашках проектов) в инбоксе отнимает у игрока 2 ПО.
- Каждая карта джедайских техник дает 1 ПО.
- Каждый жетон мыслетоплива, оставшийся у игрока в запасе, приносит 1 ПО.

Побеждает игрок, набравший больше всего ПО. Если таких игроков несколько, побеждает тот, у кого на руках осталось больше карт джедайских техник. Если и тут ничья, то тот, у кого больше жетонов мыслетоплива в запасе. Если и тут ничья, игроки делят победу.

КАРТЫ ДЖЕДАЙСКИХ ТЕХНИК

Все карты джедайских техник можно разыграть в свой ход и только во время третьего действия. Но есть исключения, указанные на карте. Разыгранные карты джедайских техник тут же отправляются в сброс. Когда карты заканчиваются, замешайте сброс и сформируйте новую колоду. Все свойства карт распространяются только на тот день, в который вы их разыгрываете.

ВАЖНО: любую карту джедайских техник можно сбросить, чтобы взять из банка 1 жетон мыслетоплива.