

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.

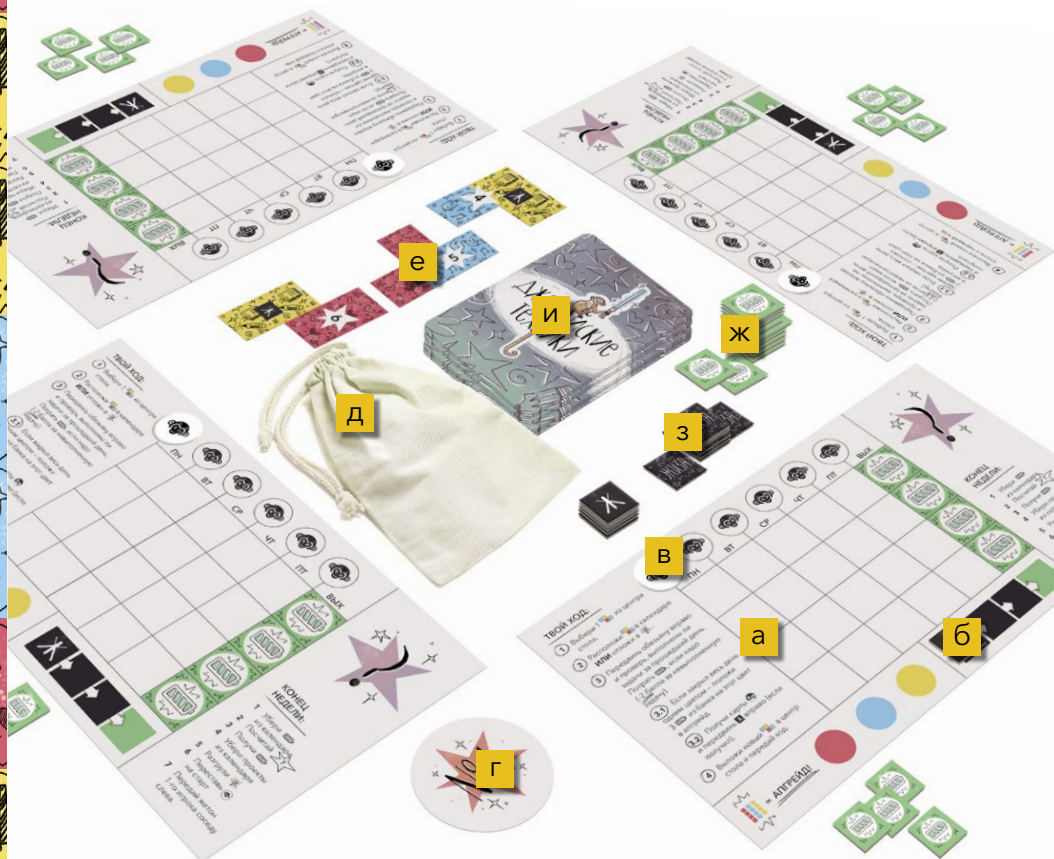
Отсканируйте QR-код, чтобы присоединиться к команде наставников Практикума.



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

КОМПОНЕНТЫ

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 4 планшета игроков | 4 жетона «Обезьянка» |
| 49 плашек проектов | 1 жетон первого игрока |
| 28 карт джедайских техник | 1 мешок |
| 42 жетона «Мыслетоплива» | 1 блокнот |
| 12 жетонов «Жиза» | Правила игры |
| 8 жетонов «Ж» | |



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.

4. Положите жетоны мыслетоплива (ж) так, чтобы каждый мог до них дотянуться. Это банк. Выдайте каждому игроку по 4 жетона мыслетоплива.
5. Рядом положите жетоны «Жиза» (з).
6. Тщательно перемешайте карты джедайских техник (и) и сложите стопкой в центре стола рубашкой вверх.
7. 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:

1. 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.
2. 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**:

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

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.

ТВОЙ ХОД:

- Выбери 1 проект из центра стола.
- Разложи 1 проект в календарь ИЛИ спиши и получи бонусы.
- Переведи обычную карту и переведи, вычитавшие ли карты из персональной деки. Получи 1 жетон «Жизы».
- Если карта имеет действие «Обычно цветом - спиши», спиши 1 карту из колоды и получи 1 жетон «Жизы».
- Получи карту «Жизы».
- Выложи новую карту в центр стола и переведи ход.

КОНЕЦ НЕДЕЛИ:

- Убери 1 жетон «Жизы» из календаря.
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Убери проект из календаря.
- Разложи 1 жетон «Жизы» на стол.
- Переведи ход.
- Получи жетон 1-го уровня по ходу игры.

АГРЕЙДИ

ИЛИ

ТВОЙ ХОД:

- Выбери 1 проект из центра стола.
- Разложи 1 проект в календарь ИЛИ спиши и получи бонусы.
- Переведи обычную карту и переведи, вычитавшие ли карты из персональной деки. Получи 1 жетон «Жизы».
- Если карта имеет действие «Обычно цветом - спиши», спиши 1 карту из колоды и получи 1 жетон «Жизы».
- Получи карту «Жизы».
- Выложи новую карту в центр стола и переведи ход.

КОНЕЦ НЕДЕЛИ:

- Убери 1 жетон «Жизы» из календаря.
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Убери проект из календаря.
- Разложи 1 жетон «Жизы» на стол.
- Переведи ход.
- Получи жетон 1-го уровня по ходу игры.

АГРЕЙДИ

Но помните о **двух ограничениях:**

А. 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.

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

ТВОЙ ХОД:

- Выбери 1 проект из центра стола.
- Получи 1 жетон «Жизы» в календаре ИЛИ спиши и получи бонусы.
- Переведи обычную карту и переведи, вычитавшие ли карты из персональной деки. Получи 1 жетон «Жизы».
- Если карта имеет действие «Обычно цветом - спиши», спиши 1 карту из колоды и получи 1 жетон «Жизы».
- Получи карту «Жизы».
- Выложи новую карту в центр стола и переведи ход.

КОНЕЦ НЕДЕЛИ:

- Убери 1 жетон «Жизы» из календаря.
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Убери проект из календаря.
- Разложи 1 жетон «Жизы» на стол.
- Переведи ход.
- Получи жетон 1-го уровня по ходу игры.

АГРЕЙДИ


ТВОЙ ХОД:

- Выбери 1 проект из центра стола.
- Получи 1 жетон «Жизы» в календаре ИЛИ спиши и получи бонусы.
- Переведи обычную карту и переведи, вычитавшие ли карты из персональной деки. Получи 1 жетон «Жизы».
- Если карта имеет действие «Обычно цветом - спиши», спиши 1 карту из колоды и получи 1 жетон «Жизы».
- Получи карту «Жизы».
- Выложи новую карту в центр стола и переведи ход.


КОНЕЦ НЕДЕЛИ:

- Убери 1 жетон «Жизы» из календаря.
- Получи 1 жетон «Жизы».
- Убери проект из календаря.
- Разложи 1 жетон «Жизы» на стол.
- Переведи ход.
- Получи жетон 1-го уровня по ходу игры.

АГРЕЙДИ

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»).

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

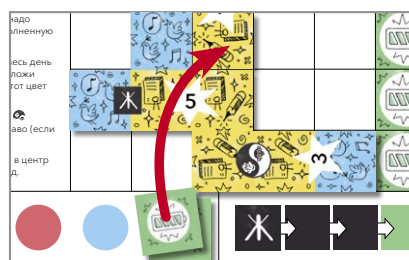
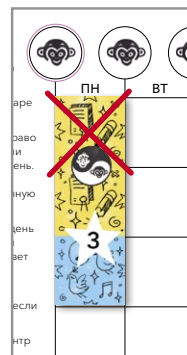
2. ЗАВЕРШИТЬ ДЕНЬ И ПРОВЕРИТЬ, ВСЕ ЛИ ЗАДАЧИ ВЫПОЛНЕННЫ

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.

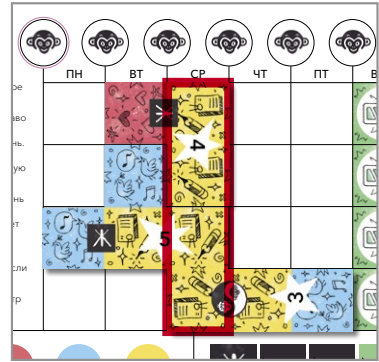
Невыполненные задачи отнимают у вас ПО. За каждую невыполненную задачу вы теряете 2 ПО. Запишите их в блокноте.


3. ПОЛУЧИТЬ БОНУСЫ

Вы можете получить бонусы, которые дают выполненные задачи:

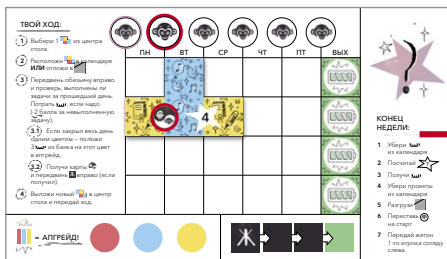
А. Если весь столбец прошедшего дня закрыт одним цветом, возьмите три жетона мыслетоплива из банка и положите их на соответствующий цвет в апгрейд.

Б. 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».



В. 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

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

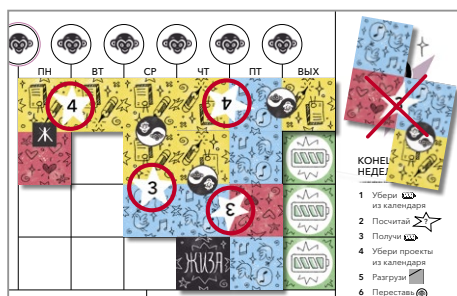
Случайным образом выложите из мешка проект в центр стола, чтобы их снова стало три. Если проектов в мешке нет, возьмите все плашки из сброса, положите в мешок, хорошенько перемешайте и после этого выложите третью. Подглядывать в мешок нельзя.

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

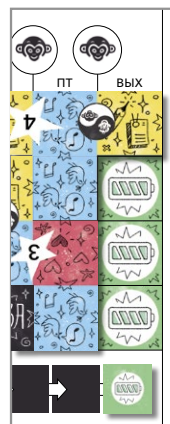
КОНЕЦ НЕДЕЛИ (1–3 НЕДЕЛЯ)

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 убирая 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.



[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

