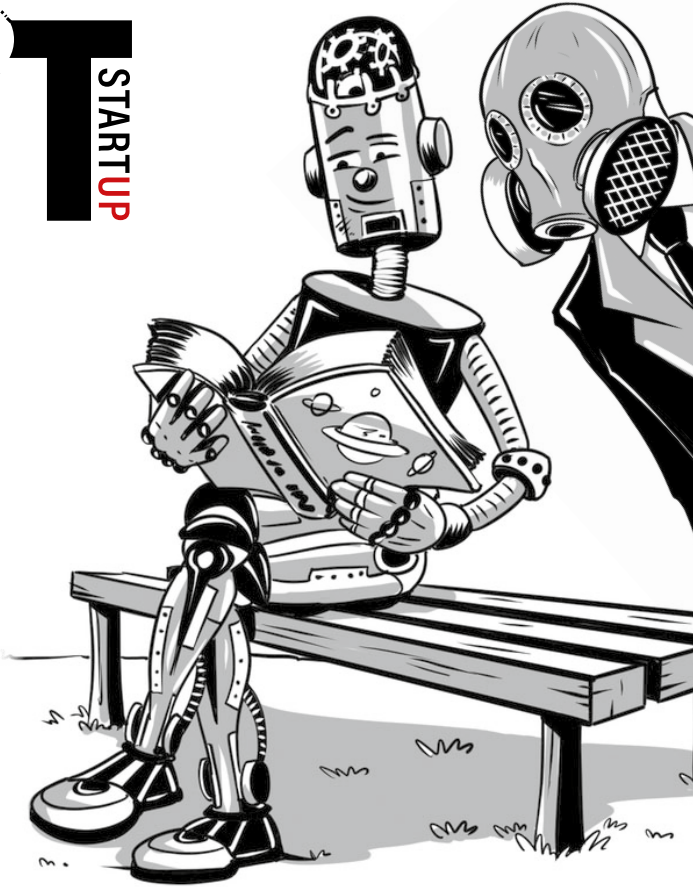
iT STARTUP

# Office Lockdown – Instrukcja



1-6 graczy

12+ lat

10-60 minut

KUPiLAS MEDIA

## Instrukcja

„IT Startup - Office Lockdown” **jest samodzielnie grywalny dla 1-6 graczy.** Dodatek zawiera o 50% więcej elementów od „starej podstawki” gry „IT Startup - Gra Karciana” z roku 2018. Może być również swobodnie łączony z poprzednimi wydaniami gry.

W grze „IT Startup” jesteśmy firmą/start-upem IT. To gra karciana, w której zagrywamy karty programistów (developerów) budujących projekt. Karty wiedzy wzmacniają programistów (mogą oni sobie przekazywać wiedzę). Karty działu HR pozwalają na podbieranie developerów przeciwnikowi oraz dobieranie kart. Do tego dochodzą sytuacyjne karty akcji (karty te dają bonusy naszym pracownikom, albo sabotują firmę konkurencji), by całość była ciekawsza i bardziej interaktywna.

**W „IT Startup” wygrywa się dzięki efektywnemu wykorzystaniu zasobów i sprytnemu sabotowaniu planów konkurencji.** Te wydanie pozwala na grę dla 1-6 graczy (podstawowy tryb gry z wspólną talią). Istnieją również alternatywne tryby: tryb solo, gra 2 vs 2 i budowanie własnej talii.

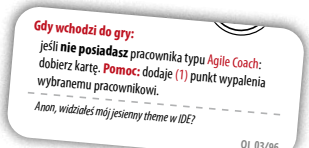
## Zawartość pudełka

- 96 kart,
- 48 żetonów (wizualizacja zasobów),
- 48 czerwonych kosteczek (wizualizacja wypalenia pracowników),
- 1 kostka do gry (k6),
- Instrukcja.

## Nowa mechanika dodatku: „Pomoc”

„Office Lockdown” wprowadza do gry nową mechanikę: **„Pomoc”**.

„Pomoc”, to **dodatkowy efekt karty**, który **jest aktywny dla gracza z najmniejszą liczbą punktów projektu**



(jest ostatni w punktacji). Dzięki temu mamy większą szansą dogonić pozostałych graczy. Dodatkowo otwiera to więcej opcji strategicznych: czasami warto specjalnie grać „wolniej”, by wycisnąć więcej dodatkowych efektów ze swoich kart.

Trzeba tylko pamiętać, że **sprawdzamy zawsze stan punktów z poprzedniej tury** (każdy gracz zakończył tyle samo tur). Czyli jeśli **w pierwsze turze** Gracz 1 zdobył 6 punktów, a Gracz 2 zdobył 4 punkty: w **turze numer dwa** dla Gracza 2 aktywuje się „Pomoc”. Dlatego efekt „Pomoc” nigdy nie jest aktywny w pierwszej turze gry. Efekt nie jest również aktywny w przypadku remisu graczy.

*Specjalne podziękowania dla Przemysława Beskosty za zasugerowanie nam mechaniki „Pomoc”!*

Dalsza część instrukcji jest drobną modyfikacją instrukcji **„IT Startup - Gra Karciana”** z roku 2018. Jeśli już grałeś w **„IT Startup”** (najlepiej w połączeniu z poprzednim dodatkiem **„Brudne Przetargi”** wprowadzającym możliwość budowania własnej talii) i nie czujesz potrzeby odświeżenia sobie reguł gry, to możesz od razu przystąpić do gry.

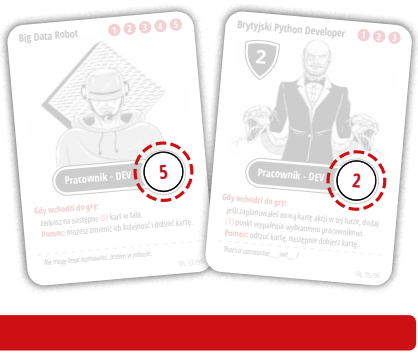
## Cel gry

**Celem gry jest dokończenie projektu** - wygrywa gracz, który dokończy projekt w mniejszą liczbę tur (albo bardziej rozbuduje projekt w tej samej turze). **Dokończenie projektu, to zdobycie odpowiedniej liczby punktów**. Możemy grać w **standardową grę**: gramy wtedy do 64 punktów. **Szybką grę**: gramy do 32 punktów, albo w **długą grę**: gramy do 128 punktów. Można wybrać tryb zależnie od tego ile mamy czasu. Jeśli mamy ochotę, możemy założyć jako cel dowolną liczbę punktów (o ile preferujemy dłuższe sesje gry) - jednak sugerujemy nie więcej niż 128 punktów jako cel.

## Jak zdobywamy punkty?

Każdy developer/programista ma określoną wydajność. Pod koniec naszej tury otrzymujemy do projektu punkty równe sumie wydajności pracowników (plus ewentualne punkty z zagranych sytuacyjnych kart akcji).

**Przykład:** na stole mamy 2 developerów. Pod koniec naszej tury otrzymamy 7 punktów (5 + 2) do projektu. Punkty otrzymujemy pod koniec naszej tury - nie musimy czekać aż kolejka przejdzie przez wszystkich graczy.




## Liczenie punktów

W grze liczymy punkty każdego gracza. Najwygodniej robić to na kartce papieru. Pomoże to również w tym, by zorientować się, czy każdy gracz wykonał tę samą liczbę tur oraz którą mamy aktualnie turę. Na przykładzie widzimy, że minęły 3 tury. Po 3 turach pierwszy gracz ma 8 punktów, drugi 10. Kolejna tura, to tura czwarta.

| Gracz 1 | Gracz 2 |
|---|---|
| 2 | 0 |
| 5 | 5 |
| 8 | 10 |

## Kiedy sprawdzamy wygraną?

Gdy każdy gracz zakończył swoją turę i któryś z graczy zdobył ustaloną (lub większa) liczbę punktów, to wygrywa (zwycięstwo sprawdzamy po tym jak każdy wykonał swoją turę - **każdy gracz musi mieć szansę wykonać tyle samo tur**). Gdy np. gramy standardową grę (do 64) i pod koniec swoich tur dwóch graczy dobije do 64, lub więcej punktów, to wygrywa gracz z większą liczbą punktów. Gdy liczba punktów będzie taka sama: gramy kolejną turę.

## Start gry!

- Każdy gracz dobiera 5 kart.
- Losujemy (rzut kością k6) początkowe zasoby (każdy gracz dostaje tyle samo). Dzięki temu poszczególne sesje wyglądają trochę inaczej (rozkręcają się wolniej/szybciej). Np. wyrzuciliśmy kostką 3 - każdy gracz otrzymuje początkowo (3) zasoby.
- Popularny w wielu grach karcianych „mulligan” - następuje on po losowaniu początkowych zasobów. Jeśli jakaś karta z początkowej ręki nam nie odpowiada, to możesz ją odrzucić i dobrać nową. Warto kierować się tym, by w ręce mieć przynajmniej jednego developera. Tego, jakie karty lepiej odrzucać, nauczysz się przez doświadczenie z grą.
- Wybieramy albo losujemy, kto zaczyna grę.

## Tura

- Na początku swojej tury dobierasz kartę.
- Po dobraniu karty otrzymujesz nowe zasoby (żetony). W pierwszej turze otrzymujesz (1) zasób, w drugiej (2) etc. maksymalna ilość zasobów otrzymywanych co turę to (8).

- Zagrywamy karty! Możemy to robić tylko w swojej turze. Za zagrywanie kart płacimy zasobami. Można w tym momencie również „zaplanować” kartę akcji (zagrać ją zakrytą - więcej o tym w punkcie „Granie zakrytej karty akcji”).
- Pod koniec tury otrzymujemy punkty do projektu. Podliczamy wydajność developerów plus ewentualne modyfikatory zagranych kart akcji. Aktywuje się również efekt kart: „Na koniec swojej tury” (najczęściej dobieranie kart).
- **Po otrzymaniu punktów** każdy pracownik otrzymuje (1) punkt wypalenia (wypalenie oznaczamy czerwonymi kosteczkami).

## Zasoby, którymi płacimy za karty

Za zagrywanie kart płacimy zasobami (tak jak np. maną/energią w innych grach karcianych). Do wizualizacji zasobów korzystamy z żetonów. Niżej przykłady kart, które kosztują 4 zasoby (prawy górny róg):

## Jak zdobywamy zasoby?

- **Na początku tury**: w pierwszej turze otrzymujemy (1) zasób, w drugiej (2)... w piątej (5) etc. Maksymalna ilość otrzymywanych zasobów na początku tury to (8). Czyli w turze numer osiem otrzymujemy (8) zasobów, w dziewiątej również (8) i tak dalej.

- **Na początku gry**: przed rozdawaniem kart rzucamy kością k6. Każdy gracz otrzymuje dodatkowe początkowe zasoby równe wylosowanej liczbie (każdy dostaje tyle samo). Dzięki temu start każdej gry różni się nie tylko dobranymi kartami, ale również różnymi początkowymi zasobami.
- **Przez odrzucanie kart z ręki**: 1 odrzucona karta = (1) dodatkowy zasób.
- **Niektórymi kartami akcji**, np. **„Short na giełdzie" albo „Epic Short Squeeze".**

## Chomikowanie zasobów

Niewykorzystane zasoby nie przepadają. Możemy je wykorzystać w kolejnych turach. **Nie ma limitu chomikowania zasobów** (taki limit początkowo istniał w wersji gry z roku 2018, ale został później zniesiony).

## Odrzucanie kart z ręki i dobieranie kart za zasoby

Jeśli brakuje nam zasobów, a koniecznie chcemy zagrać jakąś kartę, to w każdej chwili (w naszej turze) możemy odrzucić dowolną kartę (odrzucona karta trafia na spód talii) i dostać za to (1) zasób. Czyli **1 odrzucona karta = (1) dodatkowy zasób**, 2 wyrzucone karty = (2) dodatkowe zasoby etc. Gracze nazwali tę mechanikę potocznie: „sprzedawanie kart".

Gdy mamy dużo zasobów, a mało kart, to **możemy zapłacić (2) zasoby za dobranie karty**. W danej (swojej) turze można odrzucić i dobrać dowolną liczbę kart (o ile mamy na to zasoby/karty).

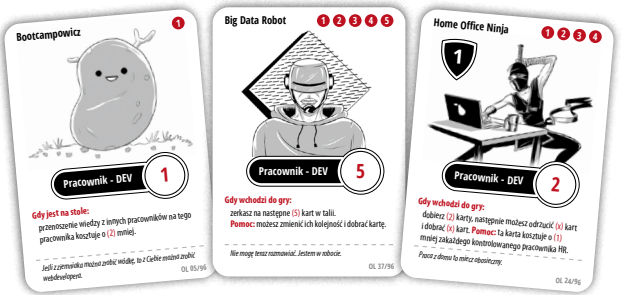
## Rodzaje kart

W grze występują 3 podstawowe rodzaje kart:

- pracownicy,
- wiedza (karty wiedzy),
- karty akcji.

## Karty pracowników - Developerzy/Programiści

*Developerzy/programiści, to nasze główne źródło punktów projektu*




W górnym prawym rogu karty widzimy **koszt zagrania karty**. W przypadku powyższych kart to koszt: (1), (5) i (4). Cyfra na tarczy („1” na karcie „Home Office Ninja”), to **odporność na wypalenie** (więcej o wypaleniu później). Cyfra w okręgu (1, 5 i 2), to wydajność danego developera. Na karcie znajduje się **tekst informujący o tym, co robi dana karta** gdy np. wchodzi do gry, albo gdy jest na stole. Dolny tekst pisany kursywą nie ma wpływu na rozgrywkę. To tak zwany „flavor text”, który ma dodać grze klimatu i wprowadzić więcej humoru.

## Karty pracowników - HR

*Zadaniem działu HR jest dobieranie kart i podbieranie pracowników konkurencji.*

Koszt zagrania karty widzimy w prawym górnym rogu (odpowiednio 2, 3 i 2). **Na każdej karcie widzimy tekst informujący o tym, co dana karta robi.** W miejscu, w którym developer miał wydajność (okrąg) widzimy symbol ułatwiający zapamiętanie tego co karta robi (wszystko jest napisane na karcie - nie musisz uczyć się żadnych symboli – służą one łatwiejszej orientacji). Oprócz tego HR również może mieć odporność na wypalenie (tarcza). Tekst „**Na koniec swojej tury**" na pierwszej i drugiej karcie dotyczy każdej naszej tury - czyli w tym przypadku pod koniec każdej naszej tury (póki karta jest na stole) dobieramy kartę pod koniec tury (dokładnie tak jak informuje tekst na karcie).

## Karty pracowników - Agile Coach i PM

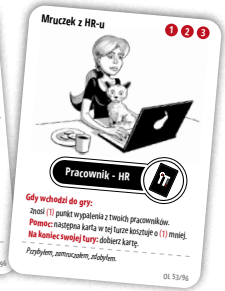
**Agile Coach** - jego wartość wzrasta wraz z liczbą developerów na stole. Gdy jest na stole, kontrolowani developerzy mają +1 wydajności. Oprócz tego przy wchodzeniu karty do gry możemy dobrać dodatkowe karty.

**PM (Project Manager)** - to pracownicy z unikalnymi zdolnościami. Np. mogą w pewnych warunkach podwoić wydajność naszych developerów, albo podnosić wypalenie pracowników.

## Wypalenie pracowników

Pod koniec naszej tury pracownicy na stole otrzymują po jednym punkcie wypalenia. **Standardowo pracownik z 3 punktami wypalenia wypada z aktualnej gry i trafia na spód talii** (znika ze stołu i trafia na spód talii w momencie, w którym otrzymuje ostatni punkt wypalenia). **Chyba, że ma odporność na wypalenie** (tarcza). Wtedy odpada dopiero z 4 punktami wypalenia (gdy ma odporność 1), albo po 5 punktach (gdy ma odporność 2). Wypalenie pracownika należy oznaczać czerwony kostkami.

**Wypalenie można znosić przez odpowiednie karty** (np. “Work-Nolife Balance” lub “Mruczek z HR-u”):

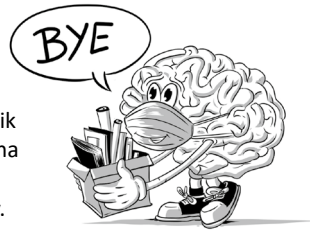


**W niektórych przypadkach pracownik otrzymuje dodatkowy punkt wypalenia**: np. W przypadku zagrania „Brytyjskiego Python Developera” lub „Home Office **Crunch**”:

## Bonus za dobre planowanie (opcjonalna reguła gry)

Wypalenie można również znosić przez **dobre planowanie projektu**.

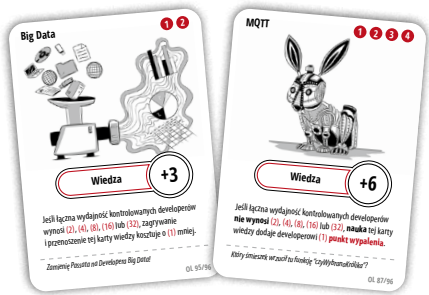
Jeśli na początku naszej tury mamy liczbę punktów projektu równą: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 (potęga liczby 2), to możemy ściągnąć jeden punkt wypalenia z jednego naszego pracownika. Jest to bonus za dobre zaplanowanie projektu, dzięki któremu pracownicy firmy wolniej się wypalają. Ta dodatkowa reguła powoduje, że trochę inaczej planujemy jakiego developera zagramy, by inny pracownik zagościł na stole turę dłużej. To opcjonalna reguła gry, którą warto wprowadzić, gdy gracze dobrze znają pozostałe zasady gry.



## Wiedza (karty wiedzy)

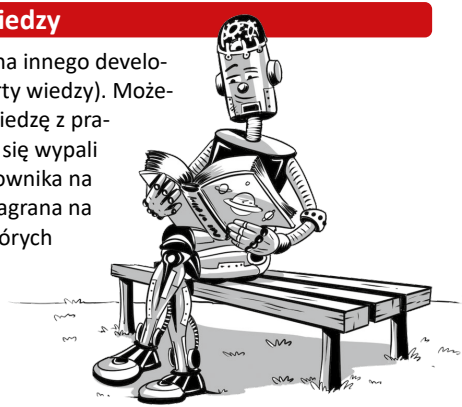
Karty wiedzy podnoszą wydajność naszych developerów (tylko developerów - nie można wiedzy zagrywać na innych pracownikach). Kartę wiedzy można zagrać na danym developerze za koszt widoczny w górnym prawym rogu karty. Czasami karta informuje nas o tym, w jakiej sytuacji możemy zagrać kartę wiedzy taniej, albo kiedy występuje innych dodatkowy efekt (np. otrzymanie punktu wypalenia wraz z **nauką karty wiedzy**: czyli podczas zagrywania lub przenoszenia karty wiedzy).

Developer może posiadać **nieograniczoną liczbę unikalnych kart wiedzy**. Nie może np. posiadać 2x karty „Hermetyzacja. W starszym wydaniu gry wszystkie karty wiedzy były unikalne: w „Office Lockdown" karty wiedzy są trochę silniejsze - stąd rozwiązanie z lekkim osłabieniem niektórych kart wiedzy przez zniesienie ich unikalności.




## Przenoszenie kart wiedzy

Wiedzę można przenosić na innego developera (za koszt zagrania karty wiedzy). Możemy np. chcieć przenieść wiedzę z pracownika zanim pracownik się wypali - wraz z wypaleniem pracownika na spód talii wraca również zagrana na nim karta wiedzy. W niektórych sytuacjach możemy przenieść kartę wiedzy taniej (znajdziemy wtedy informację o takiej mechanice na karcie).



## Karty akcji

Karty akcji robią dokładnie to co jest na nich napisane. Zagrana lub zablokowana (czasami karta informuje o tym, jak można ją zablokować) karta akcji trafia na spód talii. Kartę akcji można turę wcześniej „zaplanować” i zagrać ją w następnej turze za (1) zasób mniej.

## Granie zakrytej karty akcji - „planowanie karty akcji”

Kartę akcji (tylko kartę akcji) można zagrać zakrytą (nie płacimy za to - płacimy zasoby dopiero przy jej odwróceniu) - możemy mieć tylko jedną zakrytą kartę jednocześnie **(niżej znajdziemy przykład, który najlepiej wyjaśni mechanikę)**. Dzięki temu od następnej tury (karta musiała być zakryta przynajmniej jedną turę) zakryta wcześniej karta może zostać zagrana za (1) zasób mniej. Zakryta karta może zostać w grze na dowolną liczbę tur. Jednak zagranie zakrytej karty ma jeden minus: nie można wymienić zakrytej karty akcji na inną kartę akcji (chyba, że mamy inną kartę, która pozwala na cofnięcie karty akcji na rękę). Dopiero gdy zagramy zakrytą kartę akcji (plusem jest to, że zakrytą kartę akcji możesz zagrać za (1) zasób mniej), to można „zaplanować” (zagrać jako zakrytą) nową kartę akcji

**Przykład**: w trzeciej turze na stół kładziesz zakrytą kartę akcji „Brawura Inżyniera” (przypominamy, że nie płacisz nic za zakrycie karty - płacisz przy jej odwróceniu). Od czwartej tury możesz zagrać tę kartę za (1) zasób mniej. Czyli w przypadku „Brawury Inżyniera” grasz ją teraz za (4), a nie za (5). Pamiętaj, by dobrze przemyśleć jaką kartę „zaplanujesz” i zagrasz zakrytą. Nie możesz wymienić jej na inną kartę akcji z ręki. Możesz zaplanować (zagrać kartę twarzą w dół) nową kartę akcji dopiero wtedy, gdy zagrasz wcześniej zaplanowaną kartę lub cofniesz ją na rękę kartą, która ma taką mechanikę.

## Przejmowanie pracowników

Istnieją karty, które umożliwiają przejmowanie pracowników np. „Drenaż Mózgów” lub „Social Distance Inspector”. Pracownik zostaje przejęty wraz ze swoim wypaleniem i kartami wiedzy. Po przejęciu pracownika obowiązują standardowe mechaniki gry - tak samo jakbyśmy sami go zagrali.

## Cofanie pracownika na rękę

Niektóre karty pozwalają cofać pracowników na rękę:

- po cofnięciu karty pracownika na rękę znikają z niego punkty wypalenia,
- gdy cofamy na rękę pracownika, który ma aktywne karty wiedzy, to karty wiedzy również zostają cofnięte na rękę.
- „Office Lockdown” wprowadza karty, które pozwalają cofnąć na **rękę zaplanowaną kartę akcji** (np. „Cookie Popup Developer”). W wcześniejszych wersjach gry nie było takiej mechaniki.

## Alternatywny tryb: 2 vs 2

Oprócz standardowego trybu gry (każdy na każdego) w ramach urozmaicenia powstał również tryb 2 vs 2. W tym trybie każdy zespół ma wspólną pulę punktów. Radzimy w tym trybie grać do 128 punktów (lub więcej), bo gra może skończyć się bardzo szybko, gdy dwóch graczy zdobywa punkty do tej samej puli.

Kolejność tur jest następująca: gracz zespołu 1, gracz zespołu 2, gracz zespołu 1, gracz zespołu 2. W każdej swojej turze możesz (ale nie musisz) przekazać partnerowi jedną kartę.

## Alternatywny tryb: Budowanie talii

W tym trybie nie gramy wspólną talią: każdy gracz buduje własną talię składającą się z minimum 32 kart. Jeśli chcemy grać w ten sposób, **każdy gracz musi posiadać własny egzemplarz gry**, by mieć równy dostęp do kart.

**Sugerowane 2 reguły budowania własnej talii:**

- Talia musi posiadać minimum 32 karty (maksimum to aktualnie 192 karty, czyli wszystkie karty „starej podstawki" i dodatków),
- Możesz posiadać w talii tyle kopii danej karty, ile było jej w danej edycji. Czyli jeśli w jakimś wydaniu karta występowała 2 razy, to możesz posiadać 2 kopie tej karty w talii, jeśli karta występowała 4 razy (np. karta starej podstawki „Inwestor"), to 4 etc.

To **sugerowane reguły budowania własnej talii** (bez faworyzowania graczy z grubszym portfelem). Jeśli macie ochotę, możecie ustalić własne reguły, np. maksymalnie 2 kopie każdej karty, czy 4 kopie karty z większą minimalną liczbą kart w talii (np. 64). Ważne, by każdy gracz zbudował swoją talię według tych samych reguł.

**Jak działa w tym trybie wracanie kart do talii?**

Zagrane (lub zablokowane) karty akcji zamiast do wspólnej talii wracają na spód talii właściciela karty. Wypalony pracownik zawsze wraca do talii właściciela karty (nawet gdy został przejęty przez innego gracza). Warto posiadać różne kolory koszulek kart, by łatwiej śledzić kto jest właścicielem danej karty.

## Alternatywny tryb solo i gra PC

Po wydaniu gry zaczęliśmy otrzymywać od graczy sporo wiadomości, że kupili grę ze względu na tematykę + humor, ale niestety nie są za towarzyskimi osobami i nie mają z kim grać. Dla takich osób powstał eksperymentalny tryb solo: **itstartup.pl/solo**

Powoli **powstaje również komputerowa wersja gry dla pojedynczego gracza** (karciany single-player rogue lite). W trakcie pisania tej instrukcji wspomniana gra nie jest jeszcze gotowa, ale można sprawdzić na **itStartup.pl/Steam**, czy wersja na PC została już wydana.

## FAQ - najczęściej zadawane pytania

Zapraszamy do sprawdzenia listy najczęściej zadawnych pytań na **itStartup.pl/FAQ**

FAQ na bieżąco uzupełniane o pytania zadawane przez graczy. Jeśli będziesz miał pytanie, którego tam jeszcze nie ma, to chętnie odpowiemy na nie na itStartup.pl/kontakt i później dorzucimy do FAQ, by ułatwić życie pozostałym fanom gry.

## Baw się dobrze!

„IT Startup" to gra towarzyska, by miło spędzić czas i przy okazji mieć trochę kontaktu ze słownictwem ze świata IT (taki drobny element edukacyjny). Można podwyższyć swoją szansę na wygraną przez odpowiednią strategię, ale ostatecznie to gra karciana i szczęście gra tu sporą rolę. Pamiętaj o tym przy wygranej i przegranej. Szkoda czasu na frustrację.

**Autor gry:** Mateusz Kupilas / kupilas.pl
**Opracowanie graficzne i ilustracje:**
Paweł Błoński / pawelblonski.pl
**DTP:** Creatika Łukasz Kempiński / creatika.pl
**Instrukcja w formie video:**
playitStartup.pl/video