



instrukcja



2-4
graczy



12+
lat



10-60
minut



KUPIŁAS
MEDIA

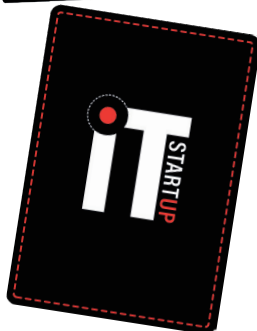
instrukcja



O grze

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. To gra dla 2-4 graczy. Istnieje również alternatywny tryb gry 2 vs 2. Talia do gry jest wspólna (jak np. w UNO).



**Wolisz instrukcję w formie wideo? Wejź na itStartup.pl/instrukcja
Reguły są prostsze niż myślisz: instrukcja może wydawać się skomplikowana,
bo jest rozpisana bardzo szczegółowo.**

Zawartość pudełka

- 64 karty,
- 32 żetony (wizualizacja zasobów),
- 32 czerwone kostki (wizualizacja wypalenia pracowników),
- 1 kostka do gry (k6),
- instrukcja.

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.

Bez paniki! Wraz z czytaniem instrukcji, dowiesz się, co jest czym na karcie.

Na razie ważne są tylko te 2 cyfry (5 i 2).

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.

Programista 15k 1 2 3 4 5



Pracownik - DEV **5**

Gdy jest na stole:
przenoszenie wiedzy między
Twoimi pracownikami kosztuje o (2) mniej.

„Płacić tyle za klikanie w komputer?”

24/64

Research Engineer 1 2



Pracownik - DEV **2**

Gdy wchodzi do gry:
zerkasz na następne (3) karty w talii i ustawiasz je
w wybranej przez siebie kolejności.

„Dzięki tej Pani rnie robimy już stron na tabelkach.”

22/64

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 większą) 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 dobieje 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).
- Jeśli miałeś pracownika, którego zdobyłeś w ramach outsourcingu, to wraca on na początku Twojej tury do pierwotnego gracza.

(Opcjonalna reguła opisana pod koniec instrukcji: „Bonus za dobre planowanie”) • Jeśli na początku naszej tury mamy liczbę punktów projektu równą: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 lub 128 (potęga liczby 2), to możemy ściągnąć jeden punkt wypalenia z jednego naszego pracownika.

- Zagrywamy karty! Możemy to robić tylko w swojej turze. Można w tym momencie również „zaplanować” kartę akcji (zagrać ją zakrytą - więcej o tym w dalszej części instrukcji). Za zagrywanie kart płacimy zasobami.
- Pod koniec tury otrzymujemy punkty do projektu (podliczamy wydajność developerów plus ewentualne modyfikatory zagryanych kart akcji).
- Po podliczeniu 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 w podobnych 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 wyrzucanie kart z ręki** (o tym za chwilę), albo przez zagranie karty akcji „Inwestor”.



Chomikowanie zasobów

Niewykorzystane zasoby nie przepadają. Możemy je wykorzystać w kolejnych turach. Gdy gramy w dwie osoby, możemy mieć zachomikowanych maksymalnie (12) zasobów, (10) w 3 osoby i (8) w przypadku 4 osób.

Wyrzucanie 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 wyrzucić dowolną kartę (wyrzucona karta trafia na spód talii) i dostać za to (1) zasób. Czyli 1 wyrzucona karta = (1) dodatkowy zasób, 2 wyrzucone karty = (2) dodatkowe zasoby etc.

Gdy mamy dużo zasobów, a mało kart, to możemy zapłacić (2) zasoby za dobranie karty. W danej (swojej) turze można wyrzucić 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 „Database Developer”), 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. Tekst pisany kursywą: np. „I have no idea what I'm doing” i „Płacić tyle za klikanie w komputer?” 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 3).

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 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



Scrum Master. Jego wartość wzrasta wraz z liczbą developerów na stole. Gdy jest na stole, kontrolowani developery mają +1 wydajności. Oprócz tego przy wchodzeniu karty do gry dobieramy kartę za każdego kontrolowanego developera.

Wypalenie pracowników

Pod koniec Twojej 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 czerwonymi kostkami.



Wypalenie można znieść przez odpowiednie karty (np. „Urlop w Bieszczadach”, „Ekspres do kawy”, czy „Office Manager”):

Urlop w Bieszczadach 1 2 3



Karta akcji

Twoi pracownicy tracą (1) punkt wypalenia oraz nie otrzymują oni wypalenia pod koniec tej tury.

„Może by tak rzucić wszystko i wyjechać w Bieszczady?”

59/64

Ekspres do kawy 1 2



Karta akcji

Dotychczas (1) punkt do projektu za każdego kontrolowanego developera. Twoi pracownicy tracą (1) punkt wypalenia.

„Programista to twój białkawcy, który przetwarza kawę w kod źródłowy.”

58/64

Office Manager 1 2 3



Pracownik - HR

Gdy wchodzi do gry:
znesi (1) punkt wypalenia z Twoich pracowników.
Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

„Zakład pracy Twoim drugim domem.”

30/64

Wypalenie można również znieść przez **dobrze planowanie projektu**, o którym będzie mowa pod koniec instrukcji (to opcjonalna reguła bardziej zaawansowanego trybu gry). Na razie niepotrzebnie nie komplikujmy.

W niektórych przypadkach pracownik otrzymuje dodatkowy punkt wypalenia: np. gdy przeciwnik zagra „Demotywiającego Darka”, „Dziwne... u mnie działa”, albo przez kartę akcji „Crunch time”:

Demotywiający Darek 1 2 3



Pracownik - DEV 1

Gdy wchodzi do gry:
dodaje (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi przeciwnika.

„Próbowałeś wyłączyć i włączyć ponownie?”

08/64

„Dziwne... u mnie działa.” 1 2 3




Karta akcji

Pracownicy konkurencji otrzymują (1) dodatkowy punkt wypalenia.

„It's not a bug, it's a feature.”

64/64

Crunch time 1 2



Karta akcji

Dotychczas (2) punkty do projektu za każdego kontrolowanego developera. Każdy kontrolowany developera pod koniec tej tury otrzymuje (1) dodatkowy punkt wypalenia.

„Balans prac-a-życie? Co to takiego?”

61/64

Wiedza (karty wiedzy)

Karty wiedzy podnoszą wydajność naszych developerów. Kartę wiedzy można zagrać na danym developerze za koszt widoczny w górnym prawym rogu karty. W przypadku karty „TDD” za (4).



W odpowiedniej sytuacji kartę wiedzy można zagrać taniej

Gdy karta developera zawiera tekst „dla tego pracownika nauczanie się (i przeniesienie na niego) wiedzy kosztuje o (2) mniej.”, to możemy na takiego pracownika zagrać wiedzę za (2) zasoby mniej. Czyli „TDD” możemy zagrać np. na naszym „Full Stack Ninja” za (2) zasoby. Na pracownika bez takiego tekstu zagraniem „TDD” kosztowałoby (4) zasoby. Jest to przykład efektywnego wykorzystania zasobów.



Widzimy, że pracownik ma teraz wydajność 3 + 5, czyli 8.

Przenoszenie kart wiedzy

Wiedzę można przenosić na innego developera (za koszt zagrania karty wiedzy - wyjątkiem przy przenoszeniu wiedzy jest pracownik zdobyty tymczasowo przez kartę „Outsourcing” - z pracownika z outsourcingu nie można przenosić wiedzy). Możemy chcieć przenieść wiedzę z pracownika zanim pracownik się wypali - wraz z wypaleniem pracownika na spód talii wraca również zagrana na nim karta wiedzy.

Karty akcji

Karty akcji robią dokładnie to co jest na nich napisane. Zagrana lub zablokowana 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 płacisz za to - płacisz zasoby dopiero przy jej odwróceniu) - możesz mieć tylko jedną zakrytą kartę jednocześnie (za chwilę przedstawimy 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 możesz wymienić zakrytej karty akcji na inną kartę akcji - nie możesz też cofnąć jej na rękę. Dopiero gdy zagrasz zakrytą kartę akcji (plusem jest to, że zakrytą kartę akcji możesz zagrać za (1) zasób mniej), to możesz „zaplanować” (zagrać jako zakrytą) nową kartę akcji.

Przykład: w trzeciej turze na stół kładziesz zakrytą kartę akcji „Head hunter” (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 „Head huntera” grasz ją teraz za (4), a nie za (5). Pamiętaj, by dobrze przemyśleć jaką kartę „zaplanujesz” i zagrasz zakrytą. Nie możesz tak zagranej karty cofnąć na rękę, ani wymienić na inną kartę akcji z ręki. Możesz zaplanować (zagrać kartę twarzą w dół) nową kartę akcji dopiero wtedy, gdy zagrasz wcześniej zaplanowaną kartę.

Head Hunter

1 2 3 4 5



Karta akcji

Przejmujesz wybranego pracownika. Pracownik może zapłacić Ci (5), by zablokować tę kartę.

„Jamo skóry nie sprzedam.”

57/64

Przejmowanie pracowników

Istnieją karty, które umożliwiają przejmowanie pracowników np. „Head Hunter” z ostatniego przykładu.

Reguły dotyczące przejmowania pracownika:

- pracownik zostaje przejęty wraz ze swoim wypaleniem i kartami wiedzy,
- po przejściu dotyczą go reguły wszystkich innych pracowników... chyba, że został przejęty tylko na 1 turę przez „outsourcing”.

Pracownik przejęty na jedną turę w ramach outsourcingu

- nie można z niego przenosić wiedzy na swoich pracowników,
- pracownik wraca do pierwotnego gracza **na początku Twojej następnej tury**,
- nie może zostać cofnięty na rękę (o cofaniu na rękę przeczytasz w następnym punkcie),
- pracownicy z outsourcingu również otrzymują wypalenie pod koniec tury,
- „opłata za kartę” - czyli standardowo (2) zasoby trafiają do gracza, któremu tak przejęliśmy pracownika. Gdy karta została zagrana dzięki zaplanowaniu za (1) zasób, to do pierwotnego gracza również trafia (1). Gdy udało się zagrać kartę za (0) (np. przez dobranie jej dzięki karcie „Database Developer”), to do pierwotnego gracza nie trafiają żadne zasoby.



Cofanie pracownika na rękę

Jedna z kart pozwala 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,
- na rękę nie może zostać cofnięty pracownik, którego mamy dzięki outsourcingowi.



Bonus za dobre planowanie (opcjonalna reguła gry)

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.

Alternatywny tryb gry 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.

Edukacyjny poradnik

Szukasz porad jak skuteczniej grać i chcesz przy okazji nauczyć się znaczenia wielu pojęć ze świata IT? Zapraszamy do pobrania edukacyjnego poradnika gry karcianej „IT Startup”: www.itStartup.pl/poradnik

Baw się dobrze!

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



KUPILAS
MEDIA

Autor gry: Mateusz Kupilas / www.kupilas.pl

Opracowanie graficzne i ilustracje: Paweł Błoński / www.pawelblonski.pl

Instrukcja w formie wideo: www.itStartup.pl/instrukcja





LISTA SPONSORÓW

michalgellert.pl

Paweł Baczyński – baczaki.pl

Pasja informatyki - pasja-informatyki.pl

Andrzej Krzywda - Arkency

Healthtech Software House - HTDevelopers.com

WorkHub.pl

Szkoła Programowania Kodologia - <https://kodologia.pl>

www.jcommerce.pl

Konrad Chołóżyński – www.startechnology.pl

Julia Chmielewska

Daniel Karski - www.medium.com/@daniel.karski

Clearcode - facebook.com/karierawclearcode

Piotr Macha - piotrmacha.pl

Synergy Codes - synergycodes.com

Aneta Cisek - Hunt4IT

runicznykameleon.pl

Bubaski z BubaSEQ - bubaseq.pl

Damian Wiśniewski - TheHardWay.pl

Mysza

Firma w mieszkaniu?! - warszawska6.pl

Radosław Bieńczyk - bienczyk.pl

Jan Jakub Jurec