

IT Startup – Office Lockdown

Prototyp print & play v5!

Instrukcja gry:

Aktualną wersję instrukcji „OfficeLockdown „można [sprawdzić tutaj](#).

Instrukcja w wersji wideo: <https://www.itstartup.pl/instrukcja/>

Changelog, czyli co zostało zmienione w prototypie?

→ <https://www.itstartup.pl/changelog-office-lockdown/>

Nowa mechanika „Pomoc”:

w nowej instrukcji dodatku znajdziemy docelowo wszystko to co w strasznej wersji instrukcji + dodany zostanie opis jednej nowej mechaniki gry: „Pomoc”.

Gdy wchodzi do gry:

jeśli **nie posiadasz** pracownika typu **Agile Coach**:

dobierz kartę. **Pomoc**: dodaje (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi.



„Pomoc”, to **dodatkowy efekt karty**, który **jest aktywny dla gracza, który ma najmniej punktów projektu** (jest ostatni w punktacji). Dzięki temu ma większą szansą dogonić pozostałych graczy. Dodatkowo otwiera to więcej strategii gry: 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.

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

Pamiętaj, że to prototyp!

W testach prototypu chodzi o testy balansu gry, generalny „feeling” i wyłapanie błędów/literówek etc. Jeśli coś Ci podpadnie, albo będziesz miał sugestię co to zmiany balansu jakiejś karty:

Feedback prosimy wysyłać tutaj:

→ matt@itstartup.pl

→ facebook.com/itstartupgrakarciana/

Node Module Stalker

1 2 3 4



Pracownik - DEV

3

Gdy jest na stole:

jeśli w tej turze **zaplanowałeś nową kartę akcji**, zagrywanie i przenoszenie wiedzy na tego pracownika kosztuje o (2) mniej i znosi z niego (1) punkt wypalenia.

Po tym jak wyłączyli Internet, udałem się na poszukiwania brakujących pakietów.

OL 01/96

Node Module Stalker

1 2 3 4



Pracownik - DEV

3

Gdy jest na stole:

jeśli w tej turze **zaplanowałeś nową kartę akcji**, zagrywanie i przenoszenie wiedzy na tego pracownika kosztuje o (2) mniej i znosi z niego (1) punkt wypalenia.

Po tym jak wyłączyli Internet, udałem się na poszukiwania brakujących pakietów.

OL 02/96

Aspołeczna Jesieniara

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

jeśli **nie posiadasz** pracownika typu Agile Coach: dobierz kartę. **Pomoc:** dodaje (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi.

Anon, widziałeś mój jesienny theme w IDE?

OL 03/96

Aspołeczna Jesieniara

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

jeśli **nie posiadasz** pracownika typu Agile Coach: dobierz kartę. **Pomoc:** dodaje (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi.

Anon, widziałeś mój jesienny theme w IDE?

OL 04/96

Bootcampowicz

1



Pracownik - DEV

1

Gdy jest na stole:

przenoszenie wiedzy z innych pracowników na tego pracownika kosztuje o (2) mniej.

Jeśli z ziemniaka można zrobić wódkę, to z Ciebie można zrobić webdevelopera.

OL 05/96

Bootcampowicz

1



Pracownik - DEV

1

Gdy jest na stole:

przenoszenie wiedzy z innych pracowników na tego pracownika kosztuje o (2) mniej.

Jeśli z ziemniaka można zrobić wódkę, to z Ciebie można zrobić webdevelopera.

OL 06/96

Darknet Developer

1 2 3 4



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

dobierz (2) karty **lub** przenieś (1) punkt wypalenia z wybranego pracownika HR na wybranego **Developera**. **Pomoc:** możesz aktywować oba efekty.

Moim największym zleceniem w trakcie pandemii było stworzenie „takiego Ubera dla fryzjerów w Darknecie”.

OL 07/96

Darknet Developer

1 2 3 4



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

dobierz (2) karty **lub** przenieś (1) punkt wypalenia z wybranego pracownika HR na wybranego **Developera**. **Pomoc:** możesz aktywować oba efekty.

Moim największym zleceniem w trakcie pandemii było stworzenie „takiego Ubera dla fryzjerów w Darknecie”.

OL 08/96

Zainfekowani Stażyści

1 2 3



Pracownik - DEV

0

Gdy wchodzi do gry:

dobierz (2) karty **lub** wybierz liczbę 1-6: (x), następnie **wszyscy developerzy** z wydajnością (x) otrzymują (1) punkt wypalenia.

Mimo zapewnień zarządu, skończona liczba studentów nie była w stanie pomóc w domknięciu projektu.

OL 09/96

Menel Plus Plus

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

zatrudniłeś genialnego bezdomnego!
W tej turze możesz sprzedać następną (2) karty za (2) zamiast za (1). **Pomoc:** dobierz kartę.

Może uda się to załatwić pluginem w Wordpressie?

OL 10/96

Cookie Popup Developer

1 2



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

możesz cofnąć swojego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę. **Pomoc:** zagranie cofniętej karty kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Ja lubię ciasteczka. Ty ciasteczek nie lubisz. Więc jak możemy się przyjaźnić?

OL 11/96

Cookie Popup Developer

1 2



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

możesz cofnąć swojego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę. **Pomoc:** zagranie cofniętej karty kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Ja lubię ciasteczka. Ty ciasteczek nie lubisz. Więc jak możemy się przyjaźnić?

OL 12/96

Tech Support 2020

1 2



Pracownik - DEV

1

Gdy jest na stole:

za każdym razem, gdy zaplanujesz nową kartę akcji, możesz znieść z tego pracownika (1) punkt wypalenia lub **Pomoc:** dobierz kartę.

Próbowaliście przerwać ten rok i zacząć go ponownie?

OL 13/96

Szczery Security Engineer

1 2 3



Pracownik - DEV

3

Gdy wchodzi do gry:

każdy gracz ujawnia swoją zaplanowaną kartę akcji. Możesz zapłacić (2) by aktywować jedną z ujawnionych kart, jakby to była twoja karta akcji.

Nie używaj u nas swojego hasła bankowego.

Budżet na zabezpieczenie aplikacji był dość skromny.

OL 14/96

Brytyjski Python Developer

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

jeśli zaplanowałeś nową kartę akcji w tej turze, dodaj (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi. **Pomoc:** odrzuć kartę, następnie dobierz kartę.

That's a constructor, __init__?

OL 15/96

Brytyjski Python Developer

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

jeśli zaplanowałeś nową kartę akcji w tej turze, dodaj (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi. **Pomoc:** odrzuć kartę, następnie dobierz kartę.

That's a constructor, __init__?

OL 16/96

Backend Wizard

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy jest na stole:

zagrywanie developerów kosztuje cie o (x) mniej, gdzie (x) to liczba kart akcji, które zaplanowałeś w tej turze.

5 godzin debugowania może zaoszczędzić 5 minut czytania dokumentacji.

OL 17/96

Backend Wizard

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Gdy jest na stole:

zagrywanie developerów kosztuje cie o (x) mniej, gdzie (x) to liczba kart akcji, które zaplanowałeś w tej turze.

5 godzin debugowania może zaoszczędzić 5 minut czytania dokumentacji.

OL 18/96

Don Dev de la Vega 1 2 3 4 5



Gdy jest na stole:

przenoszenie wiedzy między twoimi pracownikami kosztuje (0).

Buenos días Señor Dev.

OL 19/96

Don Dev de la Vega 1 2 3 4 5



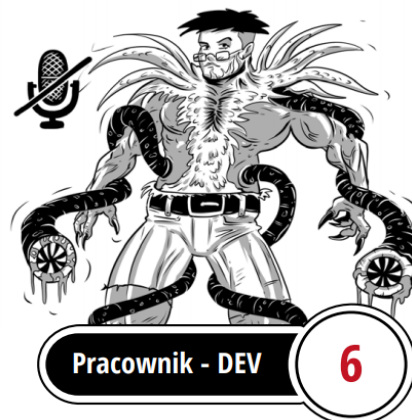
Gdy jest na stole:

przenoszenie wiedzy między twoimi pracownikami kosztuje (0).

Buenos días Señor Dev.

OL 20/96

Zmutowany Zbigniew 1 2 3 4



Gdy wchodzi do gry:

ujawnij następną kartę w talii. Jeśli ujawniona karta to developer: **przegrywasz grę.**

Pomoc: do końca tury zyskuje (3) wydajności.

Przepraszam, byłem zmutowany.

OL 21/96

Aspółeczny Cobol Developer



Gdy wchodzi do gry:

jeśli ten developer **nie jest** twoim jedynym developerem: wchodzi do gry z (1) punktem wypalenia.

Pomoc: dobierz kartę, jeśli **jest** to twój jedyny dev.

Jaki lockdown? Moje życie ani trochę się nie zmieniło.

OL 22/96

Aspółeczny Cobol Developer 1



Gdy wchodzi do gry:

jeśli ten developer **nie jest** twoim jedynym developerem: wchodzi do gry z (1) punktem wypalenia.

Pomoc: dobierz kartę, jeśli **jest** to twój jedyny dev.

Jaki lockdown? Moje życie ani trochę się nie zmieniło.

OL 23/96

Home Office Ninja 1 2 3 4



Gdy wchodzi do gry:

dobierz (2) karty, następnie możesz odrzucić (x) kart i dobrać (x) kart. **Pomoc:** ta karta kosztuje o (1) mniej zakazanego kontrolowanego pracownika HR.

Praca z domu to miecz obosieczny.

OL 24/96

Home Office Ninja 1 2 3 4



Gdy wchodzi do gry:

dobierz (2) karty, następnie możesz odrzucić (x) kart i dobrać (x) kart. **Pomoc:** ta karta kosztuje o (1) mniej zakazanego kontrolowanego pracownika HR.

Praca z domu to miecz obosieczny.

OL 25/96

Najlepszy Junior Developer 1 2



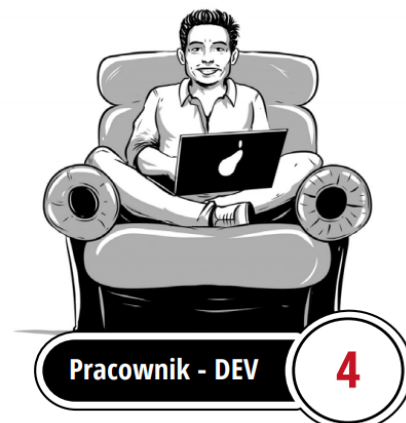
Gdy wchodzi do gry:

możesz odrzucić (x) kart, następnie dobierz (x + 1) kart. **Pomoc:** następna karta w tej turze kosztuje o (1) mniej.

Czy już wszystkie masz? A HTML i JavaScript już znasz?

OL 26/96

Lucky Blockchain Developer 1 2 3 4



Gdy wchodzi do gry:

ujawnij następną kartę w talii. Jeśli dowolny przeciwnik ma liczbę kart równą kosztowi zagrania ujawnionej karty, możesz ją dobrać i zagrać w tej turze za (0).

Móźdżku, w którą kryptowalutę inwestujemy dziś w nocy?

OL 27/96

Programująca Stonoga

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Raz na turę możesz zapłacić (x):

do końca tury zyskuje (x) wydajności.

Pomoc: Jeśli jest teraz developerem z najwyższą wydajnością na stole: dobierz (2) karty.

Nie warto było. Szkoda strzepić klawiaturę.

OL 28/96

Programująca Stonoga

1 2 3



Pracownik - DEV

2

Raz na turę możesz zapłacić (x):

do końca tury zyskuje (x) wydajności.

Pomoc: Jeśli jest teraz developerem z najwyższą wydajnością na stole: dobierz (2) karty.

Nie warto było. Szkoda strzepić klawiaturę.

OL 29/96

JS Developer Przyszłości

1 2



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

zagrywanie i przenoszenie kart wiedzy na tego developera kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Pomoc: dobierz kartę.

5 lat doświadczenia z technologią, która powstała rok temu? Żaden problem!

OL 30/96

JS Developer Przyszłości

1 2



Pracownik - DEV

2

Gdy wchodzi do gry:

zagrywanie i przenoszenie kart wiedzy na tego developera kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Pomoc: dobierz kartę.

5 lat doświadczenia z technologią, która powstała rok temu? Żaden problem!

OL 31/96

Zainfekowany DevOps

1 2



Pracownik - DEV

1

Gdy wchodzi do gry:

wybrany przeciwnik musi dodać (1) punkt wypalenia jednemu ze swoich pracowników. **Pomoc:** możesz cofnąć kontrolowanego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę i dobrać kartę.

Jeśli zautomatyzujesz bałagan, otrzymasz zautomatyzowany bałagan.

OL 32/96

Zainfekowany DevOps

1 2



Pracownik - DEV

1

Gdy wchodzi do gry:

wybrany przeciwnik musi dodać (1) punkt wypalenia jednemu ze swoich pracowników. **Pomoc:** możesz cofnąć kontrolowanego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę i dobrać kartę.

Jeśli zautomatyzujesz bałagan, otrzymasz zautomatyzowany bałagan.

OL 33/96

Bubble Developer

1 2 3 4



Pracownik - DEV

3

Gdy wchodzi do gry:

dodaj lub znieś (1) punkt wypalenia z wybranego developera. **Pomoc:** cofnij swojego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę, cofnięta karta kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Powiedz mi, jakie reklamy ci się wyświetlają, a powiem ci, kim jesteś.

OL 34/96

Bubble Developer

1 2 3 4



Pracownik - DEV

3

Gdy wchodzi do gry:

dodaj lub znieś (1) punkt wypalenia z wybranego developera. **Pomoc:** cofnij swojego pracownika lub zaplanowaną kartę akcji na rękę, cofnięta karta kosztuje w tej turze o (2) mniej.

Powiedz mi, jakie reklamy ci się wyświetlają, a powiem ci, kim jesteś.

OL 35/96

Anti-ifa Evangelist

1 2 3



Pracownik - DEV

3

Gdy wchodzi do gry:

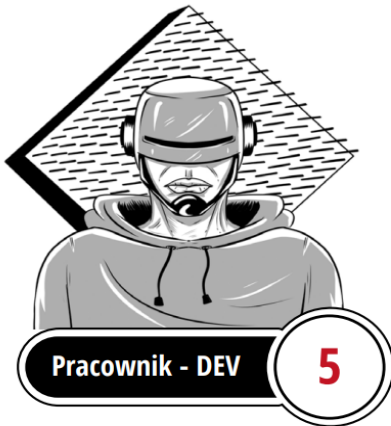
możesz znieść do (3) punktów wypalenia z pozostałych developerów. Ten developer otrzymuje zniesione w ten sposób wypalenie. **Pomoc:** dobierz kartę.

W nienawiści do zagnieżdżonych ifów – tak zostałem wychowany.

OL 36/96

Big Data Robot

1 2 3 4 5



Gdy wchodzi do gry:

zerkasz na następne (5) kart w talii.

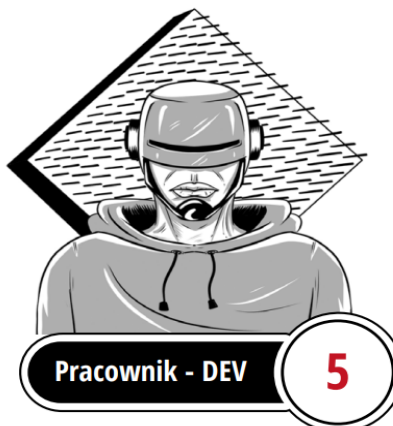
Pomoc: możesz zmienić ich kolejność i dobrać kartę.

Nie mogę teraz rozmawiać. Jestem w robocie.

OL 37/96

Big Data Robot

1 2 3 4 5



Gdy wchodzi do gry:

zerkasz na następne (5) kart w talii.

Pomoc: możesz zmienić ich kolejność i dobrać kartę.

Nie mogę teraz rozmawiać. Jestem w robocie.

OL 38/96

Bus Factor Analyst

1 2



Gdy wchodzi do gry:

zerkasz na następne (3) karty w talii i ustawiasz je w wybranej przez siebie kolejności. **Pomoc:** dodaj wybranemu pracownikowi (1) punkt wypalenia.

Z moich badań wynika, że jeśli Andrzej wpadnie pod autobus, to ten projekt jest w czarnej d... dziurze.

OL 39/96

Bus Factor Analyst

1 2



Gdy wchodzi do gry:

zerkasz na następne (3) karty w talii i ustawiasz je w wybranej przez siebie kolejności. **Pomoc:** dodaj wybranemu pracownikowi (1) punkt wypalenia.

Z moich badań wynika, że jeśli Andrzej wpadnie pod autobus, to ten projekt jest w czarnej d... dziurze.

OL 40/96

Badacz Sztucznej Inteligencji

1 2



Gdy wchodzi do gry:

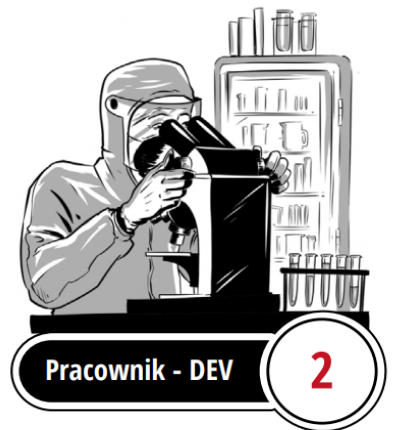
zerkasz na następne (x) kart w talii i ustawiasz je w wybranej przez siebie kolejności. (x) to liczba **WSZYSTKICH** pozostałych pracowników w grze.

Kradzież pomysłu od jednej osoby to plagiat. Kradzież od wielu to badania naukowe.

OL 41/96

Badacz Sztucznej Inteligencji

1 2



Gdy wchodzi do gry:

zerkasz na następne (x) kart w talii i ustawiasz je w wybranej przez siebie kolejności. (x) to liczba **WSZYSTKICH** pozostałych pracowników w grze.

Kradzież pomysłu od jednej osoby to plagiat. Kradzież od wielu to badania naukowe.

OL 42/96

HR Hero

1 2



Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

Pomoc: dobierz dodatkową kartę.

Nazywanie pracowników herosami jest dużo tańsze od podnoszenia pensji.

OL 43/96

HR Hero

1 2



Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

Pomoc: dobierz dodatkową kartę.

Nazywanie pracowników herosami jest dużo tańsze od podnoszenia pensji.

OL 44/96

Job Hopping Recruiter

1 2



Gdy jest na stole:

możesz zapłacić (x), by przeciwnikowi z **parzystą liczbą pracowników** przejąć pracownika z kosztem zagrania (x). Następnie przeciwnik przejmuje tego pracownika HR.

Czasami najlepszym rozwiązaniem na dług technologiczny jest zmiana miejsca pracy.

OL 45/96

Job Hopping Recruiter

1 2



Pracownik - HR



Gdy jest na stole:

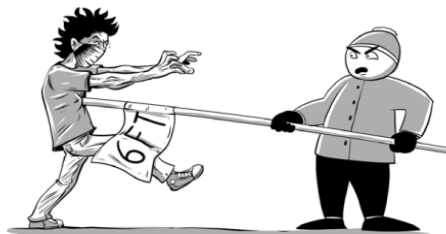
możesz zapłacić (x), by przeciwnikowi z **parzystą liczbą pracowników** przejąć pracownika z kosztem zagrania (x). Następnie przeciwnik przejmuje tego pracownika HR.

Czasami najlepszym rozwiązaniem na dług technologiczny jest zmiana miejsca pracy.

OL 46/96

Social Distance Inspector

1 2 3



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

jeśli wybrany przeciwnik ma o (3) pracowników więcej od ciebie: przejmuje wybranego pracownika.

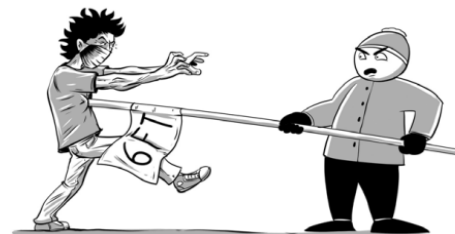
Na koniec swojej tury: dobierz kartę

Kiedyś nazywali mnie dziwakiem. Dzisiaj jestem wzorowym obywatelem, który praktykuje dystans społeczny.

OL 47/96

Social Distance Inspector

1 2 3



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

jeśli wybrany przeciwnik ma o (3) pracowników więcej od ciebie: przejmuje wybranego pracownika.

Na koniec swojej tury: dobierz kartę

Kiedyś nazywali mnie dziwakiem. Dzisiaj jestem wzorowym obywatelem, który praktykuje dystans społeczny.

OL 48/96

Schopen HR

1 2



Pracownik - HR



Na koniec swojej tury: możesz dodać swoim pozostałym pracownikom do (3) punktów wypalenia. Dobierz kartę za każdy punkt wypalenia dodany w ten sposób. **Pomoc:** może dodać wypalenie również sobie.

Za rok będziemy się śmiały z tego wirusa. Oczywiście nie wszyscy.

OL 49/96

Video Call Specialist

1 2 3 4



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

przejmiesz wybranego pracownika z (3) punktami wypalenia. **Pomoc:** lub (2) punktami wypalenia.

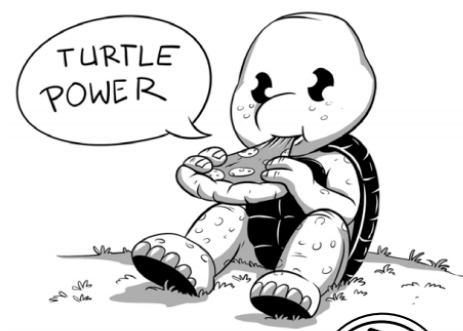
Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

Zawsze gdy przebieram się w ulubiony dres, ktoś wpada na pomysł zrobienia video calla.

OL 50/96

HR Pizza Turtle

1 2 3 4



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

znosi (1) punkt wypalenia z twoich pracowników **lub** przejmuje wybranego pracownika, który **nie jest Devem**. **Na koniec swojej tury:** dobierz kartę.

Nigdy nie ufaj nikomu, kto nie lubi pizzy.

OL 51/96

Mruczek z HR-u

1 2 3



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

znosi (1) punkt wypalenia z twoich pracowników.

Pomoc: następna karta w tej turze kosztuje o (1) mniej.

Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

Przybyłem, zamruczałem, zdobyłem.

OL 52/96

Mruczek z HR-u

1 2 3



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

znosi (1) punkt wypalenia z twoich pracowników.

Pomoc: następna karta w tej turze kosztuje o (1) mniej.

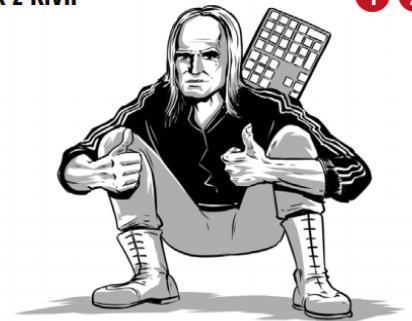
Na koniec swojej tury: dobierz kartę.

Przybyłem, zamruczałem, zdobyłem.

OL 53/96

HR z Rivii

1 2



Pracownik - HR



Gdy wchodzi do gry:

przejmiesz pracownika HR, PM lub Agile Coach.

Pomoc: zamiast tego możesz przejąć Developera.

Na koniec swojej tury: odrzuć kartę.

Mam dwa konta na LinkedIn: pierwsze do pracy jako rekruter, drugie do stalkowania Yennifer.

OL 54/96

Wypalony Manager

1 2 3



Pracownik - PM

x2

Gdy jest na stole:

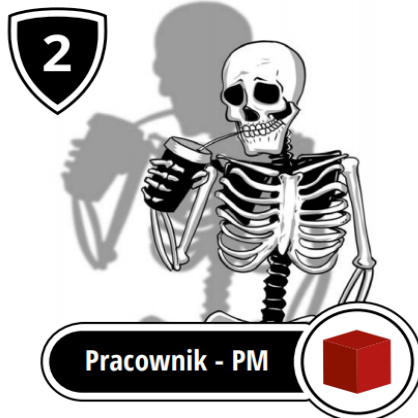
za każdym razem gdy zaplanujesz kartę akcji, wybrany developer podwaja swoją wydajność do końca tury. Następnie ten PM otrzymuje (1) punkt wypalenia

Głównym zadaniem chomika jest pokazanie dzieciom na czym polega śmierć.

OL 55/96

Nihilistyczny Project Manager

1 2 3



Pracownik - PM



Gdy jest na stole:

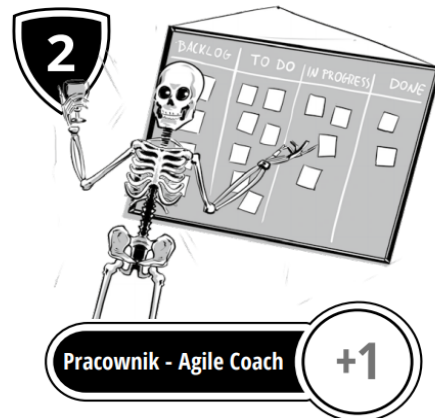
gdy zagrywasz lub planujesz kartę akcji: dodaj (1) punkt wypalenia wybranemu pracownikowi. Jeśli dodałeś wypalenie swojemu pracownikowi: dobierz (2) karty.

Projekt nie do odratowania, ale przynajmniej kawa dobra.

OL 56/96

Nihilistyczny Scrum Master

1 2 3 4



Pracownik - Agile Coach

+1

Gdy wchodzi do gry:

dodaje sobie lub swoim pracownikom do (4) punktów wypalenia. Dobierz kartę za każdy dodany punkt wypalenia.

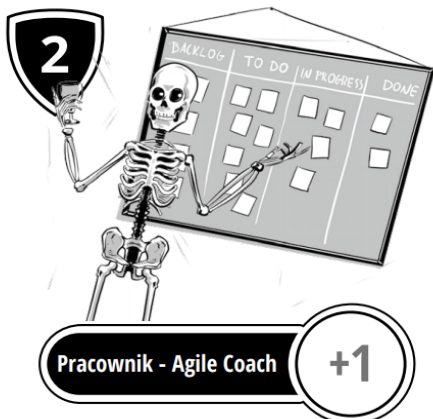
Gdy jest na stole: twoi developerzy mają +1 wydajności.

Zasady wymyśliłyśmy w locie, a punkty w sprintach nie mają żadnego znaczenia. Dlatego zaczęłam pić.

OL 57/96

Nihilistyczny Scrum Master

1 2 3 4



Pracownik - Agile Coach

+1

Gdy wchodzi do gry:

dodaje sobie lub swoim pracownikom do (4) punktów wypalenia. Dobierz kartę za każdy dodany punkt wypalenia.

Gdy jest na stole: twoi developerzy mają +1 wydajności.

Zasady wymyśliłyśmy w locie, a punkty w sprintach nie mają żadnego znaczenia. Dlatego zaczęłam pić.

OL 58/96

Jeźdźcy Scrumokalipsy

1 2 3



Pracownik - Agile Coach

+1

Gdy wchodzi do gry:

dobierz kartę za każdy punkt wypalenia na wybranym, kontrolowanym pracowniku.

Gdy jest na stole: twoi developerzy mają +1 wydajności.

Deadline, wypalenie, bugi i niepotrzebne meetingi. Oto jeźdźcy scrumokalipsy!

OL 59/96

Rynek pracownika

1 2



Karta akcji

Gdy wchodzi do gry:

Zapłać przeciwnikowi (x + koszt zagrania tej karty) by przejąć wybranego pracownika. Przeciwnik może odrzucić dowolne (x) kart **lub** (2) karty akcji, by zablokować przejęcie.

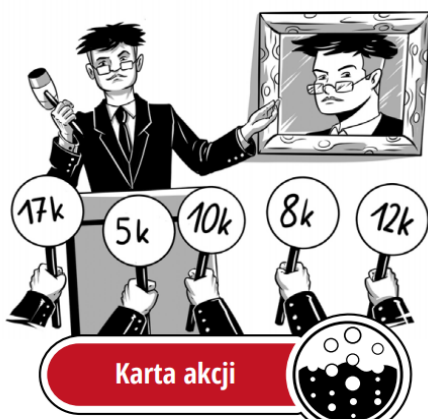
Gdy jest na stole: twoi developerzy mają +1 wydajności.

Nie ma czegoś takiego jak „niedobór programistów”. Istnieje tylko „niedobór tanich programistów”.

OL 60/96

Rynek pracownika

1 2



Karta akcji

Zapłać przeciwnikowi (x + koszt zagrania tej karty) by przejąć wybranego pracownika. Przeciwnik może odrzucić dowolne (x) kart **lub** (2) karty akcji, by zablokować przejęcie.

Nie ma czegoś takiego jak „niedobór programistów”. Istnieje tylko „niedobór tanich programistów”.

OL 61/96

Cthulhu Management

1 2



Karta akcji

Wybrany developer nie traci już czasu na politykę, podwaja swoją wydajność w tej turze i traci (1) punkt wypalenia. Jeśli posiadasz pracownika typu PM, możesz zagrać tę kartę za (0).

Wybierz większe zło. Wybierz Cthulhu.

OL 62/96

Czy to już jest koniec?

1 2 3 4



Karta akcji

```
if(koniec && czyNieMaJuzNic())
{
  isWolni = true;
  isMozemyIsc = true;
}
```

Wybierz dwie liczby: (x) i (y). Całkowicie wypala wszystkich developerów z wydajnością (x) i (y). Możesz dopłacić (1), by wypalić dodatkowo dział HR.

Zwolnienia? Wystarczyło wprowadzić pracę w open space i połowa pracowników sama odeszła z pracy.

OL 63/96

Nielegalny Daily Stand-up

1 2 3



Karta akcji



Wszyscy pracownicy wybranego przeciwnika otrzymują (1) punkt wypalenia, następnie wybrany **Agile Coach** lub **PM** otrzymuje (1) dodatkowy punkt wypalenia.

Przyjeśliśmy zgłoszenie nielegalnego zgromadzenia!
Scrum Mastera dla pewności spalowaliśmy dwa razy.

OL 64/96

Work-Nolife Balance

1 2 3



Karta akcji



Wszyscy twoi pracownicy tracą połowę swoich punktów wypalenia (**zaokrąglamy w górę**) **lub** dobierz kartę za każdy punkt wypalenia na wybranym kontrolowanym pracowniku.

Najlepiej okres kwartalny zniesli pracownicy, których styl życia absolutnie się przez nią nie zmienia.

OL 65/96

Work-Nolife Balance

1 2 3



Karta akcji



Wszyscy twoi pracownicy tracą połowę swoich punktów wypalenia (**zaokrąglamy w górę**) **lub** dobierz kartę za każdy punkt wypalenia na wybranym kontrolowanym pracowniku.

Najlepiej okres kwartalny zniesli pracownicy, których styl życia absolutnie się przez nią nie zmienia.

OL 66/96

Epic Short Squeeze

1 2



Karta akcji



Otrzymujesz (3) zasoby **lub** zablokuj każdy „Short” zagrany przez przeciwników w ich poprzedniej turze, otrzymujesz (4) zasoby za **każdy** zablokowany short.

Zawsze miałem łeb do interesów.

OL 67/96

Epic Short Squeeze

1 2



Karta akcji



Otrzymujesz (3) zasoby **lub** zablokuj każdy „Short” zagrany przez przeciwników w ich poprzedniej turze, otrzymujesz (4) zasoby za **każdy** zablokowany short.

Zawsze miałem łeb do interesów.

OL 68/96

Pair Programming

1 2



Karta akcji



Wybierz (2) kontrolowanych developerów. Obaj otrzymują bonus swoich kart wiedzy i tracą po (1) punkcie wypalenia.

Znaleźliśmy sposób, jak tracić czas dwa razy szybciej.

OL 69/96

Home Office Crunch

1 2



Karta akcji



Rozdysponuj do (4) punktów wypalenia wśród kontrolowanych developerów. Następnie otrzymujesz (1) punkt projektu za każdy punkt wypalenia twoich developerów. **Pomoc:** dobierz kartę.

Podczas home office żodyn niy wiy, iże jezech psym. Żodyn.

OL 70/96

Drenaż mózgow

1 2 3 4



Karta akcji



Przejmujesz wybranego pracownika i dodajesz mu (1) punkt wypalenia. Dowolny gracz może zapłacić (4) by zablokować tę kartę. **Pomoc:** pracownik nie otrzymuje wspomnianego punktu wypalenia.

Gdy zamiast obiecanej podwyżki zaproponowano owocowe wtoroki, Andrzej postanowił zmienić pracodawcę.

OL 71/96

Drenaż mózgow

1 2 3 4



Karta akcji



Przejmujesz wybranego pracownika i dodajesz mu (1) punkt wypalenia. Dowolny gracz może zapłacić (4) by zablokować tę kartę. **Pomoc:** pracownik nie otrzymuje wspomnianego punktu wypalenia.

Gdy zamiast obiecanej podwyżki zaproponowano owocowe wtoroki, Andrzej postanowił zmienić pracodawcę.

OL 72/96

Tajny Kod Aktywacyjny

1 2 3



Karta akcji



Przeciwnicy ujawnią ci karty z ręki. Zabierasz (1) kartę akcji i możesz ją zagrać w tej turze za (0). Jeśli przeciwnicy nie posiadali żadnej karty akcji: tracisz (5) punktów projektu.

KUPS-30RYG-1N4L4

OL 73/96

Diamond Hands

0



Karta akcji



Otrzymujesz (2) zasoby lub... **Rzucasz monetą**: jeśli wygrasz rzut, otrzymujesz (4) zasoby. Jeśli przegrasz, tracisz wszystkie zasoby (możesz powtórzyć rzut monetą, po każdej wygranej).

Chcieliście wyleścić Freda, to teraz Fred wyleści was.

OL 74/96

Callback Hell

1 2 3



Karta akcji



Wszyscy pracownicy otrzymują (1) punkt wypalenia. Możesz również wybranemu developerowi dodać (1) dodatkowy punkt wypalenia. **Pomoc**: jeśli ta karta była zaplanowana, jej koszt zagrania wynosi (1).

Ta funkcja przyjmuje funkcję, która czeka na callback innej funkcji. Czego nie rozumiesz?

OL 75/96

Callback Hell

1 2 3



Karta akcji



Wszyscy pracownicy otrzymują (1) punkt wypalenia. Możesz również wybranemu developerowi dodać (1) dodatkowy punkt wypalenia. **Pomoc**: jeśli ta karta była zaplanowana, jej koszt zagrania wynosi (1).

Ta funkcja przyjmuje funkcję, która czeka na callback innej funkcji. Czego nie rozumiesz?

OL 76/96

Short na giełdzie

1



Karta akcji



Otrzymujesz (2) gwarantowane zasoby lub (4) zasoby na początku twojej następnej tury (pozostali gracze mogą zablokować efekt zagrywając „Epic Short Squeeze” w swojej następnej turze).

Kto przy zdrowych zmysłach shortuje Redów? Przecież niedługo premiera Cyberpunka!

OL 77/96

Short na giełdzie

1



Karta akcji



Otrzymujesz (2) gwarantowane zasoby lub (4) zasoby na początku twojej następnej tury (pozostali gracze mogą to zablokować efekt zagrywając „Epic Short Squeeze” w swojej następnej turze).

Kto przy zdrowych zmysłach shortuje Redów? Przecież niedługo premiera Cyberpunka!

OL 78/96

Brawura Inżyniera

1 2 3 4 5



Karta akcji



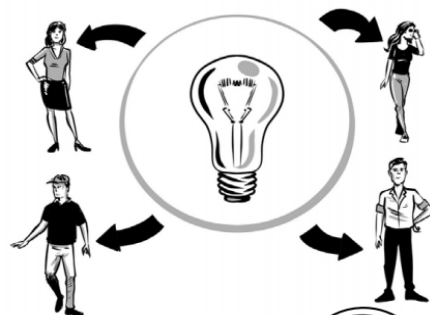
Rozdysponuj (x) punktów wypalenia pomiędzy twoich pracowników i odkryj (2x) kart z talii. Możesz zagrać (2) z odkrytych kart za (0). Odstaw resztę kart na spód talii.

Jaki jest problem z wdrożeniem tego w piątkę? Projekt i tak jest skazany na porażkę.

OL 79/96

Programowanie reaktywne

1 2



Wiedza

+4

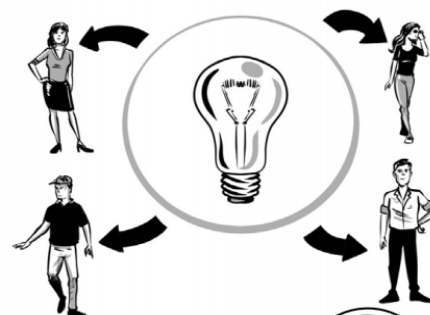
Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów nie wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), nauka tej karty wiedzy dodaje developerowi (1) punkt wypalenia.

Każdej akcji towarzyszy reakcja.

OL 80/96

Programowanie reaktywne

1 2



Wiedza

+4

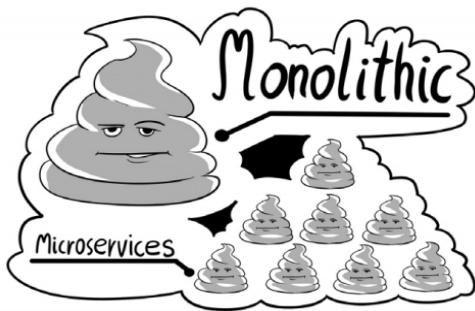
Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów nie wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), nauka tej karty wiedzy dodaje developerowi (1) punkt wypalenia.

Każdej akcji towarzyszy reakcja.

OL 81/96

Mikroserwisy

1 2



Wiedza

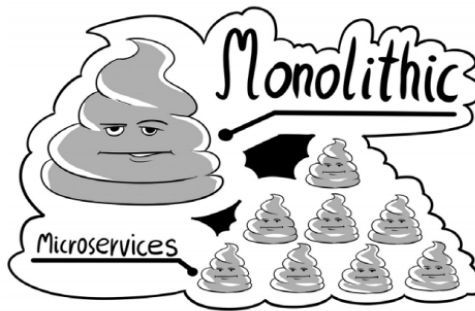
+3

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Zamiast jednego wielkiego bałaganu, mamy teraz wiele małych bałaganików. OL 82/96

Mikroserwisy

1 2



Wiedza

+3

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Zamiast jednego wielkiego bałaganu, mamy teraz wiele małych bałaganików. OL 83/96

Hermetyzacja

1 2 3



Wiedza

+4

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Nie mówimy za głośno o sprawach prywatnych... chyba, że akurat jesteśmy w tej samej klasie. OL 84/96

Hermetyzacja

1 2 3



Wiedza

+4

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Nie mówimy za głośno o sprawach prywatnych... chyba, że akurat jesteśmy w tej samej klasie. OL 85/96

Programowanie ekstremalne

1 2 3



Wiedza

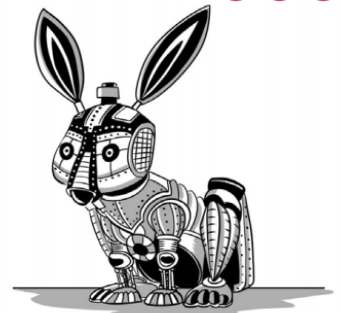
+4

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Programowanie ekstremalne? Masz na myśli PHP? OL 86/96

MQTT

1 2 3 4



Wiedza

+6

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów **nie wynosi** (2), (4), (8), (16) lub (32), **nauka** tej karty wiedzy dodaje developerowi (1) **punkt wypalenia**.

Który śmieszek wrzucił tu funkcję "czyWybranoKrólika"? OL 87/96

Pentesting

1



Wiedza

+3

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów **nie wynosi** (2), (4), (8), (16) lub (32), **nauka** tej karty wiedzy dodaje developerowi (1) **punkt wypalenia**.

Żadne zabezpieczenia nigdy nie powstrzymają pracowników przed przyklejeniem na monitor karteczki z hasłem. OL 88/96

REST API

1



Wiedza

+2

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje (0).

Mój nowy projekt to API z losowymi wymówkami dlaczego tak późno odpisuję na kolejnego maila. OL 89/96

REST API

1



Wiedza

+2

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje (0).

Mój nowy projekt to API z losowymi wymówkami dlaczego tak późno odpisuję na kolejnego maila. OL 90/96

Cloud Computing

1



Wiedza

+2

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje (0).

Magia znika, gdy dowiadujesz się, że „chmura” to komputery w ciemnych piwnicach.

OL 91/96

Cloud Computing

1



Wiedza

+2

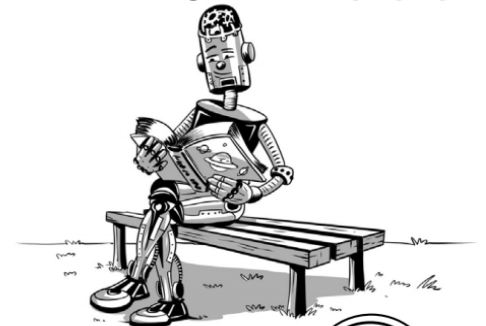
Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje (0).

Magia znika, gdy dowiadujesz się, że „chmura” to komputery w ciemnych piwnicach.

OL 92/96

Machine Learning

1 2 3



Wiedza

+4

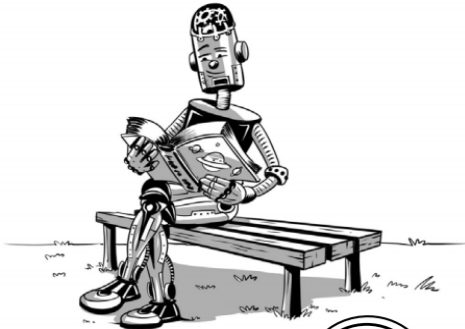
Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

By przyciągnąć nowych inwestorów, przedstawiliśmy nasz kod legacy jako „algorytmy uczenia maszynowego”.

OL 93/96

Machine Learning

1 2 3



Wiedza

+4

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

By przyciągnąć nowych inwestorów, przedstawiliśmy nasz kod legacy jako „algorytmy uczenia maszynowego”.

OL 94/96

Big Data

1 2



Wiedza

+3

Jeśli łączna wydajność kontrolowanych developerów wynosi (2), (4), (8), (16) lub (32), zagrywanie i przenoszenie tej karty wiedzy kosztuje o (1) mniej.

Zamienię Passata na Developera Big Data!

OL 95/96

Moonshine IDE

1 2



Wiedza

+3

Jeśli kontrolujesz „Bootcampowicza” lub „Nihilistycznego Scrum Mastera”, zagranie tej karty wiedzy kosztuje (0).

By zostać najlepszym programistą pod Grunwaldem wystarczy 1 kilogram cukru, 4 litry wody i 10 dkg drożdży piekarskich.

OL 96/96