



ТАЙМ МЕНЕДЖМЕНТ

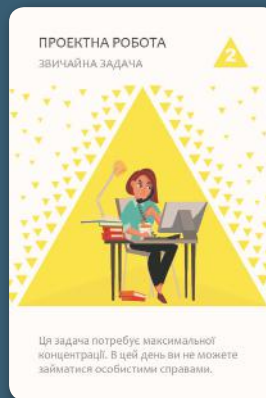
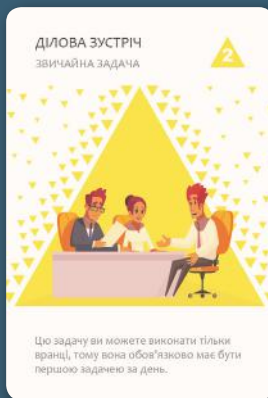
АВТОРСЬКА РОЗРОБКА КОМПАНІЇ BIZGAMES

2

Кожна картка — це задача, виконання якої займає стільки годин, скільки вказано в правому верхньому куті.

Хід — це день, протягом якого у кожного гравця є 8 годин робочого часу. Для виконання задач гравець має спланувати свій день — розмістити картки в ряд перед собою. Порядок карток рахується зліва направо (найлівіша картка — задача на ранок і далі по порядку).

Якщо ваш план в сумі має 8 або менше годин, тоді всі ці задачі вважаються виконаними. Задачі, які не потрапили до плану залишаються на наступний день.



1

В грі *Тайм-менеджмент* ви та ваші напарники — члени однієї команди, що мають спільно реалізувати проект. *Тайм-менеджмент* — кооперативна гра, тому всі гравці або разом виграють, або разом програють.

Мета гри — виконати (скинути у відбій) всі задачі проекту протягом 8 або менше днів. Гравці програють, якщо минуло 8 днів, а у хоча б одного з гравців залишилися жовті або червоні картки.



3

Для підготовки до гри потрібно розмістити колоду задач в центрі столу та роздати кожному гравцеві по 9 карт. Гру можна починати.

На початку кожного ходу всі гравці беруть з колоди по 3 карти та починають одночасно планувати свій день. Після того, як день всіх гравців сплановано, день завершується і всі виконані задачі (ті, що потрапили до плану) скидаються у відбій.

Важливо: якщо в колоді закінчились картки, то відбій потрібно перетасувати та сформувати нову колоду.

Всі задачі мають інформацію щодо часу та умов виконання.

Звичайні задачі (жовтий колір).Ви можете виконувати їх або відкладати на інший день. Наприкінці 8-го дня всі жовті задачі мають бути виконані, або гравці програють.

Термінові задачі (червоний колір). Їх потрібно виконати в той же день, коли вони випали. Гравець має взяти дві додаткові картки задач в наступний день за кожен невиконану ним червону задачу. Наприкінці 8-го дня всі червоні задачі мають бути виконані, або гравці програють.



Для відслідковування днів у коробці є спеціальна картка з позначками днів, накриваючи яку ви можете відслідковувати день.

Важливо: не забувати відмічати на цій картці завершення кожного дня.



Особисті справи (зелений колір). Ці завдання можна не виконувати, оскільки це ваші особисті справи, які не пов'язані з проектом. Але їх виконання приносить бонуси.

Несподівані справи (фіолетовий колір). Ви не можете впливати на ці задачі. Якщо вам випала фіолетова картка, то вона автоматично трапляється і ви мусите додати її в план. Якщо вам випало декілька фіолетових карток одночасно, то ви додасте в план на день тільки ту, яка потребує найбільше часу, а інші скинете у відбій.

Ви можете передавати задачі одне одному тільки тоді, коли хтось додав до свого плану особисту справу «Піца» (ця картка активізує можливість обміну задачами між гравцями).

Важливо: задачу «Ваша спеціалізація» не можна передавати, навіть якщо «Піца» в грі.

