

Вернуть вещи. Запомнить людей.

Бюро находок · правила 0.1.3

В двух словах

Для 3–4 игроков. Найди три одинаковых номера, открывая только крайние карты рук или карты на стойке. По текущей заявке тройка стоит 3 очка, любая другая — 1. После трёх смен побеждает наибольший общий счёт. Цель полной партии — 45–60 минут без подготовки и обучения; время людей ещё не подтверждено.

Что в коробке

36 карт находок: номера 1–12, по три экземпляра. 9 карт заявок: по одной на каждую категорию для каждой смены. Всего 45 карт размером 63 × 88 мм. Одно поле «Стойка выдачи» 380 × 554 мм, инструкция и коробка. Фишки не нужны. Для бумажной игры дополнительно нужен карандаш или отдельный лист счёта.

Три городские категории

Парк — 1–4: ключ, варежка, компас, воздушный змей. Вокзал — 5–8: билет, часы, термокружка, чемодан. Театр — 9–12: маска, брошь, бинокль, книга. Номер определяет совпадение; одна категория сама по себе тройкой не считается. Цвет дублируется названием и диапазоном номеров.

Подготовка за столом

Выбери три заявки первой смены — по одной каждой категории; перемешай их отдельно от находок. Открой текущую и следующую, третью оставь закрытой. Перемешай все 36 находок. На троих раздай по 8, на четверых — по 6. Оставшиеся 12 положи в пронумерованные ячейки поля рубашками вверх. Каждый сортирует свою руку по возрастанию и видит её целиком. Другим свою руку не показывай.

Кто начинает

Первую смену начинает создатель комнаты; за столом заранее назначьте первого сотрудника и порядок мест по часовой стрелке. Вторую смену начинает следующий сотрудник, третью — ещё следующий. После любого завершённого хода очередь переходит дальше, даже если найден набор.

Один ход. До трёх раскрытий.

Запрос → совпадение или ошибка → подтверждение

1. Выбери одну карту

Открой любую ещё закрытую ячейку стойки ИЛИ попроси минимум/максимум руки любого сотрудника, включая себя. Открывается строго одна карта. Её временно кладут лицом вверх, не меняя место происхождения. Веб сам показывает только разрешённые кнопки. Нельзя назвать произвольный номер и нельзя открыть середину своей руки.

2. Ищи совпадение

После первой карты открывай вторую. Если номер совпал, открывай третью. При первом несовпадении ход сразу заканчивается: дальше искать нельзя. Три совпавших номера — твой набор. Одну уже открытую карту повторно запросить нельзя. Если из руки временно вынут минимум, следующий минимум берётся из оставшихся карт. Повтор запроса края разрешён; это новая карта, а не повтор прежней.

3. Все запомнили

В конце хода каждый нажимает «Запомнил». Пока не подтвердили все, сведения видны, очки ещё не зачислены и новый ход не начинается. За столом дождитесь устного подтверждения всех. При ошибке все карты возвращаются точно в свои ячейки/руки и снова закрываются; руки остаются отсортированными. При успехе три карты уходят в открытый набор активного игрока и начисляются очки.

Пример

У Ани крайние карты 2 и 11. Она может открыть любую из них, но не 7 из середины. Аня запрашивает минимум Бори: 2. Её собственный минимум тоже 2 — теперь нужен третий. В ячейке 6 оказалась 5: ход неудачный. После подтверждения всеми обе двойки и пятёрка возвращаются закрытыми на свои места. Если там была 2, тройка двоек досталась бы Ане. При заявке «Парк» это 3 очка, при другой — 1.

Пустая рука и ошибки

Без карт в руке сотрудник продолжает ходить через стойку и чужие руки. Пустой ящик не выбирается; одна оставшаяся карта доступна как один край. Случайно выбранный допустимый запрос после раскрытия не отменяется: информацию уже увидели все. Недопустимый запрос сервер отклоняет без изменения стола. Отправка того же действия повторно не открывает вторую карту. Веб не позволяет продолжить после несовпадения.

Заявки связывают весь матч.

Три смены × три окна · 36 выданных наборов

Четыре набора — новое окно

Каждое окно выдачи заканчивается после четырёх найденных наборов суммарно у всех. Последний набор оценивается по старой заявке. После его подтверждения следующая заявка становится текущей, третья — следующей. Руки, номера ячеек и все оставшиеся находки сохраняются. Изменяются только приоритет и цена будущих наборов.

Двенадцать наборов — новая смена

В смене три окна по четыре набора. После выдачи всех 12 троек запишите итог смены. Все 36 находок снова перемешиваются и раздаются по той же схеме. Для новой смены возьмите её три заявки и перемешайте; каждую категорию приоритетной делают один раз. Общий счёт не обнуляется. В вебе все подтверждают готовность к новой смене; до этого новая рука не раздаётся.

Счёт без скрытых поправок

Набор текущей категории приносит 3 очка, другой — 1. Это вся оценка: бонусов, штрафов, золотых номеров и тайных целей нет. Собранный набор и его полученные очки остаются открытыми. Ранее начисленные очки при смене заявки не меняются. На бумажном поле записывайте прибавку за окно каждому игроку и суммируйте девять столбцов; веб считает автоматически.

Победа и ничья

После третьей смены, когда всего выдано 36 наборов, матч окончен. Выигрывает наибольшая сумма очков за все смены. Если максимум одинаков у двух, трёх или четырёх участников — они разделяют победу. Дополнительный ход и случайная развязка не проводятся. Итоговая таблица показывает вклад каждой смены и общий результат.

Почему стоит выбирать

Можно взять запомненную тройку за 1 очко или рискнуть запросами ради 3. Дешёвый набор может освободить дорогую карту в чужой руке. Видимая следующая заявка помогает оценить момент сбора; ждать бесплатно нельзя — другие тоже помнят открытое. Долгие паузы ослабляют эту механику. Основной режим — совместная пошаговая сессия; архив ошибок, личные записи чужих закрытых карт и подсказки вне своего хода не входят в правила.

Отдельные экраны, один стол.

Телефон / планшет · запуск и возврат

Как подключаться

Для веб-версии нужен один браузер на каждого участника: телефон или планшет. Физический общий стол и бумажные карты не обязательны. Один создаёт новый матч, вводит имя и выбирает 3 или 4. Остальные открывают тот же сервис, нажимают «Подключиться к друзьям», вводят код комнаты и своё имя. Создатель начинает после подключения всех. Один браузер занимает одно личное место. Общий код комнаты — только приглашение, он не открывает чужую руку.

Открыть игру по ссылке

Открой <https://bureau.igro-joy.ru/> на телефоне или планшете с интернетом. Устанавливать приложение и запускать компьютер не нужно. Передай друзьям этот адрес и общий код созданной комнаты; личный код возврата оставь у себя. Для локального технического просмотра прилагаемого комплекта есть отдельные команды в README; локальные партии и входы не переносятся на сайт автоматически. Бумажная игра не требует веба.

Личный код возврата

При занятии места показывается личный код: сохрани его до закрытия окна и не передавай другим. При обычном обновлении или возвращении в том же браузере место восстанавливается автоматически. На новом устройстве выбери «Вернуться на другом устройстве», введи код комнаты и личный код. Старое устройство потеряет доступ. Если личный код утрачен вместе с прежним браузером, вернуть место нельзя; понадобится отдельный новый матч. Общий код комнаты не заменяет личный.

Пауза не начинается матч заново.

Связь, сохранение и новая партия

Если связь оборвалась

До подтверждённого ответа действие не считается сохранённым на экране. Приложение повторяет незавершённый запрос с тем же номером: сервер применяет его один раз. Если запрос уже принят, вернётся текущий стол. При недоступном сервере новые действия закрыты. Текущее раскрытие ждёт подтверждения всех, поэтому ушедший участник приостанавливает завершение хода.

Неподтверждённый ввод имени/кода до отправки может потеряться при закрытии.

Что сохраняется

Сервер сохраняет руки, текущие открытые карты, счёт, очередь и подтверждения до ответа. Обычный перезапуск сервиса с тем же каталогом данных продолжает партию. Потеря самого каталога данных восстановлением не покрывается. Браузер сохраняет право места и номер комнаты; очистка cookies лишает автоматического возврата. Закрывшиеся карты не попадают в журнал: после возврата видны только текущие раскрытия и уже полученные наборы.

Новый матч отдельно

Кнопка «Создать новый матч» в финале создаёт другую комнату с новой раздачей. Прежний результат остаётся по старому коду. Новые участники подключаются к новой комнате заново и сохраняют новые личные коды. Обновление страницы в старой комнате никогда не запускает матч заново.

Бумажный комплект.

Печать в масштабе 100% · проба ещё требуется

Карты

print/cards.pdf: пять листов A4, по девять лиц, ровно 45 карт. print/backs.pdf: пять соответствующих листов рубашек, зеркальная раскладка по горизонтали для оборота по длинному краю. Сначала проверь одну страницу на обычной бумаге: настройки принтеров различаются. Не используй «вписать в страницу». Размер после реза 63 × 88 мм. На рубашках нет номера находки; у заявок отдельная общая рубашка.

Поле из четырёх листов

print/board-a4.pdf: листы A1/A2 сверху, B1/B2 снизу. На каждом обрежь внешнюю рамку 10 мм, не меняя масштаб. Состыкуй по меткам: получится поле 380 × 554 мм без нахлёста. Склей с обратной стороны. Для укладки сложи пустое поле вчетверо по каждой оси до 95 × 138,5 мм; сгибы проходят и под ячейками. Карты сначала убери, а перед игрой расправь поле. Удобство сгибов требует бумажной пробы. Для цельной печати дан print/board-full.pdf (A2 с полями 20 мм). Ячейки вмещают 12 полноразмерных карт. Справа текущая и следующая заявки, внизу счёт.

Коробка

packaging/box.pdf: отдельные A4 для дна 125 × 170 × 30 мм и крышки 128 × 173 × 22 мм. Сплошная линия — резать, пунктир — сгибать; маленькие угловые клапаны приклеиваются изнутри стенок. Сначала вырежи и собери бумажную пробу без клея. Макет рассчитан на 45 карт без протекторов, поле и инструкцию, сложенные до A6; вместимость, зазоры и прочность физически ещё не проверены. Это бумажная развёртка прототипа, не производственный чертёж.

Читаемость и проверка

На всех листах есть контрольная линия 50 мм. Измерь её линейкой, затем проверь рез, совпадение рубашек и отсутствие видимых различий карт. Экранный просмотр и автоматическая сверка файлов не доказывают результат на конкретном принтере. Версия, количество и ID компонентов перечислены в print/manifest.json; редактируемые SVG и генератор приложены.

Перед первой партией

Прочитайте страницы 1–3, решите порядок мест и проговорите один пробный ход без счёта. Затем начните матч с чистого счёта. Подготовку и объяснение не включайте в измерение 45–60 минут. Интерес, баланс, реальный телефон/планшет и физическая печать требуют отдельной проверки людьми; технический прототип сам их не подтверждает.