

ХАКЕРЫ

Правила игры

Будущее. Мегакорпорации контролируют каждый аспект жизни всех людей. Компьютерные хакеры стремятся изменить порядок вещей...

Цель игры

Оба игрока стремятся набрать 7 очков данных. Корпорация засчитывает данные, укрупняя их до требуемого объёма, а хакеры – крадя их с серверов корпорации. Данные – карты, которые есть только в колоде корпорации.

Корпорация также выигрывает, если у хакера происходит обрыв сети, а хакер – если у корпорации заканчиваются разработки.

Подготовка к игре

Один игрок играет за одну из 4 корпораций, второй – за одного из 3 хакеров. Для первой игры рекомендуется выбрать начальные колоды **Jinteki** и **идеалиста**. Чтобы получить начальную колоду, следует взять все карты выбранной корпорации или хакера и добавить к ним все нейтральные карты выбранной стороны.

Каждый игрок кладёт перед собой свою карту идентификации и перемешивает карты, готовя из них колоду.

Каждый игрок получает 5 кредитов из банка и берёт из колоды по 5 карт. Если игрока не устраивают полученные карты, он может 1 раз заново перемешать все карты и взять из полученной колоды новые 5 карт.

В игре используются следующие термины (полный их список см. в конце правил):

активная карта – карта, лежащая лицом вверх; она влияет на игру и её способности срабатывают,

неактивная карта – не влияет на игру,

установка – игра картой руки на стол,

кредит – денежная единица игры, обозначаемая ,

клик – единица действий игрока, обозначаемая ,

компиляция – переворачивание карты лицом вверх; корпорация устанавливает карты лицом вниз и должна скомпилировать их, чтобы использовать.



Карты корпорации

Бывают следующих видов:

идентификация – показывает корпорацию, за которую играет игрок; описывает особенность команды, минимальный размер колоды и максимально допустимое влияние карт других команд в колоде (см. создание колоды); на игровом поле обозначает сервер управления,

операция – описывает одно выполняемое действие (оплачивается кредитами в количестве, указанном в левом верхнем углу карты), после которого карта уходит в архив лицом вверх; операции никогда не устанавливаются,

данные – приносят игрокам победные очки; устанавливаются на удалённых серверах (на каждом сервере не может находиться более одной карты данных или дополнения); для засчитывания корпорацией должны быть укрупнены до указанного на карте значения; не могут компилироваться, активны только в области счёта,

лёд – защищают сервера корпорации от хакеров; устанавливаются перед сервером, в горизонтальном положении, лицом вниз; неактивны, пока не будут скомпилированы (после уплаты стоимости компиляции, указанной в правом нижнем углу карты); на карте перечислены подпрограммы (→) льда, которые хакер должен сломать, чтобы предотвратить их выполнение (если лёд скомпилирован),

улучшение – устанавливается на удалённый сервер или в корень сервера управления; неактивно, пока не будут скомпилированы (после уплаты стоимости компиляции, указанной в левом верхнем углу карты); на сервер можно установить несколько улучшений; если хакер получает доступ к улучшению, он может отправить его в архив (после уплаты стоимости сброса, указанной в правом нижнем углу карты),

дополнение – обеспечивает корпорацию ресурсами; устанавливается на удалённый сервер (на каждом сервере не может находиться более одной карты данных или дополнения); неактивно, пока не будут скомпилированы (после уплаты стоимости компиляции, указанной в левом верхнем углу карты); некоторые дополнения можно укрупнять, что позволяет им быть похожими на данные и сбивает с толку хакера; если хакер получает доступ к дополнению, он может отправить его в архив (после уплаты стоимости сброса, указанной в правом нижнем углу карты).

Ход корпорации

Корпорация всегда делает первый ход в игре.

1. Получение карты

Корпорация берёт верхнюю карту разработок. Если карт нет, корпорация немедленно проигрывает игру.

2. Действия

Во время фазы действий корпорация обязана потратить все ☹☹☹, которые она получает каждый ход. Корпорация может совершать любые действия, в любом порядке, если у неё есть чем за них платить. Возможные действия корпорации указаны в формате «Стоимость: Эффект»:

- ☹: Взять 1 верхнюю карту разработок,
- ☹: Получить 1 ☹ из банка,



Карта данных корпорации: 1 – название, 2 – полное укрупнение, 3 – очки данных, 4 – название, 5 – текст, 6 – знак команды, 7 – набор, номер карты и количество этих карт в наборе



Карты корпорации: 1 – идентификация, 2 – лёд, 3 – дополнение, 4 – операция

- ①: Установить данные, дополнение, улучшение или лёд,
- ②: Сыграть операцию,
- ③, 1 ①: Укрупнить 1 карту; данные можно укрупнять всегда (это отмечается маркером – обратной стороной маркера кредита), другие виды карт – только если это позволяет текст на них; если число маркеров укрупнения на данных достигло значения полного укрупнения, данные можно засчитать (карта данных поворачивается лицом вверх и перемещается в область счёта, это не считается действием),
- ③, 2 ①: Если хакер помечен, сбросить в кучу один из его ресурсов в снаряжении,
- ③③③: Удалить все маркеры вирусов,
- Выполнить эффект карты, в стоимость оплаты которого входит ①.

Игрок должен выполнить действие до конца, и лишь после этого может переходить к следующему действию.

3. Сброс излишка

Корпорация начинает игру с **лимитом карт** управления 5, но некоторые эффекты карт могут увеличить или уменьшить этот лимит. Корпорация кладёт излишек карт управления в архив лицом вниз (это не считается сбросом для учёта эффектов некоторых карт).

Карты хакера

Бывают следующих видов:

идентификация – показывает лидера команды игрока; описывает особенность команды, минимальный размер колоды и максимально допустимое влияние карт других команд в колоде (см. создание колоды),

железо – устанавливается в область снаряжения хакера (с оплатой стоимости установки); можно устанавливать любое количество,

ресурсы – устанавливаются в область снаряжения хакера (с оплатой стоимости установки); можно устанавливать любое количество; когда хакер замечен (см. метки), корпорация может сбросить в кучу один из его ресурсов,

программа – устанавливается в область снаряжения хакера (с оплатой стоимости установки); можно устанавливать любое количество, соблюдая общий объём памяти ②, доступный хакеру; программы-ледоломы используются для взлома подпрограмм льдов корпораций – если сила ледолома не меньше силы льда,

событие – описывает одно выполняемое действие (оплачивается кредитами в количестве, указанном в левом верхнем углу карты), после которого карта уходит в кучу; события никогда не устанавливаются.

На некоторых картах указываются эффекты, которые срабатывают только после оплаты их стоимости – «Стоимость: Эффект».

Если игрок не может заплатить указанную полную стоимость, эффект не срабатывает.

Некоторые карты перед названием имеют знак уникальности ♦. Такая карта может быть на столе только одна. Если новая карта с таким названием становится активной, старая сбрасывается.



Карта программы хакера: 1 – стоимость установки, 2 – объём занимаемой памяти, 3 – название, 4 – тип, 5 – текст, 6 – сила ледолома, 7 – набор, номер карты и количество этих карт в наборе, 8 – команда, 9 – влияние

Ход хакера

1. Действия

Во время фазы действий хакер обязан потратить все ①①①①, которые он получает каждый ход. Хакер может совершать любые действия, в любом порядке, если у него есть чем за них платить. Действия указаны в формате «Стоимость: Эффект»:

- ①: Взять 1 верхнюю карту стека,
- ①: Получить 1 ① из банка,
- ①: Установить программу, ресурс или железо; карта кладётся в области снаряжения хакера вертикально, лицом вверх, она всегда активна и никогда не компилируется, как у корпораций; устанавливаемая программа должна вписываться в общий объём памяти ②, доступный хакеру (лишние и ненужные программы

бесплатно сбрасываются в кучу; начальный объём памяти (4); ресурсы и железо устанавливаются без ограничений, за исключением консоли – она должна быть только одна,

- ①: **Сыграть событие**; после выполнения указанного на карте действия она сбрасывается в кучу,
- ②, 2 ①: **Удалить 1 метку**,
- ②: **Попытаться взломать сервер корпорации**,
- **Выполнить эффект карты**, в стоимость оплаты которого входит ②.

Игрок должен выполнить действие до конца, и лишь после этого может переходить к следующему действию.

2. Сброс излишка

Хакер начинает игру с **лимитом карт** руки 5, но некоторые эффекты карт могут увеличить или уменьшить этот лимит. Хакер сбрасывает излишек карт руки в кучу. Карты лежат в куче лицом вверх. Их могут смотреть оба игрока, соблюдая порядок карт.

Если в конце хода хакера его лимит руки становится меньше 0, происходит обрыв сети (хакер проигрывает игру).

Взлом

1. Выбор цели

Хакер объявляет, какой сервер (управления, разработок, архива или один из удалённых) он собирается взламывать. После этого хакер получает из банка по 1 ① за каждую 1 плохую репутацию корпорации. Эти кредиты хакер может потратить только во время взлома. Излишек (не потраченные кредиты) возвращается в банк после взлома.

Если выбранный сервер находится под защитой льда, наступает фаза атаки, если нет – сразу фаза доступа к серверу.

2. Атака

Атака хакера начинается с самого дальнего, ближайшего к нему, льда, который защищает сервер корпорации, и состоит из двух частей: обращения и обработки.

Во время **обращения** к очередному льду хакер должен выбрать одно из двух: взламывать или отключиться. Если он решает отключиться, взлом заканчивается и считается неудавшимся. **Отключиться при обращении к самому первому льду нельзя.**

Если хакер решил обрабатывать лёд, корпорация получает возможность скомпилировать (вернуть карту лицом вверх) этот лёд и любые другие свои не-ледяные карты. **Корпорация может компилировать лёд только во время обращения к нему хакера.**

Если лёд, к которому обращается хакер, корпорация решила скомпилировать, хакер приступает к его обработке. Если лёд остался нескомпилированным, хакер проходит его и обращается к следующему льду, если он есть, либо уже получает доступ к серверу.

Обработывая лёд, хакер может сломать любые подпрограммы (↔), входящие в состав льда, в любом порядке. После того, как он закончил взлом выбранных им подпрограмм, выполняются по порядку все оставшиеся целыми подпрограммы льда. Если какая-то подпрограмма завершает взлом, взлом немедленно заканчивается, без выполнения оставшихся подпрограмм льда.

Для взлома льда хакер использует способности любых своих установленных ледоломов. Ледолом может сломать только тот лёд, чья сила не превышает силу ледолома.

Взлом льда не отправляет его в архив. Пройденный хакером лёд остаётся установленным и будет препятствовать всем следующим взломам этого сервера.

После взлома подпрограмм льда и выполнения всех целых подпрограмм – если они не остановили взлом – лёд считается пройденным. Если пройдены все льды, защищавшие сервер, хакер получает к нему доступ.

3. Доступ к серверу

Пройдя защиту сервера, хакер получает последнюю возможность отключиться. Если он решил продолжить, корпорация получает единственную последнюю возможность скомпилировать карты. После компиляции взлом считается успешным и хакер получает возможность увидеть карты сервера:



Карты хакера: 1 – идентификация, 2 – событие, 3 – ресурс, 4 – железо

- **на сервере разработок** хакер смотрит верхнюю разработку и любые улучшения, установленные в корне сервера; если хакер не засчитывает, не сбрасывает эту карту, а её текст не заставляет его показать её, хакер не показывает карту корпорации,
- **на сервере управления** хакер смотрит случайную карту руки корпорации и любые улучшения, установленные в корне сервера,
- **на сервере архива** хакер смотрит все карты архива и любые улучшения, установленные в корне сервера; хакер оставляет все эти карты открытыми, а их порядок не имеет значения; хакер крадёт все данные, которые обнаружит в архиве,
- **на удалённом сервере** хакер получает доступ ко всем картам сервера.

Установленный лёд сервером не считается и доступ к нему никогда не даётся.

Если хакер получает доступ к данным, он крадёт эти карты и помещает их лицом вверх в своей области счёта.

При этом выполняются все эффекты, начинающиеся с условия «когда данные крадутся». Хакер не может отказаться от кражи данных, к которым получил доступ.

Если хакер получил доступ к карте, имеющей стоимость сброса, он может заплатить её и положить эту карту в архив лицом вверх.

Получая доступ к нескольким картам сервера разработок, хакер берёт их по одной, а возвращает так, чтобы не изменить их исходный порядок.

Прежде чем посмотреть следующую карту, хакер должен сначала решить, что делать с текущей (украсть, оплатить стоимость её сброса и т. д.)

Если хакер засчитывает картой данных седьмое очко, он немедленно выигрывает.

После засчитывания или сброса карт хакер возвращает оставшиеся карты корпорации (туда и так, где и как они были) и продолжает свою фазу действий.

Репутация

Некоторые карты дают корпорации плохую репутацию. Это помечается маркером репутации (обратная сторона маркера-метки). В начале каждого своего взлома хакер получает 1 в размере плохой репутации корпорации, которые может тратить только во время этого взлома, а остаток должен вернуть в банк после завершения взлома.

Хотя корпорация тратит в игре много времени на отражение атак хакера, у неё есть собственные способы атаковать хакера – сканирование и метки.

Сканирование

Эффекты некоторых карт позволяют отслеживать хакера. Они обозначаются как «Сканирование X», где X – сила сканирования, которая сравнивается с силой соединения  хакера. Корпорация может увеличить силу сканирования, потратив на это любое количество 1. В ответ хакер получает возможность повысить силу соединения, также потратив любое количество 1. Если сканирование оказалось эффективнее соединения, срабатывают все эффекты карт, включающие слова «Если сканирование успешно».

Метки

Некоторые эффекты карт приводят к тому, что хакер получает **метку**. Если у него есть хотя бы одна метка, он считается **замеченным**. В этом случае корпорация может, потратив 1 и 2 1, сбросить в кучу один из ресурсов снаряжения хакера. Хакеру опасно долгое время оставаться замеченным, но он может, потратив 1 и 2 1, удалить 1 метку.

Ущерб

Многие карты и подпрограммы льдов причиняют ущерб хакеру. Он бывает трёх видов:

- **телесный или сетевой ущерб**: за каждый полученный ущерб хакер сбрасывает в кучу 1 случайную карту руки,
- **ментальный ущерб**: за каждый полученный ущерб хакер сбрасывает в кучу 1 случайную карту руки, а его лимит руки навсегда уменьшается на 1, что отмечается маркером с изображением мозга.

Если хакер получает больше ущерба, чем имеется карт в его руке, или если в конце хода его лимит руки оказывается меньше 0, происходит **обрыв сети** (хакер проигрывает игру).

Победа в игре

Если игрок набирает **7 очков** в своей области счёта, он немедленно выигрывает.

Если корпорация должна взять **карту из разработок**, а их там нет, она немедленно проигрывает.

Если у хакера происходит **обрыв сети**, он немедленно проигрывает.

Создание колоды

Игроки могут создавать собственные колоды, добавляя или удаляя карты. Проще всего модернизировать составленные колоды (которые получаются, если из базового набора взять все карты одной команды и добавить к ним все нейтральные карты), чем создавать их с нуля.

Поиграв разными колодами, становится ясно, что делают карты.

Выберите команду, которая вам больше всего нравится, и, удалив из неё немного карт, добавьте в колоду карты других команд.

Ограничения

Создавая колоду, следует учитывать накладываемые на неё ограничения:

- колода основывается на личности её лидера и не может иметь меньше карт, чем указано на его карте,
- в колоде не должно быть больше 3 копий одной карты (одинакового названия),
- в колоде хакера не может быть карт корпораций и наоборот,
- колода не может содержать карты других команд, общее влияние которых превышает число, указанное на карте лидера,
- колода корпорации должна содержать определённое количество очков данных (18-19 для 40-44 карт, 20-21 для 45-49 карт, 22-23 очка для 50-54 карт); на каждые последующие 5 карт добавляется по 2 очка влияния (+2 для 55 карт и выше, +4 для 60 карт и выше, и т.д.)

Влияние

Игрок может добавлять в свою колоду карты других дружественных команд (например, в команду анархиста – карты из команд идеалистов или уголовников), но их общее влияние не должно превышать величину, указанную на карте лидера. Влияние каждой карты отмечено горящими точками на краю карты (от 0 до 5).

Нейтральные карты не принадлежат ни к какой команде и обычно имеют влияние 0. Их можно использовать без ограничений.

Если на карте не отмечено её влияние, её нельзя использовать в колоде другой команды.



Карта идентификации хакера: 1 – базовая сила соединения, 2 – лидер, 3 – команда, 4 – набор, 5 – тип, 6 – текст, 7 – минимальное число карт в колоде, 8 – максимальное суммарное влияние карт других команд

Словарь

активный – состояние, в котором эффекты и способности карты могут быть использованы и влияют на игру,

анархисты – одна из команд хакеров,

архив – стопка сброса корпорации,

банк – хранилище кредитов, которые пока не в игре,

барьер – один из типов льда,

влияние – отметка на карте, которая учитывается при составлении колоды, когда в команду берётся карта, принадлежащая другой команде,

врата – один из типов льда,

выключенный – состояние, в котором эффекты и способности карты игнорируются,

данные – тип карты корпорации, которая устанавливается на удалённом сервере и приносит победные очки,

действие – то, что совершает игрок в свой ход, тратя на это один или несколько кликов,

декомпиляция – поворот карты лицом вниз, в результате чего она становится неактивной,

дополнение – тип карты корпорации, которая устанавливается на удалённом сервере,

доступ – процесс просмотра хакером карты корпорации как результат успешного взлома,

железо – тип карты хакера, которая устанавливается в его снаряжение,

замечен – состояние хакера, если у него есть метка,

запас кредитов – общее количество кредитов, имеющихся у игрока,

засчитывание – процесс перемещения корпорацией в свою область счёта карты данных,

идеалисты – одна из команд хакеров,

клик  – единица действия,

компиляция – переворачивание установленной карты корпорации лицом вверх, что делает её активной,

корень – часть сервера корпорации, в которую устанавливаются улучшения,

корпорация – одна из двух противоборствующих сторон,

кража – процесс добавления хакером в свою область счёта карты данных, к которой он получил доступ во время взлома,

кредит  – денежная единица,

кредит, восстанавливаемый  – кредиты, которые, будучи потрачены, в начале следующего хода возвращаются на карту, на которой они находились; могут быть потрачены только так, как указано на карте,

куча – стопка сброса хакера,

лёд – тип карты корпорации, которая защищает сервер от хакера,

ледолом – тип карты хакера, которая взламывает лёд корпорации,

лимит руки – максимальное количество карт, которое может быть на руке игрока в конце его хода,

ловушка – тип льда,

маркер – используется для пометок разных эффектов на картах,

маркер вируса – используется для пометок разных эффектов на картах вирусов,

маркер данных – маркер, находящийся на карте данных, который учитывается в разных эффектах,

метка – маркер, который получает хакер, если был замечен корпорацией во время сканирования,

область счёта – место, куда игроки помещают засчитанные (корпорация) или украденные (хакер) карты данных,

обращение – часть взлома, во время которой хакер, достигший льда, решает: взламывать или отключиться,

обрыв – состояние, в котором оказывается хакер, если он должен сбросить в кучу больше карт, чем имеет на руке, или если в конце его хода его лимит карт руки стал меньше 0; хакер немедленно проигрывает,

объём данных – ценность карты данных; столько победных очков может принести карта, если будет помещена в область счёта,

объём памяти  – единица измерения места, занимаемого программами; хакер начинает игру с ,

операция – тип карты корпорации, которая после выполнения своего эффекта кладётся в архив,

отключка – добровольное прекращение хакером взлома сервера корпорации,

пересдача – получение новых карт в начале игры, если полученные карты не устраивают игрока,

подпрограмма (↵) – действие, которое оказывает лёд на хакера во время взлома,

полное укрупнение – число маркеров укрупнения, которое должно находиться на данных, чтобы корпорация могла засчитать их,

постоянная способность – действует на игру, пока карта активна,

прерывание – эффект, который останавливает действие другого эффекта,

программа – тип карты хакера,

разоблачение – показ нескомпилированной установленной карты всем игрокам; после разоблачения карта возвращается в своё исходное положение,

разработка – сервер и колода, из которой корпорация берёт новые карты,

ресурс – тип карты хакера,

сброс – процесс перемещения карты в стопку сброса её дельца,

сброс излишка – действие, при котором игрок в конце своего хода кладёт карты сверх лимита руки,

сила – характеристика программы, льда, соединения или сканирования,

сила сканирования – суммарная величина сканирования карт корпорации и , которые она доплатила за увеличение сканирования,

сканирование – попытка корпорации заметить хакера,

событие – тип карты хакера, которая после выполнения своего эффекта кладётся в кучу,

соединение  – способность хакера избежать его сканирования корпорацией; хакер увеличивает её, тратя ,

срабатывающая способность – эффект, который возникает, если выполнены определённые условия,

стек – колода, из которой хакер получает новые карты,

стоимость компиляции – количество , которые платит корпорация, чтобы скомпилировать карту,

стоимость установки – цена в кредитах, которую игрок должен заплатить, чтобы установить карту,

страж – тип льда,

счёт – общее количество очков данных, имеющихся в области счёта игрока,

уголовники – одна из команд хакеров,

удалённый сервер – сервер корпорации (не управление, архив или разработка); данные и дополнения мож-

но размещать только на удалённых серверах,
укрупнение – процесс добавления маркера укрупнения на карту, которую можно укрупнять (данные всегда можно укрупнять),
улучшение – тип карты корпорации, устанавливаемой на любой её сервер,
управление – рука и главный сервер игрока, играющего за корпорацию,
установка – игра картой на стол,
ущерб, ментальный – единица повреждения, которое требует от хакера сбросить 1 случайную карту руки и уменьшить лимит руки на 1 карту,
ущерб, телесный или сетевой – единица повреждения, которое требует от хакера сбросить 1 случайную карту руки,
хакер – одна из двух противостоящих сторон,
эффект – результат срабатывания способности карты.