

# <ВЗЛОМ/>



П Р А В И Л А И Г Р Ы



LUDUS MAGNUS  
STUDIO



*Планета Земля, начало XXII века.*

*Корпорация «Ахав» занимает лидирующее положение благодаря своим уникальным технологиям, которые создаются с помощью Gene.sys – специальной базы данных неизвестного происхождения, содержащей петабайты самой невероятной информации.*

*Хотя «Ахав» и контролирует Gene.sys, но секреты этой базы интересуют многих. Взломщики – опытные хакеры, которые пытаются получить доступ к Gene.sys и украсть секретные данные, чтобы увеличить своё влияние и престиж. Им противостоит брандмауэр АРМ (Ахавский Распределённый Мониторинг) – сложный искусственный интеллект, разработанный инженерами корпорации специально для обнаружения и пресечения любых попыток вторжения в Gene.sys.*

*Только самые опытные взломщики обладают достаточной смелостью и знаниями, чтобы бросить вызов АРМ.*

*Вы один из них?*

<b>СОСТАВ ИГРЫ .....</b>	<b>4</b>	/Фаза отслеживания.....	25
:/Модели аватаров .....	6	<b>ХОД БРАНДМАУЭРА.....</b>	<b>26</b>
:/Модели льда .....	7	:/Фаза пароля .....	26
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....</b>	<b>8</b>	:/Фаза активации.....	26
:/1. Подготовка базы данных .....	8	:/.../Счётчики льда .....	26
:/2. Подготовка брандмауэра .....	9	:/.../Лёд.....	27
:/3. Жетон пароля .....	10	:/.../Страж.....	28
:/4. Выбор аватара  .....	10	:/.../Розыгрыш карт активации.....	29
:/5. Выбор взломщика  .....	11	<b>СПРАВОЧНИК .....</b>	<b>30</b>
:/6. Подготовка деки.....	12	:/Атака .....	30
<b>ОСНОВЫ ИГРЫ.....</b>	<b>14</b>	:/.../Уклонение.....	31
:/База данных .....	14	:/.../Ликвидация льда.....	31
:/.../Эффекты комнат.....	15	:/.../Отключение аватара.....	31
:/.../Соединения.....	15	:/Карты вредоносного ПО.....	32
:/Эффекты .....	16	:/Жетоны исследований .....	33
:/Жёсткий диск и процессор.....	16	:/Уровень угрозы .....	33
:/Навыки.....	17	:/Хак.....	34
<b>ХОД ИГРЫ .....</b>	<b>18</b>	:/.../Переход.....	34
:/Игровой раунд.....	18	:/.../Создать пролом.....	35
:/.../Конец игры и определение победителя .....	19	:/Кредиты, награды и операция покупки.....	36
<b>ХОД ВЗЛОМЩИКОВ .....</b>	<b>20</b>	<b>РАСШИРЕННАЯ</b>	
:/Фаза действий.....	20	<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....</b>	<b>37</b>
:/.../  Перемещение .....	20	:/Подготовка базы данных .....	37
:/.../  Атака .....	21	:/Подготовка брандмауэра .....	37
:/.../  Экранирование .....	22	<b>ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ ...</b>	<b>38</b>
:/.../  Конфигурация.....	22	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ.....</b>	<b>41</b>
:/.../  Заражение .....	23	:/Режим тренировки.....	41
:/.../  Выход .....	23	:/Одиночный режим .....	41
:/.../  Улучшение .....	24	:/Режим «Против всех».....	41
:/.../Переподключение .....	24	:/Инфографика.....	42
:/Фаза конфигурации.....	25		

01 | File: DR. 0345/D

В этом руководстве изложены правила игры «Взлом» в **соревновательном режиме**, который является основным режимом игры.

В разделе «**Приложение**» описаны правила режима тренировки, одиночного режима, а также режима «**Против всех**». Другие режимы игры представлены в дополнениях.

07 | File: DR. 0005/Q

08 | File: DR. 97654/Z

09 | File: DR. 0345/V

10 | File: DR. 0237/A2

11 | File: DR. 0345/D

12 | File: DR. 026445/B

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Взлом» — соревновательная игра, в которой участники подключаются к Gene.sys, **базе данных** корпорации «Ахав», чтобы похитить ценную информацию.

Игроки берут на себя роль **взломщиков** — цифровых анархистов, которые работают на какую-либо фракцию или действуют из личных интересов. В базе данных они представлены аватарами — проекциями, которые позволяют проникнуть сквозь защиту **брандмауэра** и украсть интересующую их информацию раньше, чем это сделают другие.

Взломщик, которому это удастся, получит славу и богатство для осуществления своих целей, а самое главное — победит в игре!

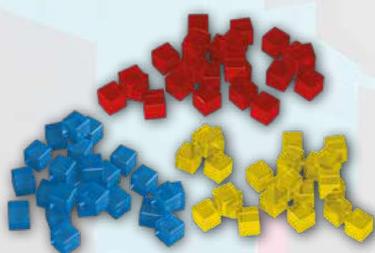
# СОСТАВ ИГРЫ



4 деки игрока



1 планшет брандмауэра



54 фишки кода



24 фишки улучшений  
и 3 фишки льда



1 жетон пароля



3 счётчика льда



10 жетонов  
полной информации  
(по 2 каждого типа  
и 2 пустых)



44 жетона неполной  
информации  
(по 10 каждого типа  
и 4 пустых)



53 жетона вирусов  
(по 9 каждого цвета  
игрока и 17 для  
брандмауэра)



1 кубик  
заражения



1 кубик  
брандмауэра



16 жетонов  
кредитов



20 жетонов  
исследований



4 жетона экранов



4 жетона шлюзов



12 комнат



1 Ω-комната



4 протектора для программ



4 планшета аватаров



6 карт взломщиков



46 карт вредоносного ПО  
28 для аватаров  
18 для взломщиков



12 карт задач



1 карта стража



11 карт активации стража



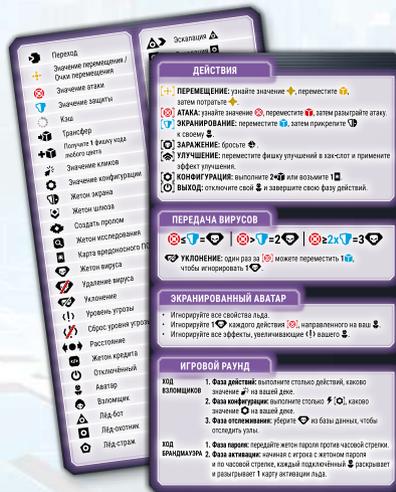
4 карты льда  
2 карты охотников  
2 карты ботов



32 карты активации льда  
16 карт охотников  
16 карт ботов



1 планшет стража



4 планшета-памятки



6 карт наград



10 карт проломов

# :/Модели аватаров



ХЬЮГО



ШТУРМ



ВИТРУВИАН



МИЛА



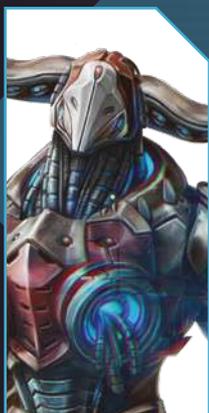
Подставки для моделей аватаров  
цвета игроков (4)



# :/Модели льда



ЗАН4Т.АР



МИНОТАВР



(3)



ЭХО



(5)



ЩУПАЛЬЦЕ



(7)



ЧЕРВЬ



(10)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этой главе описывается подготовка к игре в **соревновательном режиме**. **Расширенная подготовка к игре** на стр. 37 описывает другие режимы.

## :/1. Подготовка базы данных

*База данных — это поле битвы, на котором происходит действие игры. Оно состоит из виртуальных комнат, которые взломщики исследуют в поисках информации.*

Выполните следующие шаги:

1. Выберите и разместите **комнаты**, как показано ниже, в зависимости от количества игроков.
2. Выберите и разместите **жетоны информации** нужного цвета, как показано ниже, в зависимости от количества игроков.

3. Оставшиеся жетоны информации (как полной, так и неполной) сложите в общий запас рядом с базой данных.
4. **Жетоны шлюзов** 🚪 разместите рядом с 4 комнатами в углах базы данных, как показано ниже, в зависимости от количества игроков.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** жетоны информации с пустой лицевой стороной используются только во время расширенной подготовки к игре (подробнее на стр. 37).

**1–3 игрока:** возьмите все комнаты (кроме **Ω**-комнаты, её отложите в сторону), уберите 2 комнаты с башнями (Б-1 и Б-2) и одну пустую комнату (П-4).

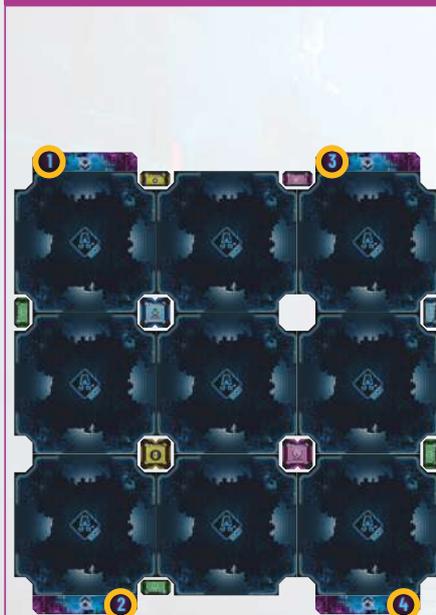
Перемешайте 9 комнат и разложите их в случайном порядке лицевой стороной вниз, как показано на иллюстрации.

**4 игрока:** перемешайте 12 комнат (кроме **Ω**-комнаты, её отложите в сторону) и разложите их в случайном порядке лицевой стороной вниз, как показано на иллюстрации.

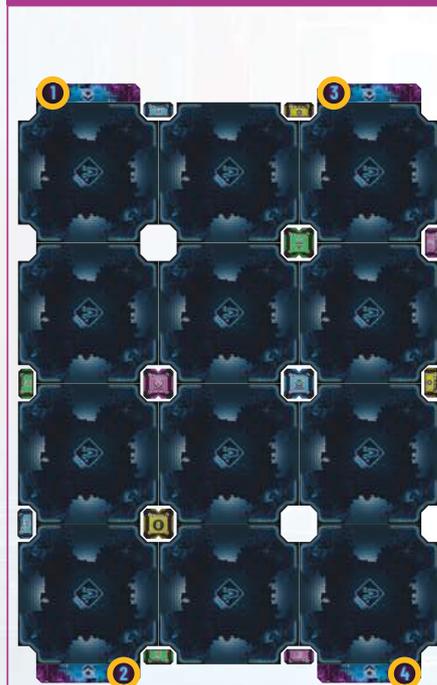
### База данных для 1–2 игроков



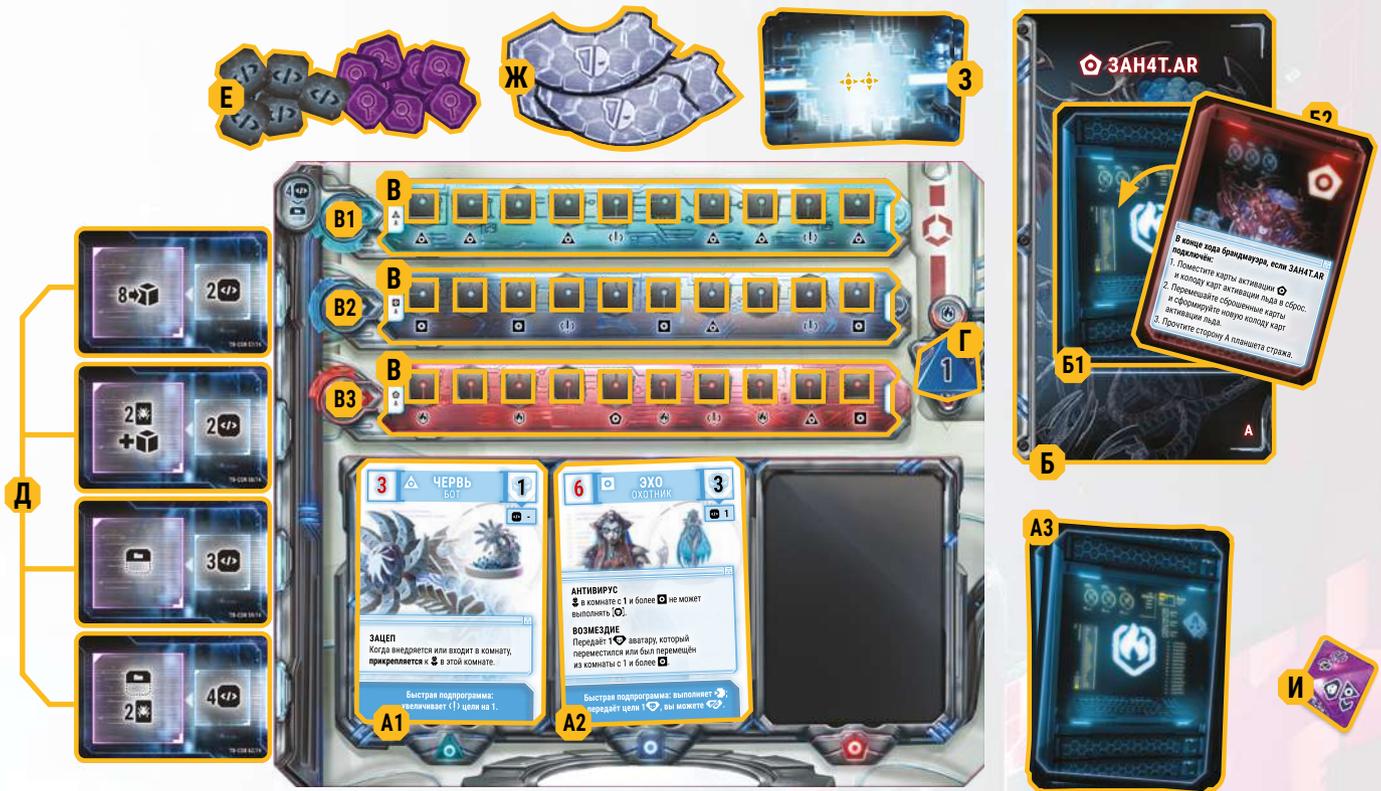
### База данных для 3 игроков



### База данных для 4 игроков



## :/2. Подготовка брандмауэра



Поместите **планшет брандмауэра** рядом с базой данных и выполните следующие шаги:

1. Поместите **планшет стража** рядом с планшетом брандмауэра **стороной А** вверх **Б**.
2. Возьмите **карты льда: червь** **▲** и **эхо** **◻**, и положите их в соответствующие ячейки планшета брандмауэра **A1 A2**.
3. Поместите модели **червя** **▲**, **эха** **◻** и модель стража **ЗАН4T.AR** **◻** рядом с базой данных. Остальные модели льда уберите обратно в коробку.
4. Выберите **карты активации льда (червь** **▲**, **эхо** **◻**) и **карты активации стража ЗАН4T.AR** **◻** в зависимости от количества игроков, как указано во врезке справа. Оставшиеся карты активации **▲**, **◻** и **◻** уберите обратно в коробку.
5. Подготовьте **колоду активации**, используя **карты активации червя** **▲** и **эха** **◻**, которые вы выбрали. Замешайте их в одну колоду и положите её рядом с планшетом брандмауэра **A3** лицевой стороной вниз.
6. Подготовьте **колоду активации стража**, используя **карты активации ЗАН4T.AR** **◻**. Перемешайте колоду и положите её лицевой стороной вниз на планшет стража **B1**.
7. Поместите **карту стража** на верх колоды активации стража красной стороной вверх **B2**.
8. Поместите **3 счётчика льда** в области соответствующих цветов планшета брандмауэра стороной **А** вверх **В**.
9. Поместите фиолетовые **фишки льда** на значки слева от каждого счётчика **B1 B2 B3**.
10. Поместите **кубик брандмауэра со значением 1** в соответствующую ячейку планшета брандмауэра **Г**.

11. Перемешайте **карты наград**, откройте **4** из них и положите открытые карты в соответствующие ячейки слева от планшета брандмауэра **Д**. Остальные карты уберите в коробку.
12. Сформируйте **запас жетонов исследований** (лицевой стороной вниз), **кредитов** **Е** и **жетонов экранов** **Ж**.
13. Перемешайте карты проломов, сформируйте из них колоду и положите её рядом с базой данных светлой стороной с **⚡⚡** вверх **З**.
14. Поместите **кубик заражения** рядом с планшетом брандмауэра **И**.

### ВЫБОР КАРТ АКТИВАЦИИ ЛЬДА

#### ЩУПАЛЬЦЕ



На каждой **карте активации льда и активации стража** в правом верхнем углу, под названием, расположены 6 круглых светодиодов. Светодиод может быть включён (белый) или выключен (серый). Порядковые номера включённых светодиодов слева направо обозначают количество игроков, при котором эту карту можно использовать. В приведённом примере карту можно использовать в игре с 4, 5 и 6 игроками. То есть количество таких карт в игре зависит от количества игроков:

- 1 игрок:** 3 карты ботов, 3 карты охотников и 6 карт стража;
- 2–4 и 6 игроков:** 6 карт ботов, 6 карт охотников и 6 карт стража;
- 5 игроков:** 5 карт ботов, 5 карт охотников и 5 карт стража.

### :/3. Жетон пароля



Случайным образом определите игрока, который в начале партии получит **жетон пароля**. Или же вы можете дать его игроку, который последним использовал читы в видеоигре.

### :/4. Выбор аватара

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее **по часовой стрелке**, каждый игрок выбирает аватар и берёт соответствующие компоненты:

- 1 планшет аватара **А**;
- 1 модель аватара **Б**;
- 6 карт **вредоносных утилит аватара В**;
- 1 карту **вредоносной программы аватара Г**.



#### ПЛАНШЕТ АВАТАРА

Лицевая сторона

- А** Имя аватара.
- Б** Блок перемещения.
- В** Блок кэша.
- Г** Блок защиты.
- Д** Блок атаки.
- Е** Эффекты улучшений.

На обороте

- Ж** Начальное обеспечение.



#### АВАТАР И ИГРОК

В игре «Взлом» термины **«аватар»** и **«игрок»** используются для обозначения модели аватара, находящейся в игре, и игрока, который управляет этой моделью, соответственно.

## :/5. Выбор взломщика

Начиная с игрока, сидящего справа от игрока с жетоном пароля, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает **взломщика**  и берёт соответствующие компоненты:

- 1 карту взломщика **А**;
- 2 карты **вредоносных утилит взломщика** **Б**;
- 1 карту **вредоносной программы взломщика** **В**.



### КАРТА ВЗЛОМЩИКА

- А** Изображение взломщика.
- Б** Никнейм взломщика.
- В** Эффекты улучшений.
- Г** Хак взломщика.



## :/6. Подготовка деки

Игроки подготавливают свои деки, по порядку выполняя следующие шаги:

1. Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает **деку А**. Это определит цвет игрока на время партии.
2. Каждый игрок получает **9 жетонов вирусов Б** своего цвета и кладёт их рядом со своей декой.
3. Каждый игрок получает **подставку для аватара В** своего цвета. Прикрепите её к своей модели аватара и поместите модель в **слот переподключения** своей деки **Г**.
4. Каждый игрок получает **6 фишек улучшений (прозрачных) Д** и помещает их в слоты улучшений вверху своей деки **Е**.
5. Каждый игрок находит среди своих карт вредоносного ПО 2 карты **вредоносных программ** (аватара и взломщика) и помещает их оборотами друг к другу. Вставьте получившийся протектор в программный слот **Ж**, выбрав, какая из двух сторон будет видимой в начале игры.
6. Каждый игрок замешивает свои карты вредоносного ПО (**6 карт вредоносных утилит аватара и 2 карты вредоносных утилит взломщика**) в одну колоду, которую нужно положить рядом с его декой лицевой стороной вниз **З**.
7. Каждый игрок получает начальное обеспечение, указанное на обратной стороне планшета аватара, — соответствующие фишки кода (**чёрная фишка означает фишку любого цвета по выбору игрока; игроки выбирают их тайно и одновременно**).
8. Каждый игрок берёт на руку **1 карту вредоносной утилиты И** из своей колоды.
9. Каждый игрок вставляет **планшет аватара И** в свою деку через специальный паз справа.
10. Каждый игрок помещает фишки кода в блоки навыков **К** соответствующих цветов.
11. Каждый игрок помещает свою **карту взломщика** в специальный слот **Л** своей деки.
12. Перемешайте **карты задач** и раздайте всем игрокам по одной такой карте **М** лицевой стороной вниз. Держите эту карту в тайне и не показывайте её другим игрокам. Остальные карты уберите обратно в коробку.
13. Все игроки берут по **1 планшету-памятке Н**.

### ДЕКА ИГРОКА

- **Слот переподключения Г**: когда ваш аватар отключён, его модель находится здесь.
- **Фишки улучшений Д**.
- **Слоты улучшений Е**.
- **Программный слот Ж**: место для протектора с программами.
- **Хак-слоты П**.
- **Индикатор угрозы Р**: показывает уровень угрозы вашего аватара.
- **Слоты для вирусов С**: сюда помещаются жетоны вирусов, переданные вашему аватару.
- **Жёсткий диск Т**: здесь хранится полученная игроком информация.
- **Процессор У**: показывает значения кликов и конфигурации вашей деки.
- **Первая эскалация Ф1**: игрок, который первым займёт этот слот, должен передвинуть фишку на **счётчике Ф льда** на 1 ячейку вперёд.
- **Вторая эскалация Ф2**: игрок, который первым займёт этот слот, должен передвинуть фишку на **счётчике Ф льда** на 1 ячейку вперёд.

**ИГРОК С ЖЕТОНОМ ПАРОЛЯ  
НАЧИНАЕТ ИГРУ!**





1 карта вредоносной программы аватара  
и 1 карта вредоносной программы взломщика  
в протекторе для программ

# ОСНОВЫ ИГРЫ

## :/База данных

База данных состоит из комнат, представляющих собой виртуальную среду, в которой происходит действие игры. Примыкающие друг к другу комнаты образуют в своих углах пустые пространства. Эти пространства называются **узлами**, и именно в них хранятся **жетоны информации**. Информация может быть одного из следующих типов:



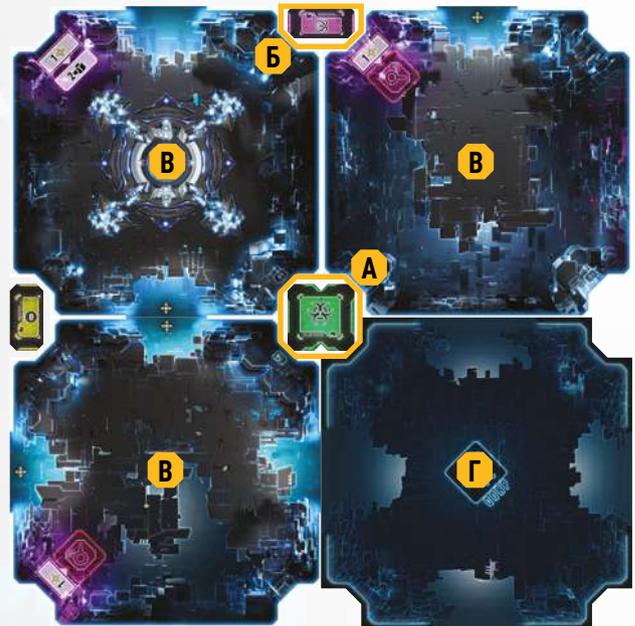
Узел, образованный углами **4 комнат**, называется **центральным узлом А** и содержит жетон полной информации . Узел, образованный углами **2 комнат** и внешним краем базы данных, называется **внешним узлом Б** и содержит жетон неполной информации .

### КОМНАТЫ В БАЗЕ ДАННЫХ

В зависимости от того, какой стороной вверх лежат комнаты, они могут быть **раскрыты В** или **скрыты Г**. В начале игры все комнаты скрыты.

### МОДЕЛИ В БАЗЕ ДАННЫХ

Любая модель, находящаяся в комнате базы данных, считается **подключённой**. Любая модель, не находящаяся в комнате базы данных, считается **отключённой** . Если в результате действия какого-либо игрового эффекта подключённая модель становится отключённой, её нужно удалить из базы данных и поместить в слот переподключения деки игрока (если это модель аватара) или в запас (если это модель льда).



### КОМНАТА

У каждой комнаты есть:

- **Соединение:** оно может быть **закрытым А** или **открытым Б**. На открытом соединении может быть изображён один или несколько значков перемещения .
- **Эффект:** его можно разыграть путём активации комнаты **В** во время действия «перемещение» (стр. 20).



## :/.../Эффекты комнат

### Промышленная – [ПР-1] и [ПР-2]



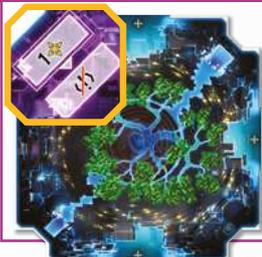
Можете потратить 2⚡, чтобы взять 1 карту вредоносной утилиты.

### Компьютерная – [К-1] и [К-2]



Можете потратить 1⚡, чтобы сделать 2 трансфера ➡.

### Сад – [С-1] и [С-2]



Можете потратить 1⚡, чтобы сбросить свой уровень угрозы.

### Башня – [Б-1] и [Б-2]



Можете потратить 3⚡, чтобы немедленно выполнить **свободное действие атаки** ⚡ [⊗] в пределах ⬅➡+1.

### Пустая – [П-1], [П-2], [П-3] и [П-4]



Если в этой комнате есть хотя бы 1 жетон исследования, можете потратить 1⚡, чтобы взять любой из этих жетонов (см. раздел «Раскрытие скрытой комнаты» на стр. 20) и положить его перед собой лицевой стороной вниз.

### Омега (Ω)



Ω-комната используется на поздней стадии игры в качестве места, где появляется страж **ЗАН4Т.АР**. У неё нет эффектов, которые игроки могли бы использовать.

## :/.../Соединения

Каждая сторона комнаты называется соединением, которое может быть:

- **открытым**: изображается прерывистой белой линией;
- **закрытым**: изображается сплошной белой линией.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** считается, что у **скрытой комнаты** 4 **открытых соединения**.

Если две соседние комнаты примыкают друг к другу **открытыми** соединениями, то комнаты считаются **соединёнными**.

Если хотя бы одно из примыкающих друг к другу соединений **закрыто**, то комнаты считаются **не соединёнными**.



## :/Эффекты

В процессе игры участники выполняют действия, разыгрывают карты и активируют игровые компоненты. Каждый из этих процессов позволяет применить определённый эффект.

Под **эффектом** понимается любая отдельная процедура, способная изменить состояние игры.

Для удобства в этом руководстве несколько эффектов, вызванных одним игровым компонентом, также называются одним словом «эффект».

Например, если карта включает в себя три различных эффекта, то их совокупность называется **эффектом карты**.

Когда игрок применяет эффект, он должен применить его **полностью**, если это возможно (и если не указано иное).

Один и тот же эффект может быть вызван разными игровыми компонентами, и для его применения используются одни и те же правила.

Некоторые эффекты описываются **текстом**, некоторые — **значками**. Эффект, описанный значком, означает, что игрок либо **получает** этот игровой компонент (например, жетон), либо **применяет** единственный эффект, обозначенный этим значком (например, перемещает фишки кода). Полный список значков приведён на стр. 42.

### ОПАСНЫЕ ЭФФЕКТЫ

У некоторых эффектов в начале описания есть значки «(!):» или «☠»:». Такие эффекты называются **опасными**.

Они накладывают штраф, то есть заставляют аватар применить какой-то неблагоприятный эффект, который обозначен значком перед двоеточием (полное описание эффектов этого типа см. на стр. 39).

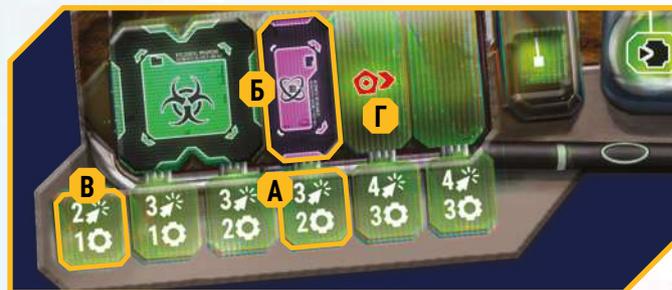
## :/Жёсткий диск и процессор

Процессор определяет производительность деки, с помощью которой игрок подключается к базе данных. По мере получения новой информации игрок приближается к выполнению своей задачи, а производительность его процессора увеличивается. Каждый раз, когда игрок получает жетон информации, он должен поместить его в крайний левый свободный слот жёсткого диска.

Если жёсткий диск заполнен, вы можете сбросить имеющийся жетон информации, чтобы поместить новый.

Значения кликов ⚡ и конфигурации ⚙ определяются слотом процессора **А** под **крайним правым** слотом жёсткого диска, занятым жетоном информации **Б**, или **крайним левым** слотом процессора **В**, если жёсткий диск пуст. Когда игрок помещает жетон информации на жёсткий диск, значения кликов и конфигурации обновляются **сразу же** и становятся доступными уже в текущем ходу.

Когда игрок **первым за текущую партию** закрывает левый слот жёсткого диска со значком ⚡➡, он должен немедленно передвинуть фишку льда на счётчике ⚡ на 1 ячейку вперёд (стр. 26). То же самое относится и к крайнему правому слоту жёсткого диска со значком ⚡➡ **Г**.



## :/Навыки

Навыки определяют, насколько эффективно аватар действует в базе данных.

На планшете аватара есть блок кэша  и три блока навыков, каждый из которых обозначается соответствующим значком и цветом.

У каждого навыка есть **значение**. Навык позволяет выполнять определённое связанное с ним **действие**.

- Навык **перемещения**  связан с действием «перемещение» .
- Навык **защиты**  связан с действием «экранирование»  и позволяет выполнить операцию «уклонение» (стр. 31), когда вы становитесь целью атаки.
- Навык **атаки**  связан с действием «атака» .

В блоки помещаются **фишки кода**; каждая такая фишка связана с навыком соответствующего цвета.

**Значение навыка** определяется суммой значений фишек кода, находящихся в блоке этого навыка:

- каждая фишка кода **того же цвета**, что и блок навыка, имеет **значение 2**;
- каждая фишка кода, цвет которой **не совпадает** с цветом блока навыка, имеет **значение 1**.

Значение навыка влияет на действия, связанные с ним. Когда игрок объявляет о выполнении действия, связанного с навыком, он должен подсчитать **значение** этого навыка **перед тем**, как перемещать фишку кода этого цвета (см. ниже).

Чтобы **выполнить действие**, связанное с навыком, вам понадобится как минимум **1 фишка кода цвета этого навыка**, находящаяся в блоке навыка **того же цвета**: переместите эту фишку по стрелке того же цвета в другой блок. Фишки кода другого цвета **нельзя перемещать для выполнения действия, связанного с этим навыком**; тем не менее они увеличивают значение навыка, если находятся в том же блоке.

Значение навыка изменяется **после** перемещения фишек кода. У фишек в блоке кэша  нет значений, и они не используются ни в каком действии. Отсюда их можно только перемещать в другие блоки.

Каждый раз, когда игрок **получает новую фишку кода**, он должен поместить её в блок навыка **того же цвета**.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** значение навыка никогда не может быть меньше 0.

### КЭШИРОВАНИЕ

 : у некоторых действий или игровых эффектов есть такие значки, которые обозначают либо **штраф**, либо **стоимость**.

Чтобы разыграть такое действие или применить эффект, игрок должен поместить 1 фишку кода  указанного цвета из **блока навыка соответствующего цвета в блок кэша**. Если в блоке навыка нет фишек кода соответствующего цвета, то разыграть такое действие или применить эффект нельзя.

### ПРИМЕР: ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА

Значения навыков следующие:

 = 1 (но действие «атака»  выполнить нельзя, так как в блоке нет фишки красного цвета);

 = 4;

 = 3.

Значения фишек, которые находятся в блоке кэша , не учитываются.



# ХОД ИГРЫ

## :/Игровой раунд

Игровой процесс представляет собой последовательность раундов, которые следуют один за другим до окончания игры. В каждом раунде, начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, участники делают ходы, после чего следует **ход брандмауэра**. Ход состоит из фаз, изображённых на следующей схеме:



### ХОД ВЗЛОМЩИКОВ

#### ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1 Если аватар отключён, то игрок разыгрывает эффект «**Первое подключение**» (см. врезку справа) или эффект «**Переподключение**» (стр. 24); после этого игрок выполняет действия своим аватаром (стр. 20–24).

#### ФАЗА КОНФИГУРАЦИИ

2 Игрок настраивает свой аватар к следующему ходу (стр. 25).

#### ФАЗА ОТСЛЕЖИВАНИЯ

3 Игрок может **отследить узел** и получить содержащуюся в нём информацию (стр. 25).

🔄 ПОВТОРИТЬ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА

### ХОД БРАНДМАУЭРА

#### ФАЗА ПАРОЛЯ

1 Игрок с жетоном пароля передаёт его следующему игроку **против часовой стрелки**.

#### ФАЗА АКТИВАЦИИ

2 Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по **часовой стрелке**, каждый участник с **подключённым аватаром** раскрывает и разыгрывает карту активации льда (стр. 26).

### ПЕРВОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

В начале своего **первого хода** игрок должен впервые поместить свой аватар в базу данных. Для этого он выбирает комнату, примыкающую к жетону шлюза, и помещает в неё свой аватар. Если это скрытая комната, то он сначала переворачивает её на «раскрытую» сторону, а затем **ориентирует** её по своему выбору. После этого игрок начинает выполнять действия.



## :/.../Конец игры и определение победителя



На **карте задачи** указаны жетоны информации, которые игрок должен собрать на своём жёстком диске, **чтобы победить в игре**. Набор жетонов информации на этой карте называется **«задача игрока»**.

В рамках выполнения задачи два жетона неполной информации (📁) одного типа эквивалентны жетону полной информации (📁) этого типа. Основной способ получения

информации – размещение жетонов вирусов в комнатах базы данных для отслеживания узлов в соответствующей фазе. Кроме отслеживания узлов есть и другие способы получения информации:

- **карты наград** (стр. 36);
- **копирование информации** (стр. 31).

Когда игрок собирает на своём жёстком диске все жетоны информации, указанные на его карте задачи, он должен немедленно раскрыть эту карту.

**Игра завершается, и этот игрок становится победителем!**

Если два или более игрока одновременно выполняют свои задачи, то побеждает игрок, чей ход сейчас идёт.

Если среди игроков, выполнивших свои задачи, нет игрока, совершающего сейчас ход, то побеждает игрок, ближайший **против часовой стрелки** к игроку с жетоном пароля.

**Кроме того, игра закончится, если будут удалены все жетоны шлюзов (обычно из-за действий стража). В этом случае никто из игроков не побеждает.**



# ХОД ВЗЛОМЩИКОВ

## :/Фаза действий

Если на момент вашего хода в фазе действий ваш аватар **отключён**, выполните первое **подключение** (если это ваш первый ход; стр. 18) или операцию **переподключения** (стр. 24).

Если же аватар **подключён**, то вы можете выполнять действия.

**Количество доступных действий** равно значению **кликов** ⚡, указанному в слоте процессора. Возможные действия – это:

- |                   |               |                  |
|-------------------|---------------|------------------|
| [➔] Перемещение   | [☉] Заражение | [⚙] Конфигурация |
| [🔫] Атака         | [🏠] Улучшение | [🔌] Выход        |
| [🛡] Экранирование |               |                  |

Вы можете выполнять одно и то же действие несколько раз и не обязаны выполнять все действия, имеющиеся в вашем распоряжении. **Каждое действие расходует 1 клик** ⚡. Прежде чем переходить к выполнению следующего действия, нужно **полностью разыграть текущее**, если не указано иное.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** действие всегда обозначается значком в квадратных скобках.

## :/.../[➔] Перемещение

Чтобы разыграть перемещение, выполните следующие шаги по порядку:

1. Узнайте значение навыка перемещения ⚡ – сумму значений фишек кода в блоке перемещения. Это значение определяет количество доступных **очков перемещения** ⚡. (Жёлтая фишка в блоке перемещения – 2, любая другая фишка в этом блоке – 1.)
2. Переместите 1 фишку кода 📦 из **блока перемещения** в следующий блок, указанный стрелкой. Если фишку кода 📦 нельзя переместить таким образом, **то и действие перемещения выполнять нельзя**.
3. Потратьте имеющиеся очки перемещения ⚡ на любую комбинацию следующих эффектов:
  - **раскрыть скрытую комнату;**
  - **переместить свой аватар;**
  - **активировать комнату.**

Во время одного действия перемещения игрок должен применять по одному эффекту за раз в соответствии с описанными выше шагами. Тратить все имеющиеся очки перемещения не обязательно. Очки перемещения, не потраченные во время текущего действия, теряются.

## РАСКРЫТИЕ СКРЫТОЙ КОМНАТЫ

Если аватар находится в раскрытой комнате, он может раскрыть **соединённую** с ней скрытую комнату.

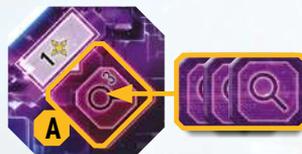
Чтобы раскрыть комнату, выполните следующие шаги по порядку:

1. Потратьте очки перемещения ⚡, указанные на открытом соединении комнаты с вашим аватаром в направлении раскрываемой комнаты.

## СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ ⚡

Свободные действия обозначаются значком ⚡ перед значком действия. Такие действия можно получить различными способами. Свободное действие не учитывается при подсчёте количества действий, выполненных в свой ход, и не расходует клики ⚡. Свободное действие может быть выполнено не в свой ход, если это явно указано. Если вы получили свободное действие, его нужно выполнить немедленно (или не выполнять вовсе). Если это действие «**перемещение**», «**атака**» или «**экранирование**», то **фишки кода перемещать не нужно**. Если это действие «**улучшение**», то никаких дополнительных трат не требуется.

2. Переверните скрытую комнату и сориентируйте её по своему усмотрению.



Если вы раскрыли **пустую комнату**, поместите указанное количество жетонов исследований **A** в соответствующий слот этой комнаты лицевой стороной вниз.

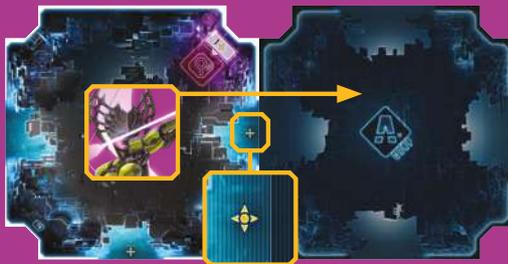
3. Теперь вы можете решить, будете ли входить в раскрытую комнату. Чтобы войти, потратьте очки перемещения ⚡, указанные на открытом соединении только что раскрытой комнаты в направлении комнаты с вашим аватаром.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** разрешается сориентировать комнату таким образом, чтобы закрытое соединение располагалось в направлении аватара, который её раскрыл.

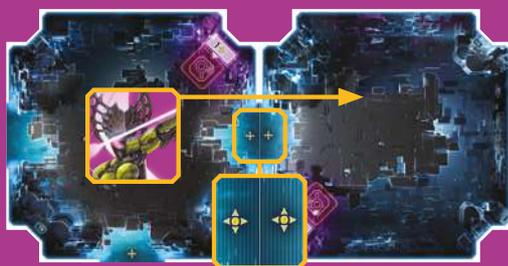


## ПРИМЕР: РАСКРЫТИЕ КОМНАТЫ

1. Чтобы раскрыть соединённую комнату, потратите 1 очко перемещения, указанное на вашей комнате. Затем сориентируйте только что раскрытую комнату.



2. Сориентировав комнату, вы можете войти в неё, потратив 1 очко перемещения, указанное на только что раскрытой комнате. Или же вы можете потратить оставшиеся у вас очки перемещения другим способом либо вовсе завершить действие перемещения.



3. Теперь перемещение аватара между этими двумя комнатами будет стоить 2 очка перемещения.

Возможна ситуация, когда из-за действия какого-либо эффекта аватар окажется в комнате, которая ещё не была раскрыта:

- если это происходит во время хода владельца аватара, то он немедленно раскрывает эту комнату, не тратя очков перемещения  $\diamond$ ;
- если это происходит не во время хода владельца аватара, то он раскроет эту комнату в начале своего хода, также не тратя очков перемещения  $\diamond$  (если к этому времени комната всё ещё будет скрыта).

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВАТАРА

Аватар может переместиться из комнаты, в которой он находится, в примыкающую раскрытую и соединённую с ней комнату. Для этого он должен потратить очки перемещения, равные сумме очков  $\diamond$ , указанных на соединениях, которые ему нужно пересечь, или указанных на карте пролома, размещённой в этих комнатах (стр. 35).

## АКТИВАЦИЯ КОМНАТЫ



В каждой раскрытой комнате указан эффект её активации. Чтобы активировать комнату, аватар должен в ней находиться.

Для активации комнаты игрок тратит указанные очки перемещения **A** и разыгрывает эффект **B**.

**ПРЕДЕЛ ИТЕРАЦИЙ:** аватар не может активировать одну и ту же комнату более одного раза за ход. Однако во время одного хода он может активировать разные комнаты с одним и тем же эффектом.

## :/.../[⊗] Атака

С помощью действия «атака» аватар может передавать жетоны вирусов  $\ominus$  другим моделям. Целью атаки должна быть одна модель, находящаяся в комнате атакующего, если не указано иное. Чтобы разыграть эффект действия «атака», выполните следующие шаги по порядку:

1. Узнайте значение навыка атаки  $\otimes$  – сумма значений фишек кода в блоке атаки. (Красная фишка в блоке атаки – 2, любая другая фишка в этом блоке – 1.)

2. Переместите 1 фишку кода  $\ominus$  из блока атаки в следующий, указанный стрелкой. Если фишку кода  $\ominus$  нельзя переместить таким образом, то и действие атаки **выполнять нельзя**.
3. Примените эффект атаки (стр. 30).



## ПРИМЕР: АТАКА

Игрок объявляет действие «атака»  $\otimes$  (со значением атаки  $\otimes=3$ ). Затем он перемещает 1 фишку кода  $\ominus$  из блока атаки в следующий блок, указанный стрелкой. Игрок не сможет выполнить действие атаки  $\otimes$  второй раз в этом ходу, так как у него не осталось красных фишек кода  $\ominus$  в блоке атаки.

Чтобы атаковать ещё раз, игроку нужно переместить хотя бы 1 красную фишку кода  $\ominus$  в блок атаки.

## :/.../[🛡️] Экранирование

Это действие позволяет защитить ваш аватар от опасностей, исходящих от брандмауэра или аватаров других игроков. Чтобы разыграть эффект действия «экранирование», выполните следующие шаги по порядку:

1. Переместите 1 фишку кода 📦 из **блока защиты** в следующий, указанный стрелкой. Если фишку кода 📦 нельзя переместить таким образом, **то и действие экранирования выполнять нельзя**.
2. Прикрепите жетон экрана 🛡️ к модели аватара, приложив его к подставке модели.

Пока к аватару прикреплён жетон экрана, он получает следующие преимущества:

- может игнорировать 1 жетон вируса каждый раз, когда становится целью действия «атака» [🔪] (стр. 30);
- может игнорировать любой эффект, увеличивающий его уровень **угрозы** [!] (стр. 33);
- может игнорировать все **свойства** льда (стр. 27).

Аватар сбрасывает жетон экрана 🛡️ **только после того**, как происходит любая из следующих ситуаций:

- аватар полностью разыграл действие «атака» [🔪];
- аватар полностью разыграл действие «перемещение» [➡️];
- аватар закончил применять эффект **перехода** [➡️] (стр. 34).



## :/.../[⚙️] Конфигурация

Это действие позволяет оптимизировать ресурсы вашего аватара в текущем ходу.

Чтобы выполнить действие «конфигурация», примените его эффект, выбрав **один** из следующих вариантов:

- выполните 2 трансфера [➡️];
- возьмите 1 карту вредоносной утилиты [🔪] (стр. 32).

### ТРАНСФЕР

Этот эффект позволяет игроку переместить 1 фишку кода на своём планшете аватара в следующий блок навыка, следуя направлению стрелок.

Если из блока есть несколько путей перемещения, указанных разными стрелками, игрок сам выбирает, в каком направлении перемещать фишку. Разрешается перемещать одну и ту же фишку несколько раз за один ход. Каждый эффект трансфера применяется отдельно.



## :/.../[🦠] Заражение

Это действие позволяет игроку размещать жетоны вирусов 🦠 своего цвета в **комнатах базы данных**. Размещение жетонов вирусов – это обязательное условие для фазы «**сбор информации**», но оно может привлечь внимание брандмауэра к вашему аватару.

Чтобы разыграть действие заражения, бросьте **кубик заражения** 🎲 и примените результат, описанный во врезке справа.

### АНТИВИРУС

У некоторых видов льда есть **свойство «антивирус»**. Игрок не может выполнять действие «**заражение**», если его аватар находится в одной комнате с таким льдом.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** экранированный аватар игнорирует это свойство.

### ОГРАНИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ЖЕТОНОВ ВИРУСОВ

Количество жетонов вирусов, доступных игроку, ограничено. Если игроку необходимо разместить или передать жетон вируса, но у него нет ни одного доступного жетона, он может удалить жетон вируса своего цвета из любого места в игре, чтобы разместить или переместить его в новое место.

В комнате могут находиться жетоны вирусов разных цветов, но не более одного жетона вируса одного цвета. Если эффект позволяет игроку поместить жетон вируса в комнату, где уже находится его вирус, такой эффект игнорируется.

### КУБИК ЗАРАЖЕНИЯ



**Вирус** – поместите **1 жетон вируса** 🦠 своего цвета в комнату, в которой находится ваш аватар.



**Вирус и эскалация** (⚠️ или 🚨) – поместите **1 жетон вируса** 🦠 своего цвета в комнату, в которой находится ваш аватар. Затем передвиньте фишку на соответствующем счётчике льда на **1** ячейку вперёд.



**Двойная угроза** – поместите **1 жетон вируса** 🦠 своего цвета в комнату, в которой находится ваш аватар. Затем увеличьте уровень угрозы (!) вашего аватара на **2**.



**Угроза и переброс** – увеличьте уровень угрозы (!) вашего аватара на **1**, затем бросьте кубик заражения ещё раз и примените полученный результат.

Если кубик заражения позволяет разместить жетон вируса – его нужно разместить, даже если аватар при этом отключится.



## :/.../[🔌] Выход

Если в какой-либо области базы данных становится слишком опасно, то игрок может отключить свой аватар с помощью действия «**выход**».

Чтобы разыграть действие «**выход**», поместите модель вашего аватара в слот переподключения вашей деки. **На этом ваша фаза действий заканчивается.** Более подробную информацию об отключённом аватаре см. на стр. 39.



## :/.../[🏠] Улучшение

Это действие позволяет улучшать характеристики вашего аватара. У каждого игрока есть 6 фишек улучшений, которые в начале игры расположены в слотах сверху его деки. Чтобы разыграть действие «улучшение», выполните следующие шаги по порядку:

- выберите 1 фишку улучшений из слотов улучшений **А**;
- переместите выбранную фишку в **1 из хак-слотов внизу вашей деки Б** по вашему выбору;
- разыграйте действие улучшения **В / В1**, соответствующее слоту, из которого вы взяли фишку улучшений.

Каждый хак-слот может содержать максимум 1 фишку улучшений. У некоторых эффектов улучшений взломщика или аватара есть стоимость **Г**, которую необходимо заплатить, чтобы переместить фишку улучшений (см. врезку «Кэширование» на стр. 17).

Эффекты улучшений **В1** одинаковы на деках у всех игроков. Они разыгрываются следующим образом:

- **2♣**: игрок берёт на руку 2 карты вредоносных утилит (стр. 32);
- **+**: игрок получает 1 фишку кода любого цвета по своему выбору и помещает его в блок навыка соответствующего цвета.

Эффект улучшения **В** определяется тем, какой аватар (👤) и какого взломщика (👤) вы выбрали. Этот эффект указывается, соответственно, на планшете аватара и карте взломщика.



## :/.../Переподключение

**Переподключение** — операция, которая позволяет отключённому аватару снова стать подключённым.

Отключённый аватар **должен** выполнить переподключение в начале фазы действий своего хода. Переподключение может выполнять только отключённый аватар.

Чтобы разыграть эффект переподключения, выполните следующие шаги по порядку:

1. Удалите все жетоны вируса, переданные вашему аватару, и сбросьте уровень его угрозы **1**.
2. Поместите ваш аватар в комнату, примыкающую к жетону **шлюза** 🚪 или **отслеженному узлу**, в котором находится один из ваших жетонов вирусов.
3. Продолжите свою фазу действий со значением **клика** **1** вместо значения, указанного на вашей деке.

### ОПЕРАЦИИ

Операция **не является действием** и не расходует клики **1**. Её эффект разыгрывается так, как указано в её описании. Более подробные правила выполнения операций приведены на стр. 39.

## :/Фаза конфигурации

После выполнения действий игрок получает возможность управлять ресурсами своего аватара и планировать стратегию на следующие ходы.

В этой фазе игрок несколько раз может выполнить свободное действие «**конфигурация**» ⚡ [⚙] (стр. 22). Максимальное количество этих действий равно значению **конфигурации** ⚙ процессора и отражено на деке.

Эта фаза разыгрывается, даже если аватар **отключён**. Если значение конфигурации больше 1, то игрок должен полностью завершить одно действие «конфигурация», перед тем как начинать следующее.

## :/Фаза отслеживания

**Отслеживание узла** — это основной способ получить информацию из базы данных и приблизиться к выполнению задачи на игру. Эта фаза разыгрывается, даже если аватар отключён.

Игрок может отследить узел, если в **каждой комнате, входящей в состав узла**, есть жетон вируса его цвета (это 2 комнаты для внешнего узла и 4 комнаты для центрального узла).

Чтобы отследить узел, выполните следующие шаги по порядку:

1. Объявите, какой узел вы хотите отследить.
2. **Удалите по 1 жетону вируса** своего цвета из **каждой** комнаты, входящей в этот узел.
3. Получите жетон информации, находящийся в отслеженном узле (если он там есть), и поместите его в крайний левый свободный слот жёсткого диска на своей деке.
4. **Поместите 1 жетон вируса** своего цвета в отслеженный узел (даже если в нём уже находятся жетоны вируса других игроков).

Игрок может отследить узел независимо от того, где находится его аватар.

В этой фазе можно отследить несколько узлов, однако каждое отслеживание нужно **полностью** разыграть перед тем, как начинать следующее.



### ПРИМЕР: ОТСЛЕЖИВАНИЕ УЗЛА

**КРАСНЫЙ** игрок может отследить центральный узел и получить жетон полной **биоинформации** (зелёный); или отследить внешний узел, содержащий жетон неполной **криптоинформации** (жёлтый); или отследить один из трёх внешних узлов, не содержащих информации.

**ЗЕЛЁНЫЙ** игрок может отследить внешний узел, содержащий жетон неполной **криптоинформации** (жёлтый).

**ЖЁЛТЫЙ** игрок не может отследить ни один узел.



# ХОД БРАНДМАУЭРА

## :/Фаза пароля

В этой фазе игрок с жетоном пароля передаёт этот жетон следующему игроку **против часовой стрелки**. Игрок, получивший жетон, будет первым выполнять фазу активации (см. далее) и фазу действий в следующий ход взломщиков.



## :/Фаза активации

База данных защищена брандмауэром , который отвечает за противодействие вторжениям. В фазе активации брандмауэр выпускает против взломщиков лёд. В процессе игры эффективность брандмауэра, которая определяется числом на кубике брандмауэра (стр. 27), будет возрастать.

Во время фазы активации **каждый игрок**, чей аватар **подключён** (начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке), **раскрывает и разыгрывает** карту, находящуюся на верху колоды активации (стр. 27).

## :/.../Счётчики льда

Счётчики льда отслеживают эффекты и определяют внедрение моделей льда в базу данных. Эффекты льда применяются преимущественно в этой фазе.

Каждый раз, когда **фишка льда** передвигается по одному из счётчиков льда, игрок, передвигающий фишку, должен разыгрывать эффекты, обозначенные значками в ячейке счётчика, в которую только что была перемещена фишка:

- **значок льда** (, , ) : за каждый изображённый значок **внедрите** (см. далее) модель льда указанной категории;
- **угроза** (!): за каждый изображённый значок увеличьте уровень угрозы вашего аватара на **1**;
- **брандмауэр** (🛡️): за каждый изображённый значок увеличьте значение на кубике брандмауэра на **1**.

Когда фишка льда на счётчиках  или  должна передвинуться дальше последней правой ячейки, поместите её **в первую ячейку в начале соответствующего счётчика**. Фишка льда на счётчике  не может продвинуться дальше последней ячейки и никуда не перемещается, если её достигает.

## ВНЕДРЕНИЕ ЛЬДА

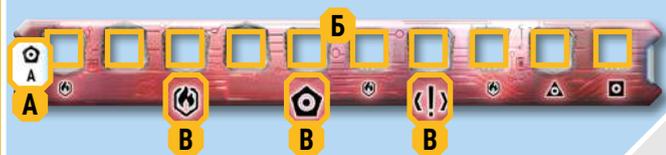
Чтобы внедрить лёд, игрок берёт модель этого льда из запаса и помещает её в комнату, в которой находится **его аватар**. Если на момент внедрения аватар игрока отключён, то модель льда нужно поместить в ту комнату, где аватар находился до отключения.

## БЫСТРАЯ ПОДПРОГРАММА

Если во время внедрения льда в запасе нет нужной модели, то игрок должен разыграть **быструю подпрограмму**, указанную на карте данного льда на планшете брандмауэра. Это считается дополнительной активацией этого льда и разыгрывается против игрока, который не смог внедрить модель. Чтобы разыграть быструю подпрограмму, игрок должен **выбрать и активировать** лёд из категории, которую не получилось внедрить, и этот лёд должен иметь возможность выбрать его аватар в качестве цели. Если ни один лёд этой категории нельзя нацелить на аватар игрока, то быстрая подпрограмма игнорируется.

## СЧЁТЧИК ЛЬДА

- А** Идентификационный значок.
- Б** Ячейка счётчика.
- В** Эффект ячейки.



## КУБИК БРАНДМАУЭРА

Этот кубик показывает эффективность брандмауэра, изменяя значения атаки  и защиты  льда, находящегося в базе данных. Эти значения представляют собой **наименьшее число** из двух показателей — значения **кубика брандмауэра** и значения силы, указанного на карте льда. Подпрограммы могут изменять значение атаки  и защиты  льда даже сверх максимума, указанного на карте льда.



 /  = 3



## :/.../Лёд

Лёд — это противники игроков, находящиеся в базе данных. У каждого льда есть своя **модель, карта льда, помещённая в один из слотов на планшете брандмауэра**, и набор **карт активации**, находящийся в соответствующей колоде.

### КАРТА ЛЬДА

В карте льда указывается его категория (, , ) его особые характеристики и свойства — пассивные эффекты, которые могут влиять и на него самого, и на аватары игроков.

Лёд бывает трёх **категорий**:

-  **бот**: управляется простыми алгоритмами, но большое скопление ботов может представлять серьёзную опасность;
-  **охотник**: более сложный и агрессивный лёд. Его цель — ограничить количество вирусов в базе данных и ликвидировать аватары;
-  **страж**: наиболее совершенный лёд с непробиваемой защитой. Появляется на более поздних стадиях игры.

### КАРТА АКТИВАЦИИ ЛЬДА

На **карте активации** указаны **подпрограммы**, которые брандмауэр применяет конкретным льдом.

Чаще всего лёд выполняет подпрограммы атаки  и перехода :

- чтобы разыграть **переход** , переместите модель в примыкающую **соединённую комнату**;
- чтобы разыграть **действие атаки** , выполните те же шаги, что и для аналогичного действия аватара (описанные на стр. 21), но пропустите шаг 2 (лёд не перемещает фишки кода для выполнения действий).

Когда лёд передаёт жетоны вирусов , используйте жетоны вирусов брандмауэра  (серые). Полные правила розыгрыша карт активации приведены на стр. 29.

### КАРТЫ ЛЬДА

- А** Название и категория.
- Б** Сила (см. врезку «Кубик брандмауэра»).
- В** Сопротивляемость.
- Г** Трофей.
- Д** Свойства.
- Е** Быстрая подпрограмма (стр. 26).



### КАРТЫ АКТИВАЦИИ ЛЬДА

- А** Название карты.
- Б** Название льда, его категория и количество игроков.
- В** Изображение льда.
- Г** Подпрограммы.
- Д** Значки эскалации.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** эти подпрограммы не используются в режиме «тренировка».



Страж – это лёд наиболее продвинутой категории. Правила использования стражей делятся на две части – уникальные для каждого стража (они приведены на соответствующих игровых компонентах) и общие для всех стражей (они приведены в этом разделе).

Общие правила для всех стражей:

- страж – это тоже лёд, и он использует те же правила, за исключением правил, указанных на его игровых компонентах, и тех, что приведены ниже;
- стража нельзя ликвидировать или отключить никаким способом;
- когда игрок передаёт стражу жетон вируса, поместите этот жетон на **карту стража**;
- **модель** стража **внедряется** в базу данных, когда игрок, перемещая фишку по счётчику льда, попадает в ячейку со значком **⊕** (стр. 26). Когда это происходит, никакие игровые компоненты, связанные со стражем, кроме его модели, не задействуются. Внедрённый страж считается **подключённым**;
- игрок, внедривший модель стража, берёт **планшет стража**, лежащий стороной **А** вверх, и **все находящиеся на нём компоненты** и размещает рядом со своей декой. Этот игрок должен будет выполнить **пробуждение стража в конце текущего хода брандмауэра** (см. ниже).

## ПРОБУЖДЕНИЕ СТРАЖА

Игрок, у которого **в конце хода брандмауэра** рядом с декой лежит **планшет стража** с соответствующими компонентами, должен выполнить следующие шаги:

- разыграйте эффекты **карты стража** (красная сторона) **А**. Возьмите **карты активации стража** (которые находятся на этом же планшете под картой стража) и замешайте их в колоду карт активации остального льда;
- переверните **карту стража** и положите её в слот **⊕** планшета брандмауэра стороной с описанием особенностей стража вверх **Б**;



- разыграйте эффекты стороны **А планшета стража** (синяя сторона) **В**;
- переверните **планшет стража** на сторону **Б** (красная сторона) и зачитайте вслух текст **Г**. Правила на этой стороне планшета применяются не сразу, но влияют на стража на протяжении всей партии.

С этого момента страж активируется точно так же, как и любой другой лёд.



## АКТИВАЦИЯ СТРАЖА

Задача стража – удалить все жетоны **шлюзов** **⊕** из базы данных. Как только это произойдёт, **игра немедленно закончится** и все игроки проигрывают.

На жетоне шлюза есть номер **Д**, который обозначает его **приоритет**. В правилах некоторых стражей этот приоритет используется при розыгрыше подпрограмм.



Когда **карта активации стража** раскрывается, её нужно разыграть в соответствии с правилами, приведёнными на следующей странице, но с учётом указаний на стороне **Б** планшета стража. Если указания на карте противоречат правилам, следуйте указаниям на карте стража, её приоритет выше.

На всех **картах активации стража** **Е** указано: если эта карта была первой для вас за ход брандмауэра, вы должны **раскрыть ещё 1 карту активации**.



Чтобы **разыграть карту активации**, выполните следующие шаги по порядку:

1. **Выберите лёд для активации.**
2. **Разыграйте подпрограммы.**
3. **Продвиньте фишки льда (если необходимо).**

После того как вы полностью разыграли карту активации, положите её в стопку сброса лицевой стороной вверх рядом с колодой активации льда. Если в какой-то момент вам нужно раскрыть карту активации, а колода пуста, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** черви используют правила **прикрепления**, описанные в разделе «Термины и определения» на стр. 40.

## 1. ВЫБОР ЛЬДА ДЛЯ АКТИВАЦИИ

- Выберите одну из **моделей льда** указанной на карте активации **категории** (▲, □ или ○), находящуюся в базе данных. Эта модель **активируется**.
- Если в базе данных находятся **несколько** моделей льда этой категории, **необходимо выбрать** ту модель, которая находится в комнате с хотя бы одним аватаром (или может добраться до такой комнаты, используя перемещения, заданные подпрограммой Ж).
- Если **ни один лёд** этой категории не может добраться до аватара, выберите любой лёд этой категории. Активированная модель перемещается как можно ближе к находящемуся в базе данных аватару (по выбору игрока, разыгрывающего карту активации), используя кратчайший путь для достижения цели.
- Если **ни один лёд** этой категории не может **добраться до аватара или переместиться в его сторону** (например, если нет соединённых комнат, позволяющих выбрать такой маршрут), то необходимо выбрать любой лёд этой категории. Эта выбранная модель активируется, но не выполняет никаких действий, не разыгрывает эффектов и сразу же становится отключённой.
- Если раскрытая карта активации **не подразумевает перемещения**, необходимо выбрать лёд, который может выбрать целью аватар с помощью подпрограмм, указанных на карте. Если это невозможно, лёд не активируется.

## 2. РОЗЫГРЫШ ПОДПРОГРАММ

- Выбранная модель выполняет подпрограммы по одной, последовательно, **в том порядке**, в котором они **перечислены** на карте активации (сверху вниз).
- **Вы должны** разыграть каждую подпрограмму, указанную на раскрытой карте активации.
- Подпрограммы, отличные от перемещения, нужно разыгрывать, выбирая в качестве **цели 1 аватар**, находящийся в одной комнате с активированным льдом, если не указано иное. Если цель нельзя выбрать, то эффект подпрограммы игнорируется.
- Если возникает несколько возможных вариантов розыгрыша, **то решение принимает игрок, разыгрывающий эффект карты активации**.
- Лёд может перемещаться, в том числе и через скрытые комнаты.
- Лёд **не раскрывает** скрытые комнаты, в которые заходит.
- Лёд не обязан выполнять все доступные перемещения.
- Лёд не может проходить сквозь **закрытые соединения**, если не указано иное.

## 3. ЭСКАЛАЦИЯ (ЕСЛИ НЕОБХОДИМО)



За каждый значок категории льда, расположенный в указанном разделе **3** на карте активации, передвиньте фишку льда на соответствующем счётчике на 1 ячейку вперёд. Полные правила передвижения фишек льда по счётчикам приведены на стр. 26.



## :/Атака

Чтобы разыграть атаку модели, выполните следующие шаги по порядку:

1. **Объявите модель в качестве цели.**
2. **Разыграйте карты вредоносных утилит/жетоны исследований.**
3. **Передайте жетоны вирусов.**

### 1. ОБЪЯВИТЕ МОДЕЛЬ В КАЧЕСТВЕ ЦЕЛИ

Когда нужно объявить цель атаки (или эффекта), игрок должен выбрать модель в комнате, в которой находится его аватар или активированный им лёд (такая комната считается находящейся на **расстоянии 0**). Некоторые эффекты могут увеличивать **расстояние**  $\leftarrow \bullet \rightarrow$  до цели. Расстояние вычисляется через соединённые комнаты, даже если они скрыты, и не обязательно по прямой линии. Значение расстояния обозначает максимальное расстояние, на котором можно выбрать цель. Например, если эффект даёт вашему аватару  $\leftarrow \bullet \rightarrow +1$ , вы можете выбрать в качестве цели модель, находящуюся в одной комнате с вашим аватаром или в комнате на расстоянии **1** от него.

### 2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ВРЕДНОСНЫХ УТИЛИТ / ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

После объявления цели, но до передачи жетонов вирусов атакующий игрок решает, разыграть ли ему одну или несколько **карт вредоносных утилит**  $\blacksquare$  и/или **жетонов исследований**. Если он решит этого не делать, то больше не сможет разыгрывать карты вредоносных утилит и/или жетоны исследований до конца шага **3 «Передайте жетоны вирусов»**.

Если целью разыгранных карт или жетонов исследований является аватар, то игрок, управляющий этим аватаром, может в ответ на атаку решить разыграть одну или несколько карт вредоносных утилит и/или жетонов исследований. В этом случае атакующий игрок получает возможность снова разыграть карты вредоносных утилит и/или жетоны исследований и так далее, пока один из игроков не решит остановиться или не сможет больше разыгрывать карты вредоносных утилит и/или жетоны исследований.



### 3. ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОНЫ ВИРУСОВ

Чтобы определить, сколько жетонов вирусов будет передано, сравните **значение атаки**  $\otimes$  атакующего со **значением защиты**  $\nabla$  цели. Чтобы передача жетонов вирусов началась, **значение атаки**  $\otimes$  должно быть не менее **1**. Далее действуйте по следующим правилам:

- если  $\otimes$  меньше или равна  $\nabla$ , то атакующий передаёт цели **1** жетон вируса;
- если  $\otimes$  больше  $\nabla$ , то атакующий передаёт цели **2** жетона вируса;
- если  $\otimes$  больше или равна удвоенной  $\nabla$ , то атакующий передаёт цели **3** жетона вируса;
- если  $\nabla$  цели равна **0**, то удвоенная  $\nabla$  тоже равна **0** – в этом случае, если атакующий выполняет условия по передаче жетона вируса, он передаёт **3** жетона;
- если в качестве цели выступает аватар с **жетоном экрана**, то он **игнорирует 1 переданный жетон вируса**;
- если в качестве цели выступает аватар, то управляющий этим аватаром игрок может использовать **операцию «уклонение»**  $\curvearrowright$ .

#### ПЕРЕДАЧА ВИРУСОВ АВАТАРУ

Жетоны вирусов  $\otimes$ , переданные аватару, помещаются в соответствующий слот деки его владельца. Когда аватару передаётся **третий жетон вируса**, то аватар **ликвидируется**: удалите его модель из базы данных и поместите её в слот переключения деки владельца. Теперь этот аватар считается **отключённым**.



#### ПЕРЕДАЧА ВИРУСОВ $\triangle$ / $\square$ ЛЬДУ

Жетоны вирусов, переданные льду категории  $\triangle$  или  $\square$ , помещаются рядом с их моделями. В **конце хода каждого игрока** жетоны вирусов, переданные льду категории  $\triangle$  или  $\square$ , удаляются. Таким образом, игрок должен передать льду достаточное количество жетонов вирусов за один свой ход, чтобы ликвидировать его.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** можно запоминать количество жетонов вирусов, переданных льду категории  $\triangle$  или  $\square$ , и тогда вам не придётся использовать жетоны вирусов.

## :/.../Уклонение

Один раз за атаку в качестве последнего пункта шага 3 «Передать жетоны вирусов» игрок, управляющий аватаром, на которого направлена атака, может выполнить операцию «уклонение» . В этом случае он игнорирует 1 жетон вируса, переданный его аватару.

Чтобы выполнить эту операцию, переместите 1 синюю фишку защиты  из блока защиты в следующий блок, указанный стрелкой. Если в блоке защиты нет синей фишки , то вы не можете уклониться.

Уклоняться  можно только во время розыгрыша действия «атака» , если не указано иное.



## :/.../Ликвидация льда

Лёд ликвидируется, когда ему передаётся количество жетонов вирусов, равное или превышающее значение **сопротивляемости** **А**, указанное на карте льда.

Ликвидировав лёд, удалите его модель из базы данных и поместите её в запас; игрок, ликвидировавший лёд, получает трофеи **Б**, которые указаны на карте льда.

**ПРИМЕР:** игрок, ликвидировавший минотавра, получает **2 кредита**  и выполняет **2 трансфера** .



## :/.../Отключение аватара

Аватар может быть **отключён**  в результате действия различных эффектов, но независимо от того, как это произошло, его модель помещают в слот переподключения деки его владельца.



Отключение аватара даёт возможность другим игрокам получить доступ к жёсткому диску его игрока-владельца. Когда это происходит, каждый игрок, передавший этому аватару **хотя бы 1 жетон вируса** своего цвета, выбирает один из следующих вариантов:

- скопировать информацию (см. далее);
- получить 1 кредит .

Отключённый аватар должен следовать этим правилам:

- если отключение произошло в фазе действий хода этого аватара, то его ход заканчивается;
- его нельзя выбрать в качестве **цели** эффектов других игроков или брандмауэра;
- он не может выполнять **действия**, за исключением **свободного действия «конфигурация»**  во время соответствующей фазы;
- его нельзя **помещать** куда-либо или совершать какие-либо **перемещения**;
- в начале своего следующего хода игрок-владелец **должен** выполнить операцию **переподключения своего аватара** (стр. 24).

## КОПИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Если у отключённого аватара есть хотя бы 1 ваш жетон вируса, выберите любой **жетон информации**, находящийся на его жёстком диске, и **скопируйте** информацию выбранного типа – то есть получите **1 жетон неполной информации** выбранного типа из запаса и поместите его на свой жёсткий диск.



# :/Карты вредоносного ПО

Карты вредоносного ПО (☑) представляют собой компьютерные скрипты, уникальные для каждого аватара и взломщика.

У игрока на партию есть **10 карт вредоносного ПО**: 7 карт аватара и 3 карты взломщика. 2 из 10 карт являются **вредоносными программами** и находятся в соответствующем протекторе в деке игрока. Остальные **8 карт** — это карты вредоносных утилит.

Карты **вредоносных утилит** формируют соответствующую колоду и сбрасываются в отдельную стопку сброса, которая находится рядом с колодой. Карты в сбросе видны всем игрокам. Если вам нужно взять карту вредоносной утилиты, а ваша колода пуста, то перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду.

На руке игрока может быть **не более 4 карт вредоносных утилит**. Если в любой момент игры у вас на руке окажется больше карт, вы должны немедленно сбросить лишние.

Держите карты вредоносных утилит в тайне от других игроков, если не указано иное.

Ниже описываются **моменты** (Б), указывающие, когда можно сыграть карту:

- **ваша фаза действий**: во время фазы действий вашего хода. Карту можно сыграть до, после или во время розыгрыша действия;
- **любой момент**: карту можно сыграть во время хода **любого игрока** или во время хода **брандмауэра**;
- **любое действие [X]**: карту можно сыграть, когда **любая модель** должна выполнить или уже выполняет указанное действие;
- **ваше действие [X]**: карту можно сыграть, когда вы должны выполнить или уже выполняете указанное действие;
- **действие противника [X]**: карту можно сыграть, когда **модель противника** должна выполнить или уже выполняет указанное действие;
- **ход брандмауэра**: карту можно разыграть в любой момент хода брандмауэра.

**ПРЕДЕЛ ИТЕРАЦИЙ**: игрок не может разыграть более одной карты вредоносной утилиты с одинаковым названием в течение одного хода.

## ИГРОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

- Цифровое значение **перед** значком обозначает количество указанных элементов. Например, **2 </>** означает **2** жетона кредитов.
- Значок без цифры означает **1** элемент.
- Цифровое значение **после** значка обозначает изменение этого значения. Например, **⊕+2** означает **+2** к значению атаки.

## КАРТА ВРЕДОНОСНОГО ПО

- А** Название карты.
- Б** Момент.
- В** Тип карты.
- Г** Эффект карты.
- Д** Никнейм взломщика или имя аватара.
- Е** Значок альтернативного эффекта (если есть).



Карты вредоносного ПО можно разыгрывать, как описано ниже, в соответствии с их типом:

## Функция



Объявите о розыгрыше карты (в соответствии с её **моментом** (Б) и примените её эффект, после чего сбросьте карту.

## Алгоритм



В момент выполнения условия **Ж** объявите о розыгрыше карты (в соответствии с её **моментом** (Б) и примените её эффект, после чего сбросьте карту.

## Программа



У каждого игрока есть **2 карты программ**, которые находятся в соответствующем протекторе. Эффект программы, которая лежит лицевой стороной вверх, можно применить, активировав соответствующий **хак** (стр. 34), после чего протектор нужно перевернуть на другую сторону, чтобы стало видно вторую карту программы.

## :/Жетоны исследований

Жетоны исследований представляют собой преимущества, которые игроки получают во время изучения базы данных. Эффект жетона исследования указан на его лицевой стороне. Применить этот эффект может только владелец жетона. Жетоны держатся в тайне от других игроков. Количество жетонов исследований, которыми может владеть или пользоваться игрок, не ограничено. Жетон исследований можно получить, **активировав пустую комнату с жетоном исследования**, или получить из запаса за счёт других игровых эффектов. Если вам нужно получить жетон исследования, а в запасе его нет, перетасуйте все сброшенные жетоны исследований и сформируйте новый запас лицевой стороной вниз. В свой ход во время **фазы действий** игрок может сбросить свои жетоны исследований, чтобы применить их эффекты, причём сбрасывать их нужно по одному, соблюдая **момент**, указанный в описании эффекта, и полностью разыгрывая эффект одного жетона, прежде чем сыграть следующий. Сыгранные жетоны помещаются в отдельный сброс лицевой стороной вверх.



Ниже описываются эффекты жетонов исследований.



**Усиление:** когда вы объявляете действие, связанное с навыком, указанным на этом жетоне, сбросьте жетон, чтобы получить указанное усиление.



**Переброс кубика:** после броска кубика заражения сбросьте этот жетон, чтобы перебросить кубик. Новый результат заменяет предыдущий.



**Переместить шлюз:** сбросьте этот жетон исследования, чтобы переместить выбранный вами жетон шлюза . Жетон шлюза нужно расположить рядом с внешним краем любой комнаты, в которой ещё нет жетона шлюза.



**Удалить жетон вируса:** сбросьте этот жетон, чтобы удалить 1 жетон вируса  брандмауэра , переданный вашему аватару.



**Трансфер:** сбросьте этот жетон, чтобы выполнить 1 **трансфер** (стр. 22).



**Сбросить уровень угрозы:** сбросьте этот жетон, чтобы убрать жетон вируса с **индикатора угрозы** на вашей деке.

### УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ



Это единственный жетон исследований, который можно разыграть **вне вашего хода**, когда ваш аватар является целью атаки.

## :/Уровень угрозы

Некоторые игровые эффекты, например **заражение комнаты** или **активация льда**, могут увеличить значение уровня угрозы аватара.

- Когда у вас впервые **увеличивается уровень угрозы**, возьмите **жетон вируса брандмауэра** и поместите его на индикатор угрозы вашей деки в ячейку со **значением 1**.
- При **втором увеличении** уровня угрозы передвиньте жетон в ячейку со **значением 2**.
- При **третьем увеличении** сбросьте жетон вируса из индикатора угрозы вашей деки (уровень угрозы сбрасывается), после чего брандмауэр **передаёт вашему аватару 1 жетон вируса**.



## :/Хак

В нижней части деки изображены **хак-слоты**, в которые можно помещать фишки улучшений. Если в хак-слоте находится фишка улучшения, то считается, что этот **хак готов** к использованию. Два хака в центральной части деки **А** одинаковы для всех игроков — это «Переход» и «Создать пролом». Хак слева **Б** определяется картой взломщика и называется **хаком взломщика**. Хак справа **В** определяется видимой картой программы (которая лежит лицевой стороной вверх) и называется **программным хаком**. Хак можно активировать, только если он готов к использованию. Активация хака не является ни действием, ни операцией. Она не расходует клики . Активацию хака можно выполнить в свой ход в **фазе действий — как до, так и после** выполнения действия. Вы можете активировать хак, даже если ваш аватар отключён, хотя в этом случае у вас может не получиться применить все соответствующие эффекты.

Активировав **программный хак**, можно разыграть эффект программы, которая сейчас лежит лицевой стороной вверх. После того как вы полностью разыграете этот эффект, протектор для программ нужно перевернуть на другую сторону. Программный хак нужно активировать в соответствии с **моментом**, указанным на карте программы.

При активации хака игрок разыгрывает его эффект и **сбрасывает фишку улучшения** из соответствующего хак-слота. Сброшенную фишку улучшения нельзя использовать до конца игры.

**ПРЕДЕЛ ИТЕРАЦИЙ:** игрок не может активировать один и тот же хак больше одного раза за ход, но можно активировать каждую сторону протектора с программами (по одному разу).



## :/.../Переход



Переход позволяет переместить модель из комнаты, где она находится, в соединённую с ней комнату. Аватар может совершать переход только в раскрытую комнату. Если к аватару был прикреплен жетон экрана, то после перехода **этот жетон нужно сбросить**.

## :/.../Создать пролом



Этот хак позволяет более эффективно перемещаться по базе данных. Чтобы **создать пролом**, игрок берёт верхнюю карту из **колоды проломов** и кладёт её светлой стороной **А** вверх на границу между любыми двумя примыкающими друг к другу комнатами

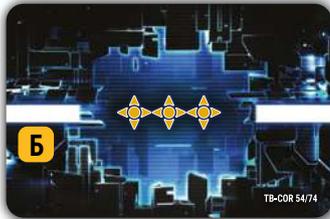
так, чтобы перекрыть их соответствующие соединения. Таким образом можно создать проход в комнату, в которую раньше нельзя было переместиться из соседней комнаты.

### ПРОЛОМ

Пролом изменяет стоимость перемещения между двумя комнатами, которые он соединяет. Две комнаты, между которыми находится пролом, всегда считаются **соединёнными**. У карты пролома есть **лицевая, более светлая сторона А** и **обратная, более тёмная сторона Б**.



Если карта пролома лежит светлой стороной вверх, то после того, как любой аватар потратит очки перемещения и пересечёт пролом, карту нужно перевернуть на обратную сторону.



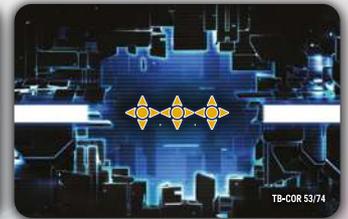
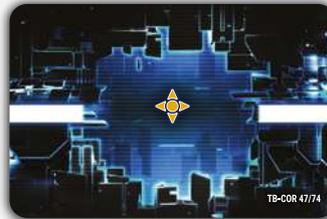
Если карта пролома лежит тёмной стороной вверх, то после того, как любой аватар потратит очки перемещения и пересечёт пролом, карту нужно убрать из базы данных и положить под низ колоды проломов.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** карта пролома переворачивается на обратную сторону **только в случае, если пролом пересекает модель, потратившая очки перемещения.**

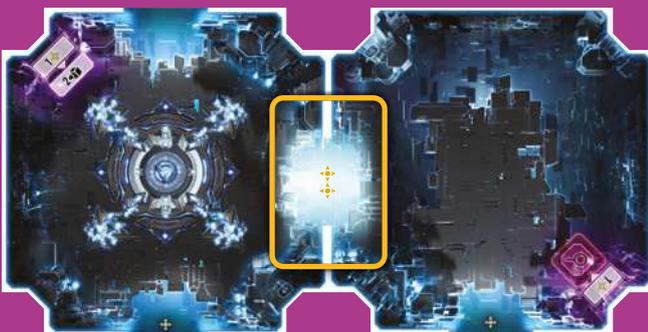
### РАСКРЫТИЕ КОМНАТЫ ЧЕРЕЗ ПРОЛОМ

Через созданный пролом можно раскрыть комнату, соединённую с комнатой, в которой находится модель вашего аватара. Для этого игрок тратит очки перемещения, указанные на карте пролома, и переворачивает комнату лицевой стороной вверх. Затем его аватар может переместиться в неё, не расходуя очки перемещения, или остаться, где был.

После этого, если аватар пересекает карту пролома таким образом, соответствующую карту пролома всё равно нужно перевернуть на обратную сторону (если она лежала лицевой стороной вверх) или убрать из базы данных (если она уже лежала лицевой стороной вниз).



### ПРИМЕР: ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТЫ ПРОЛОМА



Выложенная карта пролома.



После первого использования переверните карту пролома лицевой стороной вниз. После второго использования уберите её из базы данных.

## :/Кредиты, награды и операция покупки

Кредиты  — это ресурс, позволяющий игрокам получать информацию или другие преимущества. Игроки могут получать кредиты, ликвидируя наиболее опасный лёд или вражеские аватары.

На некоторых картах наград изображён значок . После приобретения такой карты игрок выбирает **1 жетон неполной информации любого типа** из запаса и получает его.

### ПОКУПКА

Во время фазы действий своего хода, до или после розыгрыша любого действия, игрок может объявить о выполнении **операции покупки**. Для этого он должен выбрать доступную карту награды и сбросить количество имеющихся у него жетонов кредитов , равное стоимости **A** выбранной карты. Сделав это, он применяет



эффект **B**, а затем переворачивает карту лицевой стороной вниз. Карты наград, перевёрнутые лицевой стороной вниз, больше не доступны для покупки.



**Другой вариант операции покупки** — сбросить 4 , чтобы получить **1 жетон неполной информации любого типа** из запаса, как указано на планшете брандмауэра.



# РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе приводятся расширенные правила подготовки к игре «Взлом», позволяющие изменять игровой процесс по вашему выбору.

## :/Подготовка базы данных

### ВЫБОР КОМНАТ

Участники могут случайным образом определить комнаты, которые будут использоваться для игры, или выбрать их самостоятельно. Размер базы данных при этом не меняется и зависит от количества игроков. Рекомендуем использовать пары комнат с одинаковыми названиями, а количество пустых комнат выбирать в зависимости от размера базы данных:

**3 пустые комнаты для базы данных 3×3 и 4 пустые комнаты для базы данных 4×3.**

### РАСПОЛОЖЕНИЕ ШЛЮЗОВ

Перемешайте жетоны шлюзов и расположите их в случайном порядке по углам базы данных сторонами со значением приоритета вниз. Затем переверните жетоны значением приоритета вверх.

### РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Можно распределить информацию в узлах случайным образом, а не по шаблонам, приведённым на изображениях в разделе «Подготовка к игре».

Для этого в случайном порядке присвойте каждому типу информации (**биологической, криптографической, научной и политической**) букву **А, Б, В** или **Г**.

Ниже показано количество жетонов информации (полной и неполной), которое необходимо выбрать для каждого типа в зависимости от количества игроков. В столбце **Х** указано необходимое количество **пустых жетонов информации**. Переверните выбранные жетоны лицевой стороной вниз, перемешайте и разложите по узлам базы данных. После этого раскройте все жетоны информации и уберите пустые.

ИГРОКИ		А	Б	В	Г	Х
2		0	1	1	0	2
		2	0	0	2	4
3		1	0	1	1	1
		1	3	1	1	2
4		1	1	1	1	2
		2	2	2	2	2

## :/Подготовка брандмауэра

### ВЫБОР ЛЬДА

Игроки могут случайным образом или по выбору взять по одному льду для каждой из имеющихся категорий: бот, охотник и страж.

### ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

В разделе «Подготовка к игре» сказано, что все счётчики льда нужно разместить **стороной А** вверх. У каждого счётчика есть и обратная **сторона Б**, которая повышает эффективность брандмауэра и делает игру более сложной. Игроки по взаимному согласию могут выбрать, какие счётчики какой стороной (А или Б) разместить, в зависимости от того, какой уровень сложности они предпочитают.

**Счётчик АБ:** быстрее увеличивает значение счётчика стража и увеличивает количество ботов в игре.



**Счётчик БА:** быстрее увеличивает значение кубика брандмауэра и увеличивает количество охотников в игре.



**Счётчик ББ:** ускоряет появление стража и увеличивает количество ботов и охотников в игре.



# ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Здесь вы найдёте перечень определений и игровых терминов.

## /А

**Аватар**  — проекция игрока-взломщика в базе данных.

**Альтернативный эффект**  — в режиме игры, отличном от соревновательного, карту вредоносного ПО с этим значком можно использовать с альтернативным эффектом. Альтернативный эффект зависит от режима игры.

## /Б

**Блок кэша**  — блок на планшете аватара, не имеющий связанного с ним навыка. Фишки кода в этом блоке не обладают каким-либо значением навыка.

**Блок навыка** — один из блоков на планшете аватара, в котором могут находиться фишки кода, определяющие значение соответствующего навыка.

**Бот**  — слабая категория льда.

**Брандмауэр**  — сущность, управляющая льдом. Если фишка льда на счётчике перемещается в ячейку со значком , значение кубика брандмауэра увеличивается на 1.

**Быстрая подпрограмма** — если во время внедрения льда в запасе нет нужной модели, то игрок должен разыграть быструю подпрограмму, указанную на карте данного льда на планшете брандмауэра. Чтобы разыграть быструю подпрограмму, игрок должен выбрать и активировать лёд из категории, которую не получилось внедрить, и этот лёд должен иметь возможность выбрать его аватар в качестве цели. Если ни один лёд этой категории нельзя нацелить на аватар игрока, то быстрая подпрограмма игнорируется.

## /В

**Взломщик**  — альтер-эго игрока, которое представлено картой взломщика.

**Внедрение** — с помощью этого эффекта отключённый лёд помещается в комнату и становится подключённым.

**Вредоносное ПО**  — это карты **утилит** и **программ**, которые позволяют игрокам применять уникальные эффекты аватаров и взломщиков. Карты **вредоносных программ** находятся в соответствующем протекторе. Карты **вредоносных утилит** находятся на руке, в сбросе или колоде. На руке не может быть больше 4 таких карт.

Карты вредоносного ПО бывают трёх типов:

- функция;
- алгоритм;
- программа.

**Выход** — считается, что модель вошла в комнату, если она **переместилась** туда за счёт собственного **действия** «перемещение» или **была перемещена** за счёт других эффектов. Модель, которую поместили или внедрили в комнату, **не считается вошедшей** в эту комнату.

**Выполнение** — см. розыгрыш.

## /Д

**Действие** — игрок в свой ход может выполнить количество действий, равное значению кликов  процессора на его деке. Выполняя действие, игрок разыгрывает эффект этого действия. Возможные действия:

-  Перемещение
-  Улучшение
-  Заражение
-  Атака
-  Конфигурация
-  Выход
-  Экранирование

## /Ж

**Жетоны** — ими представлены следующие игровые элементы:

- шлюз ;
- полная информация  / неполная информация ;
- исследование ;
- кредит ;
- экран ;
- пароль;
- вирус .

## /З

**Запас** — запас бывает двух типов:

- **общий:** место, где хранятся все игровые компоненты, предусмотренные в текущей партии и не находящиеся в базе данных;
- **личный:** место, где игрок хранит свои компоненты (например, жетоны), которые он собирает в течение партии.

## /И

**Игнорирование** — некоторые эффекты или правила игры позволяют **игнорировать** другие эффекты. Игнорируемый эффект не вызывает последствий для цели, которая его игнорирует, если игнорируется жетон (например, **жетон вируса** , то он сбрасывается.

**Информация**  — сбор этих жетонов является целью любого взломщика. Информация бывает четырёх типов (цветов) и может быть неполной или полной. Информация находится в узлах базы данных и в запасе. Когда игрок получает информацию, он всегда помещает её в крайний левый свободный слот жёсткого диска, увеличивая значение кликов  и конфигурации , имеющихся в его распоряжении. Два жетона неполной информации одного типа эквивалентны одному жетону полной информации этого типа.

## /К

**Карта льда** — на ней указаны описание и характеристики льда.

**Клик**  — значение, определяющее количество действий, которые может выполнить аватар в фазе действий своего хода.

**Комната** — игровой элемент, представляющий собой одну из частей базы данных и имеющий открытые или закрытые соединения с другими комнатами. Комната может быть либо

скрытой, если она лежит лицевой стороной вниз, либо раскрытой, если она лежит лицевой стороной вверх.

Если в результате игрового эффекта раскрытая комната становится скрытой, то:

- модели и жетоны вирусов, которые находились на раскрытой стороне комнаты, перемещаются на скрытую сторону этой же комнаты;
- жетоны экрана остаются прикрепленными к моделям;
- все остальные жетоны, находившиеся на раскрытой стороне, сбрасываются.

**Конфигурация**  — определяет количество действий «конфигурация», которые игрок может выполнить в соответствующей фазе своего хода.

**Кредиты**  — игрок может получить эти жетоны за ликвидацию льда или за счёт других эффектов. В свой ход игрок может сбросить жетоны кредитов, чтобы получить карту награды, и сбросить 4 жетона кредитов, чтобы получить из запаса жетон неполной информации любого типа.

**Кубик брандмауэра** — значение этого кубика обозначает эффективность работы брандмауэра. Оно увеличивается в процессе игры. Его максимальное значение — 8. У каждого льда есть значения  и . Они представляют собой наименьшее число из двух показателей — значения кубика брандмауэра и значения силы, указанного на карте льда. Если какой-либо эффект увеличивает значение кубика брандмауэра больше 8, то этот эффект игнорируется.

**Кубик заражения**  — используется при действии «заражение» . Результат броска определяет исход действия и может активировать эффекты брандмауэра.

## /Л

**Лёд** — это программы, созданные для защиты базы данных. Они действуют под управлением брандмауэра и являются противниками аватаров. Существует три категории льда: бот , охотник  и страж .

**Ликвидация** — модель считается ликвидированной, если модель противника вызывает её отключение. Если вы ликвидировали лёд, то получаете трофей.

## /М

**Модель** — это представление аватара (или льда) в игре.

## /Н

**Навыки** — позволяют выполнять связанные с ними действия и определяют их эффективность.

-  = значение перемещения / действие «перемещение»
-  = значение атаки / действие «атака»
-  = значение защиты / действие «экранирование»

## /О

**Опасный эффект** — это эффект, в котором используется формулировка «X: Y». Эффект X представляет собой штраф, который брандмауэр накладывает на игрока, прежде чем тот сможет выполнить эффект Y. Например, это может быть увеличение уровня угрозы (!) аватара или передача аватару 1 жетона вируса  брандмауэра. Опасные эффекты встречаются на различных компонентах игры, например в хаках, улучшениях или на картах вредоносного ПО.

**Операция** — это эффект, который игрок должен или решает разыграть способом, изложенным в описании конкретной операции. Операция не является действием и не расходует клики . Операции в **соревновательном режиме**:

- **покупка** (см. стр. 36);
- **уклонение** (см. стр. 31);
- **переподключение** (см. стр. 24).

**Ориентация** — комната в базе данных может быть сориентирована одним из четырёх способов (они отличаются друг от друга поворотом жетона комнаты на 90°). Как именно будет сориентирована комната, решает игрок, который её раскрывает. В процессе игры из-за воздействия различных эффектов ориентация комнаты может меняться. Если это происходит, то находящиеся в комнате карты **созданных проломов** не меняют своего положения.

**Отключённая**  — модель считается отключённой, если она не находится в какой-либо комнате базы данных. Отключённый аватар нужно поместить в слот переподключения деки игрока, а отключённый лёд — в запас.

**Охотник**  — средняя категория льда.

## /П

**Переброс кубика заражения**  — этот эффект позволяет после броска кубика заражения повторно бросить кубик и применить новый результат вместо предыдущего.

**Перемещение** — модели могут перемещаться по базе данных с помощью различных типов перемещений: в основном это **действие «перемещение»**  (только для аватаров) и **переход** . Модель аватара «перемещается», когда выполняет перемещение по собственной воле.

Кроме того, модель может быть **перемещена** другими игроками или брандмауэром. Аватар, который переместили таким образом, **не должен** сбрасывать **жетон экрана** , прикрепленный к его модели.

**Перемещение шлюза**   — этот эффект позволяет переместить выбранный вами жетон шлюза . Жетон нужно разместить рядом с внешним краем любой комнаты, в которой ещё нет жетона шлюза.

**Переподключение** — процедура переподключения позволяет вам поместить модель отключённого аватара в базу данных, в комнату, примыкающую **к жетону шлюза или узлу, в котором есть ваш жетон вируса**.

**Переход**  — позволяет переместить модель (аватара или льда) из комнаты, где она находится, в соединённую с ней комнату. Аватар может переходить только в **раскрытую** комнату. Если к аватару был прикреплен **жетон экрана** , то после завершения перехода этот жетон **нужно сбросить**.

**Подключённая** — модель считается подключённой, если она находится в любой комнате базы данных.

**Подпрограмма** — группа из одного или нескольких эффектов, которые применяет лёд, когда **активируется**.

**Получение фишки кода**   — игрок получает 1 фишку кода любого цвета (или определённого цвета, если значок цветной, , , ) и кладёт её в блок навыка соответствующего цвета.

**Поместить** — некоторые игровые эффекты позволяют поместить модель в комнату. Если эта модель уже находится в базе данных, то её нужно удалить, а затем немедленно поместить в требуемую комнату. Помещение **не считается перемещением**.

**Прикрепление** — некоторые компоненты могут **прикрепляться к модели**. Вогнутая часть (подставка модели, жетон экрана и т. д.) полностью примыкает к основанию другой модели. Когда это происходит, компонент считается **прикреплённым**. Все компоненты, прикреплённые к модели, считаются частью этой модели и выполняют все перемещения вместе с ней, если не указано иное. Модель, прикреплённая к другой модели, может перемещаться независимо от модели, к которой она прикреплена. В этом случае перемещающаяся модель перестаёт быть прикреплённой и её подставку нужно отсоединить от подставки модели, к которой она была прикреплена. К модели с круглой подставкой можно прикрепить **не более 3 компонентов**. Если эффект требует прикрепить к такой модели четвёртый компонент, этот эффект игнорируется. К модели с полукруглой подставкой можно прикрепить **не более 1 компонента**. Если эффект требует прикрепить к такой модели второй компонент, этот эффект игнорируется.

Если модель становится отключённой или помещается (не перемещается) в другую комнату, компоненты, прикреплённые к такой модели, больше не считаются прикреплёнными и остаются в комнате, где они были (если это модели), или сбрасываются (если это жетоны).

**Противник** — для игрока противниками считаются **модели и эффекты, которыми управляют другие игроки или брандмауэр**. Для брандмауэра противниками считаются модели и эффекты, которыми управляют игроки.

## /P

**Расстояние** — измеряется в комнатах и указывает максимальную дистанцию, на которой можно выбрать цель атаки или другого эффекта. Если не указано иное, то по умолчанию расстояние атаки или эффекта равно 0, то есть цель должна находиться в той же комнате, что и выполняющая атаку модель. Расстояние вычисляется по количеству соединённых комнат.

**Розыгрыш** — после того как игрок объявляет о розыгрыше эффекта, он должен разыграть все шаги этого эффекта. Как только все шаги будут полностью разыграны, эффект считается разыгранным.

## /C

**Сброс уровня угрозы** — этот эффект позволяет **убрать жетон вируса с индикатора угрозы на вашей деке**.

**Свободное действие** — свободные действия обозначаются значком . Такое действие не учитывается в количестве действий, которые вы можете выполнить в свой ход, и не расходует клики . Кроме того, его можно выполнить вне хода игрока, если это указано явно. Свободное действие можно выполнять только тогда, когда оно получено, его нельзя «отложить на потом». Если это действие «**перемещение**», «**атака**» или «**экранирование**», то не перемещайте фишки кода в соответствующих блоках. Если это действие «**улучшение**», то никаких дополнительных трат не требуется.

**Сила** — определяет максимальные значения атаки и защиты всех моделей льда одной категории (см. выше **кубик брандмауэра**).

**Слот переподключения** — когда ваш аватар становится отключённым, он помещается в этот слот деки.

**Соединение** — у каждой комнаты есть четыре соединения, по одному с каждой стороны. Соединения могут быть **открытыми и закрытыми**.

**Соединённые** — две комнаты с открытыми и примыкающим друг к другу **соединениями** или **картой пролома** считаются соединёнными. Модели, находящиеся в базе данных, могут перемещаться только между соединёнными комнатами, если не указано иное.

**Спротивляемость** — обозначает минимальное количество жетонов вирусов, которое нужно передать льду, чтобы он был ликвидирован.

**Страж** — лёд самой мощной категории. Его цель — удалить жетоны шлюзов, чтобы закончить игру до того, как победит кто-то из взломщиков. Любой эффект, ликвидирующий или отключающий стража, игнорируется.

**Создать пролом** — этот эффект подробно описан в разделе «**Хак**» (стр. 34). Тем не менее его можно разыграть не только за счёт хаков, но и за счёт других эффектов (например, эффектов карт вредоносного ПО).

## /T

**Трансфер** — это перемещение фишки кода по стрелке из одного блока навыка на планшете аватара в другой.

**Трофей** — один или несколько эффектов, которые получает аватар при ликвидации льда. Описание трофея находится в специальном разделе на карте этого льда.

## /U

**Удаление вируса** — этот эффект позволяет удалить **1 жетон вируса** брандмауэра , переданный аватару игрока.

**Уклонение** — один раз за действие «**атака**» аватар может выбрать уклонение, чтобы проигнорировать **1 жетон вируса**, который должен быть передан ему в результате этой атаки. Для этого игрок должен переместить **1 фишку защиты** из блока защиты по стрелке в следующий блок.

## /Ф

**Фишки улучшений** — позволяют игроку использовать **хаки**. В начале игры эти фишки находятся в слотах улучшений сверху вашей деки. В результате действия «**улучшение**» фишка улучшения перемещается из своего слота в **хак-слот**, чтобы сделать соответствующий **хак** готовым к использованию.

**Фишки кода** — эти фишки отражают эффективность действий вашего аватара в базе данных и определяют **значения навыков**. Цвет фишек обозначает перемещение , атаку и защиту . Значок обозначает фишку кода любого цвета.

## /X

**Хак** — бонус, который аватар может активировать за счёт фишек улучшений. Чтобы активировать хак и разыграть его эффект, аватар должен иметь возможность сбросить **1 фишку улучшения** из соответствующего хак-слота.

## /Э

**Эскалация** — этот эффект обозначает, что нужно передвинуть фишку льда на соответствующем счётчике на одну ячейку вперёд.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## :/Режим тренировки

*Добро пожаловать в тренировочный режим! Здесь вы сможете отточить свои навыки на наших симуляторах базы данных.*

В своих первых партиях участники могут выбрать этот режим, чтобы упростить управление льдом. Для этого в правила вносятся следующие изменения:

- Когда нужно разыграть **карту активации льда**, как описано на стр. 29, активированная модель выполняет **быструю подпрограмму**, указанную на **карте льда**, а не подпрограммы, перечисленные на только что открытой **карте активации** (эти подпрограммы в режиме тренировки полностью игнорируются).
- Режим тренировки распространяется только на ботов  и охотников . Карты активации стража разыгрываются по обычным правилам.

## :/Одиночный режим

Этот режим позволяет играть в одиночку. После выполнения подготовки к игре с 1 участником используйте правила соревновательного режима со следующими изменениями:

- когда разыгрывается **карта активации льда**, ваш аватар является единственной возможной целью;
- во время хода брандмауэра вы должны разыграть 1 карту активации, даже если ваш аватар отключён. В этом случае лёд  и  не активируется, но страж  выполняет свои подпрограммы, если это возможно;
- эскалация всегда разыгрывается (вы всегда «первый игрок»);
- если нужно **внедрить лёд**, а ваш аватар отключён, поместите модель льда в комнату, примыкающую к отслеженному вами узлу (если это возможно); в противном случае поместите эту модель в любую комнату на ваш выбор;
- карты вредоносного ПО со значком **альтернативного эффекта**  влияют на других игроков, поэтому теряют свой эффект в одиночном режиме. Такие карты можно разыгрывать в фазе действий своего хода с эффектом «**выполните 3** »;
- вы **побеждаете**, если выполните свою задачу до того, как брандмауэр завершит игру.

## :/Режим «Против всех»

Игра в этом режиме ведётся по правилам соревновательного режима, но вводит новые шаблоны подготовки базы данных, которые способствуют большему взаимодействию между игроками.

1–2 игрока



3 игрока



4 игрока



## :/Инфографика

 Действие «перемещение»

 Действие «атака»

 Действие «экранирование»

 Действие «заражение»

 Действие «улучшение»

 Действие «конфигурация»

 Действие «выход»

 Переход

 Значение перемещения / очки перемещения

 Значение атаки

 Значение защиты

 Кэш

 Трансфер

 Получите 1 фишку кода любого цвета

 Получите 1 фишку кода атаки

 Получите 1 фишку кода перемещения

 Получите 1 фишку кода защиты

 Значение кликов

 Значение конфигурации

 Жетон экрана

 Жетон шлюза

 Создать пролом

 Жетон исследования

 Карта вредоносного ПО

 Жетон вируса

 Удаление вируса

 Уклонение

 Уровень угрозы

 Сброс уровня угрозы

 Расстояние

 Жетон кредита

 Отключённый

 Аватар

 Взломщик

 Лёд-бот

 Лёд-охотник

 Лёд-страж

 Эскалация 

 Эскалация 

 Эскалация 

 Кубик заражения

 Жетон полной информации

 Жетон неполной информации

 Брандмауэр

 Переброс кубика заражения

 Перемещение шлюза

 Альтернативный эффект

## Создатели игры

---

**Руководитель проекта:** Фернандо Арментано  
**Автор игры:** Микеле Морозини  
**Разработка:** Ludus Magnus Studio и Joco Game Studio

**Редактирование:** ITC Studio

**Ведущий графический дизайнер:** Паоло Шиппо  
**Графический дизайн:** Паоло Шиппо, Дьяна Маранцано, Йоната Бенвенути

**Арт-директоры:** Андреа Коллетти, Фернандо Арментано  
**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Элеонора Лизи,  
Симоне Мурджия, Антонио де Лука  
**3D-художники:** Паоло Шиппо, Федерико Фьени

**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано  
**3D-скульптор:** Томмазо Инчекки

**Перевод:** Элетра Нуццо

**Веб-редактор:** Эмилиано Каретти  
**Менеджер Kickstarter:** Андреа Коллетти

**Магазин Ludus Magnus:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)

**Тестировщики:** Алессандро Анджелини, Алессио Мекка, Аличе Сабатини, Андреа Кьярвезио, Андреа Скьярити, Андреа Велла, Бето Капрера, Кьяра Спаньолетто, Даньеле Самеле, Даньеле Вендиттоцци, Фабио Перрони, Флавио Гальмаччи, Франческо Гранитто, Франческо Пика, Габриэле Маккьоро, Гая Монтефорте, Джанни Пунцо, Джованни Джульяни, Джованни Милани, Джулиа Маркесе, Джулиано Польверари, Леонардо Романо, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Носкесе, Лука Перра, Луиджи де Фео, Паскуале Каротенуто, Пьетро Карузо, Сид Нери, София Альтерио

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

---

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин  
**Переводчик:** Джей  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей  
**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин  
**Корректор:** Наталья Валько  
**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,  
пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения  
правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0



## ВЗЛОМ

© 2024 Ludus Magnus Studio.  
Все права защищены.



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)