



BLACK HAT

Pelin suunnitellut
Timo Multamäki

BLACKHAT

Black Hat on tikkipeli 2-6 pelaajalle. Pelin tarkoituksena on murtautua tietojärjestelmään ja varastaa sieltä tietoja – ilman, että kukaan saa selville sinun olleen paikalla!

2-6 pelaajalle

10+ -vuotiaille

30-45 minuuttia

Tieto pyrkii olemaan ilmaista, mutta sinä lasketut tuntiperusteisesti.

Elämme maailmassa, jossa kyberturvallisuus on arkipäivää. Black hat -hackerit puolestaan pyrkivät murtautumaan, eli hakeroitumaan, tietojärjestelmiin omaksi hyödykseen. Nämä dataveijarit eivät kunnioita mitään sääntöjä. He hyökkäävät maailman turvatuimpia järjestelmiä vastaan pelkästään haasteen ja jännityksen vuoksi (ja ehkä myös hiukan rahan). On kuitenkin yksi asia, jonka parhaimmat hackerit tiedostavat: tärkeintä ei ole olla ensimmäinen, joka pääsee järjestelmään käsiksi – vaan olla se, joka pääsee ulos järjestelmästä jälki jättämättä.

Black Hat on noin 30-45 minuuttia kestävä tikkipeli 2-6 pelaajalle. Peli on helppo oppia, mutta **Black hat** itsessään pakottaa pelaajat jatkuvasti miettimään tikkien ottamisen kannattavuutta. Mitkä kannattaa voittaa ja mitkä hävitä saavuttaakseen parhaat edut järjestelmää tutkiessaan?

Peli sisältää 97 korttia sisältävä pakan (jossa on seitsemän kappaletta kutakin 1-13 arvoista korttia, viisi jokerikorttia (♣), Black hat -kortin (♠), yhden jäljittäjänappulan, kolme kaksipuolista +/- merkkiä, varsinaisen pelilaudan, kahdeksan kappaletta kaksipuolisia pelilautamoduuleja, kuusi Critical Asset -laattaa, kolme pelinappulaa kukin kuudessa eri värissä, erillisen pistelaskualustan sekä ohjekirjosen. Black hat -kortti on samanlainen molemmilta puolilta, jotta kaikki pelaajat näkevät kuka korttia pitää hallussaan.



Pelilautamoduuleja käytetään pelilaudan muokkaamiseksi. Kuten lauta itsessään, ne koostuvat erilaisista hakeroitavista järjestelmistä (tai toimintaruuduista).

Vaihtoehdotiset säännöt ovat kirjattu **sinisellä**. Pelin suunnittelija suosittelee käyttämään näitä sääntöjä vasta kun kaikki pelaajat ovat tutustuneet perussääntöihin.



ALKUVALMISTELUT

Jokainen pelaaja asettaa yhden nappulansa Backdoor sekä Public Server -ruutuihin pelilaudan vasempaan reunaan. Tämän lisäksi yksi nappula asetetaan pistelaskualustan 0 ruutuun. Jos pelaatte ensimmäistä kertaa, voitte aloittaa pelin.

Jos peli on ennestään tuttu, niin voitte halutessanne sekoittakaa pelilautamoduulit, valita niistä sattumanvaraisesti viisi ja asettaa ne niille varattuihin kohtiin pelilaudalla. Kaikkiin kohtiin ei tarvitse laittaa moduuleja, sillä niiden tarkoitus on tuoda peliin vaihtelua ja haastetta.

Peli voi alkaa!

VAIHTOEHTO: Jos haluatte vähentää tuurielementtejä pelissä, voitte vähentää myös korttien määrää, jos pelaajien lukumäärä on vähemmän kuin kuusi. Tässä tapauksessa jokaista alle kuuden olevaa pelaajaa kohden poistakaa pakasta yksi jokeri, sekä yksi kutakin arvoltaan olevaa korttia niin, että vähimmäismäärä pakassa on neljä jokaisen arvoista korttia sekä kolme jokeria. Black hat -kortti on kuitenkin pidettävä aina pelissä.

PELIN ALOITTAMINEN

Sekoittakaa kortit ja nostakaa päällimmäinen kortti pakasta. Tämän kortin perusteella voidaan laskea, että kuka saa Black hat -kortin. Esimerkiksi jos pakasta nostetaan kuuden pelaajan pelissä kortti jonka arvo on 7, kortin saa jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja. Jos kortin arvo on 5, niin kortti tulisi jakajan oikealle puolelle istuvalle pelaajalle. Vaihtoehtoisesti kortti voidaan sijoittaa sattumanvaraisesti korttipinon ensimmäisten 30 kortin joukkoon. Tämän jälkeen jokaiselle pelaajalle jaetaan kymmenen korttia.

Pelaaja, joka istuu Black hat -kortin saaneen oikealla puolella, aloittaa pelin.

TIKIT

Aloittava pelaaja pelaa kädestään joko yhden tai useamman kortin. Pelatessaan useita kortteja täytyy kaikkien korttien olla samanarvoisia. Kierros jatkuu myötöpäivään, muut pelaajat pelaavat kädestään yhden tai halutessaan useamman samanarvoisen kortin, riippuen kuitenkin määrästä jonka aloittava pelaaja pelaa. Kun kierros on käyty loppuun, katsotaan kuka voittaa tikin. Voittava pelaaja on se, kuka pelasi saman määrän kortteja kuin aloittava pelaaja, mutta isoimmilla arvoilla. Tasapelin sattuessa voittava pelaaja on se, joka on pelannut korttinsa viimeisenä. Kierroksen voittanut pelaaja on aloittava pelaaja seuraavassa tikissä.

Kierroksella pelatut kortit asetetaan poistopakkaan lukuun ottamatta Black hat -kierroksia (katso sivu 4).

Tikin voittanut pelaaja on taitavin hakkeri ja hänen täytyy:

- liikuttaa **yhtä** nappulaansa pelilaudalla
- liikuttaa **yhtä** vastustajan nappulaa, joka on negatiivisen Jäljen (pisteen) sisältävässä ruudussa
- jos kumpikaan yllä olevista vaihtoehdoista ei ole mahdollinen, niin voittava pelaaja nostaa yhden uuden kortin nostopakasta (katso toimintoruudut-toiminnot sivulta 7).



JOKERIT

Jokerikortilla voi korvata minkä tahansa toisen kortin. Esimerkiksi pelatessa kaksi arvoltaan 7 olevaa korttia ja jokerin, lasketaan jokeri kolmanneksi 7 arvoiseksi kortiksi. Jos jokeri pelataan yksikseen, sen arvo on 14.



BLACK HAT

Black hat -kortti käyttäytyy samalla tavalla kuin jokeri. Tämän lisäksi aina kun kortti pelataan, niin kyseisestä tikistä tulee Black hat -kierros. Tällöin tilanne kääntyy niin, arvoiltaan **alhaisimman** korttiyhdistelmän pelannut pelaaja voittaa tikin. Tasapeli ratkaistaan samalla tavalla, eli viimeisenä arvoltaan alhaisimman korttiyhdistelmän pelannut voittaa tikin. Kun Black hat -kierros on pelattu, tikin voittanut pelaaja voi joko ottaa **kaikki** kierroksella pelatut kortit (mukaan lukien Black hat -kortin) käteensä **tai** ottaa Black hat -kortin, sekä lisäksi niin monta korttia kuin aloittava pelaaja pelasi, alkaen korkea-arvoisimmista, lukuun ottamatta jokereita. Jälkimmäisessä tapauksessa loput kortit laitetaan poistopakkaan. Voittanut pelaaja aloittaa seuraavan kierroksen kuten tavallisestikin.

Myös Black hat -kortti täytyy pelata samalla korttimäärällä kuin aloittava pelaaja on pelannut. Jos Black hat -kortti on viimeinen kädessä oleva kortti ja aloittava pelaaja pelaa useamman kuin yhden kortin, pelaajan täytyy jättää kierros väliin. Tämä on ainoa poikkeus, jolloin kierroksen väliin jättäminen on sallittua.



Esimerkki 1: Aloittava pelaaja aloittaa tikin pelaamalla Black hat -kortin. Hän ei voi voittaa kyseistä kierrosta, sillä kortti on aina 14 jos se pelataan yksin, aivan kuten jokeri. Kierroksella alhaisimman arvon pelannut pelaaja voittaa tikin.



Esimerkki 2: Aloittava pelaaja aloittaa tikin pelaamalla Black hat -kortin sekä kortin, jonka arvo on 7. On todennäköistä, että kaikki muut pelaajat pelaavat vain yhden kortin ja aloittava pelaaja voittaa tikin. Tällöin hän joutuu siis keräämään kaikki kortit tai kaksi korkea-arvoisinta korttia (tässä tapauksessa 12 ja 9) sekä Black hat -kortin. Mutta koska aloittava pelaaja myös voitti tikin, hän pääsee etenemään pelilaudalla.



Esimerkki 3: Aloittava pelaaja aloittaa tikin pelaamalla kaksi 7 arvoista korttia. Seuraava pelaaja asettaa pöydälle 6 arvoisen kortin. Kolmas pelaaja pelaa 8 arvoisen kortin sekä Black hat -kortin. Neljäs pelaaja pelaa kaksi 9 arvoista korttia. Ensimmäinen pelaaja voittaa tikin, kuten yllä Black hat -säännöissä kerrotaan. Kierroksella vain pareilla voi voittaa, Black hat -kortti muuttaa peliä vain sillä tavalla, että pieni pari voittaa. Yksittäinen kortti arvolla 6 ei voi voittaa kierroksella, jolla ensimmäinen pelaaja on pelannut parin.



Esimerkki 4: Ensimmäinen pelaaja aloittaa tikin pelaamalla kolme 8 arvoista korttia. Toinen pelaaja pelaa 5 arvoisen ja kolmas pelaaja 7 arvoisen kortin. Viimeisellä pelaajalla on Black hat -kortti sekä kortti, jonka arvo on 13. Hän ei voi pelata Black hat -korttia, sillä hän ei voi saavuttaa aloittavan pelaajan kolmosia, eikä se ole hänen viimeinen korttinsa. Tällöin viimeisen pelaajan tulee pelata arvoltaan 13 oleva kortti. Ensimmäinen pelaaja voittaa tikin.



Esimerkki 5: Ensimmäinen pelaaja aloittaa tikin pelaamalla 13 arvoisen kortin, toinen pelaaja puolestaan Black hat -kortin (arvo 14), kolmas pelaaja kortin arvoltaan 13 ja neljäs pelaaja jokerikortin. Kolmas pelaaja voittaa tikin ja ottaa pöydästä yhden 13 arvoisen kortin sekä Black hat -kortin, sillä hän oli viimeinen pelaaja joka pelasi arvoltaan alhaisimman kortin.



Esimerkki 6: Ensimmäinen pelaaja pelaa parin arvoltaan 2, kuten myös toinen pelaaja. Kolmas pelaaja asettaa pöydälle 8 arvoisen kortin ja neljäs pelaaja 2 arvoisen kortin sekä Black hat -kortin. Neljäs pelaaja voittaa tikin sillä hän oli viimeinen pelaaja joka pelasi parin kakkosia kierroksella. Tämä olisi todennäköisesti erinomainen liike, sillä hän voisi kerätä 5 korttia, joiden arvo on 2, jotka tekevät kukin 0 pistettä ja hänellä olisi kädessään vahvat kortit.

HAKKEROINTITOIMINNOT (ELI PELILAUDALLA LIIKKUMINEN)

Jokaisessa pelinlaudan ruudussa voi olla vain yksi pelaaja (lukuun ottamatta Backdoor sekä Public server -ruutuja). Yleensä pelaajat liikkuttavat nappuloitaan yksi ruutu kerrallaan nuolien osoittamiin suuntiin. Jos kuitenkin viereisessä ruudussa on toinen nappula, täytyy kyseisen ruudun yli hypätä. On myös mahdollista, että useissa peräkkäisissä ruuduissa on nappuloita, jolloin liikkuvan nappulan täytyy hypätä niin monen ruudun yli, kunnes vapaa ruutu löytyy. Liikkumisen täytyy kuitenkin olla nuolien osoittamiin suuntiin.



Nappulat voivat poistua laudalta ainoastaan jos jäljittäjä saavuttaa heidät (katso vaihtoehtoiset säännöt liittyen jäljittäjä nappulaan sivulla 10).

Jos pelaaja ei voi liikkua tikin voitettuaan koska kaikki nappulat ovat estyneitä, eikä hän voi liikuttaa yhtäkään vastustajan nappulaa, koska ne eivät ole negatiivisen arvon omaavassa ruudussa, **täytyy** hänen nostaa sen sijaan kortti nostopakasta käteensä.

TOIMINTORUUDUT



Backdoor, Public Server – pelaajien aloitusruudut.



Host – tavallinen komponentti.



Cache – korkea arvoinen komponentti.



Critical Asset – pelin tavoite: Kun nappula saavuttaa ruudun, peli päättyy.



Denial-of-Service – hyökkäysruutu. Liikuta valitsemasi nappula takaisin Backdoor tai Public Server -ruutuun, lukuun ottamatta nappulaa, joka laukaisi Denial-of-Service toiminnon. Huom. samalla pelaajalla ei voi olla kahta nappulaa edellä mainituissa ruuduissa samanaikaisesti. Pelaaja joka saavuttaa Denial-of-Service toiminnon jää vangiksi loppupelin ajaksi kyseiseen ruutuun ellei häntä liikuteta pois toisesta Denial-of-Service ruudusta. Tämä toiminto onkin ainoa tapa liikuttaa Denial-of-Service tai Alarm -ruutuun vangiksi jääneitä nappuloita uudelleen.



Alarm – Tämä toimintoruutu liittyy vaihtoehtoiseen jäljittäjä sääntöön. Kyseinen ruutu vangitsee pelaajan nappulan pysyvästi ruutuun ja aktivoi jäljittäjän. Jatkossa pelaajan, joka on vankina kyseisessä ruudussa, täytyy liikuttaa oman nappulansa (jos on vielä pelissä jäljellä) myös jäljittäjän nappulaa. Jos pelaaja ei voi liikuttaa omaa eikä vastustajan nappulaa täytyy hänen nostaa kortti, sillä jäljittäjän nappulan siirtämistä ei lasketa liikkeeksi.



Honeygot – nappula joutuu tähän ruutuun vangiksi, eikä voi liikkua loppu pelin aikana. Perästä tulevat nappulat hyppäävät kyseisen pelaajan yli.

VAIHTOEHTO: Honeygotin murtaminen -sääntö. Jos pelaajan nappula joutuu kyseiseen ruutuun ja pelissä jaetaan vielä kortteja tikkierroksia varten, jokaiselle pelaajalle jaetaan ainoastaan puolikas käsi, eli viisi korttia. Tämän tarkoituksena on vähentää tuurin määrää pelin loppuhetkillä.



Exploit – Kun pelaaja saavuttaa tämän ruudun, hän voi muokata yhden tavallisen komponentin arvoa yhdellä, joko korkeammaksi tai matalammaksi. Voit asettaa +/- merkin kyseiseen ruutuun muistutukseksi.



Randomizer – Kun pelaaja saavuttaa tämän ruudun, hän voi halutessaan valita sattumanvaraisesti uuden pelilautamoduulin ja asettaa sen pelilaudalle. Nappulat, jotka jäävät uuden moduulin alle, nostetaan sen päälle vastaavaan ruutuun. Kaikki uudet aktivoituvat toimintaruudut pelataan myötöpäivään niin, että aloitetaan uuden moduulin vasemmasta yläkulmasta.

PISTEYTYYS

Jos tikin lopussa joku alla olevista säännöistä pätee, tehdään pisteytys:

- 1) yhdeltä tai useammalta pelaajalta loppuvat kortit (kierros loppuu)
- 2) nappula saapuu Critical Asset -ruudun päälle (kierros ja peli loppuvat)
- 3) yksikään nappula ei voi enää liikkua (kierros ja peli loppuvat)

Kierroksen pisteet lasketaan pelaajan käteen jäävistä korteista sekä pelaajan nappuloista pelilaudan eri ruuduissa. Jokaisen kortin vasemmassa reunassa on arvo, kuinka paljon kyseinen kortti jättää Jälkiä järjestelmään (pisteitä). Myös jokainen ruutu, jossa nappuloita on, lisää tai vähentää Jälkien määrää ruudusta riippuen. Jäljet ovat todistusaineistoa, joita järjestelmiin jää tietomurron seurauksena. Mahdolliset negatiiviset pistemäärät pyöristetään nolnaan.

Kierroksen aika aiheutetuista Jäljistä (pisteistä) kertyy kierroksen kokonaispistemäärä.

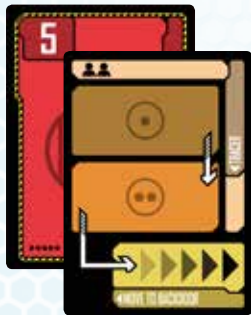
KIERROKSEN LOPPU

Kierroksen lopussa kaikki pelaajat hävittävät kaikki jäljellä olevat korttinsa poistopakkaan. Jos peli ei vielä pääty, sekoitetaan kaikki kortit ja aloitetaan kierros uudelleen.

PELIN LOPPU

Kun pelaajan nappula saapuu Critical Asset -ruutuun tai yksikään pelaaja ei voi liikkua, peli päättyy. Pelaaja, kuka on jättänyt vähiten Jälkiä (pisteitä) voittaa pelin. Tasapelin sattuessa pelaaja, joka jätti vähiten Jälkiä (pisteitä) kyseisen kierroksen aikana, voittaa pelin.

VAIHTOEHTOISET VAATIVAMMAT SÄÄNNÖT



JÄLJITTÄJÄ

Jäljittäjä aktivoituu, kun pelaaja saapuu **Alarm**-ruutuun. Jäljittäjänappula aloittaa **Tracer**-ruudusta. Muutaman liikkeen jälkeen jäljittäjä saapuukin jo **Backdoor**-ruutuun. Nappulaa tulee liikuttaa aina kun pelaaja, jolla on nappula **Alarm**-ruudussa, voittaa tikin.

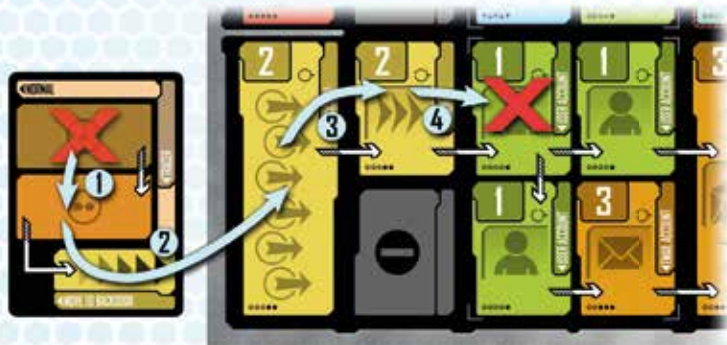
Kun jäljittäjä poistuu **Tracer**-ruudusta, se voi liikkua mihin vain vierekkäiseen ruutuun, vaikka siellä olisi pelaaja. Jäljittäjän ei tarvitse myöskään välittää nuolien osoittamasta suunnasta (lukuun ottamatta tietenkin mustia ruutuja sekä laudan ulkopuolta). Jäljittäjä voi liikkua myös sivusuunnassa, mutta takaisinpäin se ei voi palata **ellei** se liikkuu ruutuun, josta se on aiemmin tullut.

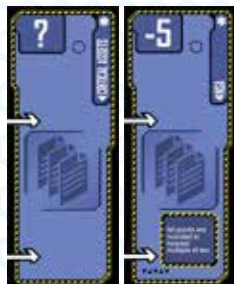
Jos jäljittäjä saapuu ruutuun jossa on pelaajan nappula, kyseinen nappula heitetään tyrmään **Tracer Jail** -ruutuun (arvo 5).

Jos pelaajalla ei ole nappuloita jäljellä pelissä, niin pelaaja tippuu pois pelistä.

Pelaaja ei myöskään voi edetä ruutuun, jossa jäljittäjä on, vaan hänen tulee hypätä tämän yli.

Jos jäljittäjä saapuu **Critical Asset** -ruutuun, peli päättyy.





SALAINEN CRITICAL ASSET -LAATTA

Peli sisältää kuusi **Critical Asset** -laattaa. Sekoittakaa ne ennen peliä ja ottakaa sattumanvaraisesti yksi katsomatta. Asettakaa se tekstipuoli alaspäin **Critical Asset** -ruutuun pelilaudalla. Kun ensimmäinen nappula saapuu ruutuun, laatta käännetään ympäri. Laatassa oleva teksti kumoaa tavalliset säännöt.

NSA laatta: Pyöristetään lähimpään kymmeneen, eli arvot -7, -6 ja -5 pyöristetään -10:een. Puolestaan -4, -3, 3, ja 4 pyöristetään nollaan ja arvot 5, 6 ja 7 pyöristetään kymmeneen.

KAHDEN PELAAJAN VARIANTTI

Kahden pelaajan pelissä on mukana eräänlainen robottipelaaja, joka pelaa kolmannen pelaajan roolia. Tätä robottia hallitsee pelaaja, joka ei ole johdossa. Ensimmäisessä erässä robottia pelaa pelaaja, jolla ei ole Black hat -korttia. Robotti on aina toinen pelaaja, tarkoittaen sitä, että vuoro menee: aloittava pelaaja, robottipelaaja, toinen pelaaja. Jos robotti voittaa tikin, se liikuttaa nappuloitaan aivan kuten kuka tahansa muu pelaaja, ja se pysyy edelleen saman pelaajan hallinnassa.

- Kaikki robotin hallussa olevat kortit ovat aina kaikkien pelaajien näkyvillä.
- On mahdollista, että robotti voittaa pelin. Jos näin tapahtuu, niin on syytä katsoa peiliin – pitkään ja hartaasti.
- Robotti voi myös päättää pelin ja tehdä kaikki erikoistoiminnot mitä muutkin pelaajat.
- On suositeltavaa, että pelatessa kahdella pelaajalla robotin kanssa ei käytettäisi jäljittäjää, koska se voi johtaa epätasaisiin tilanteisiin.

K VARIANTTI: CELEBRITY STATUS

Pelin alussa jokainen pelaaja valitsee sattumanvaraisesti status-kortin. Korteissa on arvot 10–50, ja ne kertovat millaista mainetta hakkeri haluaa itselleen. Pelin lopussa pelaaja, joka on lähinnä status-korttinsa arvoa, voittaa pelin. Tasapelissä voiton vie se joka pysyy kohdearvonsa alapuolella.

Esimerkki: Pelaajat nostavat status-korttipakasta kortit, joiden arvot ovat 15, 35 ja 40. Kyseisillä pelaajilla on pelin lopussa 12, 37 ja 38 pistettä. Sekä toisen ja kolmannen pelaajan pisteet ovat kahden päässä tavoitteesta, mutta kolmas pelaaja voittaa sillä hän pysyi kohdearvonsa alapuolella.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



TEKIJÄT

PELISUUNNITTELU: Timo Multamäki

PELIKEHITTÄJÄ & TOIMITTAJA: Thomas Klausner

GRAAFINEN SUUNNITTELU: Scott Everts & Jere Kasanen

TAIDE: Juha Salmijärvi & John Lewis