



BLACK HAT

v. 1.3.2

Ein Spiel von
Timo Multamäki & Thomas Klausner

BLACK HAT

Ein Stichspiel in der Welt der Hacker mit einem Spielbrett. Hack dich rein und stieh die Daten, bevor sie merken, dass du da bist!



Information will frei sein, aber du wirst pro Stunde bezahlt...

In der Welt der Netzwerksicherheit ist ein **Black Hat** ein Hacker, der für persönlichen Gewinn in Computer einbricht. Diese schurkischen Datenjäger suchen die Herausforderung (und vielleicht ein bisschen extra Geld) darin, die sichersten Systeme der Welt zu unterwandern. Die fähigsten Hacker wissen dabei aber, dass es nicht so wichtig ist, als Erster reinzukommen, sondern eher, wie ein Geist zu erscheinen und wieder zu verschwinden, ohne Spuren zu hinterlassen.

Black Hat ist ein Brettspiel in der Welt der Hacker und verbindet das Stichspiel mit einem Spielbrett. Es funktioniert gut als Familienspiel, aber auch versierte SpielerInnen werden Ihre Freude daran haben. **Black Hat** ist einfach zu lernen, hat eine große Bandbreite an erfolgreichen Taktiken und einen kleineren Glücksfaktor als in Stichspielen sonst üblich.

Am Ende der Regeln finden sich **OPTIONALE REGELN**. Die Spieleentwickler empfehlen, mit allen optionalen Regeln zu spielen, sobald alle SpielerInnen die Basisregeln gut beherrschen.

INHALT

90 Karten: 2 alternative Black-Hat-()-Karten. Die Black-Hat-Karte ist auf beiden Seiten gleich. 78 Rangkarten, nummeriert von 1-13 (die Zahl gibt den Rang an; es gibt jeweils sechs Karten von jedem Rang), 5 Joker (). 4 Referenzkarten, eine Verfolgerkarte.

2 Bretter: 1 Spielbrett, 1 Punktebrett.

6 doppelseitige Plättchen: Diese werden verwendet, um das Spielbrett zu variieren. Wie das Spielbrett selbst bestehen sie aus verschiedenen Typen von Feldern, die die Systeme darstellen, die gehackt werden sollen.

4 Marker: 2 doppelseitige +1/-1-Marker für den Exploit, 2 Verfolger-Spielermarker.

19 Spielfiguren: Jeweils drei Figuren in sechs Farben (zwei für das Spielbrett, einer für das Punktebrett) und eine Verfolger-Spielfigur für die optionalen Verfolgerregeln.



AUFBAU

Jeder/jede SpielerIn stellt je eine Spielfigur auf „Internet Cafe“ und „Public Server“ an der linken Seite des Spielbretts und die dritte Figur auf die Zahl Null auf dem Punktebrett. Wenn es das erste Spiel ist, startet jetzt die erste Runde.

Ansonsten werden zufällig bis zu fünf Plättchen gezogen und zufällig auf die markierten Stellen auf dem Spielbrett gelegt. Es müssen nicht alle Stellen belegt werden, das Spielbrett ist auch ohne Plättchen voll spielbar. Die Plättchen erhöhen die Abwechslung, machen aber manchmal das Spiel komplizierter.

Es startet die erste Runde.

RUNDENSTART

Die Karten werden gemischt.

Die oberste Karte wird aufgedeckt. Es wird vom/von der SpielerIn links vom/von der GeberIn ausgehend so weit gezählt, wie die Zahl angibt. Diese Person bekommt den Black Hat. Anschließend wird die Auszählkarte abgelegt.

Zum Beispiel: Wenn in einem Sechs-Personen-Spiel 1, 7 oder 13 gezogen wird, bekommt die Person links vom/von der GeberIn den Black Hat; wenn eine 6 oder 12 gezogen wird, bekommt der/die GeberIn selbst den Black Hat.

Anschließend bekommt jede/jeder SpielerIn insgesamt 10 Karten (inklusive dem Black Hat). Der/die SpielerIn zur Rechten der Person, die den Black Hat hat, fängt die erste Runde an.

STICHE

Der/die AusspielerIn darf eine oder mehrere Karten spielen. Wenn mehrere Karten gespielt werden, müssen sie alle denselben Rang haben. Die anderen SpielerInnen müssen dann reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls Karten spielen: entweder genau eine Karte oder genau so viele, wie der/die AusspielerIn ausgespielt hat, nach eigener Wahl. Nachdem jede Person eine oder mehrere Karten gespielt hat, endet der Stich und diejenige Person gewinnt den Stich, die die gleiche Anzahl an Karten gespielt hat wie die AusspielerIn, aber mit dem höchsten Wert. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die später ausgespielt hat. Der/die GewinnerIn beginnt den nächsten Stich.

Ausgespielte Karten werden abgelegt (außer in Black-Hat-Stichen, siehe unten). Der/die GewinnerIn eines Stichts ist der/die kompetenteste HackerIn und **muss** entweder:

- a) **eine** eigene, nicht blockierte, Spielfigur auf dem Spielbrett bewegen, oder
- b) **eine** (nicht blockierte) fremde Spielfigur, die auf einem Feld mit negativem Wert steht, bewegen.

Ist weder a) noch b) möglich, muss der/die GewinnerIn eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.



JOKER

Ein Joker ist ein Ersatz für eine beliebige andere Rangkarte; zum Beispiel zählen zwei Sieben und ein Joker wie drei Sieben. Alleine gespielt oder nur mit anderen Jokern gemeinsam zählt sie als Vierzehn (14).



BLACK HAT

Die Black-Hat-Karte verhält sich wie ein Joker. Außerdem ändert sich die Stichbedingung, wenn sie im Spiel ist: dann gewinnt die niedrigste Kombination an Karten. Gleichstand wird gleich behandelt, später gespielte Karten von gleichem Rang gewinnen (zählen als niedriger).

Der/die GewinnerIn muss dann entweder alle gespielten Karten (inkl. Black Hat) oder den Black Hat und die gleiche Anzahl Rangkarten (nicht Joker) nehmen, wie ausgespielt wurden, auf die Hand nehmen. Der Rest bleibt gleich, der/die GewinnerIn bewegt Figuren und ist AusspielerIn für den nächsten Stich.

Wenn der Black Hat gespielt wird, muss er in einer Kombination von gleicher Anzahl gespielt werden, wie der/die AusspielerIn vorgegeben hat (nicht einzeln, außer es wurde eine Einzelkarte vorgegeben). Wenn der Black Hat die letzte Karte eines/einer SpielerIn ist und die AusspielerIn mehrere Karten ausgespielt hat, muss der/die SpielerIn mit dem Black Hat passen. (Das ist der einzige Zeitpunkt, zu dem Passen erlaubt ist.)

Es gibt keine Farben wie in einem traditionellen Stichspiel. Die Farben der Karten entsprechen ihren Punkten.



Beispiel 1: Die Ausspielerin spielt den Black Hat aus. Sie kann diese Runde den Stich nicht machen, weil der Black Hat als Vierzehn zählt (wie ein einzeln gespielter Joker). Die niedrigste gespielte Karten gewinnt den Stich und der Spieler muss Karten auf die Hand nehmen.



Beispiel 2: Die Ausspielerin startet mit Black Hat und einer Sieben. Vermutlich werden die MitspielerInnen nur einzelne Karten spielen und die Ausspielerin muss entweder alle Karten auf die Hand nehmen beliebige zwei Karten und den Black Hat (zum Beispiel, 12 und 9 wenn sie hohe Karten mag, oder 4 und 7 wenn sie wenige Punkte mag, oder jede andere Kombination), aber sie gewinnt den Stich und darf auf dem Brett weitergehen.



Beispiel 3: Die Ausspielerin spielt 7+7. Der nächste Spieler spielt eine einzelne 6. Der dritte Spieler spielt 8+Black Hat, die vierte Spielerin spielt 9+9. Die Ausspielerin gewinnt den Stich und sammelt Karten ein wie oben beschrieben. In dieser Runde wurde ein Paar ausgespielt, damit kann die einzelne Karte nicht gewinnen, und der Black Hat ändert die Regeln, sodass das niedrigste Paar gewinnt.



Beispiel 4: Die Ausspielerin spielt 8+8+8, die nächsten beiden folgen mit 5 und 7. Die letzte Spielerin hat den Black Hat und eine andere Karte (13). Sie kann nicht den Black Hat spielen, weil sie nicht drei gleiche Karten spielen kann, und darf nicht passen, weil der Black Hat nicht ihre letzte Karte ist. Deswegen muss sie die 13 spielen. Die Ausspielerin gewinnt den Stich.



Beispiel 5: Die Ausspielerin spielt 13, der zweite den Black Hat (14), der dritte 13, die vierte einen Joker (14). Der dritte Spieler nimmt eine einzelne 13 und den Black Hat, oder alle Karten. Es ist nicht erlaubt, den Black Hat und einen Joker zu nehmen.

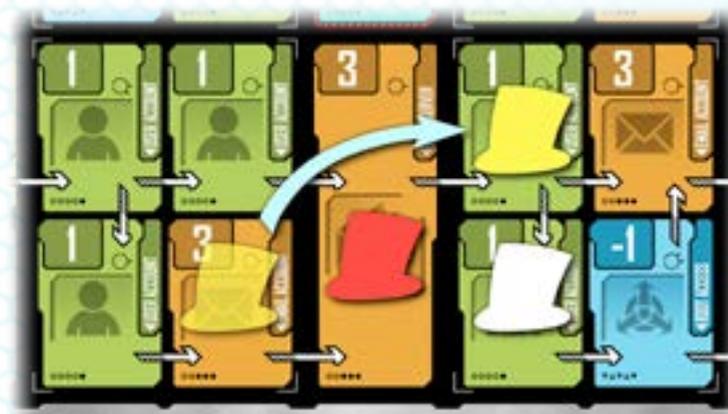


Beispiel 6: Die Ausspielerin spielt 2+2, der zweite 2+2, der dritte 8, die vierte 2+Black Hat. Die vierte Spielerin gewinnt den Stich, weil sie die letzte war, die zwei Zweien gespielt hat. (Das ist vermutlich ein sehr guter Zug, weil sie dann 5 Karten von Rang 2 hat, die keine Punkte bringen, aber fast sicher einen Stich erlauben.)

HACKEN (BEWEGUNG)

Auf jedem Feld (ausgenommen „Internet Cafe“ und „Public Server“) darf nur eine Spielfigur stehen.

Die SpielerInnen bewegen die Spielfiguren um ein freies Feld entlang der Pfeile. Wenn ein Feld dabei von einer Spielfigur besetzt ist, wird es übersprungen. Das kann auch mehrmals direkt hintereinander passieren. In anderen Worten bewegt man eine Spielfigur immer auf das nächste leere Feld auf einem Pfad entlang der Pfeile. Man kann nur ganze Pfeile verwenden (Schaft und Spitze müssen beide vorhanden sein.)



Spielfiguren werden nur vom Spielfeld entfernt, wenn der Verfolger sie fängt (siehe die optionale Verfolgerregel auf Seite 10).

Wenn ein/e SpielerIn eine Figur bewegen muss, es aber nicht kann (weil alle eigenen Spielfiguren blockiert sind – zum Beispiel auf HoneyPot oder Denial-of-Service – UND keine gegnerischen Spielfiguren auf einem negativen Feld stehen), muss der/die SpielerIn eine Karte ziehen.

TYPES OF SPACES



Internet Cafe, Public Server – Die Spielfiguren starten hier.



Router, Database Server, Cell Phone – Ein Standardfeld.



Critical Asset – Das Ziel: Wenn eine Spielfigur es betritt, endet das Spiel.



Denial-of-Service – Ein Angriff. Der/die SpielerIn, dem die Spielfigur gehört, die auf dieses Feld kommt, darf irgendeine andere Spielfigur (nicht dieselbe, die das Feld betreten hat) zurück auf „Internet Cafe“ oder „Public Server“ stellen (nach Wahl). Dabei dürfen aber auch nicht von einem/einer SpielerIn beide Spielfiguren auf dem selben Feld stehen („Internet Cafe“ oder „Public Server“). Die Spielfigur, die Denial-of-Service betreten hat, ist auf diesem Feld blockiert bis zum Ende des Spiels. Denial-of-Service ist die einzige Möglichkeit, (andere) blockierte Spielfiguren (auf einem „HoneyPot“- „FBI Server“- oder einem anderen „Denial-of-Service“-Feld) wieder zu bewegen.



FBI Server – Teil der optionalen Verfolgerregel. Details sind im Abschnitte **OPTIONALE REGELN**. Wenn die Regeln nicht in Effekt sind, verhält es sich wie ein normaler HoneyPot.



HoneyPot – Die Spielfigur, die den HoneyPot betritt, ist dort blockiert und bewegt sich den Rest des Spiels nicht mehr (folgende Spielfiguren springen einfach über das Feld drüber, wie sonst auch bei besetzten Feldern).



Exploit – Jedes Mal, wenn eine Spielfigur auf das Exploit-Feld kommt, kann der/die SpielerIn, dem sie gehört, den Wert eines beliebigen Felds um eins erhöhen oder erniedrigen. Dazu wird ein Exploit-Marker mit der entsprechenden Seite nach oben auf dieses Feld gelegt.



Randomizer – Wenn eine Spielfigur den Randomizer betritt, darf der/die SpielerIn, dem er gehört, ein zufälliges Plättchen ziehen. Wenn er/sie das tut, muss er/sie es auf das Spielbrett legen. Spielfiguren, die schon auf dem Spielbrett stehen, werden auf das entsprechende Feld auf das neue Plättchen gestellt. Felder mit speziellen Eigenschaften werden dabei ausgeführt, wobei man links oben anfängt und im Uhrzeigersinn die Felder auf dem neuen Plättchen durchgeht.

RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn nach einem Stich eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1) ein oder mehrere Spieler haben keine Karten mehr
- 2) eine Spielfigur ist auf „Critical Asset“ angekommen (Spielende)
- 3) keine Spielfigur kann sich mehr bewegen (Spielende)

Am Rundenende findet eine Wertung statt. Danach werfen alle Spieler ihre restlichen Karten ab und, wenn das Spiel noch nicht aus ist, wird eine neue Runde gestartet.

WERTUNG

Eine Rundenwertung ist die Summe der Werte auf den Karten, die die SpielerInnen noch auf der Hand halten, und der Position der Spielfiguren auf dem Brett. Jede Karte hat eine gewisse Anzahl an Punkten und jede Spielfigur trägt so viel Punkte bei, wie auf dem Feld stehen, auf dem sie sich befindet (Spuren, die man auf dem Server hinterlassen hat). Wenn man dabei weniger als null Punkte schreiben würde, bekommt man null Punkte.

Die Rundenpunkte werden auf dem Punktbrett über mehrere Runden zusammengezählt.

SPIELENDE

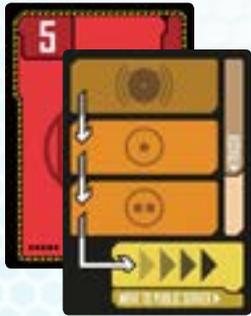
Wenn das Rundenende dadurch ausgelöst wird, dass eine Spielfigur auf „Critical Asset“ landet oder alle Spielfiguren blockiert sind, endet das Spiel nach einer letzten Rundenwertung. Der/die SpielerIn mit der **niedrigsten** Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der/die SpielerIn mit weniger Punkten in der letzten Rundenwertung.

2-SPIELER-VARIANTE

Ein Roboter spielt als dritter Spieler mit. Dieser Roboter wird immer von der Person gesteuert, die nicht ausspielt (Ausnahme: in der ersten Runde von dem/der SpielerIn **ohne** den Black Hat). Der Roboter ist immer als zweiter dran; in anderen Worten, die Spielreihenfolge ist immer AusspielerIn, Roboter, anderer/andere SpielerIn. Wenn der Roboter einen Stich macht, bewegt er eine Spielfigur genau so wie es ein/eine SpielerIn machen würde und bleibt unter der Kontrolle der selben Person.

- Alle Roboterkarten liegen immer offen.
- Der Roboter kann gewinnen. In diesem Fall sollten sich die SpielerInnen schämen.
- Der Roboter kann das Spiel beenden.
- Der Roboter kann auch alle Spezialaktionen ausführen.
- Es wird nicht empfohlen, mit Verfolger und Roboter zu spielen, weil das das Spiel aus der Balance bringt.

OPTIONALE REGELN



VERFOLGER

Der Verfolger wird dadurch ins Spiel gebracht, dass eine Spielfigur einen „FBI Server“ betritt. Diese Spielfigur ist auf dem „FBI Server“ blockiert und kann ihn nicht verlassen. Der Verfolger startet auf der separaten Verfolgerkarte; nach ein paar Schritten betritt er das Spielbrett über den „Public Server“. Jedes Mal, wenn ein/e SpielerIn, der/die eine Spielfigur auf einem „FBI Server“ hat, einen Stich macht, wird zusätzlich zur eigenen Spielfigur auch der Verfolger bewegt.

Wenn der Verfolger die Verfolgerkarte verlässt, wird sie umgedreht – auf der Rückseite ist das Gefängnis. Sobald der Verfolger das Spielbrett betreten hat, kann er in jedes benachbarte Feld gezogen werden, auch besetzte, unabhängig von den

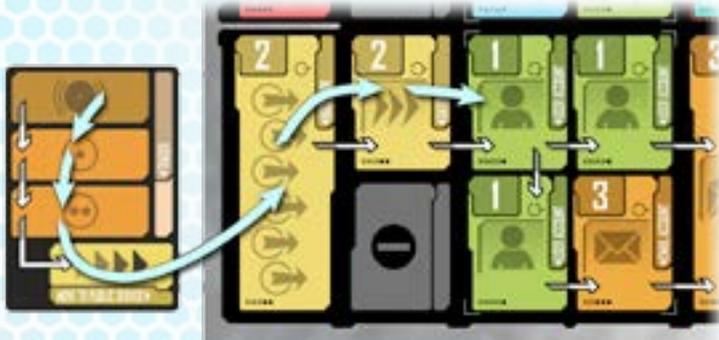
Pfeilen (nur nicht auf das „Internet Cafe“, die dunkelgrauen Felder oder aus dem Spielbrett hinaus). Der Verfolger ignoriert auch Blockade-Effekte, d.h. er kann einen Honeypot verlassen. Er darf aber nicht zurück (näher an die Startfelder) gezogen werden, höchstens seitwärts.

Falls der Verfolger ein Feld betritt, auf dem sich eine Spielfigur befindet, wird sie vom Spielbrett genommen und ins Gefängnis („Tracer Jail“) gesetzt (das in der Wertung 5 Punkte zählt). Spielfiguren können das Gefängnis nicht verlassen, nicht einmal durch einen „Denial-of-Service“-Effekt. Es können beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig im Gefängnis sein.

Der Verfolger besetzt ein Feld genau wie jede andere Spielfigur. Daher kann eine andere Spielfigur über den Verfolger springen – das ist aber oft gefährlich.

Falls der Verfolger ein „Critical Asset“ betritt, endet das Spiel.

Den Verfolger zu bewegen zählt nicht als Bewegung einer eigenen oder fremden Spielfigur; wenn ein/e SpielerIn keine eigene oder fremde Spielfigur bewegen kann, muss er/sie eine Karte ziehen (siehe STICHE Punkt c).



WENIGER ZUFALL

Wenn das Glück eine geringere Rolle spielen soll, kann man die Karten reduzieren, wenn weniger als sechs Personen spielen. Für jede Person weniger als das Maximum (6) werden eine Karte von jedem Rang sowie ein Joker entfernt, bis zu einem Minimum von vier Karten pro Rang und drei Jokern. Es spielt immer genau ein Black Hat mit.

Man kann auch weniger Karten austeilen, nachdem eine Spielfigur den „Honeypot“ betreten hat. An Rundenanfängen nach so einem Ereignis teilt man nur halb so viele Karten wie sonst (also nur 5 Karten) aus. Dies soll den Glücksanteil im kritischen Endspiel reduzieren.

K VARIANTE: BERÜHMTHEIT

Am Spielbeginn zieht jeder/jede SpielerIn geheim eine Berühmtheitskarte. Diese Karten haben Werte von 10 bis 50 und beschreiben das Ausmaß an Berühmtheit, das dem/der HackerIn am angenehmsten ist.

Am Spielende gewinnt der/die SpielerIn, die punktemäßig am nächsten zu dem Wert auf der Berühmtheitskarte ist. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die unter dem Wert geblieben ist.

Beispiel: Die Spielerinnen zogen die Berühmtheitskarten mit den Werten 15, 35 und 40 und beendeten das Spiel mit 12, 37 und 38 Punkten. Sowohl die zweite und dritte Spielerin haben nur 2 Punkte Abstand zu ihrem Ziel, aber die dritte Spielerin gewinnt, weil sie unter ihrem Zielwert blieb.

Mit großem Dank an unsere ÜbersetzerInnen

Niederländisch: David Van Uffelen

Finnisch: Tomi Vainikka

Deutsch: Thomas Klausner

Italienisch: Fabio Piovesan

Norwegisch: Tor Edvin Dahl

Portugiesisch: Jose Jacome

Russisch: Lena Cook

Spanisch: Federico Abella

Schwedisch: Kriss Andsten

Unsere wunderbaren Kickstarter Unterstützer und unsere unbezahlbaren Spieletester.

Familie De Cassan, Markku Hannula, Eemeli Häkkinen, Harry-Pekka Kuusela, Kari Lakoma, Ronja Lannder, Bert Menting, Väinö Multamäki, Olli Numminen, Tatu Pekkarinen, Jörn Sierwald, Jason Soles, Martin Sugianto, Mark Swenholt, Timothy J. Watkins, Kalifornia Jani, Overworld Games & viele andere!

Die vollständige Liste der Danksagungen ist online zu finden unter:
www.arcticunion.net/BH-thanks



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



CREDITS

SPIELDESIGN: Timo Multamäki

CO-DESIGN & REBELN: Thomas Klausner

GRAPHISCHES DESIGN: Scott Everts & Jere Kasanen

ZEICHNUNGEN: Juha Salmijärvi & John Lewis