

BLACK HAT

Un gioco di
Timo Multamäki

BLACKHAT

Un gioco da tavolo a prese per 2-6 giocatori. Hackerate il sistema e rubate i dati prima che qualcuno si accorga della vostra presenza!

2-6 giocatori

Dai 10 anni in su

30-45 minuti

L'informazione deve essere libera, ma si paga a ore...

Nel mondo della sicurezza di rete, un **Black Hat** è un hacker che penetra i sistemi informatici per guadagno personale. Queste canaglie si misurano coi sistemi più sicuri al mondo per il piacere del brivido (e magari per fare un po' di soldi nel mentre). Tuttavia, gli hacker più abili sanno che non si tratta di bucare per primi, ma di scivolare dentro e fuori dal sistema senza lasciare tracce.

Black Hat è un gioco da tavolo a prese per 2-6 giocatori che si gioca in 30-45 minuti. Anche se semplice da imparare, **Black Hat** costringe i giocatori a scegliere con attenzione quali mani vincere e quali perdere al fine di trarre il massimo guadagno exploitando le debolezze del sistema.

La partita si gioca con un mazzo composto da 97 carte numerate 1-13 (il numero è il rango, ci sono sette carte per ogni rango), cinque jolly (🐾), una carta Blackhat (👤), una pedina tracer, tre gettoni a due facce +/-, un tabellone, 8 tessere tabellone a due facce, sei tessere Risorsa Critica, tre pedine ciascuno in sei colori e un foglio di riferimento. La carta Blackhat è uguale su entrambi i lati, in modo che tutti i giocatori sappiano chi ce l'ha in mano.



Le tessere tabellone servono a variare il tabellone. Come il tabellone stesso, sono composte da diversi tipi di elementi che descrivono i sistemi da violare.

C'è un tracciato punti come componente separato.

Le regole opzionali sono contrassegnate in **Blu**. Il Game Designer consiglia di utilizzarle una volta che tutti i giocatori abbiano familiarizzato con le regole base.



PREPARAZIONE

Ogni giocatore mette una pedina su "Backdoor" e "Server Pubblico" sul lato sinistro del tabellone di gioco e uno sul numero zero nel tabellone dei punti. Se è la vostra prima partita, iniziate il primo turno.

Se non state giocando per la prima volta, pescate a caso cinque tessere e mettetele sopra al tabellone, sulle posizioni contrassegnate. Non è necessario riempire tutte le sedi, in quanto il tabellone è completamente giocabile. Le tessere aggiungono varietà e, talvolta, complessità.

Iniziate il primo turno.

OPZIONALE: Se volete diminuire il peso della fortuna nel gioco, potete scegliere di ridurre il numero delle carte quando ci sono meno giocatori del massimo previsto (6). Per ogni giocatore in meno dei 6, rimuovete una carta per ciascun rango e un jolly, fino ad un minimo di quattro per rango e tre jolly. Avrete sempre bisogno di una black hat, in ogni caso.

INIZIO DEL TURNO

Mescolate il mazzo. Girate la carta in cima. Contate tanti giocatori in senso orario, a partire dal giocatore accanto al mazziniere. Date la Blackhat al giocatore su cui finisce il conteggio. Ad esempio, in una partita con 6 giocatori pescando un 1, un 7 o un 13 dareste la Blackhat al giocatore a fianco del mazziniere in senso orario, mentre un 6 o un 12 darebbe la Blackhat al mazziniere. Infine, eliminate la carta utilizzata per l'assegnazione della Blackhat. In alternativa, potete semplicemente inserire a caso la carta Blackhat tra le prime 30. Poi ogni giocatore riceve un totale di 10 carte (tra cui la Blackhat).

Il giocatore alla **destra** del giocatore che ha ricevuto la carta Blackhat è il primo di mano.

MANI

Il giocatore attivo, chiamato il "primo", può giocare una o più carte. Quando gioca più carte, devono essere tutte dello stesso rango. Gli altri giocatori, in senso orario, devono quindi aggiungere anche loro carte alla mano. Possono giocare una carta singola o lo stesso numero di carte del primo, a loro scelta. Dopo che tutti hanno giocato, la mano finisce e il giocatore che ha calato lo stesso numero di carte del primo con il rango più alto vince il turno. Se c'è un pareggio, il giocatore che ha giocato per ultimo vince la mano. Il vincitore diventa il primo della mano successiva.

Le carte giocate nella mano vengono eliminate dal gioco (tranne nei turni Blackhat, vedere a pagina 4).

Il vincitore di una mano è l'hacker più competente e **deve** alternativamente:

- avanzare **una** delle sue pedine sul tabellone
- avanzare **una** pedina avversario che è in un host con valore negativo
- nel caso in cui né a) né b) siano possibili, pescare una singola carta dal mazzo.
(vedere Azioni Hacking, pagina 7).



JOLLY

Un jolly può sostituire qualsiasi altra carta; per esempio si possono giocare due sette e un jolly come tre sette. Se giocato come carta singola vale quattordici (14).



BLACKHAT

La carta Blackhat si comporta come un jolly. Inoltre, quando viene giocata, la mano diventa un "turno Blackhat", in cui la combinazione più bassa del tipo giocato vince la mano. Come sempre possono esserci delle parità, quindi in questo caso le ultime carte calate dello stesso valore sono considerate più forti (più basse). Il giocatore che ha giocato il valore più basso può quindi scegliere di prendere **tutte le carte** giocate e aggiungerle alla sua mano, compresa la Blackhat, o semplicemente prendere **la Blackhat e tante carte non-Jolly quante calate dal primo**, mentre le altre carte giocate vengono scartate come di consueto. Questo giocatore poi diventa il primo della mano successiva, proprio come dopo aver vinto qualsiasi altra mano.

La Blackhat **deve** essere giocata in una combinazione dello stesso numero di carte del primo. Se la Blackhat è l'ultima carta che un giocatore ha in un turno in cui il primo gioca più carte, quel giocatore deve passare. (Questo è l'unico caso in cui è permesso passare.)



Esempio 1: Il primo inizia la mano giocando la Blackhat. Non può vincere quel turno, in nessun modo, dato che la Blackhat vale 14 (sempre, quand'è giocata da sola, come qualsiasi jolly). La carta singola più bassa "vince" e raccoglie.



Esempio 2: Il primo inizia la mano con Blackhat+7. È probabile che tutti giochino solo 1 carta e il primo finisca per raccogliere o tutte le carte giocate, o due carte a scelta e la Blackhat (ad esempio, 12 e 9 se il giocatore vuole carte alte, o 4 e 7 se il giocatore vuole pochi punti, o qualsiasi altra combinazione), ma "vince" la mano e deve avanzare sul tabellone.



Esempio 3: Il primo inizia la mano con 7+7. Il giocatore successivo gioca un 6 singolo. Il terzo giocatore gioca 8+Blackhat. Il quarto gioca 9+9. Il primo (7+7) raccoglie le carte, come specificato dalle regole Blackhat qui sopra. Si tratta di un turno in cui solo le coppie possono vincere. La Blackhat cambia il gioco solo per il fatto che "vince" la coppia più bassa. Il 6 singolo giocato in un turno a coppie non può vincere.



Esempio 4: Il primo giocatore gioca 8+8+8, il secondo un 5, il terzo un 7. L'ultimo giocatore ha la Blackhat e un'altra carta (13). Non può giocare la Blackhat in quanto non può rispondere al tris e la Blackhat non è la sua ultima carta. Deve calare il 13. Il primo giocatore vince ancora.



Esempio 5: Il primo giocatore gioca un 13, il secondo la Blackhat (14), il terzo un 13, il quarto un Jolly (14). Il terzo giocatore raccoglie un 13 singolo e la Blackhat (non ha altra scelta dato che non può prendere il Jolly).



Esempio 6: Il primo giocatore gioca 2+2, il secondo 2+2, il terzo un 8, il quarto 2+Blackhat. Il quarto giocatore raccoglie, in quanto ultimo giocatore a calare una coppia di due in un turno Blackhat. Probabilmente questa è una mossa brillante, perché così ha 5 carte di rango 2, che valgono zero punti, ma sono un poker molto forte da giocare.

AZIONI HACKING (MOVIMENTI)

Su ogni casella ci può essere solo una pedina (ad eccezione di "Backdoor" e "Server Pubblico").

I giocatori di solito muovono le loro pedine di una casella secondo le possibilità consentite dalle frecce. Se una casella adiacente è occupata da una pedina, può essere saltata. Questo si può fare più volte di fila, quindi fondamentalmente potete spostare la vostra pedina nella prossima casella libera su un qualsiasi percorso scelto. Potete seguire solo frecce complete (devono esserci sia l'asta che la punta).



Le pedine possono essere rimosse dal tabellone solo quando il Tracer le elimina (vedere la regola opzionale Tracer a pagina 10).

Quando un giocatore deve muovere, ma non può (tutte le pedine sono bloccate, ad esempio, su HoneyPot o su Denial-of-Service E nessuna delle pedine avversarie è negli slot negativi), **deve** invece pescare una carta.

TIPI DI CASELLA



Backdoor, Public Pubblico – tutte le pedine iniziano la partita da qui.



Host – un componente standard.



Cache – un componente di valore elevato.



Risorsa Critica – l'arrivo: una pedina che entra qui termina la partita.



Denial-of-Service – una casella attacco. Spostate indietro una qualsiasi pedina su "Backdoor" o su "Server Pubblico" (a scelta), tranne la pedina che ha attivato il Denial-of-Service. Si noti che in nessun momento lo stesso giocatore può avere due pedine sullo stesso "Backdoor" o "Server Pubblico". Il giocatore che entra nel Denial-of-Service avrà la propria pedina "bloccata" sulla casella per tutta la durata della partita. Il Denial-of-Service è l'unico modo per muovere di nuovo le pedine bloccate (su un Allarme o su un'altra casella Denial-of-Service).



Allarme – fa parte della regola opzionale Tracer. L'Allarme blocca la pedina lì in modo permanente e attiva il tracer. Nei turni seguenti ogni volta che un giocatore che ha qualche pedina bloccata su un Allarme vince la mano, deve muovere il Tracer, **oltre** a spostare la propria pedina rimanente, se ce l'ha. Se un giocatore non è in grado di muovere le proprie pedine o le avversarie, deve pescare una carta. Spostare il Tracer non conta come movimento delle proprie pedine o delle avversarie.



Honeypot – la pedina che entra nell'honey pot resta intrappolata e non può muoversi per tutta la durata della partita (le pedine successive la saltano semplicemente).

OPZIONALE: regola "Violazione dell'Honey pot". Se un Honeypot viene violato (cioè, se una pedina è entrata in un honey pot) e ci sarà una nuova distribuzione di carte, si dovrà dare la **METÀ** della dimensione della mano normale (in pratica, solo 5 carte) ad ogni giocatore. Questo viene fatto per ridurre il peso della fortuna nel decisivo finale di partita.



Exploit – Ogni volta che un giocatore entra in un exploit, può modificare di uno il valore di un host, in più o in meno. Mettete un gettone adeguato sulla casella.



Randomizer – Ogni volta che un giocatore entra in un randomizer, può pescare una tessera a caso. Se lo fa, deve posarla sul tabellone. Le pedine che erano lì sul tabellone prima vengono messe sul corrispondente host della tessera. Attivate gli host speciali che hanno pedine sopra sulla nuova tessera in senso orario, partendo dall'host in alto a sinistra.

PUNTEGGIO

Se, al termine di una mano si verifica una delle seguenti condizioni, si calcola il punteggio:

- 1) uno o più giocatori finiscono le carte (il TURNO finisce)
- 2) una pedina è sulla casella Risorsa Critica (TURNO e PARTITA finiscono)
- 3) nessuna pedina può muoversi (TURNO e PARTITA finiscono)

I punti turno vengono conteggiati secondo le carte rimaste in mano a un giocatore e le pedine che ha sul tabellone. Ogni carta ha un certo valore in "gettoni Trace" e ogni pedina aggiunge punti in base alla sua casella attuale. I gettoni Trace sono le tracce lasciate hackerando un sistema. Il punteggio minimo è pari a zero (i punteggi negativi vengono arrotondati a zero).

I punti turno vengono accumulati in un punteggio gioco crescente.

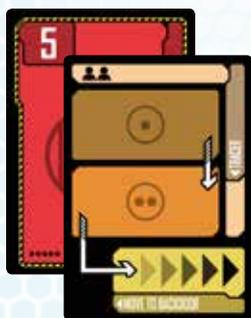
FINE DEL TURNO

Alla fine del turno, tutti i giocatori scartano le carte rimanenti e, se la partita non è ancora finita, si inizia un nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA

Quando una pedina raggiunge la casella Risorsa Critica o tutte le pedine sono bloccate, la partita finisce. Il giocatore con il punteggio gioco più basso vince. In caso di parità, vince chi ha fatto meno punti turno nell'ultimo turno.

REGOLE OPZIONALI AVANZATE



TRACER

Il Tracer si attiva quando una pedina entra nella casella "Allarme". Il segnalino Tracer parte dalla casella speciale Tracer; dopo poche mosse arriverà sulla "Backdoor". Deve essere spostato ogni volta che un giocatore che ha una pedina su Allarme vince una mano.

Dopo che il segnalino Tracer ha lasciato la casella Tracer, può passare a qualsiasi casella adiacente (anche a quelle occupate), ignorando eventuali frecce (non sulle caselle nere e fuori dal tabellone, ovviamente). In ogni caso non può muoversi verso la posizione di partenza; al massimo, può spostarsi lateralmente.

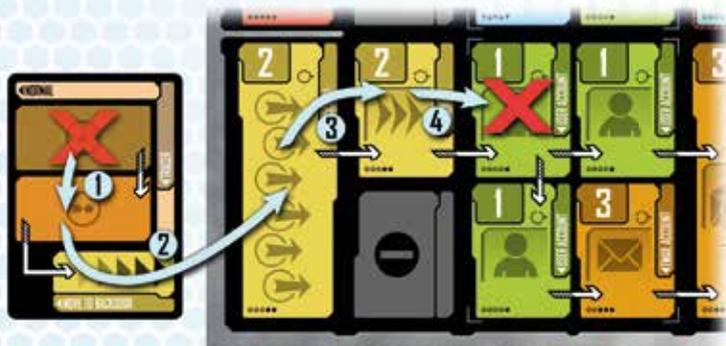
Eccezione: può tornare alla casella da cui è appena arrivato.

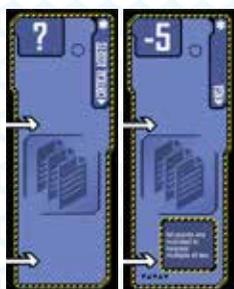
Qualora la mossa finisca su una casella in cui c'è una pedina giocatore, la pedina viene eliminata e messa nella "Tracer Jail" (valore 5).

Se un giocatore non ha più pedine in gioco viene eliminato.

Il Tracer occupa una casella proprio come una pedina giocatore. Un giocatore può saltare oltre, anche se è rischioso.

Se il Tracer arriva su "Risorsa Critica", il gioco finisce.





RISORSA CRITICA SEGRETA

La scatola contiene 6 tessere Risorsa Critica. Prima della partita, mescolatele a faccia in giù e pescatene una a caso. Mettetela, sempre a faccia in giù, sulla Risorsa Critica del tabellone. Verrà girata a faccia in su quando la prima pedina la raggiungerà. Le istruzioni sulla Risorsa Critica annullano le regole standard.

Tessera NSA: si arrotonda verso il multiplo di dieci più vicino. Così -7, -6, -5 diventano -10; -4, -3, ..., 3, 4 diventano 0 e 5, 6, 7 vengono arrotondati a dieci.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

C'è un Robot che fa da terzo giocatore. Questo Robot viene mosso da chi è in svantaggio. (Eccezione: Nel primo turno, dal giocatore senza la Blackhat.) Il Robot è sempre il secondo a calare (cioè, l'ordine di gioco è il primo, il Robot, l'altro giocatore). Se il Robot vince una mano, fa avanzare le sue pedine come qualsiasi altro giocatore e rimane sotto il controllo della stessa persona.

- Tutte le carte del Robot sono sempre visibili (pubbliche).
- È possibile che il Robot vinca. Dovreste vergognarvi di voi, se ciò accadesse.
- Il Robot può far finire la partita.
- Il Robot può anche fare qualsiasi altra azione speciale.
- Si sconsiglia di utilizzare il Tracer con il Robot, in quanto porta a situazioni troppo irregolari.

K VARIANTE: STATUS CELEBRITÀ

All'inizio della partita, ogni giocatore pesca segretamente una carta status. Le carte hanno impressi valori da 10 a 50 e rappresentano il livello di fama dell'hacker.

Alla fine della partita, il giocatore che con i punti è più vicino al valore sulla sua carta status vince. I pareggi si risolvono in favore di chi è al di sotto del suo valore di status.

Esempio: I giocatori pescano carte status con valori di 15, 35 e 40 e terminano la partita con 12, 37 e 38 punti rispettivamente. Sia il secondo che il terzo distano due punti dal loro obiettivo status, ma il terzo giocatore vince perché è rimasto sotto al suo bersaglio.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



CREDITS

DESIGN DEL GIOCO: Timo Multamäki
CO-DESIGNER & EDITOR: Thomas Klausner
DESIGN GRAFICO: Scott Everts & Jere Kasanen
ILLUSTRAZIONI: Juha Salmijärvi & John Lewis
TRADUZIONE ITALIANA: Fabio Piovesan