



BLACK HAT

Et spill av
Timo Multamäki

BLACKHAT

Et stikkspill for 2-6 spillere. Kom deg inn i datasystemet og stjel informasjonen før noen oppdager hvor du er.

2-6 spillere

Fra 10 år

30-45 minutter

Informasjon skal være gratis, men du tar timebetalt...

I nettverdenen er Black Hat en inntrenger som lurer datasystemene for profittens skyld. Disse smartingene prøver seg på stadig mer avanserte sikkerhetssystemer bare for spenningens skyld (pluss litt penger). Men de virkelig smarte inntrengerne vet at det ikke bare er et spørsmål om å komme først, men også å komme seg inn og ut av systemet uten å etterlate seg noen spor.

Black Hat er et stikkspill som spilles på et Brett. Det er for 2-6 spillere og spilletida er 30-45 minutter. Det er lett å lære, men Black Hat tvinger spillerne til å velge hvilke stikk de skal ta og hvilke de skal droppe for å få størst mulig utbytte av de svakhetene som finnes i systemet.

Du spiller med en kortstakk på 97 kort nummerert fra 1-13 (tallet er serien, og det er sju kort i hver serie), med 5 jokere (♣) og 1 Blackhat-kort (♠). Dessuten kommer en sporingsbrikke, tre +/- -markører, et dobbeltsidig Brett, 8 dobbeltsidige Brettutlegg, 6 Critical Asset-pappbrikker, 3 pappbrikker i 6 forskjellige farger og et oppsummeringsark. Blackhat-kortet er likt på begge sider, slik at alle spillerne kan se hvem som har det på hånden.



Brettutleggene brukes til å variere brettet. I likhet med brettet selv, består det av ulike elementer som beskriver systemet dere skal trenge inn i.

Et eget poengbrett følger også med.

Tilleggsreglene er markert med **blått**. Spilldesigneren anbefaler at dere bruker tilleggsreglene straks dere er blitt fortrolige med grunnreglene.



OPPSETT

Hver av spillerne setter 1 brikke på "Backdoor" og 1 på "Public Server" på venstre side av spillebrettet, pluss 1 brikke på tallet 0 på poengskalaen. Hvis dere spiller for første gang, bruk brettet slik det er.

Hvis dere har spilt det før, trekk 5 brettutlegg og plassert dem øverst på brettet på de avmerkete stedene. Det er ikke nødvendig å fylle alle feltene, for spillet er absolutt spillbart uten dem. Brettutleggene skaper variasjon og gjør noen ganger spillet mer komplekst.

Begynn første runde.

VALGFRITT: Hvis du vil gjøre spillet mindre flakspreget, kan du redusere antallet kort når dere er færre enn 6 spillere. For hver spiller under 6, fjern ett kort i hver serie og en joker, ned til minimum 4 i hver serie og 3 jokere. Dessuten trenger du selvfølgelig alltid en Black Hat.

SLIK BEGYNNER DERE

Stokk alle kortene. Trekk det øverste kortet. Tallet på kortet sier hvor mange spillere du skal telle til (begynn med spilleren til venstre for giveren) – og tell med klokka. Gi Blackhat-kortet til den siste spilleren. Eksempel: I et spill med 6 spillere, vil spilleren til venstre for giveren få kortet hvis det første kortet som trekkes er 1, 7 eller 13, mens 6 eller 12 ville gitt det til giveren. Kast kortet som ble brukt ikastebunken. Alternativt kan du stokke Blackhat-kortet inn blant de 30 første kortene. Deretter skal hver av spillerne ha 10 kort (Blackhat-kortet inkludert).

Spilleren til høyre for den som fikk Blackhat-kortet begynner.

STIKK

Den aktive spilleren, kalt "lederen", kan spille ett eller flere kort. Spiller han flere kort, må alle tilhøre samme serie (ha samme tall). De andre spillerne kan nå spille kort etter tur rundt bordet. De kan spille ett kort eller like mange kort som lederen. Etter at alle spillerne har spilt ut kort, avsluttes stikket, og spilleren som spilte det samme antallet kort som lederen og hadde kortet/kortene med det høyeste tallet, vinner runden. Står flere likt, vinner den spilleren som spilte sine kort sist. Vinneren blir lederen i neste stikk.

Kortene som var med i stikket går ut (bortsett fra Blackhat-rundene, se s. 4).

Den som vinner stikket er den beste inntrengeren og MÅ enten:

- flytte EN av sine brikker på brettet,
- flytte EN brikke som tilhører en annen spiller og står på et negativt tall
- hvis verken a) eller b) er mulig, trekke ett kort fra trekkbunken. (Se Inntrengerhandlinger, side 7.)



JOKERNE

Jokeren erstatter et hvilket som helst kort, for eksempel kan 2 syverkort og en joker spilles som 3 syvere. Spilles det alene, har det verdien fjorten (14).



BLACKHAT

Blackhat-kortet oppfører seg som en joker. I tillegg blir dette stikket en Blackhat-runde der den laveste kombinasjonen vinner stikket. Står flere likt er det alltid de sist spilte kortene som vinner. Spilleren som spilte kortet/kortene i lavest verdi kan velge enten å ta alle kortene opp på hånden – inkludert Blackhat-kortet – eller bare ta Blackhat-kortet og så mange ikke-Jokerkort som antallet kort lederen spilte, mens de andre kortene kastes som vanlig. Denne spilleren begynner deretter neste stikkrunde. Når Blackhat-kortet spilles, må det være i en kombinasjon som stemmer med utspillet. Hvis Blackhat-kortet er det siste kortet en spiller har i enrunde der lederen spilte flere kort, må denne spilleren melde pass. (Dette er den eneste gangen det er lov å melde pass.)



Eksempel 1: Lederen begynner med å spille Blackhat-kortet. Han kan ikke vinne runden, fordi Blackhat alltid er 14 (akkurat som jokeren). Det laveste enkeltkortet vinner stikket.



Eksempel 2: Lederen begynner med å spille Blackhat + 7. Vanligvis vil alle da bare spille ett kort, mens den som spilte Blackhat enten tar alle de spilte kortene eller to kort og Blackhat-kortet (for eksempel 12 og 9 hvis spilleren vil ha høye kort, eller 4 og 7 hvis spilleren vil ha få poeng). Uansett vinner lederen med å ta stikket og kan rykke fram på brettet.



Eksempel 3: Lederen spiller 7 + 7. Nestemann spiller en enkel 6. Tredje spiller spiller Blackhat + 8. Fjerde spiller 9 + 9. Lederen (7 + 7) tar stikket, slik det er beskrevet i Blackhat-reglene over. I denne runden kan bare par vinne. Blackhat-regelen gjør at bare det laveste tallet "vinner". Den enslige 6-eren kan ikke vinne.



Eksempel 4: Første spiller spiller 8 + 8 + 8. Siste spiller har Blackhat-kortet og ett annet kort (13). Han kan ikke spille Blackhat-kortet fordi han ikke kan matche serien på 3 kort. Dessuten er Blackhat ikke hans siste kort. Han må spille 13, og førstespilleren tar stikket.



Eksempel 5: Første spiller spiller 13, nummer to Blackhat (14), tredje 13, fjerde joker (14). Tredje spiller tar stikket med sitt 13-kort og Blackhat (han kan ikke ta jokeren).



Eksempel 6: Første spiller spiller 2 + 2, neste spiller 2 + 2, tredje 8, fjerde 2 + Blackhat. Fjerde spiller tar stikket fordi han var den siste som spilte et toerpar i en Blackhat-runde. Dette er et ganske elegant spill som vil føre til at han sitter med 5 kort i verdien 2, hvilket er 0 poeng, men en veldig sterk serie å ha på hånden.

INNTRENGERNE FLYTTER

Det kan bare stå en brikke på hvert felt (med unntak av Backdoor og Public Server).

Spillerne flytte vanligvis brikkene sine ett felt i henhold til de mulighetene pilene gir. Hvis det står noen på et felt, kan brikken bli hoppet over. Dette kan føre til lange hopp, slik at du kan flytte til neste ledige felt langs en serie opptatte felt. Du kan bare følge hele piler (både pilhodet og pilenden må være på plass).



Brikker går bare ut av brettet når Sporeren eliminerer dem (se valgfri regel på side 10).

Når en spiller skal flytte men ikke kan (fordi alle brikkene er blokkert, dvs. på Honeygot eller Denial-of-Service OG ingen av motstandernes brikker står på negative felt), må spilleren trekke et kort i stedet.

TYPER FELT



Backdoor, Public Server – alle brikkene starter her.



Host – en vanlig komponent.



Cache – en meget verdifull komponent.



Critical Asset – mål. En brikke som kommer hit, avslutter spillet.



Denial-of-Service – et angrepsfelt. Flytt en (og bare én) hvilken som helst brikke tilbake til Backdoor eller Public Server. Du velger, men kan ikke flytte brikken som utløste Denial-of-Service. Husk at samme spiller ikke kan ha to brikker på samme Backdoor eller Public Server. Spilleren som flyttet inn på Denial-of-Service vil være "låst" til dette feltet for resten av spillet. Denial-of-Service er eneste mulighet til å flytte låste brikker (ved hjelp av en Alarm eller et annet Denial-of-Service-felt).



Alarm – dette feltet er en del av den valgfrie Sporingregelen. Alarm låser brikken til dette feltet for resten av spillet og aktiverer Sporingen. I alle framtidige runder der en spiller har en brikke på Alarm og vinner sticket, må denne spilleren flytte Sporeren i tillegg til å flytte den brikken han eller hun har igjen. Hvis en spiller ikke kan flytte verken sin egen eller noen av de andre spillernes brikker, må spilleren trekke et kort. Å flytte Sporeren er ikke å flytte sin egen eller en annens brikke



Honeypot – brikken som kommer inn på dette feltet, er fanget her og kan ikke flytte for resten av spillet (de brikkene som kommer senere bare hopper over dette feltet).

VALGFRITT: Hvis en spiller står på Honeypot-feltet og kortene skal deles ut på nytt, del bare halvparten så mange kort (det vil si 5) til alle spillerne. Dermed reduseres flaksen i det avgjørende sluttspillet.



Exploit – Når en spiller kommer hit, kan han eller hun justere verdien av et felt med 1, enten opp eller ned. Legg en +/- markør på feltet.



Randomizer – Når en spiller kommer hit, kan han eller hun trekke ett tilfeldig løst brettutlegg. Hvis spilleren velger å gjøre det, må dette nye utlegget plasseres et sted på brettet. Brikker som allerede sto på brettet, må eventuelt adlyde reglene som gjelder for dette nye feltet. Gjør dette med klokka, og begynn med den som står øverst til venstre på utlegget.

POENGBEREGNING

Hvis følgende situasjon har oppstått etter at et stikk er tatt, blir det poengberegning:

- 1) Hvis en eller flere spillere ikke har flere kort. (Runden slutter.)
- 2) Hvis en brikke befinner seg på Critical Asset. (Både runden og spillet slutter.)
- 3) Ingen av brikkene kan flytte. (Både runden og spillet slutter.)

Spillerne beregner poeng etter hvor mange kort de har igjen på hånden, pluss hvor brikkene står. Hvert kort har et Sporingstall og hver brikke får poeng etter hvilket felt brikken står på. Sporingstallet forteller hvor mange spor spilleren har etterlatt i systemet. Minimum poengsum er null. Negative tall gjøres om til null.

Sluttpoengene etter en runde summeres når spillet er over.

EN RUNDE ER SLUTT

Men spillet er ennå ikke slutt – kast alle kortene og begynn en ny runde..

SPILLET SLUTTER

Når en poengberegning utføres fordi en brikke har nådd Critical Asset eller alle brikkene er blitt blokkert, er spillet over. Spilleren med den laveste sluttsummen vinner. Står flere likt, vinner spilleren med den laveste poengsummen i siste runde.

VALGFRIE REGLER



SPORING

Sporingen utløses ved at en brikke kommer til Alarm-feltet. Sporingbrikken begynner på det spesielle Sporingfeltbrettet, og etter noen runder vil den dukke opp i Backdoor. Den må flyttes hver gang en spiller som står på Alarm vinner stikket.

Etter at Sporingbrikken flytter fra Sporingfeltet, kan den flyttes til et hvilken som helst felt (også felt der det står brikker). Ta ikke hensyn til pilene. Men brikken kan ikke flyttes ut av brettet eller til de svarte feltene. Den kan imidlertid ikke flytte mot startfeltene. Den kan flyttes sidelengs.

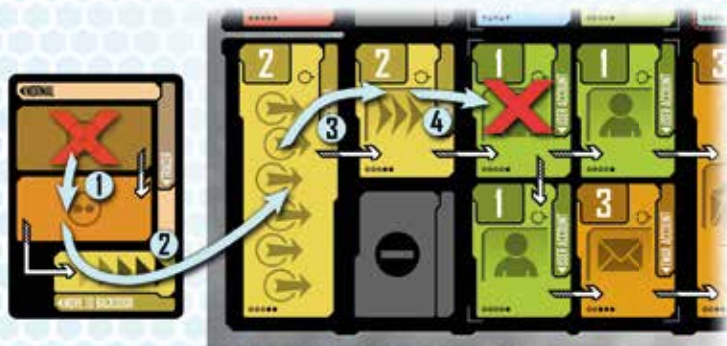
Unntak: Den kan flyttes tilbake til det feltet den nettopp kom fra.

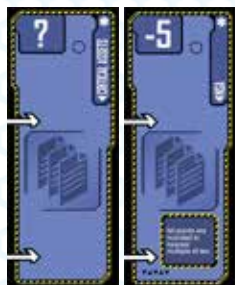
Flytter den til et felt der det står en annen spillerbrikke, blir den eliminert og havner i Sporingfengselet (verdi 5).

Hvis en spiller ikke lenger har noen brikker på brettet, er spilleren ute av spillet.

Sporingsbrikken er en brikke på linje med spillernes brikker. En spiller kan hoppe over den.

Hvis sporingbrikken flytter til Critical Asset, er spillet slutt.





HEMMEGIC CRITICAL ASSET

I esken er det 6 Critical Asset-pappbrikker. Stakk dem før spillet begynner, legg dem med billedsiden ned og trekk en. Legg den, fortsett med billedsiden ned, på Critical Asset på brettet. Den snus først når den første brikken kommer til feltet. Teksten på dette nye Critical Asset-feltet gjelder, dersom det blir konflikt mellom denne teksten og de andre spillereglene.

NSA-pappbrikken: Avrundingen gjøres ned til neste ti-tall. -7, -6 og -5 blir -10, -4, -3 og 4 og 3 blir 0, 5, 6 og 7 blir 10.

VARIANT FOR TO SPILLERE

Den tredje spilleren er en robot. Roboten spilles av den spilleren som ikke er lederen. (Unntak: I første runde spilleren som ikke har fått Blackhat-kortet.) Roboten er alltid spiller nummer to. (Lederen er altså første spiller, deretter roboten.) Hvis roboten vinner stikket, flytter den sine brikker på samme måte som de andre spillerne og kontrolleres av den samme spilleren.

- Alle robotkartene er synlige for begge spillerne.
- Det er mulig for roboten å vinne. Da bør dere skamme dere!
- Roboten kan avslutte spillet.
- Roboten kan også gjøre alle spesialhandlingene.
- Vi anbefaler ikke å kombinere roboten med Sporingstillegget. Det fører til altfor mange merkelige situasjoner.

K VARIANT: STATUSKORT

Før spillet begynner, trekker spillerne et statuskort. Dette kortet har tall fra 10 til 50, tall som står for denne spillerens berømmelse.

Når spillet slutter, vinner den spilleren som får et resultat som er nærmest tallet på sitt eget statuskort. Står flere spillere likt, vinner den som har en sluttsum under statustallet.

Eksempel: Spillerne har trukket kortene med 15, 35 og 40, og spillet slutter med at de får 12, 37 og 38 poeng. De to siste spillerne står likt med en avstand på to, men den tredje spilleren vinner fordi han eller hun ligger under sitt statustall.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



DISSE HAR LAGET SPILLET

SPILDESIGNER: Timo Multamäki
MEDDESIGNER OG REDAKTØR: Thomas Klausner
GRAFISK DESIGN: Scott Everts & Jere Kasanen
ILLUSTRASJONER: Juha Salmijärvi & John Lewis