

BLACK HAT

Um jogo por
Timo Multamäki

BLACKHAT

Um jogo de tabuleiro e de vazes para 2 a 6 jogadores. Hackea o sistema e rouba a informação antes que alguém saiba que entraste!

Jogadores: 2 a 6

Idades: a partir dos 10 anos

Duração: 30 a 45 minutos

A informação deve ser livre, mas tu cobras à hora...

Num mundo de redes seguras, um **Black Hat** é um hacker que derrota sistemas informáticos para seu próprio benefício. Estes mercenários da informação competem entre si contra os sistemas mais seguros do mundo apenas por puro gozo (e provavelmente algum dinheiro à margem). No entanto, os hackers mais experientes sabem que o importante não é ser o primeiro a chegar, mas sim conseguir entrar e sair do sistema sem deixar vestígios, como um fantasma.

Black Hat é um jogo de tabuleiro e de vazes para 2 a 6 jogadores que dura 30 a 45 minutos. Apesar de ser fácil de aprender o **Black Hat** requer que os jogadores planifiquem cuidadosamente quais as vazes que devem ganhar e quais as que devem perder, para melhor explorar as falhas no sistema.

O jogo usa um baralho com 97 cartas numeradas de 1 a 13 (o número representa o valor de cada carta; existem sete cartas de cada), cinco jokers (🃏), uma carta **Black Hat** (🖱️), um peão de deteção, três marcadores de +/- com dois lados, um tabuleiro de jogo, oito marcadores de tabuleiro com dois lados, seis marcadores de Objectivo Crítico, três peões de cada uma das seis cores, uma folha de referência e um tabuleiro de pontuação. A carta de **Black Hat** é igual dos dois lados para que todos os jogadores saibam sempre em que mão está.



Os marcadores de tabuleiro servem para criar variações no tabuleiro de jogo que, tal como o próprio tabuleiro, representam componentes do sistema, que podem ser hackeados.

As regras avançadas opcionais estão marcadas a **azul**, sendo que o criador do jogo apenas recomenda o seu uso quando todos os jogadores estiverem familiarizados com as regras básicas.



PREPARAÇÃO

Cada jogador coloca um peão nas casas “Backdoor” e “Public Server” no lado esquerdo do tabuleiro e o restante peão no zero do tabuleiro de pontos. Se esta for a primeira vez que estás a jogar avança para a o início da ronda.

Se não é a primeira vez que estás a jogar selecciona entre um a cinco marcadores de tabuleiro aleatoriamente e coloca-os em jogo. Estes marcadores servem para criar variações no jogo e por vezes tornam o tabuleiro mais complexo.

Começa a primeira ronda.

OPCIONAL: Se quiseres diminuir o factor sorte do jogo, podes escolher reduzir o número de cartas quando estiverem em jogo menos que o número máximo de jogadores (6). Por cada jogador a menos que seis, retira do baralho um joker e uma carta de cada valor (1 a 13), sendo que no mínimo devem sempre existir três jokers e quatro cartas de cada valor. A carta Black Hat está sempre em jogo.

INÍCIO DA RONDA

Coloca a carta Black Hat de parte e baralha as restantes cartas. Vira a primeira carta e, no sentido dos ponteiros do relógio, conta os jogadores até atingires o valor da carta que viraste, é a esse jogador que entregas a carta Black Hat. Por exemplo: num jogo com 6 jogadores, virar uma carta de valor 1, 7 ou 13 implica entregar a Black Hat ao jogador à tua esquerda, virar uma carta de valor 6 ou 12 implica entregar a Black Hat a quem baralhou. A carta virada ao início é descartada. Alternativamente podes colocar a carta ao acaso entre as primeiras 30 cartas do baralho. De seguida, cada jogador recebe um total de 10 cartas, a contar com a Black Hat, no caso do jogador que a recebeu.

Uma ronda consiste numa série de vazas, o jogador à direita de quem recebeu a Black Hat inicia a primeira vaza.

VAZAS

O jogador que inicia a vaza, o líder, pode lançar uma ou mais cartas, quando lançar mais do que uma carta todas têm de ser do mesmo valor. A vaza prossegue no sentido dos ponteiros do relógio e os restantes jogadores têm de lançar cartas, podem escolher lançar uma só carta ou várias cartas com o mesmo valor entre si. Após todos os jogadores terem lançado cartas a vaza termina e vence o jogador que tenha lançado o mesmo número de cartas que o líder, com um valor superior. Em caso de empate entre um ou mais jogadores, vence quem tenha jogado em último lugar, de entre os jogadores empatados. O vencedor inicia a próxima vaza.

As cartas de cada vaza ficam fora de jogo até à próxima ronda, excepto numa Vaza Black Hat (ver página 4). O vencedor da vaza é o hacker mais competente e **tem de executar uma** das seguintes acções:

- avançar **um** dos seus peões no tabuleiro de jogo;
- avançar **um** dos peões adversários que esteja numa casa com valor negativo;
- caso as acções a) ou b) não sejam possíveis o vencedor da vaza tem de ir buscar uma carta ao baralho (ver Hacking na página 7).



JOKERS

Um joker pode substituir qualquer outra carta, por exemplo dois jokers e um 7 são jogados como se fossem uma tripla de 7. Quando jogado sozinho, um joker vale 14.



BLACKHAT

A carta Black Hat pode ser usada como joker mas, quando entra em jogo, a vaza passa a ser uma "Vaza Black Hat" em que vence quem tiver a jogada com valor mais baixo. Os empates resolvem-se como de costume, o último jogador a lançar cartas, de entre os empatados, é o vencedor. O vencedor de uma vaza Black Hat escolhe entre recolher **todas as cartas** jogadas nesta vaza, **ou então recolher a Black Hat mais um número de cartas igual ao do líder** da vaza. Pode escolher estas cartas

de entre todas as que foram lançadas mas não pode recolher quaisquer jokers, mesmo que o líder tenha jogado jokers. As restantes cartas são descartadas e este jogador é o líder da nova vaza.

Quando a Black Hat é jogada **tem** de ser jogada numa combinação igual à do líder da vaza, o jogador que inicia a vaza. Se a Blackhat é a última carta de um jogador numa rodada que é iniciada por um par ou mais, este jogador tem de passar a vez (este é o único caso em que é permitido passar).



Exemplo 1: O líder começa a vaza lançando a Black Hat. Ele nunca poderá ganhar esta vaza porque a Black Hat jogada sozinho, vale 14 pontos como um joker jogado sozinho. A carta mais baixa vence a rodada e recolhe cartas por ser uma vaza Black Hat.



Exemplo 2: O líder lança um par, a Black Hat e um 7. É provável que os restantes jogadores lancem apenas uma carta cada e assim o líder acaba por recolher todas as cartas ou apenas duas cartas e a Black Hat (um 12 e um 9, se quiser cartas altas, ou um 4 e um 7 se quiser o menor número de pontos de detecção), no entanto “ganha” a vaza o que lhe permite avançar no tabuleiro.



Exemplo 3: O líder começa a vaza com um par de 7. O jogador seguinte lança um 6 solto. O terceiro jogador lança a Black Hat e um 8. O quarto lança um par de 9. O líder vence esta vaza e recolhe cartas. Por ser um jogada iniciada por um par, apenas outro par pode vencer, e como a Black Hat inverte a vaza, o menor vence, ou seja, o par de 7. O 6 solto não pode vencer uma rodada de pares.



Exemplo 4: O líder lança uma tripla de 8, o segundo um 5, o terceiro um 7. O último jogador lança um 13. Ele não pode lançar a Black Hat porque não consegue conjugar uma tripla e como a Black Hat não é a última carta é obrigado a lançar cartas, neste caso um 13, mesmo que não lhe seja conveniente. O líder vence a vaza.



Exemplo 5: O líder lança um 13, o segundo jogador lança a Black Hat (14), o terceiro lança um 13, e o quarto lança um joker (14). A vaza é do terceiro jogador, que tem de recolher a Black Hat e um 13 pois não se podem recolher jokers.



Exemplo 6: O líder lança um par de 2, o segundo a jogar lança um par de 2, o terceiro lança um 8, e o quarto lança um 2 e a Black Hat. Vence o par de 2 do quarto jogador porque foi o último a jogar. Como esta é uma vaza Black Hat este terá de recolher cartas. Provavelmente uma boa jogada pois pode recolher cinco 2, que têm valor zero em detecção e podem ser lançados em conjunto ou em combinações.

HACKING (MOVIMENTO)

Em cada casa do tabuleiro só pode existir um peão (excepto nas casa "Backdoor" e "Public Server").

Normalmente os jogadores movem os seus peões uma casa de cada vez, de acordo com as ligações indicadas pelas setas no tabuleiro. Se a casa adjacente estiver ocupada, o jogador pode saltar essa casa e avançar para a seguinte, podendo até saltar varias casa numa mesma jogada. O jogador pode escolher o percurso desde que as ligações estejam assinaladas por setas completas (ao usar os marcadores de tabuleiro podem vir a existir setas incompletas que deixam de ser válidas).



Um peão só pode ser removido do tabuleiro quando for apanhado pelo Peão de Detecção (ver regras opcionais na página 10).

Quando um jogador tem de avançar mas não pode (todos os seus peões estão bloqueados, por exemplo nas casas "Honeypot" ou "Denial of Service" e também nenhum dos peões adversários está numa casa com valor negativo), a acção do jogador passa a ser **obrigatoriamente** ir buscar uma carta ao baralho.

SOORTEN TEGELS



Backdoor (Porta de Serviço) – Todos os peões começam o jogo aqui.



Host (Hospedeiro) – Um componente standard.



Cache (Cachê) – Um componente valioso.



Critical Asset (Recurso Crítico) – Este é o objectivo, quando um peão chega a esta casa o jogo termina.



Denial-of-Service (Negação de Serviço) – Um ataque. O jogador cujo peão entrar nesta casa, pode mover qualquer outro peão, excepto este, de novo para a casa “Backdoor” ou “Public Server”, à sua escolha, no entanto, nenhum jogador pode ficar com ambos os peões na mesma casa. O peão que entrou nesta casa fica bloqueado. Esta é a única forma de mover um peão bloqueado numa casa de Alarme ou noutra casa de Negação de Serviço.



Alarm (Alarme) – Esta casa é parte da Regra de Detecção opcional. O alarme bloqueia o peão que a activa. Após activado o alarme, sempre que este jogador tiver de mover um peão, move também o peão de detecção. Se não for possível mover o seu outro peão ou um dos peões adversários, este jogador deverá ir buscar uma carta ao baralho. O peão de detecção avança sempre, mesmo quando o jogador que controla este peão tem de ir buscar uma carta ao baralho, este peão não conta como hacking (movimento) após ganhar uma vaza.



Honeytrap (Armadilha) – O peão que entrar na armadilha fica bloqueado e não se pode mover até ao final do jogo, os restantes peões simplesmente saltam esta casa.

OPCIONAL: A regra de “Ultrapassar a Armadilha”, se a armadilha for ultrapassada, ou seja um peão já entrou nesta casa, na próxima vez que forem distribuídas cartas aos jogadores apenas é distribuído metade do número que tem sido distribuído normalmente durante a sessão. Desta forma reduz-se o factor sorte na parte crítica e final do jogo.



Exploit (Explorar) – Quando um jogador entra numa casa de Explorar, pode modificar o valor de uma casa Hospedeiro, acrescentando ou retirando um ponto. Coloca um marcador de +/- consoante apropriado.



Randomizer (Aleatória) – Quando um jogador entra na casa Aleatória pode retirar um marcador de tabuleiro ao acaso. Se escolher retirar um marcador deverá então colocá-lo no tabuleiro. Escolhe uma zona da mesma dimensão, os peões que estiverem nessa zona passam a estar nas casas correspondentes deste marcador. Casas com acções especiais, que passem a ter peões, são activadas segundo o sentido dos ponteiros do relógio, a começar na casa do canto superior esquerdo.

PONTUAÇÃO

Efectua-se uma contagem de pontos, quando se verificar uma das seguintes condições, no final de uma vaza:

- 1) um ou mais jogadores ficaram sem cartas na mão (termina a RONDA);
- 2) um peão entra na casa de Recurso Crítico (termina a RONDA e o JOGO);
- 3) nenhum peão poderá vir a mover-se (termina a RONDA e o JOGO).

Em cada ronda contam-se os Pontos de Detecção de cada carta que restar na mão dos jogadores (ver anatomia de uma carta na página 3) e cada peão em jogo no tabuleiro acumula ou subtrai pontos de acordo com o valor da casa onde se encontra. Estes Pontos de Detecção são os vestígios deixados quando se faz hacking a um sistema. O valor mínimo é zero (valores negativos são arredondados para zero).

Os pontos de cada ronda vão acumulando durante o jogo.

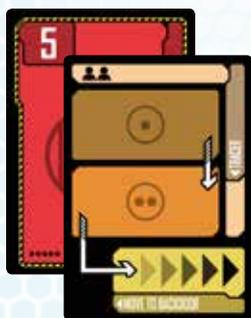
FIM DA RONDA

No final de uma ronda todos os jogadores descartam as cartas que têm na mão, após a contagem dos pontos, e se o jogo não tiver terminado baralham-se as cartas e inicia-se uma nova ronda.

FIM DO JOGO

Quando todos os peões estão bloqueados ou um peão chega ao Recurso Crítico o jogo termina, após a contagem de pontos dessa rodada. Vence quem tiver menos pontos, em caso de empate, vence o jogador com melhor pontuação na rodada anterior, de entre os empatados.

REGRAS AVANÇADAS OPCIONAIS



DETECÇÃO

O peão de detecção é activado e entra em jogo na casa "Tracer" (Detecção), quando um peão de um jogador entra na casa de Alarme. Ao fim de algumas jogadas chegará à Porta de Serviço. Este peão é movido sempre que o jogador que activou o alarme ganhar uma vaza.

Após entrar no tabuleiro, este peão pode mover-se para qualquer casa adjacente (mesmo que esta esteja ocupada), pode até ignorar as setas, mas não pode entrar nos espaços vazios (as casas negras) do tabuleiro. O peão de detecção não pode recuar, devendo sempre avançar em direcção ao objectivo, o Recurso Crítico, mas pode no

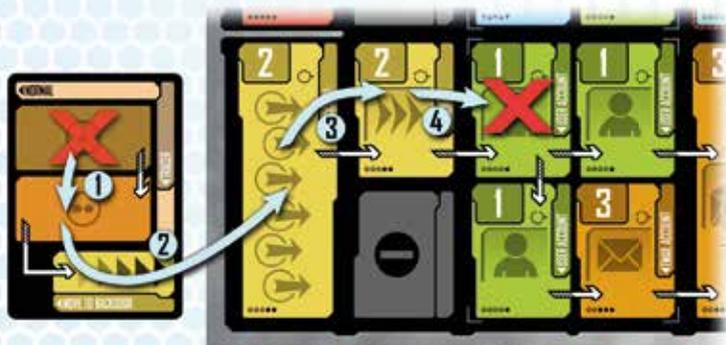
entanto mover-se lateralmente, e pode até regressar a uma casa previamente ocupada na lateral.

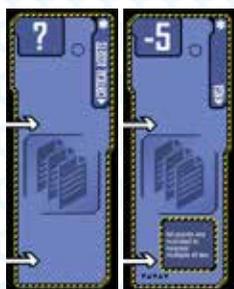
Caso este movimento termine numa casa ocupada por um peão de um jogador, esse peão será eliminado, colocando-o na "Trace Jail" (Prisão de Detecção) que vale 5 pontos.

Se um jogador não tiver mais peões em jogo é eliminado.

O peão de detecção ocupa o espaço de uma casa e um outro peão poderá saltar por cima dessa mesma casa, embora esta seja uma manobra arriscada.

Se o peão de detecção chegar ao Recurso Crítico o jogo termina.





RECURSO CRÍTICO SECRETO

O jogo contém seis marcadores de Recurso Crítico. Antes de começar o jogo baralho-s e escolhe um aleatoriamente. Sem ver, coloca-o de face voltada para baixo, por cima do Recurso Crítico do tabuleiro. O texto nestes marcadores tem precedência sobre as regras normais.

MARCADOR DA N.S.A.: O marcador da N.S.A. altera a contagem de pontos, os arredondamentos são feitos ao múltiplo de 10 mais próximo. Exemplo: -7, -6, -5 passam a -10; -4, -3, ..., 3, 4 passam a 0; 5, 6, 7 passam a 10.

VARIANTE PARA 2 JOGADORES

Quando o jogo for jogado por apenas dois jogadores entra em jogo um Robot. Este Robot é sempre controlado pelo jogador que NÃO é o líder (excepto na primeira vaza de uma ronda, em que é controlado pelo segundo jogador). O Robot é sempre o segundo a jogar, a ordem de cada vaza é: líder, Robot, segundo jogador. Se o Robot ganhar uma vaza o jogador que o controla avança os peões do Robot tal como faria um jogador normal.

- Todas cartas do Robot estão sempre visíveis.
- O Robot pode terminar o jogo.
- O Robot pode ganhar o jogo, para embaraço dos jogadores.
- O Robot pode também executar qualquer acção especial (activar o alarme, etc.)
- Não é aconselhado usar as regras de Detecção e o Robot ao mesmo tempo pois pode quebrar o equilíbrio do jogo e causar situações de grande desvantagem.

K VARIANTE: ESTATUTO DE CELEBRIDADE

No início do jogo cada jogador retira aleatoriamente, em segredo, uma carta de estatuto de celebridade. Estas cartas têm um valor entre 10 e 50 e representam o valor de atenção a que cada hacker está habituado.

No final do jogo, o jogador que estiver mais próximo do valor da sua carta de estatuto de celebridade vence o jogo. Em caso de empate ganha quem estiver abaixo desse valor em vez de estar acima, se mesmo assim estiverem empatados, ganha quem, de entre os jogadores empatados, esteve mais próximo na rodada anterior.

Exemplo: Num jogo com três jogadores são escolhidas as cartas 15, 35 e 40. O jogo termina com 12, 37 e 38 pontos respectivamente. Ambos os segundo e terceiro jogadores estão a 2 pontos do objectivo mas vence o terceiro jogador por estar abaixo do objectivo.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



CRÉDITOS

DESIGN DE JOGO: Timo Multamäki
CODESIGNER & EDITOR: Thomas Klausner
DESIGN GRÁFICO: Scott Everts & Jere Kasanen
ARTE: Juha Salmijärvi & John Lewis