

BLACK HAT

Идея и дизайн игры
Timo Multamäki

ВЗЛОМЩИК

Карточная игра со взятками для 2-6 игроков. Взломай систему и укради информацию до того, как кто-нибудь обнаружил пропажу!

2-6 игроков

Возраст от 10 лет и старше

30-45 минут

Информация хочет быть бесплатной, но у тебя почасовая оплата...

В мире системной защиты, **Взломщиком** называют того, кто осуществляет несанкционированный доступ к закрытым для него информационным ресурсам и частям системы с целью собственного обогащения. Эти любители поживиться информацией за чужой счет противопоставляют себя самым защищенным системам в мире в большинстве своем только ради удовольствия (и может быть, для получения небольшого дохода на стороне). Как бы то ни было, хакеры со стажем знают, что вопрос не в том, кто взламывает систему первым, а в том, как сделать это незаметно, не оставляя даже малейшего намека на то, что ты там был.

Взломщик- карточная игра со святками продолжительностью 30-45 минут для 2-6 игроков. Несмотря на то, что она легка в обучении, **Взломщик** заставляет игроков внимательно выбирать разыгрываемые карты для того, чтобы выигрыш или проигрыш мог принести наибольшую выгоду, одновременно выявляя уязвимые места в защите системы.

Игровая колода состоит из 97 карт, пронумерованных от 1 до 13 (цифра определяет достоинство карты), где каждый ранг имеет 7 карт, 5 шутов (♠), одна карта "Взломщик" (♣), одна фишка-трассировщик, 3 двухсторонних +/- маркеров, игровое поле, 8 двухсторонних карточек (тайлов), 6 карточек "Критический Актив", 3 фишки каждая из которых шести различных цветов и листок-справка. Карта "Взломщик"-двухсторонняя, таким образом каждый из игроков знает у кого она на руках.



Карточки (тайлы) игрового поля используются для его видоизменения. Также как и игровое поле, они включают различные элементы, таким образом изображая систему, которую подлежит взломать.

"Счетчик" является отдельным составляющим игры.

Дополнительные условия игры окрашены в **голубой цвет**. Автор игры рекомендует использовать дополнительные правила игры только после того, как игрокам станет хорошо известен механизм игры по основным правилам.



РАСКЛАДКА

Каждый игрок ставит фишку своего цвета на “Черный вход” и “Общественный Сервер”, расположенные слева от игрового поля и одну на цифру “0”, расположенную на счетном поле. Если ты новичок- начинайте игру с первого раунда.

Если ты уже заядлый игрок, наугад выбери до 5 карточек а расположи их на поверхности игрового поля согласно разметки на поле. Нет особой необходимости в заполнении всех отмеченных мест-игровое поле и без этого вполне пригодно для игры. Карточки (тайлы) видоизменяют игровое поле, внося в нее элемент сложности.

Начни первый раунд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ: Чтобы свести возможность случайного выигрыша к минимуму, рекомендуется уменьшить количество карт в игре, особенно когда участвуют менее чем максимальное количество игроков (6). Если в игре участвуют менее 6 игроков, изымите по одной карте каждого ранга включая шута, оставляя как минимум до 4-х карт каждого ранга и 3 шута в игре. В игре вам всегда будет нужна карта “Взломщик”.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перетасуй карты. Начни раздавать карты сверху. По ходу часовой стрелки начни раздачу карт с игрока, сидящего рядом с раздающим (дилером). Вручи карту “Взломщик” последнему игроку. Например: в игре из 6 игроков, раздача карт с номинацией 1, 7 или 13, карта “Взломщик” будет вручена игроку, сидящему рядом с раздающим по направлению часовой стрелки, в то время как раздача карт с номинацией 6 и 12 принесет карту “Взломщик” раздающему(дилеру). Оставшиеся карты, использованные для раздачи карты ‘Взломщик’, необходимо отложить в сторону. В качестве альтернативы, вы можете положить карту “Взломщик” сверху 30-ти карт. Затем каждый из игроков получает в общей сложности по 10 карт от раздающего (включая карту “Взломщик”).

Игрок, сидящий по правую сторону от владельца карты “Взломщик”, начинает розыгрыш (взятку).

РОЗЫГРЫШ

Активный игрок, которого зовут “лидер”, может разыграть 1 или более карт.

Когда в розыгрыше участвуют несколько карт, они все должны быть одинакового ранга.

Остальные игроки, сидящие по часовой стрелке, тоже должны участвовать в розыгрыше (взятке). По выбору, они могут использовать только 1 карту или такое же количество карт, которое разыграл “лидер”. После того как каждый игрок отыгрался, розыгрыш закончен, и игрок, использовавший такое же количество карт что и “лидер” с картами по старшинству, выигрывает этот раунд. Если на кону ничья, выигрывает тот, кто последний участвовал в розыгрыше. Игрок, выигрывавший предыдущий розыгрыш, начинает новый.

Карты, участвовавшие в розыгрыше, изымаются из игры (за исключением раундов с использованием карты “Взломщик”, см. стр.4)

Игрок, выигравший взятку, признается “хакером со стажем” и должен сделать одно из следующих:

- а) продвинуть одну из своих фишек на игровом поле
- б) продвинуть одну из пешек противника, которая находится в клетке с отрицательного номиналом
- с) в случае, если оба из вышеупомянутых действий, а) не приемлемы, б) невозможны, возьми одну карту из колоды. (см. Действия Хакера, стр.7)



ШУТЫ

Шут может заменить любую из недостающих карт; например, две семерки и шут будут рассмотрены как три семерки.

Если карта “Шут” сыграна сама по себе, ее номинал будет равен четырнадцати (14).



ВЗЛОМЩИК

Карта “Взломщик” выполняет ту же роль, что и карта “Шут”.

Дополнительно, когда эта карта в игре, розыгрыш зовется “раунд Взломщик”, где наименьшая комбинация сыгранных карт, является выигрышной. В случае, если на кону ничья, последние карты одинакового номинала, участвовавшие в раунде считаются более сильными (меньшими). Игрок, использовавший карты меньшего номинала в раунде, может взять все карты, участвовавшие в раунде, себе включая карту

“Взломщик”, или оставить у себя только карту “Взломщик” и столько же карт, сколько лидер пустил в игру (за исключением шутов), при этом остальные карты изымаются из игры (сбрасываются) обычным образом. Этот игрок начинает новый розыгрыш таким же образом, как и при выигрыше обычных взяток.

Когда карта “Взломщик” использована, она должна быть сыграна в комбинации, соответствующей “руке” лидера. Если карта “Взломщик” является последней картой раунда, где лидер играет несколько карт, этот игрок пропускает свой ход.

(Это тот единственный случай, когда пропуск хода разрешен)



Пример 1: Лидер начинает раунд, пуская карту “Взломщик” в игру. Не смотря ни на что, ему не удастся выиграть этот раунд, так как номинал карты “Взломщик” будет составлять 14 очков (всегда, когда сыграна в одиночку, так же как и карта “Шут”). Единственная сыгранная карта с наименьшим номиналом “выигрывает” и собирает карты.



Пример 2: Лидер начинает розыгрыш с карты “Взломщик” +7. Вполне вероятно, что каждый игрок положит только одну карту на стол, и тот, к кого была карта “Взломщик”, заберет все сыгранные карты, или две любые карты и карту “Взломщик” (например, 12 и 9, если игрок хочет карты с большим номиналом, или 4 и 7, если игрок хочет карты меньшего достоинства (с меньшим количеством очков), или иные комбинации), но он выигрывает розыгрыш и продвигается по игровому полю вперед.



Пример 3: Лидер начинает розыгрыш с пары 7+7. Следующий игрок кладет на стол одну шестерку. Третий игрок разыгрывает 8+ “Взломщик”. Четвёртый- пару 9+9 Первый игрок (7+7) забирает карты со стола в соответствии с правилами игры, описанными в разделе “Взломщик”. Это двойной раунд, где выигрывают только пары карт. Карта “Взломщик” изменяет игру таким образом, что только пара карт с наименьшим достоинством выигрывает. Единственная 6, сыгранная в раунде парных карт, не имеет шансов на победу.



Пример 4: Первый игрок выкладывает на стол 8+8+8, второй 5, третий 7. Последний игрок имеет на руках карту "Взломщик" и еще одну другую карту (13). Он не может пустить карту "Взломщик" в игру так как он не может продублировать масть трех карт и карта "Взломщик" не является его последней картой. Он должен сыграть 13. Первый игрок снова начинает новую партию.



Пример 5: Первый игрок кладет на стол 13, второй- карту "Взломщик" (14), третий- 13, четвертый- карту "Шут"(14). Третий игрок забирает карту с номиналом 13 и карту "Взломщик" (у него нет другого выбора, так как он не может забрать карту "Шут").



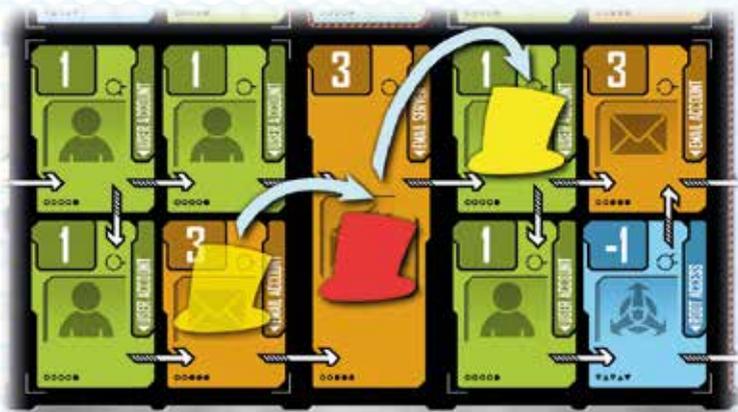
Пример 6: Первый игрок кладет на стол 2+2, второй дублирует его с 2+2, третий-8, четвертый-2+ карту "Взломщик". Четвертый игрок забирает карты, так как он был последним, кто использовал пару двоек в раунде Взломщик. Это можно считать отличным ходом, так как у него на руках пять карт номиналом 2, что означает "0" очков, но в то же время это очень сильная масть в игре.

ДЕЙСТВИЯ ХАКЕРА (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

На каждой карточке разрешается только одна пешка (за исключением "Черный вход" и "Общественный сервер").

Как правило, игроки передвигают свои фишки только на одну клетку (карточку) в соответствии со стрелками на игровом поле. Если соседствующая карточка (тайл) уже занята фишкой другого игрока, разрешается ее перепрыгнуть. Это действие можно повторять несколько раз до тех пор пока фишка игрока не окажется на свободной карточке (тайле) в любом направлении по выбору игрока.

Необходимо следовать только завершенным стрелкам (обе части стрелки- верхушка и основание должны быть видны).



фишки могут быть удалены с игрового поля только когда их действие аннулировано трассировщиком. (см. дополнительные правила касательно трассировщика на странице 10).

Когда игрок должен передвинуть свою фишку и не может этого сделать (все пешки заблокированы, зона сетевой ловушки, сбой в работе и все фишки других игроков находятся за пределами отрицательной зоны), в этом случае игрок должен взять новую карту.

ВИДЫ КАРТОЧЕК



Черный вход, Общественный сервер – все фишки начинают движение отсюда.



Хост – стандартный компонент.



Хэш – компонент высокой ценности



Критические активы – цель: пешка, попавшая в эту зону, приводит к окончанию игры.



Сбой в работе – файл атаки. Передвинь одну из любых фишек к клетке “Черный ход” или “Общественный сервер” (на ваш выбор), за исключением пешки, которая оказалась на поле “Сбой в работе”. Заметьте, что один и тот же игрок не может одновременно иметь две из своих фишек в зоне “Черный ход” или “Общественный сервер”. Игрок, чья фишка попала в зону “Сбой в работе”, теряет свою фишку до конца игры, так как она будет заблокирована в этой зоне. “Сбой в работе” является единственным способом, позволяющим передвигать заблокированные фишки (в зону “Сигнал Тревоги” или в другую зону “Сбой в работе”).



Сигнал Тревоги – является частью дополнительных правил Трассировщика. Сигнал Тревоги блокирует фишку на долгое время и приводит в действие трассировщика. В последующие ходы, в случае если игрок, у которого фишка заблокирована в зоне “Сигнал Тревоги”, выигрывает розыгрыш, этот игрок должен передвинуть Трассировщик и свою оставшуюся фишку, если таковая существует. Если игрок не имеет возможности передвинуть свою собственную фишку или фишку своего противника, он должен взять новую карту. Передвижение Трассировщика не воспринимается как передвижение своей фишки или фишки противника.



Сетевая ловушка – фишка, находящаяся в этой зоне, будет заблокирована и не сможет передвигаться до окончания игры (фишки, следующие за ней, будут перепрыгивать через нее чтобы продолжить свое движение по игровому полю).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Правило “Сетевая ловушка сработала”.

Если сетевая ловушка сработала (т.е., фишка находится в зоне сетевой ловушки) и производится новая раздача карт, дилер вручает каждому игроку только ПОЛОВИНУ карт обычной раздачи (только 5 карт). Это делается для снижения случайности выигрыша, особенно в критической ситуации в кульминации игры.



Использование (эксплоит) – когда игрок попадает в эту зону, он может изменить номинал главного компьютера увеличивая или уменьшая его на один порядок. Пометь карточку(тайл) необходимым маркером.



Рандомизатор – когда игрок находится в этой зоне, он или она может взять одну из карточек (тайлов) по выбору. Если игрок решает это сделать, он может положить свою карточку на игровое поле. фишки, находящиеся до этого на игровом поле, размещаются на поверхности карточки в соответствующей зоне. Приведи в действие специальные зоны с находящимися на них фишками на новые карточки по ходу часовой стрелки, начиная от верхней левой зоны.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчёт очков производится в том случае, если в конце розыгрыша происходит следующее:

- 1) один или несколько игроков использовали все свои карты (конец РАУНДА)
- 2) фишка помещена на карточку(тайл) “Критические Активы” (конец РАУНДА и ИГРЫ)
- 3) ни одна из фишек может передвигаться (конец РАУНДА и ИГРЫ)

Подсчёт очков в конце раунда производится в соответствии с номиналом карт, находящихся на руках у каждого игрока, и пешек, находящихся на игровом поле. Каждая карта имеет так называемый “Маркер трассировки” и каждая фишка набирает очки в соответствии с ее позицией на игровом поле (карточке). Маркеры трассировки являются свидетельством проникновения в систему, то есть то, что оставляет за собой хакер. Наименьшее количество очков, которое можно набрать, - ноль (негативный счет округляется до нуля).

Округлённые очки прибавляются к текущему счёту игроков.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда, все игроки избавляются от оставшихся на руках карт, и если игра еще не завершена, начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершена если подсчет очков производится из-за того, что одна из фишек, оказывается в зоне “Критические Активы” или все фишки заблокированы. Игрок с наименьшим количеством очков выигрывает. Если несколько игроков имеют одинаковый счет, то игрок, имеющий наименьшие округленные очки по итогам последнего раунда, выигрывает.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ВЫБОРУ



ТРАССИРОВЩИК

Трассировщик начинает свою работу если фишка попадает в зону “Сигнал Тревоги”.

Маркер трассировки помещается на специальную Трассировщик карточку(тайл); через несколько перемещений она окажется в зоне “Черный ход”. Его необходимо переместить когда игрок, имеющий маркер в зоне “Тревога”, выигрывает розыгрыш.

Когда маркер трассировки покинет зону “Трассировщик”, он может переместиться на любую соседнюю клетку(даже уже занятую), не обращая внимания на стрелки (за исключением черных клеток и того, что находится за пределами игрового поля). Не рекомендуется помещать маркер близко к отправным зонам, он также может перемещаться боком(вкось).

Исключения: он может быть помещен назад на прежнее место, откуда его только передвинули.

Следует прекратить перемещение маркера в зоне, где уже находится маркер игрока, который убирается с игрового поля и помещается в “Тюрьму для Трассировщика” (номинал 5).

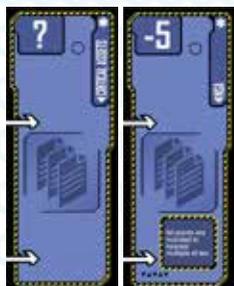
Если у игрока не осталось ни одной фишки на руках, этот игрок выходит из игры.

Трассировщик помещается на карточку(тайл) так же как и обычная фишка.

Игрок может перепрыгнуть через нее, даже если это рискованно.

Если трассировщик передвинут в зону “Критические Активы”, наступает конец игры.





СЕКРЕТНЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ АКТИВЫ

В коробке находятся 6 карточек “Критические Активы”. До начала игры, перетасуй их, расположив на столе лицом вниз и выбери одну наугад. Не показывая карточку окружающим, помести ее в зону “Критические Активы”. Поверни ее лицом вверх в тот момент, как только первая из фишек окажется рядом с ней. Описание на “Критических Активах” изменяет обычные правила игры.

АНБ (Агентство Национальной Безопасности)

Карточка: Округление производится до следующего кратного 10. Таким образом, -7,-6,-5 становятся -10; -4,-3,...,3,4 становятся 0, а 5,6,7 превращается в 10.

ВАРИАНТ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

Существует так называемый робот-игрок, который выполняет роль третьего игрока.

Функцию робота выполняет игрок, который не является лидером в данный момент.

(Исключение: В первом раунде, он передвигается игроком, не имеющим карты “Взломщик”). Робот всегда ходит вторым (то есть, все происходит в следующей последовательности: лидер, робот, другой игрок). Если Робот выигрывает розыгрыш, он передвигает свои фишки также, как и любой другой игрок, и контролируется одним и тем же игроком.

- Все карты робота находятся постоянно на виду (открыты)
- Робот может быть победителем. Тебе должно быть стыдно, если это произойдет.
- Робот может закончить игру.
- Робот также может выполнять любые другие специальные действия.
- Мы не рекомендуем использовать Трассировщик с Роботом, так как это может привести к непредвиденным ситуациям.

К ВАРИАНТ: СТАТУС ИЗВЕСТНОЙ ЛИЧНОСТИ

В начале игры, каждый игрок тайно вытягивает одну карту-статус. Эти карты с номиналом от 10 до 50 отражают уровень популярности, с которым хакер согласен.

В конце игры, игрок, чей счет близок к уровню популярности выбранной им карты-статуса, празднует победу. Ничья признается за игроками, счет которых ниже уровня популярности их статус-карт.

Пример: Игроки вытянули статус-карты с номиналом в 15, 35 и 40, и закончили игру со счетом 12,37 и 38 соответственно. У второго и третьего игроков разница в счете между номиналом статус-карты и их окончательным счетом в конце игры “2”, но победа присвоена третьему игроку, так как его счет был ниже номинала карты-статуса.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



АВТОРСТВО

ДИЗАЙН ИГРЫ: Timo Multamäki

СО-АВТОР И РЕДАКТОР: Thomas Klausner

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Scott Everts & Jere Kasanen

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ИСПОЛНЕНИЕ: Juha Salmijärvi & John Lewis