



BLACK HAT

Un juego de
Timo Multamäki

BLACKHAT

Un juego de bazas para 2 a 6 jugadores. ¡Hackea el sistema y roba la información antes de que alguien se entere que estás allí!

2 a 6 jugadores

10 años en adelante

30 a 45 minutos

La información quiere ser libre, pero tú cobras por hora...

En el mundo de la seguridad informática, un **Black Hat** es un hacker que piratea sistemas para beneficio personal. Estos bribones de la información se desafían con los sistemas más seguros del mundo por pura diversión (y tal vez algo de dinero). Pero los mejores hackers saben que no se trata de ser el primero, sino de entrar y salir del sistema sin dejar rastro alguno.

Black Hat es un juego de bazas para 2 a 6 jugadores que se juega en tan sólo 30 a 45 minutos y es muy sencillo de aprender. En él, los jugadores deberán considerar cuidadosamente qué bazas ganar y cuáles perder para obtener el mayor beneficio al tiempo que aprovechan las vulnerabilidades del sistema.

El juego consiste en un mazo de 97 cartas numeradas del 1 al 13 (el número se denomina rango y hay siete cartas de cada rango), 5 comodines (🐷), y una carta de Blackhat (👤). Además, contiene un peón de trazador, tres fichas +/- de dos caras, un tablero, 8 losetas de tablero de dos caras, seis losetas de Critical Asset, tres peones en cada uno de seis colores diferentes y una hoja de referencias. La carta de Blackhat es igual de ambos lados, de manera que todos los jugadores saben quién la tiene en su mano.



Las losetas de tablero se usan para dar variedad al tablero de juego. Al igual que el resto del tablero, contienen diferentes tipos de elementos que muestran los sistemas a hackear.

Un marcador de puntajes se incluye como componente adicional.

En **azul** se encuentran marcadas las reglas opcionales. El diseñador recomienda jugar con todas las reglas opcionales una vez que los jugadores se acostumbren a las básicas.



SETUP

Cada jugador coloca uno de sus peones en 'Backdoor' y en 'Public Server' del lado izquierdo del tablero de juego y uno en el número cero del marcador de puntajes. Si este es tu primer partido, comienza la primera ronda.

Si no estás jugando el juego por primera vez, toma hasta cinco losetas de tablero al azar y colócalas en los lugares indicados en el tablero. No es necesario completar todas las locaciones, ya que el tablero es completamente utilizable. Las losetas agregan variedad y complejidad al juego.

Comienza la primera ronda.

OPCIONAL: Si prefieres reducir al mínimo el componente de suerte del juego, puedes reducir el número de cartas disponibles cuando haya menos de 6 jugadores. Por cada jugador por debajo de 6, remueve una carta de cada rango y un comodín, hasta un mínimo de cuatro cartas de cada rango y tres comodines. La carta de Blackhat siempre es necesaria.

COMIENZO DE LA RONDA

Deja la carta de Blackhat de lado y baraja el mazo. Toma la carta superior y mira su número; cuenta esa cantidad de jugadores en sentido horario, comenzando por el jugador siguiente al repartidor y dale la carta de Blackhat a ese jugador. Por ejemplo, en un juego de 6 jugadores, robando un 1, 7 o 13, reparte la carta de Blackhat al jugador siguiente al repartidor en sentido horario, mientras que si robas un 6 o 12, reparte la carta de Blackhat al repartidor. Por último, descarta la carta usada para repartir el Blackhat. Alternativamente, puedes colocar la carta de Blackhat al azar en las primeras 30 cartas del mazo. Luego, a cada jugador se le reparten 10 cartas (incluyendo el Blackhat). El jugador a la **derecha** del jugador que tiene el Blackhat lidera la primera baza.

BAZAS

El jugador activo, llamado el "líder", puede jugar una o más cartas. Cuando se juega más de una carta, deben ser todas del mismo rango. El resto de los jugadores, en sentido horario, deben jugar cartas en esa baza. Pueden jugar una carta, o el mismo número de cartas que el líder, a su elección. Luego de que cada jugador haya jugado sus cartas, la baza finaliza y el jugador que haya jugado el mismo número de cartas que el líder, con el mayor rango, gana la ronda. En caso de empate, el jugador empatado que haya jugado por último gana la baza. El ganador se vuelve el líder de la próxima baza.

Las cartas jugadas en la baza se remueven del juego (excepto en rondas de Blackhat, ver página 4).

El ganador de una baza es el mejor hacker de la ronda y **debe** hacer una de las siguientes:

- avanzar **uno** de sus peones en el tablero
- avanzar **uno** de los peones de un oponente que esté en un host de valor negativo
- si no puede realizar ni a) ni b), robar una carta del mazo (ver Acciones de Hackeo, página 7)



COMODINES

Un comodín puede sustituir a cualquier otra carta; por ejemplo, dos sietes y un comodín se pueden jugar como tres sietes. Si se juega como una única carta, tiene un valor de catorce (14).



BLACKHAT

La carta de Blackhat se comporta como un comodín. Además, cuando un jugador juega la carta de Blackhat, esa baza se considera una "ronda Blackhat", en que el jugador ganador es aquel que haya jugado las cartas de menor rango. Las reglas de desempate se mantienen, con el jugador empatado que haya jugado último ganando la baza. El jugador ganador puede elegir llevarse a su mano **todas las cartas** que se jugaron en la baza, incluyendo el Blackhat, o simplemente llevarse a la mano **el**

Blackhat y tantas cartas no comodín como el líder haya jugado en esa baza. El resto de las cartas se descartan normalmente. El jugador ganador se vuelve el líder de la baza siguiente.

Cuando se juega el Blackhat, **debe** jugarse en una combinación que corresponda a la que jugó el líder. Si el Blackhat es la última carta que un jugador tiene en mano en una ronda en que el líder jugó más de una carta, este jugador debe pasar. (Esta es la única vez que está permitido pasar)



Ejemplo 1: El líder comienza la baza con el Blackhat. No puede ganar esta ronda, ya que el Blackhat vale 14 (siempre, cuando se juega sólo, como cualquier comodín). La carta más baja "gana" y se lleva cartas.



Ejemplo 2: El líder comienza la baza con un Blackhat+7. Es probable que el resto jueguen una sola carta y quien jugó el Blackhat se lleve o bien todas las cartas jugadas, o cualquiera dos cartas y el Blackhat (por ejemplo, 12 y 9 si quiere cartas altas, o 4 y 7 si quiere cartas bajas, o cualquier otra combinación). Además, ese jugador gana la baza y avanza en el marcador.



Ejemplo 3: El líder comienza la baza con 7+7. El siguiente jugador juega sólo un 6. El tercer jugador juega 8+Blackhat, y el cuarto juega 9+9. El primer jugador (7+7) se lleva cartas, por las reglas de Blackhat. Esta es una ronda de dobles, donde sólo pueden ganar los pares. El Blackhat cambia la ronda de manera que el menor par "gana". El 6 en una ronda de pares no puede ganar.



Ejemplo 4: El primer jugador juega 8+8+8, el segundo un 5, el tercero un 7. El último jugador tiene el Blackhat y otra carta (13). No puede jugar el Blackhat ya que no puede jugar dos cartas más para conseguir tres cartas y el Blackhat no es su última carta. Debe jugar el 13. El primer jugador es nuevamente el líder.



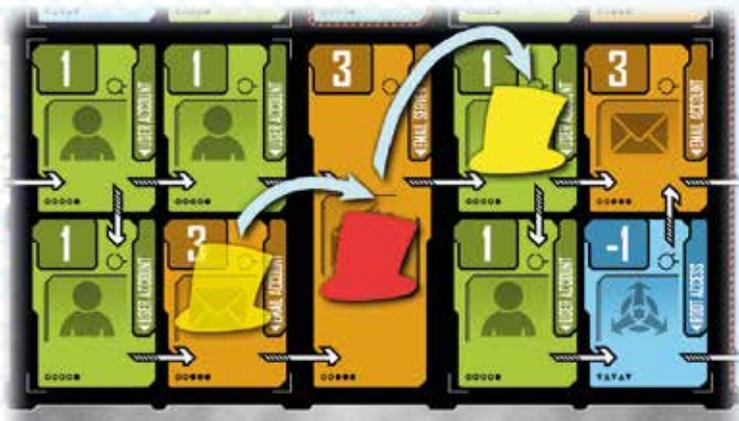
Ejemplo 5: El primer jugador juega un 13, el segundo un Blackhat (14), el tercero un 13 y el cuarto un comodín (14). El primer jugador se lleva el Blackhat y un 13 (no tiene opción ya que no puede llevarse el comodín).



Ejemplo 6: El primer jugador juega 2+2, el segundo 2+2, el tercero 8, el cuarto 2+Blackhat. El cuarto jugador se lleva cartas, ya que fue el último jugador en jugar un par de dos en una ronda de Blackhat. Esto sería una jugada brillante, ya que tendría 5 cartas de rango 2, que vale 0 puntos pero es una mano muy fuerte para jugar.

ACCIONES DE HACKEO (MOVIMIENTO)

Sólo puede haber un peón en cada loseta (excepto por el 'Backdoor' y el 'Public Server'). Los jugadores usualmente mueven sus peones una loseta de acuerdo a las posibilidades permitidas por las flechas. Si una loseta adyacente está ocupada por un peón, se puede saltar por encima de este. Esto puede pasar varias veces seguidas, por lo que puedes mover tu peón a la siguiente loseta vacía en el camino que elijas. Sólo pueden seguirse flechas completas.



Los peones sólo pueden eliminarse del tablero si el Trazador los elimina (ver la regla opcional de Trazador en la página 10).

Cuando un jugador tiene que mover pero no puede (todos los peones están bloqueados, por ejemplo en las losetas HoneyPot o Denial-of-Service Y ninguna de los peones de los oponentes están en lugares negativos), el jugador **debe** robar una carta en su lugar.

TIPOS DE LOSETAS



Backdoor, Public Server (Puerta trasera, Servidor público) – Todos los peones comienzan el juego aquí.



Host – Un componente estándar.



Cache – Un componente valioso.



Critical Asset (Sistema crítico) – el objetivo: Cuando un peón entra aquí, termina el juego.



Denial-of-Service (Denegación de servicio) – una loseta de ataque. Mueve cualquier peón de vuelta a 'Backdoor' o 'Public Server' (tu elección), excepto el peón que comenzó el Denial-of-Service. Ten en cuenta que el mismo jugador no puede tener dos peones en la misma loseta de 'Backdoor' o 'Public Server' al mismo tiempo. El jugador que entra al Denial-of-Service tendrá su peón 'bloqueado' por el resto del juego. Denial-of-Service es la única forma de mover peones bloqueados nuevamente (en una Alarma o en otro Denial-of-Service).



Alarma – La alarma es parte de la regla opcional de trazador. La alarma bloquea el peón permanentemente en ella y activa el trazador. En próximos turnos, cuando un jugador con un peón bloqueado en la alarma gana una baza, el jugador debe mover el trazador además de mover su peón en juego, si puede. Si el jugador no puede mover un peón suyo o propio, debe robar una carta. Mover el trazador no cuenta como mover un peón propio o de un oponente.



Honeypot – un peón que entra al honeypot está atrapado y no puede moverse por el resto del juego (los demás peones pueden saltar por encima de él).

OPCIONAL: Regla "entrando al Honeypot". Si un peón entra al Honeypot y se va a repartir una nueva mano de cartas, deberían repartirse únicamente la mitad del tamaño de mano a cada jugador (es decir, 5 cartas). Esto está pensado para disminuir el factor de suerte cerca del final del juego.



Exploit – Cuando un jugador entra al exploit, dicho jugador puede modificar el valor de un Host, sumándole o restándole 1. Coloca el marcador correspondiente sobre la loseta del Host.



Randomizer (Aleatorizador) – Cuando un jugador entra al Randomizer, puede robar una nueva loseta al azar. Si lo hace, debe colocarla en el tablero de juego. Los peones que estaban en la loseta original quedarán colocados en la nueva loseta. Por último, activa todas las ubicaciones especiales de la nueva loseta que contengan peones, en sentido horario y comenzando por la ubicación superior izquierda.

PUNTUACIÓN

Si al final de una baza se cumple alguna de las siguientes condiciones, ocurre una etapa de puntuación:

- 1) Si uno o más jugadores no tienen más cartas en mano (termina una RONDA)
- 2) Hay un peón en la loseta de Critical Asset (terminan la RONDA y el JUEGO)
- 3) Ningún peón puede moverse (terminan la RONDA y el JUEGO)

El puntaje de la ronda se realiza de acuerdo con las cartas que hayan quedado en mano de los jugadores y el lugar que ocupen sus peones. Cada carta tiene un valor en "tokens de Trazador" y cada peón acumula puntos que dependen de la loseta en que se encuentre. Los "tokens de Trazador" son evidencia que el jugador ha dejado a medida que hackea el sistema. El puntaje más bajo es cero (los puntajes negativos se redondean a cero).

Los puntajes de cada ronda se acumulan a lo largo del juego.

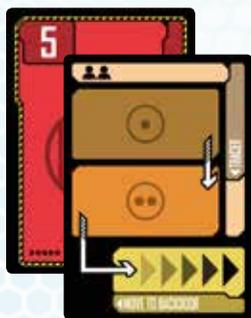
FINAL DE LA RONDA

Al final de cada ronda, todos los jugadores descartan todas las cartas de su mano. Si el juego aún no ha terminado, comienza una nueva ronda.

FINAL DEL JUEGO

Cuando la etapa de puntuación comienza porque un peón ha llegado a la loseta de Critical Asset o porque todos los peones están bloqueados, el juego termina. El jugador con menor puntaje gana. En caso de empates, el jugador con menor puntaje en la última ronda gana.

REGLAS OPCIONALES AVANZADAS



TRAZADOR

El trazador se activa cuando un peón entra a la loseta de 'Alarm'. El peón de trazador comienza en la loseta especial de trazador; luego de un par de movimientos aparecerá en la loseta 'Backdoor'. Debe moverse siempre que un jugador que tenga un peón en una loseta de 'Alarm' gane una baza.

Una vez que el trazador deja su loseta, puede moverse a cualquier espacio adyacente (incluso ocupados), ignorando las flechas de movimiento (aunque no puede moverse a los espacios negros o fuera del tablero). Sin embargo, no puede acercarse a las posiciones

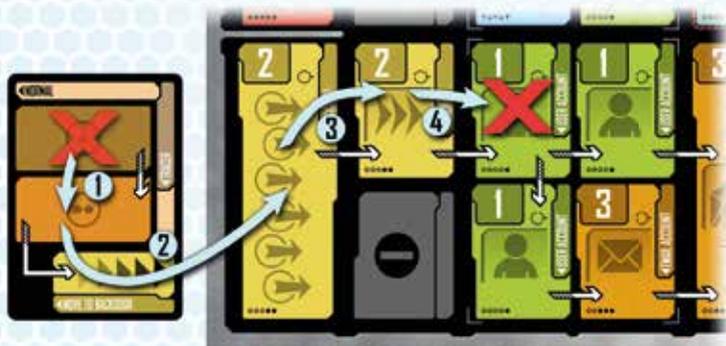
iniciales (a lo sumo puede moverse lateralmente). **Excepción:** Puede moverse nuevamente al espacio de donde acaba de venir.

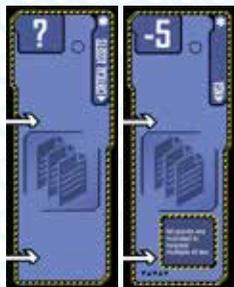
Si el movimiento del trazador termina en el espacio donde haya un peón de un jugador, ese peón es eliminado y colocado en la "cárcel del trazador" (Tracer Jail) (valor 5).

Si un jugador no tiene más peones en juego, ese jugador es eliminado del juego.

El trazador ocupa un espacio como cualquier otro peón. Un jugador puede saltar por encima de este, aunque es una jugada arriesgada.

Si el trazador llega a la loseta de 'Critical Asset', el juego termina.





CRITICAL ASSET SECRETO

La caja contiene 6 losetas de Critical Asset. Antes del juego, barájalas y colócalas boca abajo. Toma una al azar y colócala boca abajo sobre el espacio de Critical Asset en el tablero de juego. Esta loseta se dará vuelta una vez que el primer peón llegue a ella. El texto en la loseta de Critical Asset toma precedencia sobre las reglas.

Loseta NSA: El redondeo se realiza hacia el múltiplo de 10 más cercano. Es decir que -7, -6, -5 se vuelven -10; -4, -3, ..., 3, 4 se vuelven 0 y 5, 6, 7 se vuelven 10.

VARIANTE DE 2 JUGADORES

Hay un Robot que toma el lugar del tercer jugador. Este Robot es controlado por el jugador que no tiene el liderazgo de la baza. (Excepción: En la primera ronda, el Robot es controlado por el jugador que no posea el Blackhat) El Robot siempre es el segundo jugador (el orden de turno es líder, Robot, y el otro jugador). Si el Robot gana una baza, avanza su peón como cualquier otro jugador y queda en control del mismo jugador.

- Las cartas del Robot son visibles en todo momento.
- Es posible que el Robot gane el juego. Si esto ocurre, debería darte vergüenza.
- El Robot puede finalizar el juego.
- El Robot puede realizar cualquier otra acción especial.
- Sugerimos no utilizar el Robot junto al Trazador, ya que puede dar lugar a situaciones desbalanceadas.

K VARIANTE: STATUS DE CELEBRIDAD

Al comienzo del juego, cada jugador roba en secreto una carta de status. Éstas tienen valores entre 10 y 50 y representan con qué nivel de reconocimiento se siente cómodo el hacker.

Al final del juego, gana el jugador cuyo puntaje sea más cercano al valor de su carta de status. En caso de empate, gana el jugador empatado que esté por debajo de su valor de status.

Ejemplo: Los jugadores robaron las cartas de status con valores 15, 35 y 40, y terminan el juego con 12, 37 y 38 puntos respectivamente. Tanto el segundo como tercer jugador tienen una diferencia de 2 puntos entre su puntaje final y su status, pero el tercer jugador gana porque su puntaje está por debajo de su objetivo de status.



DRAGON DAWN
PRODUCTIONS



CRÉDITOS

DISEÑADOR: Timo Multamäki
CODISEÑADOR Y EDITOR: Thomas Klausner
DISEÑO GRÁFICO: Scott Everts & Jere Kasanen
ARTE: Juha Salmijärvi & John Lewis