

<ВЗЛОМ/>

# Эрэф



П Р А В И Л А И Г Р Ы



LUDUS MAGNUS  
STUDIO



*«Эреб» — одно из первых экспериментальных виртуальных пространств, созданных в Gene.sys. По некоторым данным, в нём содержится некая таинственная информация, которая лежит в основе современного общества.*

*Взломщики, которые решатся отправиться в эту удалённую часть базы данных, прекрасно знают, что столкнутся в ней с агентами «Эреба» — жуткими аватарами, которые захватила и подчинила себе корпорация «Ахав».*

*В этом дополнении игроки смогут разделить на две команды: взломщики и агенты «Эреба». Взломщики, как и прежде, будут стараться украсть нужную информацию, а агенты, используя свои особые аватары, будут стараться им помешать.*



## СОСТАВ ИГРЫ.....4

:/Модели..... 5

## НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ .....6

:/Новые комнаты..... 6

:/Новый лёд.....7

:/Новые жетоны фрагментов..... 7

## ВЗЛОМЩИКИ ПРОТИВ АГЕНТОВ ..8

:/Конец игры и определение победителя..... 8

:/.../Победа команды взломщиков.....8

:/.../Победа команды корпорации.....8

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....9

Формирование команд ..... 9

:/1. Подготовка базы данных .....10

:/2. Подготовка брандмауэра .....11

:/4. Выбор аватаров и агентов.....12

:/5. Выбор взломщиков .....12

:/6. Подготовка деки и интерфейса .....13

Команда взломщиков.....13

Команда корпорации .....13

:/Дополнительные правила подготовки..14

Внедрение агентов .....14

Начальная информация .....14

:/Асимметричная игра .....15

## ПРАВИЛА РЕЖИМА «ВЗЛОМЩИКИ ПРОТИВ АГЕНТОВ».....16

:/Союзники .....16

:/Получение информации .....16

:/Новые операции.....16

Интенсификация .....16

Отправка .....16

:/Агенты.....17

:/.../Кубик перехвата.....17

:/.../Счётчик улучшений агентов.....17

:/.../Агент в качестве цели .....18

:/.../Эффекты счётчиков льда .....18

:/.../Переподключение агента .....18

:/.../Кредиты.....18

:/Счётчик корпорации  .....18


:/Отключение агента .....19


:/Отключение аватара .....19


## ХОД ИГРЫ .....20

:/Фаза действий агентов .....20

Значение навыков.....21

 Перемещение .....21

 Блокирование .....21

 Выполнение инструкций .....21

:/Фаза конфигурации .....22

:/Фаза отслеживания.....22

Защита информации .....22

Общие вирусы .....22

:/Ход брандмауэра.....22

Фаза активации.....22

В этом дополнении вводится режим «Взломщики против агентов» для 2–6 игроков, в котором участники делятся на две команды.



# СОСТАВ ИГРЫ



3 интерфейса агентов



1 планшет инструкций



1 кубик инструкций



1 кубик перехвата



12 комнат



3 фишки улучшений агентов



1 жетон центрального шлюза



21 жетон вирусов (по 7 на агента)



2 счётчика льда



16 жетонов блокирования



8 жетонов фрагментов

1 счётчик корпорации



3 планшета-памятки агентов



2 карты льда  
1 охотник  
1 бот



16 карт активации льда  
8 охотников  
8 ботов



3 планшета агентов



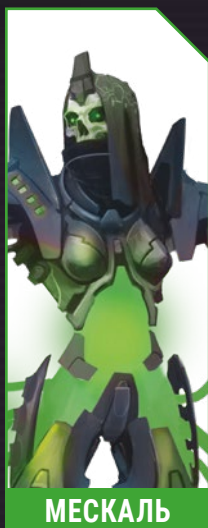
27 карт вредоносного ПО агентов



12 карт задач агентов



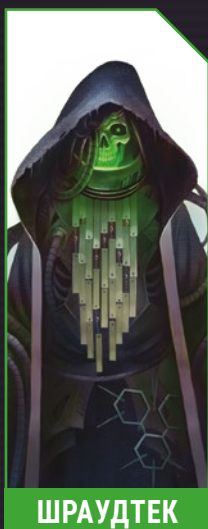
# :/Модели



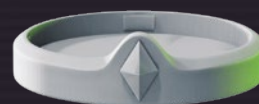
МЕСКАЛЬ



ХАКЕРОНТИЯ



ШРАУДТЕК



Подставки для агентов (3)



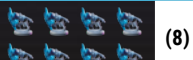
ОТРОДЬЕ



(3)



БЛОКЕР



(8)

# НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ




В этом разделе содержатся описания и правила использования компонентов дополнения «Эреб», которые можно применять в **соревновательном режиме**, описанном в базовых правилах. Также многие из этих правил используются при режиме «Взломщики против агентов» (стр. 8). Другие компоненты этого дополнения, которые можно использовать только в режиме «Взломщики против агентов», описаны на стр. 8.

## :/Новые комнаты

Новые комнаты «Эреба» можно использовать в соревновательном режиме игры, как описано в базовых правилах. Чтобы это сделать, на шаге 1 «Подготовка базы данных» добавьте комнаты из дополнения «Эреб» (раздел «Расширенная подготовка к игре» базовых правил).



### Колодец – [КО-1] и [КО-2]



Можете потратить 1 , чтобы **создать пролом**.




### Арсенал – [АР-1] и [АР-2]



Можете потратить 2 , чтобы получить +2 до конца этого хода.



### Тренировочная – [ТР-1] и [ТР-2]



Можете потратить 1 , чтобы выполнить  .






### Катализатор – [КТ-1] и [КТ-2]



Можете потратить 1 , чтобы выполнить .

### Гробница – [ГР-1] и [ГР-2]





Можете потратить 3 , чтобы выполнить  , если вы взломщик, или чтобы выполнить  , если вы агент.

### Пустая – [П-7] и [П-8]





## :/Новый лёд

Новый лёд в этом дополнении — это **отродье** (категория «охотник» ) и **блокер** (категория «бот» ). Их можно использовать в любой партии «Взлома». Для этого выберите их во время шага 2 «Подготовка брандмауэра» (см. раздел «Расширенная подготовка к игре» базовых правил).



### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЬДА «ЭРЕБА»

Чтобы использовать лёд «Эреба», вам потребуются следующие компоненты из этого дополнения:

- 8 моделей блокеров
- 3 модели отродий
- 2 счётчика льда из этого дополнения
- 16 карт активации льда
- 2 карты льда
- 8 жетонов фрагментов

Подготовка к партии проходит по базовым правилам с учётом следующих изменений, зависящих от того, какой лёд «Эреба» вы решили добавить в игру:


- Во время шага 2 «Подготовка брандмауэра» при выполнении пункта 8 поместите на планшет брандмауэра счётчики льда, соответствующие выбранному льду «Эреба», вместо счётчиков льда из базовой игры.
- В конце шага 2 «Подготовка брандмауэра» сформируйте рядом с базой данных запас жетонов фрагментов.
- Если какой-то тип льда из этого дополнения вы решили не использовать, уберите его компоненты обратно в коробку.

## :/Новые жетоны фрагментов






Эти жетоны представляют собой кибернетические фрагменты, которые могут повысить эффективность блокеров и отродий, как указано на соответствующих картах льда и активации.

Жетоны фрагментов появляются в базе данных следующим образом:

- когда вы перемещаете фишку по счётчику льда и она останавливается на ячейке со значком фрагмента , поместите 1 жетон фрагмента в комнату, где находится ваш аватар;
- когда вы ликвидируете **отродье**, поместите 1 жетон фрагмента в комнату, где находится ваш аватар.

Жетоны фрагментов, находящиеся в базе данных, подчиняются следующим правилам:

- когда вы помещаете жетон фрагмента в комнату, где уже есть жетон фрагмента, уберите все жетоны фрагментов из этой комнаты и внедрите в неё охотника ;
- вы можете потратить 1 очко перемещения , чтобы убрать жетон фрагмента из комнаты, в которой находится ваш аватар. Сделав это, вы получите 1 жетон исследования .

# ВЗЛОМЩИКИ ПРОТИВ АГЕНТОВ

*Некоторые взломщики предали своих соратников и стали работать на корпорацию. Новые враги оказались настоящим испытанием для взломщиков, которым теперь придётся объединить усилия, чтобы противостоять им.*

В этом дополнении вводится режим «Взломщики против агентов», в котором игроки, разделённые на соответствующие команды, должны отправиться в «Эреб» и привести свою команду к победе.

Игроки **команды взломщиков** управляют в базе данных своими **аватарами**, а игроки **команды корпорации** – своими **агентами** и льдом брандмауэра.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Даже когда игроки принимают решения совместно, последнее слово в каждой игровой ситуации всегда остаётся за игроком, который разыгрывает текущее действие или эффект.

## ://Конец игры и определение победителя

В этом режиме игра завершается, когда побеждает одна из команд.

### ://.../Победа команды взломщиков

Чтобы победить в игре, **команда взломщиков** должна выполнить все свои задачи. Если это происходит, команда взломщиков раскрывает свои карты задач и становится победителем.

**Карта задачи** считается выполненной, если на жёстком диске любого игрока команды взломщиков есть вся информация, указанная на этой карте.



### ://.../Победа команды корпорации

Чтобы победить в игре, **команда корпорации** должна выполнить все задачи, указанные на картах задач агентов, а фишка льда на **счётчике корпорации** должна дойти до значка (или перейти за него). Когда это происходит, команда корпорации раскрывает свои карты задач и становится победителем.

**Карта задач агента** считается выполненной, если информация, указанная на этой карте, находится в **хранилище** на планшете инструкции. Каждый жетон информации, находящийся в хранилище, учитывается для выполнения задачи только одной карты задач агента.





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приведённые ниже правила рассчитаны на чётное количество игроков (2, 4 или 6). Для партий с нечётным количеством игроков (3 или 5) в правила вносятся изменения, перечисленные в разделе «Подготовка к асимметричной партии» на стр. 15 этого буклета.

Подготовка к игре в режиме «Взломщики против агентов» отличается от той, что описана в базовых правилах. Шаги, указанные в этом разделе, должны выполняться **вместо** или **вместе** с соответствующими шагами подготовки к обычной игре. В остальных случаях подготовка проходит по обычным правилам.

1. **Подготовка базы данных:** **вместо** базовых правил, стр. 10.
2. **Подготовка брандмауэра:** **вместо** базовых правил, стр. 11.
3. **Жетон пароля:** по правилам базовой игры.
4. **Выбор аватара:** **вместо** базовых правил, стр. 12.
5. **Выбор взломщика:** **вместо** базовых правил, стр. 12.
6. **Подготовка деки и интерфейса:** **вместе** с базовыми правилами, стр. 13.
7. **Дополнительные правила подготовки:** **новый шаг.**

## ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД

**Команды нужно сформировать до того**, как будет подготовлена игровая зона. Случайным образом или по взаимному согласию определите, кто из игроков будет взломщиком, а кто – агентом. В командах должно быть одинаковое количество игроков.

После того как будут сформированы команды, участники должны расположиться вокруг игровой области, чередуясь таким образом, чтобы два игрока из одной команды **не сидели рядом друг с другом**.



# :/1. Подготовка базы данных

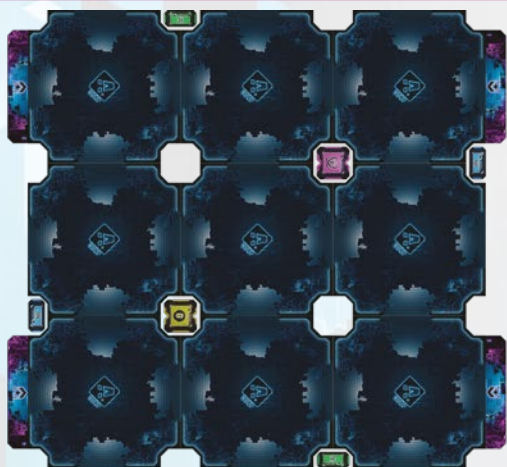
К базовым правилам применяются следующие изменения:

- Во время шага 1 «Подготовка базы данных» используйте комнаты из этого дополнения, добавив к ним пустые комнаты из базовой игры:

3 пустые комнаты, если размер базы 3×3; 4 пустые комнаты, если размер базы 4×3; 6 пустых комнат, если размер базы 4×4.

Возьмите все комнаты из этого дополнения и уберите две комнаты колодцев (КО-1 и КО-2) и две комнаты катализаторов (КТ-1 и КТ-2) обратно в коробку. К восьми оставшимся комнатам добавьте пустую комнату (П-1) из базовой игры.

## База данных для 2 игроков



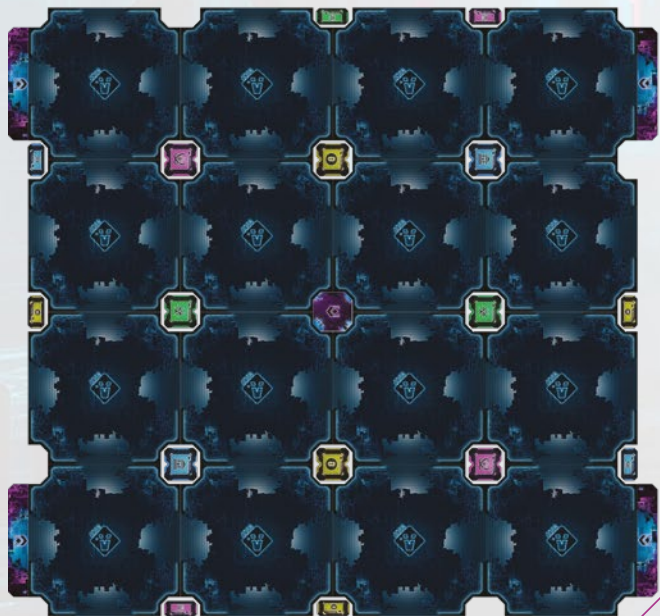
Возьмите все комнаты из этого дополнения и уберите две комнаты колодцев (КО-1 и КО-2) обратно в коробку. К десяти оставшимся комнатам добавьте 2 пустые комнаты (П-1 и П-2) из базовой игры.

## База данных для 4 игроков



Возьмите все комнаты из этого дополнения и добавьте к ним 4 пустые комнаты (П-1, П-2, П-3 и П-4) из базовой игры.

## База данных для 6 игроков



## ЖЕТОН ЦЕНТРАЛЬНОГО ШЛЮЗА

Для жетона центрального шлюза используются те же правила, что и для жетонов шлюзов из базовой игры, за исключением того, что жетон центрального шлюза всегда помещается в узел в центре базы данных и его нельзя переместить.





## :/2. Подготовка брендмауэра

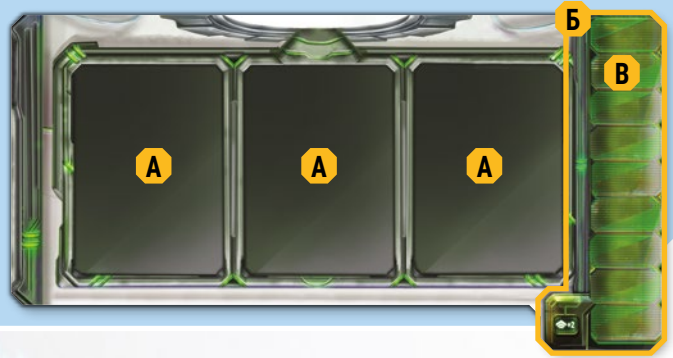
Выполните следующие шаги вместо тех, что были описаны в базовых правилах:

1. Поместите **планшет брендмауэра А** и **планшет инструкций Б** рядом с базой данных.
2. **Агенты** совместно выбирают лёд, который будет использоваться в этой игре: один лёд из категории охотников **О** и один из категории ботов **Б**. Лёд из категории стражей **С** в этом режиме **не используется**.
3. Поместите **карты льда В** в соответствующие ячейки планшета брендмауэра.
4. Бросьте **кубик инструкций Г** и поместите его в ячейку стража **С** планшета брендмауэра.
5. Поместите выбранные модели **Б** и **О** льда рядом с базой данных. Остальные модели льда уберите в коробку.
6. Выберите **карты активации льда** в зависимости от количества игроков и уберите оставшиеся карты активации в коробку.
7. Используя выбранные карты, подготовьте **колоду активации льда**, перемешайте её и положите слева от планшета инструкций **Д**.
8. Раскройте **3 верхние карты колоды активации льда** и выложите их на планшет инструкций лицевой стороной вверх **Е1 Е2 Е3**.
9. Поместите **Б** и **С** **счётчики льда** в области соответствующих цветов планшета брендмауэра стороной **А** вверх.
10. Поместите **счётчик корпорации** в область **Ж** счётчика **С**. При игре с двумя участниками – стороной Б, при игре с тремя-шестью участниками – стороной А.
11. Поместите **фишки льда** (фиолетовые) на значки слева от каждого счётчика **31 32 33**.
12. Поместите **кубик брендмауэра И** в соответствующую ячейку планшета брендмауэра значением «1» вверх.
13. Перемешайте **карты наград К**, откройте 4 из них и положите в соответствующие ячейки слева от планшета брендмауэра. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку.
14. Сформируйте рядом с планшетом брендмауэра запас **жетонов исследований Л**, **жетонов кредитов М** и **жетонов экранов Н**.
15. Сформируйте рядом с планшетом брендмауэра запас **жетонов блокирования О**.
16. Перемешайте **карты проломов**, сформируйте из них колоду **П** и положите её рядом с базой данных светлой стороной с **С** вверх.
17. Поместите **кубик заражений Р** и **кубик перехвата С** рядом с базой данных.



## ПЛАНШЕТ ИНСТРУКЦИЙ

- А** Ячейка карты активации льда.
- Б** Хранилище.
- В** Ячейка хранилища.



## :/4. Выбор аватаров и агентов

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый игрок команды взломщиков выбирает аватар, а игрок команды корпорации — агента.

Каждый игрок **команды взломщиков** берёт соответствующие компоненты, как это указано в базовых правилах.

Каждый игрок **команды корпорации** берёт следующие компоненты:

- 1 планшет агента **А**;
- 1 модель агента **Б**;
- 8 карт вредоносных утилит агента **В**;
- 1 карту вредоносной программы агента **Г**.

## ПЛАНШЕТ АГЕНТА

Лицевая сторона

На обороте

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| <b>А</b> Блок защиты.                       | <b>Ж</b> Имя агента.            |
| <b>Б</b> Блок атаки.                        | <b>З</b> Начальное обеспечение. |
| <b>В</b> Блок кэша.                         |                                 |
| <b>Г</b> Блок перемещения.                  |                                 |
| <b>Д</b> Эффекты счётчика улучшений агента. |                                 |
| <b>Е</b> Эффекты брандмауэра.               |                                 |



## :/5. Выбор взломщика

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый игрок команды взломщиков выбирает себе взломщика. Игроки команды корпорации ничего не выбирают.





## :/6. Подготовка деки и интерфейса

### КОМАНДА ВЗЛОМЩИКОВ

Для подготовки дек команды взломщиков используйте базовые правила шага 6 «Подготовка деки» со следующими изменениями:



**Пункт 12.** Перемешайте карты задач взломщиков и раздайте игрокам соответствующей команды карты задач — на **1 больше, чем игроков в команде**. Они должны выбрать и сбросить одну из этих карт, а остальные оставить себе.

### КОМАНДА КОРПОРАЦИИ

Для подготовки интерфейсов команды корпорации по порядку выполните следующие шаги:

1. Каждый агент получает **интерфейс А**.
2. Каждый агент получает **7 жетонов вирусов агента Б**, соответствующих их интерфейсу, и кладёт их рядом со своим интерфейсом.
3. Каждый агент получает **подставку для агента В**, соответствующую его интерфейсу (ориентируйтесь по зелёным призмам). Прикрепите к ней модель агента и поместите её в **слот переподключения Г** своего интерфейса.
4. Каждый агент получает **1 фишку улучшений агента Д** и помещает её слева от **счётчика улучшений** своего интерфейса.
5. Каждый агент помещает свою **карту вредоносной программы агента Е** в слот программы **Е**, выбрав, какая из двух сторон будет видимой в начале игры.
6. Каждый агент замешивает **8 карт вредоносных утилит агента Ж** в одну колоду **Ж**, которую кладёт рядом со своим интерфейсом.

7. Каждый агент получает **фишки кода**, указанные в разделе начального обеспечения на обратной стороне планшета агента (чёрная фишка означает фишку любого цвета по выбору игрока).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** при подготовке интерфейса игроки выбирают эти фишки тайно и одновременно.

8. Каждый агент берёт на руку **1 карту вредоносной утилиты агента**.
9. Каждый агент вставляет **планшет агента З** в свой интерфейс.
10. Каждый агент помещает **фишки кода И** в блоки навыков соответствующих цветов.
11. Каждый агент помещает **1 жетон вируса**, соответствующий его интерфейсу, в третий слот для вирусов **К** в нижней части интерфейса. Этот вирус нельзя удалить в течение всей игры.
12. Перемешайте **карты задач агентов** и раздайте игрокам соответствующей команды карты задач — на **1 больше, чем игроков в команде**. Они должны выбрать и сбросить одну из этих карт, а остальные **Л** оставить себе.
13. Каждый агент получает **планшет-памятку агента М**.



## ИНТЕРФЕЙС АГЕНТА

Количество значков призм используется для того, чтобы определить, с каким интерфейсом какие компоненты связаны.

- А** Слот переподключения.
- Б** Счётчик улучшений.
- В** Программный слот.
- Г** Слоты для жетонов вирусов.
- Д** Слот для планшета агента.
- Е** Значки призм.



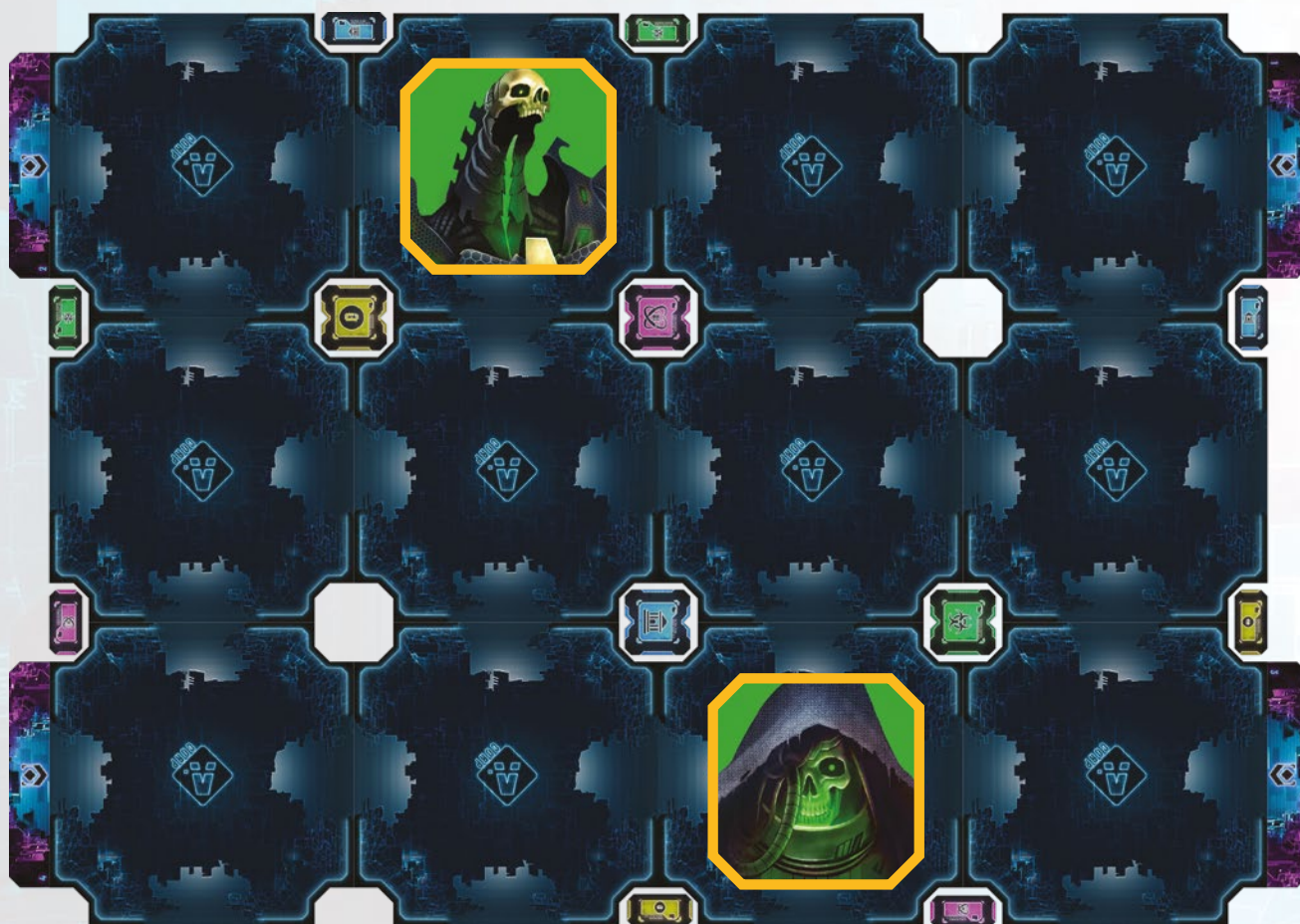
## ://Дополнительные правила подготовки

### ВНЕДРЕНИЕ АГЕНТОВ

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый агент выбирает любую комнату и помещает в неё свою модель. Выбрать комнату, в которой уже находится модель другого агента, нельзя.

### НАЧАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый игрок команды взломщиков выбирает жетон неполной информации из запаса и помещает его на свой жёсткий диск. Нельзя выбрать жетон информации того же типа, который уже выбрал другой игрок.





## :/Асимметричная игра

Для партий с нечётным количеством игроков в правила режима «Взломщики против агентов» вносятся изменения, зависящие от количества участников.

### 3 ИГРОКА





2

ПРОТИВ

1

В этом случае два взломщика-союзника противостоят одному агенту корпорации.

- Во время шага 2 «Подготовка деки и интерфейса» поместите  и  счётчики льда вверх стороной Б.
- Во время шага 6 «Подготовка интерфейса» агенты не помещают жетон вируса в нижний слот своих интерфейсов.

### 5 ИГРОКОВ





3

ПРОТИВ

2

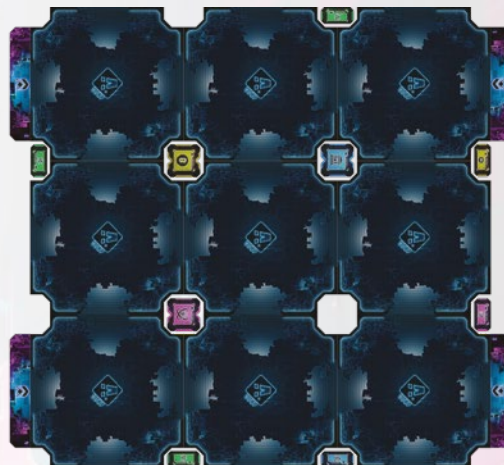
В этом случае три взломщика-союзника противостоят двум агентам корпорации.

- Во время шага 2 «Подготовка брандмауэра» поместите счётчик льда  вверх стороной А, а счётчик льда  вверх стороной Б.
- Во время шага 6 «Подготовка деки и интерфейса» агенты не помещают жетон вируса в нижний слот своих интерфейсов.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в партиях с 3 или 5 игроками два взломщика будут сидеть рядом.

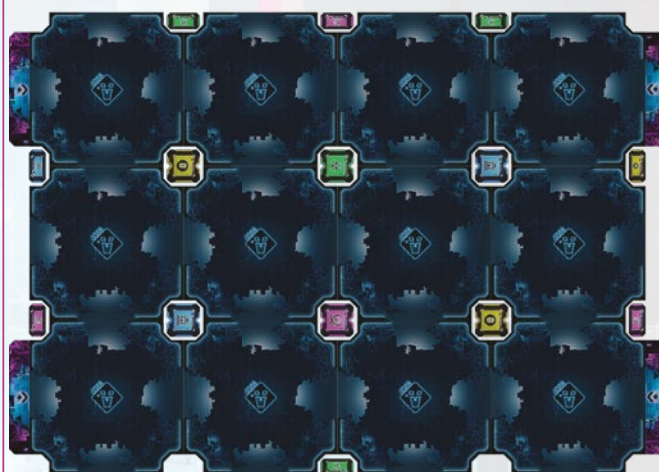
Возьмите все комнаты из этого дополнения и уберите две комнаты колодцев (КО-1 и КО-2) и две комнаты катализаторов (КТ-1 и КТ-2) в коробку. К восьми оставшимся комнатам добавьте пустую комнату (П-1) из базовой игры.

### База данных для 3 игроков



Возьмите все комнаты из этого дополнения и уберите две комнаты колодцев (КО-1 и КО-2) в коробку. К десяти оставшимся комнатам добавьте 2 пустые комнаты (П-1 и П-2) из базовой игры.

### База данных для 5 игроков



# ПРАВИЛА РЕЖИМА «ВЗЛОМЩИКИ ПРОТИВ АГЕНТОВ»

Правила этого режима дополняют или заменяют некоторые правила соревновательного режима, описанного в правилах базовой игры.

## :/Союзники

Для взломщиков союзниками считаются все аватары, которыми управляют другие игроки-взломщики.

Для агентов союзниками считаются все агенты, которыми управляют другие игроки команды корпорации, и весь лёд, находящийся в базе данных.

Игрок может игнорировать **любой эффект, созданный союзником**. Модель не может передать жетон вируса модели союзника.

## :/Получение информации

Когда игрок (агент или взломщик) получает жетон полной информации, он сбрасывает его и получает **два жетона неполной информации** того же типа.

Кроме того, игрок, получивший жетон информации, должен соблюдать следующее правило в зависимости от команды, к которой он принадлежит:

- каждый раз, когда взломщик получает жетон информации, он должен решить, куда его поместить — на свой жёсткий диск или на жёсткий диск другого игрока-союзника;
- каждый раз, когда агент получает жетон информации, он помещает его на свободную ячейку хранилища на планшете инструкций.

Информацию, находящуюся на жёстком диске или в хранилище, нельзя удалить или отдать. Взломщики не могут копировать информацию, находящуюся в хранилище. Агенты не могут копировать информацию, находящуюся на жёстких дисках.





## :/Новые операции

В этом режиме доступны две новые операции.

### ИНТЕНСИФИКАЦИЯ

Во время фазы действий своего хода игрок может сбросить 2 имеющихся у него жетона исследований, чтобы взять на руку карту вредоносной утилиты. Эту операцию можно выполнять несколько раз за один ход.

### ОТПРАВКА

Когда игрок выполняет **трансфер**, он может отдать имеющийся у него жетон кредита  или жетон исследования  другому игроку-союзнику **вместо того, чтобы получить эффект от трансфера**. Жетон, отданный другому игроку, не считается **полученным** этим игроком.





## :/Агенты

Агент — это захваченный аватар, которым управляет взломщик-предатель, работающий на корпорацию «Ахав».

Игрок за корпорацию управляет агентом так же, как игрок-взломщик управляет аватаром. Необходимые компоненты и правила использования агентов описаны ниже.



## :/.../Кубик перехвата

При выполнении действия «заражение» некоторые игровые эффекты могут заставить игрока-взломщика бросить вместо кубика заражения кубик перехвата. Результаты на этом кубике имеют больше негативных последствий для взломщиков, чем результаты обычного кубика заражения.



**Вирус и эскалация** (▲ или ◻) — поместите **1 жетон вируса** ☠ своего цвета в комнату, в которой находится ваш аватар. Затем передвиньте фишку на соответствующем счётчике льда на **1** ячейку вперёд.



**Эскалация** (▲ или ◻) и **перерброс** — передвиньте фишку на соответствующем счётчике льда на **1** ячейку вперёд, затем бросьте кубик перехвата ещё раз и разыграйте полученный результат.



**Двойная угроза** — поместите **1 жетон вируса** ☠ своего цвета в комнату, в которой находится ваш аватар. Затем увеличьте уровень угрозы (!) вашего аватара на **2**.



**Двойная эскалация** — передвиньте фишки на соответствующих счётчиках льда на **1** ячейку вперёд. Жетон вируса не размещается.



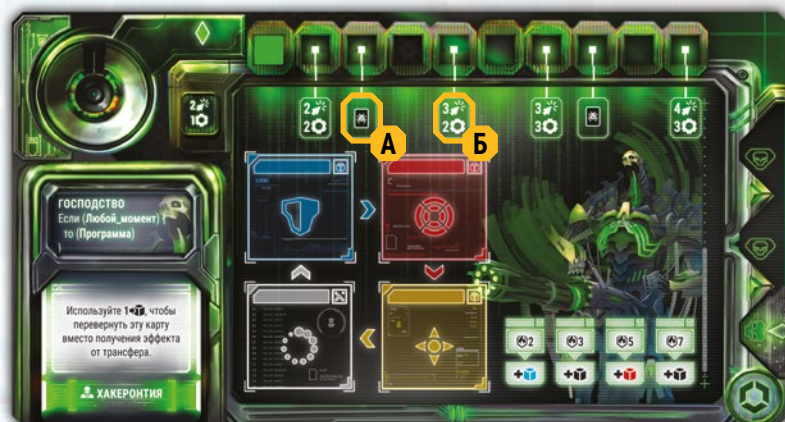
**Угроза и перерброс** — увеличьте уровень угрозы (!) вашего аватара на **1**, затем бросьте кубик перехвата ещё раз и разыграйте полученный результат.

## :/.../Счётчик улучшений агентов

Этот счётчик отражает повышение эффективности агента в ходе игры. Агент передвигает свою фишку улучшений по этому счётчику, когда помещает жетон информации в хранилище или когда фишка на счётчике корпорации достигает значка 🏠.

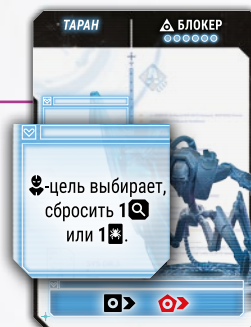
Каждый раз, когда агент перемещает фишку улучшений, он получает преимущество, соответствующее значку в ячейке, которой достигла фишка. Значки обозначают следующие эффекты:

- А** **Карта вредоносной утилиты** 🗺: игрок берёт на руку **1** карту вредоносной утилиты.
- Б** **Слот процессора**: значения кликов и конфигурации игрока увеличиваются в соответствии со значками в ячейке, которой достигла фишка улучшений.






## :/.../Агент в качестве цели

Если целью эффекта может быть аватар, то ей может быть и агент. Агент считается аватаром особого типа. Это относится ко всем правилам и всем эффектам, целью которых может быть аватар 🧑.



## :/.../Эффекты счётчиков льда

Когда агент перемещает фишку на счётчике льда, он применяет следующие эффекты в соответствии с изображённым значком:

-  Увеличьте уровень угрозы любого подключённого аватара по вашему выбору на 1.
-  Внедрите указанный лёд в комнату по вашему выбору.
-  Поместите жетон фрагмента в комнату с аватаром по вашему выбору.



## :/.../Переподключение агента

Чтобы разыграть операцию переподключения, выполните следующие шаги по порядку:

- Удалите все жетоны вирусов, переданные вашему агенту. Не удаляйте жетон вируса, который был выложен на этапе «Подготовка деки и интерфейса».
- Поместите агента в **любую комнату** в базе данных.
- Разыграйте свою фазу действий со значением  $\star=1$  вместо значения, указанного на счётчике улучшений.






## :/.../Кредиты

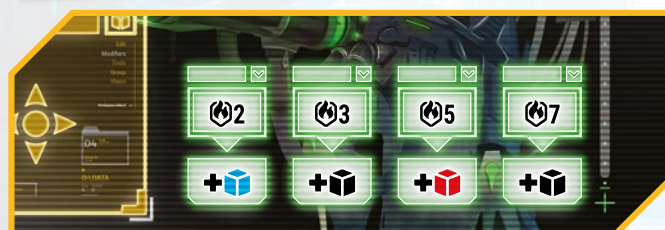
Агенты не могут совершать операции покупки. При проверке выполнения задач агентов команда корпорации может игнорировать требование 1 жетона неполной информации за каждые 2 жетона кредитов, имеющихся у одного агента.



## :/ Счётчик корпорации

Когда агент перемещает фишку по этому счётчику, он применяет следующие эффекты в соответствии с изображённым значком:

-  **Улучшение агента:** все агенты передвигают фишки на своих счётчиках улучшений на 1 ячейку вперёд.
-  **Брандмауэр:** увеличьте значение кубика брандмауэра на 1. Затем, если значение кубика брандмауэра совпадает с одним из указанных значений на планшетах агентов, то они получают фишки указанных цветов (каждый свою) и размещают их в соответствующих блоках данных на своих планшетах.
-  **Отладка:** начиная с этого момента команда корпорации может выиграть игру, если выполнит задачи агентов.





## :/Отключение агента

Когда **агент** становится отключённым, каждый взломщик, передавший этому агенту хотя бы 1 жетон вируса, получает **2 жетона кредита**.

## :/Отключение аватара

Когда аватар становится отключённым, каждый агент, передавший этому аватару хотя бы 1 жетон вируса, получает **1 жетон кредита**. Агенты не могут копировать жетоны информации с жёстких дисков аватаров.



# ХОД ИГРЫ

В режиме «Взломщики против агентов» ход игры имеет ту же структуру, что и в соревновательном режиме. Ниже описаны фазы хода агентов и фазы хода брандмауэра.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** следующая информация предназначена в первую очередь для агентов.



## :/Фаза действий агента

Если в фазе действий своего хода агент подключён, то игрок может совершать действия. Количество доступных действий равно значению кликов, указанному в слоте процессора его интерфейса. Возможные действия агента это:

- [+] Перемещение
- [🔒] Блокирование
- [⚙️] Конфигурация
- [🔥] Атака
- [📄] Выполнение инструкций

**ПРИМЕЧАНИЕ:** агенты не могут выполнять действие «экранирование».





## ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Навыки агентов и их значения работают по тем же правилам, что и навыки аватаров, описанные в базовых правилах.

## ◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы разыграть действие «перемещение» агента, следуйте тем же правилам, что и для взломщиков, со следующими изменениями:

- агент **не может раскрывать комнаты**;
- агент может переместиться в комнату, соединённую с комнатой, где он находится, независимо от того, раскрыта она или скрыта;
- во время своего действия «перемещение» агент может потратить 2◆, чтобы поместить **карту пролома** на закрытое соединение комнаты, в которой находится его агент, и переместиться в соседнюю комнату через только что созданный пролом. Во время розыгрыша одного действия «перемещение» этот эффект можно использовать несколько раз.

## 🛡 БЛОКИРОВАНИЕ



Выполняя это действие, агент помещает в комнату, где находится его модель, **жетон блокирования**. В одной комнате не может быть больше одного жетона блокирования. Если эффект позволяет игроку поместить жетон блокирования в комнату, где уже есть такой жетон, то этот эффект игнорируется.

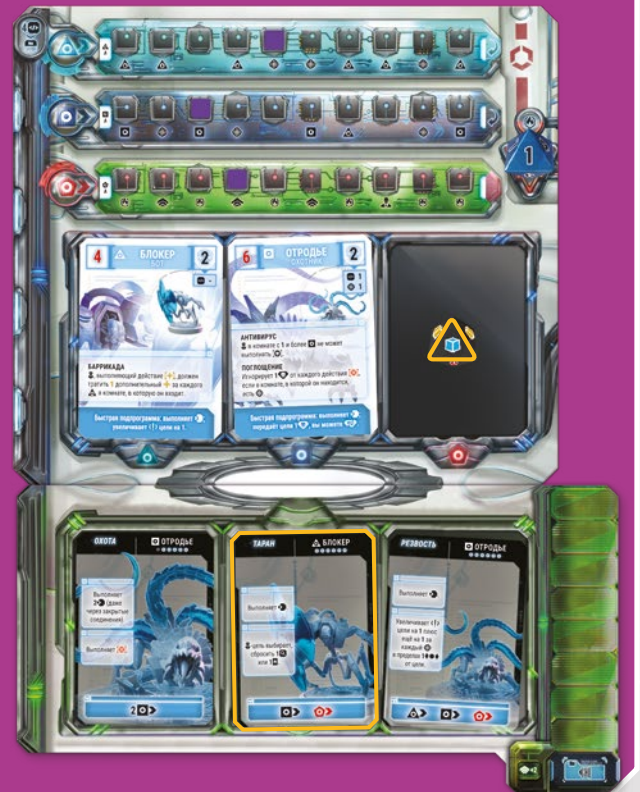
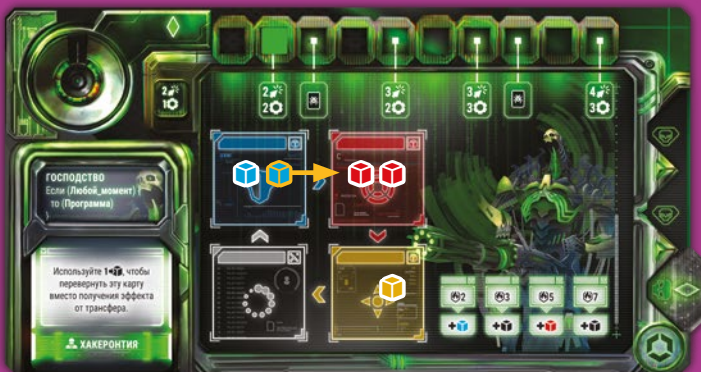
## 🎲 ВЫПОЛНЕНИЕ ИНСТРУКЦИЙ

Это действие позволяет агенту разыграть **карту активации льда**, находящуюся на планшете **инструкций**. Чтобы это сделать, выполните следующие шаги по порядку:

- переместите 1 фишку цвета, указанного на **кубике инструкций**, из блока навыка этого цвета в следующий блок навыка, указанный стрелкой. Если фишку цвета нельзя переместить таким образом, то и действие выполнять нельзя;
- выберите и разыграйте **карту активации льда**, находящуюся на планшете инструкций (см. раздел «Фаза активации» на стр. 22);
- бросьте кубик инструкций и поместите его в ячейку 🎲 планшета брандмауэра.

## ПРИМЕР: ВЫПОЛНЕНИЕ ИНСТРУКЦИЙ

Агент применяет действие «выполнение инструкций» 🎲, чтобы разыграть карту активации льда. Для этого он перемещает фишку цвета 🟡 (в соответствии со значением кубика инструкций) из блока защиты в следующий блок. После этого агент разыгрывает карту активации льда по своему выбору. Затем он бросает кубик инструкций и помещает его на планшет брандмауэра.




## :/Фаза конфигурации


Эта фаза разыгрывается так же, как и аналогичная фаза взломщика.

## :/Фаза отслеживания

Эта фаза разыгрывается в соответствии с правилами команды игрока, описанными ниже.

### ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ

Агент может отследить узел, чтобы переместить информацию из базы данных в хранилище. Для этого нужно, чтобы во всех комнатах, входящих в состав узла, были жетоны блокирования . Чтобы отследить узел, выполните следующие шаги по порядку:

- объявите, какой узел вы хотите отследить;
- удалите жетоны блокирования  из всех комнат, входящих в этот узел;
- получите жетон информации, находящийся в отслеживаемом узле, и поместите его в хранилище;
- продвиньте фишку по своему счётчику улучшений на **две** ячейки, если вы поместили в хранилище жетон неполной информации, или на **четыре** ячейки, если поместили туда жетон полной информации.

### ОБЩИЕ ВИРУСЫ

Взломщик может отследить узел, если во всех комнатах, входящих в состав узла, есть хотя бы один жетон вируса (в том числе жетон вируса союзника) и хотя бы один из этих жетонов имеет цвет этого взломщика. Когда взломщик отслеживает узел, он помещает в него 1 жетон вируса своего цвета и получает соответствующий жетон информации.






## :/Ход брандмауэра

В этом режиме **фаза активации** хода брандмауэра разыгрывается следующим образом:

### ФАЗА АКТИВАЦИИ

В этой фазе карты активации льда разыгрывают только агенты. Начиная с игрока с жетоном пароля и далее по часовой стрелке, каждый агент выбирает и разыгрывает карту активации льда, находящуюся на планшете инструкций. После розыгрыша карты активации льда сбросьте её, а на пустую ячейку планшета инструкций выложите новую карту активации льда. Всего во время этой фазы нужно разыграть столько карт, каково число **аватаров взломщиков, подключённых** на начало этой фазы. Когда агент разыгрывает карту активации льда, он выбирает только **один из следующих эффектов карты**:

- **Активация льда:** агент выбирает **одну** из находящихся в базе данных моделей, указанную на карте льда, и активирует её. В отличие от базовых правил, агент сам выбирает, как именно активированная модель выполняет свои подпрограммы.
- **Эскалация:** за каждый значок категории льда (,  или ) на карте активации продвиньте фишку на соответствующем счётчике льда на **1** ячейку вперёд.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если какой-либо эффект позволяет взломщику разыграть карту активации льда, он разыгрывает её по правилам соревновательного режима, описанного в базовых правилах.





## Создатели игры

**Руководитель проекта:** Фернандо Арментано

**Автор игры:** Микеле Морозини

**Разработка:** Леонардо Романо, Диего Фонсека и Joco Game Studio

**Редактирование:** ITC Studio

**Ведущий графический дизайнер:** Паоло Шиппо

**Графический дизайн:** Паоло Шиппо, Дьяна Маранцано, Йоната Бенвенути

**Арт-директоры:** Андреа Коллетти, Фернандо Арментано

**Концепт-художник:** Симоне Мурджия

**3D-художники:** Паоло Шиппо, Федерико Фьени

**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано

**3D-скульпторы:** Томмазо Инчекки, Альберто Аквавива

**Перевод:** Элетра Нуццо

**Веб-редактор:** Эмилиано Каретти

**Менеджер Kickstarter:** Андреа Коллетти

**Магазин Ludus Magnus:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)

**Тестировщики:** Алессандро Анджелини, Алессио Мекка, Аличе Сабатини, Андреа Скьярити, Андреа Велла, Бето Капрера, Кьяра Спаньолетто, Даньеле Самеле, Даньеле Вендиттоцци, Фабио Перрони, Флавио Гальмаччи, Франческо Гранитто, Франческо Пика, Габриэле Маккьоро, Гая Монтефорте, Джанни Пунцо, Джованни Джульяни, Джованни Милани, Джулиа Маркесе, Джулиано Польверари, Леонардо Романо, Лоренцо Меуччи, Лука Бенедетти, Лука Франческанджели, Лука Носкесе, Лука Перра, Луиджи де Фео, Паскуале Каротенуто, Пьетро Карузо, Сид Нери, София Альтерио

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин

**Перевод:** Джей

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин

**Корректор:** Наталья Валько

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



## ВЗЛОМ: ЭРЕБ

© 2024 Ludus Magnus Studio.  
Все права защищены.



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)