

HACKIT!

REGLES DU JEU

(Version 1.4)

L'information, c'est le pouvoir.

HACKIT! est un jeu de cartes et de dés dans lequel vous êtes un ou une pirate informatique. Votre job consiste à explorer les systèmes d'information pour y dérober des données. Vos armes sont des programmes qui vous permettent d'affronter les défenses mises en place dans le système.

Matériel nécessaire

HACKIT! est un jeu *Print & Play* gratuit. Pour y jouer vous n'avez besoin que des présentes règles et du matériel suivant :

- Huit dés à 6 faces (D6)
- Un jeu de cartes standard (type Poker)
- L'aire de jeu imprimée sur deux feuilles A4

Aperçu du jeu

Les données que vous tentez de dérober sont les cartes de certaines valeurs : As, Valets, Dames et Rois. Elles sont protégées par les autres cartes du paquet, de valeurs de 2 à 10, nommées Pare-feu.

Lors d'une partie vous allez utiliser des ressources (les dés) pour effectuer des actions et utiliser des programmes nommés Scripts pour franchir les Pare-feu.

Deux dés permettent de suivre l'évolution de votre niveau de Hackeur et le niveau d'alerte du Système.

Si vous parvenez à voler quatre types différents de données, vous remportez la partie. Mais si vous perdez toutes vos ressources ou si l'Alerte Système dépasse le niveau maximum, votre mission est un échec.

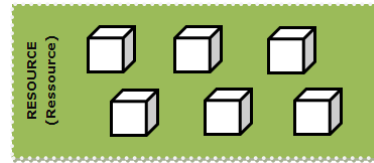
Hackeur



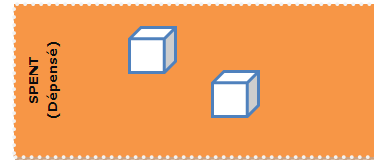
Vous êtes défini par votre NIVEAU HACK, représenté par un dé. Vous commencez la partie au niveau 1. Certaines actions et effets durant la partie modifie ce niveau, mais il ne peut jamais être supérieur à 6.

Si votre Niveau Hack devient inférieur à 1, cela signifie que le Système vous a grillé le cerveau. Vous perdez immédiatement la partie !

Le Niveau Hack conditionne aussi le nombre de cartes que vous pouvez scanner ainsi que le nombre de Scripts que vous pouvez utiliser pendant un piratage.



Les RESSOURCES sont représentées par six dés. Elles vous permettent de réaliser des Actions et servent aussi d'Outils, les Scripts, utilisés contre les défenses du Système.



Lorsqu'une Ressource est utilisée elle est **dépensée** (placée dans cette zone), devenant inutilisable jusqu'au début du prochain tour.



Vous pouvez aussi **épuiser** une Ressource. Elle est déplacée dans la zone "Épuisé" et reste inutilisable tant que vous ne réalisez pas une action spécifique ("Stock") pour la récupérer.

Si toutes vos Ressources sont épuisées au début d'un tour, vous perdez la partie !

Une Ressource peut être utilisée pour effectuer une ACTION ou générer un SCRIPT.

Utilisée comme ACTION, une Ressource peut être simplement **dépensée**. On déplace un D6 depuis la zone "Ressource" vers "Dépensé" pour réaliser l'effet.

A chaque tour vous pouvez réaliser les cinq actions suivantes en utilisant les Ressources.

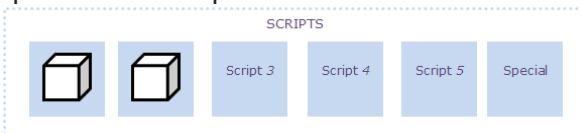
- Update : Activez 1 Ressource pour augmenter votre Niveau Hack de +1.
- Reset : Activez 1 Ressource pour diminuer l'Alerte Système de -1 en cas de succès.
- Scan : Dépensez 1 Ressource pour dévoiler des cartes du paquet Système.
- Stock : Dépensez 1 Ressource et défaussez 1 Clé pour déplacer 1 Ressource de la zone "Épuisé" vers "Ressource".
- Check : Dépensez 1 Ressource pour déplacer dans la zone CLÉS 1 Pare-Feu défaussé.



Certaines actions nécessitent d'ACTIVER une Ressource. Dans ce cas il faut lancer le D6. Le résultat est comparé au niveau requis selon l'action effectuée, pour déterminer son succès ou son échec (voir *Tour de Jeu*). Le D6 est ensuite placé en zone "Dépensé", quel que soit le résultat de l'action.

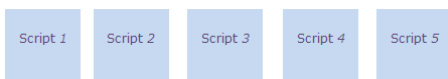
Une Ressource peut servir à créer des SCRIPTS. Un Script est un programme que vous utilisez contre un Pare-feu. Sans Script vous êtes à la merci des routines de défense des Pare-feu. Lorsque vous effectuez un piratage, la première étape est de générer un ou plusieurs Scripts à partir des Ressources disponibles.

Vous pouvez utiliser un Script par Niveau Hack pour chaque tentative de piratage, jusqu'à un maximum de cinq Scripts normaux et un Spécial. Le nombre de Scripts disponibles dépend bien sûr du nombre de Ressources disponibles (non dépensées et non épuisées). Pour générer un Script vous devez lancer le D6 puis le stocker avec le résultat obtenu dans un emplacement Script numéroté.



Ex: Au Niveau Hack 2 vous pouvez utiliser deux Scripts maximum, même si trois Ressources sont disponibles.

Il existe deux types de Scripts.



Le Script normal est utilisé pour casser une routine. Son score D6 représente sa Force. Selon le Pare-feu rencontré, la Force du Script devra être inférieure, égale ou supérieure à la Puissance de la routine.

Pour activer un Script généré, vous le déplacez depuis son emplacement directement sur la carte du Pare-feu.

Vous pouvez activer plusieurs Scripts et additionner leur Force pour casser une routine, mais vous ne pouvez pas casser plusieurs routines avec un seul Script activé.

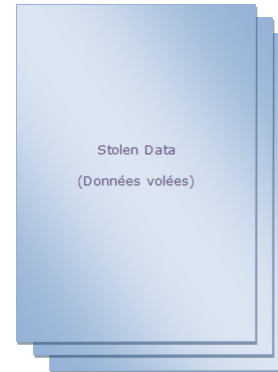


Le Script Spécial est limité à un exemplaire. Son score de D6 représente son Energie.

Vous pouvez dépenser 1 point d'énergie pour ajouter ou retirer 1 point de Force à un Script activé. Vous pouvez également dépenser 1 point d'énergie pour prévenir 1 point de dégât subit (les dégâts qui vous sont infligés diminuent votre Niveau Hack).

Attention !

Dès qu'un Script à une Force ou une Energie inférieure à 1 ou supérieure à 6, il est défaussé immédiatement. Un Script défaussé est placé en zone "Dépensé".



Les **CLÉS** sont obtenues à partir des Pare-feu défaussés (*Action Check*) ou en cassant la routine d'un Pare-feu (voir *Tour de jeu*).

Les Clés sont stockées dans la zone "Clés". Elles sont utilisées au cours d'un piratage lors de l'approche d'une Donnée. Pour voler une Donnée vous devez détruire une Clé ayant la même Enseigne (voir "Séquence détaillée d'un piratage").

Lorsque vous volez une Donnée, elle est déplacée depuis le paquet Système vers la zone "**Données volées**".

Les données volées sont conservées jusqu'à la fin de la partie, sauf si un effet vous oblige à la défausser ou la détruire.

Dès que vous avez quatre types différents (As, Valet, Dame et Roi) dans cette zone, vous avez gagné la partie.

A contrario, si un type de Donnée n'est plus disponible car les quatre cartes ont été détruites (retirées de la partie), la partie est perdue immédiatement.

Système

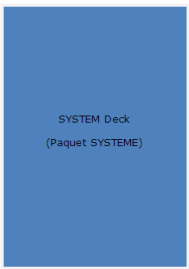
Votre adversaire est le Système, l'espace virtuel où sont hébergées les données que vous volez. Le Système est constitué de quatre éléments : le niveau d'Alerte Système, les Données, les Pare-feu et les Clés.



ALERTE SYSTEME

Niveau représentant l'état de vigilance du Système, représenté par un dé. Au Niveau 1 en début de partie, il augmente ou diminue en cours de jeu. Il ne peut pas être inférieur à 1.

Si le Niveau d'Alerte Système dépasse 6, vous perdez immédiatement la partie !



PAQUET SYSTEME

Les Données, les Pare-feu et les Clés sont représentés par les 52 cartes du Paquet Système. Ce paquet est mélangé en début de partie et vous dévoilez ses cartes au cours du jeu.

Si le paquet est vide au moment de dévoiler une carte, vous perdez immédiatement la partie !

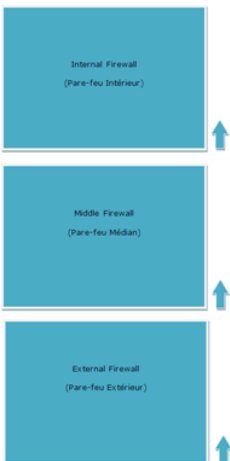
Les DONNEES sont représentées par les cartes de valeur As, Valet, Dame et Roi, soit seize au total. Votre objectif est de voler les Données hébergées en tentant de les pirater. La Valeur de la carte Donnée (As, Valet, Dame ou Roi) détermine son type.

Si vous volez une donnée de chaque type, vous gagnez immédiatement la partie !



Pour voler une Donnée vous devez avoir un Niveau Hack égal ou supérieur au Niveau Alerte Système. De plus vous devez utiliser une Clé pour déverrouiller l'accès. Ceci est détaillé dans la séquence de piratage.

Si ces deux conditions ne sont pas remplies, le piratage échoue même si vous avez approché la Donnée.



Les PARE-FEU sont les programmes de protection, représentés par les cartes de valeurs 2 à 10, soit trente-six au total.

Ils sont placés sur trois emplacements (Extérieur puis Médian puis Intérieur) pour protéger la Donnée dévoilée sur le paquet Système.

Chaque emplacement ne contient qu'un seul Pare-Feu.

Chaque Pare-feu contient une routine de défense destinée à vous infliger un effet néfaste (arrêt du piratage, dégât, manipulation des ressources, etc.).

Lorsque vous effectuez un piratage vous rencontrez chaque Pare-feu présent devant la Donnée dévoilée, depuis l'extérieur vers l'intérieur.

Si vous cassez une routine à l'aide de vos Scripts, le Pare-feu est défaussé. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas casser la routine, vous subissez immédiatement son effet (voir la page 4 pour la description détaillée des effets des routines).

Un Pare-feu est déterminé par sa catégorie (l'Enseigne de la carte : Cœur, Pique, etc) et sa Puissance (la valeur de la carte, de 2 à 10).

La combinaison de la catégorie et de la puissance définit la routine du Pare-feu (voir détail page 4).

Ex: un Neuf de Pique est de catégorie "Traceur" et a une Puissance de 9. Sa routine est "Wipe".

La Puissance d'un Pare-feu identifie sa Classe, modifiant la Force de Script requise pour casser la routine.

- Puissance 4 ou moins : Classe "Inférieure". Casser la routine avec un Niveau total de Force strictement inférieur à sa Puissance.



Ex: Une routine de Puissance 2 doit être cassée par un Script de Force 1.

- Puissance 5, 6 ou 7 : Classe "Egal". Casser la routine avec un Niveau total de Force égal à sa Puissance.



Ex: Une routine de Puissance 6 doit être cassée par un Script de Force 6 ou plusieurs Scripts dont les Forces combinées sont égales à 6.

- Puissance 8 ou plus : Classe "Supérieure". Casser la routine avec un Niveau total de Force strictement supérieur à sa Puissance.



Ex: Une routine de Puissance 9 doit être cassée par plusieurs Scripts dont les Forces combinées sont de 10 ou plus.

LISTE DES PARE-FEU ET EFFETS DES ROUTINES

Les quatre types de Pare-feu :

- **VIRUS** : Algorithmes affectant le fonctionnement des autres programmes ou directement la cible.
- **BARRIERE** : Programmes stoppant la connexion de la cible en modifiant l'état du Système.
- **SENTINELLE** : Applications infligeant des dommages directs à la cible et à ses outils.
- **TRACEUR** : Codes d'analyses permettant l'identification de la cible pour des contremesures.

Catégorie	Classe	Routine	Effet
VIRUS (Cœur) Puissance 2/3/4	Inférieure	SHOCK	Subissez X dégâts (X = Nombre de Pare-feu).
VIRUS (Cœur) Puissance 5/6/7	Egale	ENCRYPT	Relancez les D6 des Scripts non utilisés, excepté le Script Spécial, et mettez en zone "Epuisé" les résultats impairs.
VIRUS (Cœur) Puissance 8/9/10	Supérieure	CLONE	Le prochain Pare-feu doit être rencontré 2 fois. S'il n'y a pas de prochain Pare-feu, stoppez le piratage.
BARRIERE (Carreau) Puissance 2/3/4	Inférieure	NUKE	Remettez votre Niveau Hack et l'Alerte Système à 1, détruisez vos Données volées puis stoppez le piratage.
BARRIERE (Carreau) Puissance 5/6/7	Egale	BLINK	Placez la Donnée dévoilée sous le paquet Système, face cachée, puis stoppez le piratage.
BARRIERE (Carreau) Puissance 8/9/10	Supérieure	DEFCON	Alerte Système +X (X = Nombre de Pare-feu), mettez les Ressources non utilisées en "Epuisé" et stoppez le piratage.
SENTINELLE (Trèfle) Puissance 2/3/4	Inférieure	BUG	Subissez 1 dégât et retournez les D6 des Scripts non utilisés (6 devient 1, 5 devient 2, 4 devient 3, etc.)
SENTINELLE (Trèfle) Puissance 5/6/7	Egale	BLITZ	Subissez 1 dégât, retournez face cachée la Donnée dévoilée et déplacez les Scripts non utilisés en zone "Dépensé".
SENTINELLE (Trèfle) Puissance 8/9/10	Supérieure	FRAG	Subissez 1 dégât et détruisez une Ressource de votre choix (ce D6 est inutilisable pour toute la partie).
TRACEUR (Pique) Puissance 2/3/4	Inférieure	TAG	Défaussez 1 Clé et déplacez les Ressources dans la zone "Dépensé" vers la zone "Epuisé".
TRACEUR (Pique) Puissance 5/6/7	Egale	SIPHON	Défaussez 1 Clé et détruisez une Donnée volée. Si vous n'avez aucune Donnée volée, stoppez le piratage.
TRACEUR (Pique) Puissance 8/9/10	Supérieure	WIPE	Défaussez 1 Clé et 1 carte du paquet Système (Donnée détruite). Passez la Phase 4 (Récupération) pour ce tour.

Notes importantes sur les Routines

Chaque point de dégât subi diminue de 1 votre Niveau HACK (*Rappel : vous perdez la partie si votre Niveau HACK est inférieur à 1*).

Détruire un élément signifie le retirer de la partie, une DONNEE défaussée est toujours détruite.

L'effet d'une routine s'applique dans l'ordre indiqué par le texte. Par exemple BUG inflige 1 dégât d'abord, PUIS retourne des Scripts. Si vous êtes tué par le dégât, inutile de continuer !

Un effet non applicable d'une routine est ignoré (ex : *défausser une Clé alors que vous n'en possédez pas*) mais le reste de l'effet s'applique.

Certains effets peuvent s'avérer utiles pour vous. Par exemple NUKE remet l'Alerte Système à 1, BUG ou ENCRYPT modifient la Force de vos Scripts.

Les effets modifiant votre Niveau Hack (SHOCK, NUKE, BUG, BLITZ, FRAG) ne changent pas le nombre de scripts que vous utilisez pour le piratage en cours.

ENCRYPT : Les résultats pairs sont toujours considérés comme des Scripts disponibles.

CLONE : Considérez le prochain Pare-feu comme deux Pare-feu identiques distincts, à franchir successivement. Vous pouvez choisir de ne pas casser la routine de l'un mais de casser celle de l'autre, dans ce cas le Pare-feu sera considéré comme cassé une fois ses deux versions rencontrées.

FRAG : Vous pouvez choisir n'importe quelle Ressource en jeu (disponible, dépensée ou épuisée).

WIPE : Une Donnée défaussée par Wipe est détruite, un Pare-feu est défaussé.

Préparation d'une partie

- 1) Placez devant vous sur la table les deux feuilles imprimées d'aire de jeu.
- 2) Mélangez le paquet de cartes puis placez-le face cachée dans l'emplacement "Paquet Système".
- 3) Piochez 1 carte du paquet jusqu'à obtenir un Pare-Feu et placez-le dans l'emplacement "Extérieur". Les autres cartes piochées sont mélangées au paquet Système.
- 4) Mettez le D6 "Alerte Système" dans son emplacement sur l'aire de jeu, sur le chiffre 1.
- 5) Mettez le D6 "Niveau Hack" dans son emplacement sur l'aire de jeu, sur le chiffre 1.
- 6) Mettez les six D6 "Ressource" dans la zone "Ressources" de l'aire de jeu.

TOUR DE JEU

Phase 1 : ACTIONS

Vous pouvez réaliser les Actions suivantes, autant de fois que souhaité, en utilisant les Ressources :

- Update : Activez 1 Ressource pour augmenter votre Niveau Hack de +1 en cas de succès.
Succès si le résultat Update est supérieur à votre Niveau Hack actuel.
Ex: si votre Niveau Hack est de 3, succès si Update est égal à 4 ou plus.
- Reset : Activez 1 Ressource pour diminuer l'Alerte Système de -1 en cas de succès.
Succès si le résultat Reset est inférieur au Niveau Alerte Système actuel.
Ex: Si l'Alerte Système est de 4, succès si Reset est égal à 3 ou moins.
- Stock : Dépensez 1 Ressource et défaussez 1 Clé pour déplacer 1 Ressource de la zone "Epuisé" vers "Ressource".
- Check : Dépensez 1 Ressource pour déplacer dans la zone CLÉS un Pare-Feu défaussé de votre choix.
- Scan : Si une Donnée est déjà dévoilée sur le paquet Système, mélangez-la dans le paquet. Dépensez 1 Ressource pour dévoiler X cartes sur le paquet Système (X est votre Niveau Hack).
A chaque carte dévoilée, effectuez l'action indiquée selon son type :
 - S'il s'agit d'un **Pare-feu**, placez-le face visible dans l'emplacement disponible le plus éloigné du paquet Système (Extérieur puis Médian puis Intérieur). Si tous les emplacements sont occupés, défaussez le Pare-feu Intérieur, décalez d'un emplacement vers l'intérieur les Pare-feu restants puis placez le nouveau Pare-feu dans l'Extérieur.
 - S'il s'agit d'une **Donnée**, stoppez immédiatement le Scan même si vous n'avez pas dévoilé X cartes. La carte Donnée dévoilée reste face visible sur le dessus du paquet Système.

Phase 2 : PIRATAGE

Cette phase est facultative. Vous pouvez effectuer un piratage (voir la séquence détaillée d'un piratage). Un seul piratage autorisé par tour.

Phase 3 : MISE A JOUR SYSTEME

Si vous avez volé une Donnée pendant ce tour, prenez cette phase.

Effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- Augmentez l'Alerte Système de +1 (*Rappel : Si le Niveau d'Alerte Système dépasse 6, vous perdez immédiatement la partie*).
- Détruisez la première carte sur le paquet Système (qu'elle soit face cachée ou visible, la carte est mise en dehors du jeu, face visible).

Phase 4 : RECUPERATION

Déplacez tous les D6 de la zone "Dépensé" vers la zone "Ressource".

Fin du tour.

Piratage : séquence détaillée

Une fois un piratage lancé, vous devez le réaliser entièrement en suivant les étapes dans l'ordre.

Etape 1 : Génération des Scripts

Vous pouvez générer un nombre de Scripts inférieur ou égal à votre Niveau Hack. Pour générer un Script, utilisez un D6 de la zone "Ressource", lancez-le et mettez-le dans un emplacement Script libre.
Note : Le Script Spécial doit être généré séparément des Scripts normaux car vous ne pouvez pas décider du type de Script après avoir vu le résultat du jet de D6.

Etape 2 : Approche du système

Vous approchez le Pare-feu situé dans l'emplacement le plus à l'extérieur qui n'a pas encore été approché lors du piratage en cours.

Si tous les Pare-feu ont été approchés ou si aucun Pare-feu n'est présent, passez à l'étape 4.

Etape 3 : Rencontre d'un Pare-feu

Suivez les points dans l'ordre indiqué :

a) *Activation* : Pour utiliser un Script, déplacez-le sur le Pare-feu. Vous pouvez déplacer autant de Scripts disponibles que vous souhaitez, y compris aucun. Un Script associé à un Pare-feu est activé. Le Script Spécial doit être utilisé à ce moment, si vous le souhaitez, sur un Script activé pour modifier sa Force.

b) *Casse de la routine* : Résolez la tentative de casse en comparant la Force totale du ou des Scripts activés et la Puissance du Pare-feu rencontré. Si la routine est cassée, allez à "c" (réussite). Si la routine n'est pas cassée (Force inadéquate ou pas de Script), allez à "d" (échec).

c) *Casse réussie* : Ce Pare-feu est pris comme Clé. Tous les scripts activés sont déplacés en zone "Dépensé". Allez à "e".

d) *Casse échouée* : Tous les Scripts activés retournent dans un emplacement Script et sont à nouveau considérés comme non-utilisé. Vous subissez ensuite l'effet de la routine du Pare-feu (voir tableau). Si vous subissez des dégâts, le Script *Spécial* peut être utilisé à ce moment, si vous le souhaitez. Si un effet stoppe le piratage, le piratage est un **échec** et vous allez à l'étape 5. Sinon allez à "e".

e) *Fin de la rencontre* : Si tous les Pare-feu ont été approchés, allez à l'étape 4. Sinon allez à l'étape 2.

Etape 4 : Approche de la Donnée

Si une Donnée est présente vous devez la voler. Pour cela il faut remplir deux conditions :

- votre Niveau Hack doit être supérieur ou égal au Niveau Alerte Système.
- vous devez détruire une Clé ayant la même Enseigne que celle de la Donnée.

Si les deux conditions sont remplies, le piratage est considéré comme un **succès**. Déplacez la Donnée dans la zone "Données Volées".

Si aucune Donnée n'est présente ou si une ou plusieurs conditions ne sont pas remplies, le piratage est considéré comme un **échec**.

Etape 5 : Fin du piratage

Si le piratage est un succès, conservez tous les Scripts non utilisés dans leur emplacement puis continuez le tour.

Si le piratage est un échec, déplacez tous les Scripts non utilisés dans la zone "Epuisé" puis continuez le tour.

Glossaire

Actions : Elles peuvent être effectuées en Phase 1, dans l'ordre de votre choix. Chaque Action peut être réalisée plusieurs fois par tour.

Activer : Pour activer une ressource dans le cadre d'une action, lancez le D6 et comparez le résultat au niveau requis. Pour activer un script généré, déplacez-le sur le Pare-feu ciblé.

Catégorie : Déterminée par l'Enseigne de la carte Pare-feu. Cœur=**Virus**, Carreau=**Barrière**, Trèfle=**Sentinelle**, Pique=**Traceur**.

Casse : Tentative de désactivation d'une routine, entraînant la destruction du Pare-feu en cas de succès. En cas d'échec les effets de la routine s'appliquent.

Classe : Déterminée par la Puissance d'un Pare-feu. Classe Inférieure de 2 à 4, Égale de 5 à 7, Supérieure de 8 à 10. La Force requise pour casser une routine est modifiée selon la Classe.

Clé : Carte située dans la zone "Clés" et permettant de voler une Donnée approchée.

D6 : Dé à six faces représentant une Ressource ou un Niveau.

Défausse : Les cartes en défausse sont faces visibles et consultables à tout moment.

Dégât : Chaque point de dégât subit vous fait perdre 1 Niveau Hack. Un point d'énergie du Script Spécial vous permet de prévenir un dégât.

Dépensé : Une Ressource dépensée est placée dans cette zone à la suite d'une action, un effet ou l'utilisation d'un script, jusqu'en fin de tour.

Détruit / Défaussé : Une carte détruite est placée hors de la partie (face visible). Un Script défaussé va en zone "Dépensé", une carte défaussée va en zone "Défausse".

Energie : Résultat du D6 du Script Spécial. L'énergie s'utilise pour augmenter ou diminuer la force d'un Script ou prévenir les dégâts.

Enseigne : Type d'une carte (Cœur, Carreau, Trèfle, Pique).

Épuisé : Une Ressource épuisée est placée dans cette zone et y reste jusqu'en fin de partie. L'action "Stock" permet de la récupérer.

Force : Mesure de complexité d'un Script. Comparée à la Puissance d'une routine lors d'un piratage.

Générer (Script) : Lors d'un piratage, action de lancer le D6 d'une Ressource et le mettre dans un emplacement. Le résultat est la Force ou l'Énergie du Script.

Hors du jeu : Élément détruit ou effet de la routine "Frag" détruisant une Ressource en la rendant inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Niveau Alerte Système : Peut être augmenté ou diminué par les actions et effets de jeu. L'Alerte Système ne peut jamais être inférieure à 1. Dès qu'elle est supérieure à 6 vous perdez immédiatement la partie.

Niveau Hack : Peut être augmenté ou diminué par les actions et effets de jeu. Conditionne le nombre de cartes que vous pouvez scanner et de Scripts que vous pouvez générer. Détermine si vous pouvez voler une Donnée. Le Niveau Hack ne peut jamais être supérieur à 6. Dès qu'il est inférieur à 1 vous perdez immédiatement la partie.

Pare-feu : Un Pare-feu est identifié par sa Puissance et sa Classe (Valeur) ainsi que sa Catégorie (Enseigne). La combinaison des trois éléments détermine sa routine.

Puissance : Mesure d'efficacité d'une routine. Comparée à la Force d'un Script lors d'un piratage.

Ressource : Représente les moyens à votre disposition, sous la forme de six dés à six faces.

Routine (Pare-feu) : Effets négatifs s'appliquant lors d'un piratage. Un effet non applicable d'une routine est ignoré (*ex : défausser une Clé alors que vous n'en possédez pas*) mais le reste de l'effet s'applique.

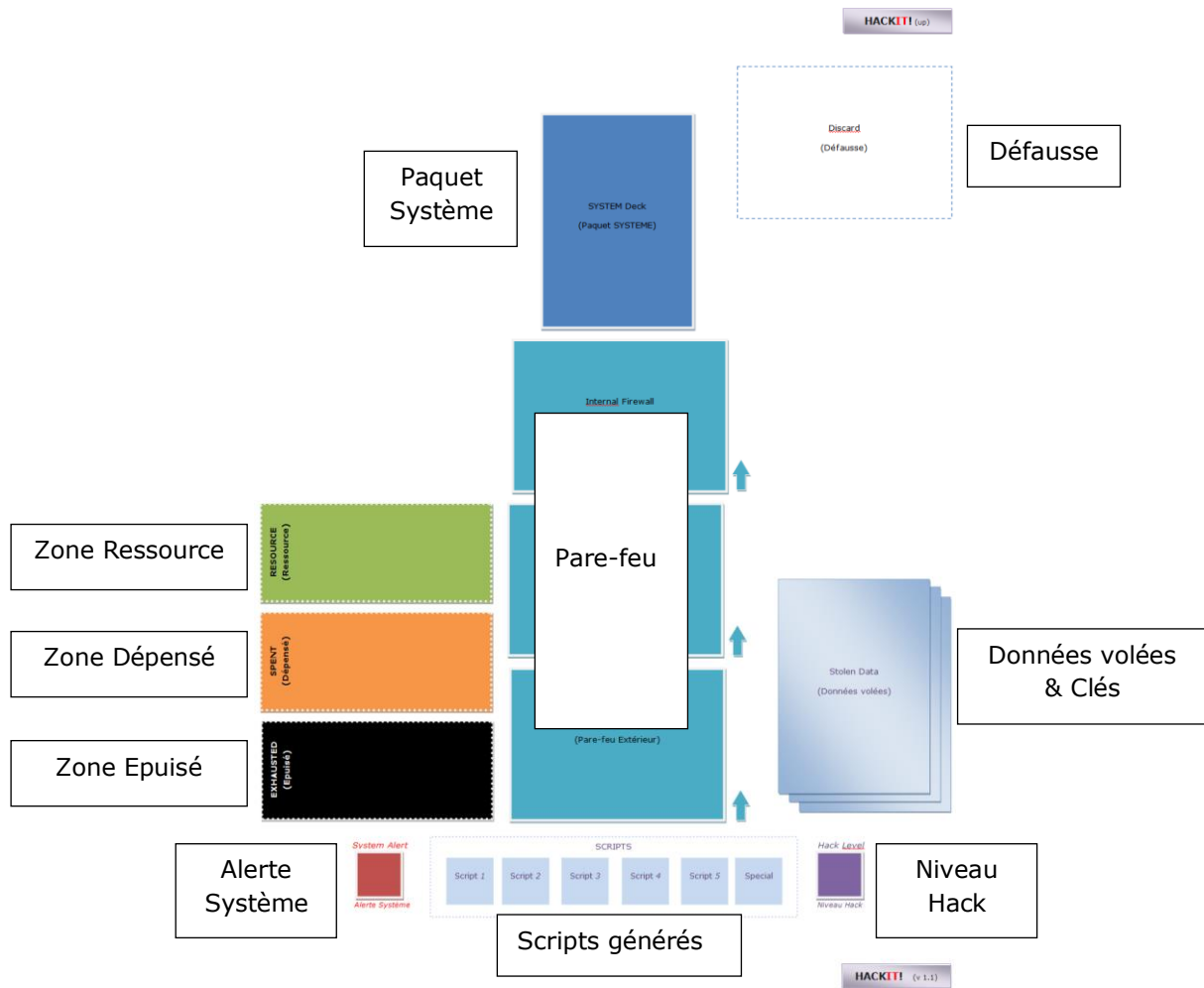
Script : Vous ne pouvez pas générer plus de Scripts que votre Niveau Hack actuel, avec un maximum de 5 normaux et 1 Spécial. Un Script dont la force ou l'Énergie est inférieure à 1 ou supérieure à 6 est immédiatement défaussé.

Système (Paquet) : 52 cartes contenant Données et Pare-feu/Clés (certains effets de jeu modifient les Pare-feu en Clés). Si le paquet est vide au moment de dévoiler ou piocher une carte, vous perdez la partie.

Valeur : Chiffre ou figure d'une carte.

Voler une Donnée : Il y a quatre types différents de Données : As, Valet, Dame et Roi. Vous gagnez la partie dès que la zone "Données Volées" contient au moins un type de chaque.

Aire de jeu



Séquence de piratage

