

TOUR DE JEU (Main de départ : 5 cartes avec 1 Mulligan possible. Crédits de départ : 5)

On ne peut dépenser ses Clics que pendant sa propre phase d'Action.

-  = Déclencher des Capacités payantes.
-  = Activer des cartes non-Glace.
-  = Finaliser des Projets.

1. PHASE DE PIOCHE DE LA CORPORATION

1.1   

1.2 Les conditions « Au début de votre Tour » se déclenchent.

1.3 Piochez une carte du R&D et ajoutez-la à votre QG.

Note : Si la Corporation doit piocher une carte et que R&D est vide, le Runner gagne immédiatement la partie.

2. PHASE D'ACTION DE LA CORPORATION (chaque action doit être résolue avant d'en commencer une autre)

2.1   

2.2 Dépensez 3 Clics   . Après chaque action,   

-  : Piocher la 1ere carte de R&D et l'ajouter à son QG.
-  : Gagner 1 Crédit  (depuis la Banque).
-  : Installer un PROJET, un AVOIR, une EXTENSION ou une GLACE. Carte installée face cachée. Possibilité d'activer immédiatement Extensions ou Avoirs et d'effacer n'importe quelle carte déjà installée (Activer ne coûte pas de Clic, juste le coût en Crédit). 1 seul Projet ou Avoir par Serveur distant (pas de limite pour Extensions sauf type « Région » : 1 par Serveur). Pour les Glaces, coût d'installation = Nombre de Glaces déjà présentes sur le Serveur.
-  : Jouer une Opération (en payant son Coût).
-  et 1 Crédit  : AVANCER une carte (Projet ou autre carte le permettant).
-  et 2 Crédits   : Effacer une Ressource de la station du Runner si celui-ci est Tagué.
-    : Nettoyer tous les pions Virus qu'elle héberge.
- x Clic : Déclencher une capacité « Clic » sur une carte active (x = coût variable).

3. PHASE DE DEFAUSSE DE LA CORPORATION

3.1 Se défausser jusqu'à sa main maximum (par défaut, 5).

Les cartes défaussées du QG sont envoyées face cachée aux Archives, même si le Runner y a accédé plus tôt.

3.2  

3.3 Fin du Tour. Le Runner commence son Tour.

1. PHASE D'ACTION DU RUNNER (chaque action doit être résolue avant d'en commencer une autre)

1.1  

1.2 Les conditions « Au début de votre Tour » se déclenchent.

1.3 Dépensez 4 Clics    . Après chaque action,  

-  : Piochez la 1ere carte de sa pile et l'ajouter à sa Main.
-  : Gagnez 1 Crédit  (depuis la Banque).
-  : Installez un PROGRAMME, une RESSOURCE ou un MATERIEL. Carte installée face visible en payant son Coût. Limite du « Coût Mémoire » pour les Programmes (4 UM par défaut). Possibilité d'effacer n'importe quel Programme déjà installé. Pas de limite d'installation pour Ressources et Matériels, sauf type « Console » : 1 seule.
-  : Jouez un Événement.
-  et 2 Crédits   : Retirez un Tag.
-  : Lancez un PIRATAGE (pour voler des Projets, effacer des cartes, etc.)
- x Clic : Déclenchez une capacité « Clic » sur une carte active (x = coût variable).

2. PHASE DE DEFAUSSE DU RUNNER

2.1 Se défausser jusqu'à sa main maximum (par défaut, 5).

Si le Runner doit défausser plus d'une carte de sa main, il les choisit et les défausse une à une, face visible, jusqu'à ce qu'il ne soit plus au-dessus de son maximum de cartes en main.

2.2  

2.3 Fin du Tour du Runner. La Corporation commence son Tour.

CHRONOLOGIE D'UN PIRATAGE ET APPROCHE D'UNE GLACE

 = Déclencher des Capacités payantes.

1. INITIATION

Le Runner lance un piratage et annonce quel est le Serveur attaqué.
Si aucune Glace ne protège le Serveur, aller au (4). Sinon aller au (2).



2. CONFRONTATION

Une Glace pas encore approchée protège le Serveur, le Runner l'approche. 
Si le Runner décide de se déconnecter (*impossible lors de la première Glace approchée pour ce piratage*), aller au (6).
Si le Runner décide de continuer le piratage, aller au (2.1).



2.1 La Corpo peut activer la Glace approchée. Les cartes non-Glacs peuvent être activées. 
Aller au (3).



3. RENCONTRE

Si la Glace approchée est active, le Runner rencontre cette Glace. Aller au (3.1). 
Si la Glace approchée n'est pas active, aller au (3.2).



3.1 Le Runner peut utiliser ses Brise-Glacs pour désactiver les routines de la Glace rencontrée. 



3.2 Si une autre Glace protège le Serveur, aller au (2).
Si aucune autre Glace ne protège le Serveur, aller au (4).



3.3 Les routines non désactivées de la Glace rencontrée sont résolues.
Si le piratage est arrêté par une routine, aller au (6). Sinon le piratage continue, aller au (3.4).



3.4 Le piratage n'est pas arrêté.
Si une autre Glace protège le Serveur, aller au (2). Sinon aller au (4).



4. APPROCHE DU SERVEUR

Le Runner approche le Serveur. 
Si le Runner décide de se déconnecter, aller au (6). Si le Runner décide de continuer le piratage, aller au (4.1).



4.1 Les cartes non-Glacs peuvent être activées. 



6. PIRATAGE RATE

Les conditions d'un piratage raté se déclenchent.

Arrêt du PIRATAGE.

5. PIRATAGE REUSSI

Les conditions d'un piratage réussi se déclenchent. Le Runner accède au Serveur (Projet volé ou Effacement). Les cartes ni volées ni effacées sont remises dans leur état initial.

Arrêt du PIRATAGE.

Traques

« Traque X » = X est égal à la force de base de la traque. Une traque oppose la force de traque de la Corporation à la force d'évasion du Runner, qui peuvent toutes deux être augmentées en dépensant des crédits.

C'est la Corporation qui agit en premier en dépensant ouvertement n'importe quel nombre de crédits pour augmenter sa **Force de Traque** de 1 pour chaque crédit dépensé.

Le Runner a ensuite la possibilité de dépenser ouvertement des crédits pour augmenter sa **Force d'Évasion**. La force d'évasion de base du Runner est égale au nombre de Relais qu'il a en jeu plus 1 pour chaque crédit qu'il dépense.

- Si la Force de Traque est supérieure à la Force d'Évasion, la traque est réussie et tous les effets « *Si la traque est réussie* » associés à la traque sont résolus.
- Si la force d'évasion est égale ou supérieure à la force de traque, alors la traque échoue et tous les effets « *Si la traque échoue* » (s'il y en a) associés à la traque sont résolus.

Dégâts

Si le Runner reçoit plus de dégâts qu'il n'a de cartes en main, ou si la taille maximale de sa main est inférieure à zéro à la fin de son tour, il est alors **Cliniquement Mort** et la Corporation gagne la partie.

Le Runner peut recevoir les trois types de dégâts suivants :

- Hémo/Réseau - Le Runner efface au hasard une carte de sa main pour chaque point de dégât Hémo / Réseau reçu.
- Neuro - Chaque point de dégât Neuro reçu efface au hasard une carte de la main et la taille maximale de la main est réduite de 1 de façon permanente. Il prend 1 pion de Dégât Neuro par dégât reçu pour garder une trace de cela.

Gagner la Partie

Si à n'importe quel moment un joueur détient 7 points de Projet dans sa zone de score, il gagne la partie.

Le Runner gagne la partie si la Corporation doit piocher une carte et que sa R&D ne contient aucune carte.

La Corporation gagne la partie si le Runner est cliniquement mort (cf. « *Dégâts* », ci-dessus).

Symboles et Pions

	Représente les Crédits . Il est toujours accompagné d'un nombre, indiquant la quantité.
	Représente un seul Clic . Plusieurs Clics sont représentés par plusieurs symboles côte-à-côte.
	Représente les Crédits Récurrents . Il est toujours accompagné d'un nombre, indiquant la quantité. <i>Les crédits récurrents qu'un joueur dépense sont replacés sur leur carte hôte au début du tour de ce joueur. Un joueur ne peut dépenser ces crédits que de la façon indiquée sur la carte hôte. Les crédits récurrents sont placés sur la carte dès que celle-ci est activée et sont utilisables immédiatement. Ils ne s'accumulent pas : au début de son tour, un joueur remet des crédits sur la carte jusqu'à ce qu'il y en ait le nombre indiqué.</i>
	Représente le Relais (force d'évasion de base du Runner). Il est toujours accompagné d'une valeur indiquant le montant ajouté (ex : +1).
	Représente les Unités de Mémoire (UM) . Il est toujours accompagné d'une valeur indiquant la quantité ajoutée (ex : +2).
	Représente les Routines et ne se trouve que sur les glaces. Chaque symbole représente une routine sur la glace.
	Signifie Effacer ou Effacement . Il est utilisé comme un coût de déclenchement auto-référent dans le texte d'une carte. Ex : « <i>Effacer : Piochez 2 cartes</i> » signifie « <i>effacez cette carte pour piocher 2 cartes.</i> »
	Crédit : Unité monétaire Runner et Corpo / Avancement : symbolisant l'avancement d'une carte Corpo.
	Pions génériques : symbolisant les points Projet, Pouvoir, Virus, etc.
	Mauvaise presse sur la Corpo / Tag sur le Runner

Capacités payantes : les coûts sont la dépense de Clics, de Crédits, de Pions hébergés ou l'effacement d'une carte.

Cartes Activées (face visible) / **Désactivées** (face cachée). Seule la Corpo peut consulter ses cartes désactivées.

Restrictions de construction des Decks pour une partie organisée

- Un deck doit être associé à une carte **Identité** unique et ne peut pas contenir moins de cartes que la taille de deck minimale indiquée sur la carte **Identité** choisie. Il n'y a pas de taille de deck maximale. Les cartes **Identité**, **Référence** et **Piste de Clics** ne sont jamais comptées comme faisant partie du deck (donc pas comptés dans la taille minimale).
- Un deck ne peut pas contenir plus de trois exemplaires d'une même carte (cartes du même nom).
- Un deck associé à une carte **Identité** de Runner ne peut jamais contenir de carte Corporation, et vice-versa.
- Un deck ne peut pas contenir plus de cartes qui ne sont pas de sa faction que le total d'influence lui autorise, la limite étant indiquée sur la carte **Identité** (cf. « *Influence* » ci-dessous). Les cartes correspondant à la faction de la carte **Identité** ne comptent pas dans cette limite.
- Un deck Corporation doit contenir un nombre de points de Projet spécifique en fonction de sa taille, comme suit :
 - 40 à 44 cartes nécessitent 18 ou 19 pts de Projet.
 - 45 à 49 cartes nécessitent 20 ou 21 pts de Projet (*les decks du jeu de base ont une taille minimale de 45*).
 - 50 à 54 cartes nécessitent 22 ou 23 pts de Projet.
 - Pour des decks de plus grande taille, ajoutez 2 pts de Projet supplémentaires à la restriction du deck de 54 cartes à chaque fois que le nombre de cartes du deck atteint un multiple de 5 (55, 60, 65, etc.).

Influence (points bleus au bas des cartes)

Un joueur peut vouloir inclure dans son deck des cartes qui ne correspondent pas à la faction de sa carte **Identité**. Il est limité dans ce procédé par la limite d'influence indiquée sur sa carte **Identité**. Le total combiné de la valeur d'influence des cartes qui ne sont pas de sa faction ne peut pas dépasser cette limite.

La valeur d'influence de chaque carte est représentée par le(s) petit(s) point(s) bleu(s) dans le bas de la carte. Les cartes neutres n'appartiennent à aucune faction et peuvent être utilisées dans n'importe quel deck de leur camp (Runner ou Corpo) et ont généralement une valeur d'influence de zéro.

Important : Une carte qui n'a pas de valeur d'influence ne peut pas être utilisée par une Identité d'une faction différente.

Cartes Uniques (symbole *losange* devant leur nom)

Il ne peut jamais y avoir qu'une seule carte unique du même nom active à un moment donné. Si une carte unique devient active, toutes les autres cartes du même nom sont immédiatement effacées (ne peut pas être prévenu).

Divers Corpo

Mauvaise Presse

Pion attribué à la Corporation (sur sa carte **Identité**), qui fournit au Runner 1 Crédit au début de chaque piratage et à dépenser pendant celui-ci.

Serveurs et cartes installées

Central = Comprend R&D (Deck), QG (Main) et Archives (Poubelle). L'emplacement du QG est symbolisé dans l'aire de jeu par la carte **Identité** de la Corpo.

Distant = Serveur supplémentaire construit par la Corpo. **Avoirs** et **Projets** ne peuvent être installés que dans des serveurs distants. Un seul Projet ou Avoir par Serveur. Cartes installées verticalement.

Les **Extensions** sont installées à la Racine d'un Serveur Central ou Distant (carte posée sous le serveur, même s'il est vide dans le cas des serveurs distants). Plusieurs par Serveur. Cartes installées verticalement.

Types de **Glaces** : Piège, Barrière, Verrou, Sentinelle. Une Glace peut être installée devant un serveur vide. +1 Crédit d'installation par Glace déjà présente sur le Serveur. Cartes installées horizontalement.

Opération : Événement unique, toujours effacé immédiatement après avoir été joué.

Rappels : Activer une carte ne coûte pas de CLIC. Une carte effacée garde son état Actif/Inactif dans les Archives.

Divers Runner

TAG

Pion attribué au Runner (sur sa carte **Identité**), qui permet à la Corporation d'effacer les **Ressources** du Runner.

Cartes installées

Pile (Deck), Main et Tas (Poubelle). Station : 3 rangées où les cartes Programme/Matériel/Ressource sont installées.

Programmes (*Brise-Glace et autres*) = limité par taille Unité Mémoire (4 UM par défaut).

Matériel (*Outil*) et **Ressources** (*Relation, bien, compétence*) = pas de limite d'installation (sauf type « Console » : 1 seule par Runner). Les **Ressources** peuvent être effacées par la Corpo si le Runner est Tagué.

Événement : Manœuvre unique, toujours effacée immédiatement après avoir été joué.