

Android: Netrunner

Начало

Выбрать сторону и **Identity**, выложить карту **Identity** выложить на поле все игровые фишки

Игроки тасуют свои колоды, после чего дают перетасовать их соперникам

Игроки тянут по **5 карт** из своих колод и берут по **5 кредитов** из банка

Сначала Корпорация, потом Раннер могут сделать **маллиган**. Карты на руке затасовываются обратно, тянется 5 новых

После маллигана игрок остается с новыми картами, какими бы они ни были

Корпорация делает ход первой

Общие правила

Формулировка «**Цена: Эффект**» на картах означает однократный эффект при уплате указанной цены

Карта **Identity** – это сервер **HQ** у Корпораций. У каждой **Identity** своя способность

Нельзя начать новое Действие до окончания текущего. Все доступные за ход **Clicks** должны быть потрачены

Если карта **активна**, ее способности действуют и могут быть инициированы, **неактивна** – не действуют и не могут

Карты с точкой перед наименованием – **уникальные**. Активной одновременно может быть только 1 такая карта

При наличии карт с одинаковым триггером по событию у **одного** игрока порядок их исполнения выбирает их хозяин

При наличии карт с одинаковым триггером по событию у **обоих** игроков сначала выполняются карты активного игрока

Если одна карта в игре явно запрещает что-то делать, запрет приоритетнее разрешений других карт

Если текст карты для активации требует ее сброса, карту нельзя подменять (например, на Sacrificial Construct)

Recurring Credits восстанавливаются, не накапливаясь, каждый ход. Используются только для указанных целей

Expose открывает карту для всех игроков, после чего возвращает ее в изначальное состояние

Bypass позволяет сразу перейти к следующему **Ice** (без «When encountered»). **Subroutines** не считаются взломанными

В конце хода оба игрока **сбрасывают избыточные карты** до текущего максимального количества (по умолчанию до 5)

Активный игрок сам выбирает, какие карты сбрасывать до максимума. На этом этапе карты не считаются **Trashed**

Текст на картах важнее правил

Раннер

Все карты Раннера выкладываются вертикально в открытую за указанную цену и становятся сразу же активными

Grip – карты в руке, **Stack** – колода, из которой тянутся карты, **Heap** – карты в сбросе. Все карты в них неактивны

Rig – место, где устанавливаются карты. Разделена на 3 секции: **Programs**, **Hardware**, **Resources**. Карты активны

Количество **Hardware** и **Resources** не лимитировано. **Programs** ограничены текущим количеством **Memory Units**

По умолчанию у Раннера есть 4 **Memory Units**. Если **MU** не хватает, можно сбросить любые установленные **Programs**

Карты в **Heap** картинкой вверх. И Корпорация, и Раннер всегда могут просмотреть их, **сохраняя порядок карт**

Карты типа **Event** вступают в эффект сразу же после уплаты стоимости и тут же отправляются в **Heap**

Когда Раннер получает доступ к карте типа **Asset** или **Upgrade**, он может заплатить и отправить ее в **Archives**

Карты **Host** могут размещать на себе другие карты или жетоны. Если **Host** сбрасывается, теряется и все, что на нем есть

Любая карта может находиться только на 1 **Host**. На **Host** нельзя поместить **уже** установленные **Programs** (только новые)

При получении любого вида **Damage** Раннер сбрасывает 1 карту (соперник тянет в закрытую)

Каждый **Brain Damage** снижает максимум карт на руке на 1. Разница **Net** и **Meat Damage** лишь в методах защиты от них

Если у Раннера есть хотя бы 1 **Tag**, он считается **Tagged** (влияет на возможность применения ряда эффектов)

Корпорация

В начале каждого своего хода играющий за Корпорацию **обязательно тянет 1 карту из R&D**, не тратя **Clicks**

Все карты Корпорации устанавливаются в **нерезнутом** виде. Они неактивны, пока не резнуты

Никому **нельзя менять порядок** установленных карт. Новый **Ice** всегда занимает крайнюю позицию

Central Servers: R&D – колода, из которой тянутся карты. **HQ** – карты на руке. **Archives** – карты в сбросе

Все карты в **R&D**, **HQ** и **Archives** неактивны. Порядок карт в **Archives** – произвольный

Если карта на момент помещения в **Archives** не была резнута, она помещается в **Archives картинкой вниз**

Корпорация всегда может просмотреть все карты в **Archives**, Раннер – **только лежащие картинкой вверх**

Устанавливая карту на сервер, можно отправить в **Archives** любое количество ранее установленных на него карт

На **Remote Server** и **Root** (у **Central Servers**) можно установить любое количество карт **Upgrade**

Количество **Remote servers**, устанавливаемых Корпорацией, не лимитировано

Remote server существует, если в его ряду есть **хотя бы 1 карта (Ice, Upgrade...)**. Он считается полноценным сервером

Карты типа **Operation** вступают в эффект сразу же после уплаты стоимости и тут же отправляются в **Archives**

Действие **Purge Virus Counters** уничтожает **все активные Virus Counters**, в т.ч. на стороне Раннера

Ряд карт проводит трассировку Раннера (**Trace^X**) силой **X**. Ее эффект применяется, если **Trace больше Links** Раннера

Во время трассировки за кредиты Корпорация может 1 раз усилить **Trace** (+1 за 1), после чего Раннер – **Links** (+1 за 1)

Итоговое сравнение: (**X** + ставка Корпорации) против (**Links** + ставка Раннера). Ставки делаются в открытую

Ice Устанавливая новый нерезнутый **Ice**, **нужно заплатить цену**, равную количеству уже имеющихся карт **Ice** на сервере. В момент **установки** нового **Ice** Корпорация может сбросить любые карты **Ice** этого сервера, чтобы снизить переплату. **Ice** можно резнуть, только если Раннер решит **продолжить Ран**, подойдя к этому **Ice**. **Ice** всегда присвоен какому-то одному серверу и кладется перед ним. **Ice** может создать новый **Remote Server**. **Ice** кладется горизонтально, **все** остальные карты – вертикально. Корпорация всегда может посмотреть нерезнутый **Ice**. **Ice** неактивен, пока не заплачена цена за рез. **Ice** не пропадает, если убираются все **Agenda**, **Asset** или **Upgrade**.

Agenda и Asset На **Remote server** может быть **или 1 Agenda, или 1 Asset** (старые при **установке** новых можно сбросить в **Archives**). Прежде чем быть **засчитанными**, в **Agenda** нужно вложить **как минимум** указанное число **Advancement Tokens**. Накопив **Advancement Tokens**, засчитывать **Agenda сразу же** не обязательно. Засчитывание **Agenda** не тратит **Clicks**. Только **Agenda** дают **Agenda Points**. **Agenda** и **Asset** ставятся только на **Remote server**. **Agenda** нельзя резнуть. Они активны только после накопления **Advancement Tokens** и перемещения в **Score area**. **Agenda** в **Score area** не могут быть затронуты соперником, но могут влиять на игру согласно их эффекту. Использовать **Advancement Tokens** можно только на картах, **разрешающих это**, в т.ч. нерезнутых. На **Central Servers** карты **Upgrade** ставятся в **Root**, на **Remote servers** – так же, как и **Asset** или **Agenda**. **Asset** неактивен, пока не резнут за свою цену или не выполнен триггер. Некоторые **Asset** приобретают дополнительные способности за **Advancement Tokens**. Действие **Forfeit Agenda** приводит к полному выводу **Agenda** из игры (минуя **Archives** и **Heap**).

Ран **Очередность действий и событий во время Рана отображена в «Timing Structure of a run»**. Для инициации Раннер объявляет 1 сервер, на который совершается Ран. В начале каждого Рана Раннеру дается по 1 кредиту за каждую **Bad publicity** Корпорации (только для этого Рана). Раннеру нужно пройти сквозь **все Ice** этого сервера. Если Корпорация не режет **Ice**, Раннер переходит к следующему. **Icebreaker** может взаимодействовать с **Ice**, только если его сила **больше или равна силе Ice**. **Subroutines** на **Ice** можно взломать только на этапе **Encounter**. **Icebreaker** без типа взламывает любую **Subroutine**. **Icebreaker** с явно указанным типом – только у **Ice**, обладающий данным типом (**Sentry, Barrier, Code Gate, Trap**). Если **Icebreaker** позволяет повысить свою силу, она повышается только на текущий **Encounter**. Выбор последствий **Subroutine** остается за Корпорацией (например, какую **Program** удалить). Все невзломанные **Subroutine** активируются по порядку. Взламывать можно в любом порядке. Ран прекращается, **только если** среди них есть **End the run**. Следующие после нее **Subroutine** не применяются. Раннер сам может прекратить Ран на этапе **приближения к Ice** (если это **не самый первый Ice** за Ран) **или серверу**. С одним **Ice** можно взаимодействовать несколькими **Icebreaker** **достаточной** силы. Все взломанные **Subroutine** нужно заново взламывать в следующих Ранах (даже на этом же ходе). **R&D**: доступ в верхней карте и апгрейдам в **Root**. Ее надо вернуть, если не засчитана, не удалена и не требует действия. Если карта из **R&D** не засчитана, не удалена и не требует действия, Раннер **не показывает** ее Корпорации. При доступе к нескольким картам **R&D** тянутся только верхние карты колоды. Возвращаются в том же порядке. **HQ**: доступ к вытянутой из руки карты (можно тасовать) и апгрейдам в **Root**. Вернуть, если не засчитана или удалена. **Archives**: доступ в открытую ко **всем** картам в **Archives** и апгрейдам в **Root**. Найденные **Agenda** нужно засчитать. **Remote server**: доступ ко всем его картам (кроме защищающих его **Ice**, они не на сервере). Доступ к закрытым картам – **вслепую**. Если доступ был получен к **Agenda**, Раннер **не может** отказаться от ее кражи. При доступе к множеству карт доступ осуществляется **последовательно по одной**, но в любом порядке. Если Раннер получает доступ к серверу, он должен взаимодействовать со **всеми** доступными там картами.

Цель Побеждает сторона, первой набравшей **7 Agenda Points** (карты **Agenda** есть только у Корпораций). Игрок побеждает **в момент, когда он набрал 7 Agenda Points**, независимо от дальнейших эффектов карт. Раннер автоматически проигрывает, если ему нужно будет сбросить **больше карт, чем есть у него на руках**. Корпорация автоматически проигрывает, если нужно **тянуть новую карту, а в R&D карты закончились**.

Создание колоды Раннеры используют только карты с красной рубашкой, Корпорации – только с синей. На всех картах **Identity** указано **минимальное количество карт** в составе колоды с этим **Identity**. При подсчете размера колоды учитываются только игровые карты (Счетчики, Памятки, **Identity** не считаются). В колоде Корпорации в сумме должно быть не меньше определенного числа **Agenda Points**. 40-44 карты: 18-19 **Agenda Points**, 45-49 карт: **20-21 Agenda Points**, 50-54 карты: **22-23 Agenda Points** (т.е. +2 за 5 карт). Основа колоды должна быть составлена из карт фракции выбранного **Identity** (и у Раннеров, и у Корпораций). На каждой карте **Identity** указан **Influence limit**, на который можно набрать карт другой фракции. На каждой карте указано, сколько **Influence** она стоит. Каждой карты в колоде может быть не более 3 копий. Карту другой Фракции можно добавлять, если только на ней есть **Influence cost**. Чужие **Agenda** **добавлять нельзя**. Все **нейтральные** карты (в т.ч. **Agenda**) **можно свободно добавлять** к любой Фракции, не тратя **Influence**.