

the <BREACH/>



INSTRUKCJA



LUDUS MAGNUS
STUDIO



CZACHA
GAMES



Planeta Ziemia, początek XXII wieku.

Nad światem dominuje Korporacja Achab dysponująca wyjątkowymi technologiami uzyskanymi dzięki dostępowi do Gene.sys, bazy danych nieznanego pochodzenia zawierającej bogactwo informacji i wiedzy.

Korporacja kontroluje Gene.sys, ale nie jest jedynym podmiotem zainteresowanym jej sekretami. Breacherzy to doświadczeni hakerzy, którzy łączą się i atakują Gene.sys, próbując wykraść zawarte w nim informacje oraz podnieść swoją władzę oraz zwiększyć reputację. A.R.M. (Achab Remote Mind) Firewall to zaawansowany system sztucznej inteligencji opracowany przez inżynierów Korporacji Achab, który proaktywnie wykrywa i zwalcza wszelkie próby włamania do Gene.sys.

Tylko najbardziej utalentowani Breacherzy potrafią przeniknąć przez system zabezpieczeń A.R.M.

Czy jesteś jednym z nich?

ELEMENTY GRY	4	TURA FIREWALLA	26
:/Figurki Awatarów.....	6	:/Faza Dostępu.....	26
:/Figurki I.C.E.....	7	:/Faza Aktywacji.....	26
USTAWIENIA	8	:/.../Tory I.C.E.....	26
:/1. Ustawienia Bazy Danych.....	8	:/.../I.C.E. - Logiczne Oprogramowanie Defensywne	27
:/2. Ustawienia Firewalla.....	9	:/.../Guardian.....	28
:/3. Żeton Dostępu.....	10	:/.../Rozstrzygnięcie Karty Aktywacji.....	29
:/4. Wybór Awatara 	10	ZAAWANSOWANE POJĘCIA	30
:/5. Wybór Breachera 	11	:/Rozstrzygnięcie Ataku.....	30
:/6. Ustawienia Konsoli.....	12	:/.../Unik.....	31
PODSTAWOWE POJĘCIA	14	:/.../Eliminacja I.C.E.....	31
:/Baza Danych.....	14	:/.../Odłączenie Awatara.....	31
:/.../Efekty Obszarów.....	15	:/Karty Malware.....	32
:/.../Łącza.....	15	:/Żetony Analizy.....	33
:/Definicja Efektu.....	16	:/Zagrożenie.....	33
:/Dysk Twardy & CPU.....	16	:/Oszustwo.....	34
:/Umiejętności.....	17	:/.../Przeskok.....	34
PRZEBIEG ROZGRYWKI	18	:/.../Naruszenie Bezpieczeństwa.....	35
:/Rundy Gry.....	18	:/Kredyty, Nagrody i Operacja Zakupu.....	36
:/.../Koniec Gry i Warunki Zwycięstwa.....	19	USTAWIENIA ZAAWANSOWANE	37
TURY BREACHERÓW	20	:/Ustawienia Bazy Danych.....	37
:/Faza Akcji.....	20	:/Ustawienia Firewalla.....	37
:/.../[+] Ruch.....	20	KOMPENDIUM	38
:/.../[+] Atak.....	21	DODATEK	41
:/.../[+] Osłona.....	22	:/Tryb Treningowy.....	41
:/.../[+] Konfiguracja.....	22	:/Tryb Solo.....	41
:/.../[+] Zainfekowanie.....	23	:/Tryb Deathmatch.....	41
:/.../[+] Wylogowanie.....	23	:/Symbole.....	42
:/.../[+] Ulepszenie.....	24		
:/.../Ponowne Podłączenie.....	24		
:/Faza Konfiguracji.....	25		
:/Faza NamierzEnia.....	25		

Instrukcja opisuje zasady gry w **THE BREACH** dla **Trybu Rywalizacji**, który jest głównym trybem gry. Rozdział Dodatek zawiera zasady rozgrywki w **Trybach Treningowym, Solo** oraz **Deathmatch**. Inne tryby gry zostały wprowadzone przez nowe dodatki.

OPIS GRY

THE BREACH to rywalizacyjna gra, w której gracze podłączają się do **bazy danych** Gene.sys Korporacji Achab, aby wykraść przechowywane w niej tajne informacje.

Gracze wcielają się w **Breacherów**, cyfrowych rebeliantów działających we własnym interesie lub pod sztandarem konkretnej frakcji. Znajdując się w bazie danych, reprezentowani są przez **Awatary**, cyfrowe projekcje stworzone w jednym celu: przeniknięcia przez zabezpieczenia **Firewalla** i kradzieży interesujących ich informacji, zanim zrobią to inni.

Breacher, któremu uda się wykonać ten cel, zdobędzie potęgę oraz bogactwa, aby spełnić swoje marzenia i, co najważniejsze, wygrać grę!

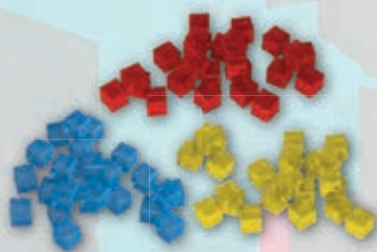
ELEMENTY GRY



4 Konsole Graczy



1 Plansza Firewalla



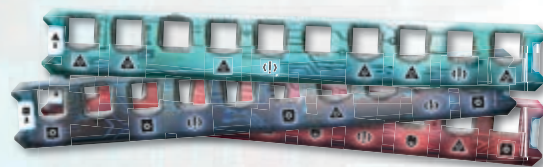
54 Kostki Kodu



24 Kostki Ulepszenia
3 Kostki I.C.E.



1 Żeton Dostępu



3 Tory I.C.E.



10 Żetonów Kompletniej Informacji
2 x dla typu oraz 2 x puste



44 Żetony Częściowej Informacji
10 x dla typu oraz 4 x puste



53 Żetonów Wirusów
9 x w kolorze gracza,
17 x Firewalla



1 Kość Infekcji



1 Kość Firewalla



16 Żetonów Kredytu



20 Żetonów Analizy



4 Żetony Osłony



4 Żetony Bramy



12 Kaffi Obszarów



1 Obszar Omega



4 Kompilatory Programu



4 Karty Awatara



6 Kart Breachera



46 Kart Programu Malware
28 x Awatar
18 x Breacher



12 Kart Celu



1 Karta Opisu Guardiania



11 Kart Aktywacji Guardiania



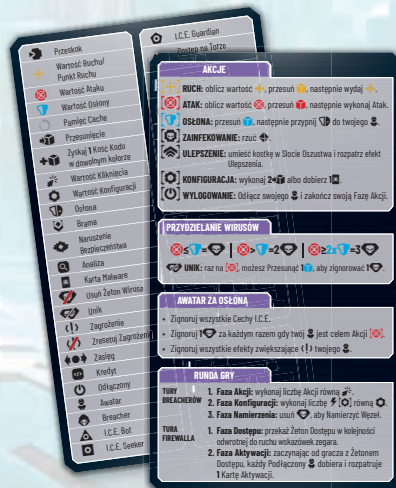
4 Karty Opisu I.C.E.
2 x Seeker
2 x Bot



32 Karty Aktywacji
16 x Seeker
16 x Bot



1 Karta Guardiania



4 Karty Pomocy



10 Kart Naruszenia Bezpieczeństwa



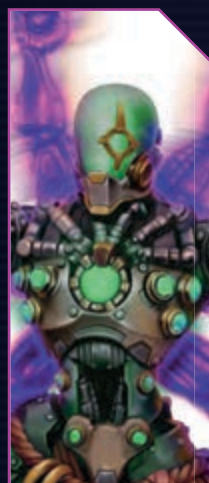
:/FIGURKI AWATARÓW



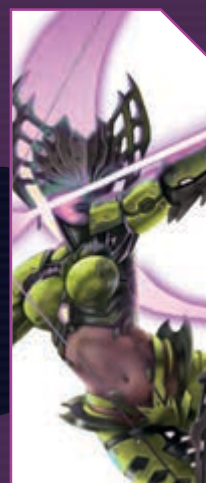
HUGO



STURM



VITRUVIAN



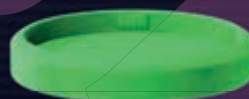
MILA



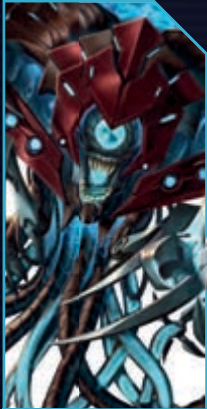
PODSTAWKA AWATARA

W kolorach graczy

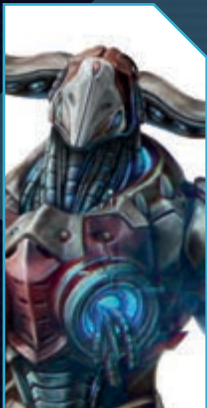
x4



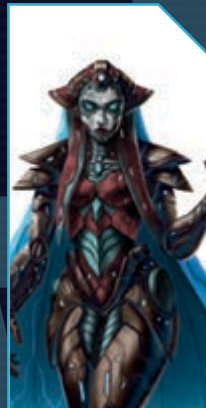
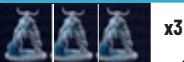
:/FIGURKI I.C.E.



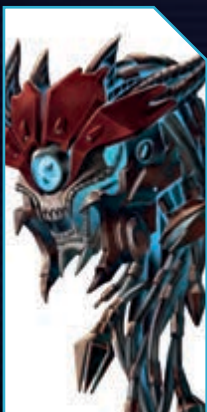
XAN4TH.RAR



KYNODONTAS



ECHO



TENTACLE



WORM



USTAWIENIA

W tym rozdziale opisano kroki przygotowania gry dla **Trybu Rywalizacji**.

Ustawienia Zaawansowane opisane na stronie 37. pozwalają na inne konfiguracje gry niż opisane w tym rozdziale.

:/1. USTAWIENIA BAZY DANYCH

Baza Danych to pole bitwy, na którym toczy się rozgrywka. Składa się z wirtualnych obszarów, które Breacherzy eksplorują w celu wykrycia informacji.

Wykonaj następujące kroki:

1. Wybierz i umieść **Obszary** tak, jak pokazano na poniższych ilustracjach, biorąc pod uwagę liczbę graczy.
2. Wybierz i umieść Żetony Informacji w sposób pokazany na poniższych ilustracjach, biorąc pod uwagę liczbę graczy.

3. Utwórz wspólną pulę z pozostałych Żetonów Kompletniej oraz Częściowej Informacji, kładąc ją obok Bazy Danych.

4. Umieść **Żetony Bram** bezpośrednio przy 4 Obszarach znajdujących się w narożnikach Bazy Danych, jak pokazano na poniższych ilustracjach, biorąc pod uwagę liczbę graczy.

UWAGA: puste Żetony Informacji są używane tylko w Ustawieniach Zaawansowanych. (zobacz na stronie 37).

1-3 graczy: weź wszystkie Obszary (odkładając na bok Obszar Ω), z wyjątkiem dwóch Obszarów Wieży (TW-1 oraz TW-2) i jednego Pustego Obszaru (V4). Potasuj 9 Obszarów, następnie umieść je losowo zakryte, jak pokazano na ilustracji.

4 graczy: potasuj 12 Obszarów (odkładając na bok Obszar Ω), następnie umieść je losowo zakryte, jak pokazano na ilustracji.

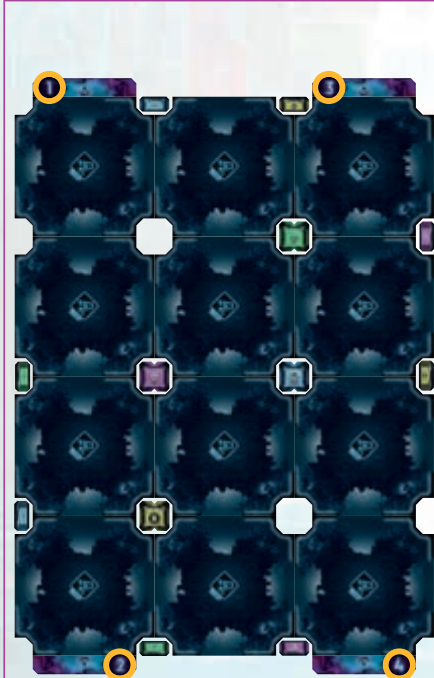
Baza Danych dla 1-2 GRACZY



Baza Danych dla 3 GRACZY



Baza Danych dla 4 GRACZY



:/2. USTAWIENIA FIREWALLA



Umieść **Planszę Firewalla** obok Bazy Danych i wykonaj następujące czynności:

- Umieść **Kartę Guardiansa**, widoczną **stroną A**, w pobliżu Planszy Firewalla **B**.
- Umieść **Karty Opisu** **Worm** oraz **Echo**, na odpowiednich Slotach, na Planszy Firewalla **A1 A2**.
- Umieść figurki I.C.E. **Worm**, **Echo** oraz **XAN4TH.RAR** obok Bazy Danych. Pozostałe figurki I.C.E. odłóż do pudełka.
- Wybierz **Karty Aktywacji** I.C.E. **Worm**, **Echo** oraz **XAN4TH.RAR**, zgodnie z liczbą graczy wskazaną na polu po ich prawej stronie. Umieść pozostałe Karty Aktywacji **Worm**, **Echo** oraz **XAN4TH.RAR** z powrotem w pudełku.
- Przygotuj **początkową talię Kart Aktywacji**, używając wybranych kart **Worm** oraz **Echo**. Potasuj i umieść tę talię obok Planszy Firewalla **A3**.
- Przygotuj talię Kart Aktywacji Guardiansów, używając do tego wybranych kart **Guardian**. Potasuj i umieść tę talię zakrytą na Planszy Guardiansa **B1**.
- Umieść **Kartę Opisu Guardiansa** na wierzchu talii Kart Aktywacji Guardiansów, tak aby była widoczna czerwona strona karty **B2**.
- Umieść **3 Tory I.C.E.** w dedykowanych Slotach tego samego koloru co na Planszy Firewalla, widoczną stroną **A C**.
- Umieść **Kostki I.C.E.** (fioletowe) na wierzchu symbolu, znajdującego się po lewej stronie każdego Toru **C1 C2 C3**.
- Umieść **Kość Firewalla** w odpowiednim Słocie Planszy Firewalla, tak, aby pokazywała **wartość 1 D**.
- Potasuj i odkryj **4 Karty Nagrody** i umieść je w przeznaczonych na nie Slotach **E**. Pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka.
- Utwórz stopy Zasobów **F** z **Żetonów Analizy**, **Żetonów Kredytów**, oraz **Żetonów Osłony G**.
- Potasuj **Karty Naruszenia Bezpieczeństwa** i umieść tak przygotowaną talię obok Bazy Danych, stroną z widocznymi symbolami **H**.
- Umieść **Kość Infekcji** obok Bazy Danych **I**.

WYBÓR KART AKTYWACJI

TENTACLE

Każda Karta Aktywacji ma poniżej nazwy I.C.E. w prawym górnym rogu, 6 okrągłych diod LED.

Diody LED mogą być włączone (białe) lub wyłączone (ciemnoszare). Liczba zapalonych diod LED, w kolejności od lewej do prawej, wskazuje liczbę graczy jaka musi brać udział w grze, by karta mogła być użyta. Na powyższym przykładzie karta będzie używana podczas gier z 4, 5 i 6 graczami.

Tak więc liczba tych kart w grze będzie się różnić w zależności od liczby graczy:

1 gracz: 3 Boty, 3 Seekerów oraz 6 Kart Guardiansa.

2-4 lub 6 graczy: 6 Botów, 6 Seekerów oraz 6 Kart Guardiansa.


5 graczy: 5 Botów, 5 Seekerów oraz 5 Kart Guardiansa.

:/3. ŻETON DOSTĘPU

Na początku gry losowo wybierasz gracza, który otrzyma **Żeton Dostępu** albo przydziel go graczowi, który ostatnio używał kodów w grze wideo.



:/4. WYBÓR AWATARA

Zaczynając od gracza posiadającego Żeton Dostępu i kontynuując **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz wybiera **Awatara**  i bierze powiązane z nim elementy gry:

- 1 Kartę Awatara **A**
- 1 figurkę Awatara **B**
- 6 Kart Malware **C**
- 1 Kartę Programu Malware **D**



BUDOWA KARTY AWATARA

PRZÓD

- A** Nazwa Awatara
- B** Moduł Ruchu
- C** Moduł Pamięci Cache
- D** Moduł Osłony
- E** Moduł Ataku
- F** Efekty Ulepszenia

TYŁ


- G** Wyposażenie Początkowe



AWATAR ORAZ GRACZ

W grze **THE BREACH**, definicje **Awatar** oraz **gracz** odnoszą się odpowiednio do figurki Awatara w grze i gracza, który kontroluje tę figurkę.

:/5. WYBÓR BREACHERA

Zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie od tego, który ma Żeton Dostępu i kontynuując **w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz wybiera **Breachera**  i bierze powiązane z nim elementy gry:

- 1 Karta Breachera **A**
- 2 Karty Malware **B**
- 1 Karta Programu Malware **C**



BUDOWA KARTY BREACHERA

- A** Portret Breachera
- B** Nazwa Breachera
- C** Efekty Ulepszenia
- D** Oszustwo Breachera



:/6. USTAWIENIA KONSOLI

Gracze konfigurują swoją Konsolę, wykonując następujące kroki w kolejności:

1. Zaczynając od gracza, który ma Żeton Dostępu, każdy gracz wybiera **Konsolę A**. Pozwala to określić jakiego koloru używać będzie gracz podczas rozgrywki.
2. Każdy gracz otrzymuje **9 Żetonów Wirusów** w swoim kolorze **B** i kładzie je obok swojej Konsoli.
3. Każdy gracz otrzymuje **Podstawkę Awatara** w swoim kolorze **C**. Dołącza ją do swojej figurki Awatara, następnie umieszcza ją na **Slocie Ponownego Podłączenia** swojej Konsoli **D**.
4. Każdy gracz otrzymuje **6 Kostek Ulepszeń** (przezroczyste) **E** i umieszcza je w odpowiednich Slotach swojej Konsoli **F**.
5. Każdy gracz umieszcza swoje 2 Karty Programu (Awatara oraz Breachera) w Kompilatorze Programu, w taki sposób aby rewers jednej karty przylegał do rewersu drugiej. Włóżcie Kompilator Programu do Slotu Programu **G**, wybierając stronę, która będzie widoczna na początku gry.
6. Każdy gracz tasuje pozostałe **6 Kart Malware Awatara** wraz z **2 Kartami Malware Breachera**, tworząc jedną talię, którą umieszcza w pobliżu swojej Konsoli **H**.
7. Każdy gracz zapoznaje się z Wyposażeniem Początkowym na odwrocie swojej Karty Awatara i bierze wskazane Kostki Kodu (czarna Kostka Kodu oznacza, że gracz może według własnego uznania, wybrać dowolny kolor Kostki Kodu).
8. Każdy gracz dobiera **1 Kartę Malware**.
9. Każdy gracz wsuwa **Kartę Awatara I** do swojej Konsoli.
10. Każdy gracz umieszcza Kostki Kodu na Modułach Umiejętności **J** w odpowiednim kolorze.
11. Każdy gracz umieszcza w swojej Konsoli, **Kartę Breachera** w przeznaczonym do tego Slocie **K**.
12. Potasujecie Karty Celów i rozdajcie każdemu graczowi po **1 zakrytej Karcie Celu L**. Ta karta jest tajna i nie wolno jej pokazywać innym graczom. Pozostałe karty należy odłożyć z powrotem do pudełka.
13. Każdy gracz otrzymuje **1 Kartę Pomocy M**.

BUDOWA KONSOLI GRACZA

- **Slot Ponownego Podłączenia D**: jeśli twój Awatar jest Odłączony, umieść tutaj jego figurkę.
- **Kostki Ulepszeń E**.
- **Sloty Ulepszeń F**.
- **Slot Programu G**: mieszczą Kompilatory Programu.
- **Sloty Oszustwa O**.
- **Wskaźnik Zagrożenia P**: wskazuje wartość Zagrożenia twojego Awatara.
- **Slot Wirusów Q**: tutaj umieszczane są Wirusy przydzielone do twojego Awatara.
- **Dysk Twardy R**: tutaj przechowywane są Informacje zebrane przez gracza.
- **CPU S**: pokazuje wartości Kliknięć i Konfigurację Konsoli.
- **Pierwszy poziom rozwoju T1**: pierwszy gracz, który zakryje ten Slot, musi przesunąć Kostkę I.C.E. o 1 Slot na Torze T.
- **Drugi poziom rozwoju T2**: pierwszy gracz, który zakryje ten Slot, musi przesunąć Kostkę I.C.E. o 1 Slot na Torze T.

**GRĘ ROZPOCZYNA GRACZ, KTÓRY
MA ŻETON DOSTĘPU!**





A



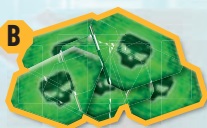
F

C

H

L

B



1
2

P

R

T1

T2

S

O

D

G

M

AKCJE

- BLOCK:** oblicz wartość, przesuń 10, następnie wyjdź
- ATAK:** oblicz wartość, przesuń 10, następnie wykonaj atak
- OSOBA:** przesuń 10, następnie przymnij 10 do swojego
- ZANIEKOWANIE:** zsuć
- ULEPSZENIE:** umieść kieszonkę w Stocie Oszustwa i rozprasz efekt Ulropstena
- KONFIGURACJA:** wykonaj 20 albo dobierz 10
- WYŁOŻENIE:** Doleż swój 10 i zachełcz swoją Fazę Akcji

PRZYCZELANIE WIRUSÓW

- 1000: raz na 100, możesz Przesunąć 10, aby zignorować 10

AWATAR ZA OSOBA

- Zignoruj wszystkie Cechy I.C.E.
- Zignoruj 10 za każdym razem gdy twój 10 jest celem Akcji 10
- Zignoruj wszystkie efekty zjawy 10 do swojego 10

ROKWA DRY

TURA WISZACZÓW

- Faza Akcji: wykonaj liczbę Akcji równą 10
- Faza Konfiguracji: wykonaj liczbę 10 10
- Faza Numeracji: zsuć 10 aby Numeryczny Wzrost

TURA FIREWALLA

- Faza Dostęp: przesuń Żeton Dostępu w kolekcji
- Faza Aktywacji: zaczynając od gracza z Żetonem Dostępu, każdy Prześlaczony 10 dobiera i rozpatruje 1 Karty Aktywacji

if (Tura Firewalla) {
then (Program)

Do końca te Tury, zignoruj wszystkie efekty Procedur I.C.E. kierowane na twój 10

DAHIA

STRAŻNIK

if (Tura Firewalla) {
then (Program)

Do końca te Tury, zignoruj wszystkie efekty Procedur I.C.E. kierowane na twój 10

DAHIA

1 Karta Programu Awatara
1 Karta Programu Breachera



PODSTAWOWE POJĘCIA

:/BAZA DANYCH

Baza Danych składa się z Obszarów, reprezentujących wirtualne środowisko, w którym toczy się rozgrywka.

Obszary umieszczone obok siebie tworzą puste przestrzenie przy swoich narożnikach. Miejsca te nazywane są **Węzłami** i to w nich przechowywane są Informacje Bazy Danych.

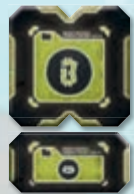
Każda Informacja należy do jednej z poniższych kategorii:



BIO



NAUKA



KRYPTO



POLITYKA

Węzeł utworzony przez narożniki **4 Obszarów** nazywany jest Węzłem Centralnym **A** i może zawierać Żeton Kompletniej Informacji

Węzeł utworzony przez narożniki 2 Obszarów i zewnętrzną krawędź Bazy Danych, nazywany jest Węzłem Zewnętrznym **B** i może zawierać Żeton Częściowej Informacji

OBSZARY W BAZIE DANYCH

Każdy Obszar w Bazie Danych może być **Odkryty C** albo **Zastłonięty D**, w zależności od tego, na którą stronę jest obrócony. Na początku gry każdy Obszar jest Zastłonięty.

FIGURKI W BAZIE DANYCH

Dowolna figurka znajdująca się w Obszarze Bazy Danych jest uznawana za **Podłączoną**. Każda figurka, która nie znajduje się na Obszarze Bazy Danych jest uznawana za **Odłączoną**

Jeśli Podłączona figurka zostanie Odłączona z powodu działania efektu gry, musi zostać usunięta z Bazy Danych i umieszczona na Slocie Ponownego Podłączenia, w obrębie swojej Konsoli.

Jeśli I.C.E. zostanie Odłączona, należy je umieścić na Stosie Zasobów.



BUDOWA OBSZARU

Każdy Obszar zawiera następujące elementy:


- **Łącze:** może być **zamknięte A** albo **otwarte B**. Otwarte łącze może wskazywać jeden lub więcej symboli Punktów Ruchu
- **Efekt:** może zostać rozpatrzony poprzez aktywację Obszaru **C** w trakcie Akcji **Ruchu** (zobacz na stronie 20).



:/.../EFEKTY OBSZARÓW



PRZEMYSŁ - [IN-1] oraz [IN-2]



Awatar może wydać 2 , aby zyskać 1 Kartę Malware.

KOMPUTER - [TM-1] oraz [TM-2]



Awatar może wydać 1 , aby wykonać 2 Przesunięcia .




OGRÓD - [GR-1] oraz [GR-2]



Awatar może wydać 1 , aby usunąć Zagrożenie.


WIEŻA - [TW-1] oraz [TW-2]



Awatar może wydać 3 , aby natychmiast wykonać darmową Akcję Ataku  o Zasięgu +1.

PUSTY - [V-1], [V-2], [V-3] oraz [V-4]



Jeśli w tym Obszarze znajduje się co najmniej 1 Żeton Analizy, Awatar może wydać 1 , aby zyskać jeden z tych Żetonów Analizy (zobacz Odkrywanie Zasłoniętych Obszarów, na stronie 20).

OMEGA - Ω



Obszar Ω jest wykorzystywany pod koniec gry, jako miejsce wejścia Guardiany XAN4TH.RAR. Nie zawiera żadnych efektów, które mogą być używane przez Awatary.

:/.../ŁĄCZA

Każdy bok Obszaru nazywany jest łączem i mogą one być:

- **otwarte:** pokazane jako przerwana biała linia,
- **zamknięte:** pokazane jako ciągła biała linia.

UWAGA: Zasłonięty Obszar ma 4 **otwarte łącza**.

Dwa sąsiadujące Obszary, które mają otwarte łącze po wspólnej stronie, są uważane za **Połączone**.

Dwa sąsiadujące Obszary, które nie mają otwartego łącza po wspólnej stronie, **nie** są uważane za Połączone.



:/DEFINICJA EFEKTU

W trakcie rozgrywki gracze wykonują Akcje, zagrywają karty i aktywują elementy gry. Każda z tych operacji pozwala na rozpatrzenie efektu.

Efekt jest definiowany jako dowolna pojedyncza procedura, która może zmienić stan gry.

Na potrzeby niniejszej instrukcji "grupa efektów" wygenerowanych przez ten sam element gry jest również nazywana efektem.

Na przykład, karta może zawierać trzy różne efekty, które łącznie nazywane są efektami karty.

Jeśli gracz wykonuje efekt, jeśli to możliwe, **musi on zostać rozpatrzony w całości**, chyba że określono inaczej.

Ten sam efekt może zostać wygenerowany przez różne elementy gry i będzie podlegał tym samym zasadom rozpatrywania.



Niektóre efekty są opisane przy pomocy **tekstu**, a inne przy pomocy symboli. Rozpatrzenie efektu reprezentowanego przez symbol oznacza, że gracz **zyskuje** dany element gry (np. żeton) albo **wykonuje** pojedynczy efekt reprezentowany przez ten symbol (np. przesuwania Kostkę Kodu). Pełna lista symboli znajduje się na stronie 42.




NIEBEZPIECZNY EFEKT

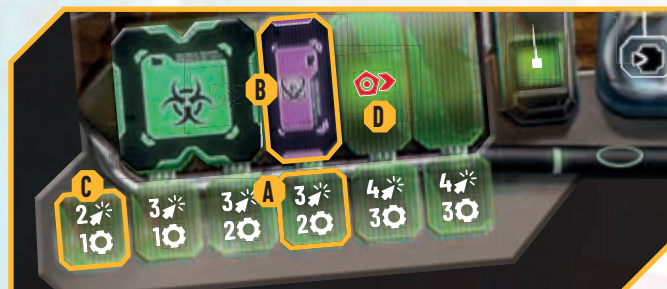
Niektóre efekty na początku opisu, mają symbol "(!):" albo "☠️:". Ten typ efektu nazywany jest **Efektom Niebezpiecznym** i nakłada karę (oznaczoną symbolem przed dwukropkiem) na Awatara, który chce go użyć (pełny opis tego typu efektów znajduje się na stronie 39).

:/DYSK TWARDY & CPU


Jednostka centralna (CPU) określa wydajność Konsoli używanej przez gracza podczas łączenia się z Bazą Danych. Jeśli gracz zdobywa nowe Informacje, tym samym robiąc postępy w kierunku ukończenia swojego celu, wówczas wydajność CPU wzrasta. Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie Żeton Informacji, powinien umieścić go w skrajnym lewym wolnym Slotcie Dysku Twardego. Jeśli dysk jest pełny, można odrzucić wcześniej zdobyty Żeton Informacji, aby umieścić na nim nowy.

Wartości Kliknięcia  oraz Konfiguracji  są określane przez Slot CPU **A**, znajdujący się **najbardziej wysuniętego na prawo** Slotu Dysku Twardego zajętego przez Żeton Informacji **B**, lub przez najbardziej wysunięty na lewo Slot CPU **C**, jeśli Dysk Twardy jest pusty. Jeżeli gracz umieści Żeton Informacji na Twardym Dysku, wartości Kliknięcia i Konfiguracji zostaną **natychmiast** zaktualizowane i staną się dostępne już w bieżącej Turze.







Pierwszy gracz, który zakryje skrajny lewy Slot na swoim Dysku Twardym z symbolem  **D** musi natychmiast przesunąć Kostkę I.C.E. na Torze  o 1 Slot (zobacz na stronie 26). Podobnie dzieje się w przypadku skrajnego prawego slotu Dysku Twardego z symbolem .



:/UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności określają skuteczność Awatara będącego w Bazie Danych. Karta Awatara przedstawia Moduł Pamięci Podręcznej Cache  oraz trzy Moduły Umiejętności, każdy oznaczony odpowiednim kolorem i symbolem umiejętności.

Każda umiejętność ma określoną **wartość** i umożliwia wykonanie określonej **Akcji** powiązanej z daną umiejętnością:

- Umiejętność **Ruchu**  jest powiązana z Akcją **Ruchu** .
- Umiejętność **Ostony**  jest powiązana z Akcją **Ostony** . Pozwala również na wykonanie **Operacji Uniku** (zobacz na stronie 31), jeśli stałeś się celem ataku.
- Umiejętność **Ataku**  jest powiązana z Akcją **Ataku** .

Kostki Kodu są umieszczane i przesuwane na modułach, a każda kostka jest powiązana z Umiejętnością odpowiedniego koloru.

Wartość Umiejętności jest określana przez wszystkie Kostki Kodu znajdujące się na danym module Umiejętności:

- każda Kostka Kodu **w kolorze Modułu Umiejętności**, na którym się znajduje, **ma wartość 2**,
- każda Kostka Kodu **o innym kolorze niż Moduł Umiejętności**, na którym się znajduje, **ma wartość 1**.

Wartość Umiejętności wpływa na powiązane z nią Akcje. Jeśli gracz deklaruje, że wykonuje Akcję związaną z Umiejętnością, musi wziąć pod uwagę wartość tej Umiejętności **przed przesunięciem** Kostki Kodu w tym samym kolorze (zobacz poniżej).

PRZYKŁAD: WARTOŚCI UMIEJĘTNOŚCI

Wartości umiejętności wynoszą:

 = 1 (ale Akcja Ataku  nie może zostać wykonana)

 = 4


 = 3

Kostki znajdujące się na Module Cache  nie mają wartości.



Aby **wykonać Akcję** powiązaną z Umiejętnością, gracz musi wybrać **1 Kostkę Kodu w kolorze danej Umiejętności z Modułu Umiejętności powiązanego z Akcją**, którą chce wykonać i przesunąć ją do jednego z pozostałych modułów wskazanych przez strzałki odpowiadające temu kolorowi modułu.


Kostki Kodu w Module Umiejętności, które mają inny kolor, nie mogą zostać przesunięte w celu wykonania Akcji związanej z daną Umiejętnością. Ponieważ jednak znajdują się w tym samym module, mogą ją wzmocnić.


Wartość każdej Umiejętności zmienia się **po przesunięciu** Kostki Kodu. Kostki w Module Cache  nie mają żadnej wartości i nie są używane w żadnej Akcji, jednak pozostają tam w oczekiwaniu na przeniesienie w inne miejsce.

Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie Kostkę Kodu, musi umieścić ją w Module Umiejętności **o tym samym kolorze**.

UWAGA: wartość Umiejętności nigdy nie może być mniejsza niż 0.

TRANSFER PAMIĘCI PODRĘCZNEJ CACHE

 : niektóre Akcje lub efekty gry zawierają symbole oznaczające **karę** lub **koszt**.

Aby rozpatrzyć dowolną z tych Akcji lub efektów, gracz musi umieścić 1 Kostkę Kodu  w tym samym kolorze co **Moduł Umiejętności**, w Module Cache. Jeśli w Module Umiejętności nie ma Kostek Kodu w tym samym kolorze, Akcja lub efekt wymagający przeniesienia kostki do Modułu Cache, nie może zostać rozpatrzony.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

:/RUNDY GRY

W grze **THE BREACH** rozgrywana jest zmienna liczba Rund, które następują po sobie aż do końca gry. W każdej Rundzie, zaczynając od gracza posiadającego Żeton Dostępu i **kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, gracze wykonują swoje Tury, po których następuje Tura Firewalla. Tura składa się z Faz przedstawionych na poniższym schemacie.



PIERWSZE PODŁĄCZENIE

Na początku swojej **pierwszej Tury** gracz musi po raz pierwszy umieścić swojego Awatara w Bazie Danych. Aby to zrobić, musi wybrać Obszar sąsiadujący z Bramą i umieścić w nim swojego Awatara. Jeśli jest to Obszar Zasłonięty, zostaje ono najpierw obrócony na stronę Odkrytą, i ustawiony zgodnie z decyzją gracza. Następnie gracz wykonuje swoją Turę.

TURY BREACHERÓW

FAZA AKCJI

1 Jeśli Awatar gracza jest **Odłączony**, gracz wykonuje efekt **Pierwszego Podłączenia**. (zobacz w ramce po prawej stronie) albo efekt **Ponownego Podłączenia** (zobacz na stronie 24). Następnie gracz wykonuje Akcje swoimi Awatarem (zobacz na stronach 20-24).

FAZA KONFIGURACJI

2 Gracz przygotowuje swojego Awatara na następne Tury (zobacz na stronie 25).

FAZA NAMIERZENIA

3 Gracz może Namierzyć Węzeł i zebrać znajdujące się w nim Informacje (zobacz na stronie 25).



POWTARZA SIĘ DLA KAŻDEGO GRACZA

TURA FIREWALLA

FAZA DOSTĘPU

1 Gracz posiadający Żeton Dostępu przekazuje go następnemu graczowi, **w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara**.

FAZA AKTYWACJI

2 Zaczynając od gracza posiadającego Żeton Dostępu i **kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz dobiera i rozpatruje Kartę Aktywacji dla każdego **Podłączonego Awatara** (zobacz na stronie 26).



:/.../KONIEC GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA



Karta Celu zawiera Informację, którą posiadający ją gracz musi zapisać na Dysku Twardym, aby **wygrać grę**. Taki zestaw Informacji jest **Celem** tego gracza. Do osiągnięcia Celu, można używać dwóch Żetonów Częściowej Informacji (📁) tej samej kategorii, jako odpowiednika jednego Żetonu Kompletniej Informacji (📁). Najbardziej skutecznym sposobem na zdobycie Informacji jest umieszczenie

Wirusów w Obszarach Bazy Danych, celem Namierzenia znajdujących się tam Węzłów.

Istnieją również inne sposoby pozyskiwania Informacji:

- **Karta Nagrody** (zobacz na stronie 36),
- **Kopiowanie Informacji** (zobacz na stronie 31).

Jeśli gracz posiada na swoim Dysku Twardym, wszystkie Żetony Informacji widoczne na jego Karcie Celu, musi je natychmiast ujawnić. **Gra zostaje zakończona, a ten gracz ogłaszany jest zwycięzcą!**

Jeśli dwóch lub więcej graczy ukończy Cel w tym samym czasie, gracz wykonujący swoją Turę wygrywa grę.

Jeśli żaden z graczy, którzy ukończyli swój Cel, nie rozgrywa swojej Tury, grę wygrywa gracz znajdujący się najbliższej gracza z Żetonem Dostępu, **licząc odwrotnie do ruchu wskazówek zegara**.

Gra może również zakończyć się, jeżeli wszystkie Bramy zostaną usunięte (zazwyczaj przez Guardiansa). W takim przypadku żaden z graczy nie jest zwycięzcą.



TURY BREACHERÓW

:/FAZA AKCJI

W Fазie Akcji swojej Tury, jeśli twój Awatar jest **Odłączony**, wykonaj **Pierwsze Podłączenie** (zobacz na stronie 18), jeśli rozgrywasz swoją pierwszą turę, lub **Operację Ponownego Podłączenia** (zobacz na stronie 24).

Jeśli Awatar jest **Podłączony**, możesz wykonywać Akcje.

Liczba dostępnych Akcji jest równa wartości **Kliknięć** ✨ wskazanej w twoim CPU. Możliwe do wykonania Akcje to:

- | | | |
|------------|-------------------|------------------|
| [↔] Ruch | [☑] Zainfekowanie | [⚙] Konfiguracja |
| [🎯] Atak | [🏠] Ulepszenie | [🔌] Wylogowanie |
| [🛡] Osłona | | |

Możesz wykonać tę samą Akcję wiele razy i nie ma obowiązku wykonywania wszystkich dostępnych Akcji.

Akcja musi zostać **całkowicie rozstrzygnięta** przed wykonaniem nowej Akcji, chyba że określono inaczej.

UWAGA: Akcje są zawsze reprezentowane przez symbol umieszczony w nawiasie kwadratowym.

:/.../[↔] RUCH

Wykonywanie efektu Akcji Ruchu wymaga spełnienia następujących kroków w kolejności:

1. Oblicz wartość Ruchu [↔] na podstawie Kostek Kodu znajdujących się w Module Ruchu. Wartość ta określa liczbę dostępnych Punktów Ruchu [↔].
2. Przesuń 1 Kostkę Kodu [📦] z **Modułu Ruchu** do następnego modułu wskazanego strzałkami. Jeśli Kostka Kodu [📦] nie może zostać przesunięta w ten sposób, nie możesz wykonać Akcji Ruchu.
3. Wydadaj dostępne Punkty Ruchu [↔] na dowolną kombinację poniższych efektów:
 - **Odkrycie Zasłoniętego Obszaru**
 - **Poruszenie swoim Awatarem**
 - **Aktywacja Obszaru**

Podczas swojej Akcji Ruchu gracz musi rozpatrzyć jeden efekt na raz, postępując zgodnie z opisanymi krokami. Wykorzystanie wszystkich dostępnych Punktów Ruchu nie jest obowiązkowe. Niewykorzystane w bieżącej Akcji Punkty Ruchu przepadają.

ODKRYWANIE ZASŁONIĘTYCH OBSZARÓW

Jeśli Awatar znajduje się w Odkrytym Obszarze, może odkryć Zasłonięty Obszar **Połączony** z tym, w którym się znajduje.

Aby odkryć Obszar, wykonaj następujące kroki w kolejności:

1. Wydadaj Punkty Ruchu wskazane przez otwarte łącze znajdujące się w sąsiednim Obszarze, który ma zostać odkryty, oraz w Obszarze, w którym znajduje się twój Awatar.

DARMOWE AKCJE ⚡

Darmowe Akcje są oznaczone ⚡, znajdującym się przed symbolem danej Akcji. Gracze mogą zdobywać Darmowe Akcje na różne sposoby. Darmowa Akcja nie wlicza się do liczby Akcji wykonywanych w turze gracza, nie korzysta z Kliknięć ✨ oraz, jeśli jest to zaznaczone, może zostać wykonana poza turą gracza. Po zdobyciu Darmowej Akcji należy ją natychmiast wykonać. W przypadku Ruchu, Ataku lub Osłony nie można przesuwac żadnych Kostek Kodu. W przypadku Ulepszenia nie trzeba płacić żadnych dodatkowych kosztów.

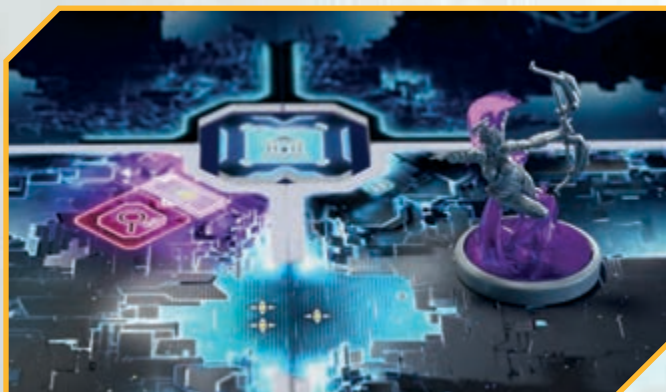
2. Odwróć Zasłonięty Obszar na jego odkrytą stronę i ustaw go w wybranej przez siebie pozycji.



Jeśli odkryjesz **Pusty Obszar**, umieść wskazaną liczbę Żetonów Analizy [A] w odpowiednim Slocie.

3. Od tego momentu gracz może zdecydować się na wejście do Odkrytego Obszaru. Aby to zrobić, musi wydać Punkty Ruchu [↔] widoczne na otwartym łączu, które zostało umieszczone obok Obszaru, w którym znajduje się jego Awatar.

UWAGA: możesz ustawić Obszar tak, by skierować zamknięte łącze w stronę Awatara, który go Odkrył.

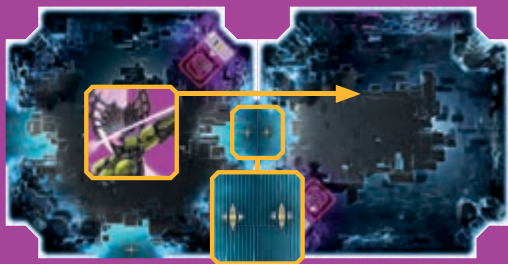


PRZYKŁAD: ODKRYWANIA OBSZARU

1. Żeby odkryć Połączony Obszar, musisz wydać 1 Punkt Ruchu. Następnie musisz wybrać położenie nowo odkrytego Obszaru.



2. Po jego umieszczeniu możesz zdecydować się na wejście, wydając 1 dodatkowy Punkt Ruchu. Możesz też wydać pozostałe dostępne Punkty Ruchu w inny sposób, lub zakończyć swoją Akcję Ruchu.



3. Od teraz przemieszczanie Awatara między tymi dwoma Obszarami będzie kosztować 2 Punkty Ruchu.

Istnieje możliwość, że z powodu efektu, Awatar może znajdować się w Zasłoniętym Obszarze, który nie został jeszcze Odkryty:

- jeśli stanie się to podczas Tury Awatara, jego właściciel natychmiast odkrywa ten Obszar, bez wydawania Punktów Ruchu ✦,
- jeśli nastąpi to poza Turą Awatara, jego właściciel odkrywa ten Obszar, jeśli nadal jest Zasłonięty, na początku swojej Tury, bez wydawania Punktów Ruchu ✦.

PORUSZANIE SWOIM AWATAREM

Awatar może przenieść się z Obszaru, w którym się znajduje, do Odkrytego i Połączonego Obszaru sąsiadującego z jego własnym. Aby to zrobić, musi wydać Punkty Ruchu równe sumie symboli ✦ znajdujących się na łączach, które musi przekroczyć, albo wymienionych na Karcie Naruszenia Bezpieczeństwa umieszczonej na tych Obszarach (zobacz na stronie 35).

AKTYWACJA OBSZARU



Każdy Odkryty Obszar ma określony efekt. Żeby Aktywować Obszar, Awatar musi się w nim znajdować.

Jeżeli gracz Aktywuje Obszar, po wydaniu wskazanych Punktów Ruchu **A**, wykonuje jego efekt **B**.

LIMIT ITERACJI: Awatar **nie może Aktywować** tego samego Obszaru więcej niż raz na Turę. W tej samej Turze może jednak, Aktywować różne Obszary z tym samym efektem.

:/.../[⊗] ATAK

Używając Ataków, Awatar może Przydzielić ☠ Wirusy innej figurce. Atak musi być wymierzony w pojedynczą figurkę znajdującą się w Obszarze atakującego, chyba że określono inaczej. Aby wykonać efekt Akcji Ataku, należy rozpatrzyć następujące kroki w kolejności:

1. Oblicz wartość Ataku ⊗ na podstawie Kostek Kodu znajdujących się w Module Ataku.

2. Przesuń 1 Kostkę Kodu 🎲 z **Modułu Ataku** do następnego modułu wskazanego strzałkami. Jeśli Kostka Kodu 🎲 nie może zostać przesunięta w ten sposób, nie możesz wykonać Akcji Ataku.
3. Rozstrzygnij Atak (zobacz na stronie 30).



PRZYKŁAD: ATAKU

Gracz deklaruje Akcję Ataku [⊗] (wartość Ataku ⊗ = 3). Przesuwa więc 1 Kostkę Kodu 🎲 z Modułu Ataku do następnego wskazanego strzałką. Gracz nie będzie mógł wykonać tej Akcji [⊗] po raz drugi w tej Turze, ponieważ nie ma żadnych innych Kostek Kodu 🎲 w Module Ataku.

Aby ponownie zaatakować, gracz będzie musiał przenieść więcej Kostek Kodu 🎲 do Modułu Ataku.

:/.../[🛡️] OSŁONA

Działanie tej Akcji pozwala chronić Awatara przed zagrożeniami ze strony Firewalla albo wrogich Awatarów.

Aby wykonać efekt Akcji Osłony, wykonaj następujące kroki w kolejności:

1. Przesuń 1 Kostkę Kodu 🎲 z **Modułu Osłony** do następnego modułu wskazanego strzałkami. Jeśli Kostka Kodu 🎲 nie może zostać przesunięta w ten sposób, nie możesz wykonać Akcji Osłony.
2. Przypnij Żeton Osłony 🛡️ do figurki Awatara, umieszczając go obok jej podstawy.

Jeśli Awatar jest **podłączony do Osłony**, zyskuje następujące właściwości:

- może zignorować 1 Wirusa za każdym razem, gdy jest celem Akcji [🦠] (zobacz na stronie 30),
- może zignorować dowolny efekt zwiększający **Zagrożenie** (⚠️) (zobacz na stronie 33),
- może zignorować wszystkie **Cechy** I.C.E. (zobacz na stronie 27).

Awatar musi odrzucić Żeton Osłony 🛡️ **tylko**, jeżeli wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- Awatar całkowicie rozstrzygnął Akcję Ataku [🔪],
- Awatar całkowicie rozstrzygnął Akcję Ruchu [➡️],
- Awatar całkowicie rozstrzygnął efekt Przeskoku [➡️] (zobacz na stronie 39).



:/.../[⚙️] KONFIGURACJA

Działanie tej Akcji pozwala zoptymalizować zasoby Awatara w bieżącej Turze.

Podczas wykonywania Akcji Konfiguracji należy rozstrzygnąć jej efekt, wybierając jedną z poniższych opcji:

- wykonaj 2 efekty Przesunięcia ➡️🎲,
- dobierz 1 Kartę Programu Malware 🦠 (zobacz na stronie 32).

PRZESUNIĘCIE

Ten efekt pozwala graczowi przesunąć 1 Kostkę Kodu na swojej Karcie Awatara, do następnego Modułu Umiejętności w kierunku wskazanym przez strzałki.

Jeśli na Module znajduje się kilka sposobów przesuwania znajdujących się na nim kostek, oznaczonych różnymi strzałkami, wówczas gracz wybiera kierunek ruchu. Dozwolone jest wielokrotne przesuwanie tej samej kostki w jednej Turze. Każdy efekt Przesunięcia musi być wykonany osobno.



:/.../[🦠] ZAINFEKOWANIE

Działanie tej Akcji pozwala graczowi na umieszczenie Żetonów Wirusów 🦠 swojego koloru w Obszarach Bazy Danych. Rozprzestrzenianie własnych Wirusów jest niezbędne do zbierania Informacji, ale może przyciągnąć uwagę Firewalla i sprowadzić zagrożenie na twój Awatara.

Chcąc wykonać efekt Akcji Zainfekowania, gracz rzuca **Kością Infekcji** 🎲 i rozpatruje wynik, zgodnie z opisem przedstawionym w ramce po prawej stronie.

ANTYWIRUS

Niektóre I.C.E. mają **Cechę** Antywirus. Gracz nie może wykonać Akcji Zainfekowania, jeśli jego Awatar znajduje się w Obszarze, w którym obecne jest jedno z I.C.E. posiadające tę Cechę.

UWAGA: Awatar podłączony do Osłony, ignoruje tę Cechę.

LIMIT ŻETONÓW

Liczba dostępnych Żetonów Wirusów dla gracza jest ograniczona. Jeśli gracz musi umieścić lub przydzielić Żeton Wirusów, a nie ma żadnych dostępnych, może usunąć dowolnego Wirusa w swoim kolorze z wybranego przez siebie miejsca w grze, aby przydzielić lub umieścić nowego Wirusa.

Obszar może zawierać Żetony Wirusów w różnych kolorach, ale nie więcej niż jednego Wirusa w tym samym kolorze. Jeśli efekt pozwala graczowi na umieszczenie Wirusa w Obszarze, w którym znajduje się już jego własny Wirus, efekt ten jest ignorowany.

:/.../[🔌] WYLOGOWANIE

W przypadku, gdy sytuacja w danym Obszarze Bazy Danych jest zbyt niebezpieczna, gracz może zdecydować się na Odłączenie swojego Awatara za pomocą Akcji Wylogowania.

Aby wykonać Akcję Wylogowania, umieść swoją figurkę Awatara na swojej Konsoli, w Slotcie Ponownego Podłączenia. **Faza Akcji gracza dobiega końca.**

Więcej informacji na temat Odłączonego Awatara, uzyskasz na stronie 39.

KOŚĆ INFEKcji



Wirus - umieść 1 Żeton Wirusa 🦠 swojego koloru w Obszarze, w którym znajduje się twój Awatar.



Wirus i Postęp na Torze (🔺 albo 🕒) - umieść 1 Żeton Wirusa 🦠 swojego koloru w Obszarze, w którym znajduje się twój Awatar. Następnie przesun Kostkę I.C.E. o 1 Slot na odpowiednim Torze.



Podwójne Zagrożenie - umieść 1 Żeton Wirusa 🦠 swojego koloru w Obszarze, w którym znajduje się twój Awatar. Następnie zwiększ o 2 Zagrożenie <!> swojego Awatara



Zagrożenie i przerzut Kości Infekcji - zwiększ o 1 Zagrożenie <!> swojego Awatara, następnie rzuć Kością Infekcji jeszcze raz i rozstrzygnij nowy wynik.

Za każdym razem, gdy Kość Infekcji pozwala na umieszczenie Żetonu Wirusa, zostaje on umieszczony, nawet jeśli Awatar został Odłączony.



:/.../[🏠] ULEPSZENIE

Działanie tej Akcji pozwala ulepszyć możliwości Awatara. Każdy gracz ma 6 Kostek Ulepszeń umieszczonych na początku gry na swojej Konsoli.

Aby wykonać efekt Akcji Ulepszenia, rozpatrz następujące kroki w kolejności:

- weź 1 Kostkę Ulepszenia z wybranego Slotu Ulepszenia **A**,
- przenieś tę Kostkę Ulepszenia do 1 wybranego przez siebie **Slotu Oszustwa B**,
- rozstrzygnij efekt Ulepszenia **C** albo **C1** odpowiadający Slotowi, z którego usunęto Kostkę Ulepszenia.

Każdy Slot Oszustwa może pomieścić maksymalnie 1 Kostkę Ulepszenia.

Niektóre efekty Ulepszenia Breachera albo Awatara wymagają poniesienia **kosztu D**, w celu przesunięcia Kostki Ulepszenia (zobacz ramkę "Transfer Pamięci Podręcznej Cache" na stronie 17).

Efekty Ulepszeń **C1** są widoczne na Konsolach wszystkich graczy i rozpatruje się je w następujący sposób:

- **2** 🎲: gracz dobiera 2 Karty Malware (zobacz na stronie 32),
- **+** 📦: gracz zyskuje 1 Kostkę Kodu w wybranym kolorze i umieszcza ją na Module Umiejętności w odpowiednim kolorze.

Efekty Ulepszeń **A** zależą od wyboru Awatara (👤) oraz Breachera (👤). Zostały przedstawione odpowiednio na Karcie Awatara i Breachera.



:/.../[🔌] PONOWNE PODŁĄCZENIE

Operacja Ponownego Podłączenia pozwala Odłączonemu Awatarowi ponownie się Podłączyć.

Odłączony Awatar **musi** wykonać Ponowne Podłączenie na początku Fazy Akcji swojej Tury. Tylko Odłączony Awatar może wykonać Ponowne Podłączenie.

OPERACJE

Operacja **nie jest Akcją** i nie zużywa Kliknięcia 🎯. Efekt jej działania musi zostać rozpatrzony zgodnie z jego opisem. Pełne zasady Operacji znajdują się na stronie 39.

Aby przeprowadzić efekt Ponownego Podłączenia, należy wykonać następujące kroki w kolejności:

1. Usuń Wirusy przydzielone do twojego Awatara i Zresetuj Zagrożenie 🚫.
2. Umieść swojego Awatara w Obszarze sąsiadującym z **Bramą** 🚪 albo sąsiadującym z **Namierzonym Węzłem**, w którym znajduje się jeden z twoich Żetonów Wirusa.
3. Gracz kontynuuje swoją Fazę Akcji z wartością **Kliknięcia** 🎯 1, zamiast wartości określonej na jego Konsoli.

:/FAZA KONFIGURACJI

Po wykonaniu Akcji gracz ma możliwość zarządzania zasobami swojego Awatara i zaplanowania strategii na kolejne Tury.

W tej Fazie gracz wykonuje za darmo **Akcję Konfiguracji** ⚡ [O] (zobacz na stronie 22) maksymalnie tyle razy, ile wynosi wartość **Konfiguracji** [O] jego CPU.

Krok ten wykonywany jest nawet wtedy, gdy Awatar jest Odłączony.

Jeśli wartość Konfiguracji jest większa niż **1**, gracz musi całkowicie wykonać Akcję Konfiguracji przed wykonaniem kolejnej.

:/FAZA NAMIERZENIA

Namierzenie Węzła to najbardziej efektywny sposób na zbieranie Informacji z Bazy Danych, pozwalający zbliżyć się do osiągnięcia Celu. Krok ten wykonywany jest nawet wtedy, gdy Awatar jest Odłączony.

Gracz może Namierzyć Węzeł, **jeśli w każdym Obszarze tworzącym ten Węzeł** znajduje się Żeton Wirusa w jego kolorze (**2** Obszary dla Węzła Zewnętrznego oraz **4** Obszary dla Węzła Centralnego).

Aby Namierzyć Węzeł, wykonaj następujące kroki w kolejności:

1. Gracz deklaruje, który Węzeł chce Namierzyć.
2. Gracz **usuwa 1 Żeton Wirusa** swojego koloru, **z każdego** Obszaru tworzącego dany Węzeł.
3. Jeśli jest obecny, gracz otrzymuje Żeton Informacji znajdujący się w Namierzonym Węźle, i umieszcza go w skrajnym lewym wolnym Słocie swojego Dysku Twardego.
4. Gracz **umieszcza 1 Żeton Wirusa** swojego koloru w Namierzonym Węźle (nawet jeśli znajdują się tam już Żetony Wirusów innych graczy).

Awatar może Namierzyć Węzeł niezależnie od tego, gdzie się aktualnie znajduje jego figurka.

Podczas tego etapu gracz może Namierzyć jeden lub więcej Węzłów, jednak każde Namierzenie musi zostać **rozpatrzone w całości** przed przystąpieniem do kolejnego. Węzeł może być namierzany wielokrotnie i przez wielu graczy, mimo że w jego wnętrzu może nie być już Żetonu Informacji. Niektóre efekty gry, takie jak Karty Malware, odnoszą się do Namierzonych Węzłów przez gracza.

Węzeł jest uważany za Namierzony przez gracza, jeśli w jego obrębie znajduje się Żeton Wirusa w kolorze gracza.



PRZYKŁAD: NAMIERZENIA WĘZŁA

Gracz **CZERWONY** może Namierzyć Centralny Węzeł i zdobyć Żeton Kompletnych Informacji **Bio** (zielony). Zamiast tego może Namierzyć Zewnętrzny Węzeł zawierający Żeton Częściowych Informacji **Krypto** (żółty), albo jeden z trzech Zewnętrznych Węzłów, które nie zawierają Informacji.

Gracz **ZIELONY** może Namierzyć Węzeł Zewnętrzny zawierający Żeton Częściowej Informacji **Krypto** (żółty).

Gracz **ŻÓŁTY** nie może Namierzyć żadnych Węzłów.



TURA FIREWALLA

:/FAZA DOSTĘPU

Podczas tej Fazy gracz mający Żeton Dostępu przekazuje go kolejnemu graczowi, **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara**, który jako pierwszy wykona następną Fazę Aktywacji (zobacz poniżej) i będzie pierwszym graczem, który wykona Fazę Akcji podczas następnej Tury Breacherów.



:/FAZA AKTYWACJI

Baza Danych jest chroniona przez Firewall (🔒), który utrudnia wtargnięcie do niej Breacherom. W Fazie Aktywacji Firewall jest Aktywowany poprzez uwolnienie I.C.E. w Bazie Danych, do walki przeciwko Breacherom. Skuteczność Firewalla wzrasta wraz z postępowaniem gry i jest ustalana na podstawie liczby znajdującej się na Kość Firewalla (zobacz na stronie 27).

Podczas tej Fazy każdy gracz, którego Awatar jest **Podłączony**, zaczynając od tego, który ma Żeton Dostępu i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **ujawnia i rozpatruje** kartę z wierzchu talii Kart Aktywacji (zobacz na stronie 27).

:/.../TORY I.C.E.

Tory I.C.E. wskazują występowanie efektów i określają implementację nowych I.C.E. w Bazie Danych, które stają się aktywne głównie (ale nie wyłącznie) podczas tej Fazy.

Za każdym razem, gdy **Kostka I.C.E.** przesunie się o jeden lub więcej Slotów na jednym z Torów I.C.E., gracz, który ją przesunął, musi rozpatrzyć wszystkie efekty wskazane przez symbole na Slotach, które minął, lub do których dotarł:

- **Symbol I.C.E. (⚠, 🎯, 🛡):** dla każdego widocznego symbolu należy **implementować** (zobacz kolumna obok) figurkę I.C.E. ze wskazanej kategorii,
- **Zagrożenie (!):** za każdy widoczny symbol, zwiększ wartość Zagrożenia swojego Awatara o 1,
- **Firewall (🔒):** za każdy widoczny symbol, zwiększ wartość Kości Firewalla o 1.

Jeśli Kostka I.C.E. na Torach ⚠ lub 🎯 przesunie się poza ostatni Slot po prawej stronie, jest umieszczana na pierwszym Slotcie na początku tego Toru. Kostka I.C.E. na Torze 🛡 nie może przesunąć się poza ostatni Slot, i nie może zostać przeniesiona po jego osiągnięciu.

IMPLEMENTACJA I.C.E.

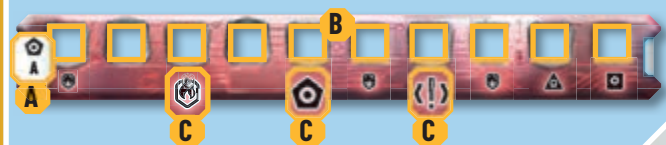
Implementując I.C.E., gracz dobiera figurkę z Zasobów i kładzie ją w Obszarze, w którym znajduje się jego Awatar. Jeśli Awatar gracza zostanie Odłączony podczas wykonywania tej operacji, figurka I.C.E. powinna zostać umieszczona w Obszarze, w którym znajdował się Awatar przed jego Odłączeniem.

PROCEDURA ZASTĘPCZA

Jeśli podczas implementowania I.C.E., w Zasobach nie ma dostępnych figurek z kategorii, która ma zostać implementowana, gracz musi wykonać Procedurę Zastępczą pokazaną na Karcie Opisu tego I.C.E. Jest to traktowane jako dodatkowa aktywacja I.C.E. i rozpatrywane przeciwko graczowi, który nie mógł implementować tej figurki. Podczas rozpatrywania Procedury Zastępczej gracz musi **wybrać i aktywować** I.C.E. z kategorii, która miała zostać implementowana i którego figurka może wziąć na cel jego Awatara. Jeśli żadne I.C.E. z tej kategorii nie może zaatakować Awatara gracza, Procedura Zastępcza jest ignorowana.

BUDOWA TORU I.C.E.

- A** Symbol oznaczenia Toru
- B** Slot Toru
- C** Efekt Toru



Wykonuje ➔
Przydziela 1 🎯 do celu, możesz 🎯.

KOŚĆ FIREWALLA

Kość reprezentuje wydajność Firewalla, za pomocą zmiany wartości Ataku oraz Osłony I.C.E. znajdujących się w Bazie Danych. Każde I.C.E. ma wartości Ataku oraz Osłony równe **najniższej wartości** pomiędzy liczbą aktualnie wskazywaną przez **Kość Firewalla** a wartością **Siły** wskazaną na jego Karcie Opisu. Procedury mogą modyfikować wartości Ataku oraz Osłony I.C.E. nawet powyżej maksimum wskazanego na ich Karcie Opisu.



/ = 3



:/.../I.C.E. - LOGICZNE OPROGRAMOWANIE DEFENSYWNE

I.C.E. są uważane za wrogów wszystkich graczy i są reprezentowane w Bazie Danych przez swoje figurki. Każde I.C.E. posiada **Kartę Opisu umieszczoną na jednym ze Slotów na Planszy Firewalla** oraz zestaw **Kart Aktywacji** znajdujących się w odpowiedniej talii.

KARTA OPISU

Karta Opisu wskazuje kategorię I.C.E., do której się odnosi (, , , jego charakterystyki specjalne i Cechy, a także efekty pasywne, wpływające w sposób ciągły na figurkę, która je posiada.

I.C.E. są podzielone na trzy **kategorie**:

- **Bot**: są one uruchamiane przez algorytmy o niskiej wydajności. Mogą stać się niebezpieczne, jeśli jest ich dużo.
- **Seeker**: są to bardziej wyrafinowane i agresywne I.C.E. Ich celem jest ograniczenie liczby Wirusów w Bazie Danych oraz wyeliminowanie Awatarów.
- **Guardian**: są to najbardziej zaawansowane I.C.E. wyposażone w systemy obronne niemożliwe do sforsowania. Wchodzą do gry pod koniec rozgrywki.

KARTA AKTYWACJI

Karta Aktywacji przedstawia komendy, które Firewall wysyła do I.C.E., zwane **Procedurami**.

Najczęściej wykonywanymi przez I.C.E. Procedurami są Akcja Ataku oraz Przeskok

- podczas wykonywania **Przeskoku** figurka przenosi się do sąsiedniego Połączonego Obszaru,
- podczas wykonywania **Akcji Ataku** , postępuj zgodnie z krokami podanymi na stronie 20. dla tej samej Akcji wykonywanej przez Awatara, pomijając krok 2 (I.C.E. nie muszą przesuwac Kostek Kodu, aby wykonywać Akcje).

Za każdym razem, gdy I.C.E. przydziela Żetony Wirusa , musi użyć Żetonów Wirusa Firewalla .

Pełne zasady dotyczące rozpatrywania Kart Aktywacji zostały opisane na stronie 29.

BUDOWA KARTY OPISU

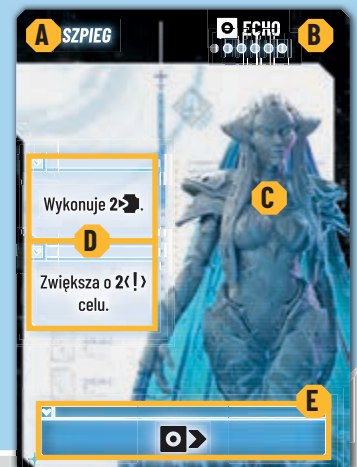
- A** Nazwa oraz Kategoria
- B** Siła (zobacz ramka **Kość Firewalla**)
- C** Odporność
- D** Ładunek
- E** Cechy
- F** Procedura Zastępcza (zobacz na stronie 26)



BUDOWA KARTY AKTYWACJI

- A** Nazwa Karty
- B** Nazwa I.C.E. oraz liczba graczy
- C** Grafika I.C.E.
- D** Procedura
- E** Symbole Postępu na Torze I.C.E.

UWAGA: Procedury nie są używane w Trybie Treningowym.



Guardian to najbardziej zaawansowana kategoria I.C.E. Każdemu z nich przypisano unikalne wytyczne dotyczące elementów gry. Niniejsza instrukcja zawiera ogólne zasady korzystania ze wszystkich Guardianów.

Guardian podlega następującym ogólnym zasadom:

- Guardian jest wersją I.C.E. i korzysta z tych samych zasad, z wyjątkiem tego, co podano na jego elementach gry oraz tego, co opisano poniżej,
- jeżeli jakkolwiek efekt miałby spowodować, że Guardian zostanie Wyeliminowany albo Odłączony, należy ten efekt zignorować. Guardian nigdy nie może zostać Wyeliminowany albo Odłączony,
- jeżeli gracz przydzieli Guardianowi Żeton Wirusa, musi umieścić go na Karcie Opisu Guardiania,
- **figurka Guardiania jest implementowana** (zobacz na stronie 38), jeśli gracz przesunie Kostkę I.C.E. znajdującą się na Torze, powodując, że dotrze ona do Slotu z symbolem (zobacz na stronie 26). Jeśli to nastąpi, nie należy używać żadnych innych elementów gry związanych z Guardianem, poza jego figurką. Implementowany Guardian jest uważany za **Podłączonego**,
- Gracz, który implementował figurkę Guardiania, umieszcza jego **Kartę A wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej elementami**, obok swojej Konsoli. **Na koniec bieżącej Tury Firewala**, gracz ten musi wykonać **Przebudzenie Guardiania** (zobacz poniżej).

PRZEBUDZENIE GUARDIANA

Gracz, który **na koniec Tury Firewala** ma obok swojej Konsoli Kartę A Guardiania, wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej elementami, musi przeprowadzić następujące kroki:

- wykonuje efekty **Karty Opisu Guardiania A** (strona czerwona). Po rozpatrzeniu tych efektów, Karty Aktywacji Guardiania (znajdujące się obecnie pod Kartą Opisu Guardiania) powinny zostać wtasowane do talii Kart Aktywacji pozostałych I.C.E.,
- odwraca **Kartę Opisu Guardiania** i umieszcza ją w Slocie na Planszy Firewala, w taki sposób, aby widoczna była strona z charakterystyką Guardiania **B**,



- wykonuje efekty **Karty A Guardiania** (strona niebieska) **C**,
- odwraca **Kartę Guardiania**, w taki sposób, aby widoczna była **strona B** (strona czerwona), następnie czyta na głos znajdujące się na niej zasady **D**. Na tej stronie znajdują się instrukcje, które nie mają natychmiastowego zastosowania, ale wpływają na postać Guardiania do końca gry.

Od tego momentu Guardian będzie Aktywowany dokładnie w taki sam sposób, jak pozostałe I.C.E.



AKTYWACJA GUARDIANA

Celem Guardiania jest usunięcie z Bazy Danych wszystkich **Żetonów Bram** . Gdy tylko to nastąpi, **gra natychmiast się kończy** i wszyscy gracze przegrywają.

Żetony Bram mają nadrukowany numer **E**, który określa ich **Priorytet**. Przy rozpatrywaniu Procedur, niektóre zasady Guardiania odnoszą się do Priorytetu Bramy.



Jeśli odkryta zostanie Karta Aktywacji Guardiania, musi ona zostać rozpatrzona zgodnie z zasadami podanymi na następnej stronie, ale z uwzględnieniem tego, co znajduje się na Karcie B Guardiania. W przypadku konfliktu, zasady wskazane na Karcie Guardiania mają pierwszeństwo przed standardowymi zasadami.

Zgodnie z informacją na każdej Karcie Aktywacji Guardiania **F**, po rozpatrzeniu Karty Aktywacji Guardiania, jeżeli została ona ujawniona jako pierwsza karta tego gracza w Turze Firewala, gracz musi ujawnić **1 dodatkową kartę**.



:/.../ROZSTRZYgniĘCIE KARTY AKTYWACJI

Aby **rozstrzygnąć Kartę Aktywacji**, gracz musi przeprowadzić następujące kroki w kolejności:

1. **Wybrać I.C.E. do Aktywacji**
2. **Wykonać Procedury**
3. **Wykonać Postęp na Torach I.C.E. (o ile występuje)**

Po całkowitym rozpatrzeniu Karty Aktywacji jest ona odrzucana odkryta na stos kart odrzuconych obok talii Kart Aktywacji. Po odkryciu karty, jeśli talia Kart Aktywacji zostanie wyczerpana, gracz tasuje stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

UWAGA: I.C.E. Worm, używa zasady **PRZYPIĘCIA** opisanej w Kompendium na stronie 40.

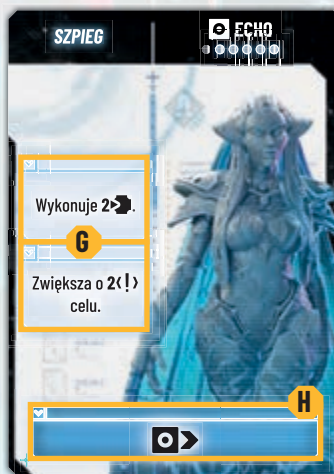
1. WYBÓR I.C.E. DO AKTYWACJI

- Gracz musi wybrać **1 figurkę I.C.E. kategorii** (▲, ○ albo ◐) wskazanej na karcie, spośród tych, które znajdują się w Bazie Danych. Wybrana figurka **aktywuje się**.
- Jeśli w bazie danych **znajduje się więcej I.C.E.** tej samej kategorii, **należy wybrać** I.C.E., który może dotrzeć albo już znajduje się w Obszarze z co najmniej jednym Awatarem, używając Ruchów podanych przez Procedurę **G**.
- Jeśli **żaden I.C.E.** z wybranej kategorii nie może dotrzeć do Awatara, gracz wybiera dowolny I.C.E. z tej kategorii. Aktywowana figurka porusza się jak najbliżej Awatara znajdującego się w Bazie Danych, używając najkrótszej ścieżki, aby dotrzeć do celu. Gracz rozpatrujący Kartę Aktywacji wybiera Cel.
- Jeśli **żaden z I.C.E.** z wybranej kategorii **nie może dotrzeć** do Awatara **ani poruszyć się w jego kierunku** (np. ze względu na brak ścieżki Połączonych Obszarów, która by na to pozwalała), należy wybrać dowolny I.C.E. z tej kategorii. Aktywowana figurka zostaje Odłączona.
- Jeśli odkryta Karta Aktywacji **nie pozwala na wykonywanie ruchów**, należy wybrać I.C.E., które może wziąć na cel Awatara za pomocą Procedur wskazanych na tej karcie. Jeśli nie jest to możliwe, żadna I.C.E. nie zostanie aktywowana.

2. WYKONANIE PROCEDUR

- Aktywowana figurka wykonuje Procedury pojedynczo, **w kolejności wymienionej na Karcie Aktywacji**, od góry do dołu.
- Każda Procedura na ujawnionej Karcie Aktywacji **musi** zostać wykonana.
- Procedury inne niż Ruch, muszą zostać rozpatrzone poprzez **wybranie 1 Awatara** znajdującego się w Obszarze aktywowanej figurki, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli nie można wybrać celu, efekt Procedury jest ignorowany.
- Jeśli istnieje wiele możliwości wyboru, decyzja należy do gracza, który rozpatruje efekt Karty Aktywacji.
- I.C.E. mogą poruszać się także po Zasłoniętych Obszarach.
- I.C.E. **nie ujawniają** Zasłoniętych Obszarów, do których wchodzi.
- I.C.E. nie muszą wykonywać wszystkich dostępnych Ruchów.
- I.C.E. nie mogą przekraczać zamkniętych łączy, chyba że określono inaczej.

3. POSTĘP NA TORACH I.C.E. (O ILE WYSTĘPUJE)



Za każdy symbol Kategorii I.C.E. znajdujący się na Karcie Aktywacji w polu Postępu na Torze I.C.E. **H**, przesuń Kostkę I.C.E. na odpowiednim Torze o **1** Slot w prawo (zobacz na stronie 26, aby zapoznać się z pełnymi zasadami dotyczącymi przesuwania Kostek I.C.E. na Torach).



ZAAWANSOWANE POJĘCIA

:/ROZSTRZYGNIĘCIE ATAKU

Aby rozstrzygnąć Atak figurki, wykonaj w kolejności następujące kroki:

1. **Wskaż figurkę będącą celem.**
2. **Zagraj Karty Malware albo Żetony Analizy.**
3. **Przydziel Wirusy.**

1. WSKAZANIE FIGURKI BĘDĄCEJ CELEM

Jeśli chcesz zadeklarować cel Ataku (lub efektu), musisz wybrać figurkę w Obszarze, w którym znajduje się twój Awatar lub Aktywowane przez niego I.C.E. (taki Obszar jest uznawany za znajdujący się w **Zasięgu 0**). Niektóre efekty mogą zwiększyć **Zasięg** $\leftarrow \bullet \rightarrow$. Zasięg obliczany jest przez Połączone Obszary, nie muszą znajdować się w linii prostej oraz mogą być Zasłonięte. Wartość Zasięgu, wskazuje maksymalną odległość, w jakiej może zostać wybrany cel.

Na przykład, jeśli efekt zapewnia twojemu Awatarowi $\leftarrow \bullet \rightarrow +1$, możesz wybrać jako cel figurkę znajdującą się w tym samym Obszarze co twój Awatar, albo w Obszarze w odległości **1** od twojego Awatara.

2. ZAGRANIE KARTY MALWARE ALBO ŻETONÓW ANALIZY

Po zadeklarowaniu celu, ale przed Przydzieleniem Wirusów, atakujący gracz decyduje, czy zagrać jedną lub więcej **Kart Malware** \star i/lub **Żetonów Analizy**. Jeśli tego nie zrobi, nie będzie mógł zagrywać Kart Malware i/lub Żetonów Analizy, aż do końca **kroku 3 - Przydzielania Wirusów**.

Jeśli celem zagranych kart lub Żetonów Analizy jest Awatar, wówczas w odpowiedzi na Atak, w swojej turze gracz kontrolujący tego Awatara może zagrać jedną lub więcej Kart Malware i/lub Żetonów Analizy. Jeśli tak się stanie, atakujący gracz ma możliwość ponownego zagrania Kart Malware i/lub Żetonów Analizy, i tak aż do momentu, gdy któryś z graczy zdecyduje się przerwać, lub nie będzie już mógł zagrywać Kart Malware i/lub Żetonów Analizy.

3. PRYZDZIELANIE WIRUSÓW

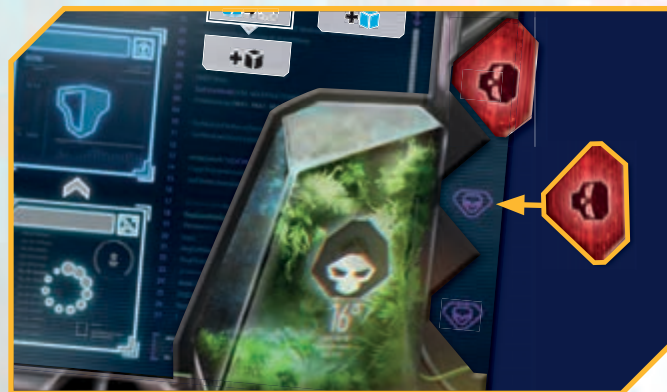


Aby określić liczbę przydzielonych Wirusów, porównaj **wartość Ataku** \otimes atakującego z **wartością Osłony** \heartsuit celu. Aby można było przydzielić Wirusy, **wartość Ataku** \otimes musi wynosić co najmniej **1**. W takim przypadku należy postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- jeśli wartość \otimes jest mniejsza lub równa od wartości \heartsuit : atakujący przydziela celowi **1** Wirusa,
- jeśli wartość \otimes jest większa od wartości \heartsuit : atakujący przydziela celowi **2** Wirusy,
- jeśli wartość \otimes jest dwukrotnie większa od wartości \heartsuit : atakujący przydziela celowi **3** Wirusy,
- jeśli co najmniej **1** Wirus został przydzielony, a wartość \heartsuit wynosi **0**: atakujący przydziela celowi **3** Wirusy,
- jeśli celem Akcji Ataku jest **podłączony do Osłony** Awatar, **ignoruje on 1 przydzielonego Wirusa**,
- jeśli celem Akcji Ataku jest Awatar, gracz kontrolujący go może zdecydować się na użycie **Operacji Uniku** ⚡ .

PRYZDZIELANIE WIRUSÓW DO AWATARA

Wirusy ⚡ przydzielone Awatarowi powinny zostać umieszczone na jego Konsoli Gracza, w Słocie Wirusów. Jeśli Awatarowi zostanie przydzielony **trzeci Wirus**, wówczas jest on **Wyeliminowany**. Jego figurka jest usuwana z Bazy Danych i umieszczana na jego Konsoli, w Słocie Ponownego Podłączenia. Od tego momentu Awatar jest uważany za **Odłączonego**.






PRYZDZIELANIE WIRUSÓW DO I.C.E. \triangle / \square



Umieść Wirusy przydzielone do I.C.E. \triangle lub \square , obok jego figurki. Na końcu Tury każdego gracza Wirusy przydzielone do I.C.E. \triangle lub \square są usuwane. Aby wyeliminować I.C.E. do końca swojej Tury, gracz musi więc przydzielić mu wystarczającą liczbę Wirusów.

UWAGA: możesz na bieżąco śledzić liczbę Wirusów przydzielonych do I.C.E. \triangle lub \square , dzięki czemu nie musisz używać Żetonów Wirusów.

:/.../UNIK

Raz na atak, jako ostatni punkt **kroku 3 - Przydzielenie Wirusa**, gracz kontrolujący Awatara będącego celem Ataku może wykonać Operację **Uniku** . Jeśli zdecyduje się to zrobić, **ignoruje 1 Wirusa**, który miałby zostać przydzielony do jego Awatara.

Aby to zrobić, Przesuń **1**  Kostkę Osłony z **Modułu Umiejętności Osłony** do następnego wskazanego strzałkami. Jeśli nie ma żadnych  do przesunięcia w ten sposób, nie można wykonać Uniku.

Unik  jest możliwy tylko podczas rozstrzygnięcia Akcji Ataku , chyba że zaznaczono inaczej.



:/.../ELIMINACJA I.C.E.


I.C.E. zostaje Wyliminowany, gdy zostanie mu przydzielona liczba Wirusów równa lub większa od jego wartości **Odporności A**, wskazanej na jego Karcie Opisu.

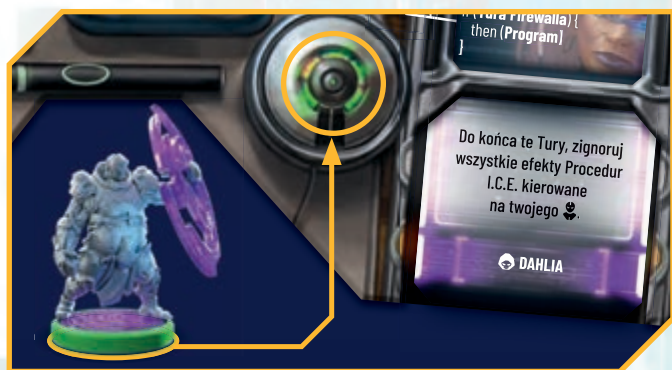
Jeśli I.C.E. zostaje Wyliminowany, jego figurka jest usuwana z Bazy Danych i umieszczana w Zasobach. Gracz, który Wyliminuje I.C.E., zyskuje efekty wskazane na Slocie **Ładunku B**, na Karcie Opisu I.C.E.

PRZYKŁAD: gracz, który wyliminował I.C.E. Kynodontasa, zyskuje **2 Kredyty**  oraz wykonuje **2 efekty Przesunięcia** .




:/.../ODŁĄCZENIE AWATARA


Awatar może zostać **Odłączony**  z powodu kilku efektów, ale niezależnie od tego, co było powodem jego odłączenia, figurkę należy umieścić na Slocie Ponownego Podłączenia, na jego Konsoli Gracza.



Jeśli Awatar zostanie Odłączony, inni gracze mogą uzyskać dostęp do jego Dysku Twardego. W takiej sytuacji każdy gracz, który przydzielił do Awatara **co najmniej 1 Wirusa** w swoim kolorze, wybiera jedną z poniższych opcji:

- Kopiowanie Informacji (zobacz poniżej)
- Uzyskanie **1 Kredytu** .

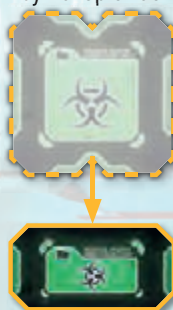
Odłączony Awatar musi przestrzegać następujących zasad:

- jeśli wykonywał Fazę Akcji w swojej Turze, zostaje ona zakończona,
- nie może zostać wybrany jako **cel** efektów innych graczy lub Firewalla,
- podczas Fazy Konfiguracji, nie może wykonywać **Akcji**, z wyjątkiem **Darmowej Akcji Konfiguracji** ,
- nie może ani zostać **umieszczony**, ani wykonywać żadnych **ruchów**,
- na początku swojej następnej tury **musi** przeprowadzić **Operację Ponownego Podłączenia** (zobacz na stronie 24).

KOPIOWANIE INFORMACJI

Aby Skopiować Informację, gracz musi wybrać **typ** Informacji znajdujący się na Twardym Dysku Awatara, który jest Odłączony i do którego przydzielił co najmniej jednego ze swoich Wirusów.

Jeśli to robi, otrzymuje **1 Żeton Częściowej Informacji** wybranego typu z Zasobów i umieszcza go na swoim Twardym Dysku.



:/KARTY MALWARE

Karty Malware (☛) przedstawiają unikalne narzędzia komputerowe przypisane do Awatara lub Breachera.

Każdy gracz ma do dyspozycji **10 Kart Malware**: 7 Awatara i 3 Breachera. Karty Malware tworzą talię gracza, z której je dobiera. Jeśli zostają odrzucone przez gracza, wówczas tworzą jego stos kart odrzuconych, który należy umieścić obok jego talii Kart Malware. Wszystkie karty znajdujące się na stosach kart odrzuconych są widoczne dla każdego z graczy. Jeśli gracz musi dobrać kartę, a jego talia Kart Malware jest wyczerpana, musi potasować swój stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Gracz może mieć na ręce **maksymalnie 4 Karty Malware**. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki, gracz będzie miał na ręce więcej Kart Malware niż wynosi jego limit, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty.

Karty Malware są tajne i nie mogą być ujawniane innym graczom, chyba że zaznaczono inaczej.

Poniżej znajdują się opcje dotyczące **Czasu B**, które wskazują, kiedy karta może zostać zagrana:

- **Twoja Faza Akcji**: karta może zostać zagrana przed, po albo w trakcie rozstrzygnięcia Akcji podczas Tury w twojej Fazie Akcji.
- **Dowolny Moment**: karta może zostać zagrana podczas Tury dowolnego gracza albo podczas Tury Firewalla.
- **Dowolna Akcja [X]**: karta może zostać zagrana, jeśli dowolna figurka zadeklarowała albo rozstrzyga wskazaną Akcję.
- **Twoja Akcja [X]**: karta może zostać zagrana, jeśli gracz zadeklarował albo rozstrzyga wskazaną Akcję.
- **Akcja Wroga [X]**: karta może zostać zagrana, jeśli figurka wroga zadeklarowała albo rozstrzyga wskazaną Akcję.
- **Tura Firewalla**: karta może zostać zagrana w dowolnym momencie podczas Tury Firewalla.

LIMIT ITERACJI: podczas tej samej Tury gracz nie może zagrać więcej niż jednej Karty Malware o tej samej nazwie.

WARTOŚCI W GRZE

- Wartość liczbowa **przed symbolem** wskazuje liczbę elementów, które mają zostać policzone. Na przykład, **2** ☛ oznacza **2 Żetony Kredytu**.
- Symbol bez liczby oznacza **1 element**.
- Wartość liczbowa **po symbolu** oznacza zwiększenie tej wartości. Na przykład **☛+2**, oznacza zwiększenie wartości Akcji Ataku o **2**.

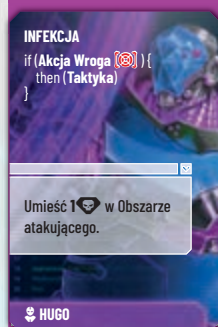
BUDOWA KARTY MALWARE

- A** Nazwa
- B** Czas
- C** Typ Karty
- D** Efekt Karty
- E** Przypisana Nazwa Breachera lub Awatara
- F** Efekt alternatywny



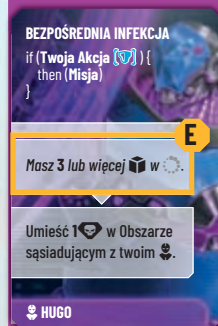
Karty Malware można zagrywać według poniższego opisu, w zależności od ich typu:

TAKTYKA



W oparciu o Czas **B**, należy ogłosić, że zagrywa się kartę i rozpatrzyć jej efekt. Następnie ta karta jest odrzucana.

MISJA



W oparciu o Czas **B** oraz w momencie spełnienia warunku **E**, należy ogłosić, że zagrywa się kartę i rozpatrzyć jej efekt. Następnie ta karta jest odrzucana.

PROGRAM



Każdy z graczy ma **2 Karty Programu** umieszczone w Kompilatorze Programu (koszulka na karty). Efekt widocznej Karty Programu może być rozpatrzony poprzez aktywację odpowiedniego Oszustwa (zobacz na stronie 34), następnie Karta Programu musi zostać obrócona tak, aby była widoczna odwrotna jej strona.

:/ŻETONY ANALIZY

Żetony Analizy przedstawiają korzyści, które gracze zdobywają poprzez eksplorację Bazy Danych, i z których mogą skorzystać w odpowiednim momencie.

Każdy Żeton Analizy ma awers wskazujący jego efekt oraz wspólny rewers. Efekt Żetonu Analizy jest dostępny tylko dla jego właściciela i musi być utrzymywany w tajemnicy przed innymi graczami. Nie ma ograniczeń co do liczby Żetonów Analizy, które gracz może posiadać lub używać.

Żetony Analizy są pozyskiwane poprzez aktywowanie **Pustych Obszarów**, które je zawierają i rozpatrzenie ich efektu, albo dzięki innym efektom gry, pobierane są ze Wspólnych Zasobów. Jeśli gracz chce zdobyć Żeton Analizy, a Wspólne Zasoby są wyczerpane, należy potasować wszystkie odrzucone w trakcie gry Żetony Analizy, aby utworzyć nowe Wspólne Zasoby.

W **Fazie Akcji** swojej Tury gracz może odrzucić posiadane Żetony Analizy, aby rozpatrzyć ich efekt, odrzucając je pojedynczo zgodnie z określonym czasem wskazanym w opisie ich efektu, i w pełni stosując efekt jednego Żetonu przed odrzuceniem kolejnego. Jeśli Żeton Analizy zostanie odrzucony, należy umieścić go odkrytego w Zasobach.



Efekte działania Żetonów Analizy znajdują się poniżej.



Ulepszenie: deklarując Akcję związaną z Umiejętnością wskazaną na Żetonie Analizy, odrzuć go, aby uzyskać wskazane ulepszenie.



Przerzut kości: po rzucie Kością Infekcji odrzuć ten Żeton Analizy, aby przerzucić kość i zastosować nowy wynik w miejsce poprzedniego.



Przesunięcie Bramy: odrzuć ten Żeton Analizy, aby przesunąć wybrany Żeton Bramy. Brama powinna znaleźć się przy zewnętrznej krawędzi dowolnego Obszaru, w którym nie ma jeszcze Bramy.



Usunięcie Wirusa: odrzuć ten Żeton Analizy, aby usunąć 1 Żeton Wirusa (Firewall), który jest przydzielony do twojego Awatara.



Przesunięcie: odrzuć ten Żeton Analizy, aby wykonać 1 Przesunięcie (zobacz na stronie 22).



Reset Zagrożenia: odrzuć ten Żeton Analizy, aby usunąć Żeton Wirusa ze Wskaźnika Zagrożenia na Konsoli.

ULEPSZENIE OSŁONY



Jest to jedyny Żeton Analizy, który może zostać **zagrany poza Turą gracza**, w momencie gdy jego Awatar jest celem Ataku.

:/ZAGROŻENIE

Niektóre efekty gry, takie jak infekowanie Obszarów lub aktywowanie I.C.E., mogą zwiększyć wartość Zagrożenia Awatara.


- Jeśli Awatar otrzyma **pierwszy Wzrost Zagrożenia**, bierze Żeton Firewalla i umieszcza go na pozycji z **wartością 1** Wskaźnika Zagrożenia na swojej Konsoli.
- Jeśli Awatar otrzyma **drugi Wzrost Zagrożenia**, musi przesunąć żeton na pozycję z **wartością 2**.
- Jeśli Awatar otrzyma **trzeci Wzrost Zagrożenia**, musi Zresetować Zagrożenie, a Firewall **przydzieli 1 Wirusa** do Awatara tego gracza.



:/OSZUSTWO

Dolna część Konsoli pokazuje Oszustwa gracza, na których można umieścić Kostkę Ulepszenia. Jeśli w Słocie Oszustwa znajduje się Kostka Ulepszenia, uznaje się, że to Oszustwo jest **przygotowane** do użycia

Dwa kody Oszustwa w centralnej części Konsoli Gracza **A** są widoczne na Konsolach wszystkich graczy, a ich efekty (**Przesunięcie i Naruszenie Bezpieczeństwa**) zostały opisane w dalszej części instrukcji. Oszustwo po lewej stronie **B**, zależy od Karty Breachera i nazywane jest **Oszustwem Breachera**. Oszustwo po prawej stronie **C**, zależy od widocznej Karty Programu, i nazywane jest **Programem Oszustwa**.

Oszustwo może zostać **aktywowane** tylko wtedy, gdy jest przygotowane. Oszustwo nie jest Akcją ani Operacją, nie zużywa Kliknięć  i może być wykonane w **Fazie Akcji Tury** gracza **przed** albo **po** wykonaniu jego Akcji. Gracz może aktywować Oszustwo, nawet jeśli jego Awatar jest Odłączony, choć w takim przypadku zastosowanie wszystkich efektów Oszustwa może nie być możliwe.

Jeśli **Program Oszustwa** jest aktywowany, **widoczny** efekt programu może zostać rozstrzygnięty. Po całkowitym wykonaniu efektu, Kompilator Programu musi zostać obrócony na przeciwną stronę. Program Oszustwa może zostać aktywowany w oparciu o Czas wskazany na Karcie Programu.

Aktywując Oszustwo, gracz rozpatruje jego efekt, następnie **odrzuca Kostkę Ulepszenia** z odpowiedniego Slotu. Odrzucona Kostka Ulepszenia nie może być używana do końca gry.

LIMIT ITERACJI: gracz nie może aktywować tego samego Oszustwa więcej niż raz na Turę, lecz należy zapamiętać, że każda strona Kompilatora Programu może być raz aktywowana.



:/.../PRZESKOK



Ten kod Oszustwa pozwala Awatarowi wykonać Przeskok. (zobacz w Kompendium na stronie 40)

:/.../NARUSZENIE BEZPIECZEŃSTWA



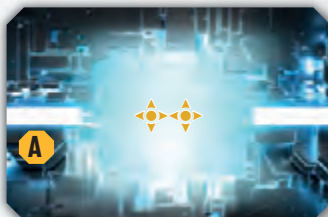
Ten kod Oszustwa jest niezbędny, aby dostać się do każdego zakątka Bazy Danych.

Jeśli gracz zamierza dokonać Naruszenia Bezpieczeństwa, bierze wierzchnią kartę z talii Kart Naruszenia Bezpieczeństwa i umieszcza ją Awerssem **A** na krawędzi między dowolnymi dwoma sąsiadującymi Obszarami, tak aby zakryć ich łącza.

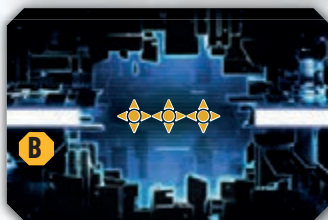
WŁAMANIE DO BAZY DANYCH

Włamanie zmienia koszt przejścia między dwoma Obszarami, które łączy. Dwa Obszary, między którymi znajduje się **wyłom**, są zawsze uważane za **Połączone**.

Karty Naruszenia Bezpieczeństwa mają Awers **A** oraz Rewers **B**.



Po tym, jak Awatar wyda Punkty Ruchu i przekroczy Kartę Naruszenia Bezpieczeństwa leżącą Awerssem do góry, karta ta jest natychmiast odwracana Rewersem do góry.



Po tym, jak Awatar wyda Punkty Ruchu i przekroczy Kartę Naruszenia Bezpieczeństwa leżącą Rewerssem do góry, Karta Naruszenia Bezpieczeństwa musi zostać usunięta i umieszczona na spodzie talii kart.

UWAGA: Karta Naruszenia Bezpieczeństwa musi zostać obrócona na drugą stronę tylko wtedy, gdy zostanie przekroczona przez figurkę, która wydała na to Punkty Ruchu.

ODKRYWANIE ZA POMOCĄ KARTY NARUSZENIA BEZPIECZEŃSTWA

Możliwe jest odkrycie Zasłoniętego Obszaru, Połączonego z tym na którym się znajdujesz, za pomocą Karty Naruszenia Bezpieczeństwa. Aby to zrobić, gracz wydaje Punkty Ruchu określone na Karcie Naruszenia Bezpieczeństwa i odwraca Obszar na jego Odkrytą stronę. Jeśli Obszar został odkryty, Awatar decyduje, czy chce się do niego poruszyć, **nie wydając już żadnych Punktów Ruchu**.

Jeśli w ten sposób Karta Naruszenia Bezpieczeństwa zostanie przekroczona, musi zostać odwrócona na drugą stronę, jeżeli widoczny był Awers karty, albo usunięta jeżeli widoczny był Rewers karty.



PRZYKŁAD: UMIESZCZENIA KARTY NARUSZENIA BEZPIECZEŃSTWA




Umieszczona Karta Naruszenia Bezpieczeństwa




Po pierwszym użyciu Karty Naruszenia Bezpieczeństwa jest odwracana Rewersem do góry. Jeśli zostanie użyta ponownie, jest ona usuwana z Bazy Danych.


:/KREDYTY, NAGRODY I OPERACJA ZAKUPU

Kredyty  to zasób, który pozwala graczom zdobywać Informacje lub otrzymywać inne korzyści.

Gracze mogą zdobywać Kredyty, jeśli Wyliminują najgroźniejsze I.C.E. lub wrogie Awatary.

Niektóre Karty Nagrody mają taki symbol . Po rozpatrzeniu tego efektu, gracz wybiera typ Informacji i otrzymuje z Zasobów 1 Żeton Częściowej Informacji wybranego typu.




Kredytu  ile wynosi koszt **A** wybranej karty. Jeśli to zrobi, rozpatruje efekt **B**, a następnie zakrywa tę kartę. Zakryte Karty Nagród nie są już dostępne dla graczy.

ZAKUP

Gracz, podczas swojej Tury w Fазie Akcji oraz przed lub po rozpatrzeniu dowolnej Akcji, może zadeklarować, że wykonuje **Operację Zakupu**, przeznaczając na nią swoje Kredyty. Aby to zrobić, musi wybrać dostępną Kartę Nagrody i odrzucić taką samą liczbę swoich Żetonów



Zamiast tego, wykonując operację zakupu, gracz może odrzucić 4 , aby zyskać z Zasobów, 1 Żeton Informacji Częściowej wybranego przez siebie typu z Zasobów, zgodnie ze wskazaniami na Planszy Firewalla.



USTAWIENIA ZAAWANSOWANE

Ten rozdział zawiera zaawansowane zasady konfigurowania gry **THE BREACH**, dzięki czemu możliwe jest tworzenie własnych niestandardowych rozgrywek.

:/USTAWIENIA BAZY DANYCH

WYBÓR OBSZARU

Gracze mogą losowo wybrać Obszary do gry lub zdecydować się na wybranie ich za obopólną zgodą. Rozmiar Bazy Danych pozostaje bez zmian niezależnie od liczby graczy.



Zaleca się używanie par Obszarów o tej samej nazwie i przestrzeganie liczby Pustych Obszarów w zależności od wielkości Bazy Danych: **3 Puste Obszary dla Bazy Danych o rozmiarze 3x3** albo **4 Puste Obszary dla Bazy Danych o rozmiarze 4x3**.

USTAWIENIE BRAMY






Pomieszcza Żetony Bramy i umieść zakryte, losowo w narożnikach Bazy Danych, tak aby strona z wartością Priorytetu była zakryta. Następnie obróć Bramy tak, aby wartość Priorytetu była odkryta.

AKWIZYCJA INFORMACJI

Możliwe jest losowe rozmieszczenie Informacji w Węzłach zamiast stosowania się do schematów opisanych w rozdziale USTAWIENIA. Aby to zrobić, losowo przypisz literę **A, B, C** oraz **D** do każdego typu Informacji: **Bio, Nauka, Krypto** oraz **Polityka**.




Poniżej przedstawiono liczbę Żetonów Informacji (Kompletnej  oraz Częściowej ) do wyboru dla każdego typu zgodnie z liczbą graczy. Kolumna **X** wskazuje wymaganą liczbę **pustych Żetonów Informacji**. Odwróć wybrane Żetony awerssem do dołu, pomieszaj je, następnie umieść na Węzłach Bazy Danych.

Na koniec ujawnij wszystkie Żetony Informacji i usuń wszystkie puste.

GRACZE		A	B	C	D	X
2		0	1	1	0	2
		2	0	0	2	4
3		1	0	1	1	1
		1	3	1	1	2
4		1	1	1	1	2
		2	2	2	2	2

:/USTAWIENIA FIREWALLA


WYBÓR I.C.E.

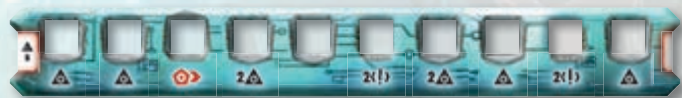
Gracze mogą losowo lub za obopólną zgodą wybrać po jednym I.C.E. dla każdej z dostępnych kategorii: Bot , Seeker  oraz Guardian .


WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Rozdział USTAWIENIA określa, że wszystkie Tory I.C.E. powinny być umieszczone widoczną **stroną A**.


Każdy z tych Torów ma na odwrocie **stronę B**, która zwiększa skuteczność Firewalla i czyni grę bardziej wymagającą. Gracze wybierają za obopólną zgodą, które Tory umieścić po stronie A lub B, w zależności od preferowanego poziomu trudności.

 **Tor B:** przyspiesza rozwój Toru Guardiana i zwiększa liczbę Botów w grze.



 **Tor B:** przyspiesza wzrost wartości Kości Firewalla i powoduje zwiększenie liczby Seekerów w grze.




 **Tor B:** przyspiesza wejście Guardiana do gry i zwiększa liczbę I.C.E. Botów i Seekerów w grze.











KOMPENDIUM

Poniżej znajdują się przydatne definicje oraz terminologia gry.

/A


AKCJA - podczas swojej Tury gracz może wykonać liczbę Akcji równą wartości Kliknięć  jego CPU. Podczas wykonywania Akcji gracz rozpatruje jej efekt.

 Ruch  Ulepszenie  Zainfekowanie
 Atak  Konfiguracja  Wylogowanie
 Osłona




AWATAR  - figurka przedstawiająca gracza znajdującego się w Bazie Danych.

/B


BOT  - kategoria I.C.E. o niskiej wydajności.

BREACHER  - alter ego gracza w grze, reprezentowany przez Kartę Breachera.

/D


DARMOWA AKCJA  - Darmowe Akcje są oznaczone symbolem  znajdującym się przed symbolem danej Akcji. Darmowa Akcja nie wlicza się do liczby akcji, które gracz może wykonać w swojej turze. Nie zużywa Kliknięć  i może zostać wykonana poza Turą gracza, jeśli tak dla niej określono. Darmowa Akcja musi zostać wykonana w momencie jej otrzymania. W przypadku Ruchu, Ataku lub Osłony nie należy przesuwac Kostek Kodu na ich własne Moduły. W przypadku Ulepszenia nie trzeba ponosić żadnych dodatkowych kosztów.

/E


EFEKT ALTERNATYWNY  - taka karta może być używana z Efektem Alternatywnym do wskazanego, tylko jeżeli jest wykorzystywana w trybie gry innym niż Tryb Rywalizacji. Opis konkretnego Efektu Alternatywnego znajduje się w zasadach dotyczących trybów gry.

/F




FIGURKA - to fizyczna reprezentacja postaci w grze.

FIREWALL  - jest to jednostka, która zarządza Wrogami. Jeśli Kostka I.C.E. na torze dotrze do pola z tym symbolem, zwiększa wartość Kości Firewalla o 1.




/G

GUARDIAN  - najpotężniejsza kategoria I.C.E. Jej celem jest usunięcie Bram, aby zakończyć grę przed wygraną Breachera. Każdy efekt, który eliminuje lub odłącza Guardiana, jest ignorowany.

/I


I.C.E. - są to programy, których zadaniem jest obrona Bazy Danych. Są one kontrolowane przez Firewall i należą do wrogów Avatarów. Istnieją trzy kategorie I.C.E.: Bot , Seeker  oraz Guardian .


IMPLEMENTACJA - dzięki temu efektowi Odłączony I.C.E. zostaje umieszczony w Obszarze i natychmiast Podłączony.






INFORMACJA  - zbieranie tych żetonów jest głównym celem każdego Breachera. Istnieją cztery rodzaje (kolory) Informacji, które mogą być Częściowe albo Kompletnie. Informacje są przechowywane w Węzłach Bazy Danych i w Zasobach. Jeśli gracz zdobędzie Żeton Informacji, zawsze umieszcza go w skrajnym lewym wolnym Slocie na swoim Twardym Dysku, tym samym zwiększając liczbę Kliknięć  oraz Konfiguracji , jakie ma do swojej dyspozycji. Dwa Żetony Częściowej Informacji tego samego typu równają się jednemu Żetonowi Kompletniej Informacji tego samego typu.


/K



KARTA OPISU - przedstawione na niej są charakterystyczne właściwości I.C.E.



KLIKNIĘCIE  - wartość określa liczbę Akcji, które Awatar może wykonać podczas Fazy Akcji swojej Tury.


KONFIGURACJA  - określa liczbę Akcji Konfiguracji, które gracz może wykonać podczas swojej Tury w Fазie Konfiguracji.

KOSTKA KODU  - reprezentują skuteczność Awatara znajdującego się w Bazie Danych oraz określają wartości jego Umiejętności. Różnokolorowe kostki odpowiadają Umiejętności Ruchu , Ataku  oraz Osłony . Symbol  przedstawia kostkę Umiejętności dowolnego koloru.

KOSTKA ULEPSZENIA - pozwala graczowi na przygotowanie kodu Oszustwa. Kości te są umieszczane w Słotach Ulepszeń na początku gry. W wyniku **Akcji Ulepszenia** , Kostka Ulepszenia jest przenoszona do Słotu Oszustwa, przygotowując Oszustwo do użycia.

KOŚĆ FIREWALLA - jej wartość wskazuje wydajność Firewalla. Podczas gry zwiększa się, a jej górny limit wynosi 8. Każdy I.C.E. ma wartość  oraz  równą najniższej wartości wskazanej pomiędzy Kością Firewalla a siłą I.C.E. danej kategorii. Jeśli efekt zwiększa wartość kości powyżej 8, jest ignorowany.

KOŚĆ INFEKCJI  - rzut ten musi zostać wykonany, gdy przeprowadzana jest Akcja Zainfekowania . Wynik rzutu określa skutek Akcji i może wygenerować efekty Firewalla.


KREDYT  - gracz może zdobyć te żetony, Eliminując I.C.E. albo za pomocą innych efektów. W swojej Turze gracz może odrzucić Żetony Kredytów, aby zdobyć Kartę Nagrody.

/Ł

ŁADUNEK - jeden lub więcej efektów, które Awatar zdobywa po Wyeliminowaniu I.C.E. Ładunek jest wyświetlany w specjalnym polu na Karcie Opisu I.C.E.


ŁĄCZE - każdy Obszar ma cztery łącza, po jednym z każdej strony. Łącza mogą być otwarte lub zamknięte.

/M

MALWARE  - są to karty dostępne dla graczy, które zapewniają unikalne i nietypowe efekty ich Awatara lub Breachera. Pozostają one ukryte przed innymi graczami, a każdy gracz może mieć na ręce maksymalnie 4 takie karty.


Dostępne są trzy rodzaje Kart Malware:

- Taktyka,
- Misja,
- Program.



MODUŁ PAMIĘCI CACHE  - wskazuje miejsce na Karcie Awatara, które nie ma powiązanego z nim Modułu Umiejętności. Kostki Kodu w tym Module nie mają żadnej wartości.

MODUŁ UMIEJĘTNOŚCI - jedno z miejsc na Karcie Awatara, które może zawierać Kostki Kodu określające wartość powiązanej z nim Umiejętności.

/N

NARUSZENIE BEZPIECZEŃSTWA  - efekt ten został szczegółowo opisany w rozdziale **Oszustwa** na stronie 34. Niemniej jednak, może on zostać rozstrzygnięty przez efekty gry inne niż Oszustwa (np. przez efekt Karty Malware).

NIEBEZPIECZNY EFEKT - są to efekty, które zawierają wyrażenie "X: Y".


Efekt **X** stanowi karę, którą Firewall nakłada na gracza, zanim będzie on mógł wykonać Efekt **Y**. Na przykład, zwiększenie wartości Zagrożenia  Awatara lub przydzielenie 1  Firewalla do twojego Awatara. Niebezpieczne Efekty można znaleźć na wielu elementach gry, takich jak Oszustwa, Ulepszenia lub Karty Malware.

/O


OBSZAR - element gry, reprezentujący jedną z części, z których składa się Baza Danych i posiadający otwarte lub zamknięte łącza do innych Obszarów. Obszar jest oznaczony jako Zasłonięty, gdy pokazuje swoją stronę bez efektu, lub Odkryty, gdy pokazuje stronę z efektem.

Jeśli Odkryty Obszar staje się Zasłoniętym Obszarem z powodu efektu gry, należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

- figurki oraz Żetony Wirusów, które znajdowały się na Odkrytej stronie Obszaru, muszą zostać umieszczone na Zasłoniętej stronie tego samego Obszaru,
- Żetony Osłony pozostają Przypięte do figurek,
- wszystkie inne żetony, które znajdowały się na Odkrytej stronie, są odrzucane.

ODŁĄCZONY  - figurkę uznaje się za Odłączoną, jeśli nie znajduje się w Obszarze Bazy Danych. Odłączony Awatar powinien zostać umieszczony w Słocie Ponownego Podłączenia na Konsoli Gracza, podczas gdy Odłączony I.C.E. powinien zostać umieszczony w Zasobach.

ODPORNOŚĆ - wskazuje minimalną liczbę Wirusów, które muszą zostać przydzielone do I.C.E., aby został on Wyeliminowany.

OPERACJA - jest to efekt, który gracz musi wykonać albo wybiera do wykonania, w sposób opisany przez konkretną Operację. Nie jest to Akcja i nie zużywa Kliknięcia . Operacje w Trybie Rywalizacji:

- **Zakup** (zobacz na stronie 36),
- **Unik** (zobacz na stronie 31),
- **Ponowne Podłączenie** (zobacz na stronie 24).

ORIENTACJA - określa obrót o 90° Obszaru w Bazie Danych, który zawsze musi być zgodny z przewidzianym układem Bazy Danych. Orientacja Obszaru jest wybierana przez gracza, który go odkrywa. Orientacja może ulec zmianie w trakcie gry ze względu na efekty. Gdy tak się stanie, wszelkie Karty Naruszenia Bezpieczeństwa nie będą się obracać.




OSZUSTWO - bonus, który może zostać aktywowany przez Awatara wykorzystującego Kostki Ulepszeń. Awatar musi być w stanie **odrzuć 1** Kostkę Ulepszenia z odpowiedniego Slotu Oszustwa, aby aktywować Oszustwo i rozpatrzyć jego efekt.

/P


PODŁĄCZONY - figurka jest określona, jako Podłączona, jeśli znajduje się w dowolnym Obszarze Bazy Danych.



POŁĄCZONE - dwa Obszary, które mają dwa sąsiadujące otwarte łącza lub położoną Kartę Naruszenia Bezpieczeństwa między nimi, są uważane za Połączone. Figurki znajdujące się w Bazie Danych mogą Poruszać się tylko pomiędzy Połączonymi Obszarami, chyba że zaznaczono inaczej.


PONOWNE PODŁĄCZENIE - Operacja Ponownego Podłączenia pozwala graczowi na umieszczenie Odłączonego Awatara w Bazie Danych, w Obszarze sąsiadującym z Bramą albo z Węzłem, w którym znajduje się jego Żeton Wirusa.



POSTĘP TORU  /  /  - efekt wskazuje, że gracz powinien przesunąć Kostkę I.C.E. na odpowiednim Torze, o jeden Slot w prawo.

PROCEDURA - grupa jednego lub więcej efektów wykonywanych przez I.C.E. po jego Aktywacji.

PRZERZUT KOŚCI INFEKCI  - po wykonaniu rzutu Kością Infekcji efekt ten pozwala graczowi na ponowne wykonanie rzutu Kością Infekcji i zastosowanie nowego wyniku zamiast poprzedniego.

PRZESKOK  - pozwala to I.C.E. przenieść się z Obszaru, w którym się znajduje, do Obszaru z nim Połączonego. Pozwala Awatarowi przenieść się z Obszaru, w którym się znajduje, do Połączonego z nim **Odkrytego** Obszaru. Jeśli Awatar ma Przypięty Żeton Osłony  należy odrzucić ten żeton po rozpatrzeniu całego efektu.

PRZESUNIĘCIE  - jest to ruch Kostki Kodu z jednego Modułu Karty Awatara do innego, który jest z nim połączony za pomocą strzałek.

PRZESUNIĘCIE BRAMY  - efekt pozwala graczowi przesunąć wybraną Bramę . Brama musi zostać umieszczona przy zewnętrznej krawędzi dowolnego Obszaru, w którym nie ma jeszcze Bramy.


PRZYPIĘCIE - istnieją elementy gry, które można Przypiąć do figurki. Niektóre żetony oraz figurki mają wklęsły bok, pasujący do okrągłego kształtu zwykłych figurek, co pozwala na połączenie ich za pomocą tej akcji. Jeśli tak się stanie, element jest określany jako **Przypięty**.

Wszystkie elementy Przypięte do figurki są uważane za jej część i wykonują wszelkie ruchy wraz z nią, chyba że określono inaczej. Figurka Przypięta do innej figurki może zostać przesunięta niezależnie od figurki, do której jest Przypięta. Jeśli tak się stanie, figurka, która się porusza, nie jest już uważana za Przypiętą, a jej podstawka musi zostać odłączona od podstawki figurki, do której została Przypięta.



Do figurki z okrągłą podstawką można Przypiąć **maksymalnie 3 elementy**. Jeśli efekt mógłby Przypiąć dodatkowy element do tego typu figurki, efekt ten jest ignorowany. Figurka z podstawką w kształcie półkuli może zostać Przypięta do **maksymalnie 1 elementu**. Jeśli efekt spowodowałby Przypięcie dodatkowego elementu do figurki tego typu, jest on ignorowany.

Jeśli figurka zostanie Odłączona albo umieszczona bezpośrednio w Obszarze innym niż ten, w którym się obecnie znajduje, Przypięte do niej elementy nie są już uważane za Przypięte do tej figurki i pozostają w Obszarze, w którym się znajdują (jeśli są figurkami), albo należy je odrzucić (jeśli są żetonami).


/R

RESET ZAGROŻENIA  - efekt ten pozwala graczowi usunąć Żeton Wirusa ze Wskaźnika Zagrożenia znajdującego się na jego Konsoli.

ROZPATRZ - zobacz Wykonaj.

RUCH - figurki mogą poruszać się w Bazie Danych wykonując różne manewry: najczęściej są to **Akcje Ruchu**  (tylko Awatar) oraz **Przeskoku** .

Figurka "porusza się", gdy wykonuje ruchy samodzielnie.

Figurka jest **przemieszczana**, w momencie gdy wykonuje ruchy spowodowane przez innych graczy lub Firewalla. Awatar, który został przemieszczony, nie może odrzucić **Żetonu Osłony**  Przypiętego do jego figurki.

/S




SEEKER  - kategoria I.C.E. o średniej wydajności.

SŁA - określa maksymalne wartości Ataku  oraz Osłony  wszystkich figurek I.C.E. tego samego typu. Zobacz Kość Firewalla.




SLOT PONOWNEGO PODŁĄCZENIA - Awatar jest umieszczany w tym miejscu Konsoli po Odłączeniu się od Bazy Danych.




/U

UMIEJĘTNOŚCI - pozwalają graczom wykonywać powiązane z nimi Akcje i określać ich skuteczność.

-  = wartość Ruchu/Akcja Ruchu.
-  = wartość Ataku/Akcja Ataku
-  = wartość Osłony/Akcja Osłony.

UMIEŚĆ - niektóre efekty gry pozwalają na umieszczenie figurki w Obszarze. Jeśli figurka znajduje się już w Bazie Danych, zostaje z niej usunięta, a następnie natychmiast umieszczona w docelowym Obszarze. Umieszczenie nie jest uważane za Ruch.

UNIK  - raz podczas Akcji Ataku , Awatar może wybrać Unik, aby zignorować 1 Wirusa, który miałby zostać mu przydzielony w wyniku tego Ataku. Aby to zrobić, gracz musi przesunąć 1 Kostkę Osłony  z Modułu Umiejętności Osłony do następnego modułu, podążając za strzałkami.

USUŃ ŻETON WIRUSA  - efekt ten umożliwia usunięcie 1 Żetonu Wirusa  Firewalla  przydzielonego do Awatara gracza.

/W

WEJŚCIE - figurka wchodzi do Obszaru, gdy **poruszy się** do niego podczas własnego Ruchu albo, gdy **zostanie poruszona** przez inne efekty.


Figurka, która została umieszczona lub zaimplementowana w Obszarze, nie jest uważana za figurkę, która weszła do tego Obszaru.

WRÓG - w przypadku gracza za wroga uznaje się figurki i efekty kontrolowane przez innego gracza lub Firewalla. W przypadku Firewalla figurki i efekty uznawane za wroga to te kontrolowane przez graczy.

WYELIMINOWANY - figurka zostaje Wyliminowana, jeżeli wroga figurka spowoduje jej Odłączenie. Wyliminowanie I.C.E. zapewnia ładunek.


WYKONAJ - po tym, jak gracz zadeklaruje, że jego figurka wykonuje efekt, musi zastosować wszystkie kroki tego efektu. Gracz wykonuje efekt, dopóki trwa Procedura. Gdy już wszystkie kroki przewidziane dla tego efektu zostaną zastosowane, efekt uznaje się za rozpatrzone.





/Z

ZASIĘG  - wskazuje maksymalną odległość (mierzoną w Obszarach), z której można wybrać cel Ataków, albo innych efektów. O ile nie określono inaczej, Zasięg Ataku albo efektu wynosi 0, co oznacza, że cel musi zostać wybrany w Obszarze, w którym znajduje się figurka wykonująca Atak. Odległość jest liczona przez przejścia między Połączonymi Obszarami.

ZASOBY - istnieją dwa rodzaje Zasobów:









- Wspólne:** miejsce, w którym przechowywane są wszystkie elementy gry dla bieżącej rozgrywki, znajdujące się w Bazie Danych,
- Osobiste:** miejsce, w którym każdy gracz przechowuje elementy (np. żetony), gromadzone przez niego w trakcie gry.

ZIGNOROWAĆ - niektóre efekty lub zasady gry pozwalają na ignorowanie innych efektów. Zignorowany efekt nie powoduje konsekwencji dla celu, który go zignorował. Jeśli żeton zostanie zignorowany, np. **Żeton Wirusa** , jest on odrzucany.

ZYSKAJ KOSTKĘ KODU  - gracze zyskują 1 Kostkę Kodu w wybranym przez siebie kolorze lub w określonym kolorze, jeśli symbol jest kolorowy , , , następnie umieszczają ją na Module Umiejętności w odpowiednim kolorze.

/Ż

ŻETON - elementy gry, które są reprezentowane przez żetony:



Brama 
Kompletna Informacja  / Częściowa Informacja 
Analiza 
Kredyt 
Osłona 
Dostęp 
Wirus 

DODATEK

:/TRYB TRENINGOWY




Witamy w trybie treningowym *The Breacher!* Będziesz tu mógł trenować z naszymi narzędziami do symulacji programów I.C.E.



Na początku rozgrywki gracze mogą zdecydować się na skorzystanie z tego trybu w celu uproszczenia zarządzania I.C.E. stosując następujące zmiany:

- jeśli Karta Aktywacji ma zostać rozpatrzona zgodnie z opisem na stronie 29, aktywowana figurka wykonuje Procedury Zastępcze znajdujące się na jej Karcie Opisu zamiast Procedur wymienionych na nowo odkrytej Karcie Aktywacji, które są całkowicie ignorowane w tym trybie,
- Tryb Treningowy oddziałuje na Boty  oraz Seekerów . Karty Aktywacji Guardian są rozpatrywane według normalnych zasad.

:/TRYB SOLO

Jest to tryb umożliwiający grę jednoosobową. Po przeprowadzeniu Ustawień dla 1 gracza użyj zasad Trybu Rywalizacji, z wyjątkiem poniższych punktów:

- po ujawnieniu Karty Aktywacji jedynym możliwym celem jest Awatar gracza,
- w turze Firewalla gracz musi ujawnić 1 Kartę Aktywacji, nawet jeśli jego Awatar jest Odłączony. W takim przypadku nie należy aktywować I.C.E.  oraz , podczas gdy Guardian  wykonuje swoje Procedury, jeśli jest to możliwe,
- postępy na Torze I.C.E. muszą być zawsze rozstrzygane,

- jeśli konieczna jest **Implementacja** I.C.E., podczas gdy Awatar jest Odłączony, umieść figurkę w Obszarze sąsiadującym z Namierzonym Węzłem gracza, jeśli jest to możliwe. W przeciwnym wypadku umieść je w dowolnym Obszarze, wybranym przez gracza,
- w tym trybie Karty Malware z symbolem **Efektu Alternatywnego**  wpływają na innych graczy i tracą swoją skuteczność. Karty te mogą być zagrywane w Fazie Akcji tury gracza z efektem: **Wykonaj 3** ,
- Gracz **wygrywa**, jeśli ukończy swój Cel, zanim Firewall zakończy grę.

:/TRYB DEATHMATCH

Tryb Deathmatch działa zgodnie z wszystkimi zasadami Trybu Rywalizacji, jednocześnie wprowadza nową konfigurację Bazy Danych, która sprzyja zwiększeniu interakcji między graczami.

1-2 GRACZY




3 GRACZY





4 GRACZY





:/SYMBOLE


 Akcja Ruchu


 Akcja Ataku


 Akcja Osłony


 Akcja Zainfekowania

 Akcja Ulepszenia

 Akcja Konfiguracji

 Akcja Wylogowania


 Przeskok


 Wartość Ruchu/Punkt Ruchu

 Wartość Ataku

 Wartość Osłony


 Pamięć Podręczna Cache


 Przesunięcie


 Zyskaj 1 Kość Kodu w dowolnym kolorze


 Zyskaj 1 Kość Kodu Ataku


 Zyskaj 1 Kość Kodu Ruchu


 Zyskaj 1 Kość Kodu Osłony


 Wartość Kliknięcia


 Wartość Konfiguracji


 Osłona


 Brama

 Naruszenie Bezpieczeństwa


 Analiza


 Karta Malware

 Żeton Wirusa


 Usuń Żeton Wirusa


 Unik


 Zagrożenie


 Zresetuj Zagrożenie

 Zasięg

 Kredyt

 Odłączony


 Awatar



 Breacher



 I.C.E. Bot


 I.C.E. Seeker

 I.C.E. Guardian


 Postęp na Torze 


 Postęp na Torze 


 Postęp na Torze 


 Kość Infekcji


 Kompletna Informacja

 Częściowa Informacja

 Firewall

 Przerzut Kości Infekcji

 Przesunięcie Bramy

 Efekt Alternatywny

TWÓRCY

Menadżer Projektu: Fernando Armentano

Projekt Gry: Michele Morosini

Rozwój Gry: Leonardo Romano, Diego Fonseca, Andrea Colletti, Joco Game Studio

Redakcja: ITC Studio

Dyrektor Artystyczny: Paolo Scippo

Grafika: Paolo Scippo, Diana Maranzano, Jonata Benvenuti

Kierownicy Artystyczni: Andrea Colletti, Fernando Armentano

Twórca Koncepcji: Giovanni Pirrotta, Eleonora Lisi, Simone Murgia, Antonio De Luca

Twórcy 3D: Paolo Scippo, Federico Fieni

Elementy 3D: Fernando Armentano

Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi

Tłumaczenie: Elettra Nuzzo



Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiołka

Korekta: Ewelina Lasota



THE BREACH

Instrukcja wersja 1.0

©2024 Ludus Magnus Studio

All rights reserved.

www.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

©2024 Czacha Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.czachagames.pl

