



HACK TRICK

József Dorsonczky

ZAŁOŻENIA GRY

W Hack Trick dwóch hakerów rywalizuje o to, który z nich pierwszy złamie zabezpieczenia serwera, przez wprowadzenie trzycyfrowego hasła przed przeciwnikiem.

Za pomocą kart generujesz cyfry, które potem umieszczasz na klawiaturze. Miej się jednak na baczności, gdyż twój przeciwnik również może wybrać tę samą cyfrę, a wtedy nie tylko przejmie twój znacznik, ale także może uzyskać informację na temat twoich kart. Wygrywa haker, który jako pierwszy utworzy rząd z 3 swoich znaczników (poziomo, pionowo lub ukośnie) lub umieści je na na jednym klawiszu.

Zawartość:

6 kart planszy (z symbolem SIM na odwrocie), 18 kart cyfr, 12 kart programowania (używanych jedynie w zaawansowanym wariancie gry), 22 znaczniki graczy (11 czerwonych oraz 11 białych), 11 znaczników punktacji.

Autor: József Dorsonczky

Redakcja: Łukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski, Damian Pośpiech

Tłumaczenie: Michał Kamiński

Wydawca w Polsce: FULLCAP GAMES Mateusz Pitulski, Roślinna 15, 87-100 Toruń

Dołącz do naszego profilu: www.facebook.com/fullcapgames

PRZYGOTOWANIE DO GRY (wariant podstawowy dla 2 graczy)

1 Stwórz planszę z sześciu kart planszy, tak jak przedstawione jest to na obrazku poniżej.

2 Gracze umieszczają przed sobą 10 znaczników w wybranym przez siebie kolorze ( lub ).

Wśród znaczników graczy znajdują się dwa o podwójnej grubości. Pełnią one taką samą funkcję jak pozostałe znaczniki, jednak na koniec gry mogą podwoić **twoje zwycięstwo**. Pozostaw w pudełku po jednym znaczniku graczy (👉👈) oraz 11 znaczników punktacji (🍌).

3 Osoba tasująca karty rozdaje 4 karty przeciwnikowi oraz 3 sobie.

Z reszty kart ułóż stos (rewerssem do góry), z którego gracze będą je dobierać. Zdejmij dwie karty z wierzchu stosu i umieść je obok awerssem do góry. Karty te **nie będą używane podczas rozgrywki. W grze znajduje się 18 kart cyfr o wartościach od 0 do 5, po trzy sztuki każdej.**

4 Gracz posiadający 4 karty, kładzie jedną z nich awersem do góry.
Ta karta rozpoczyna sekwencję, kolejne zagrane karty będą dokładane do tej sekwencji.



Na koniec gracz mówi na głos sumę wartości kart w ręce.
Rozdający rozpoczyna rozgrywkę, kolejne ruchy następują naprzemiennie.

PRZEBIEG TURY

Podczas tury musisz wykonać **jedną** z akcji:

A. ZAGRAJ KARTE lub B. DOBIERZ

Możesz także **UZYSKAĆ INFORMACJĘ** od przeciwnika przed wyborem akcji (patrz strona 4). **Jest to działanie opcjonalne.** Możesz wykonać je na początku swojej tury, lecz będziesz do tego potrzebować znacznika należącego do przeciwnika, który możesz uzyskać poprzez przejście (zobacz Zagraj Kartę).

A. ZAGRAJ KARTĘ

Akcja składa się z trzech kroków:

1 Zagraj kartę na zakończenie sekwencji – inną od ostatniej widocznej karty.

2 Zsumuj wartości dwóch końcowych kart (tej właśnie zagranej i poprzedniej) i oznacz otrzymaną wartość na klawiaturze.

Jeżeli na polu o otrzymanej wartości znajduje się jeden lub dwa **znaczniki przeciwnika**, przejmujesz je i umieszczasz przed sobą – możesz użyć ich później do uzyskania informacji. Jeżeli na tym polu znajduje się **twój znacznik**, zostaw go i dołóż kolejny.

3 Zakończ swoją turę mówiąc: PASUJĘ lub ZAGRAJ lub OCHRONA

- **PASUJĘ** – twoja tura się kończy.
- **ZAGRAJ** – przeciwnik musi zagrać kartę podczas swojej tury, jednak kosztuje cię to jeden twój znacznik gracza (umieść go obok stosu do dobierania kart).
- **OCHRONA** – nie pozwala przeciwnikowi powiedzieć **ZAGRAJ** na zakończenie jego tury (jesteś chroniony przed wymuszeniem zagrania), jednak także kosztuje cię to jeden twój znacznik gracza.

Jeżeli Mateusz jest chroniony (powiedział OCHRONA), to Łukasz nadal może zagrać kartę, ale na zakończenie swojej tury nie może wymusić tego na Mateuszu (mówiąc ZAGRAJ).

ZAGRAJ oraz OCHRONA działają tylko na jedną kolejną rundę przeciwnika.



Mateusz dodaje 2 do sekwencji i zaznacza pole 5 ($3+2=5$), Łukasz dodaje 4 i zaznacza pole 6 ($2+4=6$), Mateusz dodaje 0 i zaznacza pole 4 ($4+0=4$).

Nie możesz zagrać karty o takiej samej wartości jak ta, która kończy sekwencję!

B. DOBIERANIE

Jeżeli posiadasz mniej niż 4 karty i nie zostałeś zmuszony do zagrania (poprzez ZAGRAJ), to możesz dobrać kartę.

WYJĄTEK: Jeżeli gracz zmuszony do zagrania posiada jedynie karty o takiej samej wartości jak ostatnia karta w sekwencji, to nie może on zagrać karty. Pokazuje on karty w ręce, a następnie dobiera kolejną.

STOS: Jeżeli stos, z którego dobierane są karty, wyczerpał się, to osoba tasująca karty pozostawia ostatnią kartę w sekwencji na stole, a resztę tasuje i tworzy nowy stos.

UZYSKIWANIE INFORMACJI

Jeżeli posiadasz znaczniki przeciwnika, to przed podjęciem akcji możesz uzyskać informację na temat jego kart:

Możesz uzyskać informacje na temat sumy wartości kart przeciwnika, jeśli zapłacisz zdobytym znacznikiem przeciwnego gracza (umieść go przy stosie kart do dobierania).

Jest to opcjonalna akcja, którą możesz wykonać na początku swojej tury!

ZAKOŃCZENIE GRY

Koniec gry następuje, gdy któryś z graczy ustawi 3 znaczniki w rzędzie (poziomo, pionowo lub ukośnie) lub umieści 3 znaczniki na jednym polu. Koniec następuje także wtedy, gdy któremuś z graczy zabraknie znaczników.

PUNKTACJA: Rywalizacja składa się z kilku rozgrywek – do momentu uzyskania przez jednego z graczy **5 punktów**. Podczas pierwszej rozgrywki osoba rozdająca karty wybierana jest losowo, w późniejszej fazie rywalizacji to zwycięzca poprzedniej rozgrywki rozdaje karty. Każda kolejna rozgrzywka rozpoczyna się od nowego przygotowania gry.

- Jeżeli ustawisz 3 znaczniki w rzędzie lub na jednym polu zdobywasz 1 znacznik punktacji (jest to tak zwane **zwykłe zwycięstwo**).
- Jeżeli znacznik o podwójnej grubości wchodzi w skład zwycięskiej kombinacji **i nie został umieszczony jako ostatni**, twoje zwycięstwo liczy się podwójnie i otrzymujesz 2 znaczniki punktacji (jest to tak zwane **podwójne zwycięstwo**).
- Jeżeli twojemu przeciwnikowi zabraknie znaczników – otrzymujesz 1 znacznik punktacji.