

Ложка



Дуэльные правила

Системный администратор

О чем игра

Игра «**Локалка**» – карточная ролевая игра про ИТ-специалистов, которые противостоят друг другу в борьбе за информацию в локальной сети.

Термины

Сетевой узел – любая ролевая или вспомогательная карта.

Нода – каждый сетевой узел состоит из определенного количества нод. Количество указано в верхнем левом углу ролевой или вспомогательной карты. Пока у вашей ролевой карты есть хотя бы одна нода, вы можете продолжать игру.

Отключение ноды – нода становится неактивной и выбывает из игры.

Отключение сетевого узла – игрок, в сетевом узле которого отключены все ноды, выбывает из игры.

Сетевая защита – позволяет защищать свои сетевые узлы.

Сетевая атака – позволяет отключать ноды в сетевых узлах и нейтрализовать сетевую защиту.

Контроль над сетевыми узлами – дает игроку возможность атаковать соседние сетевые узлы. Игрок может защищать подконтрольные ему сетевые узлы.

Игровые карты

Игровая колода состоит из трех типов карт.

- > **«Сетевая атака»** – карты, позволяющие отключать ноды в сетевых узлах и нейтрализовать сетевую защиту.
- > **«Сетевая защита»** – карты, позволяющие защищать свои сетевые узлы.
- > **Специальные карты** – карты, обладающие уникальными возможностями.

В игровой колоде два цвета карт – сиреневый и янтарный.

- > Карты «Сетевой атаки» – только сиреневого цвета.
- > Карты «Сетевой защиты» – только янтарного цвета.
- > Специальные карты – могут быть как сиреневого, так и янтарного цвета. Несколько специальных карт имеют оба цвета.

Уровень карт «Сетевая атака» и «Сетевая защита» обозначается цифрой в левом верхнем углу карты.

Ролевые карты

При игре по дуэльным правилам, ролевые карты используются для обозначения сетевого узла игрока. Роль, указанная на карте не учитывается.

Вспомогательные карты

Карты, предназначенные для построения локальной сети. Являются сетевыми узлами.

У вспомогательных карт количество нод в сетевом узле обозначается цифрой в верхнем левом углу карты.

Цель игры

Отключить противника.

Начало игры

- > Создаем сеть – между игроками раскладывают, выбранные случайным образом три вспомогательные карты «Сетевой узел». Карты раскладываются подряд (см. рис. 1). Эти узлы в начале игры никем не контролируются, они являются нейтральными сетевыми узлами.

Рисунок 1. Примерное расположение карт на столе



- > Каждый игрок берет для себя по четыре жетона нод и выкладывает их перед собой на столе.
- > На вспомогательных картах «Сетевой узел» раскладываются жетоны, по количеству нод, указанных на них.
- > Игровая колода тасуется, каждому игроку раздается по четыре карты.
- > Все игроки могут выложить перед собой по одной карте «Сетевая защита».

Игра

Игроки ходят по очереди. Способ выбора очередности на усмотрение игроков.

В начале своего хода игрок берет две карты из игровой колоды. Если колода закончилась, перетасовывается сброс.

За один ход можно сыграть любым количеством специальных карт и карт «Сетевая защита», но только одной картой «Сетевая атака».

Если карта сыграна, она уходит в сброс.

В конце хода на руке у игрока должно быть не более четырех карт. Лишние карты уходят в сброс.

Защита сетевых узлов

В начале своего хода, кроме первого, игрок скидывает выложенную перед ним карту «Сетевая защита», данная карта уходит в сброс.

На каждом сетевом узле может находиться не больше одной карты «Сетевая защита».

В свой ход на подконтрольных сетевых узлах можно менять выложенные карты «Сетевая защита» на карты этого типа из руки. Замененная карта уходит в сброс.

Атака сетевых узлов

Игроки являются сетевыми узлами с определенным количеством нод.

При атаке на сетевой узел игрок играет карту «Сетевая атака»:

- > если на сетевом узле нет выложенной карты «Сетевая защита», сетевой узел теряет одну ноду. Если у сетевого узла не осталось нод, то он считается отключенным;
- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень ниже уровня сыгранной карты «Сетевая атака», сетевой узел теряет одну ноду и карта «Сетевая защита» уходит в сброс. Если у сетевого узла не осталось нод, он считается отключенным;

- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень равен уровню сыгранной карты «Сетевая атака», карта «Сетевая защита» уходит в сброс;
- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень больше уровня сыгранной карты «Сетевая атака», ничего не происходит.

Отключение игроков от сети

У каждого игрока в сетевом узле его ролевой карты есть определенное количество нод. Когда все ноды будут отключены, игрок выходит из игры.

Последствия принятых решений

Любой игрок, отключивший сетевой узел вспомогательной карты, получает одну карту из игровой колоды.

Конец игры

Противник отключен.

Топология сети

Игроки могут либо захватить соседние сетевые узлы вспомогательных карт с помощью специальных карт, либо их отключить.

Специальные карты

«Флуд» – все остальные игроки сбрасывают из руки по одной карте.

«Социальная инженерия» – игрок забирает у выбранного им игрока две карты из руки вслепую.

«Вирусы» – отключают по одной ноде у всех остальных игроков, любая карта «Сетевая защита» из руки защищает игрока от действия карты «Вирусы».

Рисунок 2. Схема вариантов атак при совместном использовании специальных карт «Маршрутизации» и «Ботнет/Очистка сети»



«Прямой доступ» – дает возможность атаковать любого игрока напрямую, в обход топологии сети. Атакующий выбирает из своей руки карту «Сетевая атака», обороняющийся выбирает из своей руки карту «Сетевая защита». Затем они одновременно выкладывают их лицевой стороной в центр стола. Если уровень карты «Сетевая защита» ниже уровня карты «Сетевая атака», нода отключена. Карты уходят в сброс.

«Бэкап» – взять из сброса одну любую карту.

«Техническое обслуживание» – восстанавливает одну ноду в любом контролируемом сетевом узле.

«Виртуальная песочница» – игрок, на которого сыграна эта карта, пропускает ход.

«Ботнет/Очистка сети» – карта двойного действия. При использовании дуэльных правил данная карта действует так:

- > игроки получают под свой контроль соседний сетевой узел вспомогательных карт.

- > игроки получают возможность очистить от ботнета соседний сетевой узел вспомогательных карт. Сетевой узел становится не подконтрольным ни одному из игроков.

«Маршрутизатор» – смена направления хода. При использовании дуэльных правил данная карта действует так:

- > позволяет атаковать (используя на данном ходу карту «Сетевая атака») или захватывать сетевой узел вспомогательных карт (используя на данном ходу карту «Ботнет/Очистка сети»), максимально удаленный от игрока.
- > захваченный таким способом сетевой узел вспомогательных карт, не дает вам права проводить прямые атаки сетевого узла игрока, пока между вами и этим захваченным сетевым узлом вспомогательных карт есть хотя бы один не подконтрольный вам сетевой узел вспомогательных карт (см. рис. 2).

«Логическая бомба» – играющий этой картой, выкладывает ее лицевой стороной перед собой. Затем тестирует ее, открывая верхнюю карту игровой колоды. Если выпавшая карта имеет только сиреневый цвет, игрок теряет две ноды. Если нет, он в конце своего хода передает ее следующему игроку.

Авторы игры: Владимир Положевец, Владимир Лукин

Иллюстратор: Виктор Исаев

Издатель: ООО «Синдикат 13» ©