

# Юрканка



# Правила игры



**Системный администратор**

## О чем игра

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

Каждый участник игры отыгрывает роль ИТ-специалиста. Вначале роль игрока неизвестна другим участникам игры. Одна из главных задач – выяснить, кто кем является и какие цели он преследует.



25 минут



возраст 10+



4-8 игроков

## Компоненты

- > 110 игровых карт;
- > 8 ролевых карт;
- > 8 вспомогательных карт;
- > 51 жетон;
- > правила.



## 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

- > **Системный администратор** – стремится в игре защитить локальную сеть.
- > **Хакеры** – пытаются отключить сетевой узел Системного администратора для похищения информации из локальной сети.

- > **Инсайдер** – старается, чтобы информация досталась ему.
- > **Эникейщик** – помогает Системному администратору.

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

## 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

У каждой роли есть свои условия победы.

- > **Системный администратор** – должен защитить локальную сеть, отключив всех Хакеров и Инсайдеров.
- > **Хакер** – должен отключить Системного администратора.
- > **Эникейщик** – помогает Системному администратору.
- > **Инсайдер** – должен отключить всех игроков.

## Начало игры

Раздаются карты ролей, в зависимости от числа игроков:

**4 игрока:** 1 системный администратор, 2 хакера, 1 инсайдер.

**5 игроков:** 1 системный администратор, 2 хакера, 1 инсайдер, 1 эникейщик.

**6 игроков:** 1 системный администратор, 3 хакера, 1 инсайдер, 1 эникейщик.

**7 игроков:** 1 системный администратор, 3 хакера, 1 инсайдер, 2 эникейщика.

**8 игроков:** 1 системный администратор, 3 хакера, 2 инсайдера, 2 эникейщика.

После раздачи ролевых карт:

- > Системный администратор открывает свою ролевую карту.
- > Затем он создает сеть – раскладывает между всеми игроками по одной карте «Сетевой узел».
- > В начале игры вся сеть находится под контролем Системного администратора, кроме сетевых узлов, находящихся под контролем других игроков.
- > Каждый игрок берет столько жетонов, сколько нод указано на его ролевой карте.
- > Системный администратор также раскладывает на картах «Сетевой узел» жетоны, по количеству нод, указанных на них.
- > Игровая колода тасуется, каждому игроку раздается по четыре карты, Системному администратору выдается шесть карт.
- > Все игроки могут выложить по одной карте «Сетевая защита» на контролируемые ими сетевые узлы.

## **Игра**

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с Системного администратора.

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**

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**

Все персонажи 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. При этом он открывает свою ролевую карту, все его остальные карты из руки уходят в сброс.

## **Последствия принятых решений**

- > Любой игрок, кроме Системного администратора, отключивший сетевой узел вспомогательной карты, получает одну карту из игровой колоды.
- > Любой игрок, отключивший Хакера, получает две карты из игровой колоды.
- > Любой игрок, отключивший Инсайдера, получает три карты из игровой колоды.
- > Если Системный администратор отключил Эникейщика, то Системный администратор сбрасывает все карты из руки.

## **Конец игры**

Игра заканчивается, если будет выполнено одно из следующих условий:

- > все Хакеры и Инсайдеры отключены. Системный администратор и Эникейщик победили.
- > Отключен Системный администратор. Победил отключивший его Хакер.
- > Отключены все игроки, кроме Инсайдера. Победил Инсайдер.

## **Топология сети**

Системный администратор в начале игры контролирует все сетевые узлы вспомогательных карт, кроме тех, которые принадлежат другим игрокам.

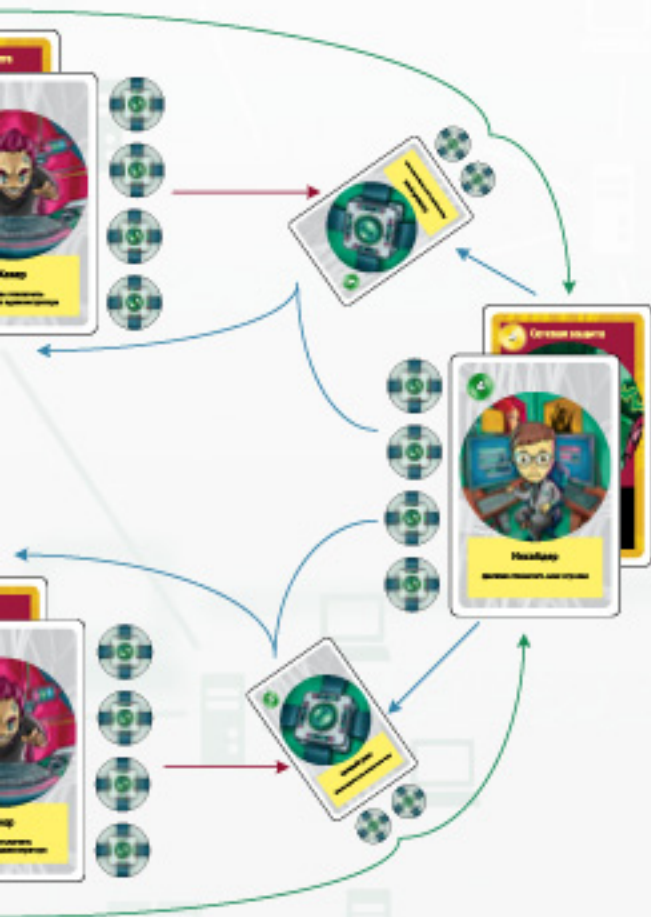
Схема взаимодействия ролевых карт (топология сети).  
Стрелками показана возможность влияния персонажей друг на друга.  
Первый ход



Системный администратор – **зеленый**,  
хакеры – **красный**, инсайдер – **синий**.



Для лучшего понимания ролевые карты открыты.



Системный администратор через контролируемые узлы вспомогательных карт имеет доступ к другим игрокам (см. схему).

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

Эникейщик может атаковать соседних игроков, игнорируя сетевые узлы вспомогательных карт, подконтрольные Системному администратору.

Инсайдер также может атаковать соседних игроков, игнорируя сетевые узлы вспомогательных карт, подконтрольные Системному администратору.

Инсайдер может маскироваться под Эникейщика, атакуя через соседние узлы. Он также может притвориться Хакером и отключать соседние сетевые узлы.

Чтобы атаковать других игроков, Хакер вынужден сначала отключить соседний сетевой узел вспомогательной карты.

## **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».

**«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.

**«Маршрутизатор»** – смена направления хода.

**«Ботнет/Очистка сети»** – карта двойного действия.

- > Хакер, Инсайдер – получают под свой контроль соседние сетевые узлы вспомогательных карт.
- > Эникейщик – возвращает под контроль Системного администратора захваченные соседние сетевые узлы вспомогательных карт.
- > Системный администратор – возвращает под свой контроль все захваченные сетевые узлы вспомогательных карт.

**«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» ©

**Системный  
администратор**

