

the <BREACH/>



REGOLAMENTO



LUDUS MAGNUS
STUDIO



Pianeta Terra, inizio del 22esimo secolo.

La Achab Corporation domina il globo grazie alle tecnologie eccezionali ottenute tramite l'accesso a Gene.sys, un Database di origine sconosciuta contenente una moltitudine di informazioni e conoscenze.

La corporazione detiene il controllo del Gene.sys, ma non è l'unica entità interessata ai suoi segreti. I Breachers, hacker esperti che si connettono e invadono Gene.sys, tentano di rubare le informazioni al suo interno e aumentare il proprio potere e prestigio. Il Firewall A.R.M. (Achab Remote Mind), una sofisticata intelligenza artificiale sviluppata dagli ingegneri della Achab Corporation, che rileva e combatte in modo proattivo ogni tentativo di intrusione a Gene.sys.

Solo i Breacher più preparati hanno il coraggio e le capacità di penetrare il sistema di sicurezza A.R.M..

Sei uno di questi individui?

| | | | |
|--|-----------|--|-----------|
| COMPONENTI..... | 4 | :/Fase Tracciamento..... | 25 |
| :/Modelli avatar..... | 6 | TURNO DEL FIREWALL | 26 |
| :/Modelli i.c.e..... | 7 | :/Fase password | 26 |
| PREPARAZIONE..... | 8 | :/Fase Attivazione..... | 26 |
| :/1. Preparazione Database..... | 8 | :/.../Tracciati I.C.E..... | 26 |
| :/2. Preparazione Firewall..... | 9 | :/.../Gli I.C.E..... | 27 |
| :/3. Segnalino Password..... | 10 | :/.../Il Guardiano..... | 28 |
| :/4.  Scelta Avatar..... | 10 | :/.../Risolvere una Carta Attivazione..... | 29 |
| :/5.  Scelta Breacher | 11 | NOZIONI AVANZATE | 30 |
| :/6. Preparazione Interfaccia | 12 | :/Risolvere un Attacco | 30 |
| NOZIONI DI BASE | 14 | :/.../Eludere..... | 31 |
| :/Database..... | 14 | :/.../Eliminare un I.C.E..... | 31 |
| :/.../Effetti delle Stanze | 15 | :/.../Avatar Disconnesso | 31 |
| :/.../Collegamenti..... | 15 | :/Carte Malware..... | 32 |
| :/Cos'è un effetto?..... | 16 | :/Segnalini Ricerca..... | 33 |
| :/Hard Disk & CPU | 16 | :/Minaccia..... | 33 |
| :/Abilità..... | 17 | :/Cheat..... | 34 |
| FLUSSO DI GIOCO | 18 | :/.../Scorrimento..... | 34 |
| :/Round di Gioco | 18 | :/.../Apri Breccia..... | 35 |
| :/.../Fine della partita e Vittoria | 19 | :/Crediti, Ricompense e Manovra Acquisto | 36 |
| TURNI DEI BREACHER | 20 | PREPARAZIONE AVANZATA | 37 |
| :/Fase Azione..... | 20 | :/Preparazione Database | 37 |
| :/.../  Muovere | 20 | :/Preparazione Firewall | 37 |
| :/.../  Attaccare..... | 21 | COMPENDIO | 38 |
| :/.../  Schermare..... | 22 | APPENDICE..... | 41 |
| :/.../  Configurare | 22 | :/Modalità Addestramento..... | 41 |
| :/.../  Infettare..... | 23 | :/Modalità Solitario..... | 41 |
| :/.../  LOG-OUT..... | 23 | :/Modalità Deathmatch..... | 41 |
| :/.../  Sviluppare..... | 24 | :/Icône..... | 42 |
| :/.../Riconnessione | 24 | | |
| :/Fase Configurazione | 25 | | |



Questo regolamento contiene le regole per giocare **THE BREACH** in **Modalità Competitiva**, considerata la modalità di gioco principale.

Nel Capitolo Appendice sono descritte le regole per giocare una partita in **Modalità Addestramento, Solitario e Deathmatch**.

Altre Modalità di gioco sono introdotte dalle espansioni.

- 06 | File: DR. 0345/D2
- 07 | File: DR. 0005/Q
- 08 | File: DR. 97654/Z
- 09 | File: DR. 0345/V
- 10 | File: DR. 0237/A2
- 11 | File: DR. 0345/D
- 12 | File: DR. 026445/B

IL GIOCO

THE BREACH è un gioco competitivo in cui i giocatori si connettono al Gene.sys., il **Database** della Achab Corporation, per rubare le informazioni segrete nascoste al suo interno.

I giocatori impersonano dei **Breachers**, ribelli digitali che agiscono per interessi personali o sotto la bandiera di una fazione. All'interno del Database sono rappresentati dagli **Avatar**, proiezioni digitali create con un unico scopo: penetrare le difese del **Firewall** e rubare le informazioni di loro interesse prima che lo facciano gli altri.

Il Breacher che riuscirà in questo scopo otterrà le ricchezze e i poteri per poter realizzare i propri sogni, e, soprattutto, vincerà la partita!

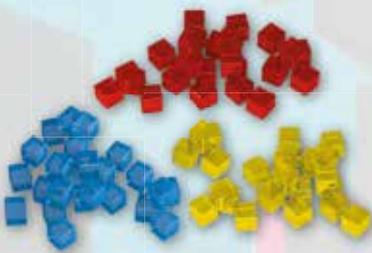
COMPONENTI



4 Interfacce Giocatore



1 Plancia Firewall



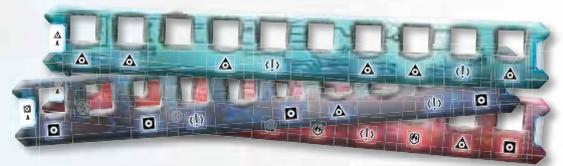
54 Cubi Codice



**24 Cubi Sviluppo
3 Cubi I.C.E**



1 Segnalino Password



3 Tracciati I.C.E.



10 Segnalini Informazione Intera
2x tipo e 2 vuote



44 Segnalini Informazione Parziale
10x tipo e 4 vuote



53 Segnalini Virus
9x colore giocatore,
17x Firewall



1 Dado Infezione



1 Dado Firewall



16 Segnalini Credito



20 Segnalini Ricerca



4 Segnalini Schermo



4 Segnalini Varco



12 Stanze



1 Stanza Ω



4 Bustine Programma



4 Schede Avatar



6 Carte Breacher



46 Carte Malware
28x Avatar, 18x Breacher



12 Carte Obiettivo



1 Carta Descrizione Guardiano



11 Carte Attivazione Guardiano



4 Carte Descrizione I.C.E.
2x Cacciatore, 2x Bot



32 Carte Attivazione
16x Cacciatore, 16x Bot



1 Scheda Guardiano



4 Schede Riassuntive



6 Carte Ricompensa

10 Carte Breccia

:/MODELLI AVATAR



HUGO



STURM



VITRUVIAN



MILA



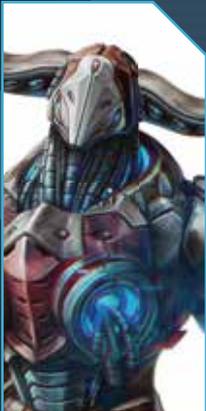
BASE AVATAR
Colori giocatore **x4**



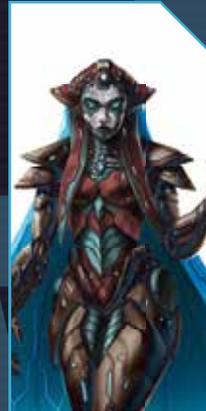
:/MODELLI I.C.E.



XAN4TH.RAR



KYNODONTAS



ECHO



TENTACLE



WORM



PREPARAZIONE

In questo capitolo sono descritti i passaggi per la preparazione di una partita in **Modalità Competitiva**.

La **Preparazione Avanzata** descritta a pagina 37 permette altre configurazioni del gioco, diverse da quelle descritte in questo capitolo.

:/1. PREPARAZIONE DATABASE

Il Database è il campo di gioco in cui si svolge la partita. È formato da Stanze virtuali che i Breacher esplorano per tracciare Informazioni.

Seguire questi passaggi:

1. Selezionare e posizionare le **Stanze** come mostrato nei riquadri sottostanti in base al numero di giocatori.
2. Selezionare e posizionare i **Segnalini Informazione** come mostrato nei riquadri sottostanti in base al numero di giocatori.

3. Creare una Riserva comune con i **Segnalini Informazione Intera e Parziale** rimanenti e posizionarla accanto al Database.

4. Posizionare i **Segnalini Varco**  adiacenti alle 4 Stanze agli angoli del Database come mostrato nei riquadri sottostanti in base al numero di giocatori.

NOTA: I Segnalini Informazione con le facce vuote sono utilizzati esclusivamente nella Preparazione Avanzata (pagina 37).

1-3 Giocatori: prendere tutte le Stanze (tenendo da parte la Stanza Ω), rimuovere le due Stanze Torre (TW-1 e TW-2) e una Stanza Vuoto (V4). Mescolare le 9 Stanze e posizzionarle casualmente a faccia in giù come mostrato nella figura.

4 Giocatori: mescolare le 12 Stanze (tenendo da parte la Stanza Ω per dopo) e posizzionarle casualmente a faccia in giù come mostrato nella figura.

Database 1-2 GIOCATORI



Database 3 GIOCATORI



Database 4 GIOCATORI



:/2. PREPARAZIONE FIREWALL



Posizionare la **Plancia Firewall** accanto al Database e seguire questi passaggi:

1. Posizionare la **Scheda Guardiano** con il **lato A** verso l'alto vicino alla plancia Firewall **B**.
2. Prendere le **Carte Descrizione** **Worm** ed **Echo**; posizzionarle sugli spazi corrispondenti nella Plancia Firewall **A1 A2**.
3. Posizionare i modelli degli I.C.E. **Worm**, **Echo** e **XAN4TH.RAR** accanto al Database. Riporre gli altri modelli I.C.E. nella scatola.
4. Selezionare le **Carte Attivazione** degli I.C.E. **Worm**, **Echo** e **XAN4TH.RAR** in base al numero di giocatori come mostrato nel box a destra. Riporre le rimanenti **Carte Attivazione** **Worm**, **Echo** e **XAN4TH.RAR** nella scatola.
5. Preparare il **mazzo iniziale di Carte Attivazione** utilizzando le carte **Worm** e **Echo** selezionate. Mescolare e posizionare il mazzo accanto alla Plancia Firewall **A3**.
6. Preparare il mazzo **Carte Attivazione Guardiano** utilizzando le carte **XAN4TH.RAR** selezionate. Mescolare e posizionare questo mazzo a faccia in giù sulla Scheda Guardiano **B1**.
7. Posizionare la **Carta Descrizione Guardiano** in cima al mazzo delle **Carte Attivazione Guardiano** con il lato rosso visibile **B2**.
8. Posizionare i **3 Tracciati I.C.E.** sugli spazi dedicati dello stesso colore della Plancia Firewall, rivolti con il lato **A C** verso l'alto.
9. Posizionare i **Cubi I.C.E.** (viola) sopra le icone alla sinistra di ogni Tracciato **C1 C2 C3**.

10. Posizionare il **Dado Firewall** in modo che mostri il valore **1** sullo spazio corrispondente della Plancia Firewall **D**.
11. Mescolare e rivelare **4 Carte Ricompensa** posizionandole sugli spazi dedicati **E**. Riporre le carte rimanenti nella scatola.
12. Formare le Riserve **F** di **Segnalini Ricerca**, **Segnalini Credito** e di **Segnalini Schermo** **G**.
13. Mescolare le **Carte Breccia** e posizionare il mazzo vicino al Database con il lato che mostra **H** verso l'alto **H**.
14. Posizionare il **Dado Infezione** accanto al Database **I**.

SELEZIONARE LE CARTE ATTIVAZIONE



Ogni Carta Attivazione mostra 6 LED circolari in alto a destra, al di sotto del nome dell'I.C.E..

I LED possono essere accesi (bianco) o spenti (grigio scuro). La carta va utilizzata in una partita con un numero di giocatori al tavolo pari alla posizione dei LED accesi, in ordine da sinistra a destra. Nell'esempio in alto la carta deve essere utilizzata in partite con 4, 5 e 6 giocatori.

Il numero di queste carte in una partita varia quindi in base al numero di giocatori partecipanti:

1 giocatore: 3 carte Bot, 3 Cacciatore e 6 Guardiano.

2-4 e 6 giocatori: 6 carte Bot, 6 Cacciatore e 6 Guardiano.

5 giocatori: 5 carte Bot, 5 Cacciatore e 5 Guardiano.

:/3. SEGNALINO PASSWORD

Determinare casualmente il giocatore che riceve il **Segnalino Password** a inizio partita, oppure assegnarlo al giocatore che più di recente ha utilizzato dei *cheat* in un videogame.



:/4. SCELTA AVATAR

Iniziando dal giocatore con il Segnalino Password e procedendo in senso **orario**, ogni giocatore sceglie un Avatar 🧑 e ne prende i componenti associati:

- 1 Scheda Avatar **A**
- 1 Modello Avatar **B**
- 6 Carte Malware **C**
- 1 Carta Malware Programma **D**



ANATOMIA SCHEDA AVATAR

FRONTE

- A** Nome dell'Avatar
- B** Riquadro Movimento
- C** Riquadro Cache
- D** Riquadro Difesa
- E** Riquadro Attacco
- F** Effetti di Sviluppo

RETRO

- G** Equipaggiamento iniziale



AVATAR E GIOCATORE

In **THE BREACH** i termini **Avatar** e **giocatore** sono utilizzati rispettivamente per indicare il modello dell'Avatar in gioco e il giocatore proprietario di quel modello.



:/5. SCELTA BREACHER

Iniziando dal giocatore alla destra del giocatore con la Password e procedendo in senso **anti-orario**, ogni giocatore sceglie un Breacher  e ne prende i componenti associati:

- 1 Carta Breacher **A**
- 2 Carte Malware **B**
- 1 Carta Malware Programma **C**



ANATOMIA CARTA BREACHER

- A** Ritratto del Breacher
- B** Nome del Breacher
- C** Effetti di Sviluppo
- D** Cheat del Breacher



:/6. PREPARAZIONE INTERFACCIA

I giocatori preparano la propria Interfaccia seguendo questi punti in ordine:

1. A partire dal giocatore che possiede la Password, ogni giocatore sceglie un'Interfaccia **A**. Questo determina il colore associato al giocatore durante la partita.
2. Ogni giocatore riceve i **9 Segnalini Virus B** del proprio colore e li posiziona accanto alla propria Interfaccia.
3. Ogni giocatore riceve la **Base Avatar C** del proprio colore. La applica al modello del proprio Avatar e lo colloca sullo **Spazio Riconnesione** della propria Interfaccia **D**.
4. Ogni giocatore riceve **6 Cubi Sviluppo** (trasparenti) **E** e li colloca sugli spazi dedicati della propria Interfaccia **F**.
5. Ogni giocatore inserisce le sue **2 Carte Programma** in una Bustina Programma in modo da accostare il retro di una carta con il retro dell'altra. Inserire la **Bustina Programma** assemblata in questo modo nello Spazio Programma **G**, scegliendo quale lato sarà visibile all'inizio della partita.
6. Ogni giocatore mescola le rimanenti **6 Carte Malware Avatar** con le **2 Carte Malware Breacher** formando un unico mazzo che deve essere posizionato vicino alla propria Interfaccia **H**.
7. Ogni giocatore consulta l'Equipaggiamento Iniziale sul retro della propria Scheda Avatar; ottiene i Cubi Codice indicati (un Cubo Codice nero indica un Cubo Codice di un colore a scelta del giocatore).
8. Ogni giocatore pesca **1 Carta Malware**.
9. Ogni giocatore inserisce la **Scheda Avatar I** all'interno della propria Interfaccia.
10. Ogni giocatore posiziona i Cubi Codice sui Riquadri Abilità **J** del colore corrispondente.
11. Ogni giocatore posiziona la **Carta Breacher** sullo spazio dedicato **K** della propria Interfaccia.
12. Mescolare le Carte Obiettivo e distribuire **1 Carta Obiettivo L** a faccia in giù a ogni giocatore. Questa carta è segreta e non deve essere rivelata ad altri giocatori. Riporre le rimanenti nella scatola.
13. Ogni giocatore riceve **1 Scheda Riassuntiva M**.

ANATOMIA INTERFACCIA GIOCATORE

- **Spazio Riconnesione D**: quando il proprio Avatar è disconnesso collocare qui il suo modello.
- **Cubi Sviluppo E**.
- **Caselle Sviluppo F**.
- **Spazio Programma G**: ospita la Bustina Programma.
- **Caselle Cheat O**.
- **Indicatore Minaccia P**: indica il valore di Minaccia del proprio Avatar.
- **Spazio Virus Q**: qui sono collocati i Virus assegnati al proprio Avatar.
- **Hard Disk R**: qui vengono custodite le Informazioni ottenute dal giocatore.
- **CPU S**: mostra i valori di Click e di Configurazione della propria Interfaccia.
- **Primo avanzamento T1**: il primo giocatore che copre questa casella dovrà avanzare di **1** casella il Cubo I.C.E. sul Tracciato.
- **Secondo avanzamento T2**: il primo giocatore che copre questa casella dovrà avanzare di **1** casella il Cubo I.C.E. sul Tracciato.

**IL GIOCO INIZIA A PARTIRE DAL
GIOCATORE CON IL SEGNALINO
PASSWORD!**





1 Carta Programma Avatar
1 Carta Programma Breacher

1 Carta Programma Avatar
1 Carta Programma Breacher

1 Carta Programma Avatar
1 Carta Programma Breacher

NOZIONI DI BASE

:/DATABASE

Il Database è formato da Stanze che rappresentano l'ambiente virtuale in cui si svolge la partita.

Le Stanze posizionate una adiacente all'altra formano degli spazi vuoti in corrispondenza dei loro angoli. Questi spazi sono definiti **Nodi** e qui sono custodite le Informazioni del Database.

Ciascuna **Informazione** appartiene a una di queste tipologie:



BIO



SCIENZA



CRYPTO



POLITICA



Un Nodo formato dagli angoli di **4 Stanze** è detto **Nodo Centrale A** e può contenere un Segnalino Informazione Intera

Un Nodo formato dagli angoli di **2 Stanze** e dal bordo esterno del Database è detto **Nodo Esterno B** e può contenere un Segnalino Informazione Parziale

STANZE NEL DATABASE

Ciascuna Stanza del Database può essere **Rivelata C** oppure **Oscurata D** in base al lato su cui è rivolta. All'inizio della partita ogni Stanza è Oscurata.

MODELLI NEL DATABASE

Ogni modello che si trova in una Stanza del Database è definito **connesso**. Ogni modello che non si trova in una Stanza del Database è definito **disconnesso**

Se a causa di un effetto di gioco un modello connesso diventa disconnesso deve essere rimosso dal Database e collocato sullo Spazio Riconnesione della propria Interfaccia.

Quando un I.C.E. diventa disconnesso va collocato nella Riserva.



ANATOMIA STANZA

Ogni Stanza mostra i seguenti elementi:

- **Collegamento:** può essere **chiuso A** o **aperto B**. Un Collegamento aperto può mostrare una o più icone Punto Movimento
- **Effetto:** può essere risolto attivando la Stanza **C** durante un'Azione **Muovere** (vedi pagina 20).



:/.../EFFETTI DELLE STANZE

INDUSTRIALE - [IN-1] e [IN-2]



Un Avatar può spendere 2♦ per ottenere 1 Carta Malware.

TERMINALE - [tm-1] e [tm-2]



Un Avatar può spendere 1♦ per eseguire 2 Push ➡.

GIARDINO - [GR-1] e [GR-2]



Un Avatar può spendere 1♦ per Azzerare la propria Minaccia.

TORRE - [TW-1] e [TW-2]



Un Avatar può spendere 3♦ per eseguire immediatamente un'Azione Attaccare gratuita ⚡ [🎯] con Gittata ⬅➡+1.

VUOTO - [V-1], [V-2], [V-3] e [V-4]



Se è presente almeno 1 Segnalino Ricerca in questa Stanza un Avatar può spendere 1♦ per ottenere uno dei suoi Segnalini Ricerca (vedi rivelare Stanze Oscurate, pagina 20).

Omega - Ω



La Stanza Ω viene utilizzata a partita inoltrata come punto di ingresso del Guardiano XAN4TH.RAR. Non ha effetti utilizzabili dagli Avatar.

:/.../COLLEGAMENTI

Ogni lato di una Stanza è chiamato Collegamento e può essere:

- **Aperto:** mostra una linea bianca interrotta.
- **Chiuso:** mostra una linea bianca continua.

NOTA: una Stanza Oscurata ha 4 Collegamenti aperti.

Due Stanze adiacenti che mostrano entrambe un Collegamento aperto sul lato in comune sono considerate **Collegate**.

Due Stanze adiacenti che non mostrano entrambe un Collegamento aperto sul lato in comune **non sono** considerate Collegate.



:/COS'È UN EFFETTO?

Nel corso della partita i giocatori eseguono Azioni, giocano carte e attivano componenti di gioco. Ciascuna di queste operazioni permette di risolvere un effetto.

Si definisce **effetto** ogni singola procedura che è in grado di apportare una modifica allo stato della partita.

Per comodità in questo regolamento viene chiamato effetto anche un "gruppo di effetti" generati dallo stesso componente di gioco.

Ad esempio una carta potrebbe prevedere 3 diversi effetti che sono chiamati nel loro insieme effetto della carta.

Quando un giocatore deve eseguire un effetto questo deve essere **risolto per intero**, se possibile, tranne se diversamente specificato.

Lo stesso effetto può essere generato da diversi componenti di gioco e segue le medesime regole per la sua risoluzione.

Alcuni effetti sono descritti **testualmente**, mentre altri sono descritti tramite icone. Per risolvere un effetto rappresentato da un'icona si intende che il giocatore **ottiene** quel componente di gioco (ad esempio un segnalino) oppure **esegue** il singolo effetto rappresentato dall'icona (ad esempio sposta un Cubo Codice). Vedere pagina 42 per una lista completa delle icone.

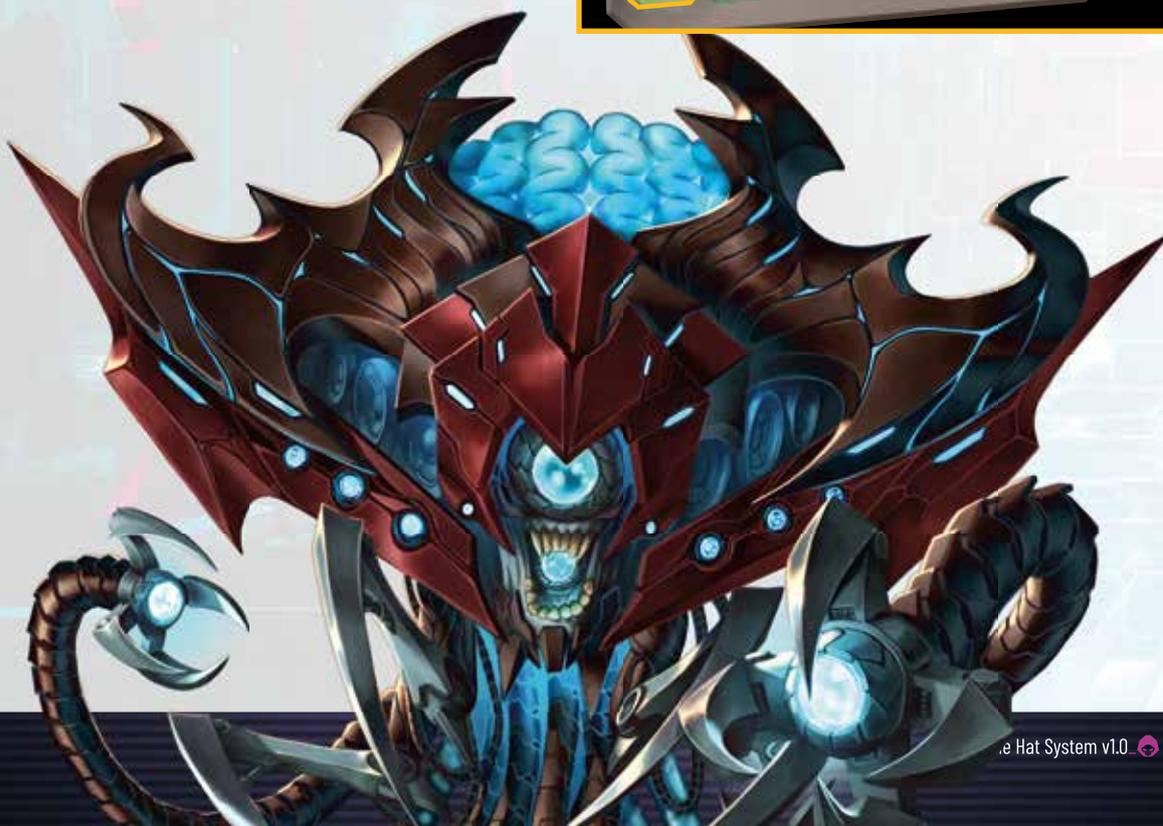
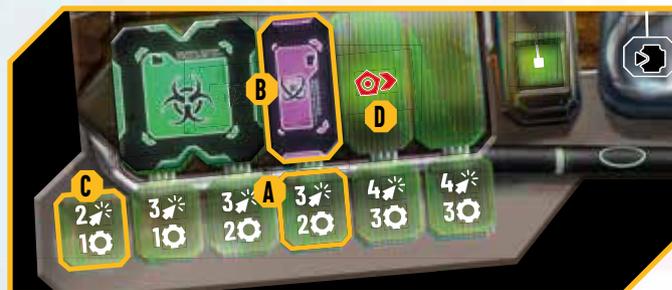
EFFETTO PERICOLOSO

Alcuni effetti riportano le icone "<!>" oppure "☠:" all'inizio della spiegazione dell'effetto stesso. Un effetto di questo tipo è definito **effetto pericoloso**, e impone una penalità (indicata dall'icona prima dei due punti) all'Avatar che vuole utilizzarlo (vedi pagina 39 per la descrizione completa di questo tipo di effetti).

:/HARD DISK & CPU

La CPU indica le prestazioni dell'Interfaccia che il giocatore utilizza per connettersi al Database. Mano a mano che ottiene nuove Informazioni il giocatore compie progressi per completare il proprio Obiettivo e le prestazioni della CPU migliorano. Ogni volta che il giocatore ottiene un Segnalino Informazione lo deve collocare nella Casella Hard Disk più a sinistra tra quelle libere. Se l'Hard Disk è pieno è possibile scartare un Segnalino Informazione già presente per collocare il nuovo segnalino. I valori di Click 🗡️ e di Configurazione ⚙️ sono determinati dalla Casella CPU **A** al di sotto della Casella Hard Disk **più a destra** occupata da un Segnalino Informazione **B**, o dalla Casella CPU **più a sinistra** **C** se l'Hard Disk è vuoto. Quando un giocatore piazza un Segnalino Informazione nell'Hard Disk, i valori di Click e Configurazione si aggiornano **immediatamente**, e diventano disponibili per il Turno in corso.

Quando un giocatore copre la casella più a sinistra del suo Hard Disk che mostra il simbolo 🗡️ **D**, **se è il primo giocatore a farlo**, deve immediatamente avanzare di **1** casella il Cubo I.C.E. sul Tracciato 🗡️ (vedi pagina 26). Lo stesso vale per la casella più a destra del suo Hard Disk che mostra il simbolo 🗡️.



:/ABILITÀ

Le Abilità determinano l'efficacia di un Avatar nel Database.

La **Scheda Avatar** mostra il Riquadro Cache  e i tre Riquadri Abilità, ciascuno identificato dall'icona Abilità corrispondente e dal suo colore. Ogni Abilità ha un **valore** e permette di eseguire una specifica **Azione** associata a quell'Abilità:

- L'Abilità **Movimento**  è associata all'Azione **Muovere** .
- L'Abilità **Difesa**  è associata all'Azione **Schermare**  oltre a permette di eseguire la Manovra **Eludere** (vedi pagina 31) quando si è bersaglio di un attacco.
- L'Abilità **Attacco**  è associata all'Azione **Attaccare** .

Nei riquadri sono collocati e spostati i **Cubi Codice** e ciascun cubo è associato all'Abilità del colore corrispondente.

Il **valore di un'Abilità** è determinato da tutti i Cubi Codice presenti nel Riquadro di quell'Abilità:

- Ogni Cubo Codice dello **stesso colore** del Riquadro Abilità su cui si trova ha **valore 2**.
- Ogni Cubo Codice di **colore differente** del Riquadro Abilità su cui si trova ha **valore 1**.

Il valore di un'Abilità influenza le Azioni a essa associate. Quando un giocatore dichiara di eseguire un'Azione associata a un'Abilità, deve prendere in considerazione il valore di quell'Abilità **prima** di spostare un Cubo Codice dello stesso colore (vedi sotto).

Per **eseguire un'Azione** associata a un'Abilità il giocatore deve scegliere **1 Cubo Codice del colore di quell'Abilità** che si trovi nel riquadro dell'Abilità associata all'Azione che vuole eseguire e spostarlo verso uno degli altri riquadri indicati dalle frecce dello stesso colore del riquadro.

I Cubi Codice presenti in un Riquadro Abilità, ma di colore differente da esso, non possono essere spostati per eseguire un'Azione associata a quell'Abilità; ciononostante, trovandosi in quel riquadro, la potenza.

Il valore di ogni Abilità cambia **dopo** che un Cubo Codice viene spostato. I cubi nel Riquadro Cache  non hanno valore e non sono utilizzati in alcuna Azione, ma sono in attesa di essere spostati altrove.

Ogni volta che un giocatore ottiene un Cubo Codice, questo va collocato nel Riquadro Abilità **dello stesso colore**.

NOTA: il valore di un'Abilità non può mai essere meno di 0.

SPOSTAMENTO NELLA CACHE

: alcuni Azioni o effetti di gioco mostrano queste icone che rappresentano una **penalità** oppure un **costo**.

Per risolvere una di queste Azioni o effetti il giocatore deve piazzare **1 Cubo Codice**  del colore mostrato dal **Riquadro Abilità del colore corrispondente** nel Riquadro Cache. Se nel Riquadro Abilità non sono presenti Cubi Codice del colore corrispondente, l'Azione o l'effetto che richiede lo spostamento nella Cache non può essere risolto.

ESEMPIO: VALORI ABILITÀ

I valori delle Abilità sono:

 = 1 (ma l'Azione Attaccare  non può essere eseguita)

 = 4

 = 3

I cubi nel Riquadro Cache  non hanno valore.



FLUSSO DI GIOCO

:/ROUND DI GIOCO

Una partita a **THE BREACH** si compone di un numero variabile di Round che si susseguono fino alla fine della partita. A ogni Round, iniziando dal giocatore che possiede il Segnalino Password e procedendo in **senso orario**, i giocatori svolgono il proprio Turno e poi viene svolto il Turno del Firewall. Il Turno è composto dalle Fasi riportate nello schema sottostante.



PRIMA CONNESSIONE

All'inizio del proprio **primo Turno** il giocatore deve collocare l'Avatar nel Database per la prima volta. Il giocatore deve scegliere una Stanza adiacente a un Varco e collocare il proprio Avatar nella Stanza scelta. Se è una Stanza Oscurata viene prima girata sul lato Rivelato e poi orientata secondo la preferenza del giocatore. A questo punto il giocatore svolge il proprio Turno.

TURNI DEI BREACHER

FASE AZIONE

Se l'Avatar del giocatore è **Disconnesso**, il giocatore esegue l'effetto di **Prima Connessione** (vedi box a destra) o l'effetto di **Riconnessione** (vedi pagina 24); poi il giocatore esegue Azioni con il proprio Avatar (vedi pagina 20-24).

1

FASE CONFIGURAZIONE

Il giocatore prepara il proprio Avatar in previsione dei Turni successivi (vedi pagina 25).

2

FASE TRACCIAMENTO

Il giocatore può Tracciare un Nodo e raccogliere l'Informazione in esso presente (vedi pagina 25).

3



RIPETERE PER OGNI GIOCATORE

TURNO DEL FIREWALL

FASE PASSWORD

Il giocatore che possiede la Password la cede al giocatore successivo in **senso anti-orario**.

1

FASE ATTIVAZIONE

Iniziando dal giocatore con la Password e procedendo in **senso orario**, per ogni **Avatar connesso** viene pescata e risolta una Carta Attivazione. (vedi pagina 26).

2



:/.../FINE DELLA PARTITA E VITTORIA



La **Carta Obiettivo** mostra le Informazioni che il giocatore che la possiede deve avere nel proprio Hard Disk per **vincere la partita**; l'insieme di queste informazioni è l'**Obiettivo** del giocatore.

Ai fini dell'Obiettivo due Segnalini Informazione Parziale (📄) dello stesso tipo sono equivalenti a un Segnalino Informazione Intera (📄).

Il modo più diretto per ottenere le Informazioni è collocare i Virus nelle Stanze del Database per Tracciare i Nodi.

Esistono anche altri modi per ottenere le Informazioni:

- **Carte Ricompensa** (vedi pagina 36).
- **Copiare una Informazione** (vedi pagina 31).

Quando un giocatore ha nel proprio Hard Disk tutti i Segnalini Informazione indicati sulla propria Carta Obiettivo, deve rivelarla immediatamente.

La partita termina e quel giocatore è il vincitore!

Se due o più giocatori completano l'Obiettivo nello stesso momento, il giocatore che sta giocando il proprio Turno vince la partita.

Se nessuno dei giocatori che ha completato l'Obiettivo sta giocando il proprio Turno, vince la partita il giocatore più vicino in senso **antiorario** al giocatore con la Password.

La partita può terminare anche quando ogni Varco viene rimosso (in genere a causa del Guardiano). In quel caso, nessun giocatore è il vincitore.



TURNI DEI BREACHER

:/FASE AZIONE

Nella Fase Azione del proprio Turno, se il proprio Avatar è **disconnesso**, eseguire la **Prima Connessione** (vedi pagina 18) se si sta giocando il proprio primo Turno di gioco, o la **Manovra Riconnessione** (vedi pagina 24).

Se invece il proprio Avatar è **connesso**, il giocatore può eseguire delle Azioni.

Il **numero di Azioni** disponibili è pari al valore di **Click**  indicato nella propria CPU. Le Azioni possibili sono:

- | | | |
|--|--|---|
|  Muovere |  Infettare |  Configurare |
|  Attaccare |  Sviluppare |  Log-Out |
|  Schermare | | |

È possibile eseguire più volte la stessa Azione e non è obbligatorio eseguire tutte le Azioni a propria disposizione.

Un'Azione deve essere **completamente risolta** prima di poter eseguire una nuova Azione, tranne se diversamente specificato.

NOTA: le Azioni sono sempre rappresentate da un'icona tra parentesi quadre.

:/.../[] MUOVERE

Per eseguire l'effetto di un'Azione Muovere risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. Calcolare il valore di Movimento  in base ai Cubi Codice presenti nel Riquadro Movimento. Questo valore determina i Punti Movimento  disponibili.
2. Spostare 1 Cubo Codice  dal **Riquadro Movimento** verso il successivo indicato dalle frecce. Se un Cubo Codice  non può essere spostato in questo modo l'Azione Muovere non può essere eseguita.
3. Spendere i Punti Movimento  disponibili in una qualsiasi combinazione di questi effetti:
 - **Rivelare una Stanza Oscurata**
 - **Muovere il proprio Avatar**
 - **Attivare una Stanza**

Durante la propria Azione Muovere il giocatore deve risolvere un effetto alla volta rispettando i passaggi descritti. Non è obbligatorio spendere tutti i Punti Movimento disponibili. I Punti Movimento non spesi nell'Azione corrente sono persi.

RIVELARE UNA STANZA OSCURATA

Se un Avatar si trova in una Stanza Rivelata, può rivelare una Stanza Oscurata **Collegata** a quella in cui si trova.

Per rivelare una Stanza risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. Spendere i Punti Movimento mostrati dal Collegamento aperto

AZIONI GRATUITE ⚡

Le Azioni gratuite sono indicate dal simbolo ⚡ prima dell'icona di quell'Azione. I giocatori possono ottenere Azioni gratuite in vari modi. Un'Azione gratuita non si conteggia per il numero di Azioni eseguite nel proprio Turno, non consuma un Click  e, se indicato, può essere eseguita anche al di fuori del proprio Turno. Quando è ottenuta, un'Azione gratuita deve essere eseguita immediatamente. Nel caso di Muovere, Attaccare o Schermare non si devono spostare Cubi Codice. Nel caso di Sviluppare non devono essere pagati costi aggiuntivi.

adiacente alla Stanza da rivelare e che si trova nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar.

2. Capovolgere la Stanza Oscurata sul lato rivelato scegliere l'orientamento desiderato.



Se è stata rivelata una **Stanza Vuoto** collocare il numero indicato di Segnalini Ricerca **A** nello spazio dedicato.

3. Ora il giocatore **può** scegliere di entrare nella Stanza Rivelata. Per farlo deve spendere i Punti Movimento  mostrati nel Collegamento aperto che è stato posizionato adiacente alla Stanza del proprio Avatar.

NOTA: è permesso orientare una Stanza in modo da posizionare un Collegamento chiuso in direzione dell'Avatar che l'ha rivelata.



ESEMPIO: RIVELARE UNA STANZA

1. Per rivelare la Stanza Collegata devi spendere 1 Punto Movimento. Poi devi scegliere l'orientamento della Stanza appena rivelata.



2. Dopo averla posizionata puoi scegliere se entrare pagando 1 Punto Movimento rimanente. In alternativa, puoi spendere i Punti Movimento ancora disponibili in altro modo oppure terminare l'Azione Muovere.



3. Da questo momento in avanti muovere un Avatar tra queste due Stanze costa 2 Punti Movimento.

Può accadere che, a causa di un effetto, un Avatar si trovi in una Stanza Oscurata non ancora rivelata:

- Se questo avviene durante il proprio Turno, il proprietario di quell'Avatar rivela immediatamente quella stanza senza spendere Punti Movimento ✦.
- Se questo avviene al di fuori del proprio Turno, il proprietario di quell'Avatar rivela quella Stanza all'inizio del proprio Turno, se ancora oscurata, senza spendere Punti Movimento ✦.

MUOVERE IL PROPRIO AVATAR

Un Avatar può muovere dalla Stanza in cui si trova, in una Stanza adiacente Rivelata e Collegata alla propria. Per farlo deve spendere Punti Movimento pari alla somma delle icone ✦ presenti tra i Collegamenti che deve attraversare o riportate nella Carta Breccia piazzata sulle Stanze (vedi pagina 35).

ATTIVARE UNA STANZA



Ogni Stanza Rivelata mostra un effetto.

Per attivare una Stanza un Avatar deve trovarsi in quella Stanza.

Quando un giocatore attiva una Stanza, dopo aver speso i Punti Movimento indicati **A** esegue l'effetto **B**.

LIMITE DI ITERAZIONE: un Avatar non può attivare la stessa Stanza più di una volta per Turno. Tuttavia è permesso attivare Stanze differenti con lo stesso effetto nello stesso Turno.

:/.../[⊗] ATTACCARE

Grazie agli attacchi un Avatar può assegnare Virus ☠ a un altro modello. Un attacco deve bersagliare un singolo modello che si trova nella Stanza dell'attaccante, se non diversamente specificato.

Per eseguire l'effetto di un'Azione Attaccare risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. Calcolare il valore di Attacco ⊗ in base ai Cubi Codice presenti nel Riquadro Attacco.

2. Spostare 1 Cubo Codice 📦 dal **Riquadro Attacco** verso il successivo indicato dalle frecce. Se il Cubo Codice 📦 non può essere spostato in questo modo l'Azione Attaccare non può essere eseguita.
3. Risolvere l'Attacco (vedi pagina 30).



ESEMPIO: ATTACCARE

Il giocatore dichiara un'Azione Attaccare ⊗ (con valore di Attacco ⊗=3). Muove quindi 1 Cubo Codice 📦 dal Riquadro Attacco verso il successivo indicato dalla freccia. Il giocatore non potrà eseguire questa Azione ⊗ una seconda volta in questo Turno perché non possiede altri Cubi Codice 📦 nel Riquadro Attacco.

Per Attaccare di nuovo, il giocatore dovrà riuscire a spostare altri Cubi Codice 📦 fino al Riquadro Attacco.

:/.../[🛡️] SCHERMARE

Questa Azione consente di proteggere il proprio Avatar da pericoli provenienti dal Firewall o dagli Avatar nemici.

Per eseguire l'effetto di un'Azione Schermare risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. Spostare 1 Cubo Codice 📦 dal **Riquadro Difesa** verso il successivo indicato dalle frecce. Se il Cubo Difesa 🛡️ non può essere spostato in questo modo, l'Azione Schermare non può essere eseguita.
2. Agganciare il Segnalino Schermo 🛡️ al proprio Avatar accostandolo alla base del modello. Ora l'Avatar è considerato schermato.

Fintanto che un **Avatar è schermato** ottiene i seguenti benefici:

- Può ignorare 1 **Virus** ogni volta che è bersaglio di un'Azione [☒] (vedi pagina 30).
- Può ignorare qualsiasi effetto che incrementa la **Minaccia** (⚠️) (vedi pagina 33).
- Può ignorare tutti i **Tratti** degli I.C.E. (vedi pagina 27).

Un Avatar **deve scartare** il Segnalino Schermo 🛡️ **esclusivamente dopo** che si verifica una delle seguenti situazioni:

- L'Avatar ha completamente risolto un'Azione Attaccare [☒].
- L'Avatar ha completamente risolto un'Azione Muovere [➡️].
- L'Avatar ha completamente risolto un effetto Scorrimento ➡️ (vedi pagina 40)



:/.../[⚙️] CONFIGURARE

Questa Azione permette di ottimizzare le risorse del proprio Avatar durante il Turno in corso.

Quando si esegue un'Azione Configurare, risolvere il suo effetto scegliendo una delle seguenti opzioni:

- Eseguire 2 Push ➡️📦
- Pescare 1 Carta Malware 🗑️ (vedi pagina 32)

PUSH

Questo effetto permette al giocatore di spostare 1 Cubo Codice nella propria Scheda Avatar sul Riquadro Abilità successivo seguendo la direzione delle frecce.

Se un riquadro presenta più possibilità di spostare i cubi al suo interno date da diverse frecce, il giocatore sceglie quale direzione seguire per lo spostamento. È consentito spostare più volte lo stesso cubo nello stesso Turno. Ogni effetto Push va eseguito separatamente.



:/.../[🦠] INFETTARE

Questa Azione permette al giocatore di collocare Virus 🦠 del proprio colore sulle Stanze nel Database. Diffondere i propri virus è un requisito indispensabile per raccogliere le Informazioni, ma potrebbe attirare l'attenzione del Firewall sul proprio Avatar.

Per eseguire l'effetto dell'Azione Infettare il giocatore lancia il **Dado Infezione** 🎲 e ne applica il risultato, come descritto nel box a lato.

ANTI-VIRUS

Alcuni I.C.E. possiedono il **Tratto** Anti-Virus. Il giocatore non può eseguire l'Azione Infettare se il proprio Avatar si trova in una Stanza in cui è presente uno di questi I.C.E.

NOTA: Un Avatar Schermato ignora questo Tratto.

LIMITE DI SEGNALINI

Il numero di Virus a disposizione di un giocatore è limitato. Se un giocatore deve collocare o assegnare Virus ma non ne ha disponibili, allora può scegliere di rimuovere un qualsiasi Virus del proprio colore da un qualsiasi spazio di gioco a propria scelta per poter assegnare o collocare il nuovo Virus.

Una Stanza può contenere Virus di colori diversi, ma non più di un Virus dello stesso colore. Se un effetto permette a un giocatore di collocare un Virus in una Stanza dove un proprio Virus è già presente, quell'effetto viene ignorato.

:/.../[🔌] LOG-OUT

Nel caso in cui la situazione in una zona del Database sia troppo pericolosa, il giocatore può scegliere di disconnettere il proprio Avatar grazie all'Azione Log-Out.

Per eseguire l'Azione Log-Out collocare il modello del proprio Avatar sullo Spazio Riconnessione della propria Interfaccia. **La Fase Azione del giocatore termina.**

Per ulteriori informazioni riguardo un **Avatar Disconnesso**, vedi a pagina 39.

DADO INFEZIONE



Virus - Collocare **1** Virus 🦠 del proprio colore nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar.



Virus e Avanzamento (⏩ o ⏪) - Collocare **1** Virus 🦠 del proprio colore nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar. Poi avanzare il Cubo I.C.E. di **1** casella nel Tracciato corrispondente.



Doppia Minaccia - Collocare **1** Virus 🦠 del proprio colore nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar. Poi incrementare di **2** la Minaccia <!> del proprio Avatar.



Minaccia e Ritentare - Incrementare di **1** la Minaccia <!> del proprio Avatar; poi lanciare il Dado Infezione un'altra volta e risolvere il nuovo risultato.

Ogni volta che il Dado Infezione permette di collocare un Virus questo viene collocato anche se l'Avatar diventa disconnesso.



:/.../[🏠] SVILUPPARE

Questa Azione permette di migliorare le prestazioni del proprio Avatar. Ogni giocatore dispone di **6** Cubi Sviluppo, collocati a inizio partita sulla propria Interfaccia.

Per eseguire l'effetto dell'Azione Sviluppare risolvere in ordine i seguenti passaggi:

- Scegliere **1 Cubo Sviluppo** dalle Caselle Sviluppo **A**.
- Spostare il Cubo scelto su **1 Casella Cheat** **B** a propria scelta.
- Risolvere l'effetto di Sviluppo **C** / **C1** corrispondente alla Casella dalla quale è stato rimosso il Cubo Sviluppo.

Ogni Casella Cheat può ospitare al massimo 1 Cubo Sviluppo.

Alcuni effetti di Sviluppo del Breacher o dell'Avatar mostrano un **costo D** che deve essere pagato per poter spostare il Cubo Sviluppo (vedi il box a pagina 17 **Spostamento nella Cache**).

Gli effetti di Sviluppo **C1** sono riportati sull'Interfaccia di tutti i giocatori e sono risolti come segue:

- **2** 🗡️: il giocatore pesca **2** Carte Malware (vedi pagina 32).
- **+** 📦: il giocatore ottiene **1** Cubo Codice di un colore a scelta e lo colloca sul Riquadro Abilità del colore corrispondente.

Gli effetti di Sviluppo **A** sono definiti dalla scelta di Avatar (👤) e Breacher (👁️) e sono riportati sulle relative Scheda Avatar e Carta Breacher.



:/.../[🔌] RICONNESSIONE

La **Manovra Riconnessione** permette a un Avatar disconnesso di tornare connesso.

Un Avatar disconnesso **deve** eseguire la Riconnessione all'inizio della Fase Azione del proprio Turno. Solo un Avatar disconnesso può eseguire la Riconnessione.

Per eseguire l'effetto di Riconnessione risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. Rimuovere i Virus assegnati al proprio Avatar e Azzerare la Minaccia **⚡**.
2. Collocare il proprio Avatar in una Stanza adiacente a un **Varco** 🚪 oppure adiacente a un **Nodo Tracciato** che contenga un proprio Segnalino Virus.
3. Il giocatore continua lo svolgimento della propria Fase Azione con valore di **Click** 🗡️ **1**, invece del valore raggiunto sulla propria Interfaccia.

MANOVRE

Una Manovra **non è un'Azione** e non consuma un Click 🗡️. Il suo effetto deve essere risolto come indicato nella sua descrizione. Per le regole complete delle Manovre consultare pagina 39.

:/FASE CONFIGURAZIONE

Dopo aver svolto le Azioni il giocatore ha l'opportunità di gestire le risorse del proprio Avatar e pianificare una strategia per i Turni successivi.

In questa fase il giocatore esegue gratuitamente l'Azione **Configurare** ⚡ [🔧] (vedi pagina 22) fino a un numero di volte pari al valore di **Configurazione** 🛠️ della propria CPU.

Questa fase viene svolta anche se proprio Avatar è disconnesso. Se il valore di Configurazione è maggiore di **1** il giocatore deve risolvere completamente un'Azione Configurare prima di svolgere la successiva.

:/FASE TRACCIAMENTO

Tracciare un Nodo è il modo più diretto per raccogliere Informazioni dal Database e avvicinarsi al raggiungimento del proprio Obiettivo. Questa fase viene svolta anche se proprio Avatar è disconnesso.

Un giocatore può Tracciare un Nodo se in **ciascuna Stanza che compone quel Nodo** è presente un Virus del proprio colore (**2** Stanze per un Nodo Esterno e **4** Stanze per un Nodo Centrale).

Per Tracciare un Nodo occorre seguire questi passaggi in ordine:

1. Il giocatore dichiara quale Nodo vuole Tracciare.
2. Il giocatore **rimuove 1 Virus** del proprio colore da **ogni** Stanza che compone quel Nodo.
3. Se presente, il giocatore ottiene il Segnalino Informazione contenuto nel Nodo Tracciato e lo colloca nella Casella libera più a sinistra del proprio Hard Disk.
4. Il giocatore **colloca 1 Virus** del proprio colore nel Nodo Tracciato (anche se in esso sono già presenti Virus di altri giocatori).

Un Avatar può Tracciare un Nodo indipendentemente da dove si trova. Il giocatore può Tracciare uno o più Nodi in questa fase, tuttavia ogni Tracciamento va **risolto per intero** prima di procedere con un

altro Tracciamento. Un Nodo può essere Tracciato più volte e da più giocatori, anche se potrebbe non esserci un Segnalino Informazione al suo interno.

Alcuni effetti di gioco, come le Carte Malware, fanno riferimento ai Nodi Tracciati da un giocatore.

Un Nodo è considerato Tracciato da un giocatore se è presente un Virus del colore di quel giocatore all'interno di quel Nodo.



ESEMPIO: TRACCIARE UN NODO

Il giocatore **ROSSO** può Tracciare il Nodo centrale e ottenere il Segnalino Informazione Completa **Bio** (verde); in alternativa, può Tracciare il Nodo esterno contenente il Segnalino Informazione Parziale **Crypto** (giallo), o uno dei tre nodi esterni che non contengono Informazioni.

Il giocatore **VERDE** può Tracciare il Nodo esterno contenente il Segnalino Informazione Parziale **Crypto** (giallo).

Il giocatore **GIALLO** non può Tracciare alcun Nodo.



TURNO DEL FIREWALL

:/FASE PASSWORD

In questa fase il giocatore che possiede la Password la cede al giocatore successivo in senso **anti-orario**, il quale sarà il primo a eseguire la successiva Fase Attivazione (vedi avanti) e sarà il primo giocatore ad eseguire la Fase Azione dei prossimi Turno dei Breachers.



:/FASE ATTIVAZIONE

Il Database è protetto dal Firewall (🔒), che ha il compito di interrompere l'incursione dei Breacher. Nella Fase Attivazione il Firewall attiva gli I.C.E. presenti nel Database contro i Breachers. L'efficienza del Firewall aumenta con il proseguire della partita ed è determinata dal numero mostrato dal Dado Firewall (vedi pagina 27).

Durante questa fase ciascun giocatore il cui Avatar è **connesso**, iniziando da chi possiede la Password e procedendo in senso orario, **rivela e risolve** la carta in cima al mazzo Carte Attivazione (vedi pagina 27).

:/.../TRACCIATI I.C.E.

I Tracciati I.C.E. scandiscono il verificarsi di effetti e determinano lo schieramento di nuovi I.C.E. nel Database, ed i loro effetti entrano in gioco principalmente (ma non esclusivamente) durante questa fase.

Ogni volta che un **Cubo I.C.E.** avanza di una o più caselle su uno dei Tracciati I.C.E., il giocatore che lo ha spostato deve risolvere tutti gli effetti indicati dalle icone presenti nelle caselle attraversate e raggiunte:

- **Icona I.C.E.** (▲, ◻, ◯): per ogni icona presente **schierare** (vedi avanti) un modello I.C.E. della categoria indicata.
- **Minaccia** (<|>): per ogni icona presente incrementare di **1** il valore della Minaccia del proprio Avatar.
- **Firewall** (🔒): per ogni icona presente incrementare di **1** il valore del Dado Firewall.

Quando un Cubo I.C.E. sui Tracciati ▲ o ◻ dovrebbe avanzare oltre l'ultima casella a destra, viene invece posizionato sulla prima casella all'inizio di quel Tracciato. Il Cubo I.C.E. del Tracciato ◯ non può avanzare oltre l'ultima casella e non viene riposizionato una volta che la raggiunge.

SCHIERARE UN I.C.E.

Per schierare un I.C.E. il giocatore ne prende il modello dalla Riserva e lo colloca nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar. Se l'Avatar di quel giocatore è disconnesso quando deve svolgere questa operazione, il modello I.C.E. deve essere collocato nella Stanza in cui si trovava l'Avatar prima di essere disconnesso.

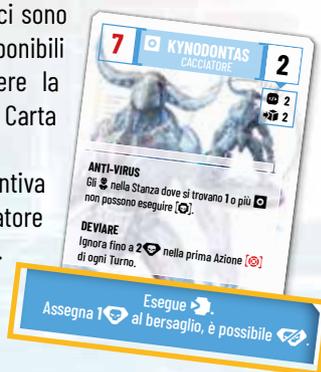
SUBROUTINE RAPIDA

Quando deve schierare un I.C.E., se non ci sono modelli della categoria da schierare disponibili nella riserva, il giocatore deve risolvere la Subroutine Rapida riportata sulla Carta Descrizione di quel I.C.E..

Questa è considerata un'attivazione aggiuntiva di un I.C.E. ed è risolta contro il giocatore che non ha potuto schierare il modello. Per risolvere una Subroutine Rapida il giocatore deve **scegliere e attivare** un I.C.E. della categoria che doveva essere schierata e che può bersagliare il suo Avatar. Se nessun I.C.E. di quella categoria può bersagliare l'Avatar di quel giocatore la Subroutine Rapida viene ignorata.

ANATOMIA TRACCIATO I.C.E.

- A** Icona identificativa
- B** Casella del Tracciato
- C** Effetto del Tracciato



DADO FIREWALL

Questo dado rappresenta l'efficienza del Firewall modificando i valori di Attacco  e Difesa  degli I.C.E. presenti nel Database. Ogni I.C.E. ha valori di Attacco  e Difesa  pari al **valore più basso** tra il numero attualmente mostrato dal **Dado Firewall** e il valore di **Forza** riportato sulla propria Carta Descrizione.

Le **Subroutine** possono modificare i valori di Attacco  e Difesa  di un I.C.E. anche oltre al massimale indicato dalla loro Carta Descrizione.



 /  = 3



:/.../GLI I.C.E.

Gli I.C.E. sono considerati nemici di tutti i giocatori e sono rappresentati nel Database dai loro modelli. Ogni I.C.E. possiede una **Carta Descrizione piazzata su uno degli spazi della Plancia Firewall**, e una serie di **Carte Attivazione** che si trovano nel relativo mazzo.

CARTA DESCRIZIONE

Una **Carta Descrizione** indica la categoria dell'I.C.E. a cui si riferisce (, , ), le sue caratteristiche peculiari e i suoi Tratti, effetti passivi che influenzano costantemente il modello che li possiede.

Gli I.C.E. sono suddivisi in tre **categorie**:

-  **Bot**: sono guidati da algoritmi a bassa efficienza. Possono diventare pericolosi se presenti in gran numero.
-  **Cacciatore**: questi I.C.E. sono più sofisticati e aggressivi. Il loro scopo è limitare i Virus nel Database ed Eliminare gli Avatar.
-  **Guardiano**: questi sono gli I.C.E. più avanzati e dotati di difese impenetrabili. Entrano in gioco a partita avanzata.

CARTA ATTIVAZIONE

Una **Carta Attivazione** mostra dei comandi che il Firewall impartisce agli I.C.E., detti **Subroutine**.

Le Subroutine più comuni eseguite dagli I.C.E. sono l'Azione Attaccare  e Scorrimento :

- Per risolvere uno **Scorrimento**  il modello muove in una Stanza adiacente Collegata.
- Per risolvere un'**Azione Attaccare**  seguire i passaggi riportati a pagina 20 per la medesima azione svolta da un Avatar, saltando il punto 2 (gli I.C.E. non devono spostare Cubi Codice per eseguire azioni).

Ogni volta che un I.C.E. assegna dei Virus  deve utilizzare i Segnalini Virus del Firewall .

Le regole complete inerenti la risoluzione di una Carta Attivazione sono descritte a pagina 29.

ANATOMIA CARTE DESCRIZIONE

- A** Nome e Categoria
- B** Forza (vedi box **Dado Firewall**)
- C** Resistenza
- D** Drop
- E** Tratti
- F** Subroutine Rapida (vedi pagina 26)



ANATOMIA CARTE ATTIVAZIONE

- A** Nome Carta
- B** Nome I.C.E. e conteggio giocatori.
- C** Ritratto I.C.E.
- D** Subroutine
- E** Icone avanzamento Tracciati I.C.E.

NOTA: queste subroutine **D** non si utilizzano nella modalità Addestramento.



:/.../IL GUARDIANO

Il Guardiano è la categoria di I.C.E. più avanzata. Ogni Guardiano riporta istruzioni peculiari nei propri materiali di gioco. In questo regolamento sono fornite le regole generali per utilizzare tutti i guardiani.

Un Guardiano segue queste regole generali:

- Il Guardiano è un I.C.E. e utilizza le loro stesse regole tranne per le eccezioni indicate sui suoi materiali di gioco e quanto indicato più avanti.
- Se un Guardiano deve essere Eliminato o disconnesso, ignorare l'effetto che provoca una di queste due eventualità; un Guardiano non può essere mai Eliminato o disconnesso.
- Quando un giocatore assegna un Segnalino Virus al Guardiano, deve collocarlo sulla Carta Descrizione del Guardiano.
- Il **modello** del Guardiano viene **schierato** (vedi pagina 40) quando un giocatore sposta un Cubo I.C.E. su un Tracciato facendogli raggiungere la casella con il simbolo  (vedi pagina 26). Quando questo accade non deve essere manipolato altro materiale di gioco inerente il Guardiano se non il suo modello. Il Guardiano schierato è considerato **connesso**.
- Il giocatore che ha schierato il modello del Guardiano colloca la **Scheda Guardiano A** e tutto il materiale su di essa accanto alla propria interfaccia. Quel giocatore dovrà eseguire il **Risveglio del Guardiano** alla **fine del Turno del Firewall** in corso (vedi sotto).

RISVEGLIO DEL GUARDIANO

Il giocatore che alla **fine del Turno Firewall** ha la Scheda Guardiano A e tutto il materiale su di essa accanto alla propria interfaccia deve risolvere i seguenti passaggi:

- Risolve gli effetti della **Carta Descrizione Guardiano** (lato rosso) **A**; al termine della risoluzione di questi effetti, le Carte Attivazione del Guardiano (attualmente sotto la Carta Descrizione Guardiano) saranno mischiate al mazzo delle Carte Attivazione degli altri I.C.E..
- Gira la **Carta Descrizione Guardiano** e la colloca sullo spazio  della Plancia Firewall in modo che mostri il lato con le caratteristiche del Guardiano **B**.



- Risolve gli effetti della **Scheda Guardiano A** (lato blu) **C**.
- Gira la **Scheda Guardiano** sul lato **B** (lato rosso) e legge ad alta voce le regole riportate su di essa **D**; questo lato contiene regole che non si applicano immediatamente, ma che influenzano il guardiano per il resto della partita.

Da questo momento della partita il Guardiano si attiverà esattamente come gli altri I.C.E..



ATTIVAZIONE DEL GUARDIANO

L'obiettivo del Guardiano è rimuovere tutti i **Segnalini Varco**  dal Database. Non appena questo accade, la **partita termina** immediatamente e tutti i giocatori perdono la partita.

I Segnalini Varco hanno un numero stampato **E** che ne indica la **Priorità**. Alcune regole dei Guardiani fanno riferimento alla Priorità dei Varchi per risolvere le Subroutine.



Quando una Carta Attivazione Guardiano viene rivelata deve essere risolta seguendo le regole indicate nella pagina seguente, ma tenendo conto di quanto riportato sulla Scheda Guardiano B. In caso di conflitto, le regole indicate sulla Scheda Guardiano hanno la precedenza sulle regole standard.

Come indicato in ciascuna Carta Attivazione Guardiano **F** il giocatore deve rivelare **1 carta aggiuntiva** dopo aver risolto una Carta Attivazione Guardiano, se questa è stata rivelata come prima carta di quel giocatore nel Turno del Firewall.



:/.../RISOLVERE UNA CARTA ATTIVAZIONE

Per **risolvere una Carta Attivazione** il giocatore deve risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. **Scegliere un I.C.E. da attivare.**
2. **Risolvere le Subroutine**
3. **Avanzare i Tracciati I.C.E. (se presente).**

Dopo che una Carta Attivazione è stata completamente risolta viene scartata a faccia in su nella pila degli scarti accanto al mazzo Carte Attivazione. Al momento di rivelare una carta se il mazzo Carte Attivazione è vuoto il giocatore rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

NOTA: gli I.C.E. Worm utilizzano la regola **Agganciare** descritta nel Compendio a pagina 38.

1. SCEGLIERE UN I.C.E. DA ATTIVARE

- Il giocatore deve scegliere **1 modello I.C.E.** nel Database della **categoria** (▲, ◻ o ◯) indicata dalla carta. Quel modello **si attiva**.
- Se sono presenti nel Database **più I.C.E.** della stessa categoria **deve essere scelto** un I.C.E. che può raggiungere una Stanza (o si trova già in essa) con almeno un Avatar al suo interno utilizzando i Movimenti dati da una Subroutine **G**.
- Se **nessun I.C.E.** di quella categoria può raggiungere un Avatar il giocatore sceglie un qualsiasi I.C.E. di quella categoria. Il modello attivato muove verso un Avatar nel Database a scelta del giocatore che sta risolvendo la Carta Attivazione, utilizzando il percorso più breve per raggiungere il bersaglio.
- Se **nessun I.C.E.** di quella categoria non può **né raggiungere né muovere verso** un Avatar (ad esempio, perché non esiste un percorso di Stanze Collegate che lo permetta) deve essere scelto un qualsiasi I.C.E. di quella categoria. Il modello attivato diventa disconnesso.
- Se la Carta Attivazione rivelata **non fornisce movimenti** deve essere scelto un I.C.E. che può bersagliare un Avatar con le Subroutine fornite dalla carta. Se non è possibile, nessun I.C.E. viene attivato.

2. RISOLVERE LE SUBROUTINE

- Il modello attivato esegue le Subroutine una alla volta, **nell'ordine in cui sono riportate** nella carta Attivazione, dall'alto verso il basso.
- Ogni Subroutine della Carta Attivazione rivelata **deve** essere risolta.
- Le Subroutine diverse dal movimento devono essere risolte scegliendo **1 Avatar bersaglio** nella Stanza del modello attivato, tranne se diversamente specificato. Se non è possibile scegliere un bersaglio l'effetto di una Subroutine è ignorato.
- Quando si presentano più scelte possibili, la decisione spetta al giocatore che sta risolvendo l'effetto della Carta Attivazione.
- Gli I.C.E. possono muovere anche su Stanze Oscurate.
- Gli I.C.E. **non rivelano** le Stanze Oscurate in cui entrano.
- Un I.C.E. non è obbligato a eseguire tutti i movimenti disponibili.
- Gli I.C.E. non possono attraversare Collegamenti chiusi, tranne se diversamente specificato.

3. AVANZARE I TRACCIATI I.C.E. (SE PRESENTE)



Per ogni icona della Categoria I.C.E. nella sezione Icone Avanzamento Tracciati I.C.E. **H** presente sulla Carta Attivazione, avanzare di **1** casella verso destra il Cubo I.C.E. del Tracciato corrispondente; vedere pagina 26 per le regole complete inerenti l'avanzamento dei Cubi I.C.E. sui Tracciati.



NOZIONI AVANZATE

:/RISOLVERE UN ATTACCO

Per **Risolvere un Attacco** di un modello risolvere in ordine i seguenti passaggi:

1. **Dichiarare un modello bersaglio**
2. **Giocare Carte Malware/Segnalini Ricerca**
3. **Assegnare i Virus**

1. DICHIARARE UN MODELLO BERSAGLIO

Quando deve essere dichiarato il bersaglio di un Attacco (o di un effetto) il giocatore deve scegliere un modello nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar o l'I.C.E. che ha attivato (tale Stanza è considerata a **Gittata 0**).

Alcuni effetti possono incrementare la **Gittata** ◀●▶. La Gittata si conta attraverso Stanze Collegate anche se Oscurate, non necessariamente in linea retta, e il suo valore indica la distanza massima entro la quale il bersaglio può essere scelto.

Ad esempio, se un effetto fornisce ◀●▶+1 al proprio Avatar, è possibile scegliere come bersaglio un modello che si trova nella Stanza in cui si trova il proprio Avatar o in una Stanza a distanza 1 da esso.

2. GIOCARE CARTE MALWARE/SEGNALINI RICERCA

Dopo aver dichiarato il bersaglio, ma prima di assegnare i Virus, il giocatore attaccante sceglie se giocare una o più **Carte Malware** 🦠 e/o **Segnalini Ricerca**. Se sceglie di non farlo non potrà più giocare Carte Malware e/o Segnalini Ricerca fino alla fine del passo **3-Assegnare Virus**.

Se il bersaglio di eventuali Carte o Segnalini giocati è un Avatar il giocatore che lo controlla può scegliere di giocare a sua volta una o più Carte Malware e/o Segnalini Ricerca come risposta all'attacco. Se lo fa il giocatore attaccante ha di nuovo la possibilità di giocare Carte Malware e/o Segnalini Ricerca e così via, fino a che un giocatore decide o non può più giocare Carte Malware e/o Segnalini Ricerca.



3. ASSEGNARE VIRUS

Per determinare quanti Virus vengono assegnati, confrontare il **valore di Attacco** ⓧ dell'attaccante con il **valore di Difesa** ♠ del bersaglio. Per assegnare dei Virus, il **valore di Attacco** ⓧ deve essere almeno 1, poi procedere come indicato in seguito:

- Se ⓧ è minore o uguale a ♠: l'attaccante assegna **1** Virus al bersaglio.
- Se ⓧ è maggiore a ♠: l'attaccante assegna **2** Virus al bersaglio.
- Se ⓧ è pari o maggiore al doppio di ♠: l'attaccante assegna **3** Virus al bersaglio.
- Se viene assegnato almeno 1 Virus e il ♠ è **0**: l'attaccante assegna **3** Virus al bersaglio.
- Se il bersaglio dell'Azione Attaccare è un Avatar **Schermato**, egli **ignora 1 Virus** assegnato.
- Se il bersaglio dell'Azione Attaccare è un Avatar, il giocatore che lo controlla può decidere di utilizzare la **Manovra Eludere** 🛡️.

ASSEGNARE VIRUS A UN AVATAR

I Virus 🦠 assegnati a un Avatar vanno posizionati sullo Spazio Virus della sua Interfaccia. Quando a un Avatar viene assegnato il **terzo Virus**, quell'Avatar è **Eliminato**: il suo modello è rimosso dal Database e va piazzato sullo Spazio Riconnesione della propria Interfaccia. Ora quell'Avatar è considerato **disconnesso**.



ASSEGNARE VIRUS A UN I.C.E. ⚠️ / ⚠️

I Virus assegnati a un I.C.E. ⚠️ o ⚠️ vanno posizionati accanto al suo modello. Alla fine di ogni Turno di un giocatore, i Virus assegnati agli I.C.E. ⚠️ o ⚠️ sono rimossi. Il giocatore deve quindi assegnare un numero sufficiente di Virus a un I.C.E. per Eliminarlo entro la fine del proprio Turno.

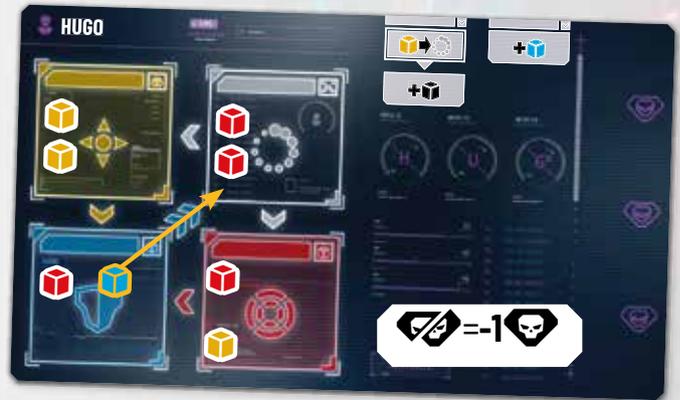
NOTA: è possibile ricordare a mente il numero di Virus assegnati a un I.C.E. ⚠️ o ⚠️, in modo da non dover utilizzare Segnalini Virus.

:/.../ELUDERE

Una volta per attacco, come ultimo punto del passo 3. **Assegnare Virus**, il giocatore che controlla l'Avatar bersaglio dell'attacco può eseguire la **Manovra Eludere** . Se sceglie di farlo **ignora 1 Virus** che sarebbe assegnato al proprio Avatar.

Per farlo, sposta **1 Cubo Difesa** dal **Riquadro Abilità Difesa** verso il successivo indicato dalle frecce. Se non ci sono da spostare in questo modo non è possibile Eludere.

È possibile Eludere solo durante la Risoluzione di un'Azione Attaccare , salvo se diversamente specificato.



:/.../ELIMINARE UN I.C.E.

Un I.C.E. è Eliminato quando ha assegnati un numero di Virus pari o superiori al proprio valore di **Resistenza** **A**, indicato sulla propria Carta Descrizione.

Quando un I.C.E. è Eliminato il suo modello è rimosso dal Database e collocato nella Riserva; il giocatore che Elimina un I.C.E. ottiene gli effetti indicati sullo spazio **Drop** **B** della Carta Descrizione di quell'I.C.E.

ESEMPIO: Il giocatore che Elimina un I.C.E. Kynodontas ottiene **2 Crediti** ed esegue **2 Push** .



:/.../AVATAR DISCONNESSO

Un Avatar può diventare **Disconnesso** a causa di diversi effetti, ma in qualsiasi modo questo avvenga il suo modello deve essere collocato sullo Spazio Ricongiunzione della sua Interfaccia.



Nel momento in cui un Avatar diventa disconnesso, offre l'opportunità agli altri giocatori di accedere al proprio Hard Disk. Quando questo avviene, ogni giocatore che ha assegnato **almeno 1 Virus** del proprio colore a quell'Avatar sceglie una tra una delle seguenti opzioni:

- Copiare una Informazione (vedi di lato)
- Ottenere **1 Credito** .

Un Avatar disconnesso deve rispettare le seguenti regole:

- Se stava svolgendo la Fase Azione del proprio Turno, questa ha termine.
- Non può essere scelto come **bersaglio** di effetti di altri giocatori o del Firewall.
- Non può eseguire **Azioni**, a eccezione dell'**Azione gratuita Configurare** durante la Fase di Configurazione.
- Non può né essere **collocato** né eseguire alcun tipo di **movimento**.
- All'inizio del proprio prossimo Turno **deve** eseguire la **Manovra Ricongiunzione**, vedi pagina 24.

COPIARE UNA INFORMAZIONE

Per Copiare una Informazione il giocatore deve scegliere un **tipo** di Informazione presente nell'Hard Disk di un Avatar che è disconnesso e al quale abbia assegnato almeno un proprio Virus.

Quando lo fa ottiene dalla Riserva **1 Segnalino Informazione Parziale** del tipo scelto e la colloca nel proprio Hard Disk.



:/CARTE MALWARE

Le Carte Malware (M) rappresentano strumenti informatici peculiari dell'Avatar o del Breacher a cui sono associate.

Ogni giocatore possiede **10 Carte Malware**: 7 Avatar e 3 Breacher.

Le Carte Malware di un giocatore formano il suo mazzo Carte Malware, dal quale quel giocatore le pesca. Le Carte Malware scartate da un giocatore formano la sua pila degli scarti, che va posta di fianco al suo mazzo Carte Malware. Le Carte Malware nelle relative pile degli scarti sono visibili a tutti i giocatori. Se un giocatore deve pescare una carta quando il proprio mazzo Carte Malware è vuoto allora deve rimescolare la propria pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Un giocatore ha un **limite massimo di 4 Carte Malware** che può avere nella propria mano. Se in un qualsiasi momento un giocatore dovesse avere più del suo limite di carte Malware in mano, deve immediatamente scartare le carte in eccesso.

Le Carte Malware di un giocatore sono segrete e non devono essere mostrate agli altri giocatori, salvo diversamente specificato.

Di seguito sono descritte le voci di **Temporizzazione B**, che indicano in che momento la carta può essere giocata:

- **Tua Fase Azione**: durante la Fase Azione del proprio Turno, la carta può essere giocata prima, dopo o durante la risoluzione di un'Azione.
- **Qualsiasi Momento**: la carta può essere giocata durante il Turno di un qualsiasi giocatore o durante il Turno del Firewall.
- **Qualsiasi Azione [X]**: la carta può essere giocata quando un qualsiasi modello ha dichiarato o sta risolvendo l'Azione indicata.
- **Tua Azione [X]**: la carta può essere giocata quando il giocatore ha dichiarato o sta risolvendo l'Azione indicata.
- **Azione Nemica [X]**: la carta può essere giocata quando un modello nemico ha dichiarato o sta risolvendo l'Azione indicata.
- **Turno del Firewall**: la carta può essere giocata in qualsiasi momento durante il Turno del Firewall.

LIMITE DI ITERAZIONI: un giocatore non può giocare più di una Carta Malware con lo stesso nome durante lo stesso Turno.

VALORI NEL GIOCO

- Un valore numerico **prima** di un'icona indica il numero di quegli elementi che devono essere contati. Per esempio, **2** significa **2** Segnalini Credito.
- Un'icona senza numero indica **1** elemento.
- Un valore numerico **dopo** un'icona indica un potenziamento fornito a quel valore. Per esempio **+2**, significa **+2** al valore di Attacco.

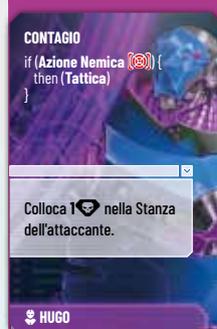
ANATOMIA CARTA MALWARE

- A** Nome della carta
- B** Temporizzazione
- C** Tipo di carta
- D** Effetto della carta
- E** Nome di Breacher/Avatar di appartenenza
- F** Effetto Alternativo



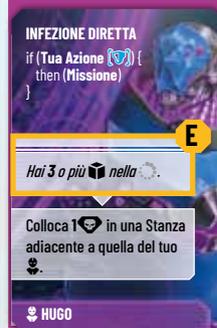
Le Carte Malware possono essere giocate come descritto di seguito, ognuna in base alla propria tipologia:

TATTICA



In accordo alla Temporizzazione **B** dichiarare di giocare la carta e risolvere il suo effetto. La carta viene poi scartata.

MISSIONE



In accordo alla Temporizzazione **B** e nel momento in cui la condizione **E** si verifica, dichiarare di giocare la carta e risolvere il suo effetto. La carta viene poi scartata.

PROGRAMMA



Ogni giocatore ha **2 Carte Programma** inserite nella Bustina Programma. L'effetto della Carta Programma visibile può essere risolto attivando il Cheat corrispondente (vedi pagina 34), poi la Bustina Programma deve essere girata sul lato opposto, in modo da mostrare l'altra Carta Programma.

:/SEGNALINI RICERCA

I Segnalini Ricerca rappresentano vantaggi che i giocatori acquisiscono esplorando il Database e che possono sfruttare al momento opportuno.

Ogni Segnalino Ricerca presenta un fronte che ne riporta l'effetto e un retro comune. L'effetto di un Segnalino Ricerca è consultabile solo dal suo proprietario e va tenuto segreto agli altri giocatori. Non c'è limite al numero di Segnalini Ricerca che un giocatore può possedere o utilizzare.

I Segnalini Ricerca vengono ottenuti attivando le **Stanze Vuote** che ne contengono e risolvendo il loro effetto, oppure vengono presi dalla Riserva comune grazie ad altri effetti di gioco. Se un giocatore deve ottenere un Segnalino Ricerca e la Riserva è esaurita, rimescolare tutti i segnalini scartati durante la partita per formare una nuova Riserva.

Nella **Fase Azione** del proprio Turno un giocatore può scartare i propri Segnalini Ricerca per risolverne l'effetto, scartandoli uno alla volta nel momento indicato nella descrizione del loro effetto, e applicando completamente l'effetto di un segnalino prima di scartarne un altro. Quando viene scartato, un Segnalino Ricerca va posto a faccia in su negli scarti della Riserva.



Di seguito sono descritti gli effetti dei Segnalini Ricerca.



Potenziamento: quando si dichiara un'Azione collegata all'Abilità mostrata sul Segnalino Ricerca, scartarlo per ottenere il potenziamento indicato.



Rilancia dado: dopo aver lanciato il Dado Infezione, scartare questo Segnalino Ricerca per rilanciare il dado e applicare il nuovo risultato al posto del precedente.



Sposta Varco: scartare questo Segnalino Ricerca per spostare un Varco a propria scelta. Il varco deve essere posizionato adiacente al bordo esterno di una qualsiasi Stanza in cui non è già presente un Varco.



Rimuovi Virus: scartare questo Segnalino Ricerca per rimuovere 1 Virus del Firewall assegnato al proprio Avatar.



Push: scartare questo Segnalino Ricerca per eseguire 1 Push (vedi pagina 22).



Azzerà Minaccia: scartare questo Segnalino Ricerca per rimuovere il Segnalino Virus dall'indicatore Minaccia sulla propria Interfaccia.

POTENZIAMENTO DIFESA



Questo è l'unico Segnalino Ricerca che può essere giocato anche **al di fuori del proprio Turno**, quando il proprio Avatar è bersaglio di un attacco.

:/MINACCIA

Alcuni effetti di gioco come Infettare una Stanza oppure l'attivazione degli I.C.E. possono incrementare il valore di Minaccia di un Avatar.

- Quando un Avatar subisce il **primo incremento** di Minaccia prende un Segnalino Virus del Firewall e lo colloca sulla posizione con **valore 1** dell'indicatore Minaccia sulla propria Interfaccia.
- Quando subisce il **secondo incremento** deve spostare il segnalino sulla posizione con **valore 2**.
- Quando subisce il **terzo incremento** deve Azzerare la Minaccia e il Firewall **asigna 1 Virus** all'Avatar di quel giocatore.



:/CHEAT

La parte inferiore dell'Interfaccia mostra i Cheat del giocatore, sui quali può essere posizionato un Cubo Sviluppo. Se un Cubo Sviluppo è presente su una Casella Cheat, quel Cheat è detto **pronto**.

I due Cheat sulla parte centrale dell'Interfaccia **A** sono riportati sull'Interfaccia di tutti i giocatori: i loro effetti (**Scorrimento** e **Aprire una Breccia**) sono descritti più avanti. Il Cheat a sinistra **B**, determinato dalla Carta Breacher, è detto **Cheat Breacher**. Il Cheat a destra **C**, determinato dalla Carta Programma visibile, è detto **Cheat Programma**.

Un Cheat può essere **attivato** solo se è pronto. Attivare un Cheat non è un'Azione né una Manovra, non consuma Click , e può essere fatto nella **Fase Azione** del proprio Turno **prima o dopo** aver eseguito un'Azione. Un giocatore può attivare un Cheat anche se il proprio Avatar è disconnesso, anche se in questo caso potrebbe non essere possibile applicarne tutti gli effetti.

Quando un **Cheat Programma** viene attivato può essere risolto l'effetto del Programma **visibile**. Dopo che l'effetto è stato completamente risolto la Bustina Programma deve essere girata sul lato opposto. Il Cheat Programma può essere attivato in base alla Temporalizzazione riportata dalla Carta Programma.

Quando attiva un Cheat, il giocatore ne risolve l'effetto e **scarta il Cubo Sviluppo** dalla Casella Cheat corrispondente. Un Cubo Sviluppo scartato non può più essere utilizzato per il resto della partita.

LIMITE DI ITERAZIONE: un giocatore non può attivare lo stesso Cheat più di una volta per Turno, ma è possibile attivare una volta ciascun lato della Bustina Programma.



:/.../SCORRIMENTO



Questo Cheat permette ad un Avatar di eseguire uno Scorrimento, vedi Compendio, pagina 40.

:/.../APRI BRECCIA



Questo Cheat è indispensabile per raggiungere ogni angolo del Database.

Quando Apre una Breccia il giocatore prende la carta in cima al mazzo Carte Breccia e la colloca col Fronte

A rivolto verso l'alto sul bordo tra due qualsiasi Stanze adiacenti in modo da coprire i rispettivi Collegamenti.

BRECCIA

La Breccia modifica il costo di movimento tra le due Stanze che collega. Le due Stanze tra le quali viene posta una Breccia sono sempre considerate **Collegate**.

Una Carta Breccia presenta un Fronte **A** e un Retro **B**.



Dopo che un Avatar ha speso i Punti Movimento e ha attraversato una Breccia, col Fronte rivolto verso l'alto, la carta Breccia viene girata col Retro rivolto verso l'alto.



Dopo che un Avatar ha speso i Punti Movimento e ha attraversato una Breccia, se il Retro di quella Breccia era rivolto verso l'alto, la Breccia deve essere rimossa e messa in fondo al mazzo Carte Breccia.

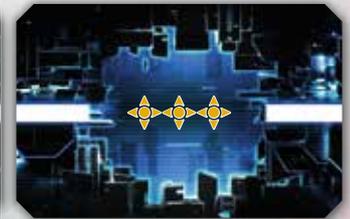
NOTA: una Breccia deve essere girata sul lato opposto solo quando è attraversata da un modello che ha speso Punti Movimento.

RIVELARE ATTRAVERSO UNA BRECCIA

È possibile Rivelare una Stanza Oscurata e Collegata alla propria tramite una Breccia.

Per farlo il giocatore spende i Punti Movimento indicati nella Breccia e capovolge la Stanza sul lato Rivelato. Quando la Stanza è stata rivelata l'Avatar sceglie quindi se muovere al suo interno, senza spendere altri Punti Movimento.

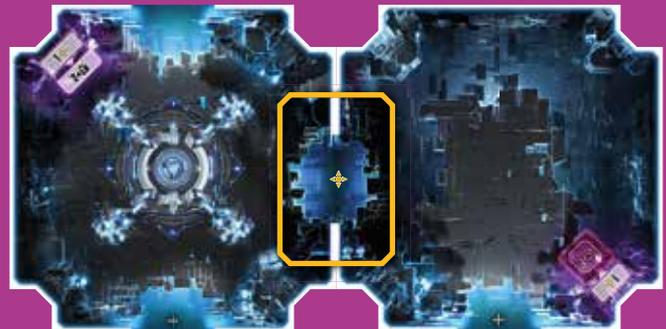
Se la Breccia viene attraversata in questo modo, deve essere girata sul lato opposto se ha il Fronte rivolto verso l'alto oppure rimossa se ha il Retro rivolto verso l'alto.



ESEMPIO: PIAZZARE UNA CARTA BRECCIA



Carta Breccia piazzata



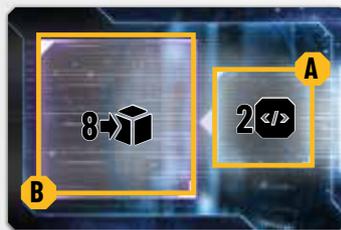
Dopo il primo utilizzo la Carta Breccia viene girata col retro rivolto verso l'alto. Se verrà utilizzata di nuovo sarà rimossa dal Database.

:/CREDITI, RICOMPENSE E MANOVRA ACQUISTO

I Crediti  sono una risorsa che permette ai giocatori di ottenere Informazioni o altri vantaggi.

I giocatori possono ottenere Crediti quando Eliminano gli I.C.E. più pericolosi o gli Avatar nemici.

Alcune Carte Ricompensa riportano l'icona . Quando viene risolto questo effetto il giocatore sceglie un tipo di Informazione e ottiene 1 Segnalino Informazione Parziale del tipo scelto dalla Riserva.



Credito  in suo possesso pari al costo **A** della carta scelta. Se lo fa risolvere l'effetto **B**, poi gira la carta a faccia in giù. Le Carte Ricompensa girate a faccia in giù non sono più disponibili per i giocatori.

ACQUISTO

Un giocatore, durante la Fase Azione del proprio Turno e prima o dopo aver risolto una qualsiasi Azione, può dichiarare di eseguire la **Manovra Acquisto** spendendo dei Crediti. Per farlo deve scegliere una Carta Ricompensa disponibile e scartare un numero di Segnalini



Alternativamente, eseguendo una Manovra Acquisto, un giocatore può scartare **4**  per ottenere 1 Informazione Parziale di un tipo a scelta dalla Riserva, come indicato sulla Plancia Firewall.



PREPARAZIONE AVANZATA

Questo paragrafo fornisce le regole avanzate per la preparazione di una partita di **THE BREACH**, in modo da poter creare la propria partita personalizzata.

:/PREPARAZIONE DATABASE

SELEZIONARE LE STANZE

I giocatori possono determinare casualmente le Stanze da utilizzare per la partita oppure sceglierle di comune accordo. La dimensione del Database resta invariata in base al numero di giocatori.

Si consiglia di utilizzare coppie di Stanze con lo stesso nome e di rispettare il numero di Stanze Vuoto in base alla dimensione del Database: **3 Stanze Vuoto per Database 3x3** oppure **4 Stanze Vuoto per Database 4x3**.

POSIZIONARE VARCHI

Mescolare i Segnalini Varco  e posizionarli casualmente agli angoli del Database col lato che mostra il valore di Priorità rivolto verso il basso. Girare poi i Varchi col valore di Priorità rivolto verso l'alto.

DISTRIBUIRE LE INFORMAZIONI

È possibile distribuire le Informazioni nei Nodi in modo casuale invece di seguire gli schermi nel capitolo PREPARAZIONE. Per farlo associare casualmente una lettera **A, B, C** e **D** a ciascun un tipo di Informazione: **Bio, Scienza, Crypto** e **Politica**.

Di seguito è mostrato il numero di Segnalini Informazione (Intere  e Parziali ) da selezionare per ciascun Tipo in accordo al numero di giocatori. La colonna **X** indica il numero necessario di **Segnalini Informazione Vuoti**. I segnalini così selezionati devono essere girati a faccia in giù, mescolati e poi collocati nei Nodi del Database. Infine rivelare tutti i Segnalini Informazione e rimuovere quelli Vuoti.

| GIOCATORI | | 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 |

:/PREPARAZIONE FIREWALL

SELEZIONARE GLI I.C.E.

I giocatori possono scegliere casualmente o di comune accordo tra quelli disponibili un I.C.E. per ciascuna categoria: Bot , Cacciatore  e Guardiano .

SELEZIONARE LA DIFFICOLTÀ

Nel capitolo PREPARAZIONE è indicato di posizionare tutti i Tracciati I.C.E. sul lato **A**.

Ciascuno di questi Tracciati presenta sul retro il lato **B**, che incrementa l'efficacia del Firewall e rende il gioco più sfidante. I giocatori scelgono di comune accordo quali Tracciati posizionare sul lato A o B in base al livello si sfida che preferiscono.

- **Tracciato  B:** avanza più velocemente il Tracciato del Guardiano e aumenta il numero di Bot in gioco.



- **Tracciato  B:** incrementa più velocemente il valore del Dado Firewall e aumenta il numero di Cacciatori in gioco.



- **Tracciato  B:** anticipa l'ingresso del Guardiano e aumenta il numero di I.C.E. Bot e Cacciatori in gioco.



COMPENDIO

Di seguito sono riportate definizioni utili e terminologia di gioco.

/A

ABILITÀ - Le Abilità permettono di eseguire le Azioni ad esse collegate e ne determinano l'efficacia.

-  = valore di Movimento/ Azione Muovere.
-  = valore di Attacco/Azione Attaccare.
-  = valore di Difesa/ Azione Schermare.

AGGANCIARE - Alcuni componenti possono essere Agganciati a un modello: questo significa che la loro parte concava (la base nel caso di un modello o il Segnalino stesso nel caso dei Segnalini Schermo, ad esempio) diventa adiacente alla base di un altro modello per la sua integrità. Quando questo accade, il componente è definito **Agganciato**.

Tutti i componenti agganciati a un modello sono considerati parte di quel modello ed eseguono ogni movimento insieme ad esso, tranne se diversamente specificato. Un modello Agganciato ad un altro modello può essere mosso indipendentemente dal modello a cui è Agganciato. Se questo accade, il modello che muove non è più considerato Agganciato e la sua base va staccata da quella del modello alla quale era agganciata.

Ad un modello con base rotonda possono essere Agganciati fino ad un **massimo di 3 componenti**. Se un effetto sta per Agganciare un componente oltre al terzo ad un modello di questo tipo, quell'effetto è ignorato. Fino ad un **massimo di 1 componente** può essere Agganciato ad un modello con base a mezzaluna. Se un effetto sta per Agganciare un componente aggiuntivo ad un modello di questo tipo, quell'effetto è ignorato.

Quando un modello diventa disconnesso o viene collocato direttamente in una Stanza diversa dalla propria, i componenti ad esso Agganciati non sono più considerati Agganciati a quel modello e rimangono nella Stanza in cui si trovano (nel caso siano modelli) o vengono scartati (nel caso siano segnalini).

AVATAR  - La rappresentazione del giocatore nel Database.

AVANZAMENTO TRACCIATO  /  /  - questo effetto indica di far avanzare di uno spazio il Cubo I.C.E. sul tracciato corrispondente.

AZIONE - Il giocatore nel proprio Turno può eseguire un numero di Azioni pari al valore di Click  della propria CPU. Quando esegue un'Azione il giocatore risolve l'effetto di quell'Azione.

- | | | |
|---|---|---|
|  Muovere |  Sviluppare |  Infettare |
|  Attaccare |  Configurare |  Log-Out |
|  Schermare | | |

AZIONE GRATUITA  - Le Azioni gratuite sono indicate dal simbolo  prima dell'icona di quell'Azione. Un'Azione gratuita non si conteggia per il numero di Azioni che è possibile eseguire nel proprio Turno, non consuma un Click , e può essere eseguita anche al di fuori del proprio Turno, se indicato. Un'Azione gratuita deve essere eseguita quando ottenuta. Nel caso di Muovere, Attaccare o Schermare, non spostare Cubi Codice sui propri Riquadri. Nel caso di Sviluppare non deve essere pagato il costo aggiuntivo.

AZZERA MINACCIA  - Questo effetto permette di rimuovere il Segnalino Virus dall'indicatore Minaccia sulla propria Interfaccia.

/B

BOT  - La categoria di I.C.E. di bassa potenza.

BREACHER  - Alter ego del giocatore nel gioco, rappresentato dalla Carta Breacher.

APRIRE BRECCIA  - questo effetto è spiegato in dettaglio nel paragrafo dei **Cheat** a pagina 34. Ciononostante può essere risolto anche grazie ad effetti di gioco differenti dai Cheat (ad esempio grazie all'effetto di una Carta Malware).

/C

CACCIATORE  - La categoria di I.C.E. di media potenza.

CARTA DESCRIZIONE - Mostra le caratteristiche peculiari dell'I.C.E. rappresentato su di essa.

CHEAT - Un bonus attivabile da un Avatar grazie ai Cubi Sviluppo. Un Avatar deve poter scartare **1** Cubo Sviluppo nella Casella Cheat corrispondente per attivare un Cheat e risolverne l'effetto.

CLICK  - Questo valore determina il numero di Azioni che possono essere eseguite da un Avatar durante la Fase Azione del proprio Turno.

COLLEGATE - Due Stanze che hanno due Collegamenti aperti adiacenti tra di esse o una Breccia tra di esse sono considerate Collegate. I modelli nel Database possono muovere esclusivamente tra Stanze Collegate, tranne se diversamente specificato.

COLLEGAMENTO - Ciascuna Stanza ha quattro Collegamenti, uno per ciascun lato. I Collegamenti possono essere aperti o chiusi.

COLLOCARE - Alcuni effetti di gioco permettono di collocare un modello in una Stanza. Se quel modello si trova già nel Database, quel modello viene rimosso per poi essere immediatamente collocato nella Stanza bersaglio. Collocare non è considerato un movimento.

CONFIGURAZIONE  - Determina il numero di Azioni Configurare che il giocatore può eseguire nella Fase Configurazione del proprio Turno.

CONNESSO - Un modello è definito connesso se si trova in una qualsiasi Stanza del Database.

CREDITO  - Un giocatore può ottenere questi segnalini Eliminando gli I.C.E. o tramite altri effetti. Nel proprio Turno un giocatore può scartare Segnalini Credito per ottenere una Carta Ricompensa.

CUBO CODICE  - Questi cubi rappresentano l'efficacia di un Avatar nel Database e determinano i valori delle sue Abilità. I cubi di diverso colore rappresentano Movimento , Attacco  e Difesa . L'icona  rappresenta un Cubo Abilità di qualsiasi colore.

CUBO SVILUPPO - Un Cubo Sviluppo permette al giocatore di preparare un Cheat. All'inizio della partita sono posizionati nelle Caselle Sviluppo. A seguito di un'Azione **Sviluppare** [🏠] un Cubo Sviluppo viene spostato in una Casella Cheat per rendere pronto quel Cheat.

/D

DADO FIREWALL - Il suo valore indica l'efficienza del Firewall. Questo valore aumenta durante la partita, con un limite massimo di **8**.

Ciascun I.C.E. ha valori di 🛡️ e 🛡️ pari al più basso valore tra il Dado Firewall e la Forza di quell'I.C.E. Se un effetto aumenta il valore del dado oltre **8**, quell'effetto è ignorato.

DADO INFEZIONE 🦠 - Deve essere lanciato quando viene eseguita l'Azione **Infettare** [🦠]. Il risultato del lancio determina l'esito dell'Azione e potrebbe generare effetti del Firewall.

DISCONNESSO 🛑 - Un modello è definito disconnesso quando non si trova in una Stanza del Database. Un Avatar disconnesso va collocato sullo Spazio Riconnessione dell'Interfaccia giocatore, mentre un I.C.E. disconnesso va collocato nella Riserva.

DROP - Uno o più effetti che ottiene un Avatar quando Elimina un I.C.E. Il Drop è riportato nel riquadro dedicato sulla Carta Descrizione di quel I.C.E.

/E

EFFETTO ALTERNATIVO ⚠️ - questa carta può essere utilizzata con un effetto alternativo a quello indicato quando viene utilizzata in una modalità di gioco differente dalla Modalità Competitiva. L'effetto alternativo specifico è spiegato nelle regole della Modalità.

EFFETTO PERICOLOSO - Sono effetti che mostrano la dicitura "X: Y". L'effetto **X** costituisce una penalità che il Firewall infligge al giocatore prima di poter eseguire l'effetto **Y**. Ad esempio incrementare il valore di Minaccia (!) del proprio Avatar oppure assegnare 1 🛡️ del Firewall al proprio Avatar. Gli effetti pericolosi sono presenti in vari componenti di gioco come nei Cheat, negli Sviluppi o nelle Carte Malware.

ELIMINATO - Un modello è Eliminato quando un modello nemico ne provoca la disconnessione. Eliminare un I.C.E. fa ottenere il Drop.

ELUDERE 🛡️ - Una volta per Azione Attaccare [🔪] un Avatar può scegliere di Eludere per ignorare 1 Virus che sta per essergli assegnato da quell'Attacco. Per farlo il giocatore deve spostare 1 Cubo Difesa 🛡️ dal Riquadro Abilità Difesa al riquadro successivo seguendo le frecce.

ENTRARE - Un modello entra in una Stanza quando **muove** in una Stanza grazie al proprio movimento o quando **viene mosso** da altri effetti. Un modello che si colloca/viene collocato o viene schierato in una Stanza non è considerato entrato in quella Stanza.

ESEGUIRE - Dopo che un modello dichiara di eseguire un effetto deve applicare tutti i passaggi di quell'effetto. Il giocatore sta eseguendo un effetto finché la procedura è in corso. Una volta che tutti i passaggi previsti per quell'effetto sono stati applicati allora l'effetto è considerato risolto.

/F

FORZA - Determina i valori massimi di Attacco 🛡️ e Difesa 🛡️ di tutti i modelli I.C.E. dello stesso tipo. Vedi Dado Firewall.

FIREWALL 🛡️ - Il Firewall è l'entità che gestisce i Nemici. Se un Cubo I.C.E. su un Tracciato raggiunge una casella in cui è presente questa, incrementare di **1** il valore del Dado Firewall.

/G

GITTATA ⬅️➡️ - Indica la distanza massima misurata in Stanze tra cui è possibile scegliere il bersaglio di Attacchi o altri effetti. Se non diversamente specificato la gittata di un Attacco o effetto è 0, cioè deve essere scelto un bersaglio nella Stanza in cui si trova il modello che esegue l'Attacco. La distanza si conta attraversando Stanze Collegate.

GUARDIANO 🛡️ - La categoria di I.C.E. più potente. Il suo scopo è rimuovere i Varchi per far terminare la partita prima della vittoria di un Breacher. Ogni effetto che Elimina o Disconnette un Guardiano è ignorato.

/I

I.C.E. - Sono i programmi disposti a difesa del Database, che agiscono sotto il controllo del Firewall e sono i nemici degli Avatar. Esistono tre categorie di I.C.E.: Bot 🤖, Cacciatore 🎯 e Guardiano 🛡️.

IGNORARE - Alcuni effetti o regole di gioco consentono di ignorare altri effetti. Un effetto ignorato non provoca conseguenze sul bersaglio che lo ha ignorato; se viene ignorato un segnalino, come un **Segnalino Virus** 🦠, questo viene scartato.

INFORMAZIONE 📄 - Raccogliere questi Segnalini è lo scopo di ogni Breacher. Le Informazioni sono di quattro tipi (colori) e possono essere Parziali o Complete. Le Informazioni sono custodite nei Nodi del Database e nella riserva. Quando un giocatore ottiene un'informazione la colloca sempre nella casella libera più a sinistra del proprio Hard Disk, aumentando i Click 🖱️ e le Configurazioni ⚙️ a sua disposizione. Due Informazioni Parziali dello stesso tipo equivalgono a una Informazione Completa di quel tipo.

/M

MALWARE 🦠 - Sono carte a disposizione dei giocatori che forniscono effetti unici e peculiari del proprio Avatar/Breacher. Sono nascoste agli altri giocatori e ogni giocatore ha un limite di 4 carte di questo tipo nella propria mano.

I tre tipi di Carte Malware sono:

Tattica
Missione
Programma.

MANOVRA - Una Manovra è un effetto che il giocatore deve eseguire o sceglie di eseguire secondo le modalità descritte dalla manovra specifica. Una Manovra non è un'Azione e non consuma un Click 🖱️. Le Manovre nella Modalità Competitiva sono:

Acquisto (vedi pagina 36)

Eludere (vedi pagina 31)

Riconnessione (vedi pagina 24)

MODELLO - Un modello è la rappresentazione fisica di un personaggio nel gioco.

MOVIMENTO - I modelli possono muovere nel Database attraverso diversi tipi di movimento: i più comuni sono l'**Azione Muovere** [➡️] (solo Avatar) e **Scorrimento** ➡️.

Un modello "muove" quando esegue movimenti secondo la propria volontà.

Un modello **viene mosso** quando esegue movimenti secondo la volontà di altri giocatori o del Firewall. Un Avatar che **viene mosso** non deve scartare il **Segnalino Schermo** 🖥️ agganciato al proprio modello.

/N

NEMICO - Per un giocatore, i modelli e gli effetti considerati Nemici sono quelli controllati da un altro giocatore o dal Firewall. Per il Firewall, i modelli e gli effetti considerati Nemici sono quelli controllati dai giocatori.

/O

ORIENTAMENTO - L'orientamento di una Stanza definisce la sua rotazione di 90° all'interno del Database, che deve sempre rispettare lo schema previsto dello stesso. L'orientamento di una Stanza è scelto dal giocatore che la Rivela e può variare durante la partita a causa di effetti. Quando questo avviene, eventuali Breccie su di essa non ruotano.

OTTIENI CUBO CODICE  - Il giocatore ottiene 1 Cubo Codice di un colore a scelta, o di un colore specifico se l'icona è colorata (, , , ) e lo colloca sul Riquadro Abilità del colore corrispondente.

/P

PUSH  - Un Push è lo spostamento di un Cubo Codice da un Riquadro di una Scheda Avatar a un altro a esso collegato tramite frecce.

/R

RILANCIA DADO INFEZIONE  - questo effetto permette, dopo aver lanciato il Dado Infezione, di rilanciare il dado e applicare il nuovo risultato al posto del precedente.

RIMUOVI VIRUS  - questo effetto permette di rimuovere 1 Virus  del Firewall  assegnato al proprio Avatar.

RIQUADRO CACHE  - Identifica il riquadro nella Scheda Avatar che non ha un'Abilità associata. I Cubi Codice in questo riquadro non hanno valore.

RIQUADRO ABILITÀ - Uno dei riquadri di una Scheda Avatar che può contenere Cubi Codice per determinare il valore dell'Abilità associata.

RISERVE - Le riserve sono di due tipi:

- **Comune:** dove vanno riposti tutti i componenti di gioco che non si trovano nel Database previsti per la partita in corso.
- **Personale:** dove ogni giocatore ripone componenti (ad esempio, Segnalini) che accumula nel corso della partita.

RESISTENZA - Indica il numero minimo di Virus che devono essere assegnati ad un I.C.E. per poterlo Eliminare.

RISOLVERE - Vedi Esequire.

RICONNESSIONE - La procedura di Riconnessione consente di collocare il proprio Avatar disconnesso nel Database, in una Stanza adiacente a un Varco o a un proprio Segnalino Virus in un Nodo.

/S

SCHIERARE - Tramite questo effetto un I.C.E. disconnesso viene collocato in una Stanza e diventa connesso.

SCORRIMENTO  - Permette a un I.C.E. di muovere dalla Stanza in cui si trova in una Stanza a essa Collegata. Permette ad un Avatar di muovere dalla Stanza in cui si trova in una Stanza **Rivelata** a essa Collegata; una volta risolto questo effetto, se l'Avatar ha un Segnalino Schermo  agganciato, deve scartarlo.

SEGNALINO - Questi elementi di gioco sono rappresentati da segnalini:

Varco ;
Informazione Intera  / Informazione Parziale ;
Ricerca ;
Credito ;
Schermo ;
Password;
Virus .

SPAZIO RICONNESSIONE - Un Avatar è collocato su questo Spazio della propria Interfaccia quando è Disconnesso.

SPOSTA VARCO   - Questo effetto permette di spostare un Varco  a propria scelta. Il varco deve essere posizionato adiacente al bordo esterno di una qualsiasi Stanza in cui non è già presente un Varco.

STANZA - L'elemento di gioco che rappresenta una delle parti di cui è composto il Database e che presenta collegamenti alle altre Stanze aperti o chiusi. Una Stanza è definita Oscurata quando mostra il proprio lato senza effetto oppure Rivelata quando mostra quello con il proprio effetto. Se una Stanza Rivelata diventa una Stanza Oscurata a causa di un effetto di gioco seguire le seguenti regole:

I modelli e i Segnalini Virus che si trovavano sul lato Rivelato della Stanza vanno collocati sul lato Oscurato della Stessa Stanza.

I Segnalini Schermato rimangono agganciati ai modelli.

Tutti gli altri segnalini che si trovavano sul lato Rivelato vengono scartati.

SUBROUTINE - Un gruppo di uno o più effetti eseguiti da un I.C.E. quando questo viene attivato.

/V

VIRUS - I Virus del Firewall (neri) sono considerati proprietà del Firewall. I Virus di un colore sono considerati proprietà del giocatore associato a quel colore. Ogni volta che un giocatore assegna Virus ad un modello oppure colloca Virus su un componente di gioco deve utilizzare i Virus del proprio colore.

APPENDICE

:/MODALITÀ ADDESTRAMENTO

Benvenuto nella modalità Addestramento Breacher! Qui puoi allenarti con i nostri simulatori di programmi I.C.E..

All'inizio della partita i giocatori possono decidere di utilizzare questa Modalità per semplificare la gestione degli I.C.E. applicando le seguenti modifiche.

- Quando una Carta Attivazione deve essere risolta come descritto a pagina 29, il modello attivato esegue la Subroutine Rapida presente sulla propria Carta Descrizione invece che le Subroutine elencate sulla Carta Attivazione appena rivelata le quali, in questa modalità, vengono completamente ignorate.
- La modalità Addestramento influenza i Bot  e i Cacciatori , mentre le Carte Attivazione Guardiano sono risolte normalmente.

:/MODALITÀ SOLITARIO

Questa Modalità permette di giocare in solitario. Dopo aver eseguito la Preparazione per 1 giocatore, utilizzare le regole della Modalità Competitiva, tranne per i seguenti punti:

- Quando viene rivelata una Carta Attivazione, l'Avatar del giocatore è l'unico bersaglio possibile.
- Nel Turno del Firewall il giocatore deve rivelare **1 Carta Attivazione** anche se il proprio Avatar è **disconnesso**. In questo caso gli I.C.E.  o  non devono essere attivati, mentre il Guardiano  esegue le sue subroutine se possibile. Gli Avanzamenti dei Tracciati I.C.E. devono sempre essere risolti.

- Se un I.C.E. deve essere **schierato** mentre l'Avatar è Disconnesso il modello deve essere collocato, se possibile, in una Stanza adiacente a un Nodo Tracciato del giocatore; altrimenti, collocarlo in una qualsiasi Stanza a scelta dal giocatore.
- Le Carte Malware con l'icona **Effetto Alternativo**  influenzano altri giocatori e perdono efficacia in questa Modalità. Queste carte possono essere giocate nella Fase Azione del proprio Turno con l'effetto: **Esegui 3** .
- Il giocatore **vince** se completa il proprio Obiettivo prima che il Firewall ponga fine alla partita.

:/MODALITÀ DEATHMATCH

La Modalità Deathmatch segue tutte le regole della Modalità Competitiva e introduce nuove preparazioni per il Database, che favoriscono l'interazione fra i giocatori.

1-2 GIOCATORI



3 GIOCATORI



4 GIOCATORI



:/ICONE

 Azione Muovere

 Azione Attaccare

 Azione Schermare

 Azione Infettare

 Azione Sviluppare

 Azione Configurare

 Azione Log-Out

 Scorrimento

 Valore di Movimento/Punto Movimento

 Valore di Attacco

 Valore di Difesa

 Cache

 Push

 Ottieni 1 Cubo Codice di qualsiasi colore

 Ottieni 1 Cubo Codice Attacco

 Ottieni 1 Cubo Codice Movimento

 Ottieni 1 Cubo Codice Difesa

 Valore di Click

 Valore di Configurazione

 Schermo

 Varco

 Apri Breccia

 Ricerca

 Carta Malware

 Virus

 Rimuovi Virus

 Eludere

 Minaccia

 Azzera Minaccia

 Gittata

 Credito

 Disconnesso

 Avatar

 Breacher

 I.C.E. Bot

 I.C.E. Cacciatore

 I.C.E. Guardiano

 Avanzamento Tracciato 

 Avanzamento Tracciato 

 Avanzamento Tracciato 

 Dado Infezione

 Informazione Intera

 Informazione Parziale

 Firewall

 Rilancia Dado Infezione

 Sposta Varco

 Effetto Alternativo

RICONOSCIMENTI

Project Director: Fernando Armentano

Game Designer: Michele Morosini

Sviluppo: Leonardo Romano, Diego Fonseca, Andrea Colletti, Joco Game Studio

Editing: Leonardo Romano, Luca Bernardini, Diego Fonseca

Lead Graphic Designer: Paolo Scippo

Graphic Design: Paolo Scippo, Diana Maranzano, Jonata Benvenuti

Art Directors: Andrea Colletti, Fernando Armentano

Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Eleonora Lisi, Simone Murgia, Antonio De Luca

3D Artists: Paolo Scippo, Federico Fieni

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptor: Tommaso Incecchi

Web Editor: Emiliano Caretti

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

Playtesters: Alessandro Angelini, Alessio Mecca, Alice Sabatini, Andrea Chiarvesio, Andrea Schiariti, Andrea Vella, Beto Caprera, Chiara Spagnoletto, Daniele Samele, Daniele Vendittozzi, Fabio Perroni, Flavio Galmacci, Francesco Granitto, Francesco Pica, Gabriele Macchioro, Gaia Monteforte, Gianni Punzo, Giovanni Giuliani, Giovanni Milani, Giulia Marchese, Giuliano Polverari, Leonardo Romano, Lorenzo Meucci, Luca Benedetti, Luca Francescangeli, Luca Noschese, Luca Perra, Luigi De Feo, Pasquale Carotenuto, Pietro Caruso, Sid Neri, Sofia Alterio.



THE BREACH

Regolamento v.1.0

©2023 Ludus Magnus Studio

Tutti i diritti riservati

www.ludusmagnusstudio.com