

HACKER

REGOLE DEL GIOCO

Personificate una persona superdotata in informatica che utilizza il suo computer col fine di piratare dei conti bancari (un po' in giro per il mondo) e si riempie le tasche.

C'è un solo problema: non siete soli!!

Il denaro che riuscite a recuperare è all'interno di uno dei vostri conti bancari, che non è al riparo degli attacchi degli altri giocatori non meno dotati di voi. Sarete abbastanza furbi da proteggervi dei virus avversari e abbastanza discreti in modo tale che i vostri virus rimangano letali?

Numero di partecipanti: da 3 a 7.

Durata: circa 20 minuti.

Età: a partire da 9 anni.

MATERIALE

Questo gioco è composto da 55 carte e 42 banconote.

Ci sono 42 banconote del valore "1" e "2" o "3"

Ciascuno dispone delle carte seguenti del proprio colore (tra questi rosso, verde, blu, giallo, marrone, rosa e infine viola, che viene utilizzato solo se i giocatori sono 7):

- 4 virus se i giocatori sono 5 o 6 fino a 7; o 3 virus per 3 o 4 fino a 7 giocatori;
- 1 carta pirata
- 3 carte Conti bancari.

SCOPO DEL GIOCO

Essere il giocatore più ricco alla fine del quarto giro del gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve un set di carte di uno stesso colore compresi i 4 virus (3 in caso di 3, 4 o 7 giocatori), una carta pirata, 3 carte conti bancari. I set di carte non utilizzate vengono riposte nella scatola.

Ogni giocatore posiziona davanti a sé la carta "Pirata" del suo colore.

I 4 (o 3) virus devono essere tenuti in mano.

Tutte le carte "conti" sono mescolate poi posizionate faccia in su al centro della tavola in disordine.

La sola restrizione: devono essere accessibili a tutti e non devono essere coperte da una carta conto.

Le banconote vengono mescolate e distribuite a 2 a 2 a ciascun giocatore il quale le deve subito ripartire nei conti (Cfr. "Accreditare un conto").

Il resto delle banconote è posizionato a mazzetti nella banca (Cfr. Banca).

LA BANCA

A turno i giocatori andranno a piratare la banca. La banca non si trova sul tavolo da gioco. La banca può essere (a seconda di dove vi troviate): un altro tavolo, una sedia, il pavimento, un armadietto.

Deve essere visibile però a tutti i giocatori; è su questa che le pile di banconote vengono poste. La banca è generalmente 3 o 4 metri lontano dal tavolo da gioco così le partite saranno più intense.

APRIRE UN CONTO

Quando un giocatore riceve una o più banconote, non può tenerle lì vicino, deve aprire immediatamente uno dei suoi conti. Le banconote sono posizionate sotto una o più delle sue carte conto (che siano o no attaccati da un virus avversario). Una volta posizionati sotto una carta possono essere viste in ogni momento ma unicamente dal possessore del conto.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO DI GIOCO

Durante il primo turno, il primo giocatore è estratto a sorte. Per ogni nuova partita il giocatore che inizia cambia seguendo il senso orario.

Una partita è composta da due fasi:

- la pirateria e l'infezione;
- la protezione.

LA PIRATERIA

Partendo la primo giocatore ciascuno seguendo il proprio turno e seguendo il senso orario, i giocatori lasciano uno per uno il tavolo da gioco per andare a piratare la banca. Finché il giocatore non è tornato dal suo pirateggio gli altri devono stare attorno al tavolo.

Il pirata una volta arrivato alla banca prende la prima banconota del mazzetto e poi torna al suo posto attorno al tavolo. Ha tutto il diritto comunque di fare il tragitto all'indietro se lo desidera, è comunque consigliato. Durante il suo spostamento gli altri giocatori non hanno il diritto di nascondergli la tavola. Una volta tornato, il giocatore successivo può partire a fare il pirateggio. Il giro finisce quando tutti hanno piratato una volta la banca.

L'INFEZIONE

Durante tutta la fase di pirateggio i giocatori hanno diritto di infettare i conti degli avversari con virus che hanno in mano. Per questo è sufficiente posizionare il virus con il dorso nascosto sul conto di un avversario. L'obiettivo è di riuscire a piazzare il proprio virus senza che i giocatori presi di mira se ne accorgano. Si può piratare un giocatore che è andato alla banca o un giocatore sbadato. Non ci sono limiti al numero di virus infettanti un medesimo conto. (e possono essere infettati da più giocatori). Una volta che un virus è stato piazzato, è non è possibile spostarlo o riprenderlo in mano.

LA PROTEZIONE

Nel momento in cui l'ultimo giocatore è tornato al suo posto non si può più infettare. I virus rimanti non potranno più essere giocati. La fase di protezione si gioca sempre in senso orario e partendo dal primo giocatore se nessun conto dello stesso non è stato ancora attaccato, non ha bisogno di proteggersi e si passa quindi al giocatore successivo.

Altrimenti sceglie in che ordine risolvere la protezione dei suoi conti attaccati.

Il vostro computer è equipaggiato di un antivirus che permette di sbarazzarsi di ogni virus che attacca. Per ogni virus che attacca a partire dall'inizio della pila dovrete indicare una persona attorno al tavolo. Se il virus appartiene alla persona

indicata avete parato l'attacco e il virus ritorna al suo proprietario. In caso contrario, se avete sbagliato, chi ha il virus può volere una delle banconote del vostro conto a sua scelta. Se non sono rimaste alcune banconote disponibili, i virus restanti sono messi da parte con il dorso capovolto, e saranno resi ai loro proprietari solo alla fine del giro.

I giocatori che sono riusciti a saccheggiare il conto devono allora aprire metterli immediatamente nei loro conti prima di procedere. Il giro finisce quando tutti sono protetti. Tutti i virus che sono stati messi da parte, vengono riconsegnati e un nuovo giro può cominciare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude alla fine della quarta manche: ogni giocatore recupera tutte le banconote accumulate nei suoi tre conti. Il punteggio totale di un giocatore è pari alla somma del valore delle banconote. Il giocatore che ha più soldi ha vinto la partita.

REGOLE AVANZATE

Interferenza magnetica

Per il quarto e ultimo giro del gioco, capovolgete tutti i conti col dorso nascosto lasciandole al loro posto. Sarà più difficile ricordarsi a quale giocatore appartiene quel conto. Non perdetevi di vista i vostri conti: se giocate una banconota sotto un conto avversario, tanto peggio per voi!

Crittografia

Alcune banconote permettono di proteggere il conto nel quale sono posizionate in funzione del loro valore:

-valore 1: ogni carta di questo tipo nel conto fornisce un punto di "crittografia" (banconota col lucchetto chiuso)

- valore 2: nessuna modifica

-valore 3: ogni carta di questo tipo annulla 1 punto di crittografia (banconota col lucchetto aperto)-

Durante la fase di protezione, per ogni punto di crittografia che il giocatore possiede, scarta un virus dorso nascosto che attacca il suo conto senza doverlo indovinare.

Scarta il virus partendo dall'inizio del mazzo. Se ne restano ancora dopo questo virus, il giocatore dovrà proteggersi normalmente, indovinando a chi appartengono.

DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

1) Posso giocare due virus contemporaneamente sullo stesso conto avversario?

No, però è possibile:

-giocare due virus uno dopo l'altro su uno stesso conto (pescandoli uno alla volta);

- giocare due virus su due conti diversi in uno stesso momento.

2) Cosa fare se per errore ho fatto movimenti sul conto avversario?

Peggio per voi!!! Fa parte del gioco, e succede regolarmente, soprattutto quando si gioca con la variante "interferenza magnetica".

3) Ho attaccato il mio conto, cosa devo fare?

Non è grave, non ha alcun effetto, avete solo perso l'opportunità di attaccare un conto avversario con questo virus.

4) C'è un modo per non mostrare agli altri giocatori il numero dei miei virus rivelati al momento della protezione?

Certo, il modo più semplice è di posare sotto la sua carta pirata tutti i virus che sono scoperti durante questa fase.