



HACK TRICK

A game by József Dorsonczky



COMPONENTS

3 map tiles, 18 code cards, 20 virus markers, 6 Bitcoin markers.

OBJECTIVE

You are a hacker completing missions for money and reputation. Your mission is to infect with your virus markers all three servers of a main axis (3-5-7, 1-5-9, 8-5-2, 4-5-6), or all three Northern, Eastern, Southern or Western servers (8-1-6, 6-7-2, 4-9-2, 8-3-4), or destroy one with a triple attack (three markers on the same server).



Ex.: Three on the main axis



All three Western



Three on the same server

SET UP

- Form the map (game board) and give each player a set of 10 virus markers.
- The dealer shuffles the code cards, deals a hand of 4 cards to his opponent and 3 to himself and flips 2 next to the board – **these two cards are removed from this game.** The remaining cards will form the draw deck.
- The player with 4 cards places a card face up (below the board), starting a **row**.
- Both players announce the sum of their hands and the game begins.

Starting layout

Both players have a hand of 3 cards and 10 markers, the drawing deck is next to the board (above), the 2 removed cards next to it and below the board the card that starts the row.

Removed Cards

Spying Icon



Note: both announce the sum of their hand.

GAMEPLAY

Starting with the dealer, players alternately choose one of the following two actions:
PLAY A CARD (A) or **DRAW A CARD (B)**.

A) PLAYING A CARD

Place a card to the end of the row (slightly overlapping the last), then sum the last two cards in the row and place one of your virus markers on that server (infecting it). **The played card must be different than the last card in the row** – you cannot continue a 0 with a 0, a 1 with a 1, a 2 with a 2 and so on.

- If there are already one or two opposing markers on the server that you are infecting, capture the opposing markers and place them next to the board, in your spy zone. Capturing is a tactical element, which helps you get useful information about your opponent (see later).
- If on that server there is already one of your markers, you leave it there, increasing the number of your markers on that server (with 3 markers on the same server you win the game).



Red plays a 2 and infects server nr. 3 (sum of the last two cards, $1+2=3$), immediately captures his opponent's markers and places them in his spying zone.



Your action doesn't end after placing a virus marker. You can choose to pay one of your **own markers** (place it on the two removed cards, it is also removed from the game) and announce *Hack* or *Firewall* to influence your opponent's next turn. You can also choose to say *Pass*, sparing your marker and ending your turn immediately.

- **Hack:** Force your opponent to play a card – he can't draw in the next turn.
- **Firewall:** Protects you from your opponent's "Hack" for the next turn. He can draw, he can play a card, but he cannot force you to play a card in your next turn. Hack and Firewall have an effect only in the opponent's next turn.

Example: Red plays a 2 and infects server nr.3 (previous image), then announces Hack. Yellow must play a card even if he has only one card in his hand and will remain without cards. If Yellow would have finished his previous turn with Firewall, Red could not have forced him to play.

B) DRAWING A CARD

If you have less than 4 cards in your hand and you are not forced to play a card (by Hack), you can draw a card (this way strengthening your hand). **Only one exception:** you are forced to play a card, but you only have the same cards as the last one in the row. Because you cannot play that, you show your hand and draw a card.

If the draw deck runs out, the dealer keeps the last card of the row on the table and shuffles the rest forming a new draw deck. **Attention**, the 2 cards removed at the beginning of the game are still out.

EXTRA ACTION: SPYING

With each captured marker you obtain a **spying action**.

More capturing means more spying actions. This is an extra action and you decide in which of your turns you will use it (until then you keep them in your spy zone):



- At the beginning of your turn (**before choosing an action**), you can pay a captured marker (place it on the two removed cards, it is also removed from the game) and ask the sum of your opponent's hand. Your opponent must announce the sum of his hand.

END OF THE GAME

The player who infects all three servers of a main axis, or all three Northern, Eastern, Southern or Western servers, or places three markers on the same server, wins the game. The game also ends if one of the players runs out of markers before having a winning combination. The player who ran out of markers loses immediately.

MATCH PLAY



A match game consists of multiple games, until someone reaches **3 points** (Bitcoins). For the first game select one to be the dealer, afterwards the winner of the previous game becomes the dealer. Each game starts with an empty board (players take back their markers) and repeat the set-up from step 2. The winner receives 1 point (Bitcoin).

THE BIG VIRUS MARKER

One of the 10 virus markers is bigger than the rest. This is used the same way as the other markers – it can be placed, it can be captured, used for spying. The only difference is at scoring: if it was part of the „winning three” and it wasn't placed last, the player receives an extra point (as a success fee).



Author: József Dorsonczky, **Illustrator:** Csaba Gálfi

© 2017, Oveco SRL – Mind Fitness Games. All rights reserved.
1 December 1918 Street, nr 7, 535600 - Odorheiu Secuiesc, Romania.
E-Mail: info@mind-fitness.ro, Phone: +40 733 059 371

HACK TRICK

Ein Spiel von Jozsef Dorsonczky



SPIELMATERIAL

3 Spielplanteile, 18 Code-Karten, 20 Virus-Marker, 6 Bitcoin-Marker.

SPIELZIEL

Als Hacker erledigst du Aufträge für Geld und Ruhm. Deine Mission ist es, mit deinen Virus-Markern alle drei Server auf einer der Hauptachsen (3-5-7, 1-5-9, 8-5-2, 4-5-6) oder alle drei Server im Norden, Osten, Süden oder Westen (8-1-6, 6-7-2, 4-9-2, 8-3-4) zu infizieren oder einen Server durch einen Dreifach-Angriff (drei Marker auf demselben Server) zu zerstören.



Drei auf der Hauptachse



Drei im Westen



Drei auf demselben Server

SPIELAUFBAU

- Setzt den Spielplan zusammen und nehmt euch je ein Set bestehend aus 10 Virus-Markern.
- Der Startspieler mischt die Code-Karten, gibt seinem Mitspieler 4 Karten, sich selbst 3 Karten und legt 2 Karten offen neben dem Spielplan aus – **diese zwei Karten werden aus dem Spiel entfernt**. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel.
- Der Spieler mit 4 Karten legt eine Karte offen unterhalb des Spielplans ab und beginnt somit eine **Reihe**.
- Beide Spieler sagen die Summe ihrer Handkarten an und das Spiel beginnt.

Aufbau zu Beginn

Beide Spieler haben 3 Handkarten und 10 Marker. Der Nachziehstapel liegt oberhalb des Spielplans. Die 2 entfernten Karten liegen daneben und unterhalb des Spielplans liegt die Karte, mit der die Reihe beginnt.

Entfernte Karten

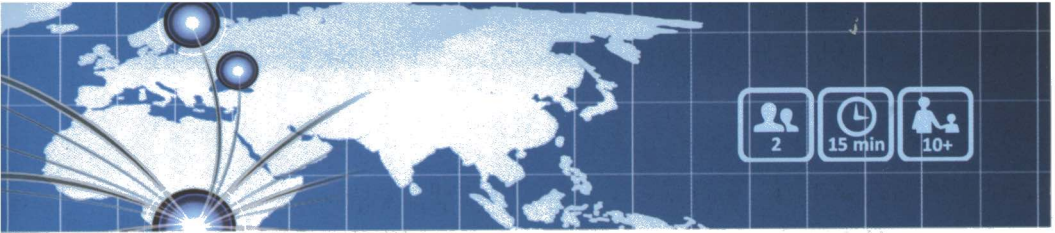


Spiionage-Symbol



Hinweis: Beide Spieler sagen die Summe ihrer Handkarten an.





Deine Aktion ist nach dem Legen des Virus-Markers noch nicht beendet. Du darfst einen deiner **eigenen Marker** abgeben (lege ihn auf die beiden aus dem Spiel entfernten Karten, er ist dann ebenfalls aus dem Spiel) und sage Hack oder Firewall an, um den nächsten Zug deines Gegners zu beeinflussen. Alternativ kannst du passen, wodurch du einen Marker sparst und deinen Zug beendest.

- **Hack:** Zwingt deinen Gegner, in seinem nächsten Zug eine Karte zu spielen – er darf keine Karte ziehen.
- **Firewall:** Schützt dich in der nächsten Runde vor dem Hack deines Gegners. Er darf eine Karte ausspielen oder ziehen, aber er kann dich nicht dazu zwingen, in deinem nächsten Zug eine Karte auszuspielen. Hack und Firewall haben nur jeweils im nächsten Zug deines Gegners einen Effekt.

Beispiel: Rot spielt eine 2 aus und infiziert Server Nr. 3, dann sagt Rot einen Hack an. Gelb muss in seinem Zug eine Karte ausspielen, auch wenn Gelb nur noch eine Karte auf der Hand hält und anschließend keine Karte mehr hat. Hätte Gelb seinen vorherigen Zug mit Firewall beendet, hätte Rot ihn nicht zum Ausspielen der Karte zwingen können.

B) EINE KARTE ZIEHEN

Hast du weniger als 4 Karten auf der Hand und wurdest nicht durch einen Hack zum Ausspielen einer Karte gezwungen, darfst du eine Karte ziehen (und dadurch die Auswahl deiner Handkarten verbessern). **Einzige Ausnahme:** Du wurdest gezwungen, eine Karte auszuspielen, deine letzte Handkarte ist jedoch die gleiche Karte, die schon am Ende der Reihe ausliegt. Weil du diese nicht ausspielen darfst, zeigst du deine Handkarte und ziehst eine Karte nach.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, bleibt die letzte Karte der Reihe auf dem Tisch und der Geber mischt die übrigen Karten zu einem neuen Stapel. **Hinweis:** Die beiden zu Beginn aus dem Spiel entfernten Karten kommen nicht in das Spiel zurück.



SONDERAKTION: SPIONIEREN

Mit jedem übernommenen Marker erhältst du eine **Spionage-Aktion**. Mehr Übernahmen bedeuten daher mehr Spionage-Aktionen. Du darfst selbst entscheiden, in welchen deiner Züge du diese Sonderaktion verwendest (solange behältst du die Marker in deiner Spionage-Zone):

- Zu Beginn deines Zuges (**bevor du eine Aktion wählst**) darfst du einen übernommenen Marker abgeben (lege ihn auf die beiden aus dem Spiel entfernten Karten, er ist dann ebenfalls aus dem Spiel) und nach der Summe der Handkarten deines Gegners fragen. Dein Gegner muss die Summe seiner Handkarten ansagen.

SPIELENDE

Wer zuerst alle 3 Server einer Hauptachse oder alle 3 Server im Norden, Osten, Süden oder Westen infiziert oder 3 Marker auf denselben Server legt, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler keine Marker mehr hat, bevor er eine Gewinnkombination legen konnte. Dieser Spieler verliert sofort.



WETTKAMPF

Im Wettkampf spielt ihr mehrere Spiele, bis ein Spieler **3 Punkte** (Bitcoins) erreicht hat. Im ersten Spiel wählt ihr einen Geber aus. In den folgenden Spielen wird jeweils der Gewinner des vorherigen Spiels neuer Geber. Jedes Spiel beginnt mit einem leeren Spielfeld (ihr erhaltet eure Marker zurück) ab dem zweiten Schritt des Spielaufbaus. Der Gewinner erhält 1 Punkt (Bitcoin).

DER GROSSE VIRUS-MARKER

Einer der 10 Virus-Marker ist größer als die anderen. Er wird genau wie alle anderen verwendet – er kann übernommen und für die Spionage eingesetzt werden. Er wird jedoch anders gewertet. Ist er Teil der 3er-Gewinnkombination und wurde nicht als letzter Marker gelegt, erhält der Spieler einen Extrapunkt (als Belohnung).