

STÉPHANE VACHON

HACKTIVITY

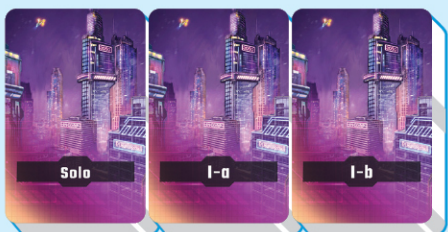
VOLUME 1.0



RÈGLES de BASE

Matériel

3 paquets à ouvrir



6 paquets À NE PAS OUVRIR



56 cartes
Personnage



4 cartes
Pare-feu



1 carte
Pare-feu
Solo



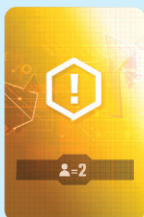
8 cartes Aide
(4 anglaises,
4 françaises)



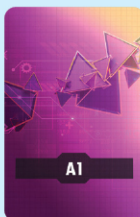
1 carte
Expérimentale
du DrPower



1 livret Scénarios



12 cartes
Alerte
(=2, =3, =4)



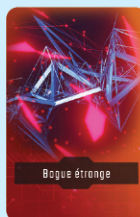
43 cartes
Anomalie
(A1, A2, A3, A4)



4 cartes
Alpha



1 carte
Interdiction



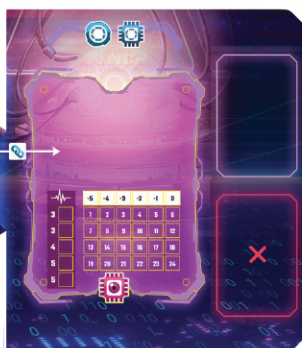
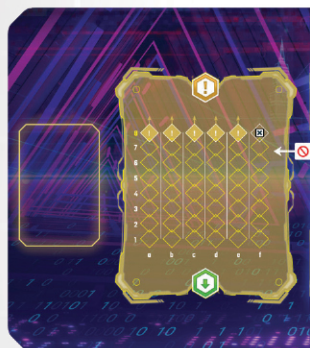
1 carte
Bogue
étrange



12 cartes
Solo



1 livret Règles de base



1 plateau en 3 sections



4 cartes Défausses

1 marqueur rouge

3 marqueurs de Programme

4 marqueurs Bloc de données

1 marqueur mauve

1 marqueur de Charge

1 marqueur crâne

5 marqueurs Pare-feu

4 marqueurs Cyberchaînes

6 marqueurs Alerte

Introduction

Le terre a bien changé. La technologie est omniprésente, si bien que les gens se greffent volontiers des implants cybernétiques afin d'améliorer leurs capacités. Le monde réel est dominé par la robotique.

Internet a également grandement évolué pour devenir le cyberspace : un lieu virtuel aux multiples possibilités. On y accède à l'aide d'implants et d'écrans holographiques.

Toutefois, depuis quelques années, le cyberspace est menacé. Un nouveau type de virus a commencé à infecter la toile, mais les informations disponibles à son sujet sont floues.

Vous avez rejoint une agence clandestine nommée V.E.X., qui combat ce nouveau virus. Vous êtes encore en formation, mais celle-ci se termine bientôt. Vous êtes impatient d'être affecté à votre première mission.

Virus



Un nouveau type de virus a été découvert dans le cyberspace. Ce virus est polyvalent et se divise en sous-catégories : les **anomalies**. Ces dernières sont constituées de blocs de données corrompues. La destruction de ces blocs élimine complètement les anomalies.

Détruire les anomalies n'est pas chose facile, car elles se tiennent en amas et passent à l'attaque lorsque vous les rencontrez. Les cartes à dos mauve représentent des anomalies. Ces cartes sont néfastes et dangereuses.

Personnages



Chaque joueur incarne un avatar qui possède le paquet de cartes Personnage qui y est associé. Ces cartes sont bénéfiques. Elles représentent vos programmes informatiques qui permettent de détruire les blocs de données et ainsi éliminer les anomalies.

Toutefois, lorsque vous êtes dans le cyberspace, votre avatar peut transporter un nombre limité de programmes. Chaque personnage possède entre 13 et 15 cartes qui ne serviront qu'une seule fois dans le scénario. Faites-en bon usage.



Livrets de jeu

Hackivity comprend 1 livret Règles de base et 1 livret Scénarios. Vous devez d'abord lire le livret Règles de base avant d'ouvrir le livret Scénarios.

Scénarios

Le jeu est divisé en 6 scénarios. Chaque scénario comprend un préambule pour vous plonger dans l'ambiance du jeu.

But du jeu

Tous les joueurs devront travailler en équipe pour compléter les deux objectifs principaux :

1. Isoler ou désactiver toutes les cartes Anomalie (virus) du scénario en cours.
2. Éliminer la carte sur l'écran Critique.

Sachez que les scénarios possèdent des conditions de victoire additionnelles que vous devrez réunir afin de réussir votre mission.

Réussite ou échec d'une mission

Lorsque vous parvenez à réunir toutes les conditions de victoire de votre scénario, vous remportez la partie. Vous pourrez alors passer au scénario suivant. Vous aurez à lire la suite de l'histoire, ouvrir un nouveau paquet de cartes et assimiler de nouvelles règles.

Crédits

Producteur
Stéphane Vachon

Auteur
Stéphane Vachon

Illustrateurs
Alice Malvisi,
Tejnder Singh

Direction artistique et graphisme
Stéphane Vachon

Testeurs

Julien Avy, Antoine Lefebvre,
Guillaume Coursol, Valérie Spino, Catherine Watts Cowan,
Maxime Gauthier, Jimmy Dorion, Martin Dupuis, Dany Tessier,
Geneviève Dupuis, Michel Ouimet, Martin Cassel, Rick Digger,
Jean Latreille, Mathieu Levesque,
et mon fils que j'aime : Olivier Vachon

Réviseurs

Mathieu Lesveque, Maryse Hébert-Lemire,
Sébastien Aubut, Jean-Philippe Auclair, Nicolas Ghanty,
Geneviève Stébenne, Anh Tú Tran

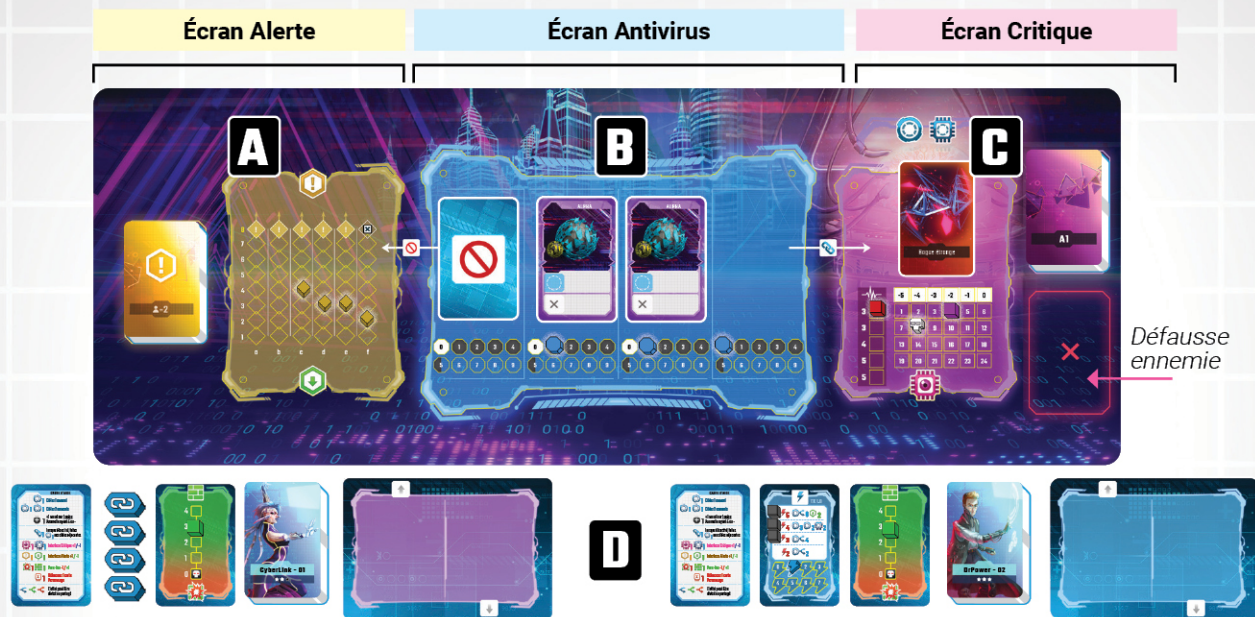
Conçu par



© 2023 Acolyte
293, 14^e Avenue
Deux-Montagnes (Québec) J7R 3W5
CANADA

www.acolyte-games.com

Mise en place du 1^{er} scénario (visuel pour 2 joueurs)



A. Écran Alerte

L'écran Alerte détermine la furtivité de votre groupe dans le secteur infecté. Vos actions pourraient créer des interférences et ainsi attirer des anomalies supplémentaires. Vous devez donc surveiller attentivement les marqueurs.

1. Placez les marqueurs aux emplacements suivants, selon le nombre de joueurs de votre groupe :

- À 1 ou 2 joueurs, placez un total de 4 : c4, d3, e3 et f2.
- À 3 joueurs, placez un total de 5 : b3, c2, d2, e2 et f1.
- À 4 joueurs, placez un total de 6 : a2, b1, c2, d1, e1 et f1.

2. Placez les cartes Alerte (jaunes) suivantes, face cachée, selon le nombre de joueurs de votre groupe. Elles représentent les anomalies supplémentaires qui ne sont pas encore dans votre secteur.

- À 1 ou 2 joueurs, placez un paquet de cartes Alerte =2.
- À 3 joueurs, placez un paquet de cartes Alerte =3.
- À 4 joueurs, placez un paquet de cartes Alerte =4.

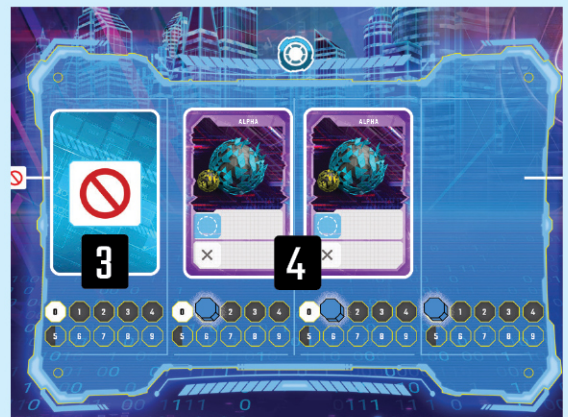


B. Écran Antivirus

L'écran Antivirus vous permet d'isoler les anomalies afin d'éviter qu'elles causent trop de dégâts. Vos cartes Personnage vous permettront de désactiver les virus lorsque ceux-ci sont posés sur cet écran.

3. À 1 ou 2 joueurs, placez la carte dans la première zone (rectangle). Cette zone sera bloquée.



4. Placez 2 cartes Alpha avec le à 1. Il s'agit du nombre de blocs de données de l'anomalie (points de vie). Les cases vides auront un à 0.





C. Écran Critique







L'écran Critique représente une menace que vous devez éradiquer. L'écran s'adapte à chacun de vos scénarios.

5. Placez la carte Bogue étrange (rouge). Il s'agit de la menace à éradiquer pour votre premier scénario.

6. Placez le  sur la 1^{re} case 3 de la section du Niveau de tension (.

7. Le  détermine le niveau d'infection du Bogue étrange.

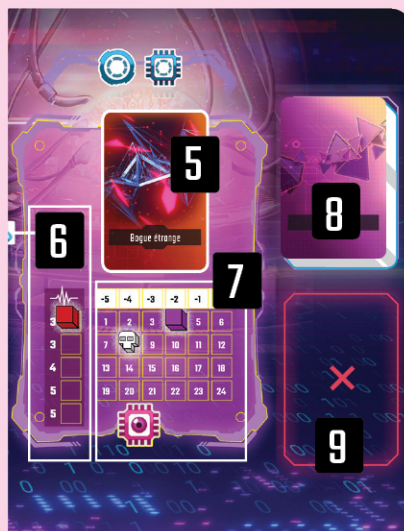
Le  détermine la limite à ne pas franchir.

- À 1 ou 2 joueurs, placez le  sur la case 4 et le  sur la case 8.
- À 3 joueurs, placez le  sur la case 6 et le  sur la case 12.
- À 4 joueurs, placez le  sur la case 8 et le  sur la case 16.

8. Prenez les cartes Anomalie (mauves) selon le nombre de joueurs, mélangez-les et placez-les, face cachée, aux endroits indiqués. Ce sont des cartes néfastes que vous devez désactiver pour remporter la partie.

- À 1 ou 2 joueurs, prenez **A1** et **A2**.
- À 3 joueurs, prenez **A1**, **A2** et **A3**.
- À 4 joueurs, prenez **A1**, **A2**, **A3** et **A4**.

9. Lorsque les anomalies seront désactivées, elles seront placées dans cette défausse.



D. Paquets Personnage



Chaque joueur choisit un paquet Personnage parmi les 4 disponibles.




Le nombre d'étoiles blanches sur les cartes Personnage indique leur niveau de complexité.



De plus, l'ordre dans lequel vous jouerez est prédéterminé par votre personnage. Référez-vous au dos des cartes Personnage.

Prenez place autour de la table selon l'ordre de vos personnages. Mélangez votre paquet Personnage et placez-le devant vous.



10. Placez votre carte Pare-feu avec un  sur la case 3. Cette carte permet de vous protéger contre les attaques des anomalies.

11. Placez la carte Défausses à droite de votre paquet Personnage (côté bleu ou mauve, à votre choix). Lorsque vous jouerez des cartes Personnage, vous les placerez ici.

12. Si vous choisissez **DrPower**, placez la carte Expérimentale, face visible, à gauche de votre carte Pare-feu. Placez-y les  et le  tel qu'indiqué.




Cette carte ajoute des options flexibles et uniques au personnage de DrPower.

13. Si vous choisissez **CyberLink**, placez 4  à gauche de votre carte Pare-feu. Ces jetons auront des effets de réaction en chaînes contre les anomalies.



14. Placez une carte Aide sur la table ou gardez-la dans votre main.

Si vous jouez en **mode solo** :

I. Remplacez votre carte Pare-feu par celle du mode solo qui est graduée de 0 à 5 et placez le  à 5.

II. Choisissez 2 paquets Personnage et mélangez-les pour constituer un seul paquet.

III. Prenez les 2 cartes **Solo-X** de chacun des personnages que vous avez choisis. Ajoutez-les à votre paquet et mélangez toutes les cartes.

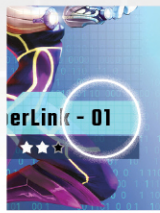
IV. Prenez les 2 cartes **Solo-A**, ajoutez-les au paquet Anomalie et mélangez toutes les cartes pour constituer un seul paquet.

V. Remettez les cartes **Solo-B** dans la boîte.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs vagues composées chacune de 2 phases.

À chaque phase, les joueurs jouent à tour de rôle dans un ordre déterminé. Le joueur qui incarne CyberLink joue toujours en premier, suivi de DrPower, puis de BLAAST!! et enfin d'ArTeMis.



Ordre de jeu

Phases d'une vague

1. Piochez


À tour de rôle, chaque joueur pioche des cartes de son paquet Personnage et/ou Anomalie pour construire sa main.


2. Jouez

À tour de rôle, chaque joueur joue de 1 à 2 cartes. La phase prend fin lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

Description des phases

1. Piochez


À tour de rôle, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal au Niveau de tension () inscrit à gauche de l'écran Critique.

Au début d'une partie, le  est placé sur la première case 3 de l'écran Critique. Cela signifie que chaque joueur doit piocher 3 cartes.

Les cartes à piocher peuvent provenir du paquet Personnage du joueur, du paquet Anomalie ou d'une combinaison des deux paquets. Les cartes ainsi piochées sont posées devant chaque joueur, face cachée, sur la table.

Lorsque tous les joueurs ont pioché leurs cartes, ils peuvent les regarder simultanément et les garder en main.



Exemple : Vous jouez une partie à 3 joueurs et le  du Niveau de tension est à 3 : les joueurs doivent donc piocher 3 cartes cette vague-ci.

*Maria incarne CyberLink. Ce personnage possède le chiffre 01, ce qui signifie que Maria est la première à jouer son tour. Elle décide de piocher 1 carte de son paquet Personnage et 2 cartes du paquet Anomalie. **Elle les place sur la table devant elle, face cachée, sans les regarder.***

Tom incarne DrPower. Il joue en deuxième. Il pioche 3 cartes de son paquet Personnage.

Ève incarne ArTeMiS et elle est la dernière à jouer. Elle pioche 3 cartes du paquet Anomalie.

Maintenant que tous les joueurs ont fait leur choix, ils peuvent regarder leurs cartes en même temps et les garder en main.

Gestion des paquets

Les cartes Personnage se trouvant sur la carte Défausses ne seront jamais mélangées pour reconstituer un paquet. Cela signifie que les cartes que vous jouerez ne seront utilisées qu'une fois durant une partie.

Si vous n'avez plus de carte Personnage, vous ne pourrez piocher que des cartes Anomalie (cartes néfastes). Il faut donc bien choisir les cartes à piocher.

Dernière vague

Durant la dernière vague, il est possible que certains joueurs ne puissent pas piocher le nombre de cartes correspondant au Niveau de tension. Dans ce cas, discutez avec votre groupe et distribuez les cartes Anomalie restantes comme vous le désirez. Il se peut que certains joueurs aient moins de cartes que d'autres.

2. Jouez

Les joueurs jouent cette phase à tour de rôle.

Vous devez jouer de 1 à 2 cartes de votre main.

La phase prend fin lorsque tous les joueurs n'ont plus de carte en main, ce qui signifie que tous les joueurs doivent jouer toutes leurs cartes.

Si vous n'avez plus de carte en main, passez simplement votre tour.

Exemple : Au début de la phase, Maria (CyberLink) joue 2 cartes. Elle termine son tour. Tom, puis Ève, jouent chacun 1 carte, à tour de rôle.

*La phase 2 **n'est pas terminée**, car les joueurs ont encore des cartes en main.*

Maria amorce un tour. Comme elle ne lui reste que 1 carte, elle doit la jouer. Tom, et Ève jouent encore une seule carte.

*La phase 2 **n'est pas terminée**, car certains joueurs ont encore des cartes en main.*

C'est au tour de Maria à jouer, mais elle passe son tour, car elle n'a plus de carte en main. Tom, puis Ève jouent leur dernière carte chacun.

*Les joueurs n'ont plus de cartes en main. La phase 2 **est terminée.***


Terminez la partie

S'il reste encore des cartes dans le paquet Anomalie ou dans un des paquets Personnage, amorcez une nouvelle vague en deux phases.

Lorsque les paquets Personnage et le paquet Anomalie sont tous vides et que vous n'avez plus de cartes en main, la partie est terminée. Consultez les objectifs de votre scénario pour savoir si vous avez gagné ou perdu la partie.

Comment jouer les cartes Solo


Ces nouvelles cartes Solo ajouteront des éléments imprévus à votre partie. Elles se jouent comme des cartes standards, mais vous devez les placer dans la défausse ennemie lorsqu'elles sont résolues.


Attention : Les cartes Solo-X ne sont **pas** considérées comme des cartes Personnage. Vous ne pouvez donc pas défausser l'une de ces cartes pour résoudre l'effet de .

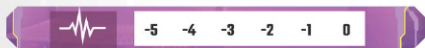
L'écran Critique

L'écran Critique s'adapte selon le scénario.

Pour votre première partie, placez la carte Bogue étrange sur l'écran mauve.


Le  déterminera le niveau d'infection du Bogue étrange.


Votre objectif est de réduire l'infection en déplaçant le  jusqu'à une case blanche (0 à -5) avant la fin de la partie.



Progression de l'infection


L'activation d'un  fait augmenter le .

Exemple : Vous jouez une carte Anomalie qui active  2.


Le  est augmenté de 2 cases sur l'écran Critique.




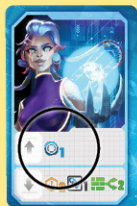
Diminution de l'infection

Pour réduire le , vous devez activer l'icône du  ou du .






Exemple : Vous jouez une carte Personnage qui active  1.

Le  est diminué de 1 case sur l'écran Critique.



Point de rupture

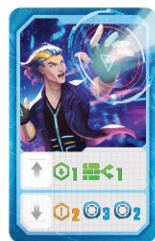
Lors de la mise en place, le  placé sur l'échelle détermine le niveau à ne pas franchir. Si le  atteint la case contenant le , vous perdez la partie.

Carte Personnage

Chaque joueur possède un paquet unique constitué de 13 à 15 cartes Personnage.

Attention : Les joueurs peuvent changer de personnage lors d'un prochain scénario.

À la phase 2 (Jouez), vous pouvez choisir de jouer une de vos cartes Personnage en main. Chaque carte vous offre une alternative : activer la série d'icônes du haut ou activer la série du bas, mais jamais les deux.



Option du haut

Option du bas

Pour jouer une carte Personnage, vous devez d'abord la poser dans l'une des deux défausses devant vous. Si vous la placez dans la défausse du haut, vous activez l'option du haut. Si vous la placez dans la défausse du bas, vous activez l'option du bas.

Défausse du haut - Défausse du bas



Après avoir défaussé la carte, résolvez les effets des icônes dans l'ordre (de gauche à droite).



Différence entre les options

L'option du bas est généralement plus puissante que l'option du haut. Par contre, elle active des icônes néfastes. C'est donc à vous de gérer votre niveau de risque.

Attention : Une fois que vous avez placé une carte dans une des deux défausses, ce choix est définitif : il n'est plus possible de changer de défausse.

Exemple : Vous choisissez l'option du bas de la carte Personnage présentée.

1. Placez-la d'abord dans la défausse du bas.




2. Activez les icônes dans l'ordre : icône  1 puis icône  3.








Cartes Pare-feu



Naviguer dans les secteurs infectés du cyberspace est dangereux. Heureusement, vous êtes protégés par de puissants pare-feu contre les attaques des anomalies.



L'icône  représente votre pare-feu personnel. Dans le scénario 1, chaque joueur commence avec le  à  3.

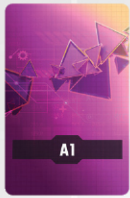
Les cartes Anomalie peuvent vous attaquer en vous infligeant des . Chaque point de  abaisse le  de 1 case sur votre pare-feu.

Exemple : Vous avez subi  1 à cause d'une carte Anomalie. Vous devez abaisser le  de 1 case sur votre carte Pare-feu.

Si le  de votre carte Pare-feu descend à 0 , vous n'êtes plus protégé. Vous êtes automatiquement expulsé du cyberspace; vous et votre équipe perdez la partie.



Cartes Anomalie



Ces cartes sont des virus néfastes. Votre objectif est de jouer ces cartes afin de les désactiver.

Jouer une carte Anomalie

Tout comme les cartes Personnage, les cartes Anomalie vous offrent une alternative : activer la série d'icônes du haut ou activer la série du bas, mais jamais les deux.



← Catégorie d'anomalie

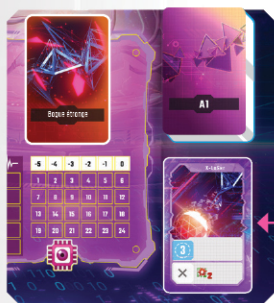
← Désactivation

← Autodestruction

Autodestruction

Lorsque vous jouez une carte Anomalie, si vous choisissez l'option du bas, l'anomalie active son mode d'autodestruction : elle est aussitôt désactivée, mais vous subissez les contrecoûts. Résolez toutes les icônes de l'option du bas dans l'ordre et placez la carte dans la défausse ennemie.

Il s'agit de la façon la plus simple de se débarrasser des anomalies, mais c'est également celle qui cause le plus d'effets néfastes.



← Défausse ennemie

Exemple : Vous choisissez l'option du bas de la carte Anomalie présentée.

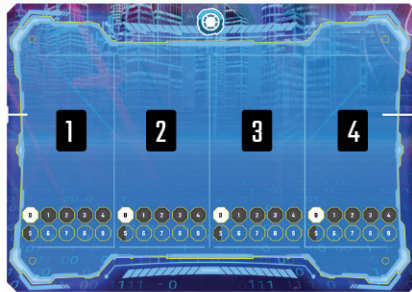
1. Placez la carte Anomalie dans la défausse ennemie.

2. Activez l'icône  2.

À noter : Les icônes du jeu sont décrites à la dernière page de ce livret.

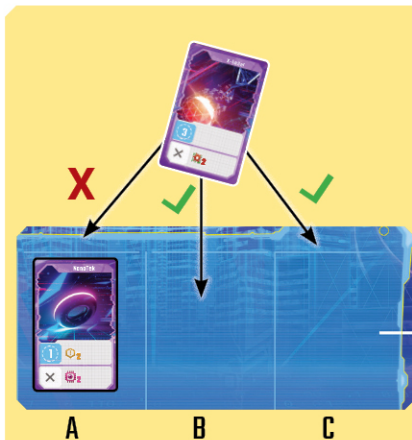
Isolation des anomalies

Le plateau principal contient l'écran Antivirus capable d'isoler les anomalies afin que vous puissiez les désactiver.



Chaque grand rectangle (1, 2, 3 et 4) est un zone qui peut contenir une seule carte Anomalie. Vous ne pouvez donc isoler qu'un nombre limité d'anomalies.

Si vous choisissez l'option de désactivation (option du haut), placez la carte Anomalie dans une zone libre de l'écran Antivirus et activez les icônes du haut, s'il y a lieu.



Exemple : Vous choisissez d'activer l'option du haut de la carte Anomalie présentée. Vous ne pouvez pas placer votre carte dans la zone A puisqu'elle est déjà occupée. Seules les zones B et C sont libres.


Attention : Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, la première zone contient une **carte Interdiction** qui empêche d'y poser une carte Anomalie.



Vous n'aurez donc que 3 zones disponibles au lieu de 4.

Les cartes Anomalie possèdent un chiffre représentant le nombre de blocs de données dont chaque anomalie est constituée.



Lorsque la carte Anomalie est placée sur l'écran Antivirus, avancez-le  d'un nombre de cases égal au nombre de blocs inscrits sur la carte.

Exemple : Vous placez cette carte sur l'écran Antivirus.


1. Avancez-le  de 4 cases.



2. Activez les icônes  1.



Attention : Certaines anomalies chaotiques peuvent s'attaquer entre elles ou vous donner des bonus. Sachez en tirer avantage.

Attaquer




L'icône de  vous permet d'attaquer une carte Anomalie ou la carte Bogue étrange.


L'icône  vous oblige à attaquer la carte Bogue étrange, tandis que l'icône  vous offre la possibilité de choisir d'attaquer une carte Anomalie ou la carte Bogue étrange.



Lorsque vous avez   côte à côte, vous devez attaquer 2 cibles différentes.



Désactiver une carte Anomalie



Lorsqu'une anomalie est posée sur l'écran Antivirus, elle est isolée et devient vulnérable.

À votre tour, si vous activez  1 et que vous choisissez d'attaquer une anomalie, réduisez de 1 case le  associé à cette anomalie. Lorsque le  atteint la case 0, l'anomalie est désactivée. Placez alors cette carte dans la défausse ennemie. Vous libérez ainsi une zone!

 X = Attaquez de X une carte Anomalie ou la carte Bogue étrange. Vous devez attaquer une seule et unique cible.

  X = Attaquez de X et divisez les attaques sur plusieurs cibles, dont les cartes Anomalie et/ou la carte Bogue étrange. Vous pouvez également attaquer une seule cible.

 3  1 = Vous devez attaquer 2 cibles différentes.

Exemple : Vous pouvez attaquer une anomalie de  3 et la carte Bogue étrange  1.

Cartes Alpha



Les cartes Alpha sont des anomalies de départ. Elles seront placées sur l'écran Antivirus lors de la mise en place d'un scénario.

Leur nombre de blocs de données sera déterminé par le scénario.

Les cartes Alpha peuvent être désactivées comme toute autre carte Anomalie.

Blocs de données supplémentaires



Certaines anomalies ont la capacité de créer des blocs de données.

Lorsque vous activez l'icône **+** d'une carte Anomalie, vous augmentez de **1** case le **+** d'une autre carte Anomalie déjà présente sur l'écran Antivirus. Vous pouvez choisir l'anomalie selon certaines conditions :

- Si vous avez **+** **+**, vous devez choisir 2 anomalies différentes.
- Seules les anomalies ayant de **1** à **4** **+** peuvent recevoir l'effet du **+**.

*Exemple : Vous activez un **+**.*

*L'anomalie 1 est déjà à **+**5 : elle ne peut pas recevoir de **+**.*

*Toutefois, l'anomalie 2 est à **+**4 : elle peut recevoir un **+**.*



- Si vous activez **+** **2** (ou plus), vous devez choisir une anomalie capable d'augmenter le **+** de 2.
- Si aucune anomalie ne peut être choisie, l'effet de l'icône **+** est annulé.
- À noter que la carte Bogue étrange n'est pas une carte Anomalie et ne peut être affectée par l'icône **+**.

Écran Alerte

L'écran Alerte détermine le degré de furtivité du groupe dans votre secteur.

Certains de vos puissants programmes créent des interférences pouvant attirer des anomalies. Vous devez donc gérer les interférences que vous générez.



L'écran Alerte comprend **6 colonnes** et **8 rangées**. Il ne peut y avoir qu'un **+** par colonne. Lors de la mise en place du jeu, le nombre de **+** est adapté selon le nombre de joueurs dans votre groupe.

Lorsque vous jouez des cartes qui activent des **!**, vous faites monter le **+** de la colonne la plus à gauche de l'écran Alerte.

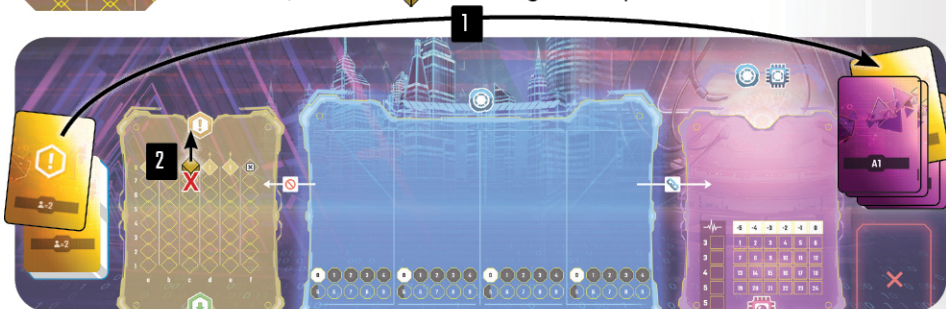
Les **+** font descendre le **+** de la colonne la plus à gauche. Si vous ne pouvez pas descendre davantage le **+**, vous perdez l'effet du **+**.

Activer une alerte



Lorsqu'un **+** atteint la **rangée 8**, vous activez une alerte.

1. Prenez la première carte du paquet Alerte et placez-la environ au centre du paquet Anomalie. Vous aurez une anomalie supplémentaire à désactiver.
2. Ensuite, retirez le **+** de la **rangée 8** du plateau.



Comment jouer une carte Alerte

Les cartes Alerte sont semblables aux cartes Anomalie. Leur dos est jaune et elles peuvent être relativement puissantes ou très dérangeante.

Lorsque vous en piocher une, jouez-la comme une anomalie normale.

Activer **!** 2 ou plus

Si votre **+** est à **7** et que vous devez appliquer **!** **2**, la colonne suivante sera affectée.

Si vous retirez tous les **+** de l'écran Alerte, tous les joueurs sont éjectés du réseau et vous perdez la partie.

*Exemple : Vous jouez une carte ayant **!** 2.*

*Le **+** le plus à gauche est à **8**.*

*1. Vous activez d'abord un seul **!** : avancez le **+** de **1**, activez une alerte et retirez le **+**.*

*2. Vous activez ensuite le deuxième **!** en avançant le **+** de la colonne suivante.*

Attention : Vous pouvez descendre jusqu'à la rangée 1. Toutefois, vous ne pouvez pas faire réapparaître un **+** qui a été retiré.

Activer une alerte à la dernière vague

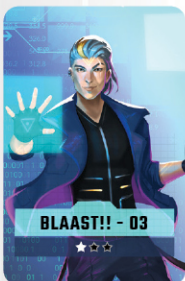
Lorsque les paquets Personnage et Anomalie sont vides et que vous n'avez plus de carte en main, la partie est terminée.

Toutefois, lors de la dernière vague de la partie, si tous les paquets sont vides et qu'un joueur active un **!** qui active une alerte et ajoute une carte Alerte, vous devez jouer une vague supplémentaire, car le paquet Anomalie n'est plus vide.


Pouvoir spécial des personnages

Certaines cartes Personnage possèdent des icônes uniques. Voici de l'information utile sur les personnages que vous incarnerez :

BLAAST!!



Ce personnage utilise des logiciels permettant de dupliquer des programmes.

BLAAST!! possède une carte avec l'icône .



Placez d'abord la carte sur la défausse du haut ou du bas. Puis dupliquez l'effet de n'importe quelle carte Personnage

visible placée sur le dessus d'une défausse du haut ou du bas (y compris la carte d'un autre joueur). Les cartes cachées ne sont pas accessibles.

L'option du haut et du bas de cette carte sont identiques.

ArTeMiS



Ce personnage peut cibler plusieurs anomalies à la fois.



Contrairement aux autres personnages, ArTeMiS ne possède pas


d'icônes spéciales. En revanche, ce personnage est polyvalent. De plus, ses cartes permettent de gérer davantage l'écran Alerte, ce qui n'est pas le cas de tous les personnages.



CyberLink






Ce personnage crée des cyberchaînes au sein d'un amas d'anomalies afin de les désactiver plus facilement.



Lorsque vous activez l'icône , placez un de vos 






sur une carte Anomalie sur l'écran Antivirus. Une anomalie peut contenir plusieurs .

Lorsque l'anomalie sera désactivée, appliquez  1 aux premiers ennemis de gauche et de droite (même s'il y a une zone vide entre les ennemis). Puis, remettez le  dans votre réserve.

Certaines cartes Anomalie




présentent un . Vous n'aurez pas besoin d'y poser un . Lorsque l'anomalie est désactivée, elle fera le même effet qu'un .


Une anomalie présentant un  peut contenir également des  : dont les effets sont cumulatifs.

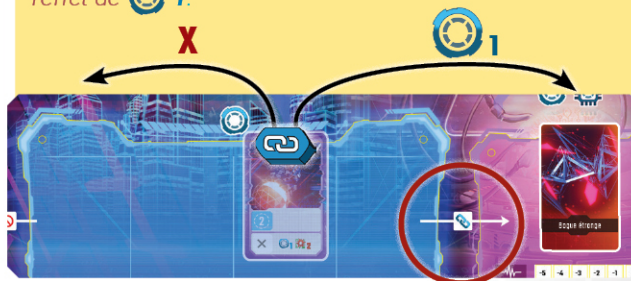
Exemple 1 : Vous avez placé 2  sur l'anomalie du centre. Lorsqu'elle sera désactivée, appliquez  2 aux premiers ennemis de gauche et de droite ( 1 par ). Remettez les 2  dans votre réserve.



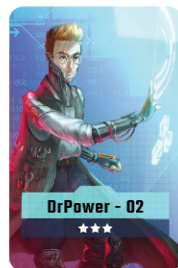
Exemple 2 :

1. Une anomalie ayant 1  ou  1 peut faire  1 à la carte Bogue étrange s'il est le premier ennemi à sa droite, car l'écran Antivirus est lié à l'écran Critique à droite.



2. S'il n'y pas d'ennemi à gauche, vous perdez l'effet de  1.




DrPower



Ce personnage possède un implant cybernétique expérimental qui doit être rechargé avant d'être utilisé. L'implant permet d'activer différents programmes pour désactiver les anomalies.

Les cartes de DrPower possèdent des icônes  qui permettent de charger l'implant. Lorsque vous activez cette icône, avancez le  sur l'échelle de charge.


L'icône  signifie que vous devez reculer le .

À la phase 2 (Jouez), durant votre tour, vous pouvez dépenser des  pour activer un ou plusieurs des 4 programmes :


Choix de 4 programmes




Échelle de charge

- Les 3 premiers programmes ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie. Retirez le  associé à chaque programme après utilisation.
- Le dernier programme peut être utilisé autant de fois que désiré. Toutefois, il s'avère moins puissant.

Attention : Activer un de ces programmes ne compte pas comme une carte jouée. Vous pouvez activer un programme avant ou après avoir joué une carte. L'important, c'est de le faire durant votre tour.

Exemple : Le  sur l'échelle de charge est à la case 6. Vous activez le premier programme :

- 1. Reculez le  de 5 cases sur l'Échelle de charge.*
- 2. Retirez-le .*
- 3. Activez les icônes  6 et  2.*


Le  est maintenant placé sur la case 1 de l'échelle de charge. Le premier programme n'est plus disponible pour le reste de la partie.

Communication

Puisque c'est un jeu coopératif, nous suggérons fortement aux joueurs de discuter entre eux et de coordonner leurs actions.

Règles de communication

1. Il est interdit de révéler vos cartes à un autre joueur sans les avoir jouées sur la table.
2. Pour jouer une carte, vous devez la poser dans une défausse ou sur le plateau. Une fois posée, vous ne pouvez pas revenir en arrière.
3. Vous pouvez communiquer à vos coéquipiers les icônes présentes sur vos cartes, mais vous ne pouvez pas divulguer le chiffre inscrit à côté des icônes.

Exemple : Vous avez une carte avec  1. Vous dites à vos coéquipiers que vous pouvez cibler faiblement une anomalie.

La règle d'or pour pirater

Si vous ne pouvez activer l'effet d'une icône, vous l'ignorez tout simplement.

Exemples :

- N'activez pas de s'il n'y a pas d'anomalie sur l'écran Antivirus.
- N'activez pas de s'il n'y a que des anomalies de 5 ou plus sur l'écran Antivirus.
- N'activez pas si vous n'avez plus de cartes Personnage en main ni dans votre paquet.
- N'activez pas si votre carte Pare-feu est au maximum.

Comment gérer l'excédent?

En revanche, si un ou est activé et excède la limite permise de la cible, l'effet s'active jusqu'à cette limite.

Exemple : Une anomalie avec 3 peut subir 5, mais 2 seront perdus.

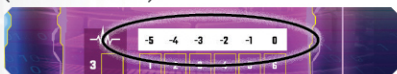
Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes Personnage et Anomalie ont été jouées.

Conditions de victoire

Pour remporter la partie d'un scénario, vous devez remplir toutes les conditions de victoire énumérées ci-dessous :

- avoir vidé le paquet de cartes Anomalie et les paquets Personnage, puis avoir terminé la vague. Cela signifie que, lorsque les paquets sont vides, les joueurs doivent également avoir joué toutes leurs cartes en main; et
- le doit être sur la case 0 ou moins (case blanche).



Réussite d'un scénario

Si vous remplissez toutes les conditions de victoire, vous remportez la partie. Vous pouvez jouer le scénario suivant.

Lisez la suite de l'histoire du prochain scénario. Vous aurez alors un nouveau paquet de cartes à découvrir, de nouvelles règles à assimiler et une nouvelle mise en place à effectuer.



Conditions de défaite

Vous perdez la partie si l'une des conditions est remplie :

- le a atteint la case ; ou
- le dernier a atteint la case ; ou
- au moins un personnage a atteint 0.

Si vous remplissez l'une de ces conditions, vous subissez une défaite. Dans ce cas, si c'est votre :

- 1^{re} défaite : Rejouez le scénario.
- 2^e défaite : Lisez le Protocole d'urgence.
- 3^e défaite : Passez au scénario suivant.

Important : Vous n'avez pas besoin de désactiver toutes les cartes Anomalie sur l'écran Antivirus. L'important est de les avoir jouées, même si elles ne sont pas désactivées.

Recommencer un scénario

- Si vous le désirez, vous pouvez changer de personnage ou garder le même.

Protocole d'urgence

Le Protocole d'urgence vous octroie un bonus afin de vous aider à réussir de votre scénario. Vous n'avez qu'à modifier la mise en place de votre scénario selon la lettre du protocole indiquée à la section de droite.

Protocoles d'urgence

A. 1 / 1

B. 1 : 1 / 1

















C. 1 / 1

D. 1









E. 2 ou 2

Définition des icônes





Icônes d'attaques

-  X Diminuez de X le  ou le  d'une seule cible. Vous ne pouvez pas répartir les effets sur plusieurs cibles.
-  X  Y Diminuez de X le  ou le  d'une cible et diminuez de Y le  ou le  d'une cible différente.
-  X  Diminuez de X le  ou le  répartis sur une ou plusieurs cibles différentes.
-  X :  Diminuez de X le  d'une anomalie seulement.









Icônes d'écran Critique

-  X Augmentez de X le  sur l'écran Critique.
-  X Diminuez de X le  sur l'écran Critique.
-  X  Y Diminuez de X le  ou le  d'une cible et diminuez de Y le  d'une cible différente.






Icônes de DrPower

-  X Augmentez de X le  sur la carte Expérimentale de DrPower.
-  X Diminuez de X le  sur la carte Expérimentale de DrPower.










Icônes de Pare-feu

-  X Diminuez de X le  de votre carte Pare-feu.
-  X Diminuez de X le  répartis sur un ou plusieurs membres de votre groupe (dont vous).
-  X Augmentez de X le  de votre carte Pare-feu.
-  X Augmentez de X le  répartis sur un ou plusieurs membres de votre groupe (dont vous).








Icônes d'alerte

-  X Augmentez de X le  de la colonne de gauche sur l'écran Alerte.
-  X Diminuez de X le  de la colonne de gauche sur l'écran Alerte. Cette icône ne peut pas ramener un  perdu.





Icônes de cartes

-  X Défaussez X carte(s) Personnage de votre main ou défaussez les X première(s) carte(s) de votre paquet Personnage dans la défausse du haut ou du bas (selon votre choix). Si vous n'avez plus de cartes en main ni dans votre paquet, n'activez pas cette icône.
-  X Dupliquez X fois une carte Personnage placée sur le dessus d'une carte Défaussez (ou une défausse hors-jeu à partir du scénario 3). Vous pouvez choisir une carte d'un autre joueur.
-  La carte ne peut pas être dupliquée.
-  Multipliez par le nombre de **personnages** utilisés dans votre groupe.
-  Chaque joueur doit activer l'icône ?
-  X Piochez X cartes Personnage.
-  X Piochez X cartes Attaque du noyau.
-  X Piochez X cartes Anomalie.
-  Déposez cette carte directement dans la défausse hors-jeu lorsque vous la jouez.

Icônes spéciales

-  X Augmentez de X le  d'une autre carte Anomalie sur l'écran Antivirus.
 - Seule une anomalie ayant de 1 à 4  peut être ciblée et recevoir le .
 - S'il n'y a pas d'autre anomalie pouvant être ciblée, l'effet de l'icône  est annulé.
-  X Lorsque vous désactivez une anomalie sur l'écran Antivirus ayant cette icône, appliquez  X aux premiers ennemis de gauche et de droite (même s'il y a une zone vide entre les ennemis). Pour plus d'information, lire la page 8 dans la section de Cyberlink.



-  X Placez X  sur une ou plusieurs cartes Anomalie posées sur l'écran Antivirus. Lorsque l'une d'elles est désactivée, faites  1 aux premiers ennemis de gauche et de droite (même s'il y a une zone vide entre les ennemis). Retournez ensuite le  dans votre réserve. Pour plus d'information, lire la page 8 dans la section de Cyberlink.