

HACKER

Deutsche Spielregel

Du übernimmst die Rolle eines begnadeten Computer – „Nerds“, der seine Fähigkeiten dafür verwendet, mit einem Computer in Banken einzubrechen, Konten zu plündern, mit Viren zu verseuchen und in kürzester Zeit reich zu werden.

Es gibt nur ein Problem: Du bist nicht allein! Das Geld, das Du auf Deinen zahlreichen Bankkonten sammelst und verstaust, ist vor den anderen Hackern, die mindestens so gut sind wie Du, nicht sicher.

Bist Du clever genug, um Dich vor den Computerviren Deiner Gegner zu schützen und hinterlistig genug, um Dein Vermögen verborgen zu halten?

Spielerzahl: 3-7
Spielzeit ca 20 Minuten
Alter: ab 9 Jahre

Inhalt der Schachtel:

55 Spielkarten
42 Banknoten im Wert 1,2 oder

Verwendet werden:

ein Satz Karten in der Farbe der Spieler:
(rot, blau, grün, gelb, braun, pink, lila)

4 Viruskarten (bei 5 oder 6 Spielern)
oder
3 Viruskarten bei 3,4, oder 7 Spielern
1 Hackerkarte
3 Bank - Karten

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der am Ende das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel.

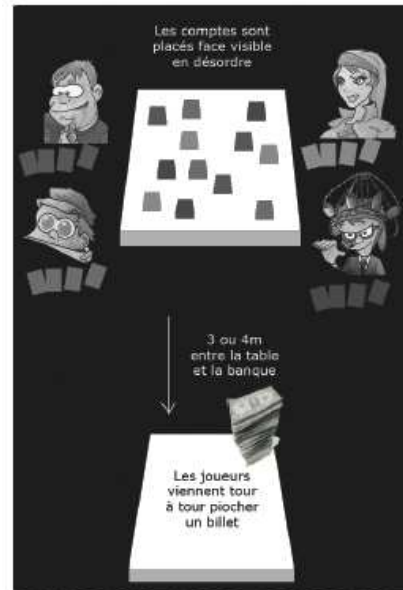
Spielaufbau:

- Jeder Spieler erhält jeweils 4 Viren (bei 3,4 oder 7 Spielern 3), 1 Hacker und 3 Bankkonto - Karten in seiner Farbe. Alle nicht benötigten Karten werden zurück in die Schachtel gelegt

- Die Hacker Karte legt der Spieler offen vor sich ab. Unter diese Karte kann er gewonnene Geldkarten verdeckt ablegen.

- Die Bankkonto - Karten werden gemischt. Danach legt der Spieler sie in zufälliger Reihenfolge offen auf den Tisch. Die Karten müssen für alle Mitspieler zugänglich sein und dürfen nicht von anderen Karten verdeckt werden.

- Die Banknoten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Banknoten, die er sofort seinen Bank Accounts zuordnen muss. Alle weiteren Banknoten werden als Stapel an dem Ort platziert, der die Bank bildet (siehe unter "Bank").



Die Bank

In jeder Runde hacken die Spieler die Bank. Die Bank befindet sich nicht auf dem Spieltisch sondern an einem vom Tisch etwas entfernten Ort. Je nachdem, wo gespielt wird, kann die Bank z.B. auf einem Stuhl liegen, auf der Telefonkonsole oder auf dem Fernseher, der Fensterbank oder sogar dem Fussboden. Jedoch sollte die Bank für jeden Spieler einsehbar sein.

Geld einzahlen

Immer, wenn ein Spieler Banknoten erhält, muss er diese auf eines seiner Konten einzahlen. Dies tut er, indem er eine oder mehrere Banknoten unter eine seiner Konto- Karten legt, auch wenn diese virenverseucht ist. Nur der Kontoinhaber kennt den genauen Wert seines Kontos.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt Geld von einer Bank abgehoben hat, beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht aus zwei Phasen:

1. Hacken und Infektion
2. Schutz

Es werden 4 Runden gespielt

Hacken der Bank:

Die Spieler begeben sich abwechselnd im Uhrzeigersinn an den Ort, der die Bank bildet und verüben dort einen Hack. Die anderen Spieler bleiben dabei am Spieltisch sitzen.

Der Spieler, der sich bei der Bank befindet, nimmt die oberste Note an sich und kehrt zu seinem Platz zurück.

Der Spieler, der zur Bank geht, darf dies rückwärts tun und den Blick so lange wie möglich auf den Spieltisch wenden. Die anderen Spieler dürfen den Tisch nicht verdecken.

Infektion

Während der Hackerphase dürfen die Spieler auf dem Tisch liegende Bankkonten mit ihren Viruskarten infizieren. Um das zu tun, legt der aktive Spieler seine Viruskarte möglichst unbemerkt unter das Bankkonto eines Mitspielers. Am besten kann er dies tun, wenn dieser gerade dabei ist, die Bank zu hacken oder wenn er durch etwas anderes abgelenkt ist.

Es gibt kein Limit für die Anzahl der Viren auf einem einzelnen Bankkonto. Mehrere Spieler dürfen Viren in dasselbe gegnerische Bankkonto legen. Eine Viruskarte, die abgelegt ist, kann nicht mehr bewegt werden und kehrt niemals zu seinem Eigentümer zurück.

Schutz

Sobald der letzte Spieler von seinem Besuch bei der Bank zurückkehrt, enden alle Infizierungs- Aktionen. Übriggebliebene Viruskarten dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Nun prüfen die Spieler reihum ihre Bankkonten und können diese schützen, wenn sie die Person nennen können, die das jeweilige Bankkonto infiziert hat. Die Nennung des richtigen Spielers wirkt wie ein Virenschutzprogramm, das auf dem Computer installiert ist und bekannte Viren erkennen kann. Bankkonten, die keine Infektion haben bleiben unberührt.

Um diese Virenprüfung vorzunehmen, legt der Spieler, der am Zug ist, zunächst die Reihenfolge fest, nach der die Bankkonten untersucht werden. danach nennt er für jede Viruskarte in diesem Bankkonto den Namen des Mitspielers, dem die Viruskarte gehört. Ist der Name korrekt, wurde der Angriff abgewehrt und die Viruskarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Nennt der Spieler jedoch einen falschen Namen, darf der Besitzer der Viruskarte aus dem infizierten Bankkonto eine zufällig ermittelte Geldkarte an sich nehmen. Sind keine Geldkarten im Bankkonto, bekommt er nichts und die Viruskarte wird abgelegt. Am Ende des Zuges müssen Spieler, die es geschafft haben, Geldkarten zu erbeuten, diese sofort wieder in ihre eigenen Bankkonten ablegen. Diese Karten können nicht auf der Hand gehalten werden. Alle Virenkarten aus der Ablage werden den Spielern nun zurückgegeben. Damit endet der Zug und eine neue Runde beginnt.

Spielende:

Nach vier gespielten Runden endet das Spiel. Die Spieler sammeln nun alle

Geldnoten in ihren Bankkonten. Es gewinnt der Spieler, der das meiste Geld besitzt.

Optionale Regeln

Hacker blind (Brute Force Methode)

in der vierten Runde können die Bankkonto- Karten umgedreht und zufällig angeordnet auf den Tisch gelegt werden, so dass nicht mehr erkennbar ist, welches Konto welchem Spieler gehört. Es ist dann schwerer, sich zu erinnern, welches Konto wem gehört. Lasse Deine eigenen Bankkonten daher nie aus dem Auge. Sonst kann es Dir passieren, dass Du Dir selbst einen Virus hinterlegst.

Crypto!

einige Karten erlauben das Schützen des Bankkontos nach ihrem Noenwert:

- Banknoten mit Wert 1: entspricht verschlüsseltem Konto, Jeder Wert dieser Karte entspricht einem Verschlüsselungspunkt
- Banknoten im Wert 2 Keine Auswirkung. Dies entspricht der Standard – Verschlüsselung
- Banknoten im Wert 3 Jeder Wert dieser Banknote neutralisiert je einen Verschlüsselungspunkt. Dies entspricht der offenen Verschlüsselung

In der Schutzphase schützt jeder gültige Verschlüsselungspunkt automatisch vor einem Virus. Alle restlichen Viren werden wie gewohnt bekämpft.

F.A.Q.

Darf ich zur selben Zeit zwei Viren unter ein Bankkonto platzieren?

Nein aber folgendes ist möglich:

- platziere die Viren nacheinander in dasselbe Bankkonto

- platziere zwei Viren gleichzeitig in zwei verschiedenen Bankkonten. Du hältst dabei eine Virenkarte in jeder Hand

Was passiert, wenn ich mein Geld unter ein falsches Bankkonto gelegt habe?

Das ist Pech. Es ist Teil des Spiels, dass Geldkarten falsch gelegt werden, insbesondere in der Brute Force - Variante

Ich habe mein eigenes Konto verseucht. Was nun?

- Das ist nicht schlimm, aber es bringt Dich um die Chance, das Virus für ein gegnerisches Konto zu verwenden

Gibt es eine Möglichkeit, zu verhindern, dass andere Spieler wissen, wie viele Virenkarten ich bereits in der Schutzphase entdeckt habe?

Natürlich. lege einfach die Virenkarten, die Du besitzt, unter Deine vor Dir liegende Hackerkarte. So bleiben sie für andere Spieler verdeckt

Anmerkungen zur Übersetzung:

- Die Regel wurde aus dem Französischen übersetzt. Einige für die Regel wichtige Wörter sind hier aufgeführt:

"Billet" => „Banknote"
"Compte" => "Bankkonto"
"Le Piratage" => „Hacken der Bank"
„Brouillage magnétique“ => Brute Force“

Beschreibungen der Abbildung (von oben nach unten):

- "Die Kontokarten werden offen auf den Tisch gelegt"
- "Die Bank befindet sich ca. 3-4 Meter vom Spieltisch entfernt "
- "Die Spieler nehmen sich eine Banknote aus dem Stapel "

Layout noch nicht festgelegt. Kann sich durch Umstellung der Textlänge noch ändern.

Übersetzung: Jens Loddeke,
<http://www.Spiele-Akademie.de>.