

# Южанин

Правила

для игры втроем

Системный администратор

## О чем игра

Игра «**Локалка**» – карточная ролевая игра про ИТ-специалистов, которые противостоят друг другу в борьбе за информацию в локальной сети.

## Термины

**Сетевой узел** – любая ролевая или вспомогательная карта.

**Нода** – каждый сетевой узел состоит из определенного количества нод. Количество указано в верхнем левом углу ролевой или вспомогательной карты. Пока у вашей ролевой карты есть хотя бы одна нода, вы можете продолжать игру.

**Отключение ноды** – нода становится неактивной и выбывает из игры.

**Отключение сетевого узла** – игрок, в сетевом узле которого отключены все ноды, выбывает из игры.

**Сетевая защита** – позволяет защищать свои сетевые узлы.

**Сетевая атака** – позволяет отключать ноды в сетевых узлах и нейтрализовать сетевую защиту.

**Контроль над сетевыми узлами** – дает игроку возможность атаковать соседние сетевые узлы. Игрок может защищать подконтрольные ему сетевые узлы.

## Игровые карты

Игровая колода состоит из трех типов карт.

- > **«Сетевая атака»** – карты, позволяющие отключать ноды в сетевых узлах и нейтрализовать сетевую защиту.
- > **«Сетевая защита»** – карты, позволяющие защищать свои сетевые узлы.
- > **Специальные карты** – карты, обладающие уникальными возможностями.

В игровой колоде два цвета карт – сиреневый и янтарный.

- > Карты «Сетевой атаки» – только сиреневого цвета.
- > Карты «Сетевой защиты» – только янтарного цвета.
- > Специальные карты – могут быть как сиреневого, так и янтарного цвета. Несколько специальных карт имеют оба цвета.

Уровень карт «Сетевая атака» и «Сетевая защита» обозначается цифрой в левом верхнем углу карты.

## **Ролевые карты (используемые при игре втроем)**

- > **Системный администратор** – стремится в игре защитить локальную сеть.
- > **Хакеры** – пытаются отключить сетевой узел Системного администратора для похищения информации из локальной сети.

У ролевых карт количество нод в сетевом узле обозначается цифрой в верхнем левом углу карты.

## **Вспомогательные карты**

Карты, предназначенные для построения локальной сети. Являются сетевыми узлами.

У вспомогательных карт количество нод в сетевом узле обозначается цифрой в верхнем левом углу карты.

## **Цель игры**

У каждой роли есть свои условия победы.

- > **Системный администратор** – должен защитить локальную сеть, отключив обоих Хакеров.
- > **Хакер** – должен отключить Системного администратора.

## Примерное расположение карт на столе в начале игры



## Начало игры

Раздаются карты ролей. После раздачи ролевых карт:

- > Системный администратор открывает свою ролевую карту.
- > Затем он создает сеть – раскладывает между собой и остальными игроками по две карты «Сетевой узел».
- > В начале игры вся сеть находится под контролем Системного администратора, кроме сетевых узлов, находящихся под контролем других игроков.
- > Каждый игрок берет столько жетонов, сколько нод указано на его ролевой карте.
- > Системный администратор также раскладывает на картах «Сетевой узел» жетоны, по количеству нод, указанных на них.
- > Игровая колода тасуется, каждому игроку раздается по четыре карты, Системному администратору выдается шесть карт.
- > Все игроки могут выложить по одной карте «Сетевая защита» на контролируемые ими сетевые узлы.

## Игра

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с Системного администратора.

В начале своего хода игрок берет две карты из игровой колоды. Если колода закончилась, перетасовывается сброс.

За один ход можно сыграть любым количеством специальных карт и карт «Сетевая защита», но только одной картой «Сетевая атака». Если карта сыграна, она уходит в сброс.

В конце хода на руке у игрока должно быть не более четырех карт. Лишние карты уходят в сброс.

## **Защита сетевых узлов**

На каждом сетевом узле может находиться не больше одной карты «Сетевая защита».

В свой ход на подконтрольных сетевых узлах можно менять выложенные карты «Сетевая защита» на карты этого типа из руки. Замененная карта уходит в сброс.

## **Атака сетевых узлов**

Игроки являются сетевыми узлами с заданным количеством нод.

При атаке на сетевой узел игрок играет карту «Сетевая атака»:

- > если на сетевом узле нет выложенной карты «Сетевая защита», сетевой узел теряет одну ноду. Если у сетевого узла не осталось нод, то он считается отключенным;
- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень ниже уровня сыгранной карты «Сетевая атака», сетевой узел теряет одну ноду и карта «Сетевая защита» уходит в сброс. Если у сетевого узла не осталось нод, он считается отключенным;
- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень равен уровню сыгранной карты «Сетевая атака», карта «Сетевая защита» уходит в сброс;
- > если на сетевом узле есть карта «Сетевая защита», и ее уровень больше уровня сыгранной карты «Сетевая атака», ничего не происходит.

## **Отключение игроков от сети**

У каждого игрока в сетевом узле его ролевой карты есть определенное количество нод. Когда все ноды будут отключены, игрок выходит из игры.

## **Последствия принятых решений**

- > Любой игрок, кроме Системного администратора, отключивший сетевой узел вспомогательной карты, получает одну карту из игровой колоды.
- > Любой игрок, отключивший Хакера, получает две карты из игровой колоды.

## **Конец игры**

Игра заканчивается, если будет выполнено одно из условий:

- > Все Хакеры отключены. Системный администратор победил.
- > Отключен Системный администратор. Победил единолично отключивший его Хакер.

## **Топология сети**

Системный администратор в начале игры контролирует все сетевые узлы вспомогательных карт, кроме тех, которые принадлежат другим игрокам.

Системный администратор через контролируемые узлы вспомогательных карт имеет доступ к другим игрокам.

Другие игроки могут либо захватить соседние сетевые узлы вспомогательных карт с помощью специальных карт, либо их отключить.

Чтобы атаковать Системного администратора, Хакер вынужден сначала отключить или захватить все сетевые узлы вспомогательных карт, стоящих между ним и Системным администратором.

Хакеры могут атаковать друг друга, т.к. между ними нет узлов.

## Специальные карты

«**Флуд**» – все остальные игроки сбрасывают из руки по одной карте.

«**Социальная инженерия**» – игрок забирает у выбранного им игрока две карты из руки вслепую.

«**Вирусы**» – отключают по одной ноде у всех остальных игроков, любая карта «Сетевая защита» из руки защищает игрока от действия карты «Вирусы».

«**Прямой доступ**» – дает возможность атаковать любого игрока напрямую, в обход топологии сети. Атакующий выбирает из своей руки карту «Сетевая атака», обороняющийся выбирает из своей руки карту «Сетевая защита». Затем они одновременно выкладывают их лицевой стороной в центр стола. Если уровень карты «Сетевая защита» ниже уровня карты «Сетевая атака», нода отключена. Карты уходят в сброс.

«**Бэкап**» – взять из сброса одну любую карту.

«**Техническое обслуживание**» – восстанавливает одну ноду в любом контролируемом сетевом узле.

«**Виртуальная песочница**» – игрок, на которого сыграна эта карта, пропускает ход.

«**Маршрутизатор**» – смена направления хода.



**«Ботнет/Очистка сети»** – карта двойного действия.

- > Хакер – получают под свой контроль соседний сетевой узел вспомогательной карты.
- > Системный администратор – возвращает под свой контроль все захваченные сетевые узлы вспомогательных карт.

**«Логическая бомба»** – играющий этой картой, выкладывает ее лицевой стороной перед собой. Затем тестирует ее, открывая верхнюю карту игровой колоды. Если выпавшая карта имеет только синеватый цвет, игрок теряет две ноды. Если нет, он в конце своего хода передает ее следующему игроку.

Авторы игры: Владимир Положевец, Владимир Лукин

Иллюстратор: Виктор Исаев

Издатель: ООО «Синдикат 13» ©

**Системный  
администратор**