

FAQ по правилам карточной игры “Локалка”

версия 0.1a

Вопрос: Нигде не написано, в каком виде (открытом/закрытом) кладут карты сетевой защиты на узлы (игра в зависимости от этого может немало меняться).

Ответ: По правилам карты "Сетевая защита" выкладываются открыто. Действительно, прямо об этом мы не написали. Но косвенно на выкладывание открыто указывает "Схема взаимодействия ролевых карт".



Вопрос: Непонятно, как ведут себя отключенные узлы и можно ли с помощью специальных карт восстанавливать ноды на отключенных узлах или же они выбывают из игры.

Ответ: Отключенные узлы, как и указано в правилах, выбывают из игры (стр. 2, 7 правил).

Вопрос: Абсолютно непонятно, зачем в игру введена карта “Логическая бомба”: никаких бонусов от ее использования нет, при этом при передаче противник может просто скинуть ее как лишнюю или не играть никогда (вероятно, просто в правилах не написано чего-то).

Ответ: Карта "Логическая бомба" правильно играется так: сначала ее "тестирует" (см. описание на карте) тот игрок который ввел карту в игру, если он прошел тест – передает ее в конце своего хода следующему игроку, который в начале своего хода также "тестирует" эту карту. И так продолжается по кругу, по направлению перехода хода, до того момента, пока карта не нанесет урон одному из игроков.

Вопрос: Во-первых каким образом определяется контроль сетевого узла. Во-вторых действие карты очистка каким образом действует, учитывая что роли игроки скрыты, и также каким образом воздействие на других игроков(если хакеры могут атаковать только соседние узлы, а все остальные соседних игроков?

Есть карты, позволяющие захватывать сетевые узлы. Как обозначать что узел захвачен не описано. И если узел захвачен одним Хакером – значит ли это что другой Хакер может действовать через него? И может ли через него Хакера атаковать Инсайдер?

Ответ: В начале контроль над всеми вспомогательными сетевыми узлами имеет Системный администратор.

Он может восстанавливать в них разрушенные ноды, устанавливать на них сетевую защиту.

Для того чтобы захватить соседние вспомогательные узлы, можно сыграть специальную карту "Ботнет/Очистка сети" (Хакеры, Инсайдеры).

Под контроль игрока (Хакера или Инсайдера) переходят соседние вспомогательные узлы, на них можно устанавливать защиту и восстанавливать отключенные ноды. Также игроку становятся доступными для атаки соседние игроки.

Для маркировки захвата вспомогательных сетевых узлов, можно между ними выложить в открытую карту "Ботнет/Очистка сети". Когда очищают вспомогательные сетевые узлы, выложенная карта уходит в сброс.



Пример: допустим, Хакер захватил соседние вспомогательные узлы. Его сосед с одной стороны – Эникейщик, с другой – Инсайдер. В таком случае и тот, и другой уже не могут напрямую атаковать Хакера, т.к. эти вспомогательные узлы не контролируются Системным администратором. Им придется эти узлы либо отключать, либо очистить от ботнета (может только Эникейщик).

Используя эту карту для захвата, игрок себя демаскирует, правда, это только показывает, что данный персонаж либо Хакер, либо Инсайдер.

Если же игрок очищает соседние вспомогательные сетевые узлы, то это однозначно Эникейщик. Но так как его главная роль – защищать Системного администратора, то обычно Эникейщик быстро вычисляется.

Вопрос: Не написано что делать Эникейщику и Системному администратору, если сетевой узел захвачен. Могут ли они его вырубить, чтобы добраться до Хакера/Инсайдера за ним?

Ответ: Если сетевой узел захвачен, то его можно освободить с помощью карты "Ботнет/Очистка сети" (это могут сделать только Системный администратор или Эникейщик). Можно его освободить, просто отключив узел (отключив все его ноды), Системный администратор награду за это не получает.

Все остальные игроки могут только отключить захваченные сетевые узлы (отключив все его ноды).

Вопрос: Непонятно кто празднует победу если Системного администратора вырубило логической бомбой. Особенно если её запустил Инсайдер или Эникейщик.

Непонятно что делать, если Инсайдер вырубит Системного администратора. Получается Хакеры уже не победят. Особенно непонятно кто победил, если при этом Хакеры замочат Инсайдера (и Эникейщиков).

Ответ: Если отключен Системный администратор (например, логической бомбой Инсайдера или Эникейщика), то считается, что победили оставшиеся в игре Хакеры (победа может быть коллективной).

Если Хакеров уже нет в игре, то победителей нет, считается, что Инсайдер не смог заполучить нужной ему информации, а Эникейщик не помог выявить всех нарушителей. Для полной победы Инсайдер должен выключить всех игроков, из них последнего – Системного администратора.

В игре Хакеры – это два конкурирующих персонажа. Они не действуют сообща. Их цель просто совпадает, но, чтобы победить единолично, Хакер должен сам отключить Системного администратора.

Роль Инсайдера самая тяжелая – ему надо балансировать между Хакерами и защитниками сети. Даже некоторое время защищать Системного администратора, чтобы в конце остаться один на один с ним.

Роль Эникейщика – фактически пожертвовать собой ради спасения Системного администратора.

Расклад по победам такой:

- Отключен Системный администратор – победили Хакеры (при условии, что они еще участвуют в игре) или отключивший узел Системного администратора Хакер.
- Отключены все Хакеры и Системный администратор, все остальные в игре (Инсайдеры и Эникейщики) – победителей нет, считается что Инсайдер не смог получить нужной ему информации.