



HACK TRICK

Un jeu de József Dorsonczky



MATERIEL

3 tuiles formant le plateau de jeu, 18 cartes Code, 2 sets de 10 marqueurs Virus, 6 marqueurs Bitcoin (points de victoire).

OBJECTIF

Vous êtes un hacker réalisant des missions autant pour l'argent que la gloire. Votre contrat actuel consiste à infecter avec vos marqueurs Virus 3 serveurs principaux connectés en ligne (3-5-7, 1-5-9, 8-5-2, 4-5-6, 8-1-6, 6-7-2, 4-9-2, 8-3-4) d'où à en détruire un avec une attaque triple (3 marqueurs sur le même serveur).



3 en ligne diagonal



3 en ligne orthogonal



3 sur le même serveur

MISE EN PLACE

- Disposer les tuiles pour former le plateau et donner à chaque joueur un set de 10 marqueurs Virus.
- Le premier joueur (le vainqueur de la manche précédente, choisissez au hasard pour la première) mélange les 18 cartes, en distribue 4 pour son adversaire et 3 pour lui. Le reste des cartes constitue la pioche face cachée. Il pioche ensuite les 2 premières cartes de la pioche et les place face visible à côté de la boîte (**elles ne seront pas utilisées pendant cette manche**).
- Le joueur avec 4 cartes, en choisit une et la place face visible à côté de la pioche (il démarre la **séquence** de la manche, chaque carte jouée sera placée à la suite).
- Enfin, chaque joueur annonce à voix haute la somme de ses trois cartes.

Exemple de mise en place

Les 2 joueurs ont une main de 3 cartes et 10 marqueurs Virus, la pioche et les 2 cartes retirées de la manche sont placées à côté du plateau (au-dessus dans l'exemple) et la carte d'initialisation de séquence, elle, juste en dessous.

Cartes retirées

Icone d'Espionnage



Remarque : les 2 joueurs devront annoncer le total de leur main avant de démarrer la manche.

SEQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Le premier joueur démarre la manche, puis les joueurs alternent les tours de jeu. A votre tour de jeu, vous devez réaliser une action : **JOUER UNE CARTE (A) ou PIOCHER (B)**.

A) JOUER UNE CARTE

La carte jouée est placée à la suite de la séquence, elle doit être différente de la dernière carte. Additionnez les valeurs des 2 dernières cartes et positionnez un de vos marqueurs Virus sur le serveur correspondant (vous l'infectez).

- Si un ou deux marqueurs adverses sont déjà présents sur le serveur, vous les capturez et les placez devant vous, dans votre zone Surveillance. La capture est un élément tactique capital qui vous aidera dans l'obtention d'informations sur votre adversaire.
- Si un de vos marqueurs est déjà présent, vous ajoutez un deuxième marqueur et ainsi de suite (cf. condition de victoire par empilement de 3 marqueurs).



Le joueur Rouge a joué un 2. Il infecte le serveur N°3 (la somme des 2 dernières cartes est de 3, 1+2), capture le marqueur Virus de son adversaire et le place dans sa zone de surveillance.



Votre tour ne s'arrête pas là : vous pouvez, au lieu de passer et de donner la main à votre adversaire, payer avec un de vos propres marqueurs Virus (placez-le sur les 2 cartes retirées en début de manche) et annoncer à votre adversaire une des deux options suivantes :

- **Hack** : votre adversaire est obligé de jouer une carte à son prochain tour (il ne peut pas piocher).
- **Firewall** : votre adversaire ne pourra à son prochain tour vous annoncer « HACK ». Il pourra piocher ou jouer une carte, mais ne pourra vous forcer à jouer une carte lors de votre prochain tour. Les options Hack et Firewall ne sont actives que pour le prochain tour de l'adversaire.

Exemple : le joueur Rouge joue un 2 et infecte le serveur N°3 (cf. l'image précédente), puis il annonce HACK. Le joueur Jaune sera obligé de jouer une carte (même si c'est sa dernière en main). Si Jaune avait terminé son précédent tour en annonçant FIREWALL (et en payant avec un de ses marqueurs Virus), le joueur Rouge n'aurait pu le forcer à jouer une carte.

B) PIOCHER

Si vous avez moins de 4 cartes en main et que vous n'êtes pas forcé de joué (via un HACK adverse) », vous pouvez piocher une carte afin de renforcer votre main.

Cas particulier : si vous êtes forcé de jouer une carte («HACK »), mais qu'en main vous n'avez que des cartes identiques à la dernière de la séquence. Vous montrez votre main à l'adversaire et piochez une carte.

Si la pioche venait à être vide, le premier joueur met de côté la dernière carte de la séquence et mélange l'ensemble des cartes afin de former une nouvelle pioche. Attention les 2 cartes retirées en début de manche restent hors-jeu pour la manche.

ACTION SPECIALE : SURVEILLANCE



Vous obtenez une action **SURVEILLANCE** pour chacun des marqueurs Virus adverses capturés. C'est une action bonus, vous décidez quand vous l'activez. (en attendant les marqueurs adverses sont stockés dans votre zone Surveillance) :

- Au début de votre tour (avant de choisir JOUER ou PIOCHER), vous pouvez défausser (le mettre sur les 2 cartes retirées en début de manche) un des marqueurs Virus capturés et exiger que votre adversaire vous donne le total des valeurs des cartes qu'il a en mains.

FIN DE MANCHE

La manche se termine dès qu'un des deux joueurs infecte avec ses marqueurs Virus 3 serveurs alignés, ou qu'il détruit un serveur. Ce joueur gagne immédiatement.

La manche se termine également si un joueur n'a plus de marqueurs à sa couleur dans sa réserve. Ce joueur perd immédiatement.

Le vainqueur de la manche gagne un point de victoire (marqueur Bitcoin).

FIN DE PARTIE ET SCORE



Une partie d'Hack Trick se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un hacker atteigne au moins 3 points (marqueurs Bitcoins).

Lors de la première manche, le premier joueur est désigné au hasard, pour les suivantes c'est le vainqueur de la manche précédente qui est premier joueur pour la suivante. Chaque manche redémarre par une nouvelle mise en place.

LE MARQUEUR VIRUS SPECIAL

Un des 10 marqueurs Virus est plus grand que les autres. Il s'utilise exactement comme les autres, et pourra permettre de doubler les points de victoire en fin de manche.

Si le marqueur Virus spécial fait partie de la combinaison gagnante et n'a pas été placé lors du dernier tour, c'est une victoire double et le joueur reçoit 2 marqueurs Bitcoin (2 points de victoire).



Auteur : József Dorsonczky, **Illustrateur** : Csaba Gálfi
Traduction française : Christophe Bellard
Édition française, adaptation et relecture : PixieGames

© 2017 Dorsonczky Jozsef, Mind Fitness Games. Tous droits réservés.
Hack Trick sont des marques déposées de Mind Fitness Games - Roumanie
© 2017 PixieGames pour la version française