



LEAGUE of HACKERS

中文規則說明書

LEAGUE OF HACKERS

2 ~ 4 名玩家 / 30 ~ 50 分鐘 / 12 歲以上

遊戲介紹

歡迎登入戰爭遊戲競技場！

網路衝突日益嚴重的未來世界，頻繁的網路戰爭最終導致「第一次全球駭客大戰」開打，全球各地的伺服器遭受難以數計的毀滅性災情，網路服務幾乎全數停擺。戰後，網路世界的領導者們為了將網路戰爭限縮於合理的範圍，決議成立聚集各方駭客精英的「駭客聯盟」，目標為和平解決所有重大網路衝突，避免對民間網路服務造成不良影響。

「駭客聯盟」將數位世界的衝突與對抗集中於虛擬競技場中，以資安戰爭遊戲的形式解決紛爭。代表不同網路勢力的駭客們將會進入一個封閉的競技場中，盡其所能的設法入侵攻擊對手的電腦主機。

玩家將領導一隊駭客高手，在限的時間與精力下平衡**攻擊入侵、防補漏洞、安裝購置、修理維護**的不同需求。你會想集中火力不斷的發動攻擊，還是想要建立固若金湯的防火牆呢？但也別忘了安裝新的伺服器，並且維持服務順利運作才能獲得更高的分數！

謹慎策劃並快速反應，你也可以獲得「駭客之神」的稱號！

目 錄

遊戲介紹	P. 1
遊戲配件	P. 2
遊戲準備	P. 3
遊戲回合	P. 4
遊戲結束	P. 7
兩人遊戲	P. 7
卡片效果	P. 7
遊戲進行範例	P. 9

遊 戲 配 件

40 張 防禦卡
24 張 攻擊卡
26 張 伺服器卡
70 枚 傷害指示物
22 枚 木頭指示物
4 張 防禦計錄板
4 張 玩家輔助說明板
1 張 記分板
1 本 說明書

遊戲配件



攻擊卡



防禦卡



伺服器卡

- A. 費用
- B. 卡片類別
- C. 攻擊力 & 費用組合
- D. 勝利點數提示 (詳見第 6 頁)
- E. 防禦力
- F. 卡片效果 (詳見第 7 頁)
- G. 效果可發動時機
- H. 系統漏洞
- I. 伺服器勝利點數獎勵 (詳見第 6 頁)
- J. 卡片名稱



傷害指示物



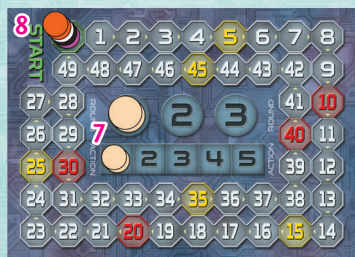
防禦計錄板



記分板

遊戲準備

1. 所有玩家拿一組相同顏色的行動指令板、防禦記錄板、4 個方塊與1個圓盤。
2. 將第一回合等級的伺服器卡（兩個漏洞），全數公開放置到伺服器供應區。
3. 將所有防禦卡與攻擊卡充分洗牌做為牌堆。
4. 將所有傷害指示物放置於一旁。
5. 所有玩家從牌堆抽 8 張牌。
6. 將自己的方塊放置在防禦板上 0 的位置。
7. 將回合標記&行動標記放置到記分板中央 1 的位置。
8. 由駭客資歷最資淺的玩家開始順時鐘進行，選擇一張伺服器卡並放到自己面前，然後將自己的圓盤放置在計分板上 0 的位置。所有玩家的圓盤會堆疊在一起，最先開始的玩家會在最下面。
9. 遊戲開始！



伺服器供應區

輔助規則：（選擇性規則）

讓本遊戲經驗較少的玩家準備時多抽 1 ~ 3 張牌。所有玩家在遊戲開始前必須將手牌棄到 8 張為止。將棄牌與牌庫充分洗牌作為新牌庫。

遊戲回合

一場遊戲會持續進行三個回合，每個回合又分為三個階段：

1. 選擇行動
2. 結算行動
3. 回合結束

每回合所有玩家將會同時選擇並執行至多5次行動。如果某位玩家用完了手牌，他只能選擇略過並且等待其他玩家完成剩餘行動。

選擇行動

所有玩家秘密選擇一張行動指令板，並以牌面朝下的方式打出數張卡片與其費用。每張卡片支付到棄牌堆時提供**1費用**。請等待所有玩家選擇完畢後進行下個階段。

玩家**必須**選擇行動並且至少打出一張卡放置於指令板下，若你沒有手牌則自動略過這個步驟。

指令板詳細使用說明：



安裝購置：打出欲購買之伺服器卡的費用，面朝下壓在指令板下。若伺服器供應區沒有卡片，則**不能選擇**這個行動。



防禦漏洞：選擇打出一張防禦卡，將該卡片與支付費用所需的額外卡片，面朝下壓在指令板下。



攻擊入侵：選擇打出一張攻擊卡，並選擇攻擊力的強度。將該卡片與對應費用所需支付的額外卡片，面朝下壓在指令板下。



修理維護：選擇任意數量的卡片，以面朝下的方式壓在指令板下。**當你無法支付上列三種行動所需的費用時只能進行此動作。**

行動結算

當所有玩家決定行動後，翻開所有指令板並且依序結算：

1. 安裝購置
2. 防禦漏洞
3. 攻擊入侵
4. 修理維護

如果有兩名或更多玩家選擇相同的行動，則由勝利點數較低的玩家優先；若點數相同則由圓盤位置較高的玩家優先。

輪到你結算之前不要展示你的卡片。

I: 安裝購置

將費用支付到棄牌堆，並從供應區選擇一張伺服器卡放到自己面前。伺服器費用不能少於1。若前面的玩家將最後一張伺服器卡買走，將費用卡片回收到手上。

若展示區無牌不可選擇此行動。

每位玩家面前至多只能擁有5張伺服器卡。若購買了第六張，必須移除一張原有的伺服器卡，計算上面的傷害數量，並均勻分配到新伺服器卡的漏洞上面。將移除之卡片放回遊戲盒子裡。

II: 防禦漏洞

展示一張防禦卡，將費用支付到棄牌堆後將防禦卡放到自己面前。調整防禦記錄板上面本顏色之防禦力總和。

防禦記錄板供玩家快速檢視彼此防禦力總和，請隨時確認與更新數值是否正確。

每位玩家擁有的防禦卡數量沒有限制，並且在遊戲結束前都會繼續保留在檯面上。

每張防禦卡都會提供一個特殊效果，並且只有放在自己面前時才會生效，在手上或作為費用支付時不會有任何效果。請參照第7頁的完整效果說明。

本行動無先後順序衝突，所有玩家可以同時結算。

III: 攻擊入侵

展示一張攻擊卡，將費用支付到棄牌堆以獲得該費用對應的攻擊力。攻擊的顏色將由卡片的顏色決定，若是多色攻擊卡則現在選擇一個顏色。

所有擁有此顏色漏洞的對手將會受到攻擊。他們將獲得攻擊力減去自己本顏色防禦力同等值之傷害指示物。對手將所有傷害均勻分配到所有本顏色漏洞上，必須讓盡力讓結算後所有漏洞覆上蓋傷害點數一致，若有餘數可自行選擇要放到哪個漏洞上面。

每個漏洞上僅能放置4點傷害，若所有本色漏洞已填滿，將剩下的傷害指示物歸還。

直接傷害：無法被防禦力抵銷。被攻擊的玩家將會直接獲得標示數量之傷害指示物。請用上述的方式分配傷害。

獲得於**單一對手檯面成功放置最大傷害等量之勝利點數**。

IV: 修理維護

每支付一張卡片至棄牌堆，即可從自己的伺服器卡片上移除3點傷害。可以從任意伺服器的任意漏洞上面移除，不受數量顏色限制。

當所有行動結算完成以後，所有玩家回收行動指令板。將行動標記往前移動一格，並重新回到行動選擇階段。

回合結束

當所有玩家都執行了五次行動，或是當所有玩家手上卡片全數用完時，回合便結束。先發動所有回合結束效果，然後所有玩家結算伺服器產生的勝利點數：

1. 每有一個未被傷害指示物覆蓋的**漏洞**，**獲得1勝利點數**。
2. 獲得**完全沒有傷害**的乾淨伺服器卡片下方所列的勝利點數獎勵。

結算勝利點數後：

1. 將所有伺服器卡片上的傷害指示物全部移除。
2. 將所有被橫置的卡片轉回直立向上。
3. 將所有未被使用的手牌放入棄牌堆。
4. 將伺服器供應區的所有卡片移出遊戲，放回遊戲盒子裡。
5. 將下一回合等級的伺服器卡片全部放到供應區。第二級的伺服器有三個漏洞，第三級有四個漏洞。
6. 將回合標記往前移動一格，並將行動標記移回1的位置。
7. 所有玩家從牌堆抽8張牌。若牌堆卡片數量不足，將棄牌堆充分洗牌後作為牌堆使用。
8. 開始新的回合！

遊戲結束

當進行三回合之後，遊戲宣告結束。

此時勝利點數最高之玩家獲得勝利。

若有平手的狀況發生，則由伺服器卡片上傷害較少之玩家獲勝。

若仍然平手則共同勝利。

兩人遊戲

起始設置：

設置一個未始用的防禦版作為虛擬玩家。當玩家選擇起始伺服器卡片時，也幫虛擬玩家選擇一張伺服器，因此虛擬玩家一開始將有兩張伺服器卡。虛擬玩家各顏色的防禦力等同其擁有伺服器卡上面各顏色漏洞的數量。

其他規則：

每回合只能執行四次行動，伺服器卡數量上限改為4張。若有一位玩家，本回合等級的伺服器張數超越虛擬玩家擁有的張數，則虛擬玩家立即獲得一張伺服器卡片，由另一位玩家挑選。

請隨時調整虛擬玩家的防禦版反應各顏色漏洞數量總和。

卡片效果

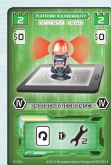
D-01 Thin Provision : II 安裝購置行動

結算行動時橫置這張卡片，你可以用費用減1的價格購置伺服器卡。當這張卡片被橫置時不可再次發動。卡片方向不影響防禦力。



D-02 Incident Response : IV 修理維護行動

結算行動時橫置這張卡片，你可以立即移除兩點任意傷害。必須於修理維護行動時支付卡片才能發動。當這張卡片被橫置時不可再次發動。卡片方向不影響防禦力。



D-03 Soild State Cache : // 安裝購置行動

每當你安裝一個伺服器，立即獲得1勝利點數。

D-04 Auto Recovery : E 回合結束階段

回合結束時，立即移除兩點任意傷害。

D-05 Certification Audit : E 回合結束階段

回合結束時，每擁有一個乾淨的伺服器獲得1勝利點數。

D-06 Proof of Concept : III 攻擊入侵行動

當你成功對至少一名對手造成傷害，立即獲得1勝利點數。

D-07 Trojan Horse : III 攻擊入侵行動

當你使用本卡標示的其中一種顏色進行攻擊時，你這次的攻擊力+2。本效果不能增加直接傷害的數值。

D-08 Underground Market : III 攻擊入侵行動

當你成功對至少兩名對手造成傷害，立即獲得2勝利點數。

D-09 Zero-Day Attack: III 攻擊入侵行動

當你使用本卡標示的其中一種顏色進行攻擊時，本次攻擊增加2點直接傷害。

D-10 Deep Security : II 防禦漏洞行動

這張卡片提供所有顏色的防禦力1。



卡片效果可以堆疊，舉例說明：當你在維修時僅支付1費用也可以發動兩張 D-02 Incident Response；若有兩張 D-05 Certification Audit 則每張乾淨伺服器共可以額外獲得2勝利點數。若你擁有的兩張 D-07 Trojan Horse 都有標示你本次攻擊的顏色，則本次攻擊力+4。

遊戲進行範例



攻擊範例：

尼歐使用一張綠色攻擊卡。他支付 2 費用並且他擁有 D-07R 與 D-09Y，因此總和為普通攻擊力 2 + 直接傷害 8。

只有崔妮蒂的伺服器卡片擁有綠色的漏洞，因此只有她被攻擊。她的綠色防禦力為 4，因此可以擋住普通攻擊力 2，但仍需承受直接傷害。不過她綠色漏洞僅剩 7 格放置傷害，因此拿 7 點傷害指示物分配到伺服器上面。

尼歐成功的對崔妮蒂造成 7 點傷害。由於他擁有兩張 D-06，因此他獲得 $7 + 2 = 9$ 勝利點數。



計分範例：

回合結束時，崔妮蒂的伺服器狀態如上。S-10 與 S-22 兩張伺服器卡是乾淨的，但 S-14 上仍有一個漏洞有覆蓋傷害指示物。兩張乾淨伺服器因此 D-05G 與 D-05B 各提供 2 勝利點數。

崔妮蒂本回合獲得 $2 + 2 + 3 + 2 + 7 = 16$ 勝利點數。

遊戲設計師

Desnet Amane

主題顧問

GD, Alan (HITCON)

攻擊卡插畫

あまがえる

防禦卡插畫

高城 葵

美術設計與排版

Desnet

插畫編輯

AFONG

遊戲測試

龍貓人・DE 醬・Coolduck・陳智帆・海豹・小龔・黑熊・魯蛇 Loser・KoGoRo

特別感謝 HITCON X 雅典娜女神獨家贊助商 趨勢科技 Trend Micro™

©2014 Moaideas Game Design / www.moaideas.net

©2014 Hacks in Taiwan Conference / www.hitcon.org