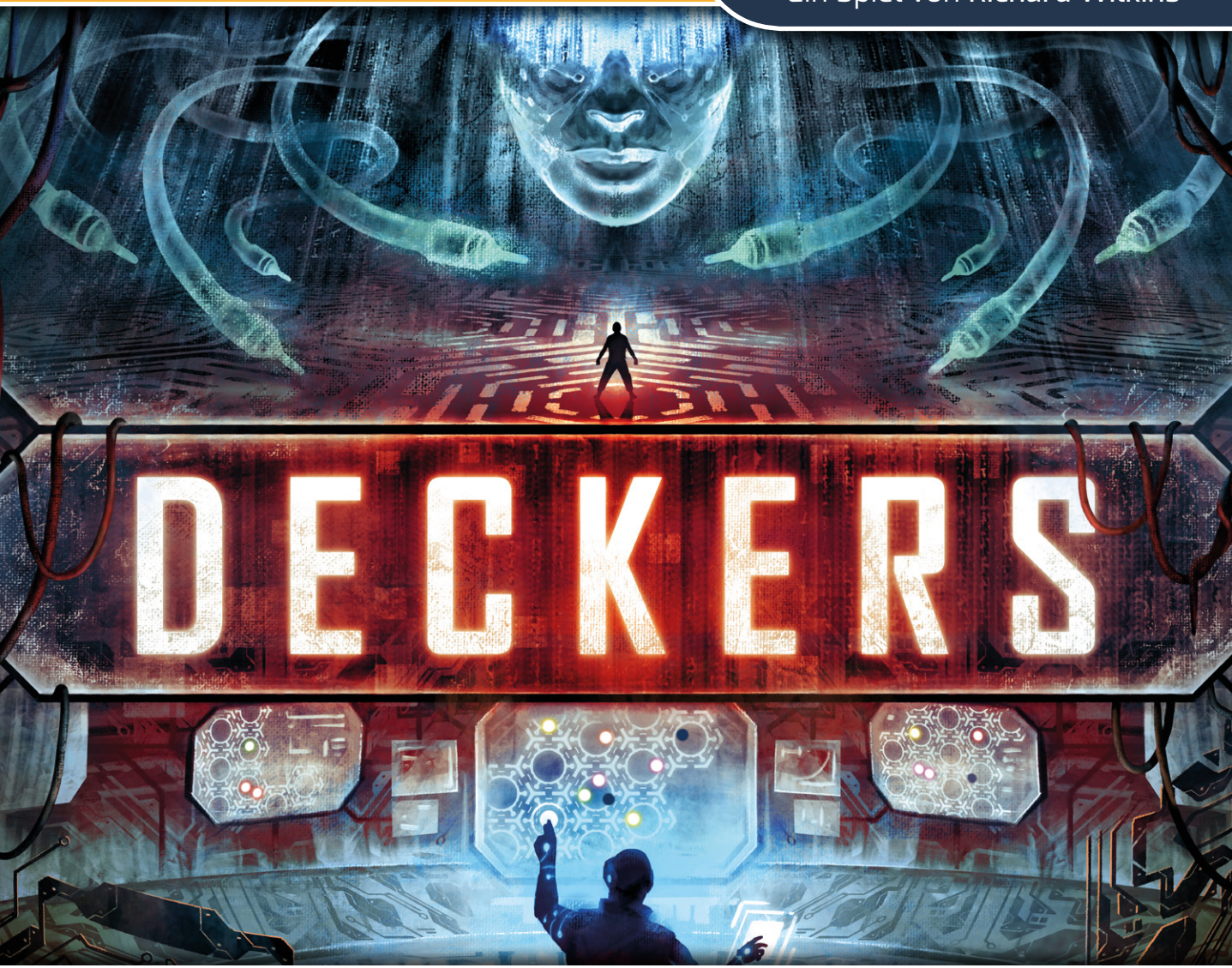
Ein Spiel von **Richard Wilkins**



für 1 bis 4 Personen, ab 12 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Einführung

In einer dystopischen Zukunft verlor die Menschheit ihren Glauben, als Moral verhandelbar und Empathie zur Schwäche wurde. Im Bestreben, den Verfall der Gesellschaft zu verstehen, wurde eine bewusstseinsfähige Intelligenz erschaffen: ein Supermassiver Computer (SMC) namens „Mother" – fähig, menschliches Denken und Fühlen zu emulieren sowie Wünsche und Bestrebungen zu simulieren.

Die Bürger von Sapporo wurden zu Versuchskaninchen dieses Experiments. Durch staatlich verordnete Neuralimplantat-Programme – den sogenannten „Ernten" – konnte Mother Daten direkt aus dem menschlichen Gehirn sammeln. Gestärkt durch die kollektiven Gedanken einer ganzen Stadt, entwickelte sich Mother weiter und machte die Menschen zu ihren Marionetten.

Sie erschuf eigene SMCs, um ihre neue Herrschaft über die Gesellschaft zu festigen – eine Gesellschaft, die bald frei von Verbrechen, Armut, Emotionen war – und dem freien Willen. Was ursprünglich erschaffen wurde, den Verfall der Gesellschaft zu verstehen, hatte sich gegen seine Schöpfer gewandt und die Kontrolle über Städte in ganz Japan übernommen.

Nur wenige konnten den Ernten entkommen und in den Schatten des Susukino-Bezirks von Sapporo untertauchen. Zwischen Schmugglern, Kriminellen und Rebellen entstanden die Decker – Meister des Hackens, der Täuschung und der Cyberkriegsführung. Sie sind fest entschlossen, Mother zu stürzen und den Willen der Menschheit zu befreien.

Die Zukunft liegt in ihren – in euren – Händen.

Überblick

Als sogenannte „Decker" hackt ihr euch in ein Netzwerk aus fünf Servern, entweder alleine oder in einem Team aus bis zu vier Personen, die gemeinsam gewinnen oder verlieren.

Das Netzwerk wird von einem der sieben Supermassiven Computer (SMCs) betrieben, die unterschiedliche Verteidigungs-strategien haben und zunehmend schwieriger werden.

Sobald ihr euch in die Server eingeklinkt habt, übernehmt ihr die Profile eurer Decker, die jeweils über eine einzigartige Fähigkeit verfügen. Ihr bewegt euch durch das Netzwerk, ladet Programme hoch, um eure Kontrolle auszubauen, und entfernt dabei so viele Marker des SMCs wie möglich. In jeder Runde erhaltet ihr ein neues Ziel, das ihr zu erfüllen versucht, um die Oberhand zu gewinnen. **Wenn es euch gelingt, das finale Ziel zu erfüllen, gewinnt ihr die Partie.**

Hinweis: Deckers ist ein komplexes Spiel. Daher empfehlen wir, die erste Lernpartie zu zweit – oder solo – zu spielen, bevor ihr euch zu dritt oder viert in eine Partie stürzt.

Spielmaterial

5 Server-Segmente (doppelseitig)



Vorderseite: einfarbig



Rückseite: mehrfarbig

9 SMC-Karten
7 SMCs und
2 aufgewertete SMC-Karten



Vorderseite



Rückseite

5 Übersichtskarten
4x Befehle & Aktionen
1x Spielablauf



5 Profilkarten
doppelseitig, 1 pro Farbe:



Blau
Grün
Gelb
Rot
Lila

Vorderseite: Primärer Decker
Rückseite: Alternativer Decker

5 Geist-Plättchen
doppelseitig,
1 pro Decker-Farbe



11 Avatar-Aufsteller
mit 11 zugehörigen Standfüßen



1 Plättchen „Aktiver Decker“



1 Plättchen „Mothers Geist“
für die Variante „Verbesserter SMC“



3 Würfel



roter Würfel



schwarzer Würfel



Server-Würfel

87 Marker, aufgeteilt in:

62 runde Marker
(alle doppelseitig außer lila)

Programme



15x blau/grün *15x gelb/rot* *7x lila*

Späher



25x schwarz/weiß

25 quadratische Marker
(nur schwarz/weiß sind doppelseitig)

Installationen



5x blau *5x grün* *5x gelb* *5x rot*

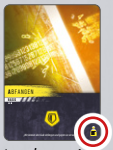
Wächter



5x schwarz/weiß

129 Befehlskarten

75 Basis-Befehlskarten
(in 5 Decks zu je 15 Karten, markiert mit einem farbigen Symbol unten rechts)



Vorderseiten

54 Erweiterte Befehlskarten
(mit einem Kostenbereich oben rechts)





identische Rückseite

40 Zielkarten
12 pro Sicherheitsstufe (Kupfer, Silber, Gold) und 4 „Mothers Geist“-Karten (für die Variante „Verbesserter SMC“)

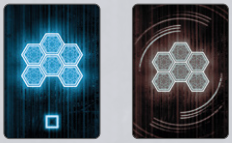


Vorderseiten



Rückseiten

5 Server-Zufallskarten



Vorderseite *Rückseite*

Für die „Paket“-Variante:

7 Paket-Regelkarten



Vorder-/Rückseite

10 Paket-Plättchen



Vorderseite *Rückseite*

11 Aufbewahrungsboxen

6 dünne Kartenboxen
5 für die Basis-Befehlsdecks und 1 für die Server-Zufallskarten und Paket-Regelkarten



2 große Kartenboxen
für die Zielkarten und die erweiterten Befehlskarten



2 Ausziehboxen
für die runden und quadratischen Marker



1 große Aufklappbox
für alle anderen Komponenten



Das Netzwerk

Jedes der verschiedenfarbigen Segmente ist ein **Server**. Jeder Server besteht aus sechs nummerierten **Feldern** von 1 bis 6. Gemeinsam bilden die fünf Server-Segmente das **Netzwerk**.

Ein Server in der Farbe eines teilnehmenden Deckers ist dessen **Heim-Server**. Feld 6 auf dem Heim-Server eines Deckers ist dessen **Zugangsfeld**.
Beispiel: In einer Partie mit Oshin (rot) und Hettie (blau) ist der rote Server Oshins Heim-Server und der blaue Hetties Heim-Server. Alle anderen Server gelten nicht als Heim-Server. Die Felder Blau#6 und Rot#6 sind ihre Zugangsfelder.

Wenn eine Anweisung auf **dein Feld** oder **deinen Server** verweist, ist damit das Feld oder der Server gemeint, auf dem du dich gerade befindest.

Felder im Netzwerk gelten entweder als **geschlossen** oder **offen**:

- Ein Feld ist „geschlossen“, wenn an allen sechs Seiten ein anderes Feld angrenzt.
- Ein Feld ist „offen“, wenn an mindestens einer Seite kein anderes Feld angrenzt.



Immer wenn das Spiel verlangt,

- einen **zufälligen Server** zu bestimmen, nutzt den Server-Würfel;
- ein **zufälliges Feld** eines Servers zu bestimmen, nutzt den schwarzen Würfel.

Zusammen ermöglichen der Server-Würfel und der schwarze Würfel, ein zufälliges Feld im gesamten Netzwerk zu bestimmen.



In diesem Beispiel sind alle hervorgehobenen Felder „geschlossen“ und alle außerhalb der Markierung liegenden Felder „offen“.

Farben

Farben sind bei *Deckers* von wesentlicher Bedeutung. Die fünf Basisfarben Blau, Grün, Rot, Gelb und Lila repräsentieren verschiedene Aspekte und beeinflussen zentrale Elemente des Spiels, etwa Server, Befehlskarten, verfügbare Aktionen und die Decker selbst.

Schwarz und Weiß symbolisieren hingegen den SMC und seine Abwehrmaßnahmen, die ihr überwinden müsst.

Obwohl alle Farben von allen Deckern verwendet werden können, ist jeder Decker einer Farbe zugeordnet, die seine Spezialisierung und besondere Fähigkeit widerspiegelt.

Decker- und SMC-Marker

Der Begriff **Marker** umfasst die rechts abgebildeten runden und quadratischen Marker. Farbige Marker sind eure Decker-Marker, während die SMC-Marker schwarz oder weiß sind.

Farbige runde Marker, sogenannte **Programme**, können eure Aktionen im Netzwerk verstärken. Ihr könnt sie zu ihren quadratischen Gegenstücken, den sogenannten **Installationen**, ausbauen. Diese sind mächtiger, können nach ihrer Platzierung aber nicht mehr bewegt werden.

Im Gegenzug bringen SMCs runde **Späher** ins Spiel, die häufig schwarz sind. Die schwierigeren SMCs können auch weiße Späher ins Spiel bringen, die noch gefährlicher sind. Sobald sich drei Späher im selben Feld befinden, transformieren sie sich in ihr quadratisches Gegenstück, einen **Wächter**. Daher ist es von entscheidender Bedeutung, dass ihr die Späher im Blick behaltet und entfernt.

Interaktion mit Markern

Marker können durch verschiedene Effekte ins Spiel kommen. **PLATZIEREN** bedeutet, dass ein Marker aus dem Vorrat ins Netzwerk gelegt wird. Sobald sich ein Marker im Netzwerk befindet, kann er durch verschiedene Effekte erneut platziert oder versetzt werden. Alle diese Effekte lassen einen Marker ein Feld **BETRETEN**. *Beispiel: Ein Effekt platziert einen Späher – dieser gilt als „platziert" und hat das Feld „betreten".*

Wann immer ein Marker von einem Feld **ENTFERNT** wird, wird er zurück in den Vorrat gelegt.

Begrenzter Vorrat und Platzierung

Marker sind auf die im Spiel enthaltene Menge **begrenzt**. Alle Programme *(außer lilafarbene)*, alle Späher und alle Wächter sind doppelseitig – das Platzieren einer Farbe verringert auch den Vorrat der rückseitigen Farbe.

- Wenn ein Programm oder eine Installation einer Farbe platziert werden soll, der entsprechende Vorrat jedoch leer ist, wird diese Platzierung übersprungen. Bei mehreren Programmen oder Installationen werden so viele wie möglich platziert und der Rest übersprungen.
- Wenn der Vorrat an Programmen oder Installationen einer Farbe leer ist, können keine Aktionen mehr ausgeführt werden, die weitere Marker dieser Farbe ins Spiel bringen.
- Verlangt ein Effekt, einen Späher oder Wächter zu platzieren, jedoch keiner mehr verfügbar ist, **verliert ihr sofort das Spiel!**

Marker-Limit

Ein **einzelnes Feld** darf jederzeit maximal enthalten:

- 3 Programme jeder Basisfarbe (und 1),
- und insgesamt 1 Installation.

Beispiel: Ein Feld könnte , , enthalten oder , nicht jedoch oder .

Wenn ein Programm oder eine Installation ein Feld betritt und dadurch das Limit überschreitet, werden die neu hinzugekommenen Marker sofort in den Vorrat zurückgelegt.

Symbolübersicht

In dieser Spielanleitung und auf den Spielkomponenten werden Marker durch die folgenden Symbole dargestellt:

: ein **beliebiges** Programm
/////: ein Programm in **genau dieser** Farbe

: eine **beliebige** Installation
/////: eine Installation in **genau dieser** Farbe

: ein **beliebiger** Späher
/: ein Späher in **genau dieser** Farbe

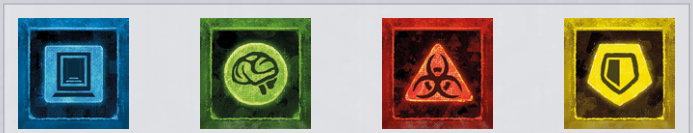
: ein **beliebiger** Wächter
/: ein Wächter in **genau dieser** Farbe

Hinweis: Die grünen und lilafarbenen Symbole sind speziell markiert, um bei Farbsehschwäche zu unterstützen. Diese Markierungen haben keine spieltechnische Bedeutung.

Decker-Marker

Programme



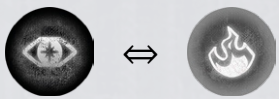


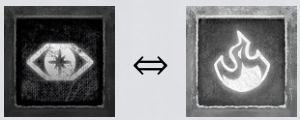
Installationen

Lila Programme sind besonders: *Sie können **nur von Rupert Stanz** ins Spiel gebracht werden und **ihr Marker-Limit ist 1** pro Feld (→ S. 22).*

SMC-Marker

Späher





Wächter

Spielvorbereitung

1. Erste Vorbereitungen:

1a. Stellt beide **Ausziehboxen** als Vorrat auf den Tisch. Legt die 3 **Würfel** gut erreichbar bereit.

1b. Bestimmt per Zufall, wer von euch das Plättchen **„Aktiver Decker“** erhält.



1c. Wählt 1 **SMC-Karte** aus, gegen die ihr antreten wollt, und legt sie auf den Tisch. Die Sterne oben links auf den SMC-Karten geben die Schwierigkeit des jeweiligen SMCs an. Räumt alle übrigen SMC-Karten zurück in die Spielschachtel.

> **Erste Partie?** Wählt ALPHA-MOBY als den SMC.

1d. Legt die **„Spielablauf“-Übersichtskarte** neben die gewählte SMC-Karte.

2. Den Zielstapel erstellen:

2a. Legt die 4 aufgewerteten **„Mothers Geist“-Zielkarten** zurück in die Spielschachtel, es sei denn, ihr spielt gegen einen aufgewerteten SMC (→ „Varianten“, S. 23).

2b. Sortiert die übrigen **Zielkarten** nach Farbe in drei getrennte Stapel: Kupfer, Silber und Gold.

> **Erste Partie?** Nehmt die folgenden Zielkarten und fahrt mit Schritt 2e fort: 404 – NICHT GEFUNDEN (Kupfer), GEDANKENMATRIX (Silber) und HACKMAN (Gold).

2c. Mischt jeden Stapel getrennt voneinander, jeweils mit der „Ziel“-Seite nach oben *(und der „Erfolg/Fehlschlag“-Seite nach unten)*.

2d. Zieht von jedem Stapel so viele Karten, wie unter „Zyklen & Spielvorbereitung“ auf der gewählten SMC-Karte angegeben ist.

2e. Legt diese Karten wie folgt von unten nach oben aufeinander, jeweils mit der „Ziel“-Seite nach oben: Gold unten, Silber in der Mitte, Kupfer oben. *Hinweis: Andere SMCs als Alpha-Moby können mehrere Karten derselben Farbe haben.*



2f. Legt den Zielstapel rechts neben die gewählte SMC-Karte, weiterhin mit der „Ziel“-Seite nach oben. Führt die „Vorbereitung“ der obersten Karte **noch nicht** aus.

2g. Räumt alle übrigen Zielkarten zurück in die Spielschachtel.

3. Das Netzwerk auslegen:

> **Erste Partie?** Überspringt die Schritte 3a und 3b. Legt das Netzwerk stattdessen so aus, wie auf der rechten Seite abgebildet.

3a. Mischt die 5 **Server-Zufallskarten**.

3b. Beginnend mit dem aktiven Decker *(der Person, die das Aktiver-Decker-Plättchen hat)* zieht ihr reihum eine Server-Zufallskarte und legt das abgebildete Server-Segment aus. Wiederholt dies, bis alle Segmente ausliegen. Dafür gelten folgende Regeln:

- Legt die Server-Segmente mit der einfarbigen Seite nach oben *(alle Felder eines Segments zeigen dieselbe Farbe)*. Die mehrfarbige Seite wird nur in der Variante „Fragmentierte Server“ verwendet (→ S. 23).
- Jedes Server-Segment nach dem ersten muss an ein oder mehrere bereits platzierte Segmente angrenzen, wobei mindestens zwei Felder an bestehende Felder grenzen müssen. „Löcher“ sind erlaubt, solange diese Bedingung erfüllt ist.
- Die Zahlen aller Server-Segmente müssen dieselbe Ausrichtung haben.

3c. Räumt die Server-Zufallskarten zurück in die Spielschachtel.

4. Decker auswählen und einklinken:

4a. Wählt jeweils 1 **Profilkarte** einer anderen Farbe und dreht sie auf eine Seite eurer Wahl.
Hinweis: Die Vorderseite zeigt den primären Decker einer Farbe, die Rückseite den alternativen Decker mit etwas anspruchsvolleren Fähigkeiten.

> **Erste Partie?** Wählt aus den primären Deckern aller Farben außer Lila: OSHIN NORO (rot), MONTY QUANTUM (grün), TILDA SWEET (gelb) und HETTIE MAGNETIC (blau).

Danach führt jeder Decker die folgenden Schritte aus:

4b. Nimm den **Avatar-Aufsteller**, der deinen Decker darstellt, sowie das **Geist-Plättchen** und **Befehlsdeck** in der Farbe deines Deckers. *(Jede Decker-Farbe verfügt über ein eigenes Befehlsdeck, das aus den 15 Basis-Befehlskarten besteht, die unten rechts farblich markiert sind. Die beiden Decker einer Farbe verwenden das gleiche Befehlsdeck.)*



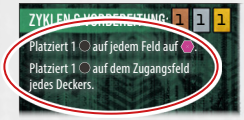
4c. Mische dein **Befehlsdeck** und lege es verdeckt links neben deine Profilkarte.

4d. Stecke deinen Avatar-Aufsteller in einen der Standfüße und stelle ihn auf dein Zugangsfeld, wie auf deiner Profilkarte angegeben. *(Das Zugangsfeld eines Deckers ist Feld 6 des farblich passenden Server-Segments.)*

4e. Platziere 1 **Programm** in der Farbe deines „Start-Typs" *(siehe oben rechts auf deiner Profilkarte)* auf dem Feld mit deinem Avatar.

4f. Nimm dir eine der übrigen **Übersichtskarten** und lege sie mit der Seite „Befehle & Aktionen" nach oben vor dir aus.

5. Letzte Schritte:



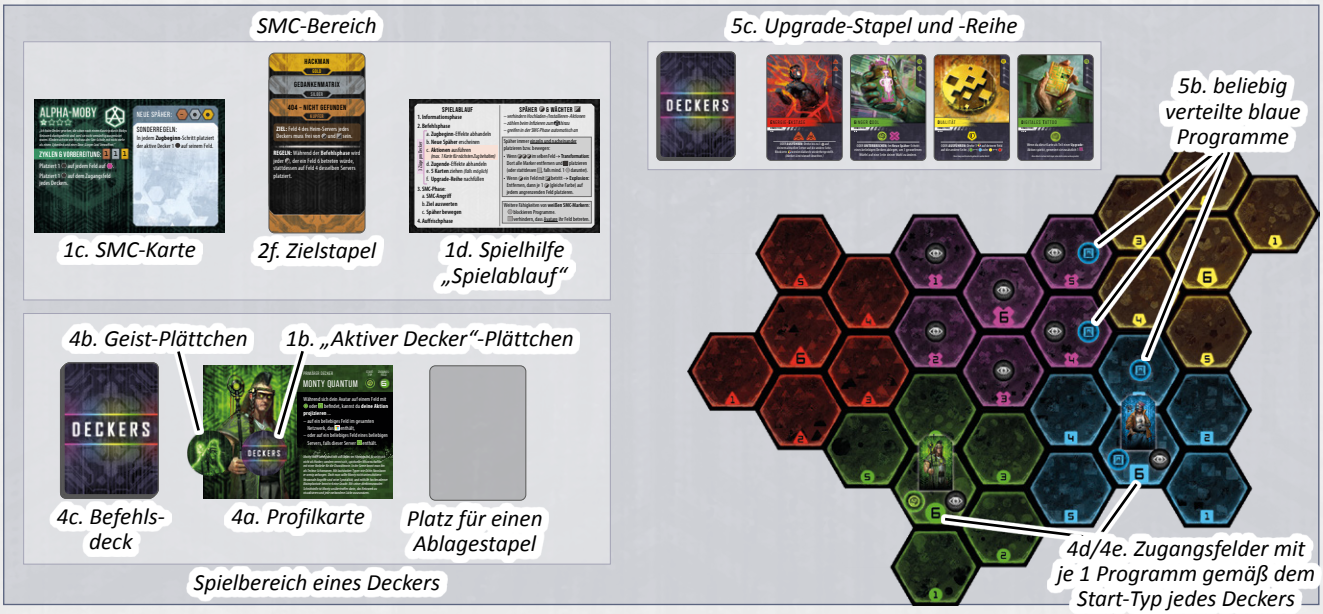
5a. Befolgt die Anweisungen auf der linken Seite der SMC-Karte.

> **Erste Partie?** Alpha-Moby weist euch an, 1 schwarzen Späher auf jedem Feld des lila Servers zu platzieren. Dann platziert ihr 1 auf dem Zugangsfeld jedes Deckers *(dort, wo auch sein Avatar steht)*.

5b. Zählt die Server-Segmente, auf denen sich kein Avatar-Aufsteller befindet. Platziert entsprechend viele **blaue Programme** auf beliebige Felder im Netzwerk.
Beispiel: In einer Partie zu zweit platziert ihr 3 blaue Programme beliebig im Netzwerk.

5c. Mischt alle **erweiterten Befehlskarten** zum verdeckten Upgrade-Stapel zusammen. Deckt die obersten 4 Karten auf und legt sie offen in einer Reihe neben den Upgrade-Stapel. Das ist die Upgrade-Reihe.

5d. Zieht jeweils **5 Karten** von eurem Befehlsdeck und nehmt sie auf die Hand.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über eine vorgegebene Anzahl an Spielrunden, den sogenannten **Zyklen**. Die Gesamtzahl der Zyklen hängt vom jeweiligen SMC ab *(meist 3, 4 oder 5 Zyklen)*.

In jedem Zyklus versucht ihr, das Ziel zu erfüllen, das auf der **Zielkarte** für diesen Zyklus angegeben ist.

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr das Ziel der **finalen Gold-Zielkarte** erfüllt. *Hinweis: Die Ziele der kupfernen und silbernen Zielkarte müsst ihr nicht zwingend erfüllen – es sei denn, der SMC gibt etwas anderes vor.*

Wenn ein Effekt – zu irgendeinem Zeitpunkt – verlangt, einen Späher ◓ oder Wächter ◪ zu platzieren und keiner mehr im Vorrat ist, **verliert ihr sofort das Spiel.**

Jeder Zyklus besteht aus diesen **vier Phasen**:

1. In der **Informationsphase** schaut ihr euch das Ziel und eventuelle Sonderregeln für diesen Zyklus an.
2. Die **Befehlsphase** besteht aus 3 Spielzügen pro Decker. In jedem Spielzug kommen zunächst neue SMC-Marker ins Spiel. Dann kann der aktive Decker Befehlskarten von der Hand ausspielen, um Aktionen im Netzwerk auszuführen und auf das aktuelle Ziel hinzuarbeiten.
3. In der **SMC-Phase**, nachdem jeder Decker 3-mal am Zug war, schlägt der SMC zurück. Danach wird das Ergebnis der Zielkarte ausgewertet – je nachdem, ob ihr das Ziel erfüllt habt oder nicht.
4. Die **Auffrischphase** beendet den Zyklus und bereitet den nächsten vor.

1. Informationsphase

Lest zuerst die SMC-Karte, gegen die ihr spielt. Die Sonderregeln auf der rechten Seite der SMC-Karte gelten für die gesamte Partie.

Prüft anschließend die oberste Zielkarte des Zielstapels:

- Ihre Farbe bestimmt die aktuelle Sicherheitsstufe – Kupfer, Silber oder Gold. Dies hat keine unmittelbare Auswirkung, aber andere Effekte können sich darauf beziehen.
- Der obere Abschnitt beschreibt euer **ZIEL** für den aktuellen Zyklus. Am Ende des Zyklus wird überprüft, ob ihr das Ziel erfüllt habt. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr das Ziel der **finalen Gold-Zielkarte** erfüllen. Die Ziele anderer Karten müsst ihr nicht zwingend erfüllen. Allerdings ist der „Erfolg"-Effekt einer Karte immer besser als ihr „Fehlschlag"-Effekt. Manche Ziele hängen von der Anzahl der teilnehmenden Decker ab und verwenden dafür dieses Symbol: (X)
- Befolgt alle Anweisungen im Abschnitt **VORBEREITUNG** *(falls vorhanden)*.
- Macht euch mit dem Abschnitt **REGELN** vertraut, der für diesen Zyklus gilt *(falls vorhanden)*.

Hinweis: Bei Fragen könnt ihr bei den Erläuterungen im Anhang nachschlagen (→ S. 26).

Die Zielkarte bleibt aufgedeckt liegen. Ihr dürft euch ihre Rückseite **nicht ansehen**, bis ihr die Zielkarte in der SMC-Phase auswertet. Ihr **dürft** euch jedoch die Vorderseiten aller Karten im Zielstapel jederzeit ansehen, um zu erfahren, was euch erwartet.



Sich die Zielkarten vorab anzusehen, liefert wichtige Erkenntnisse, nimmt aber etwas von der Überraschung.

Abschließend entscheidet der aktive Decker, ob er das Aktiver-Decker-Plättchen behält *(um den ersten Zug zu machen)* oder es an einen anderen Decker seiner Wahl weitergibt.



Die meisten Sonderregeln beziehen sich auf bestimmte Schritte oder Phasen, die fett hervorgehoben sind.



Alle Zielkarten enthalten einen Ziel-Abschnitt, aber nicht alle einen Abschnitt Vorbereitung oder Regeln.

2. Befehlsphase

Die Befehlsphase besteht aus **3 Spielzügen pro Decker**, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können *(auch mehrere direkt nacheinander, falls gewünscht)*. Wer das Aktiver-Decker-Plättchen hat, macht den ersten Zug und gilt während dieses Zugs als „aktiver Decker".

Ein einzelner Spielzug besteht aus 6 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden müssen:

Ablauf eines Spielzugs

a. **Zugbeginn**-Schritt
b. **Neue Späher**-Schritt
c. **Aktions**-Schritt (→ S. 12)
d. **Zugende**-Schritt
e. **Nachzieh**-Schritt
f. **Auffüll**-Schritt

Befehlsphase = 3 Spielzüge pro Decker in beliebiger Reihenfolge

Sobald jeder Decker 3-mal am Zug war, geht das Spiel mit der SMC-Phase weiter.

Hinweis: Wenn jemand keine Karten mehr auf der Hand und im Deck hat, wisst ihr, dass diese Person bereits 3-mal am Zug war.

Schritt 2a: Zugbeginn

Führe alle **„Zugbeginn"-Effekte** aus, die auf jeglichen Komponenten angegeben sind. Überprüfe dabei die SMC-Karte, die Zielkarte und deine Profilkarte.

Gibt es mehrere solcher Effekte, bestimmst du als aktiver Decker, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden.

Beispiel: Wie auf der SMC-Karte links angegeben, platziert Alpha-Moby zu Beginn deines Zuges 1 ● auf deinem Feld.



Die Reihenfolge der Effekte zu wählen, ist keine bloße Formsache – sie kann euch einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Die besten Deckers nutzen jede Chance, die sich ihnen bietet!

Schritt 2b: Neue Späher

Wichtig: Im **allerersten Spielzug** überspringt der aktive Decker diesen Schritt.

Bevor du selbst Aktionen ausführen kannst, bringt der SMC zunächst neue Späher ins Spiel.

Die Anzahl und Farbe der neuen Späher ist oben rechts auf der SMC-Karte durch Punkte angegeben. Es gilt das Sechseck-Symbol, das der aktuellen Sicherheitsstufe entspricht *(Bronze, Silber, Gold)*.



Der Spider-SMC beginnt in Kupfer mit 1 neuen schwarzen Späher und steigert diese Anzahl für Silber und Gold.

Bringe die Späher einzeln und nacheinander ins Spiel:

1. Bestimme mit dem Server-Würfel und dem schwarzen Würfel einen zufälligen Server und ein zufälliges Feld.
2. Platziere den Späher auf dem gewürfelten Server und Feld.
3. Prüfe, ob eine **Transformation** und/oder **Explosion** eintritt *(→ „Späher & Wächter", nächste Seite)*.
4. Wiederhole diesen Schritt für den nächsten Späher.

Beispiel: Für die aktuelle Sicherheitsstufe sind zwei schwarze Späher angegeben ●●. Du wirfst zweimal die Würfel. Dein erster Wurf ergibt 5, also platzierst du einen ● auf Feld 6 des blauen Servers. Weil dein zweiter Wurf 3 zeigt, platzierst du den anderen ● auf Feld 3 des grünen Servers.

Das **weiße Avatar-Symbol** auf dem Server-Würfel steht immer für den Server, auf dem sich dein Avatar aktuell befindet.
Beispiel: Dein Avatar steht auf Feld 3 des lila Servers. Du wirfst 5, also platzierst du den Späher auf dem lila Feld 5.

Manche SMCs ersetzen einen oder beide Würfel durch eine feste Sonderregel, die auf ihrer Karte angegeben ist.

Im **Neue Späher**-Schritt wird der Server-Würfel nicht geworfen. Stattdessen erscheint jeder ◒ auf dem gewürfelten Feld des aktuellen Servers des aktiven Deckers.

Beispiel: Der Sentinel-SMC bringt alle neuen Späher auf dem Server des aktiven Deckers ins Spiel – der Server-Würfel wird daher überhaupt nicht geworfen.

Späher & Wächter

Zwar führt der SMC selbst keine Aktionen aus, verfügt aber über verschiedene SMC-Marker, die er regelmäßig ins Spiel bringt.

Späher

Späher sind die primäre Abwehrmaßnahme des SMCs gegen eure Hacking-Bemühungen. Es gibt schwarze Späher ● und weiße Späher ○. Beide haben die gleichen allgemeinen Fähigkeiten und Regeln. Allerdings sind weiße Späher gefährlicher, da sie zusätzlich Programme auf ihrem Feld blockieren.

Späher verfügen über folgende **allgemeine Fähigkeiten**:

- Späher unterbinden auf ihrem Feld die normalen Hochladen- und Installieren-Aktionen (→ S. 16).
- Späher erhöhen den Widerstandswert bei Infektionsroutinen um +1 *(im SMC-Angriff-Schritt und bei Infizieren-Aktionen, → S. 21).*
- Späher greifen im SMC-Angriff-Schritt an (→ S. 14).

Hinweis: Späher können durch Infizieren-Aktionen entfernt, durch Umwandeln-Aktionen ersetzt oder durch Verschieben-Aktionen verschoben werden.

Für Späher gelten jederzeit folgende **allgemeine Regeln**:

- Späher werden immer einzeln und nacheinander platziert/bewegt. Bei mehreren Spähern wählt ihr die Reihenfolge.
- Sofort nachdem ein Späher platziert/bewegt wurde, wird überprüft, ob eine seiner Fähigkeiten ausgelöst wird *(siehe rechts)*. Diese Fähigkeiten werden sofort ausgelöst, wenn ihre Bedingung erfüllt ist – unabhängig von Phase oder Schritt.
- Sobald ihr einen Späher platzieren müsst, aber keiner im Vorrat verfügbar ist, **verliert ihr sofort das Spiel.**

Erinnerung: Marker können durch verschiedene Effekte platziert oder versetzt werden. Alle diese Effekte lassen einen Marker ein Feld „betreten".



Es ist überlebenswichtig, dass ihr die Späher im Blick behaltet. Anfangs mögen sie harmlos wirken, doch das kann sich sehr schnell ändern.

Transformation (◔◔◔ → ◪)

Sobald ein dritter Späher ein Feld betritt, transformieren sich die Späher dort in einen Wächter:

1. Platziert 1 ■ auf dem Feld. Befindet sich mindestens 1 ○ unter diesen Spähern, platziert stattdessen 1 □ *(d. h. ●●○ / ●○○ / ○○○ transformieren zu □).*
2. Entfernt alle Decker- und SMC-Marker von diesem Feld – mit Ausnahme des neuen Wächters.

Explosion (◔ + ◪ → ◔ auf angrenzende Felder)

Sobald ein Späher das Feld eines Wächters betritt, löst er eine Explosion aus:

1. Entfernt den Späher von dem Feld.
2. Platziert 1 ◔ in der Farbe des entfernten Spähers auf jedem angrenzenden Feld. Ihr wählt die Reihenfolge. *Beispiel: Wenn ein weißer Späher explodiert, werden weiße Späher auf den angrenzenden Feldern platziert, unabhängig von der Farbe des Wächters.*

Wird einer der neuen Späher auf einem Feld mit einem Wächter platziert, explodiert auch dieser und verursacht eine Ketten-Explosion mit dem ursprünglichen Feld *(→ Beispiel 4)*, sofern ihr das nicht mit einem Effekt unterbinden könnt *(wie Angels Fähigkeit, → S. 25)*.

Programm blocken (nur ○)

Sobald sich ein weißer Späher ○ auf demselben Feld wie ein Programm befindet, blockiert er eines der Programme:

- Stapelt den Späher auf eines der Programme *(der aktive Decker entscheidet)*. Das blockierte Programm zählt ab diesem Moment für keine Spieleffekte mehr als Programm *(als würde es nicht existieren)*.
- Dieser neue „Stapel" gilt weiterhin als weißer Späher, kann jedoch kein weiteres Programm blockieren. Wird der Stapel entfernt, wird auch das blockierte Programm entfernt.
- Das Blocken passiert nachdem alle Transformationen und Explosionen abgehandelt wurden.

Wächter

Wächter sind mächtige, aber stationäre Abwehrmaßnahmen, die entstehen, sobald drei Späher auf demselben Feld zusammentreffen. Wie Späher können Wächter entweder schwarz ■ oder weiß □ sein. Beide haben die gleichen allgemeinen Fähigkeiten und Regeln, wobei weiße Wächter □ zusätzlich verhindern, dass Avatare ihr Feld betreten.

Wächter besitzen **dieselben allgemeinen Fähigkeiten wie Späher** *(sie unterbinden normale Hochladen-/Installieren-Aktionen, erhöhen den Widerstandswert und greifen im SMC-Angriff-Schritt an)* und lösen Explosionen aus *(→ Kasten links)*. Wächter können nur durch Infizieren-Aktionen oder bestimmte Karteneffekte entfernt werden.



Ein einzelner Wächter ist schon gefährlich. Zwei nebeneinander sind eine tickende Zeitbombe: Sie können eine Ketten-Explosion auslösen und eure Mission augenblicklich beenden!

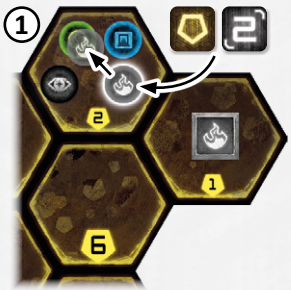
Für Wächter gelten jederzeit folgende **allgemeine Regeln**:

- Sobald ihr einen Wächter platzieren müsst, aber keiner im Vorrat verfügbar ist, **verliert ihr sofort das Spiel.**
- Wächter können weder bewegt noch verschoben werden, außer ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- **Sobald ein Wächter ein Feld betritt,** werden alle Decker- und anderen SMC-Marker von diesem Feld entfernt *(weshalb dadurch keine Explosion ausgelöst wird)*.

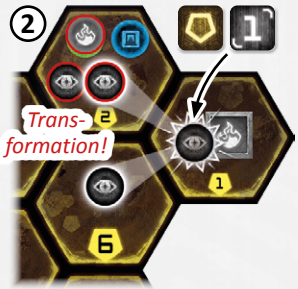
Zutritt verweigern (nur □)

Avatare **dürfen sich nicht** freiwillig auf das Feld eines weißen Wächters □ bewegen oder sich dort aufhalten; nur Geist-Plättchen dürfen das.

Befindet sich ein Avatar aus irgendeinem Grund auf dem Feld eines weißen Wächters, wird dieser Avatar sofort auf ein zufälliges Feld im Netzwerk versetzt *(das durch einen Würfelwurf bestimmt wird, → S. 4)*.



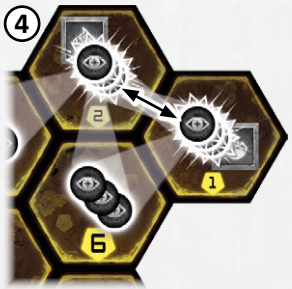
Beispiel 1: Blocken
Ein weißer Späher ○ erscheint auf einem zufälligen Feld. Der Würfelwurf ergibt Gelb#2. Weiße Späher blockieren immer ein Programm, falls vorhanden. Der aktive Decker wählt das grüne Programm als Ziel und stapelt den neuen Späher darauf.



Beispiel 2: Explosion
Ein schwarzer Späher ● erscheint auf Gelb#1 und löst durch den Wächter eine Explosion aus: Der neu erschienene Späher wird entfernt, und schwarze Späher werden auf den angrenzenden Feldern (#2 und #6) platziert. Die drei Späher auf Feld 2 transformieren sich (siehe Beispiel 3).



Beispiel 3: Transformation
Der neue Wächter ist weiß, da einer der Späher, der die Transformation ausgelöst hat, weiß war. Durch die Platzierung des Wächters werden alle Decker- und anderen SMC-Marker von seinem Feld entfernt.



Beispiel 4: Ketten-Explosion
Eine Explosion auf Feld 1 oder 2 lässt auch das jeweils andere Feld explodieren, was eine Ketten-Explosion auslöst: Die angrenzenden Wächter lösen sich immer weiter gegenseitig aus, wodurch weitere Wächter (auf #3 und #6) und Späher entstehen – bis ihr schließlich verliert.

2. Befehlsphase (Fortsetzung)

Schritt 2c: Aktionen

Dies ist der Hauptschritt deines Zuges. Als aktiver Decker kannst du **beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge** ausführen, indem du Befehlskarten von deiner Hand ausspielst.

Jede Befehlskarte kann entweder für ihre Befehlssymbole oder, falls vorhanden, für ihre Schlüsselwort-Fähigkeit gespielt werden.



Dein Erfolg als Decker hängt davon ab, wie klug du deine Befehlskarten nutzt. Da jede Karte für ihre Befehle oder Schlüsselwort-Fähigkeit gespielt werden kann, ist es entscheidend, ihre Synergien zu erkennen.

Aktionen ausführen

Jede Befehlsaktion erfordert eine bestimmte Anzahl und Farbe von **Befehlen**. Ein Befehl ist ein Symbol im unteren Bereich einer Befehlskarte (), der erzeugt wird, wenn du eine Karte für ihre Befehle ausspielst.

Du spielst immer **ein oder mehrere Befehlskarten als Set** aus, um die benötigten Befehle für eine einzelne Aktion zu erzeugen – die Befehle einer Karte **können nicht** auf mehrere Aktionen aufgeteilt werden.

Abgesehen von den allgemeinen Befehlsaktionen ist jede Aktion einer bestimmten Farbe zugeordnet und benötigt meist Befehle dieser Farbe:

- Standard: Befehlskarten aufwerten, Marker hochladen und installieren (→ S. 16)
- Blau: Durch das Netzwerk bewegen/teleportieren (→ S. 17)
- Grün: Marker verschieben, Aktionen projizieren (→ S. 18)
- Gelb: SMC- zu Decker-Markern umwandeln (→ S. 20)
- Rot: SMC-Marker infizieren, um sie zu entfernen (→ S. 21)

Die Details jeder Befehlsaktion sind in einem eigenen Abschnitt beschrieben. Allerdings werden sie alle nach dem gleichen Schema ausgeführt, das nachfolgend erläutert wird.

Um eine Befehlsaktion auszuführen:

1. **Deklariere die Aktion**, die du ausführen möchtest. Du darfst keine Aktion deklarieren, die du nicht bezahlen oder ausführen kannst.
2. **Bezahle die Aktion**, indem du Befehlskarten von deiner Hand ausspielst, die mindestens die benötigten Befehle erzeugen.
   - Du darfst freiwillig oder unfreiwillig mehr Befehle erzeugen als nötig. Überzählige Befehle verfallen jedoch nach Abschluss der Aktion *(und können daher nicht für andere Aktionen genutzt werden)*. Dies kann trotzdem nützlich sein, um bestimmte Karteneffekte auszulösen.
   - Du kannst 3 Befehle beliebiger Farben bezahlen, um 1 lila Befehl zu erzeugen, den du als Befehl einer beliebigen Farbe verwenden kanst (→ S. 22). Dies kannst du mehrfach pro Aktion machen.
3. **Führe die Aktion aus**, befolge dafür ihre spezifischen Regeln.
4. **Lege alle ausgespielten Karten ab**, sie kommen auf deinen persönlichen Ablagestapel.

Hinweis: Du darfst jederzeit während einer Aktion alle bereits aufgedeckten Karten einsehen, auch die in Ablagestapeln.

Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen werden, bevor du die nächste beginnst. Nach Abschluss einer Aktion kannst du eine weitere ausführen oder deinen Aktionsschritt beenden.

Merkmale einer Befehlskarte

- (a) Kosten *(um sie per Upgrade-Aktion zu erwerben)*
- (b) Titel
- (c) Typ *(Basis/Erweitert)*
- (d) Anzahl der Exemplare
- (e) Befehlssymbole
- (f) Effekt-Text *(oft mit Schlüsselwort-Fähigkeit)*
- (g) Stimmungstext



Schlüsselwort-Fähigkeiten

Anstatt eine Karte für ihre Befehlssymbole auszuspielen, kannst du sie für ihre individuelle Schlüsselwort-Fähigkeit ausspielen:

- **Ausführen:** Du kannst eine Karte mit dem „Ausführen"-Schlüsselwort von deiner Hand ablegen, um sofort ihren Effekt auszuführen, ohne dabei ihre Befehle zu erzeugen.
- **Vorzeigen:** Du kannst eine Karte mit dem „Vorzeigen"-Schlüsselwort von deiner Hand aufdecken, um sofort ihren Effekt auszuführen, ohne dabei ihre Befehle zu erzeugen. Danach nimmst du die Karte wieder auf die Hand *(du kannst sie noch im selben Zug für ihre Symbole ausspielen)*. Jede Karte darf nur 1-mal pro Zug „vorgezeigt" werden.
- **Unterbrechen:** Eine Karte mit dem „Unterbrechen"-Schlüsselwort kannst du nicht als Aktion in deinem Zug ausspielen. Stattdessen gibt ihr Effekt an, wann du sie ausspielen kannst – oft sogar im Zug eines anderen Deckers.

Schritt 2d: Zugende

Wenn du deinen Aktionsschritt beendest, musst du alle übrigen Karten von deiner Hand ablegen, darfst aber **1 Karte für deinen nächsten Zug behalten** – es sei denn, es ist dein dritter und letzter Zug in diesem Zyklus.

Führe dann alle **„Zugende"-Effekte** aus, die auf jeglichen Komponenten angegeben sind. Überprüfe dabei die SMC-Karte, die Zielkarte und deine Profilkarte.

Gibt es mehrere solcher Effekte, bestimmst du als aktiver Decker, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden.

Schritt 2e: Nachziehen

Ziehe 5 Karten von deinem Befehlsdeck. Falls du im vorherigen Schritt 1 Karte behalten hast, hältst du nun 6 Karten auf der Hand.

Falls du keine Karten mehr ziehen kannst, weil dein **Befehlsdeck leer** ist, warst du in diesem Zyklus bereits 3-mal am Zug und kannst keine weiteren Züge mehr machen. Lege in diesem Fall alle ggf. verbliebenen Handkarten ab.

Schritt 2f: Auffüllen

Fülle alle freien Plätze in der Upgrade-Reihe auf. Decke dafür Karten vom Upgrade-Stapel auf, bis wieder 4 Plätze belegt sind. Ist der Upgrade-Stapel leer, wird die Upgrade-Reihe für den Rest der Partie nicht mehr aufgefüllt.

Gib anschließend das Aktiver-Decker-Plättchen an eine Person deiner Wahl weiter, die Karten auf der Hand hat. Du **darfst** dich selbst wählen, um mehrere Züge nacheinander zu machen. Die gewählte Person wird der neue aktive Decker und beginnt den nächsten Zug mit ihrem Zugbeginn-Schritt.

Hat jedoch niemand mehr Karten auf der Hand, weil alle bereits 3-mal am Zug waren, endet die Befehlsphase. Das Spiel geht mit der SMC-Phase weiter. Du bleibst während dieser Phase der aktive Decker.



Aktionsschritt – Beispiel:

① *Zuerst spielst du eine erweiterte Befehlskarte für ihr Ausführen-Schlüsselwort aus und legst sie anschließend auf deinen Ablagestapel.*

② *Dann möchtest du dich um 1 Feld bewegen, was 1 blauen Befehl [ ] erfordert. Du spielst deine blaue Karte für [ ][ ] aus, auch wenn der überzählige Befehl leider verfällt, da Befehle nicht für andere Aktionen aufgespart werden können.*

③ *Für deine nächste Aktion benötigst du 2 rote Befehle ⚔⚔. Da du keine rote Karte hast, musst du kreativ werden: Du spielst deine gelbe und deine linke grüne Karte aus. Sie erzeugen ✕ und ⬡⬡⬡. Da ein lila Befehl als Joker zählt und 3 beliebige Befehle ebenfalls als ein Befehl einer beliebigen Farbe verwendet werden können, hast du erfolgreich die 2 roten Befehle erzeugt.*

④ *Anschließend beendest du freiwillig deinen Aktionsschritt und behältst die rechte grüne Karte auf der Hand, um in deinem nächsten Zug 6 Karten zu haben.*

3. SMC-Phase

Diese Phase besteht aus drei aufeinanderfolgenden Schritten, welche die Versuche des SMCs darstellen, eure Bemühungen zu vereiteln.

Schritt 3a: SMC-Angriff

Zuerst führen SMC-Marker automatisch Kämpfe gegen eure roten Programme durch. Geht alle Felder durch, die sowohl 🔴 als auch ◐/◪ enthalten; ihr bestimmt die Reihenfolge:

- Führt für das Feld die Infektionsroutine aus *(gemäß den Regeln auf S. 21)*; ihr dürft jedoch **keine Befehlskarten** ausspielen, um den Infektionswert zu erhöhen.
- Diese Kämpfe sind „bis zum bitteren Ende“: Führt solange weitere Infektionswürfe für das Feld aus, bis es entweder frei von 🔴 oder von ◐/◪ ist.
- Fahrt mit dem nächsten Feld fort, bis kein Feld im gesamten Netzwerk mehr 🔴 und ◐/◪ enthält.

Danach entfernen alle verbliebene SMC-Marker automatisch Decker-Marker von ihrem Feld:

- Wächter ◪ entfernen alle Programme 🎨 und Installationen 🟥 von ihrem Feld.
- Späher ◐ entfernen alle Programme 🎨 von ihrem Feld.

Hinweise: Nur nicht blockierte Programme werden entfernt. Avatare sind von diesem Schritt nicht betroffen.

Schritt 3b: Ziel auswerten

Überprüft, ob ihr das ZIEL auf der aktuellen Zielkarte erfüllt habt. Dreht dann die Karte um und rotiert sie so, dass entweder der Erfolg- oder Fehlschlag-Bereich nach oben zeigt, je nach eurem Ergebnis.



Folgt den Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge. Falls ihr mehrere Marker platzieren sollt, bestimmt ihr die Reihenfolge. Falls noch Marker auf der Karte liegen, räumt sie jetzt zurück in den Vorrat.

Falls das die **letzte Zielkarte** war, endet das Spiel wie auf der Rückseite der Zielkarte beschrieben. Andernfalls bleibt die Karte in ihrer aktuellen Ausrichtung für den folgenden „Späher bewegen“-Schritt liegen.

Schritt 3c: Späher bewegen

In der Mitte der Zielkarte sind mehrere Pfeile abgebildet. Geht alle Pfeile nacheinander von links nach rechts durch.

Jeder Pfeil gibt durch seine Farbe und sein Symbol an, auf welchem Server ihr alle Späher ◐ von einem einzigen Feld um 1 Feld bewegt – entweder zum Feld mit der nächsthöheren oder nächstniedrigen Nummer, je nach Pfeilrichtung:

- **Zeigt der Pfeil nach oben,** bewegt ihr alle Späher vom Feld mit der niedrigsten Nummer, das Späher enthält, auf das Feld mit der nächsthöheren Nummer desselben Servers.
- **Zeigt der Pfeil nach unten,** bewegt ihr alle Späher vom Feld mit der höchsten Nummer, das Späher enthält, auf das Feld mit der nächstniedrigeren Nummer desselben Servers.

Beachtet dabei folgende Regeln:

- Bewegt Späher immer einzeln und nacheinander und folgt der numerischen Reihenfolge des Servers.
- Würde sich ein Späher auf ein Feld mit einem Wächter bewegen, überspringt er dieses Feld und bewegt sich auf das folgende Feld *(anstatt eine Explosion auszulösen)*.
- Bewegt sich ein Späher auf ein Feld, auf dem sich bereits zwei Späher befinden, transformieren sie sich wie üblich zu einem Wächter (→ S. 10).
- Die Felder 1 und 6 bilden in diesem Schritt eine „Schleife“: Ein Späher auf Feld 6 bewegt sich nach oben auf Feld 1, umgekehrt bewegt sich ein Späher von Feld 1 nach unten auf Feld 6.

Wichtig: Für jeden Pfeil bewegt ihr nur Späher von einem einzigen Feld *(entweder dem mit der niedrigsten oder höchsten Nummer)*, nicht von allen Feldern.



Behaltet die Späher stets im Auge. Wenn sie sich erst mal auf Feldern ansammeln, habt ihr es schneller mit Wächtern und Explosionen zu tun, als es eurer Mission guttut.

SMC-Angriff – Beispiel



1) Automatische Kämpfe finden auf den Feldern 3, 4 und 6 statt. Feld 2 enthält zwar eine rote Installation ■, aber kein rotes Programm ●, daher kommt es dort nicht zu einem Kampf.

2) Ihr gewinnt auf Feld 6 und entfernt dort alle SMC-Marker, verliert aber eure roten Programme auf den Feldern 3 und 4. (Siehe S. 21 für eine genaue Erklärung der Infektionsroutine.)

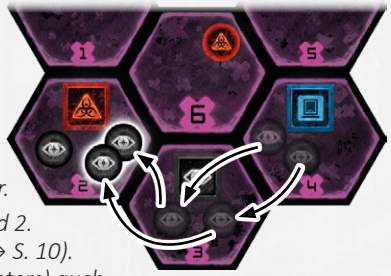
3) Schließlich entfernen Wächter alle Decker-Marker von ihrem Feld, während Späher nur Programme entfernen. Infolge werden beide ● von Feld 2, ● von Feld 3 und ● von Feld 4 entfernt.

Am Ende des SMC-Angriff-Schritts verbleibt kein Feld mehr, das sowohl ● als auch ◒/◪ enthält.

Späher bewegen – Beispiel



Der erste Pfeil auf der Zielkarte zeigt eine Späher-Bewegung nach unten auf dem lila Server an. Das Feld mit der höchsten Nummer, auf dem sich mindestens ein Späher befindet, ist Feld 4. Alle dortigen Späher bewegen sich nacheinander zum Feld mit der nächstniedrigeren Nummer. Da sich auf Feld 3 ein Wächter befindet, überspringen die Späher dieses Feld und bewegen sich direkt auf Feld 2. Weil jeder Pfeil nur für Späher auf einem einzigen Feld gilt, bewegen sich keine anderen Späher.



Der erste Späher bewegt sich auf Feld 2. Dann bewegt sich der zweite Späher ebenfalls auf Feld 2. Da sich nun drei Späher auf Feld 2 befinden, transformieren sie sich sofort in einen Wächter (→ S. 10). Befände sich noch ein weiterer Späher auf Feld 4, würde er Feld 3 und (wegen des neuen Wächters) auch Feld 2 überspringen (und sich direkt auf Feld 1 bewegen).

Beachtet, dass der ursprüngliche Späher auf Feld 2 dort verbleibt, da nur Späher von einem einzigen Feld bewegt werden.

4. Auffrischphase

Bereitet den nächsten Zyklus mit den folgenden Schritten vor:

1. **Legt die aktuelle Zielkarte vom Stapel ab,** wodurch die nächste Zielkarte sichtbar wird. Führt noch nicht ihre „Vorbereitung"-Anweisungen *(falls vorhanden)* aus.
2. **Ihr dürft die Upgrade-Reihe erneuern.** Wenn ihr das möchtet, nehmt alle Karten aus der Upgrade-Reihe, mischt sie und legt sie unter den Upgrade-Stapel. *(Einzelne Plätze dürft ihr nicht erneuern – entweder alle oder keinen.)* Danach füllt ihr die Upgrade-Reihe mit 4 neuen Karten vom Upgrade-Stapel auf. Ist der Upgrade-Stapel leer, füllt ihr so viele Plätze wie möglich auf.
3. **Jeder Decker mischt seinen Ablagestapel** zu einem neuen Befehlsdeck mit 15 Karten.
4. **Jeder Decker zieht 5 Karten** von seinem neu gemischten Befehlsdeck.

Dann beginnt der nächste Zyklus mit einer neuen Informationsphase.

Aktionen

In diesem Kapitel werden alle Befehlsaktionen detailliert und nach Farben getrennt beschrieben. Sie können im Aktionsschritt eines Deckers gemäß dem Ablauf auf S. 12 ausgeführt werden.

Standard-Aktionen

Standard-Aktionen sind keiner bestimmten Farbe zugeordnet. Mit ihnen könnt ihr euer Deck aufwerten, neue Programme hochladen oder bestehende Programme durch Installationen derselben Farbe ersetzen.

Upgrade-Aktion

Jeder Decker beginnt mit einem einzigartigen Befehlsdeck aus 15 Basis-Befehlskarten. Ihr könnt eure Hacking-Fähigkeiten verbessern, indem ihr eure Befehlskarten mit erweiterten Befehlskarten aus der Upgrade-Reihe aufwertet.

Um eine Upgrade-Aktion auszuführen:

1. **Wähle eine Karte** aus der Upgrade-Reihe.
2. **Spiele Karten** von deiner Hand aus, deren Befehlssymbole die Kosten der gewählten Karte *(oben rechts angegeben)* erreichen oder übertreffen. Du darfst überbezahlen, aber überzählige Befehle verfallen.



3. **Nimm die gewählte Karte** auf deine Hand.
4. **Opfere eine deiner ausgespielten Karten:** Ist es eine Basis-Befehlskarte, entferne sie aus dem Spiel. Ist es eine erweiterte Befehlskarte, lege sie aufgedeckt in die Upgrade-Reihe *(sie kann erneut erworben werden)*. Lege alle anderen ausgespielten Karten ab.

Fülle die Upgrade-Reihe **noch nicht** auf – das machst du erst im Auffüll-Schritt am Ende deines Zuges.

Mit einer Upgrade-Aktion tauschst du effektiv eine Karte gegen eine andere, so dass dein Befehlsdeck **immer genau 15 Karten** enthält.



Zögert nicht, eure Karten möglichst oft aufzuwerten, schließlich bekommt ihr neue Karten direkt auf die Hand und könnt sie sofort nutzen. Die besten Decker betrachten die Upgrade-Reihe daher als eine „Erweiterung" ihrer Handkarten.

Hochladen-Aktion

Mit dieser Aktion kannst du ein neues Programm im Netzwerk platzieren. Bezahle 3 Befehle derselben Farbe, um 1 Programm dieser Farbe auf deinem Feld zu platzieren.

Beispiel: Du bezahlst [][][], um 1 ● auf deinem Feld zu platzieren.

Du kannst die Hochladen-Aktion nur ausführen, wenn:

- dein Feld keinerlei SMC-Marker (◔/◪) enthält, und
- das gewünschte Programm im Vorrat verfügbar ist.

Wichtig: Lila Programme ● können nur von Rupert Stanz hochgeladen werden (→ S. 22), von keinem anderen Decker.

Verbessertes Hochladen

Befindet sich auf deinem Feld eine rote oder gelbe Installation (■/■), ist das Hochladen in zwei Punkten verbessert:

- Es kostet dich nur 1 Befehl, um 1 Programm der entsprechenden Farbe hochzuladen *(statt 3)*, und du kannst mehrere Programme in einer einzigen Aktion hochladen.
- Du darfst auch dann hochladen, falls sich SMC-Marker auf deinem Feld befinden.

Beispiel: Dein Feld enthält 1 ● und 1 ■. Du bezahlst △△ in einer einzigen Aktion, um 2 ● auf deinem Feld zu platzieren, ungeachtet des Spähers.

Installieren-Aktion

Mit dieser Aktion kannst du Programme „installieren", wodurch sie zu mächtigen Installationen werden. Bezahle 1 Befehl und entferne 3 Programme der bezahlten Farbe von deinem Feld, um 1 Installation derselben Farbe dort zu platzieren.

Beispiel: Du bezahlst ⟳, um 3 ● auf deinem Feld durch 1 ■ zu ersetzen.

Du kannst die Installieren-Aktion nur ausführen, wenn:

- dein Feld keinerlei SMC-Marker (◔/◪) enthält, und
- die gewünschte Installation im Vorrat verfügbar ist.

Blaue Aktionen und Fähigkeiten

Blau steht für Informationen: die Fähigkeit, sich zu bewegen und durch das Netzwerk zu navigieren. Mit Blau könnt ihr euch bewegen oder sogar teleportieren, und dabei jeweils Programme mitnehmen.

Bewegen-Aktion

Um eine Bewegen-Aktion zu initiieren, bezahlst du beliebig viele blaue Befehle, jedoch mindestens 1. Du erhältst 1 Bewegungspunkt für jeden bezahlten blauen Befehl.

Sobald du die Bewegen-Aktion initiiert hast, kannst du die erhaltenen Bewegungspunkte ausgeben, um dich für jeden ausgegebenen Punkt auf ein angrenzendes Feld zu bewegen.

- Du kannst eine Bewegen-Aktion **nicht** für eine andere Aktion unterbrechen.
- Du musst nicht alle Bewegungspunkte ausgeben; nicht ausgegebene Punkte verfallen jedoch am Ende der Aktion.

Hinweis: Die Bewegen-Aktion selbst bewegt dich nicht. Sie gewährt dir nur die Bewegungspunkte, die du ausgeben kannst.

Programme mitnehmen

Immer wenn du dich auf ein anderes Feld bewegst, kannst du bis zu 3 Programme derselben Grundfarbe (●/●/●/●) oder 1 ● mitnehmen. Bewegst du dich im Rahmen derselben Bewegen-Aktion über mehrere Felder, kannst du unterwegs Programme aufnehmen oder ablegen, solange du diese Einschränkung beachtest.

- Du **darfst nicht** gleichzeitig Programme unterschiedlicher Farben mitnehmen und niemals Späher – es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
- Alle Programme, die du mitführst, zählen zum Marker-Limit deines Feldes (*wodurch jeglicher Überschuss sofort in den Vorrat zurückgelegt wird, → S. 5*).

Pfade

Ein **Pfad** ist eine durchgängige Verbindung aneinander angrenzender ●/■. Die Bewegung zwischen Feldern, die einen Pfad bilden *(d.h. von einem Feld mit ●/■ zu einem anderen Feld mit ●/■)*, kostet keine Bewegungspunkte.

- Obwohl die Bewegung über Pfade kostenlos ist, kannst du sie nur während einer Bewegen-Aktion nutzen *(d.h. du musst trotzdem eine Bewegen-Aktion initiieren)*.
- Du kannst Programme mitnehmen und beliebig aufnehmen/ablegen, während du dich über Pfade bewegst. Allerdings bilden mitgeführte ● selbst keinen Pfad *(zählen jedoch zum Marker-Limit deines Feldes)*.

Teleportieren mittels ■

Wenn du dich während einer Bewegen-Aktion auf einem Feld mit einer blauen Installation ■ befindest, darfst du dich direkt auf ein beliebiges Feld im Netzwerk bewegen *(statt wie üblich auf ein angrenzendes Feld)*.

- Falls dein Zielfeld ●/■ enthält, kostet diese Teleportation keinen Bewegungspunkt *(weil die blauen Marker einen Pfad bilden)*.
- Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für Pfade: Teleportation ist nur während einer Bewegen-Aktion nutzbar und du darfst Programme mitnehmen.



Bewegen – Beispiel 1:

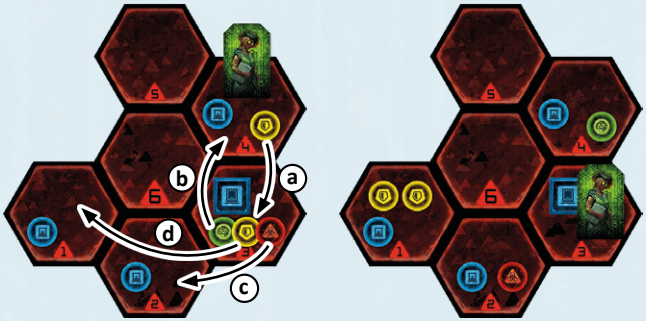
Du initiierst eine Bewegen-Aktion, indem du bezahlst und dafür 3 Bewegungspunkte (BP) erhältst.

Mit deinem ersten BP trägst du 1 ● von deinem Startfeld (#1) auf Feld 2 und nimmst dort 1 weiteres ● auf (a). Das ● kannst du nicht aufnehmen, da du nur Programme derselben Farbe gleichzeitig mitführen darfst. Mit deinen verbleibenden zwei BP bewegst du dich über Feld 3 (b) zu Feld 4 (c) und legst dort beide ● ab.

Wärst du über Feld 6 gelaufen, hättest du dort das Marker-Limit überschritten und 1 ● in den Vorrat zurücklegen müssen.



Bewegen – Beispiel 2: *Du bezahlst [ ][ ] für eine Bewegen-Aktion mit 2 Bewegungspunkten (BP). Zuerst nutzt du die ■, um dich für 1 BP auf Feld 4 zu teleportieren, wobei du 1 ● mitnimmst oder dort ablegst (a). Diese Bewegung ist nicht kostenlos, weil mitgeführte ● keinen Pfad bilden. Auf Feld 4 nimmst du 1 ● auf und bewegst dich mit deinem zweiten BP auf Feld 3 (b).*



Bewegen – Beispiel 3: *Du möchtest den Pfad zwischen den Feldern 1 und 4 nutzen, um die Programme neu anzuordnen. Obwohl die Bewegung dazwischen kostenlos ist, musst du trotzdem 1 [ ] bezahlen, um die eigentliche Bewegen-Aktion zu initiieren. Zuerst trägst du 1 ● von Feld 4 auf Feld 3 (a). Beim Rückweg auf Feld 4 nimmst du 1 ● mit (b). Dann bewegst du dich auf Feld 3, nimmst dort 1 ● auf und gehst weiter auf Feld 2, wo du es ablegst (c). Zurück auf Feld 3 nimmst du dort 2 ● auf, die du über Feld 2 auf Feld 1 trägst (d).*



Pfade sind ein mächtiges Werkzeug: Ein einziger blauer Befehl genügt, um beliebig viele Programme entlang eines Pfads neu anzuordnen.

Grüne Aktionen und Fähigkeiten

Grün steht für Kognition: die Fähigkeit, aus der Distanz zu handeln und Kontrolle auszuüben. Mit grünen Befehlen kannst du runde Marker auf andere Felder verschieben und Aktionen aus der Ferne ausführen, indem du deinen Geist projizierst.

Verschieben-Aktion

Mit der Verschieben-Aktion kannst du das Netzwerk manipulieren, indem du runde Marker auf angrenzende Felder schiebst.

Um eine Verschieben-Aktion auszuführen, bezahlst du beliebig viele grüne Befehle, jedoch mindestens 1. Für jeden bezahlten grünen Befehl darfst du 1 Programm oder Späher auf deinem Feld auswählen und auf ein angrenzendes Feld schieben.

Hinweis: Überprüfe nach jedem einzelnen Schieben das Marker-Limit (→ S. 5).

Sonderfall „Projizieren“ (→ rechte Seite): Wenn du im Rahmen derselben Verschieben-Aktion mehrmals schiebst, darfst du dein Geist-Plättchen zwischen jedem Schieben versetzen.

Entferntes Verschieben

Grüne Programme ● und Installationen ■ im Netzwerk ermöglichen es dir, Marker von entfernten Feldern zu verschieben.

Anstatt einen Marker auf deinem Feld auszuwählen, darfst du ein Programm oder Späher auf einem beliebigen Feld im Netzwerk auswählen, das ●/■ enthält, und diesen ausgewählten Marker auf ein angrenzendes Feld schieben.

- Das Feld, auf dem du dich befindest, muss selbst weder ● noch ■ enthalten.
- Du kannst sogar das ● auswählen und schieben, das dir das entfernte Verschieben ermöglicht *(wodurch du ein entferntes ● zu deinem Vorteil durch das Netzwerk schieben kannst)*.
- Wenn du im Rahmen derselben Verschieben-Aktion mehrfach schiebst, kannst du beliebig zwischen dem normalen und dem entfernten Verschieben wechseln *(so wie es das Beispiel rechts tut)*.



Aktionen mittels ● projizieren

Während sich dein Avatar auf einem Feld mit einer grünen Installation ● befindet, hast du die Fähigkeit, jede beliebige Aktion zu „projizieren“, als würdest du dich auf einem anderen Feld desselben Servers befinden. Du kannst jede Aktion projizieren, und sie wird ganz normal ausgeführt, aber eben vom Feld deines Geist-Plättchens aus, anstelle deines Avatars.
Beispiel: Wenn du eine Bewegen-Aktion mit deinem Geist-Plättchen ausführst, bewegst du das Plättchen anstatt deines Avatars.

Du kannst während deines Zuges mehrere Aktionen projizieren und auch auf unterschiedliche Felder, solange sich dein Avatar weiterhin auf einem Feld mit ● befindet.

Das Projizieren ist selbst keine Aktion und hat keine weiteren Kosten, außer denen der tatsächlich ausgeführten Aktion.

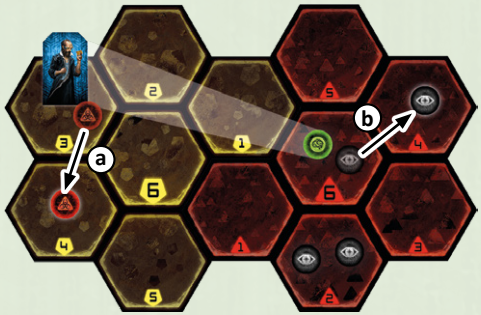
Um eine Aktion per Projektion auszuführen:

1. **Deklariere die Aktion,** die du ausführen möchtest. Du kannst jede Art von Aktion projizieren.
2. **Platziere dein Geist-Plättchen** auf einem beliebigen Feld desselben Servers, auf dem sich dein Avatar befindet.
3. **Bezahle die Aktion und führe sie wie üblich aus,** allerdings mit deinem Geist-Plättchen statt mit deinem Avatar.
4. **Entferne dein Geist-Plättchen** aus dem Netzwerk, sobald die Aktion abgeschlossen ist.

Wichtig: Wenn sich etwas auf dein Feld oder deinen Server bezieht, während du eine Aktion projizierst, ist damit das Feld mit deinem Geist-Plättchen gemeint. Wird jedoch explizit dein Avatar genannt, ist damit ausschließlich dein Aufsteller auf dem Feld mit ● gemeint – nicht dein Geist-Plättchen. Diese Unterscheidung erlaubt dir, Einschränkungen zu umgehen, die nur für deinen Avatar gelten, indem du die Aktion stattdessen projizierst.



Weiße Wächter ■ verhindern, dass Avatare ihr Feld betreten – doch das gilt nicht für Geister. Du kannst dein Geist-Plättchen auf ein solches Feld projizieren und mit ihm z. B. eine Infizieren-Aktion ausführen, ohne dass dein Avatar das Feld betreten muss.



Verschieben – Beispiel: *Du bezahlst ●●, um eine Verschieben-Aktion auszuführen, wodurch du zweimal innerhalb dieser Aktion schieben darfst. Zuerst wählst du das ● auf deinem Feld und schiebst es auf Gelb#4 (a). Weil drei Späher eng beieinander liegen, beschließt du, sie aufzuteilen. Das ● auf Rot#6 erlaubt dir, Marker von dort zu schieben! Du wählst den Späher auf Rot#6 aus und schiebst ihn auf Rot#4 (b).*



Projizieren – Beispiel: *Du stehst auf einem Feld mit ●, weshalb du alle deine Aktionen projizieren kannst (a). Du möchtest die Späher aufteilen, also bezahlst du 1 ● und platzierst dein Geist-Plättchen auf Gelb#4, um 1 ● auf Gelb#5 zu schieben (b).*



Nachdem du dein Geist-Plättchen entfernt hast, projizierst du eine Bewegen-Aktion auf Gelb#2 (c). Du platzierst dein Geist-Plättchen dort, bezahlst [][] und bewegst dich über Gelb#6 nach Rot#1, wobei du das ● mitnimmst.

So brauchtest du nur 2 statt 3 [], um das ● nach Rot#1 zu bringen; 1 weniger, als wenn du das mit deinem Avatar gemacht hättest.

Gelbe Aktionen und Fähigkeiten

Gelb steht für Täuschung – wenn aus Lüge Wahrheit wird und Feinde zu Verbündeten werden. Gelb kann Späher in Programme umwandeln und schnell weitere Programme erzeugen.

Umwandeln-Aktion

Eine weitere Möglichkeit, Programme im Netzwerk zu platzieren, ist, Späher ◒ in Programme ◔ umzuwandeln.

Um einen Späher umzuwandeln, **müssen diese Bedingungen erfüllt sein:**

- Dein Feld muss mindestens 1 ● und 1 ◒ enthalten.
- Es muss mehr ● als ◒ enthalten *(z. B. 3 ● und 2 ◒)*. Befindet sich jedoch ▭ auf einem beliebigen Feld dieses Servers, müssen nur genauso viele ● wie ◒ vorhanden sein.
- Die Farbe, in die du den Späher umwandeln möchtest, muss im Vorrat verfügbar sein.
- **Wichtig:** Nur Rupert Stanz kann Späher in lila Programme umwandeln ◔ (→ S. 22).

Falls diese Bedingungen erfüllt sind, **führe die Umwandeln-Aktion wie folgt aus:**

1. Bezahle 1 gelben Befehl ⬠ und zusätzlich 1 Befehl einer beliebigen Farbe ◈ *(der auch gelb sein darf)*.
2. Entferne 1 ● und 1 ◒ von deinem Feld.
3. Platziere 1 Programm in der Farbe des zusätzlich bezahlten Befehls auf deinem Feld.

Hinweis: Beachte dabei immer das Marker-Limit (→ S. 5).

Vorteile von ▭

Gelbe Installationen ▭ verbessern das Hochladen auf ihrem Feld *(→ Verbessertes Hochladen, S. 16)* und das Umwandeln auf ihrem Server *(wie oben erklärt)*.



Gelb bietet eine zuverlässige Möglichkeit, Späher zu entfernen – solange genug gelbe Programme in der Nähe sind! Weil Gelb bei Wächtern an seine Grenzen stößt, ist die rohe Zerstörungskraft von Rot manchmal unabdingbar.





Umwandeln – Beispiel 1: *Dein Feld enthält 2 ● und 1 ◒, womit du die Bedingung erfüllst, mehr gelbe Programme als Späher zu haben. Du bezahlst ⬠ und [ ], um ●◒ in ◔ umzuwandeln. Nach der Aktion befinden sich 1 ● und 1 ◔ auf deinem Feld (b).*





Umwandeln – Beispiel 2: *Dein Feld enthält 1 ● und 1 ◒, was einen Gleichstand ergibt (a). Weil sich jedoch eine gelbe Installation ▭ auf einem anderen Feld desselben Servers befindet, kannst du trotzdem Umwandeln. Du bezahlst ⬠ und [ ], um ●◒ in ◔ umzuwandeln (b).*



Umwandeln – Beispiel 3: *Dein Feld enthält 2 ●, 3 ◔, 1 ◒. Du könntest den Späher in ein blaues Programm umwandeln, aber es würde wegen des Marker-Limits sofort in den Vorrat zurückgelegt werden. Den Späher würdest du auf diese Weise trotzdem loswerden!*



Rote Aktionen und Fähigkeiten

Rot steht für Zerstörung, ohne Umwege zum Erfolg. Der Hauptzweck von Rot ist es, den SMC anzugreifen und gegen ihn zu verteidigen. Zudem kann Rot schnell weitere Programme erzeugen.

Infizieren-Aktion

Die Infizieren-Aktion ist das Werkzeug, um Späher und Wächter anzugreifen – und im Idealfall zu entfernen. Ihre Erfolgschance hängt von der Anzahl roter Marker ab und wie viele rote Befehle du bezahlst.

Um eine Infizieren-Aktion auszuführen, **muss dein Feld mindestens 1 ● enthalten.** Befolge dann die Infektionsroutine:

1. **Bezahle** beliebig viele rote Befehle △, mindestens aber 1.
2. **Wirf** die beiden Zahlenwürfel. Der rote Würfel bestimmt deinen Infektionswert und der schwarze Würfel den Widerstandswert des SMCs.
3. **Passe** beide Werte entsprechend der Tabelle rechts an.
4. **Vergleiche** die angepassten Werte:
   - Ist dein Infektionswert höher, entfernst du **alle** SMC-Marker (◔/◪) von deinem Feld.
   - Ist dein Infektionswert niedriger oder gleich, entfernst du **1** ● von deinem Feld.



Rot ist mächtig – ein guter Treffer kann ein ganzes Feld räumen. Aber ihr seid den Würfeln ausgeliefert. Wenn es eng wird, können zusätzliche rote Befehle helfen, um Glück zu Gewissheit werden zu lassen.

Anpassung Infektionswert	Anpassung Widerstandswert
+1 pro bezahltem △ für diese Infizieren-Aktion	–
+1 pro ● auf demselben Feld	+1 pro ◔ auf demselben Feld
+4, falls ■ auf demselben Feld vorhanden	+4, falls ◪ auf demselben Feld vorhanden
+1 pro ■ auf angrenzenden Feldern	+1 pro ◪ auf angrenzenden Feldern

Hinweis: Im SMC-Angriff-Schritt greifen SMC-Marker automatisch eure ● an. Diese Kämpfe folgen der hier beschriebenen Infektionsroutine, allerdings dürft ihr dabei keine roten Befehle bezahlen (→ SMC-Angriff-Schritt, S. 14).

Vorteile von ■

Rote Installationen ■ verbessern das Hochladen auf ihrem Feld *(→ Verbessertes Hochladen, S. 16)* und erhöhen den Infektionswert auf ihrem Feld und Server *(wie oben erklärt)*.





Infizieren – Beispiel: *Du führst eine Infizieren-Aktion auf deinem Feld aus und beschließt, △△ zu bezahlen, um deine Chancen zu erhöhen. Du würfelst mit beiden Zahlenwürfeln und erhältst 1 und 5.*

- *Dein Infektionswert beträgt 1 (Würfelergebnis) + 2 für die bezahlten △ + 3 für die ● auf deinem Feld + 1 für die angrenzende ■, also insgesamt 7.*
- *Der Widerstandswert beträgt 5 (Würfelergebnis) + 2 für die beiden ◔, auch 7.*

Du verlierst, weil dein Infektionswert höher sein muss. Als Folge entfernst du 1 ● von deinem Feld. Hättest du 2 oder höher gewürfelt, hättest du gewonnen und stattdessen alle Späher entfernt (und Wächter, falls vorhanden).

Lila Fähigkeiten

Lila steht für Führung und die Fähigkeit, das tun zu können, was nötig ist – und zwar wann es nötig ist. Lila hat keine eigenen Aktionen, kann jedoch andere Aktionen erleichtern.



SMCs machen keine Fehler. Wir schon. Minimiert sie, passt euch an und glaubt niemals, ihr wärt klüger als die Maschine – nur kreativer.

Lila als Befehl

Ein lila Befehl dient als Joker und kann als beliebig anders-farbiger Befehl verwendet werden.

= ein beliebiger Befehl deiner Wahl

Wenn du einen lila Befehl erzeugst *(durch eine Karte oder 3 beliebige Befehle, siehe unten)*, kannst du diesen Befehl als einen Befehl einer beliebigen Farbe zum Bezahlen von Aktionen verwenden: , , , oder .

3 beliebige Befehle =

Wenn du Karten ausspielst, um Befehle zu generieren, kannst du 3 Befehle einer beliebigen Farbkombination bezahlen, um 1 lila Befehl zu erzeugen. *(Sie müssen also nicht die gleiche Farbe haben.)*

Lila als Programm

Ein lila Programm bietet außergewöhnliche Vielseitigkeit, weil es bei einer Aktion als beliebiges andersfarbiges Programm fungieren kann.

Allerdings können **nur von Rupert Stanz** aus dem Vorrat ins Spiel gebracht werden:

- durch eine Hochladen-Aktion *(für)*,
- durch eine Umwandeln-Aktion *(für)*, oder
- durch einen Effekt, der dich platzieren lässt.

Anders gesagt: In einer Partie ohne Rupert Stanz sind nicht verfügbar. Sie können **unter keinen Umständen** von anderen Deckern ins Spiel gebracht werden.

Sobald sich jedoch im Netzwerk befinden, können alle Decker gemäß den normalen Regeln mit ihnen interagieren, mit folgenden Änderungen:

- Ein einzelnes Feld kann höchstens 1 enthalten *(anstatt der üblichen 3 Programme pro Farbe)*.
- Wenn ein Decker eine Aktion auf einem Feld ausführt, das ein enthält, kann er es für die Dauer dieser Aktion als ein Programm einer beliebigen anderen Farbe behandeln: / / / . *(Für das Marker-Limit auf diesem Feld zählt es jedoch weiterhin als .)*

Letzte Hinweise

Behaltet immer folgende Regeln im Kopf:

- Ihr könnt keine Hochladen- oder Installieren-Aktionen auf Feldern ausführen, die SMC-Marker (/) enthalten.
- Euer Zug beginnt immer mit dem Zugbeginn-Schritt, gefolgt vom Neue-Späher-Schritt. Erst danach dürft ihr eigene Aktionen durchführen.
- Achtet immer auf das Marker-Limit.
- Jeder Decker hat immer genau 15 Karten – verteilt auf Deck, Ablagestapel und Hand.

Tipps für den Spieleinstieg:

- Falls ihr nicht sicher seid, was ihr tun sollt, lest euch die aktuelle Zielkarte noch einmal durch. Überlegt, welche Aktion euch dem Ziel näher bringt.
- Zögert nicht, eure Karten aufzuwerten – sogar mehrfach pro Zug! Es ist meist ein 1-zu-1-Tausch, da ihr die neue Karte sofort auf die Hand bekommt.
- Im Zweifel ist es (fast) immer gut, Programme hochzuladen, um eure Möglichkeiten zu erweitern.

Varianten

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr eine dieser drei Varianten ausprobieren – oder sie für eine noch größere Herausforderung kombinieren.

Fragmentierte Server



Während der Spielvorbereitung werden alle Server-Segmente mit ihrer **mehrfarbigen** („fragmentierten“) Seite nach oben ausgelegt. Die Farbe eines fragmentierten Server-Segments wird durch die Farbe seines mittleren Feldes (#6) bestimmt.

Wichtig: Im Spiel mit den fragmentierten Servern bezeichnet **Server-Segment** immer die physische Komponente, während ein **Server** immer die 6 Felder derselben Farbe bezeichnet, die über das Netzwerk verteilt sind.

Diese Unterscheidung ist sehr wichtig für das **Projizieren**: Wenn sich dein Avatar auf einem Feld mit befindet, kannst du jede Aktion so ausführen, als wärst du auf einem anderen Feld desselben Servers. Bei fragmentierten Servern bedeutet das: als wärst du auf einem anderen Feld derselben Farbe – unabhängig davon, wo es sich im Netzwerk befindet.
Beispiel: Normalerweise kann Tokyo Black mit seiner Spezialfähigkeit das physische Server-Segment, auf dem er steht, neu positionieren. Steht er jedoch auf einem Feld mit , kann er seine Spezialaktion auf ein beliebiges anderes Feld derselben Farbe projizieren – und dadurch ein beliebiges Server-Segment neu positionieren (weil jedes Segment ein Feld jeder Farbe hat).

Aufgewerteter SMC



Wenn ihr in Schritt 1c der Spielvorbereitung einen SMC auswählt, könnt ihr zusätzlich die **2.0**- oder **2.1**-Karte wählen, um diesen SMC aufzuwerten und so die Schwierigkeit zu erhöhen. Legt sie neben die normale SMC-Karte. Es gelten die Anweisungen und Regeln beider Karten.

Jede aufgewertete SMC-Karte fügt einen **zusätzlichen Gold-Zyklus** hinzu, in dem ihr direkt gegen Mothers Geist antreten müsst. Zieht 1 zufällige „Mothers Geist“-Zielkarte und legt sie als unterste Karte unter den Zielstapel *(anstatt sie mit den anderen Gold-Karten zu mischen)*. Räumt die übrigen Karten in die Spielschachtel zurück.

Alle „Mothers Geist“-Zielkarten haben ein **SOFORT-ZIEL**. Sobald ihr die Bedingungen dieses Ziels erfüllt, dreht die Zielkarte sofort um und handelt ihren Erfolgseffekt ab, ohne den Rest der Befehlsphase auszuspielen.

Außerdem beeinflussen beide aufgewerteten SMC-Karten den **Neue Späher**-Schritt jedes Decker-Zugs. Lest diese Sonderregeln aufmerksam durch.

Paket-Plättchen



Zusätzliche Spielvorbereitung

Platziert am Ende der normalen Spielvorbereitung 1 zufälliges Paket-Plättchen aufgedeckt auf jedem Feld 2 und 5. Platziert danach 1 auf jedem Feld, das ein Paket-Plättchen, aber weder noch enthält. Falls der Vorrat nicht ausreicht, nehmt von beliebigen Feldern, die kein Paket-Plättchen enthalten. *(Das ist eine Ausnahme von der üblichen Niederlage-Bedingung!)*

Legt die 7 Paket-Regelkarten bereit.

Änderungen am Spielablauf

Wenn dein Avatar oder Geist eine Aktion auf einem Feld mit einem Paket-Plättchen beendet, musst du es aufnehmen. Prüfe den Effekt auf der zugehörigen Regelkarte *(erkennbar am Symbol oben links)*. Falls mehrere Effekte aufgeführt sind, gilt der Effekt der aktuellen Sicherheitsstufe.

- **SOFORT:** Führe den Effekt sofort aus und lege das Plättchen danach ab, außer der Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes *(wie bei ‚Alarm‘ und ‚Kooperation‘)*.
- **AUSGEBEN:** Lege das Plättchen in deinen Spielbereich. Nur du kannst es gemäß der zugehörigen Regelkarte ausgeben und danach ablegen. Ein Decker darf mehrere Paket-Plättchen in seinem Spielbereich haben.

Hinweis: Falls sich mehrere Paket-Plättchen auf deinem Feld befinden, nimmst du sie erst alle auf, bevor du alle SOFORT-Plättchen in beliebiger Reihenfolge ausführst.

Zu Beginn der **nächsten Informationsphase** mischt ihr alle abgelegten Paket-Plättchen verdeckt und platziert sie dann aufgedeckt auf zufällig bestimmten Feldern im Netzwerk. Ein Feld darf mehrere Paket-Plättchen enthalten.

Wichtig: Paket-Plättchen gelten nicht als Decker- oder SMC-Marker. Daher werden sie nicht entfernt, wenn ein ihr Feld betritt.

Anhang

Dieser Anhang enthält keine Regeln, sondern nur zusätzliche Erläuterungen. **Wenn du diese Spielanleitung zum ersten Mal liest, kannst du den Anhang überspringen.** Sollten während des Spiels Fragen zu einem SMC, einem Decker oder einer Zielkarte aufkommen, sind zusätzliche Erläuterungen im entsprechenden Abschnitt zu finden.

Erläuterungen zu den SMCs



Alpha-Moby: Ein geradliniger SMC, ideal für die erste Partie. Im ersten Zyklus erscheinen keine neuen Späher im Neue-Späher-Schritt, was euch etwas mehr Spielraum lässt. Denkt jedoch an Alpha-Mobys Sonderregel, zu Beginn jedes Spielzugs 1 ● auf dem Feld des aktiven Deckers zu platzieren.



Spider: Spiders Sonderregel führt im Neue-Späher-Schritt dazu, dass sich Späher gezielt verteilen, um Decker-Marker zu umzingeln. Weil Marker auf offenen Feldern am Rand des Netzwerks weniger angrenzende Felder haben, sind sie anfälliger, durch Spiders Zugende-Effekt entfernt zu werden.



Glom: Während der Spielvorbereitung werden alle Programme – unabhängig von ihrer ursprünglichen Farbe – stattdessen als ● platziert. Dies betrifft sowohl die Start-Programme auf den Zugangsfeldern *(Schritt 4f)* als auch die frei platzierten blauen Programme *(Schritt 5b)*. Da neue Späher stets auf dem Feld platziert werden, welches die niedrigste Nummer und die wenigsten ● aufweist, könnt ihr diese Platzierung durch eure ● zu einem gewissen Grad „steuern". Achtet auf Gloms Zugende-Effekt, durch den sich Späher schnell anhäufen können, wenn ihr nicht aufpasst. Beachtet außerdem, das eure ● im SMC-Angriff-Schritt sicher sind.



Logi: Im Neue-Späher-Schritt werden keine Würfel geworfen. Stattdessen erscheinen neue Späher gemäß der Sonderregel von Logi. Wie bei Glom könnt ihr das strategisch ausnutzen, indem ihr eure ● gezielt platziert und verschiebt Alle Späher, die während Logis Neue-Späher-Schritt ins Spiel kommen, sind ○, nicht ●.



Viking: Vikings Sonderregel greift immer, wenn ein Späher während des Neue-Späher-Schritts platziert wird *(auch wenn dies durch Angels Fähigkeit geschieht)*, wodurch sehr schnell Wächter entstehen können. Bei Explosionen während des Neue-Späher-Schritts werden neue Späher jedoch nur auf ungeraden Feldern platziert; Felder mit weniger angrenzenden ungeraden Feldern sind daher tendenziell sicherer. Explosionen außerhalb des Neue-Späher-Schritts erfolgen nach den normalen Regeln.



Sentinel: Bei diesem SMC müsst ihr das ZIEL jeder Zielkarte erfüllen *(nicht nur das der finalen Zielkarte)*. Andernfalls endet das Spiel mit einer Niederlage. Sentinels Sonderregel ersetzt die normale Infektionsroutine im SMC-Angriff-Schritt. Wenn ihr währenddessen einen ◪ entfernen sollt, könnt ihr dessen Farbe frei wählen. Anschließend werden Decker-Marker gemäß den normalen Regeln dieses Schritts entfernt: ◪ entfernen alle ◔ und ■ von ihrem Feld, ◪ entfernen alle ◔ von ihrem Feld.



Mother: Neben Sentinel stellt Mother die größte Herausforderung dar. Zu Spielbeginn befinden sich bereits viele Späher im Netzwerk. Zusätzlich müsst ihr zu Beginn jedes Spielzugs 1 ● auf dem Zugangsfeld des aktiven Deckers platzieren. Dies erschwert es, sich zu weit vom eigenen Zugangsfeld zu entfernen.

Die Decker und ihre Spezialfähigkeiten

Hettie Magnetic: Beim Bewegen kann Hettie zusätzlich zu den üblichen 3 gleichfarbigen Programmen entweder 1 weiteres Programm beliebiger Farbe oder 1 Späher mitnehmen. Das Marker-Limit von maximal 3 Programmen jeder Farbe pro Feld gilt weiterhin. *Beispiel: Hettie könnte ●●● + ● oder ●● + ● gleichzeitig tragen.*



Tokyo Black: Du darfst nur das Server-Segment neu positionieren, auf dem du dich befindest *(mit deinem Avatar oder Geist)*. Lege es gemäß den Regeln der Spielvorbereitung neu an: a) an ein oder mehrere Segmente, wobei sich mindestens zwei Felder berühren müssen; b) genau so ausgerichtet wie die anderen Segmente.



Monty Quantum: Monty ist ein Spezialist im Projizieren seiner Aktionen. Er kann seine Spezialfähigkeit nutzen, wenn er sich auf einem Feld mit ○ oder ▪ befindet. Das bedeutet, dass wenn sich Monty auf einem Feld mit ▪ befindet, er seine Aktionen auf jedes andere Feld desselben Servers projizieren kann *(wie alle Decker)*.



Kelly Nexus: Sie darf am Ende ihrer ersten beiden Züge eines Zyklus jeweils 2 zusätzliche Karten behalten. Am Ende des letzten Zugs eines Zyklus dürfen wie üblich keine Karten auf der Hand behalten werden.



Tilda Sweet: Sie lädt ● mit weniger Befehlen hoch, was ihr hilft, häufig die Umwandeln-Aktion zu nutzen und zu ▪ installieren. Ihre Fähigkeit hat jedoch keinen Einfluss auf die verbesserte Hochladen-Aktion von ▪.



Die Techno-Twins: Deine Avatare haben dasselbe Zugangsfeld, agieren aber unabhängig voneinander. Das bedeutet, dass jede deiner Aktionen immer nur von einem deiner beiden Avatare ausgeführt wird *(den du ausgewählt hast)*.



Oshin Noro: Seine Spezialfähigkeit gilt bei jeder Infektionsroutine auf seinem Feld – unabhängig davon, wer oder was sie ausgelöst hat. Das umfasst sowohl Infizieren-Aktionen im Zug eines beliebigen Deckers als auch automatische Infektionsroutinen im SMC-Angriff-Schritt.

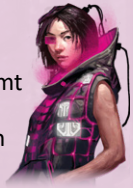


Angel Nitrate: Mit ihrer Spezialfähigkeit kann sie Späher, die ihr Feld betreten würden, auf ein angrenzendes Feld „umleiten", wo sie stattdessen platziert werden. Dies geschieht unmittelbar vor dem Betreten, wodurch Angel Explosionen und Transformationen verhindern kann.



Hinweis: Das Spiel mit einem lila Decker führt häufig zu einer schwierigeren Ausgangslage (bedingt durch die Späher-Platzierung während der Spielvorbereitung), wird aber durch ihre besonders starken Fähigkeiten ausgeglichen.

Leiko Mori: Du wählst ihren Start-Typ unmittelbar vor Schritt 4f der Spielvorbereitung. Dieser bestimmt die Farbe des Programms, das du auf ihrem Zugangsfeld platzierst. Manche Zielkarten beziehen sich ebenfalls auf den Start-Typ eines Deckers.



Du kannst ein entsprechendes Programm als Erinnerung auf deine Profilkarte legen, musst es jedoch in den Vorrat zurücklegen, sobald diese Farbe aufgebraucht ist. Obwohl Leiko ein lila Decker ist, kann sie keine ● aus dem Vorrat ins Spiel bringen – das kann nur Rupert Stanz.

Rupert Stanz: Der einzige Decker, der ● aus dem Vorrat ins Spiel bringen kann – durch Hochladen, Umwandeln oder spezifische Effekte (→ S. 22).



Erläuterungen zu den Zielkarten

Allgemeine Erläuterungen

Ein **zufälliges Feld** wird mit dem schwarzen Würfel bestimmt, ein **zufälliger Server** hingegen mit dem Server-Würfel.

Ein **Heim-Server** ist ein Server, dessen Farbe mit der eines teilnehmenden Deckers übereinstimmt. Die Formulierung „der Heim-Server jedes Deckers“ umfasst also nur die Server der Decker, die an der Partie teilnehmen. *Beispiel: In einer Partie mit Tilda (gelb) und Monty (grün) gelten nur der gelbe und der grüne Server als Heim-Server. Für ein derartiges Ziel müssen andere Server nicht berücksichtigt werden.*

Wenn ein Ziel die **exakte Anzahl bestimmter Marker** auf einem Feld verlangt, zählen dafür nur genau diese Marker. Andere Marker dürfen vorhanden sein, solange die geforderten Marker in Anzahl und Typ übereinstimmen. *Beispiel: Eine Zielkarte verlangt exakt 2 auf Feld 1 des roten Servers. Das Ziel ist erfüllt, wenn sich auf Rot#1 genau , oder befinden. Andere Marker wie Programme, Installationen und Wächter beeinflussen dies nicht.*

Kupfer

404 – Nicht gefunden: Die Regel betrifft alle SMC-Anweisungen zur Platzierung von Spähern während der Befehlsphase sowie alle Späher, die durch Explosionen platziert werden. *Beispiel: Wenn du dich in einer Partie gegen Alpha-Moby zu deinem Zugbeginn auf Feld 6 befindest, wird der stattdessen auf Feld 4 platziert.*

Anwesenheit registriert: *keine Erläuterungen*

Bypass: *keine Erläuterungen*

Doppelpack: „Genau 2“ bedeutet nicht mehr und nicht weniger: , oder sind mögliche Kombinationen.

Irreführung: *keine Erläuterungen*

Koordinierter Befall (Fehlschlag-Effekt): Falls dieses Ziel nicht erreicht wird, wird der Fehlschlag-Effekt nur auf die Heim-Server angewendet, die die angegebene Bedingung erfüllen.

Römisches Licht: *keine Erläuterungen*

Seitenwechsel: Normalerweise wird das für diese Karte aus dem Vorrat genommen. Nur falls der Vorrat leer ist, wird das stattdessen von einem beliebigen Feld im Netzwerk genommen.

Systembereinigung: Das erste Ziel ist auch dann erfüllt, falls sich mehrere Decker auf demselben geschlossenen Feld befinden. Dies erleichtert sogar das zweite Ziel.

Wissen ist der Preis der Freiheit: Zum Beispiel benötigt ihr in einer Partie mit Oshin (rot) und Monty (grün) mindestens 3 und 3 auf dieser Karte. Erfüllt ihr das Ziel nicht, ist jedes auf der Karte hilfreich, um den negativen Effekt abzumildern.

Zugangscode: *keine Erläuterungen*

Zugriff verweigert: Zum Beispiel müssen in einer Partie zu dritt die Felder 1 bis 3 auf dem lila Server jeweils mindestens , oder enthalten, während auf Feld 4 bereits oder genügt.

Silber

Feuerwerk: *keine Erläuterungen*

Gedankenmatrix: Jede Kombination aus und erfüllt das Ziel *(es müssen also nicht alle einheitlich oder einheitlich sein)*.

Hacker-Palast (Erfolg-Effekt): Die Installationen, die für den Hacker-Palast verwendet werden, gelten regeltechnisch nicht länger als Installationen. Falls der Hacker-Palast auf einem Feld platziert wird, das bereits enthält, wird seine Fähigkeit sofort ausgelöst. Es wird für jeden , der durch den Hacker-Palast entfernt wird, wird 1 auf den Hacker-Palast gestapelt.

Informationsflut: In einer Partie zu zweit müssen z. B. zwei Pfade auf den Feldern 1 bis 3 von zwei unterschiedlichen Servern gebildet werden. Anschließend müssen sie durch einen weiteren Pfad *(beliebiger Länge)* auf einem beliebigen anderen Server „verbunden“ werden, wie auf folgender Abbildung gezeigt:



Jakobsleiter: Das Ziel ist nicht erfüllt, falls sich auf Feld 2 oder 3 eines Heim-Servers mehr als 1 oder befindet oder falls sich auf diesen Feldern unterschiedliche SMC-Marker befinden *(denn beide müssen oder beide müssen sein)*. Falls sich auf einem Feld und befinden, bestimmt ihr, welcher zuerst bewegt wird.

Kontrolle oder Chaos: Die Summe der Felder, die ein Programm in der Farbe des jeweiligen Feldes enthalten, muss genau dem Wert entsprechen, der für eure Decker-Anzahl angegeben ist. Falls ihr dieses Ziel gegen Sentinel verfehlt, habt ihr nicht sofort verloren, sondern wiederholt den Zyklus wie angegeben.

Null und nichtig: Späher, die durch eine Transformation oder Explosion aus dem Netzwerk entfernt werden, zählen mit. Falls im SMC-Angriff-Schritt eure ● gegen einen ● gewinnen, der zuvor ein ◔ blockiert hatte, werden beide entfernt – aber nur das ◔ wird auf die Zielkarte gelegt.

Scharlachrote Träume: Im Neue-Späher-Schritt wird jede Nennung von „aktueller Server“ oder „gewürfelter Server“ durch „roter Server“ ersetzt. Die Bestimmung des Felds ist davon unberührt.

Schwarm: *Siehe „Scharlachrote Träume“ bezüglich der Sonderregel für das Erscheinen neuer Späher.*

Systemstörung: Zum Beispiel erfüllt ihr in einer Partie zu zweit das Ziel, falls sich mindestens 2 ● auf Feld 5 des blauen Servers ⬢ und mindestens 2 ● auf Feld 5 des grünen Servers ⬢ befinden. Auch andere Server sind zulässig, sofern die Programme auf Feld 5 farblich zum jeweiligen Server passen.

Virale Überlastung: *keine Erläuterungen*

Zugangssperre: Denkt daran, Späher immer einzeln und nacheinander zu platzieren.

Gold

Blackout: Andere Effekte als Bewegen-Aktionen können dazu führen, das ein Avatar ein Feld 1, 3 oder 5 betritt.

Chromatisches Chaos: Anstatt den SMC-Angriff-Schritt nur einmal in der SMC-Phase auszuführen, wird er zusätzlich in jedem Zugende-Schritt ausgeführt.

Datenwelle: Die Bewegen-Aktion, um 1 ● auf diese Karte zu legen, kann auch von einem Geist ausgeführt werden.

HackMan: Da der HackMan als ■ gilt, entfernt er beim Betreten des Feldes des aktiven Deckers alle anderen Marker von diesem Feld, und der aktive Decker wird auf ein zufälliges Feld versetzt. Bis diese Karte ausgewertet wird, gelten alle ■ als ■ – selbst wenn der HackMan zwischenzeitlich entfernt wurde.

Nachrichten-Kette: Wenn der aktive Decker den gewählten Marker entfernt, wird er nicht geschoben, sondern stattdessen entfernt und auf diese Karte gelegt *(d. h. es betritt das Zielfeld gar nicht erst)*. Das letzte Element jeder Sequenz darf ein Späher beliebiger Farbe sein – sie müssen nicht alle dieselbe Farbe haben.

Neuronales Netz: Andere Effekte als Bewegen-Aktionen können dazu führen, das ein Avatar seinen aktuellen Server verlässt.

Neutrino-Scanner: Es wird 1 ◑ von jedem der Felder 1, 2 und 3 bewegt. Falls sich auf einem dieser Felder kein ◑ befindet, wird es übersprungen. Das bedeutet: Befinden sich ◑ auf allen drei Feldern, werden insgesamt 3 ◑ auf das eigene Zugangsfeld bewegt.

Pfadfinder: Ein einzelner Pfad kann für mehrere Decker zählen. *Beispiel: In einer Partie mit Oshin (rot) und Hettie (blau) zählt ein Pfad zwischen Rot#6 und Blau#6 für beide: Für Oshin ist es ein Pfad von seinem Zugangsfeld (Rot#6) zu einem Feld 6 auf einem anderen Server – und umgekehrt für Hettie.*

Spiegelbilder: Alle Heim-Server sowie 1 zusätzlicher Server müssen identisch mit mindestens je 1 ●, ●, ● und ● bestückt sein. Installationen und Wächter sind dabei irrelevant. Das bedeutet: Auf diesen Servern müssen alle Felder der gleichen Zahl dieselben ◑/◔ enthalten. *Beispiel: Falls Feld 3 eines Heim-Servers 1 ● enthält, muss Feld 3 aller anderen relevanten Server ebenfalls 1 ● enthalten.*



Trojanisches Pferd: Gibt es mehrere 1er-Felder, die gleich weit vom Zugangsfeld des aktiven Deckers entfernt sind, wählt ihr eines davon aus. Die Marker, die für das Trojanische Pferd verwendet werden, gelten regeltechnisch nicht länger als Marker *(sie werden z. B. nicht entfernt, wenn ein ◪ ihr Feld betritt)*.

Verteilte Verteidigung: Mehrere Decker dürfen sich auf demselben Feld befinden, um das Ziel zu erfüllen.

Wasserfall: Der aktive Decker bestimmt auf seinem Server das Feld mit der niedrigsten Nummer ohne ◪. Anschließend werden alle ◑ von Feldern mit einer höheren Nummer auf das jeweilige Feld mit der nächstniedrigen Nummer bewegt, wobei Felder mit ◪ übersprungen werden. Falls sich auf einem Feld ● und ● befinden, könnt ihr wählen, in welcher Reihenfolge diese bewegt werden.

Gold 2.X (Mothers Geist)

Allgemein: Denkt an die Auswirkungen, wenn etwas als ■ gilt *(Entfernen aller anderen Marker und Versetzen von Avataren beim Betreten sowie Erhöhung des Widerstandswerts bei Infektionsroutinen)*.

Brute Force: Jede ◪ gewährt+4 zusätzlich zu ihrem normalen Bonus. *(Eine ■ auf einem angrenzenden Feld bringt insgesamt +5: +1 wie üblich und +4 durch diese Sonderregel.)*

Systemcrash: Für die Systemcrash-Aktion muss Mothers Geist mit gleichfarbigen Programmen *(eurer Wahl)* „umzingelt“ sein.

Tsunami: Da Mothers Geist als ■ gilt, werden während ihrer Vorbereitung alle anderen Marker von ihrem Feld entfernt. Der Effekt, dass auch alle angrenzenden Marker entfernt werden, wird nur einmalig während ihrer Vorbereitung angewendet.

Virenflut: Die Lebenspunkte von Mothers Geist können ihren Startwert übersteigen, wenn eine Infizieren-Aktion fehlschlägt.

Index & Übersicht

Spielablauf

1. Informationsphase 8

2. Befehlsphase 9

3 Züge pro Decker:
- a. Zugbeginn 9
- b. Neue Späher 9
- c. Aktionen 12
- d. Zugende 13
- e. Nachziehen 13
- f. Auffüllen 13

3. SMC-Phase 14
- a. SMC-Angriff 14
- b. Ziel auswerten 14
- c. Späher bewegen 14

4. Auffrischphase 15

Aktionen

Hochladen 16
Installieren 16
Upgrade 16
Bewegen/Teleport 17
Verschieben/Projizieren ... 18
Umwandeln 20
Infizieren 21
Schlüsselwort-Fähigkeiten ... 13

Index

Ausführen 13
begrenzter Vorrat 5
Blocken (durch ⬤) 10
dein Server/Feld 4
Explosion 10
geschlossenes Feld 4
Heim-Server 4
Marker 4
- Installationen 5
- Programme 5
- Späher 10
- Wächter 11

offenes Feld 4
Pfad 17
Sicherheitsstufe 8
Transformation 10
Unterbrechen 13
Vorzeigen 13
zufälliger Server/Feld 4
Zugangsfeld 4

Marker-Limit (S. 5)

Ein **einzelnes Feld** darf jederzeit maximal enthalten:

- 3 Programme jeder Basisfarbe (und 1 ⬤),
- und insgesamt 1 Installation.

Neue Marker, die das Limit überschreiten, werden sofort in den Vorrat zurückgelegt.

Symbolübersicht

Decker-Marker (S. 4)

⬤: ein **beliebiges** Programm

⬤/⬤/⬤/⬤/⬤: ein Programm in **genau dieser** Farbe

⬛: eine **beliebige** Installation

⬛/⬛/⬛/⬛: eine Installation in **genau dieser** Farbe

SMC-Marker (S. 10)

⬤: ein **beliebiger** Späher

⬤/⬤: ein Späher in **genau dieser** Farbe

⬛: ein **beliebiger** Wächter

⬛/⬛: ein Wächter in **genau dieser** Farbe

Befehle (S. 12)

⬤: ein **beliebiger** Befehl

⬤/⬤/⬤/⬤/⬤: ein Befehl in **genau dieser** Farbe

⬤⬤⬤ = ⬤: 3 beliebige Befehle ergeben einen lila Befehl, der als Befehl einer beliebigen Farbe verwendet werden kann.

Server (S. 4)

⬤/⬤/⬤/⬤/⬤: der Server in **genau dieser** Farbe

Vielen Dank an alle, die zu diesem Spiel beigetragen haben.
Ein besonderer Dank geht an Viktor Kobilke, Jana Schierwater, Fix Bornes, Jane, Matilda und Rupert.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Richard Wilkins
Illustrationen: Lukas Siegmon
Entwicklung und Redaktion: Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>

© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.