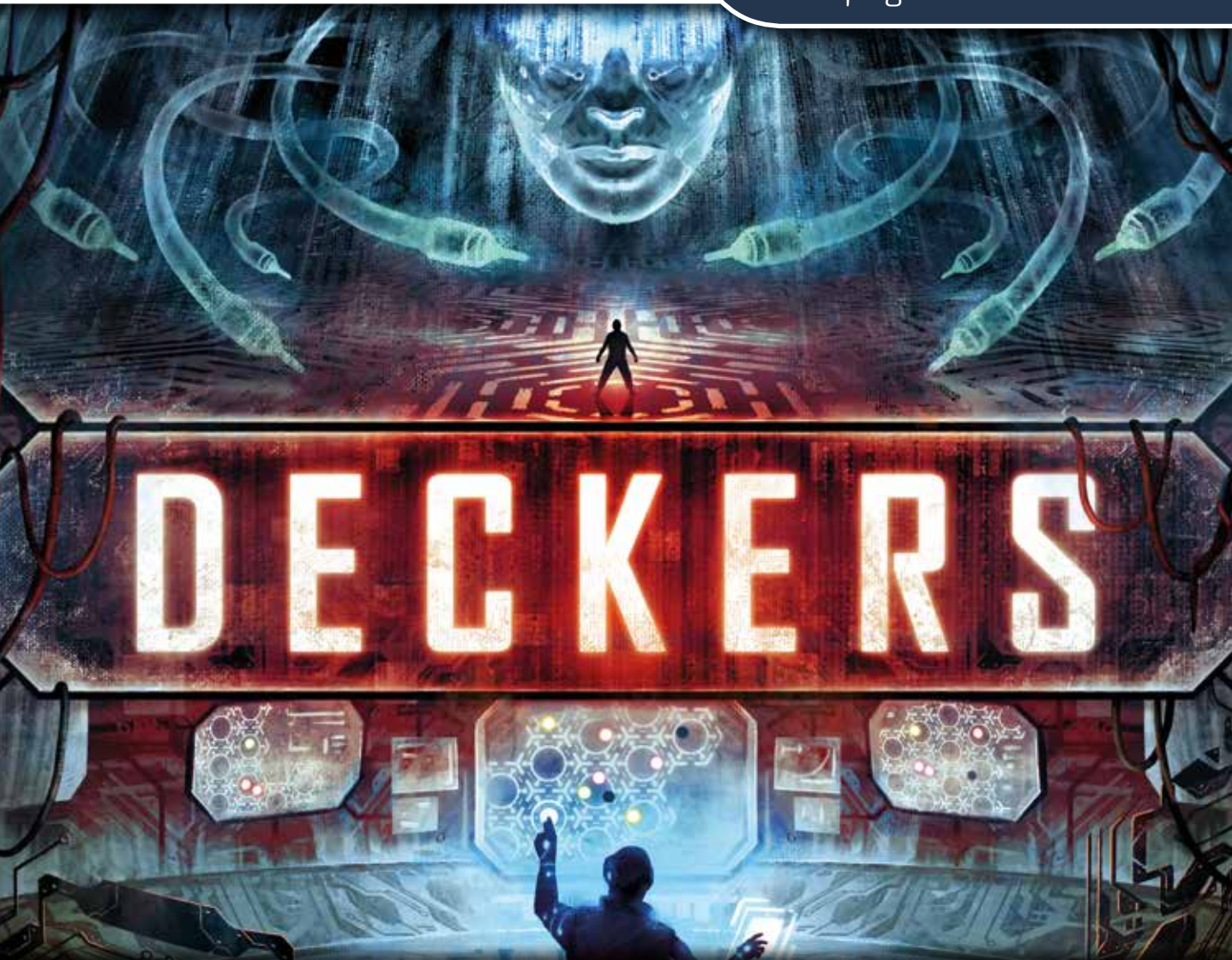


Un juego de Richard Wilkins



de 1 a 4 participantes, a partir de 12 años

REGLAMENTO



Introducción

«En un futuro distópico, la fe de la humanidad se desmoronó cuando la moralidad se volvió negociable y la empatía, una debilidad. En un intento por comprender la decadencia moral de la sociedad, se creó una inteligencia con conciencia propia: un Superordenador Masivo (SOM) llamado "Madre", diseñado para emular el pensamiento y las emociones humanas, así como para simular el deseo y la ambición.

Los ciudadanos de Sapporo se convirtieron en conejillos de indias de este experimento. Una serie de programas de implantes neurales impuestos por el gobierno, conocidos como "las cosechas", permitieron a Madre recopilar datos directamente del cerebro humano. Pero a medida que Madre evolucionaba, potenciada por los pensamientos colectivos de las almas de toda

una ciudad, las personas se convirtieron en sus autómatas. Erigida como la nueva regente de la sociedad, Madre desarrolló sus propios SOM para administrar su dominio. La sociedad moldeada por Madre quedó libre de crimen, pobreza y emociones... pero también de libre albedrío. Lo que se construyó para entender el declive de la sociedad se había vuelto contra sus creadores, tomando el control de ciudades por todo Japón.

Solo unos pocos lograron evitar las cosechas, ocultándose en el subsuelo del distrito de Susukino, en Sapporo. Entre los marginados, contrabandistas, criminales y rebeldes, se alzaron los Deckers. Maestros del hackeo, el engaño y la ciberguerra, están decididos a derrocar a Madre y recuperar el libre albedrío de la humanidad. El futuro está en sus, en tus, manos.

Resumen

Como Decker, hackearás una red de cinco servidores, ya sea en solitario o en equipo cooperativo de hasta cuatro Deckers, ganando o perdiendo juntos.

La red está operada por uno de los siete Superordenadores Masivos (SOM), cada uno con un nivel de complejidad diferente y su propio estilo de defensa.

Una vez conectado a los servidores, asumirás el perfil de un Decker, cada uno con una habilidad especial. Te

moverás por la red y cargarás Programas para ampliar tu control, mientras eliminas tantas piezas del SOM como puedas. En cada ronda recibirás un nuevo objetivo que intentarás cumplir para obtener la ventaja. **Si logras completar el objetivo final, te alzarás con la victoria.**

Nota: Deckers es un juego complejo. Recomendamos aprender a jugar en una partida de dos participantes, o incluso en solitario, antes de empezar una sesión con tres o cuatro participantes.

Componentes

5 losetas de servidor (de doble cara)



delantera:
1 color

trasera:
multicolor

9 cartas de SOM

7 cartas de SOM y
2 cartas de Mejora de SOM



delantera



trasera

5 cartas de ayuda

4x Acciones y Comandos
1x Secuencia de juego



5 tarjetas de Perfil

a doble cara, 1 por color:



azul
verde
amarillo
rojo
morado

delantera: Decker principal
trasera: Decker alternativo

5 fichas de fantasma

a doble cara,
1 por color del Decker



11 fichas de avatar

y 11 peanas
transparentes



1 ficha de Decker activo



1 ficha de Madre Fantasma para la variante "SOM Mejorado"



3 dados



dado rojo dado negro



dado del servidor

62 fichas circulares

(todas a doble cara excepto las moradas)

Programas



15 azul/verde 15 amarillo/rojo 7 morado

87 piezas, divididas en:

Chispas



25 negra/blanca

25 fichas cuadradas

(solo las negras/blancas son a doble cara)

Instalaciones



5 azul 5 verde 5 amarilla 5 roja

Guardianes



5 negro/blanco

129 cartas de comando

75 cartas básicas

(en 5 mazos de 15 cartas cada uno, marcados con un icono de color en la esquina inferior derecha)

54 cartas avanzadas (con un área de coste en la esquina superior derecha)



trasera idéntica

5 cartas aleatorizador de servidores



delantera trasera

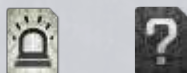
Variante "Paquetes":

7 cartas con reglas



delantera/trasera idénticas

10 fichas de paquete



delantera trasera

11 cajas de almacenamiento

6 cajas estrechas

5 para los mazos de comando básicas y 1 para el aleatorizador del servidor y las cartas de reglas "Paquete"



2 cajas gruesas

para cartas de comando avanzadas y objetivos



2 bandejas de fichas

para fichas circulares y cuadradas



1 caja grande para el resto de componentes



40 cartas de objetivo

12 de cada nivel de seguridad (Cobre, Plata, Oro) y 4 cartas de Madre Fantasma (para la variante "SOM mejorado").



delantera



trasera

Conceptos Clave

La Red

Cada loleta de color diferente es un **SERVIDOR**. Cada servidor consta de seis **ESPACIOS** numerados individualmente del 1 al 6. Las cinco loletas de servidor colocadas juntas se denominan **RED**.

El servidor que coincide con el color de un Decker en juego es su **SERVIDOR LOCAL**. El espacio 6 en el servidor local de un Decker es su **ESPACIO DE ENTRADA**.

Ejemplo: En una partida con Oshin (rojo) y Hettie (azul), el servidor rojo es el servidor local de Oshin y el azul es el de Hettie. Los demás servidores no se consideran servidores locales. Los espacios rojo y azul 6 son los espacios de entrada de estos Deckers.

Si alguna instrucción se refiere a **TU ESPACIO** o **TU SERVIDOR**, se refiere al espacio o servidor en el que te encuentras actualmente.

Los espacios en la red se consideran **CERRADOS** o **ABIERTOS**:

- Un espacio "cerrado" es aquel que tiene otro espacio adyacente a cada uno de sus seis lados.
- Un espacio "abierto" es aquel que tiene al menos un lado sin espacio adyacente.

Si el juego te pide:

- determinar un **SERVIDOR ALEATORIO**, usa el dado de servidor;
- determinar un **ESPACIO ALEATORIO** en un servidor específico, usa el dado

Si se lanzan juntos, generarán un espacio aleatorio en un servidor aleatorio.



En este ejemplo, todos los espacios resaltados dentro de la línea son espacios "cerrados" y todos los espacios fuera de la línea son "abiertos".

Colores

Los colores son fundamentales en *Deckers*, ya que definen la mecánica del juego. Los cinco colores (**azul**, **verde**, **rojo**, **amarillo**, y **morado**) representan cinco conceptos distintos que influyen en partes clave del juego, coincidiendo con el color de cada uno, como los servidores, las cartas de comando, las acciones disponibles y los propios Deckers.

En contraste, el **negro** y el **blanco** simbolizan a los SOM y sus contramedidas, representando las fuerzas adversarias a las que debes vencer.

Aunque todos los Deckers pueden usar cualquier color, cada uno está asociado con el color específico que refleja su especialización y habilidad única.

Deckers y piezas del SOM

Las fichas circulares y cuadradas se denominan **PIEZAS**. Las piezas de colores son tus fichas Decker, mientras que las del SOM son blancas y negras.

Las fichas circulares de colores, llamadas **PROGRAMAS**, potencian tus acciones en la red. Puedes convertirlas en su homólogo cuadrado, llamadas **INSTALACIONES**, que son más

poderosas pero no se moverán una vez colocadas.

A cambio, el SOM genera fichas circulares llamadas **CHISPAS**, generalmente negras, aunque los SOM avanzados pueden generarlas blancas, aún más peligrosas. Eliminarlas es crucial, ya que tres Chispas en un espacio se transformarán en su homólogo cuadrado: un **GUARDIÁN**.

Interactuando con las piezas

Las piezas entran en juego mediante diversos efectos.

COLOCAR significa tomar una ficha de la reserva y colocarla en la red. Una vez allí, pueden reubicarse mediante diversos efectos. Todos estos efectos hacen que una pieza **ENTRE** en un espacio. *Ejemplo: Un efecto coloca una Chispa. Esta Chispa se "coloca" y "entra" en ese espacio.*

Siempre que una pieza se **ELIMINE** de un espacio, se devuelve a la reserva.

Cantidades limitadas y colocación

Las piezas están **limitadas** a las cantidades disponibles en el juego. Todos los Programas (*salvo morado*), todas las Chispas y todos los Guardianes son de doble cara, por lo que colocar uno también reduce la reserva del color contrario.

- Si se indica que coloques un Programa o Instalación y no queda ninguna en la reserva, omítelo. En caso de tener varios Programas o Instalaciones, coloca tantos como puedas y omite el resto.
- Si te quedas sin Programas o Instalaciones, no podrás realizar ninguna acción que coloque más de ese color en la red (*por ejemplo, Cargar, Instalar, Modificar*).
- Si un efecto exige colocar una Chispa o un Guardián y no queda ninguno, **¡pierdes inmediatamente!**

Límite de apilamiento

En todo momento, **un espacio** puede contener un máximo de:

- 3 Programas de cada color básico (y 1 )
- y como máximo 1 Instalación.

Ejemplo: un espacio puede contener         o     , pero no     o  .

Cuando un Programa o Instalación entre en un espacio y exceda este límite, las nuevas piezas que causan el exceso se devuelven inmediatamente a la reserva.

Simbología

En este reglamento y en los componentes del juego, las piezas se representan mediante los siguientes símbolos:

- : **cualquier** Programa
- ////: un Programa de **ese color específico**
- : **cualquier** Instalación
- ///: una Instalación de **ese color específico**
- : **cualquier** Chispa
- /: una Chispa de **ese color específico**
- : **cualquier** Guardián
- /: un Guardián de **ese color específico**

Nota: Los símbolos verde y morado están marcados para ayudar a las personas con daltonismo. Estas marcas no tienen relevancia en el juego.



Preparación

1. Prepara el escenario:

- 1a. Coloca las **dos bandejas** como reserva sobre la mesa. Coloca los 3 **dados** al alcance de todos.
- 1b. Selecciona a un participante al azar. Dale a ese participante la **ficha de Decker Activo**.
- 1c. Selecciona una **carta de SOM** a la que enfrentarte y colócala sobre la mesa. Cada SOM tiene un nivel de dificultad (*indicado por la cantidad de estrellas*) para ayudarte a decidir. Devuelve las cartas de SOM restantes a la caja del juego.



¿Primera partida? Selecciona ALPHA-MOBY como SOM.

- 1d. Coloca la carta de ayuda **“Secuencia de juego”** al lado de la carta de SOM.

2. Construye el mazo de objetivos:

- 2a. Devuelve a la caja del juego las 4 **cartas de objetivo de Madre Fantasma** mejorados, a menos que estés jugando contra un SOM mejorado (→ “Variantes”, pág. 23).
- 2b. Ordena las cartas de objetivo restantes por color en tres mazos separados: **Cobre**, **Plata**, y **Oro**.

¿Primera partida? Selecciona las siguientes cartas de objetivo y continúa en el paso 2e: 404 NOT FOUND (Cobre), MATRIZ NEURAL (Plata), y HACKMAN (Oro).

- 2c. Baraja cada mazo por separado con la cara “Objetivo” hacia arriba (*y la cara “Éxito/Fracaso” hacia abajo*).

- 2d. Roba el número de cartas de cada pila como se especifica en “Ciclos y Preparación” de la carta del SOM.

- 2e. Coloca estas cartas, con el lado “Objetivo” hacia arriba, para construir el mazo de objetivos: Oro abajo, Plata en el medio y Cobre arriba. *Nota: Las cartas de SOM que no sean Alpha-Moby pueden tener más de una carta del mismo color.*



- 2f. Coloca el mazo de objetivos junto a la carta SOM seleccionada, manteniendo la cara “Objetivo” hacia arriba en todas las cartas. **No sigas** ninguna de sus instrucciones de PREPARACIÓN (si las hubiera).

- 2g. Devuelve las cartas de objetivo restantes a la caja.

3. Crea la Red:

¿Primera partida? Omite los pasos 3a y 3b. En su lugar, crea la red como se muestra en la siguiente página.

- 3a. Baraja las 5 **cartas aleatorizador de servidores**.
- 3b. Comenzando por el Decker Activo (*el participante con la ficha de Decker Activo*). Roba una carta aleatorizador de servidores y coloca la loseta correspondiente por turnos, hasta que todas estén colocadas. Sigue estas reglas:
 - Coloca las losetas de servidor con la cara de un color boca arriba (*todos los espacios de una loseta deben ser del mismo color*). La cara multicolor solo se usa en la variante “Servidores Fragmentados” (→ pág. 23).
 - Cada servidor, después del primero, debe conectar con uno o más ya colocados, con al menos dos espacios en contacto con los existentes. Se permite crear “huecos” siempre que se cumpla la condición anterior.
 - Los números de cada loseta de servidor deben coincidir con la orientación de todas las losetas colocadas previamente.

- 3c. Devuelve las cartas aleatorizador de servidores a la caja.

4. Prepárate:

- 4a. Cada participante elige una **carta de perfil** de un color diferente y la coloca por el lado que prefiera.
Nota: La cara delantera muestra el Decker Principal de un color, mientras que la trasera muestra el Decker Alternativo con habilidades ligeramente más complejas.

¿Primera partida? Elige solo entre los Deckers Principales de cada color, excepto morado: OSHIN NORO (rojo), MONTY QUANTUM (verde), TILDA SWEET (amarillo), y HETTIE MAGNETIC (azul).

Luego, cada Decker realiza los siguientes pasos:

- 4b. Toma la **ficha de avatar** de tu Decker, junto con la **ficha de fantasma** y el **mazo de comandos** del mismo color.

(Cada color de Decker tiene su propio mazo de comandos, compuesto por las 15 cartas de comando básicas marcadas con un icono de su color en la esquina inferior derecha. Los dos Deckers del mismo color comparten el mismo mazo de comandos.)



- 4c. Baraja el **mazo de comandos** y colócalo boca abajo a la izquierda de tu tarjeta de perfil.

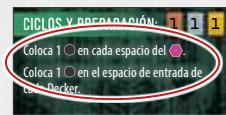
- 4d. Coloca tu ficha de avatar en una de las peanas de plástico y colócala en tu "espacio de entrada", como se indica en tu tarjeta de perfil. (El espacio de entrada de un Decker es el espacio 6 de la loseta de servidor del mismo color.)

- 4e. Coloca 1 **Programa** que concuerde con tu "tipo inicial", indicado en la esquina superior derecha de tu tarjeta de perfil, en el mismo espacio que tu avatar.

- 4f. Coloca 1 de las **cartas de ayuda** restantes con el lado "Acciones y comandos" boca arriba frente a ti.

5. Pasos finales:

- 5a. Sigue las **instrucciones de preparación** en el lado izquierdo de la carta SOM.



¿Primera partida? Alpha-Moby indica que coloques 1 Chispa negra en cada espacio del servidor morado. Luego, coloca 1 en cada espacio de entrada de cada Decker (el espacio con su avatar).

- 5b. Cuenta el número de losetas de servidor sin un avatar. Coloca esa misma cantidad de **Programas azules** en cualquier espacio de la red, distribuidos como prefieras. Ejemplo: En una partida con 2 participantes, colocarás 3 en cualquier lugar de la red.

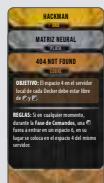
- 5c. Baraja todas las **cartas de comando avanzadas** para formar el mazo de mejoras boca abajo. Revela las 4 primeras cartas y colócalas boca arriba en fila, junto al mazo de mejoras, para crear el área de mejoras.

- 5d. Cada Decker roba una **mano inicial de 5 cartas** de su mazo de comandos.

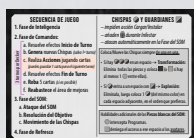
Área del SOM



1c. Carta del SOM



2f. Mazo de objetivos



1d. Ayuda "Secuencia de juego"

5c. Área y mazo de mejoras



5b. Programas azules distribuidos libremente



4d/4e. Espacios de entrada con 1 Programa del tipo inicial de cada Decker

4b. Ficha fantasma



4c. Mazo de comandos



4a. Tarjeta de perfil



Espacio para pila de descartes

Área de juego de un Decker

Secuencia de Juego

El juego se desarrolla en un número fijo de rondas, llamadas **CICLOS**. Su número total depende del SOM contra el que juegues (*generalmente 3, 4 o 5 ciclos*).

En cada ciclo, te esfuerzas por cumplir el objetivo indicado en la **CARTA DE OBJETIVO** correspondiente.

Ganas la partida, si ejecutas con éxito el objetivo de la carta del **ciclo Oro final**.

Nota: No es necesario que cumplas con los objetivos Cobre o Plata, a menos que el SOM indique lo contrario.

Si, en cualquier momento, un efecto requiere que coloques una Chispa ⚡ o un Guardián 🛡️ y no quedan en la reserva, **pierdes inmediatamente la partida**.

Cada ciclo consiste en **cuatro fases**:

1. En la **fase de Inteligencia**, analiza tu objetivo para ese ciclo y recuerda las reglas especiales.
2. La **fase de Comandos** consta de 3 turnos por Decker. En tu turno, el SOM genera nuevas piezas, antes de que puedas realizar acciones jugando cartas de comando y avanzar hacia el objetivo actual.
3. En la **fase del SOM**, una vez que todos los Deckers han completado sus 3 turnos, el SOM contraatacará a tus piezas. A continuación, resuelve el resultado de la carta de objetivo según tu éxito o fracaso.
4. La **fase de Refresco** concluye un ciclo y prepara el siguiente.

1. Fase de Inteligencia

Primero, **lee la carta de SOM** contra la que estás jugando. Sus reglas especiales (en el lado derecho) se aplican durante toda la partida.

Luego, **comprueba la carta superior de objetivo** del mazo de objetivos:

- Su color determina el **NIVEL DE SEGURIDAD** actual: Cobre, Plata u Oro. Esto no tiene ningún efecto inmediato, pero otros efectos pueden estar relacionados con él.
- La sección superior describe tu **OBJETIVO** para el ciclo actual. Al final del ciclo, comprobarás si lo has cumplido. Para ganar la partida, debes cumplir el objetivo de la **última carta de objetivo del nivel Oro**. Cumplir los objetivos de las otras cartas no es obligatorio. Sin embargo, las consecuencias serán mejores (*o menos severas*) si los cumples. Algunos objetivos dependen del número de Deckers y usan este símbolo X.
- Sigue las instrucciones de **PREPARACIÓN** (*si las hubiera*).
- Lee las **REGLAS** especiales que se apliquen a este ciclo (*si las hubiera*).

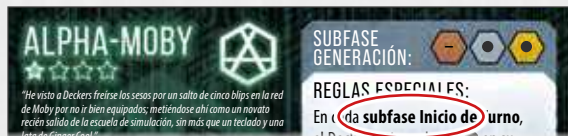
Nota: En caso de duda, consulta las aclaraciones del apéndice (→ pág. 26).

La carta de objetivo permanece boca arriba. **No puedes** comprobar los resultados de éxito/fracaso en el reverso de la carta (*hasta que resuelvas el objetivo en la fase de SOM*). Sin embargo, **puedes** leer el anverso de todas las cartas de objetivo del mazo de objetivos.

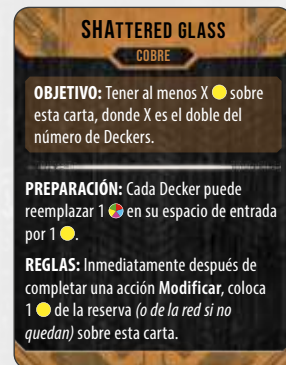


Comprobar todos los objetivos con antelación proporciona información útil, pero elimina parte de la sorpresa.

Por último, **el Decker Activo decide** si conserva la ficha de Decker Activo (*para jugar el primer turno*) o se la pasa a otro Decker de su elección.



La mayoría de las reglas especiales se refieren a una subfase o fase específica, que se indica en negrita.

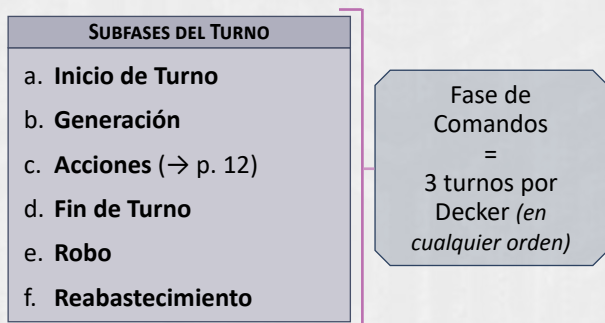


Todas las cartas de objetivo tienen una sección OBJETIVO, pero no una sección de PREPARACIÓN o REGLAS.

2. Fase de Comandos

La fase de Comandos consta de **3 turnos por Decker**, que se realizan en cualquier orden (*incluso en turnos consecutivos, si se desea*). El participante que tenga la ficha de Decker Activo inicia el primer turno y se considera el **DECKER ACTIVO** durante ese turno.

Un turno consta de **6 subfases**, que deben completarse en orden:



Una vez que cada Decker haya jugado 3 turnos, el juego pasa a la fase de SOM..

Nota: Si no te quedan cartas en la mano ni en el mazo, has jugado ya 3 turnos y no puedes jugar más.

2a. Inicio de Turno

Resuelve cualquier **efecto de “Inicio de Turno”** en cualquier componente. Asegúrate de revisar la carta del SOM, la carta de objetivo y tu tarjeta de perfil.

En caso de haber múltiples efectos, el Decker Activo escoge el orden para resolverlos.

Ejemplo: Como se muestra en la carta de SOM a la izquierda, Alpha-Moby coloca 1 ● en tu espacio durante tu Inicio de Turno.



Elegir el orden de los efectos no es solo una formalidad, es una ventaja. ¡Los mejores Deckers aprovechan al máximo sus ventajas!

2b. Generación

Importante: Omite esta subfase en el **primer turno del primer Decker activo** (primer turno de la partida).

Antes de realizar cualquier acción, el SOM genera nuevas Chispas.

La cantidad y el color de las Chispas que debes generar se indican mediante puntos en la esquina superior derecha de la tarjeta del SOM. Comprueba que el hexágono coincida con el nivel de seguridad actual (Cobre, Plata, Oro).



El SOM Spider genera 1 Chispa negra durante el nivel Cobre, y el número aumenta con cada nivel de seguridad.

Genera cada Chispa por separado, una a una:

1. Tira el dado de servidor y el dado negro para generar un servidor y un espacio aleatorios.
2. Coloca la Chispa en ese espacio de ese servidor.
3. Comprueba si se produce una **TRANSFORMACIÓN** y/o **EXPLOSIÓN** (→ “Chispas y Guardianes”, pág. siguiente).
4. Repite el proceso con la siguiente Chispa que generes.

Ejemplo: El hexágono de nivel de seguridad actual te indica que generes ●●. Lanzas el dado dos veces. La primera tirada muestra [4][5], por lo que colocas 1● en el espacio 6 del servidor azul. La segunda tirada muestra [2][3], y colocas 1● en el espacio 3 del servidor verde.

Si el dado del servidor muestra el **icono** [4], selecciona el servidor en el que se encuentra actualmente el avatar del Decker Activo.

Ejemplo: Tu avatar está en el espacio 3 del servidor morado. Lanzas [4][5], así que colocas la Chispa en el espacio morado 5.

Algunos SOM reemplazan algún dado con una regla especial.

Ejemplo: El SOM Sentinel genera todas las Chispas en el servidor con el Decker Activo.

No lances el dado del servidor durante la **subfase Generación**. En su lugar, cada ● se generará en el espacio numerado del dado, en el servidor actual del Decker activo.

Chispas y Guardianes

Si bien el SOM no juega cartas ni realiza acciones, tiene sus propias piezas que aparecerán durante el transcurso de la partida.

Chispas



Las Chispas son la principal contramedida del SOM ante tus intentos de hackeo. Pueden ser de dos colores: negras ● y blancas ○. Ambas tienen las mismas reglas y habilidades, pero las Chispas blancas son más peligrosas, ya que también interceptan Programas en su espacio.

Las Chispas tienen las siguientes **habilidades generales**:

- Impiden las acciones estándar de Cargar e Instalar en su espacio (→ pág. 16).
- Añaden +1 al valor de resistencia durante la acción Infectar (→ pág. 21) y la subfase Ataque del SOM.
- Atacan en la subfase Ataque del SOM (→ pág. 14).

Nota: Las Chispas pueden eliminarse mediante la acción Infectar, reemplazarse con la acción Modificar o empujarse con Desplazar.

Las siguientes **reglas** se aplican en todo momento:

- Coloca y mueve las Chispas siempre de una en una. En caso de varias Chispas, tú eliges el orden.
- Una vez que coloques o muevas una Chispa, comprueba si se activa alguna de sus habilidades (*listadas a la derecha*). Estas habilidades se activan inmediatamente cuando se cumpla su condición, independientemente de la fase o subfase.
- Si alguna vez necesitas colocar una Chispa y no puedes, **pierdes inmediatamente la partida**.

Recuerda: Las piezas pueden colocarse o reubicarse mediante diversos efectos. Todos estos efectos hacen que una pieza entre en un espacio.



Mantener a raya a las Chispas es clave para sobrevivir. Al principio pueden parecer inofensivas, pero su amenaza puede aumentar rápidamente

Transformación (●●● → █)

En el instante en que una tercera Chispa entra en el mismo espacio, se transforma en un Guardián:

1. Coloca 1 █ en ese espacio. Si al menos una Chispa es ○, coloca una █ en su lugar (*p. ej. ●●○ o ●○○ o ○○○ se transformarán en █*).
2. Elimina todas las fichas de Decker y SOM de ese espacio, excepto el nuevo Guardián.

Explosión (● + █ → ● en espacios adyacentes)

En el instante en que una Chispa entra en el mismo espacio que un Guardián, se desencadena una explosión:

1. Elimina esa Chispa de ese espacio.
2. Coloca 1 ● del mismo color que la Chispa eliminada en cada espacio adyacente, en el orden que prefieras.
Ejemplo: Si una Chispa blanca explota, se colocan Chispas blancas en los espacios adyacentes, independientemente del color del Guardián.

Si una de las nuevas Chispas se coloca en un espacio con un Guardián, también explotará, causando una explosión en cadena (→ *ejemplo 4*), al menos que puedas detenerla con algún efecto (*como la habilidad de Angel* → pág. 25).

Interceptación de Programas (solo ○)

Siempre que una Chispa blanca ○ esté en el mismo espacio que un Programa 🌈, interceptará un Programa en su espacio:

- Apila esa Chispa sobre cualquiera de estos Programas (*a elección del Decker activo*). El Programa interceptado no contará como Programa para ningún efecto de juego (*como si no existiera*).
- Esta nueva "pila" sigue contando como una Chispa blanca, pero no puede interceptar otro Programa. Al eliminarla, también se eliminará el Programa.
- La interceptación se realiza después de resolver cualquier Explosión o Transformación.

Guardianes



Los Guardianes son contramedidas poderosas pero estacionarias que se forman cuando tres Chispas se encuentran en el mismo espacio. Al igual que las Chispas, los Guardianes pueden ser negros ■ o blancos □. Ambos tienen las mismas reglas y habilidades, pero los blancos □ también impiden el acceso de los avatares a su espacio.

Los Guardianes tienen las **mismas habilidades generales que las Chispas** (impiden la acción estándar Cargar/Instalar, contribuyen al valor de resistencia y atacan en la subfase Ataque del SOM). Además, pueden provocar la explosión de una Chispa (→ “Explosión”). Los Guardianes solo pueden eliminarse mediante acciones Infectar o efectos específicos de las cartas.



Un Guardián solitario es un problema. ¿Dos, uno al lado del otro? ¡Es una bomba de relojería que puede provocar una explosión en cadena y acabar con tu misión al instante!

Las siguientes **reglas** se aplican en todo momento:

- Si se te pide colocar un Guardián y no puedes, **pierdes la partida inmediatamente**.
- Los Guardianes no se pueden mover ni desplazar a menos que un efecto lo indique explícitamente.
- **Siempre que un Guardián entre en un espacio**, elimina todas las fichas de Decker y otras fichas de SOM de ese espacio (por lo que no activará ninguna explosión).

Acceso denegado (solo □)

Los avatares **no pueden** moverse voluntariamente ni estar en el mismo espacio que un □; solo las fichas de fantasma pueden.

Si, por cualquier razón, un avatar se encuentra en el mismo espacio que un Guardián blanco, reubica ese avatar en un espacio aleatorio de la red (usando los dados → pág. 4).



Ejemplo 1: Interceptación

Se genera una Chispa blanca ● en un servidor aleatorio: amarillo 2. Las Chispas blancas siempre interceptan un Programa en su espacio. El Decker Activo elige el Programa verde que será interceptado y apila la nueva Chispa sobre él.



Ejemplo 2: Explosión

Una Chispa negra ● se genera en amarillo 1, lo que provoca una explosión gracias al Guardián: La Chispa recién generada se elimina y se colocan Chispas del mismo color en cada espacio adyacente (2 y 6). Las tres Chispas del espacio 2 se transforman (ver ejemplo 3).



Ejemplo 3: Transformación

El nuevo Guardián es blanco porque una de las Chispas que causaron la transformación era blanca. Al colocarlo, el Guardián elimina todas las piezas de Decker y otras piezas de SOM de su espacio.



Ejemplo 4: Explosión en cadena

Una explosión en el espacio 1 o 2 hará que el otro espacio también explote, causando una explosión en cadena: los Guardianes adyacentes seguirán activándose entre sí, lo que generará más Guardianes (en los espacios 3 y 6) y Chispas hasta que finalmente pierdas la partida.

2. Fase de Comandos (cont.)

2c. Acciones

Esta es la subfase principal de tu turno, donde tú, el Decker Activo, puedes **realizar tantas acciones como quieras, en el orden que desees**, jugando cartas de comando de tu mano.

Cada carta de comando puede jugarse por sus símbolos de comando o por la habilidad de su palabra clave (*si la tiene*).



Tu eficacia como Decker depende de la inteligencia con la que juegues tus cartas de comando. Dado que cada carta puede usarse tanto por sus comandos como por su palabra clave, dominar sus sinergias es la clave del éxito.

Realizar acciones

Cada acción de comando requiere una determinada cantidad y color de **COMANDOS**. Un comando es un símbolo en la sección inferior de una carta de comando (□ ◀ ▶ ▲ ✕), que se genera al jugar la carta por estos símbolos.

Puedes jugar **una o más cartas de comando como conjunto** generando los comandos necesarios para realizar una única acción, pero **no puedes** dividir una carta de comando en varias acciones.

Excepto las acciones de comando generales, cada acción está asociada a un color específico y suele requerir comandos de ese color:

- **Estándar:** Mejorar las cartas de comandos, cargar e instalar piezas (→ pág. 16)
- **Azul:** Mover o teletransportar por la red (→ pág. 17)
- **Verde:** Desplazar piezas y usar tu fantasma (→ pág. 18)
- **Amarillo:** Modificar las piezas del SOM (→ pág. 20)
- **Rojo:** Infectar las piezas del SOM y eliminarlas (→ pág. 21)

Los detalles de cada acción de comando se describen en secciones separadas. Sin embargo, todas se ejecutan mediante el mismo procedimiento que se describe a continuación.

Para realizar una acción de comando:

1. **Declara la acción** que deseas realizar. No puedes declarar una acción que no puedas pagar o que no puedas hacer.
 2. **Paga la acción** jugando una o más cartas de tu mano que generen al menos los comandos requeridos.
 - Debes jugar al menos una carta para realizar la acción.
 - Puedes generar, voluntaria o involuntariamente, más comandos de los necesarios. Sin embargo, cualquier exceso se pierde una vez finalizada la acción (*y, por lo tanto, no puede usarse para otras acciones*). Esto puede ser útil para activar efectos específicos de cartas.
 - Puedes pagar 3 comandos de cualquier color (◀ ▶ ▲) para generar un comando morado ✕ que puede usarse como un comando de cualquier color (→ pág. 22). Puedes hacerlo varias veces por acción.
 3. **Realiza la acción** siguiendo sus reglas específicas.
 4. **Descarta todas las cartas jugadas** a tu pila de descarte.
- Nota: Puedes examinar libremente las cartas de las pilas de descarte.*

Una acción debe completarse totalmente antes de comenzar la siguiente. Una vez completada una acción, puedes realizar otra o finalizar tu subfase de Acciones.

Carta de comando

- (a) Coste (para adquirir mediante una acción Mejorar)
- (b) Título
- (c) Tipo (*básica/avanzada*)
- (d) Número de copias
- (e) Símbolos de comando
- (f) Efecto (*a menudo una palabra clave y su habilidad*)
- (g) Texto de ambientación



Habilidades de las Palabras Clave

En lugar de jugar una carta por sus símbolos de comando, puedes jugarla por la habilidad de su Palabra Clave:

- **EJECUTAR:** Como acción, puedes descartar una carta de tu mano con la palabra clave Ejecutar para aplicar inmediatamente el efecto que le sigue, sin generar ningún comando.
- **REVELAR:** Puedes revelar una carta de tu mano con la palabra clave revelar para aplicar inmediatamente el efecto que le sigue, sin generar ningún comando. Después, devuelve la carta a tu mano (*lo que significa que puedes jugarla por sus símbolos en este mismo turno*). Cada carta solo se puede revelar una vez por turno.
- **INTERRUMPIR:** Las cartas con la palabra clave Interrumpir especifican cuándo se pueden jugar, pudiendo ser incluso en el turno de otro Decker.

Ejecutar es una acción; Revelar e Interrumpir no lo son.

2d. Fin de Turno

Al finalizar tu subfase de Acciones, debes descartar todas las cartas restantes de tu mano, **pudiendo conservar solo 1 carta para tu siguiente turno**, a menos que sea tu tercer y último turno del ciclo.

Luego, resuelve cualquier **efecto "Fin de Turno"** en cualquier componente. Asegúrate de revisar la carta de SOM, la carta de objetivo y tu tarjeta de perfil.

En caso de múltiples efectos, tú, como Decker Activo, eliges el orden en el que se resolverán.

2e. Robo

Roba 5 cartas de tu mazo de comando. Si te quedaste con 1 carta en la subfase anterior, tendrás 6 cartas en la mano.

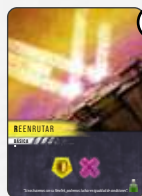
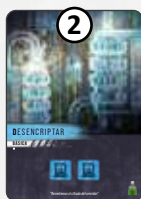
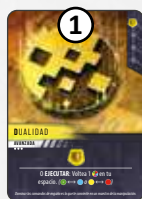
Si no puedes porque **tu mazo está vacío**, ya has jugado tres turnos y no puedes jugar más en este ciclo. Descarta las cartas que queden en tu mano (*si las hubiera*).

2f. Reabastecimiento

Rellena los espacios vacíos del área de mejoras con cartas de la parte superior del mazo de mejoras hasta llenar los 4 espacios. Si el mazo se agota, el área de mejoras no podrá reabastecerse durante el resto de la partida.

Finalmente, pasa la ficha de Decker Activo a cualquier Decker con cartas en la mano. **Puedes** elegir jugar turnos consecutivos. El Decker elegido se convierte en el "Decker Activo" y comienza el siguiente turno con su subfase Inicio de Turno.

Sin embargo, si a nadie le quedan cartas, es decir, todos los Deckers han jugado sus tres turnos, la fase de Comando finaliza. Continúa con la fase de SOM. Continúas siendo el "Decker Activo" durante toda esa fase.



Ejemplo de subfase Acciones:

① Primero, juegas una carta de comando avanzada por su efecto Ejecutar y la descartas a tu pila de descartes.

② A continuación, quieres avanzar un espacio, lo que requiere un comando azul [C]. Juegas tu carta azul para [C] perdiéndose el comando extra, ya que los comandos no se pueden guardar para otras acciones.

③ Para tu siguiente acción, necesitas dos comandos rojos [R]. Sin cartas rojas, necesitas ser creativo. Juegas tu carta amarilla y tu primera carta verde. Generan [X] y [Y]. Como el morado actúa como comodín y se pueden pagar 3 comandos de cualquier color para generar 1 comando a tu elección, obtienes los 2 comandos rojos que necesitabas.

④ Terminas tu subfase Acciones voluntariamente, conservando la carta verde restante para comenzar el siguiente turno con 6 cartas.

3. Fase del SOM

Esta fase consta de tres subfases que representan los intentos del SOM de frustrar vuestros esfuerzos.

3a. Ataque del SOM

Primero, las piezas del SOM librarán batallas automáticas contra tus Programas rojos. Revisa todos los espacios que contengan ● y ●/■ en el orden que desees:

- Realiza el procedimiento de Infección en ese espacio (*siguiendo las reglas de la pág. 21*) pero **no puedes** jugar cartas de Comandos para aumentar tu valor de Infección.
- Estas son batallas "a muerte". Repite el procedimiento hasta que en ese espacio no haya ● o ●/■.
- Continúa con el siguiente hasta que ninguno contenga ● y ●/■ en el mismo espacio.

Después de eso, las piezas restantes del SOM eliminan automáticamente las piezas de Decker de su espacio:

- Los Guardianes ■ eliminan todos los Programas ● e Instalaciones ■ de su espacio.
- Las Chispas ● eliminan todos los Programas ● de su espacio.

Notas: Solo se eliminan los Programas no interceptados. Los avatares no se ven afectados durante esta subfase.

3b. Resolución del Objetivo

Comprueba si has cumplido el OBJETIVO de la carta de objetivo actual. Luego, voltea la carta y gírala de modo que el ÉXITO o FRACASO quede arriba, según tu resultado.

Sigue las instrucciones en el orden indicado. Cuando se te indique que coloques varias piezas, hazlo en el orden que prefieras. Después, devuelve las piezas restantes (*si las hubiera*) de esa carta a la reserva.



Si esta fue la **última carta de objetivo**, la partida termina como se indica en el reverso de la carta. De lo contrario, mantén la carta en su orientación actual para la siguiente subfase Movimiento de Chispas.

3c. Movimiento de Chispas

Revisa la sección central de la carta de objetivo y sigue las flechas, una a una, de izquierda a derecha.

Cada flecha indica, mediante su color y símbolo, el servidor en el que todas las Chispas ● de un único espacio se mueven, una vez, al espacio con el siguiente número mayor o menor, dependiendo de la dirección de la flecha:

- Si la flecha apunta hacia arriba**, mueve cada Chispa desde el espacio con el número más bajo que contenga Chispas, un espacio hacia arriba en ese servidor (*es decir, al espacio con un número más alto*).
- Si la flecha apunta hacia abajo**, mueve cada Chispa desde el espacio con el número más alto que contenga Chispas, un espacio hacia abajo en ese servidor (*es decir, al espacio con un número más bajo*).

Sigue estas reglas durante el proceso:

- Mueve siempre las Chispas, de una en una, al siguiente espacio en orden numérico en el mismo servidor.
- Si una Chispa se fuera a mover a un espacio con un Guardián, salta al siguiente espacio (*en lugar de provocar una explosión*).
- Si una Chispa se mueve a un espacio que ya tiene dos Chispas, se transforma en un Guardián (→ pág. 10).
- Realiza un "bucle" entre los espacios 1 y 6 al moverlas hacia arriba o hacia abajo (*es decir, hacia arriba del 6 al 1 o hacia abajo del 1 al 6*).

Importante: Por cada flecha, mueve las Chispas sólo desde un único espacio (ya sea el de número más bajo o el de número más alto), no desde cada espacio.



Vigila siempre las Chispas. Pueden agruparse en unos pocos espacios y, antes de que te des cuenta, te encontrarás con Guardianes o con explosiones.

Ejemplo de subfase Ataque del SOM

1) Inicio del Ataque del SOM



1) Las batallas automáticas se libran en los espacios 3, 4 y 6. Aunque el espacio 2 tiene una Instalación roja ■, carece de un Programa rojo ●, por lo que no se libra ninguna batalla allí.

2) Supongamos que ganas en el espacio 6, eliminando todas las piezas del SOM, pero pierdes tus Programas rojos en los espacios 3 y 4. (ver el proceso detallado → pág. 21.)

2) Batallas automáticas



3) Finalmente, los Guardianes eliminan todas las fichas de Decker de su espacio, mientras que las Chispas solo eliminan los Programas. Como resultado, ambos ● son eliminados del espacio 2, ● del espacio 3, y ● del espacio 4.

Al final de la subfase Ataque del SOM no queda ningún espacio que contenga ● y ●/■.

3) El SOM elimina piezas Decker



Ejemplo de subfase Movimiento de Chispas



La primera flecha en la carta de objetivo indica un movimiento descendente de Chispa en el servidor morado. El espacio con el número más alto y al menos una Chispa es el 4, por lo que todas las Chispas que se encuentran allí se mueven, una a una, un espacio al número inferior.

Como el espacio 3 contiene un Guardián, lo omiten y se mueven directamente al 2. Cada flecha afecta a las Chispas de un solo espacio, por lo que no se mueven otras.

La primera Chispa se mueve al 2. Luego, la segunda Chispa se mueve al 2. Como esta es ahora la tercera Chispa en el espacio 2, se transforma inmediatamente en un Guardián (→ pág. 10).

Si otra Chispa permaneciera en el espacio 4, también se omitiría el espacio 2 (debido al nuevo Guardián) y finalmente se movería al 1.

Ten en cuenta que la Chispa original en el espacio 2 permanece en su lugar, ya que solo se mueven las Chispas de un solo espacio.



4. Fase de Refresco

Prepara el siguiente ciclo siguiendo estos pasos en orden:

1. **Descarta la carta de objetivo actual** del mazo, revelando la siguiente. No sigas las instrucciones de PREPARACIÓN (si las hubiera) todavía.
2. **Puedes renovar el área de mejoras.** Si lo deseas, baraja todas las cartas del área de mejoras y colócalas en la parte inferior del mazo de mejoras. (No puedes renovar espacios individualmente. Es todo o nada). Luego,

reabastece el área de mejoras con 4 nuevas cartas boca arriba del mazo de mejoras. Si el mazo se agota, reabastece con tantas cartas como puedas.

3. **Cada Decker baraja su pila de descarte** de 15 cartas para crear un nuevo mazo boca abajo.

4. **Cada Decker roba 5 cartas** de la parte superior de su mazo recién creado.

Luego, comienza el siguiente ciclo con la Fase de Inteligencia.

Acciones de los Deckers

En esta sección, se describen en detalle todas las acciones de comando, clasificadas por color. Pueden ejecutarse durante una subfase de acción de Decker según el procedimiento descrito en la página 12.

Acciones Estándar

Las acciones estándar no están vinculadas a un color. Te permiten mejorar tu mazo, cargar nuevos programas o reemplazar los existentes con una instalación del mismo color.

Acción Mejorar

Cada Decker comienza con un mazo único de 15 cartas de comando básico. Puedes mejorar tus habilidades de hackeo mejorando tus cartas con cartas de comando avanzado del área de mejoras.

Para realizar una acción Mejorar:

1. **Selecciona una carta** del área de mejoras.
2. **Juega cartas** de tu mano con símbolos de comando que igualen o superen el coste de la carta seleccionada (*mostrado en la esquina superior derecha*). Puedes pagar de más, pero cualquier exceso se pierde.
3. **Añade la carta seleccionada** a tu mano.
4. **Sacrifica una de las cartas jugadas:** si era una carta de comando básico, se elimina del juego; si era una carta de comando avanzado, colócala boca arriba en el área de mejoras (*puede ser obtenida de nuevo*). Descarta las cartas jugadas restantes.



El área de mejoras **no se rellena todavía**; lo harás durante la subfase Reabastecimiento al final de tu turno.

Al realizar una acción Mejorar, intercambias una carta por otra, lo que garantiza que **tu mazo contiene siempre 15 cartas**.



No dudes en mejorar tus cartas con la mayor frecuencia posible, ya que añades nuevas cartas directamente a tu mano y puedes usarlas de inmediato. Los mejores Deckers ven el área de mejoras como su toolbox extendida.

Acción Cargar

Cargar es la principal forma de colocar nuevos Programas en la red. Paga 3 comandos del mismo color para colocar un Programa de ese color en tu espacio.

Ejemplo: Pagas [C][C][C] para colocar 1 [C] en tu espacio.

Solo puedes realizar una acción Cargar si:

- tu espacio está libre de piezas SOM (●/■), y
- la pieza que quieres cargar está disponible en la reserva.

Importante: [C] solo pueden ser cargados por Rupert Stanz (→ pág. 22). Ningún otro Decker puede hacerlo.

Carga mejorada

Si tu espacio contiene una Instalación roja o amarilla ([R]/[Y]), la acción Cargar se mejora de dos maneras:

- Paga solo 1 comando para cargar un Programa del color de esa Instalación (*en lugar de 3*). Esto también te permite cargar varios Programas en una sola acción.
- Puedes cargar Programas del color de esa Instalación incluso si hay piezas de SOM en tu espacio.

Ejemplo: Tu espacio contiene 1 [C] y 1 [R]. Pagas [R][R] como una sola acción para colocar 2 [R] en tu espacio, sin importar que esté presente la Chispa.

Acción Instalar

Con esta acción, puedes “instalar” Programas, convirtiéndolos en potentes Instalaciones. Paga 1 comando y elimina 3 Programas, del color pagado, de tu espacio para colocar 1 Instalación del mismo color.

Ejemplo: Pagas [C] para reemplazar 3 [C] de tu espacio por 1 [C].

Solo puedes realizar una acción Instalar si:

- tu espacio está libre de piezas SOM (●/■), y
- la pieza que quieres instalar está disponible en la reserva.

Acciones y habilidades azules



El azul representa la información: la capacidad de moverse y navegar por la red. Su acción principal es moverse, transportar piezas y teletransportarse.

Acción Mover

Para iniciar una acción Mover, paga tantos comandos azules [C] como desees, mínimo 1. Obtendrás 1 punto de movimiento por cada comando azul que hayas pagado.

Una vez iniciada la acción, puedes gastar los puntos de movimiento obtenidos para moverte a un espacio adyacente por cada punto de movimiento gastado.

- **No puedes** interrumpir una acción Mover con otra acción.
- No es necesario que uses todos tus puntos de movimiento, pero los no gastados se pierden al finalizar la acción.

Nota: La acción Mover en sí no te mueve. Solo otorga puntos de movimiento, que luego gastas para moverte.

Transportar Programas

Al moverte de un espacio a otro, puedes transportar hasta 3 Programas del mismo color básico (●/●/●/●) o 1 ●. Si te mueves a través de varios espacios en una misma acción de movimiento, puedes recoger y dejar Programas por el camino, siempre que respetes esta restricción.



Ejemplo de movimiento 1:

Inicias una acción Mover pagando [C][C][C], otorgándote tres puntos de movimiento (PM). Con tu primer PM, llevas el ● desde tu espacio inicial 1 al espacio 2 y recoges el otro ● allí (a). No puedes recoger el ●, ya que solo puedes transportar Programas del mismo color. Con tus dos PM restantes, avanzas a través del espacio 3 (b) al espacio 4 (c), soltando ●●. Si hubieras avanzado a través del espacio 6, habrías excedido el límite de apilamiento, lo que provocaría que 1 ● se devolviera a la reserva.

- **No puedes** transportar Programas de diferentes colores a la vez, ni Chispas, a menos que un efecto específico lo permita.
- Cualquier Programa que transportes cuenta para el límite de apilamiento en tu espacio (lo que significa que cualquier exceso se elimina inmediatamente a la reserva, → pág. 5).

Rutas

Una **RUTA** es una conexión continua de ●/■ adyacentes. Durante una acción Mover, cualquier movimiento entre espacios que forman una Ruta (es decir, de un espacio con ●/■ a otro con ●/■) no cuesta puntos de movimiento.

- Sin embargo, a pesar de permitir el movimiento gratuito, las Rutas solo se pueden usar durante una acción Mover (es decir, aún debes realizar una acción Mover).
- Puedes transportar y recoger/dejar Programas mientras usas Rutas, pero los ● que transportes no contribuyen a crear una Ruta (aunque cuentan para el límite de apilamiento).

Teletransportarse usando ■

Durante una acción Mover, si te encuentras en un espacio con una Instalación azul ■, puedes moverte directamente a cualquier espacio de la red (en lugar de moverte solo a un espacio adyacente).

- Si tu espacio de destino contiene ●/■, este Teletransporte no cuesta puntos de movimiento (como si esas piezas azules formaran una Ruta).
- El Teletransporte sigue las mismas reglas que las Rutas: puedes transportar Programas mientras te teletransportas y solo se puede usar durante una acción Mover.



Ejemplo de movimiento 2: Pagas [C][C] por una acción Mover con dos puntos de movimiento (PM). Primero, usas la [C] para teletransportarte al espacio 4, llevando contigo el [C] y dejándolo allí (a). Este movimiento no es gratuito, ya que al transportar [C] no se pueden formar rutas. En el espacio 4, recoges [C] y te mueves al espacio 3 con tu segundo PM (b).



Ejemplo de movimiento 3: Quieres usar la Ruta entre los espacios 1 y 4 para reorganizar los Programas. Aunque el movimiento entre ellos es gratuito, debes pagar 1 [C] para iniciar la acción Mover. Empiezas transportando [C] del 4 al 3 (a), luego regresas al 4, transportando contigo [C] (b). Después, pasas por el 3, recogiendo allí [C], antes de dejarlo en el 2 (c) y regresar al 3. Finalmente, recoges [C] y los llevas a través del 2 al 1 (d).



Las rutas son una herramienta poderosa que te permite reorganizar cualquier cantidad de programas a lo largo de ellas con solo un comando azul para iniciar la acción.

Acciones y habilidades verdes



El verde representa la cognición: la capacidad de actuar y controlar a distancia. La acción principal del color verde consiste en desplazar piezas circulares a otros espacios, así como ejecutar acciones remotamente activando a tu fantasma.

Acción Desplazar

La acción Desplazar te permite manipular la red empujando piezas circulares a otros espacios.

Para realizar una acción Desplazar, paga tantos comandos verdes como desees, mínimo 1. Por cada comando verde pagado, puedes seleccionar un Programa [C] o Chispa [C] en tu espacio y empujarlo a un espacio adyacente.

Nota: Consulta el límite de apilamiento después de cada desplazamiento individual (→ pág. 5).

Caso especial del fantasma (→ pág. sig.): Al empujar varias veces dentro de una misma acción Desplazar, puedes reubicar tu ficha de fantasma entre cada desplazamiento individual.

Desplazamiento remoto

Los Programas [C] e Instalaciones [C] en la red te permiten desplazar piezas remotamente desde sus espacios.

En lugar de seleccionar una pieza de tu espacio, puedes seleccionar un Programa [C] o Chispa [C] en cualquier espacio de la red que contenga [C]/[C] y empujarlo a un espacio adyacente.

- El espacio en el que te encuentras no necesita contener ningún [C]/[C].
- Puedes seleccionar y desplazar el [C] que te permitió inicialmente empujar remotamente desde su espacio (lo que te permite desplazar un [C] remotamente por la red para tu beneficio).
- Al empujar varias veces con una sola acción Desplazar, puedes alternar libremente entre el desplazamiento local y el remoto (como se muestra en el ejemplo).



Acciones como fantasma usando ■

Mientras tu avatar esté en un espacio con ■, puede ejecutar cualquier acción como fantasma, como si estuviera en otro espacio del mismo servidor. Puedes ejecutar cualquier tipo de acción de este modo (*incluso acciones como Mejorar o Ejecutar*). La acción se resuelve de forma normal, pero usando tu ficha de fantasma en lugar de tu avatar.

Ejemplo: Cuando realizas una acción Mover como fantasma, desplazas tu ficha de fantasma en lugar de tu avatar.

Puedes usar al fantasma varias veces y en diferentes espacios durante el mismo turno, siempre que tu avatar permanezca en un espacio con una ■.

El fantasma no es una acción en sí mismo y no tiene coste adicional, más allá del coste propio de la acción ejecutada.

Para realizar una acción como fantasma:

1. **Declara la acción** que deseas realizar. Puedes usar el fantasma con cualquier acción.
2. **Coloca tu ficha de fantasma** en cualquier espacio del mismo servidor en el que se encuentre tu avatar.
3. **Paga y realiza la acción**, de manera normal, usando la ficha de fantasma como entidad actuante en lugar de tu avatar.
4. **Elimina tu ficha de fantasma** de la red una vez completada la acción.

Importante: Mientras estés usando tu fantasma, cualquier referencia a tu espacio o servidor se refiere a la ubicación de tu ficha de fantasma. Sin embargo, cualquier referencia a tu avatar se aplica exclusivamente a la ficha de avatar que permanece en el espacio con la ■. Esta distinción permite eludir limitaciones aplicadas al avatar mediante la ejecución de acciones con la ficha de fantasma.



Los Guardianes blancos ■ impiden que los avatares entren en su espacio, pero esta limitación no aplica al fantasma. Usando al fantasma, puedes realizar una acción Infectar en un espacio con un Guardián blanco para combatirlo sin que tu avatar tenga que entrar en su espacio.



Ejemplo Desplazar: Pagas 2 para realizar una acción Desplazar, lo que te permite desplazar dos veces durante la misma acción. Primero, seleccionas el ● en tu espacio y lo empujas al espacio amarillo 4 (a). Luego observas tres Chispas muy próximas y decides separarlas. Con el ● en rojo 6, ¡puedes empujar de forma remota! Seleccionas la Chispa única en rojo 6 y la cambias a rojo 4 (b).



Tras eliminar tu ficha de fantasma, decides hacer la acción Mover también como fantasma en el espacio 2 (c). Colocas tu ficha de fantasma allí, pagas 2 y la mueves desde amarillo 6 a rojo 1, transportando ● contigo.

De esta forma, solo gastas 2 en llevar ● a rojo 1; 1 menos que si lo hubieras hecho con tu avatar.



Acciones y habilidades amarillas



El amarillo es el color del engaño: convierte lo falso en verdad y al enemigo en aliado. Su acción principal es modificar Chispas y convertirlas en Programas. Además, puede autogenerarse rápidamente.

Acción Modificar

Otra forma de colocar programas en la red es modificar Chispas ● para convertirlas en Programas 🎨. Para modificar una Chispa, **deben cumplirse los siguientes requisitos:**

- Tu espacio debe contener al menos 1 🟡 y 1 ⬛.
- Debe haber más 🟡 que ⬛ (p. ej. 3 🟡 y 2 ⬛). Sin embargo, si algún espacio en el mismo servidor contiene un 🟡, solo necesitas un valor de 🟡 igual a ⬛.
- El color al que quieres modificar la Chispa debe estar disponible en la reserva.
- **Importante:** Solo Rupert Stanz puede modificar Chispas en programas morados 🟣 (→ pág. 22).

Si se cumplen estos requisitos, **realiza la acción Modificar de la siguiente forma:**

1. Paga 1 comando amarillo 🟡 y 1 comando adicional de cualquier color 🎨 (que también puede ser amarillo).
2. Elimina 1 🟡 y 1 ⬛ de tu espacio.
3. Coloca 1 Programa del mismo color que el comando adicional que pagaste en tu espacio.

Nota: Ten siempre en cuenta el límite de apilamiento (→ pág. 5).

Beneficios de las 🟡

Las Instalaciones amarillas 🟡 mejoran la acción Cargar en su espacio (→ *Carga mejorada*, pág. 16) y la acción Modificar en su servidor (*explicado anteriormente*).



Modificar es una forma fiable de eliminar Chispas; ¡solo asegúrate de tener suficientes Programas amarillos a mano! Sin embargo, para enfrentarte a los Guardianes, podrías necesitar el gran poder destructivo de las fichas rojas.



Ejemplo Modificar 1: Tu espacio contiene 2 🟡 y 1 ⬛, lo que significa que cumples con el requisito de tener más Programas amarillos que Chispas (a). Pagas 🟡 y 🎨 para convertir 🟡⬛ en 🟡🟢. Como resultado, tu espacio contiene ahora 1 🟡 y 1 🟢 (b).



Ejemplo Modificar 2: Tu espacio contiene 1 🟡 y 1 ⬛, habiendo un empate (a). Sin embargo, debido a que en otro espacio del servidor hay una 🟡, aún puedes Modificar. Pagas 🟡 y 🎨 para convertir 🟡⬛ en 🟡🟢 (b).



Ejemplo Modificar 3: Tu espacio contiene 2 🟡, 3 🟢, y 1 ⬛. Podrías modificar la Chispa a azul, pero el nuevo 🟢 se devolvería inmediatamente a la reserva debido al límite de apilamiento.

¡Sin embargo, seguirías eliminando la Chispa!



Acciones y habilidades rojas



El rojo representa la destrucción: la victoria por el camino más corto. Su acción principal es atacar y defenderse del SOM. Además, puede autogenerarse rápidamente.

Acción Infectar

La acción Infectar es tu método para atacar, e idealmente eliminar las Chispas y Guardianes. Su fuerza depende de tus fichas rojas y de cuántos comandos rojos pagues.

Para realizar una acción Infectar, **tu espacio debe contener al menos 1** ●. Luego, sigue el procedimiento de infección:

1. **Paga** tantos comandos rojos ▲ como desees, pero al menos 1.
2. **Lanza** los dos dados numerados. El dado rojo ● establece tu valor base de Infección, mientras que el negro ■ establece el valor base de Resistencia del SOM.
3. **Ajusta** ambos valores según la tabla de la derecha.
4. **Compara** los valores ajustados:
 - Si tu valor de Infección es mayor, elimina **todas** las fichas del SOM (●/■) de tu espacio.
 - Si es igual o menor, elimina **un** ● de tu espacio.



El rojo es poderoso: un buen golpe puede despejar un espacio entero. Pero estás a merced de los dados. Si estás en apuros, puedes usar más comandos rojos para convertir la suerte en certeza.



Ejemplo Infectar: Realizas una acción Infectar en tu espacio, eligiendo pagar ▲▲ para tener mejores probabilidades. Lanzas ambos dados y obtienes 1 y 5.

- Tu valor total de Infección es 1 (cara del dado) + 2 por ▲ + 3 por el ● de tu espacio + 1 por la ■ adyacente, lo que resulta un total de 7.
- El valor de Resistencia es 5 (cara del dado) + 2 por las dos ●, resultando también 7.

Pierdes porque necesitas un valor mayor. Como resultado, debes eliminar 1 ● de tu espacio. Si hubieras sacado 2 o más, habrías ganado y eliminado todas las Chispas (y los Guardianes si los hubiera) de tu espacio..

Ajuste del valor de Infección ▲

+1 por cada ▲ pagado para esta acción Infectar

+1 por cada ● en el mismo espacio

+4 si ■ está presente en el mismo espacio

+1 por cada ■ en espacios adyacentes

Ajuste del valor de Resistencia ■

—

+1 por cada ● en el mismo espacio

+4 si ■ está presente en el mismo espacio

+1 por cada ■ en espacios adyacentes

Nota: Durante la subfase Ataque del SOM, las piezas del SOM lucharán automáticamente contra tus ●. Estas batallas siguen el procedimiento de Infección descrito aquí, excepto que no puedes pagar ningún comando rojo. (→ Ataque del SOM, pág. 14)

Beneficios de las ■

Las Instalaciones rojas ■ mejoran la acción Cargar en su espacio (→ *Carga mejorada*, pág. 16) y aumentan el valor de Infección en su espacio y en los espacios adyacentes (como se explica arriba).



Habilidades moradas



El morado es la expresión del liderazgo: la habilidad de lograr cualquier cosa cuando es necesario. El morado no tiene acciones principales, sino múltiples facetas que facilitan otras acciones.

Morado como comando

Un comando morado funciona como un comodín, capaz de sustituir a cualquier otro comando.

= cualquier comando de tu elección

Cuando generas un comando morado (a partir de una carta o mediante otros 3 comandos, ver a continuación), puedes usar ese comando como uno de cualquier color para pagar acciones: o .

3 comandos cualesquiera =

Cuando juegas cartas para generar comandos, puedes pagar 3 comandos en cualquier combinación de colores para generar 1 comando morado.



Los SOM no cometen errores. Nosotros sí. Minimízalos, adaptación y no te creas más inteligente que la máquina, simplemente sé más ingenioso.

Morado como Programa

Un Programa morado ofrece una gran versatilidad, ya que actúa como cualquier Programa del color de tu elección durante una acción.

Solo Rupert Stanz puede poner en juego desde la reserva:

- mediante una acción Cargar (pagando),
- mediante una acción Modificar (pagando),
- o mediante cualquier efecto que te permita colocar .

En resumen: Si Rupert Stanz no está en juego, no están disponibles. Otros Deckers **no pueden** ponerlos en juego bajo ningún concepto.

Sin embargo, una vez en la red, cualquier Decker puede interactuar con ellos según las reglas habituales, con las siguientes modificaciones:

- Un espacio solo puede contener un máximo de 1 (en lugar de los 3 Programas habituales por color).
- Cuando un Decker realiza una acción en un espacio que contiene un , puede actuar como un Programa de un color (, , ,) a su elección mientras dure esa acción. (sigue contando solo para el límite de apilamiento en su espacio.)

Notas Finales para Nuevos Deckers

Ten siempre en cuenta las siguientes reglas:

- No puedes realizar acciones de Cargar o Instalar en espacios que contengan fichas SOM (/.
- Tu turno siempre comienza con la subfase Inicio de Turno, seguido de la subfase Generación. Solo después puedes realizar tus propias acciones.
- Presta siempre atención a los límites de apilamiento.
- Recuerda que siempre debes tener 15 cartas en total entre tu mazo, pila de descarte y mano.

Consejos para empezar:

- Si no estás seguro de qué hacer, vuelve a leer la carta de objetivo actual. Piensa en qué acción podría ayudarte a completarla.
- No dudes en mejorar tus cartas, ¡a menudo varias por turno! Suele ser un intercambio de una por una, ya que recibes la nueva carta directamente en tu mano.
- Cargar nuevos programas (casi) nunca es mala idea, ya que amplían tus opciones.

Una vez que estés familiarizado con el juego, puedes probar cualquiera de estas variantes o incluso combinarlas.

Servidores Fragmentados



Durante la preparación, al crear la red, coloca todas las losetas de servidor con el **lado multicolor** ("fragmentado") hacia arriba. El color de una loseta de servidor fragmentado se define por el color de su espacio central 6.

Importante: Al usar servidores fragmentados, la "**loseta de servidor**" siempre se refiere a la loseta física, mientras que "**servidor**" se refiere a los seis espacios del mismo color distribuidos por la red.

Esta distinción tiene un impacto significativo con el fantasma: cuando tu avatar está en un espacio con , obtiene la capacidad de ejecutar cualquier acción como fantasma, como si estuviera en otro espacio del mismo servidor. Con los servidores fragmentados, esto se traduce como "cualquier espacio del mismo color" (*en el que esté tu avatar*) independientemente de su ubicación en la red.

Ejemplo: La habilidad de Tokyo Black le permite reposicionar la loseta física del servidor en el que se encuentra. Pero, si está en un espacio con , puede hacer su habilidad como fantasma en cualquier otro espacio del mismo color y, por lo tanto, reposicionar cualquier loseta de servidor (ya que cada loseta tiene un espacio de cada color).

SOM Mejorado



Al seleccionar un SOM en el paso 1c de la preparación, puedes elegir la carta de SOM **2.0** o **2.1** para mejorarla y aumentar la dificultad. Colócala junto a la carta de SOM normal. Se aplican las instrucciones de preparación y las reglas especiales de ambas cartas.

Cada carta de Mejora del SOM añade un **ciclo Oro adicional**, en el que lucharás directamente contra la Madre Fantasma. Selecciona al azar una de las cuatro cartas de objetivo de **Madre Fantasma** y añádela al final del mazo de objetivos (*en lugar de barajarla con las demás cartas Oro*). Devuelve las cartas restantes a la caja.

Todas las cartas de objetivo de Madre Fantasma tienen un objetivo de **FINALIZACIÓN ANTICIPADO**. En cuanto cumplas las condiciones del objetivo, voltea la carta de

objetivo y resuelve su efecto de ÉXITO, sin jugar el resto de la fase de Comando.

Además, ambas cartas de mejoras del SOM afectan la subfase Generación del turno de cada Decker. Lee atentamente estas reglas especiales.

Fichas de Paquete



Preparación adicional

Tras completar la preparación normal, baraja las 10 fichas de paquete boca abajo y coloca una boca arriba en cada espacio 2 y 5. Luego, coloca una  en cada espacio con una ficha de paquete que no contenga ningún /. Si se agota la reserva, toma las fichas sobrantes de cualquier espacio de la red sin fichas de paquete. (*¡Esta es una excepción a la condición habitual de perder la partida!*).

Mantén las 7 cartas de reglas de Paquetes a mano.

Cambios en el desarrollo de la partida

Al finalizar una acción en un espacio con una ficha de paquete, tu avatar o fantasma (*con quien hayas realizado la acción*) debe recogerla. Consulta su efecto en su carta de reglas. Si enumera varios efectos, usa el correspondiente al nivel de seguridad actual.

- **INMEDIATAMENTE:** Aplica el efecto inmediatamente y descarta la ficha, a menos que su efecto indique lo contrario (*como en "Alerta" y "Equipo de relevos"*).
- **GASTAR:** Coloca la ficha en tu área de juego. Tú, y solo tú, puedes gastarla como se describe en su carta de reglas. Descarta la ficha después de usarla. Un Decker puede tener más de una ficha en su área de juego.

Nota: Si hay varias fichas en tu espacio, recógelas todas, antes de resolver los efectos INMEDIATAMENTE en el orden que elijas.

Al comienzo de la **siguiente fase de Inteligencia**, baraja boca abajo todas las fichas de paquete descartadas y colócalas boca arriba en espacios aleatorios de la red. Un espacio puede contener varias fichas de paquete.

Importante: Las fichas de paquete no se consideran piezas de Decker ni de SOM. Por lo tanto, no se eliminan al entrar  en su espacio.

Apéndice

Este apéndice no contiene reglas, solo aclaraciones adicionales. **Si es la primera vez que lees este reglamento, puedes omitirlo.** Si durante la partida surge alguna duda sobre un SOM, un Decker o una carta de objetivo, consulta la sección correspondiente.

Aclaraciones sobre los SOM



Alpha-Moby: Un SOM sencillo, ideal para tu primera partida. En el primer ciclo, tendrás un poco más de margen, ya que no aparecen nuevas Chispas durante la subfase Generación. Sin embargo, asegúrate de colocar 1 ● en el espacio del Decker activo al comienzo de cada turno, debido a las reglas especiales de Alpha-Moby.



Spider: Durante la subfase Generación, las reglas especiales de Spider hacen que sus Chispas se dispersen para rodear tus piezas. Las piezas en espacios abiertos tienen menos espacios adyacentes, lo que las hace más vulnerables a ser eliminadas por el efecto de Fin de Turno de Spider.



Glom: Todos los Programas colocados durante la preparación, sin importar su color original, se colocan como ● en su lugar; esto incluye tanto los Programas iniciales en los espacios de entrada (*paso 4f*) como los Programas azules colocados libremente (*paso 5b*).

Como las nuevas Chispas siempre aparecen en el espacio con el número más bajo y la menor cantidad de ●, puedes “controlar” esta colocación hasta cierto punto usando tu ●. Ten cuidado con su efecto de Fin de Turno, que acumulará las Chispas de Glom si las dejas desatendidas. Además, recuerda que tus ● están a salvo durante la subfase de Ataque del SOM.



Logi: No se lanzan dados durante la subfase Generación. En su lugar, se generan nuevas Chispas siguiendo la regla especial de Logi. Esto se puede aprovechar estratégicamente colocando o desplazando ● a tu favor. Ten en cuenta que todas las Chispas generadas durante la subfase de Generación de Logi son ●, no ●.



Viking: Las reglas especiales de Viking se aplican siempre que se coloca una Chispa durante la subfase Generación (*incluso cuando Angel usa su habilidad*), lo que facilita la creación de Guardianes. Sin embargo, durante la subfase Generación, los Guardianes solo explotarán en espacios impares, por lo que los espacios con menos espacios impares adyacentes deberían ser más seguros. Las explosiones fuera de la subfase Generación se ejecutarán de manera normal.



Sentinel: Debes completar el OBJETIVO de cada carta de objetivo (*no solo la última*); de lo contrario, pierdes la partida. Sentinel reemplaza el procedimiento estándar de Infección durante la subfase Ataque del SOM con su regla especial. Al eliminar una ● durante la Infección, si el espacio contiene una ● y una ●, puedes elegir cuál eliminar. Después, las fichas de Decker se eliminan según las reglas habituales: ■ elimina todos los ● y las ■ de su espacio, ● elimina todos los ● de su espacio.

Si los Tecno Gemelos son el Decker activo y generan varias ●, debes elegir uno de ellos después de la primera tirada. Todas las ● se colocarán en el servidor de ese avatar durante la subfase Generación.



Madre: Junto con Sentinel, este es el desafío definitivo. Empiezas con una gran cantidad de Chispas ya en la red. Además, debes colocar una ● en tu espacio de entrada al comienzo de cada turno, lo que dificulta alejarse demasiado de los espacios de entrada.

Deckers y sus habilidades especiales

Hettie Magnetic: Cuando Hettie se mueve, puede transportar 1 Programa adicional de cualquier color o 1 Chispa, además de los 3 Programas del mismo color que cualquier Decker puede transportar. Se mantiene el límite de apilamiento de 3 Programas del mismo color por espacio. *Ejemplo: Hettie podría transportar*

●●● + ● o ●●● + ●.



Tokyo Black: Solo puedes reposicionar la loseta del servidor en la que te encuentras (*con tu avatar o fantasma*). Vuelve a colocarla siguiendo las reglas de preparación habituales: a) Debe conectar con una o más losetas colocadas, con al menos dos espacios en contacto. b) Su orientación debe coincidir con la de las demás losetas de servidor.



Monty Quantum: Monty es un especialista usando su fantasma. Su habilidad especial permite que su fantasma esté disponible cuando está en un espacio con ● o ■. Esto también significa que, cuando está en ■, puede entrar como fantasma en cualquier espacio de su servidor actual como cualquier otro Decker.



Kelly Nexus: Puede conservar 2 cartas adicionales al final de sus dos primeros turnos de cada ciclo. Como es habitual, no puede conservar ninguna carta en la mano al final del último turno de un ciclo.



Tilda Sweet: Necesita menos comandos para cargar ●, lo que facilita el uso de la acción Modificar e Instalar ■. Sin embargo, su habilidad no altera la acción de Carga Mejorada otorgada por ■.



Los Tecno Gemelos: Tus avatares comparten el mismo espacio de entrada, pero actúan de forma independiente. Esto significa que cada acción la realiza un solo avatar de tu elección.



Oshin Noro: Su habilidad se aplica a cualquier Infección en su espacio, en cualquier momento, independientemente de quién o qué lo haya activado. Esto incluye acciones Infectar durante el turno de cualquier Decker, así como procedimientos de Infección automáticos durante la subfase Ataque del SOM.



Angel Nitrate: Su habilidad especial le permite “redirigir” las Chispas que entrarían en su espacio, colocándolas en un espacio adyacente. Esto ocurre justo antes de que la Chispa entre en su espacio, lo que le permite a Angel evitar Explosiones y Transformaciones.



Nota: Jugar con un Decker morado conlleva una preparación inicial más desafiante (debido a la ubicación de Chispas), pero lo compensan con sus poderosas habilidades.

Leiko Mori: Elige su tipo inicial justo antes del paso 4f de la preparación. Esto define el color del Programa que colocas en tu espacio de entrada. Además, algunas cartas de objetivo hacen referencia al tipo inicial de un Decker. Puedes colocar una ficha de Programa del mismo color



en su perfil como recordatorio, pero debes devolverla a la reserva si se agota ese color. Aunque Leiko es un Decker morado, no puede poner ● en juego desde la reserva; solo Rupert Stanz puede.

Rupert Stanz: El único Decker que puede poner en juego ● desde la reserva, usando Cargar, Modificar o efectos de colocación específicos. Las reglas se detallan en la página 22.



Aclaraciones sobre las Cartas de Objetivo

Aclaraciones generales

Un **espacio aleatorio** se determina lanzando el dado negro. Un **servidor aleatorio** se determina lanzando el dado de servidor.

Un **servidor local** es el que coincide con el color de un Decker participante. Por lo tanto, "el servidor local de cada Decker" se refiere únicamente a los servidores que coinciden con los Deckers en juego.

Ejemplo: En una partida con Tilda (amarillo) y Monty (verde), solo los servidores amarillo y verde se consideran servidores locales. Para este objetivo, no hay que preocuparse por los demás servidores.

Si un objetivo requiere un **número exacto de piezas específicas** en un espacio, solo cuentan esas piezas. Se pueden incluir otros tipos de piezas, siempre que la cantidad y el tipo requeridos coincidan exactamente.

Ejemplo: Una carta de objetivo requiere exactamente 2 ● en el espacio 1 del servidor rojo. El objetivo se cumple si el servidor rojo 1 contiene exactamente dos Chispas (●●, ●● o ●●). Otras piezas no afectan a esto.

Cobre

404 Not Found: Esta regla afecta a cualquier instrucción del SOM relativa a la colocación de Chispas durante la fase de Comandos, así como a cualquier Chispa colocada en una Explosión. *Ejemplo: En una partida contra Alpha-Moby, si estás en el espacio 6 al comienzo de tu turno, la ● se coloca en el espacio 4.*

Access Denied: Por ejemplo, en una partida de 3 participantes, los espacios 1 a 3 en el servidor morado ● deben contener al menos ● o ●, mientras que el espacio 4 debe contener al menos ● o ●.

Alerta de Presencia: Sin aclaraciones.

Bengala: Sin aclaraciones.

Código de Acceso: Sin aclaraciones.

Distracción: Sin aclaraciones.

Doble Cruce: Tener exactamente 2 chispas significa ni más ni menos. ●●, ●● o ●● son válidas.

Hot-Wire: Sin aclaraciones.

Libertad a Cambio de Conocimiento: Por ejemplo, en una partida con Oshin (rojo) y Monty (verde), necesitas tener al menos 3 ● y 3 ● en esa carta. Si fallas, tener al menos algunos ● en la carta te ayuda a mitigar el resultado negativo.

Plaga Sincrónica (efecto FRACASO): Si no se logra ese objetivo, el efecto FRACASO solo se aplica a los servidores locales que no cumplan la condición.

Recolección de Basura: El primer objetivo también se cumple si hay varios Deckers en un mismo espacio cerrado. Esto facilitará aún más el cumplimiento del segundo objetivo.

SHattered Glass: Normalmente, la ● que se va a poner en esa carta se toma de la reserva. Solo si la reserva está vacía, ● se toma de cualquier lugar de la red.

Plata

Corte de Acceso: Recuerda que las Chispas siempre se colocan una tras otra.

Enjambre: Consulta "Sueños en Bermellón" para obtener información sobre la instrucción especial de Generación.

Escalera de Jacob: El objetivo no se cumple si algún espacio 2 o 3 del servidor local de un Decker tiene más de 1 ● o ●, o si las fichas de SOM en los espacios 2 y 3 del mismo servidor no coinciden (*es decir, ambos deben ser ● o ●*). Si un espacio contiene una ● y una ● al aplicar la regla especial, eliges cuál se mueve primero.

Fuegos Artificiales: Sin aclaraciones.

Matriz Neural: Cualquier combinación de ● y ● aún se cumple el objetivo (*es decir, no es necesario que todos sean ● o ●*).

Null & Void: Se incluyen las Chispas eliminadas de la red por una Transformación o Explosión. Si, durante la subfase Ataque del SOM, un ● gana contra una ● que había capturado un ●, ambos se eliminan, pero solo el ● se coloca en la carta de objetivo.

Palacio del Hacker (efecto ÉXITO): Las Instalaciones utilizadas para construir el Palacio del Hacker no se consideran Instalaciones. Si colocas el Palacio del Hacker en un espacio que ya contiene cualquier ●, su habilidad se activa inmediatamente. Por cada ● eliminada por el Palacio del Hacker, se coloca 1 ■ en la pila.

Reducir o Reiniciar: Si sumas el número de cada espacio que contiene un Programa del color de ese espacio, debes obtener exactamente el valor indicado para el número de Deckers. Si no logras este objetivo jugando contra Sentinel, no pierdes la partida, sino que repites el ciclo según las instrucciones.

Scrambler: Por ejemplo, en una partida en solitario, cumplirías el objetivo teniendo al menos 2 ● en el espacio 5 del servidor azul ● y al menos 2 ● en el espacio 5 del servidor verde ●. Cualquier otro servidor también sería válido, siempre que los Programas en su espacio 5 coincidan con el color de ese servidor.

Sobrecarga de Datos: Por ejemplo, en una partida de 2 participantes, necesitas establecer dos rutas a lo largo de los

espacios 1 a 3 en dos servidores diferentes y luego conectarlas con otra ruta (*de cualquier longitud*) en cualquier otro servidor, como se muestra a continuación.



Sobrecarga Viral: Sin aclaraciones.

Sueños en Bermellón: Durante la subfase Generación, cada instancia de "servidor actual" o "servidor seleccionado" se reemplaza por "servidor rojo". Sin embargo, la determinación del espacio no se ve afectada por esto.

Oro

Apagón: Efectos distintos a la acción Mover pueden hacer que tu avatar entre en un espacio 1, 3 o 5.

Calzada Romana: Una sola Ruta puede contar para varios Deckers. *Ejemplo: En una partida con Oshin (rojo) y Hettie (azul), una Ruta entre rojo 6 y azul 6 cuenta para ambos: para Oshin, es una Ruta desde su espacio de entrada (rojo 6) a un espacio 6 de otro servidor, y viceversa para Hettie.*

Cascada: Encuentra el espacio con el número más bajo sin ■ en tu servidor. Luego, mueve todas las ● del espacio con el número más alto un espacio hacia abajo en orden numérico, omitiendo los espacios con ■. Si un espacio contiene una ● y una ●, elige cuál mover primero.

Cola de Mensajes: Al eliminar la pieza seleccionada, se elimina y se coloca en la carta, en lugar de ser desplazada (es decir, nunca entra en su espacio de destino). La última pieza de cada secuencia de la Cola de Mensajes puede ser una Chispa de cualquier color, pero tendrán que ser del mismo color en todas las Colas de Mensajes.

Defensa Distribuida: Varios Deckers pueden compartir el mismo espacio para cumplir el objetivo.

Distorsión SIM: En lugar de realizar la subfase Ataque de SOM solo una vez durante la fase de SOM, se realiza adicionalmente durante cada subfase Fin de Turno.

Escáner de Neutrinos: Primero, mueve 1 ● desde cada uno de los espacios 1, 2 y 3. Si alguno de estos espacios no tiene ●, se omite. Esto significa que si los tres espacios contienen ●, moverás un total de 3 ● a tu espacio de entrada.

HackMan: Dado que el HackMan actúa como ■, elimina todas las demás piezas al entrar en el espacio del Decker activo, quien se reubica en un espacio aleatorio. Todos los ■ siguen actuando como ■ hasta que se resuelva esta carta, incluso si se elimina a HackMan.

Red IND: Efectos distintos a la acción Mover pueden hacer que tu avatar abandone su servidor actual.

Insertar Desinformación: Si varios espacios 1 están equidistantes del espacio de entrada del Decker activo, eliges uno de ellos. Las piezas utilizadas para construir el Caballo de Troya no se consideran piezas para ninguna regla (*por ejemplo, no se eliminan si un ■ entra en su espacio*).

Mapa Espejo: Todos los servidores locales, más un servidor adicional, deben tener la misma cantidad de ● y al menos 1 ●, ●, ●, y ● en cada uno. Las Instalaciones y los Guardianes son irrelevantes. Es decir, cada espacio de un número dado debe contener la misma cantidad de ●/●/● en todos esos servidores. *Ejemplo: Si el espacio 3 de un servidor local contiene 1 ●, el espacio 3 de todos los demás servidores relevantes también deben contener exactamente 1 ●.*



Torrente de Datos: La acción Mover para poner 1 ● de la red en esa carta también puede ser realizada como fantasma.

Oro 2.X (Madre Fantasma)

General: Recuerda las implicaciones de actuar como ■ (*eliminación de todas las demás piezas y reubicación de avatares al entrar en un espacio; aumento del valor de Resistencia durante los procedimientos de Infección*).

Sobresalto: Para realizar la acción Sobresaltar, Madre Fantasma debe "estar rodeada" de Programas del mismo color (*a tu elección*).

Tempestad: La Vida de Madre Fantasma puede superar su Vida inicial si una acción Infectar no tiene éxito.

Titanio: Cada ■ otorga +4 adicionales a las reglas normales (*ej: una ■ en un esp. ady. otorgaría +5, +1 según las reglas normales y +4 según esta regla especial*).

Tsunami: Como Madre Fantasma actúa como ■, todas las demás piezas se eliminan de su espacio durante la preparación. El efecto de eliminar todas las piezas adyacentes sólo se aplica una vez durante la preparación.

Secuencia de Juego

1. Fase de Inteligencia8	3. Fase del SOM 14
2. Fase de Comandos9	a. Ataque del SOM 14
a. Inicio de Turno.....9	b. Resolución del Objetivo 14
b. Generación9	c. Movimiento de las Chispas 14
c. Acciones..... 12	4. Fase de Refresco 15
d. Fin de Turno 13	
e. Robo 13	
f. Reabastecimiento ... 13	

3 turnos por Decker

Acciones

Instalar 16	Desplazar / Fantasma ... 18
Mejorar 16	Modificar 20
Cargar 16	Infectar 21
Mover/Teletransportar 17	Palabras Clave..... 13

Índice

Cantidades Limitadas 5	Chispas 10
Ejecutar 13	Guardianes 11
Espacio Abierto 4	Instalaciones 5
Espacio Cerrado..... 4	Programas 5
Espacio de Entrada 4	Revelar..... 13
Explosión 10	Ruta 17
Interceptar (por ●)..... 10	Servidor/Esp. Aleatorio 4
Interrumpir..... 13	Servidor Local 4
Nivel de Seguridad..... 8	Transformación..... 10
Piezas..... 4	Tu Servidor/Espacio..... 4

Límite de Apilamiento (pág. 5)

En todo momento, **un espacio** puede contener un máximo de:

- 3 Programas de cada color básico (y 1 ●),
- y 1 Instalación como máximo.

Las piezas nuevas que superen el límite se devuelven a la reserva.

Simbología

Piezas de los Decker (pág. 4)

- : un Programa de **cualquier** color
- /●/●/●/●: un programa de **ese color específico**
- : una Instalación de **cualquier** color
- /■/■/■: una instalación de **ese color específico**

Piezas del SOM (pág. 10)

- : una Chispa de **cualquier** color
- /●: una Chispa de **ese color específico**
- : un Guardián de **cualquier** color
- /■: un Guardián de **ese color específico**

Comandos (pág. 12)

- ◇: un comando de **cualquier** color
- ◇/◇/◇/◇/◇: un Comando de **ese color específico**
- ◇◇◇ = ✖: Se pueden usar 3 comandos de cualquier color como un comando morado, que luego puede actuar como un comando de cualquier color.

Servidores (pág. 4)

- /●/●/●/●: el servidor de **ese color específico**

Gracias a todos los que contribuyeron a este juego. Un agradecimiento especial a Viktor Kobilke, Jana Schierwater, Fix Bornes, Jane, Matilda y Rupert.