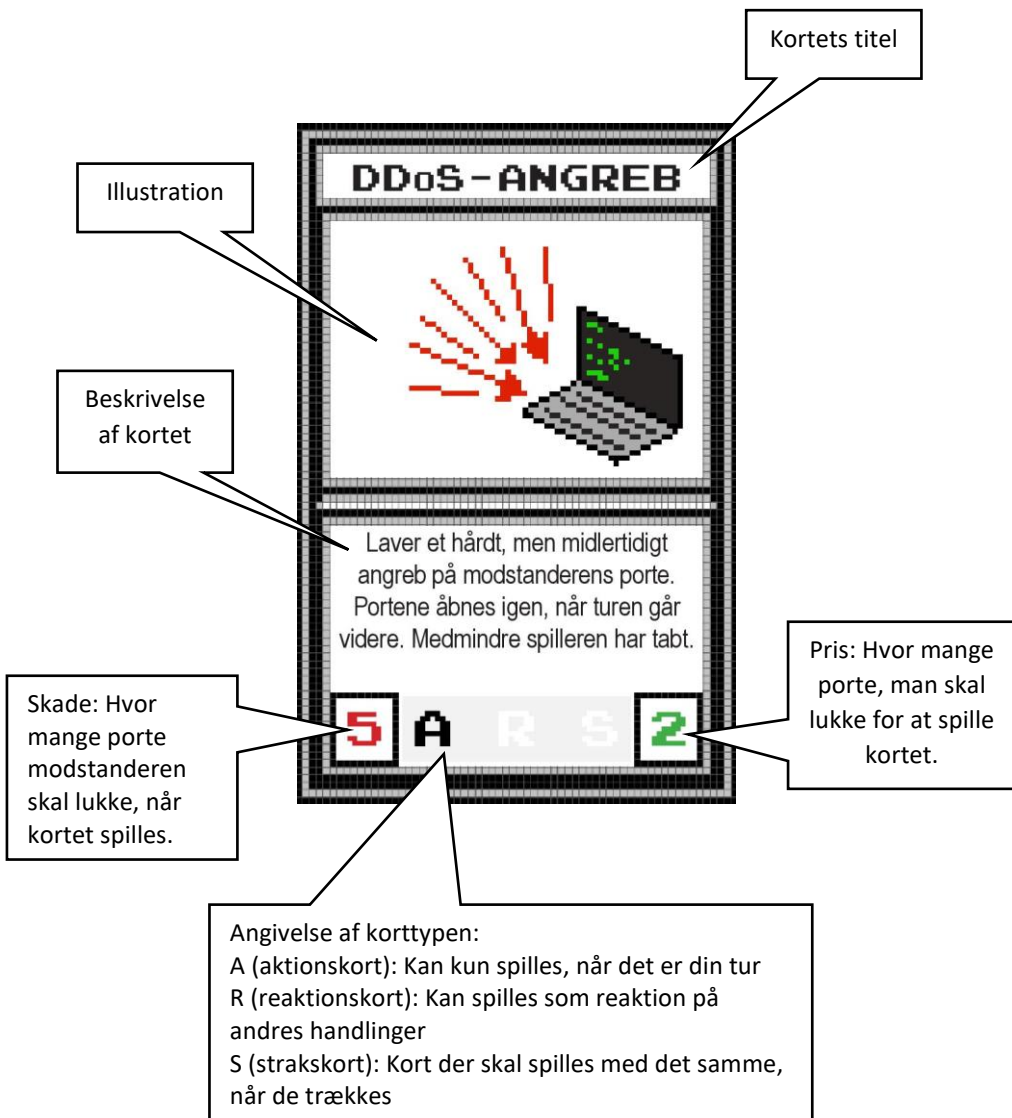


HACKERSPILLET

Regler

I hackerspillet skal man angribe og lukke modstanderens porte og beskytte sine egne.

Kortenes opbygning



Inden spillet

Kortene blandes og hver spiller trækker 5 kort. Er man mere end 2 spillere kan man med fordel bruge flere sæt kort. De resterende kort lægges med bagsiden opad på bordet mellem spillerne.

Hver spiller sætter sin portoversigt til 20 åbne porte. Har I ikke en portoversigt, kan I bruge terninger, brikker eller andet til at holde styr på, hvor mange af dine porte, der er åbne.

Efterhånden som kort bliver brugt, lægges de i en brugtbunke med forsiden opad ved siden af kortbunken. Når kortbunken er tom, blandes brugtbunken og udgør den nye kortbunke.

Spillets gang

Den spiller, der senest har været udsat for et hackerforsøg, starter. Man kan også trække lod. Man spiller med uret, og hver tur består af fire trin:

- Trin 1: Hvis nogle af dine porte er lukkede, må du åbne 1 port.
- Trin 2: Spil de aktionskort fra hånden, du vil bruge. Kort, der spilles, skal nogle gange placeres foran dig selv eller en anden spiller - ellers placeres de i brugtbunken, når de er spillet. Som udgangspunkt angriber man mod venstre (alle kort, der giver modstanderen skade) og forsvarer sig fra højre.
- Trin 3: Fjern eventuelle åbne kort, der ikke længere er aktive og smid dem i brugtbunken.
- Trin 4: Træk et kort fra bunken til hånden. Hvis det er et straskort, spilles det med det samme. Du må højst have 5 kort på hånden, når din tur er færdig. Hvis du har mere end 5 kort på hånden, lægges de overskydende kort i brugtbunken.

Udover at spille kort, når man har tur, kan man også spille reaktionskort på baggrund af de kort og handlinger, de øvrige spillere laver.

Spillets afslutning

Spillet slutter, når en spiller ikke har flere åbne porte og ikke har et reaktionskort, der kan afhjælpe dette. Vinderen er den spiller, der har flest åbne porte på dette tidspunkt.