



HACKER

Vous incarnez un surdoué en informatique qui utilise son ordinateur afin de pirater des comptes bancaires un peu partout dans le monde et s'en mettre plein les poches. Problème : vous n'êtes pas seul ! L'argent que vous réussissez à récupérer est stocké sur l'un de vos nombreux comptes qui lui n'est pas à l'abri des attaques des autres joueurs au moins aussi doués que vous. Serez-vous assez malin pour vous protéger des virus adverses et assez discret pour que les vôtres restent indécélables?

HACKER

Nombre de joueurs : 4 à 7
Durée : environ 20 minutes
Âge : à partir de 9 ans

Matériel

Ce jeu est composé uniquement de 98 cartes.

Il y a 42 billets dont : 10 de valeur « 1 », 20 de valeur « 2 », 12 de valeur « 3 ».

Chacun possède à sa couleur (parmi rouge, bleu, vert, jaune, violet, noir, orange) :

- 3 virus
- 1 pirate
- 3 comptes bancaires
- 1 quatrième virus, pour 5 et 6 joueurs

But du jeu

Être le joueur le plus riche à la fin du quatrième tour de jeu.

Installation

- Chaque joueur reçoit un set de 8 cartes d'une même couleur comprenant 4 virus (3 en cas de jeu à 7 ou à 4), 1 pirate, 3 comptes bancaires. Les sets de cartes non utilisés sont replacés dans la boîte.
- Chaque joueur place devant lui la carte « pirate » à sa couleur.
- Les 4 (ou 3) cartes virus sont prises en main.
- Toutes les cartes « compte » sont mélangées puis placées face visible au centre de la table au hasard. Seules restrictions : elles doivent être accessibles par tous et ne doivent pas être recouvertes par une autre carte compte.
- Les billets sont mélangés, puis on en distribue 2 à chaque joueur qu'il doit alors tout de suite répartir dans ses comptes (cf créditer un compte).
- Le reste des billets est placé sur la banque (cf la banque).

Les comptes sont
placés face visible
en désordre



3 ou 4 mètres
entre la table
et la banque



les joueurs
viennent tour
à tour piocher
un billet.

La banque

A chaque tour les joueurs vont aller pirater de nouveaux comptes à la banque. La banque n'est pas sur la table de jeu, en fonction de l'endroit où vous vous trouvez, la banque peut être : une autre table ; une chaise ; un bureau ; le sol... La banque doit être visible par tous les joueurs du réseau, c'est sur celle-ci qu'est posée la pile de billets. La banque est généralement éloignée d'au moins 3 ou 4 mètres de la table, les parties n'en seront que plus intenses.

Créditer un compte

Au moment où un joueur reçoit un ou plusieurs billets, il ne peut pas les garder à côté de lui, il doit créditer immédiatement ses comptes. Les billets sont placés sous une ou plusieurs de ses cartes comptes (qu'il soit attaqué par un virus adverse ou non). Une fois placés sous les comptes, les billets peuvent être regardés à tout moment mais uniquement par le possesseur du compte.

Déroulement d'un tour de jeu

Lors du premier tour, le premier joueur est déterminé aléatoirement.

À chaque nouveau tour, le premier joueur change dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu est décomposé en deux phases :

- Le Piratage et l'infection

- La Protection

Le Piratage

En partant du premier joueur, chacun son tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs quittent un par un la table pour aller pirater la banque. Tant qu'un joueur n'est pas revenu de son piratage, les autres joueurs doivent rester autour de la table.

Le pirate une fois arrivé à la banque prend le premier billet de la pile puis revient jusqu'à sa place à la table.

Il a tout à fait le droit de faire le trajet en en marche arrière s'il le souhaite, c'est même conseillé. Pendant son déplacement, les autres joueurs n'ont pas le droit de lui cacher la table. Une fois revenu, le prochain joueur peut partir en piratage. Le tour s'arrête lorsque tous les joueurs ont piraté une fois la banque.

L'infection

Pendant toute la phase de piratage, les joueurs ont le droit d'infecter les comptes adverses avec les virus qu'ils ont en main. Pour cela, il suffit de placer son virus face caché sur le compte d'un adversaire. L'objectif est de réussir à placer ses virus sans que les joueurs visés s'en aperçoivent. Il n'y a pas de limites au nombre de virus infectant un même compte (ils peuvent avoir été posés par plusieurs joueurs différents). Une fois qu'un virus a été placé, il est interdit de le déplacer ou bien de le reprendre en main.

La Protection

A partir du moment où le dernier joueur est revenu à sa place, il est interdit de continuer à infecter. Les virus restants ne pourront plus être posés.

La phase de protection se joue dans le sens des aiguilles d'une montre toujours en partant du premier joueur.

Si aucun des comptes du joueur n'a été attaqué, il n'a pas besoin de se protéger et l'on passe au joueur suivant. Sinon, il choisit dans quel ordre il résout la protection de ses différents comptes attaqués. Votre ordinateur est équipé d'un antivirus permettant d'avoir une chance de se débarrasser de chaque virus attaquant. Pour chaque virus attaquant en partant du haut de la pile vous devez désigner une des personnes autour de la table. Si le virus appartient bien à la personne désignée : vous avez paré l'attaque et le virus retourne à son propriétaire.

Par contre si vous vous êtes trompé: le possesseur du virus peut vous voler un des billets de votre compte qu'il choisit. S'il n'y a plus de billets disponibles, les virus restants sont mis à part face cachée, ils ne seront rendus à leurs propriétaires qu'à la fin du tour. Les joueurs qui ont réussi à piller le compte doivent alors créditer immédiatement leur compte avant de passer à la suite. Le tour se termine lorsque tout le monde s'est protégé. Tous les virus qui avaient été mis à part sont repris en main et un nouveau tour peut commencer.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du quatrième tour : chaque joueur récupère tous les billets qu'il a accumulés dans ses trois comptes. Le score d'un joueur est la somme des valeurs de ses billets. Le joueur le plus riche a gagné la partie.

Règles avancées

Brouillage magnétique

Pour le dernier tour de jeu, retournez tous les comptes face cachée en les laissant à leur place. Il sera maintenant beaucoup plus difficile de se souvenir à quel joueur appartient quel compte. Ne perdez pas de vue vos compte : si vous placez un billet sous un compte adverse, tant pis pour vous !

Cryptage

Certains billets permettent de protéger le compte dans lequel ils sont placés en fonction de leur valeur :

- Valeur 1 (Billet avec cadenas fermé) : chaque carte de ce type dans le compte fournit un point de cryptage.
- Valeur 2 : aucun modificateur.
- Valeur 3 (Billet avec cadenas ouvert) : chaque carte de ce type annule un point de cryptage.

Pendant la phase de protection, pour chaque point de cryptage qu'un joueur possède il écarte face cachée un virus qui l'attaque sur son compte sans avoir à se protéger. Il écarte les virus en partant du haut de la pile. S'il reste encore des virus après ceci, le joueur doit ensuite se protéger normalement en suivant les règles de la phase de protection.

FAQ

Puis-je placer deux virus en même temps sur le même compte adverse ?

Non, par contre il est possible de :

- Poser deux virus l'un après l'autre sur un même compte (en en prenant qu'un à la fois dans la main)
- Poser deux virus sur deux comptes différents en même temps (avec les deux mains).

Comment faire lorsque j'ai crédité par erreur un compte adverse ?

Tant pis pour vous ! Ça fait partie du jeu, ça arrive régulièrement, surtout lorsque l'on joue avec la variante « brouillage magnétique ».

**J'ai attaqué mon propre compte,
que dois-je faire ?**

Ce n'est pas grave, ça n'a aucun effet, vous avez juste perdu l'opportunité d'attaquer un compte adverse avec ce virus.

**Est-ce possible de ne pas montrer
aux autres joueurs le nombre
de mes virus révélés lors de la
protection ?**

Bien sûr, le plus simple est de placer sous sa carte pirate tous les virus qui sont découverts lors de cette phase.

Un jeu de Christophe Raimbault