



Android NETRUNNER

THE CARD GAME

Liga Poznańska

Gdzie?

- w **Gwarnej** (środy od 18:00, za wyjątkiem tygodni, gdy jest turniej w Cube)
- w **Cube** (czwartki od 18:00, za wyjątkiem tygodni, gdy było spotkanie w Gwarnej)
- w **maku za rogiem** (o ile znajdziesz przeciwnika)

Kiedy?

Sezon ligowy zaczyna się **19 marca w Gwarnej** i trwa do ostatniego regularnego spotkania w czerwcu.

Na dzień dzisiejszy aktualna rozpiska wygląda następująco (liczymy, że nas będą gościć do końca sezonu i nic się nie zmieni):

- 19.03 - Gwarna
- 27.03 - Cube
- 02.04 - Gwarna
- 10.04 - Cube
- 16.04 - Gwarna
- 24.04 - Cube
- 30.04 - Gwarna
- 08.05 - Cube
- 14.05 - Gwarna
- 22.05 - Cube
- 28.05 - Gwarna
- 05.06 - Cube
- 11.06 - Gwarna
- 19.06 - Cube
- 25.06 - Gwarna

Za ile?

20 zł płatne przed pierwszym ligowym meczem do koordynatora ligi (patrz: *Nagrody!*).

Nagrody!

W dniu zakończenia ligi **najnowsze datapacki** powędrują do:

- **Top 2**
- **Łowcy Trofeów***
- **osoby wskazanej przez kostkę** - rzucamy przy wszystkich!

Całość wpisowego przeznaczona jest na nagrody: jeśli frekwencja dopisze i bank na to pozwoli, to poszerzymy top oraz ilość szczęśliwych przegranych o kolejne nagrody (datapacki, koszulki na karty, akcesoria itp.).

Zasady ligi

- W sezonie możesz rozegrać z każdym uczestnikiem ligi **maksymalnie dwa mecze** (mecz to gra korpem i runnerem).
- Mecz rewanżowy nie może odbyć się tego samego dnia co pierwszy mecz, chyba że obaj gracze wyrażą na to zgodę.
- Wyniki gier turniejowych w Cube liczą się do ligi, o ile nie macie już dwóch meczy za sobą.
- Za każdą grę ligową zdobywa się punkty (**wygrana = 3, remis = 2, przegrana = 1**).
- Wynik oraz ewentualne zdobyte trofea zgłaszamy po grze do **koordynatora ligi** (bez cztów, i tak się wyda :)).
- Suma zdobytych punktów wyznacza miejsce w klasyfikacji generalnej.**
- Ilość zdobytych trofeów wyznacza miejsce w klasyfikacji **Łowcy Trofeów.***

Gramy z duchem **fair play**, ale staramy się nie zapominać o kredytach z Desperado. Wszelkie kwestie sporne rozstrzygane są w zgodzie z zasadami i dobrym smakiem przez koordynatora wspartego głosem ludu na naszej grupie FB. Wyniki/analizy/punkty/metagame/raporty/decki etc będą na bieżąco publikowane. Zachęca się do czynnego udziału graczy w życiu ligowym.

Trofea!

Na stronie trzeciej regulaminu podajemy listę osiągnięć możliwych do zdobycia w lidze.

Kto za to odpowiada?

Liga organizowana jest przez fanów Netrunnera zrzeszonych na **grupie FB „Netrunner Poznań”**.

 <https://www.facebook.com/groups/android.netrunner.poznan/>

Główny koordynator: Paweł Rozynek.







*W przypadku remisów w ilości zdobytych trofeów, decyduje miejsce końcowe w klasyfikacji generalnej. Jeśli najlepszy łowca będzie jednocześnie w top 2, nagroda przechodzi na kolejnego łowcę.

**W przypadku remisu decyduje bezpośrednie starcie. Też remis? Jeśli w grę będzie wchodzić nagroda, zostanie oficjalnie rozegrana trzecia gra.

Corporation

Trofea

Runner

1. When you need the human touch. (Play as Jinteki)		<input type="checkbox"/>	1. Viral (Play as Anarch)		<input type="checkbox"/>
2. More Human than Human (Flawless Win as Jinteki)		<input type="checkbox"/>	2. Watch It Burn (Flawless Win as Anarch)		<input type="checkbox"/>
3. Personal Evolution (Win as Jinteki Core #67)		<input type="checkbox"/>	3. Hacker Extraordinaire (Win as Noise)		<input type="checkbox"/>
4. Replicating Perfection (Win as Jinteki Trace Amount #3)		<input type="checkbox"/>	4. Master Gamer (Win as Whizzard)		<input type="checkbox"/>
5. Effective. Reliable. Humane. (Play as Haas Bioroid)		<input type="checkbox"/>	5. Mastermind (Play as Criminal)		<input type="checkbox"/>
6. Perfecting the Genome (Flawless Win as Haas Bioroid)		<input type="checkbox"/>	6. The Godfather (Flawless Win as Criminal)		<input type="checkbox"/>
7. Engineering the Future (Win as HB Core #54)		<input type="checkbox"/>	7. Consummate Professional (Win as Garbrial Santiago)		<input type="checkbox"/>
8. Stronger Together (Win as HB What Lies Ahead #10)		<input type="checkbox"/>	8. Dispossessed Ristie (Win as Andromeda)		<input type="checkbox"/>
9. Someone is always watching. (Play as NBN)		<input type="checkbox"/>	9. Technophile (Play as Shaper)		<input type="checkbox"/>
10. Exclusive (Flawless Win as NBN)		<input type="checkbox"/>	10. Cutting Edge (Flawless Win as Shaper)		<input type="checkbox"/>
11. Making News (Win as NBN Core #80)		<input type="checkbox"/>	11. Digital Tinker (Win as Kate "Mac" Mc Caffrey)		<input type="checkbox"/>
12. The World Is Yours (Win as NBN Future Proof #114)		<input type="checkbox"/>	12. Wunderkind (Win as Chaos Theory)		<input type="checkbox"/>
13. Moving Upwards (Play as Weyland)		<input type="checkbox"/>	13. I Want More Life (Defeat Jinteki)		<input type="checkbox"/>
14. No One Will Hear You Scream (Flawless Win as Weyland)		<input type="checkbox"/>	14. This Is A Triumph (Defeat Haas Bioroid)		<input type="checkbox"/>
15. Building Better Worlds (Win as Weyland Core #93)		<input type="checkbox"/>	15. Edited Footage (Defeat NBN)		<input type="checkbox"/>
16. Because We Built It (Win as Weyland Study in Static #7)		<input type="checkbox"/>	16. So Much for the Salvage (Defeat Weyland)		<input type="checkbox"/>
17. Hello Mr. Anderson (Defeat Anarch)		<input type="checkbox"/>	17. Piggyback (Win without using Icebreakers)		<input type="checkbox"/>
18. Justice (Defeat a Criminal)		<input type="checkbox"/>	18. Adrenaline Junkie (Win as a Runner with 2+ Brain damage)		<input type="checkbox"/>
19. Firmware Updates (Defeat a Shaper)		<input type="checkbox"/>	19. Quid Pro Quo (Win as Runner having forfeited)		<input type="checkbox"/>
20. Ctrl-Alt-Delete (Flatline a Runner with Net Damage)		<input type="checkbox"/>	20. Overclocked (Win as Runner with 8+ points)		<input type="checkbox"/>
21. Carrion (Flatline a Runner with Meat Damage)		<input type="checkbox"/>	21. Beyond the Veil (Win as Runner on a run that would have flatlined you)		<input type="checkbox"/>
22. Shell Shock (Flatline a Runner with Brain Damage)		<input type="checkbox"/>	22. Black Hat (Access a server that is protected by 4+ ICE)		<input type="checkbox"/>
23. High Quarterly Dividends (Win by scoring 7+ Agenda points)		<input type="checkbox"/>	23. I337 hax0r (Access all three central servers in one turn)		<input type="checkbox"/>
24. Fortune 500 (Win by scoring 9+ Agenda points)		<input type="checkbox"/>	24. The Cake is a Lie (Access an Ambush without it affecting you)		<input type="checkbox"/>
25. Startup Acquisitions (Score 5+ Agendas in a single game)		<input type="checkbox"/>	25. Know No Fear (Access a server with unexposed ICE w/o cards in hand)***		<input type="checkbox"/>
26. Short Sale (Win with an Agenda remaining in Archives*)		<input type="checkbox"/>	26. Insider Trading (Score an Agenda from archives)		<input type="checkbox"/>
27. Secret Initiative (Score an Agenda without protecting it with ICE *)		<input type="checkbox"/>	27. Better Lucky Than Dead (Score 2+ Agendas on a single run)		<input type="checkbox"/>
28. Commercial Insurance (Protect a server with 4+ pieces of ICE)		<input type="checkbox"/>	28. Opportunist (Score an Agenda on your first turn of a game)		<input type="checkbox"/>
29. Stock Spikes (Accumulate 25+ credits as the Corporation)		<input type="checkbox"/>	29. The Laughing Man (Prevent 5+ damage in a single game)		<input type="checkbox"/>
30. Excess Capital (Advance any server 10+ times)		<input type="checkbox"/>	30. Transhumanist (Deck the Corp)		<input type="checkbox"/>

* = cannot be scored the same turn it was installed or added to Archives

** = Run must be successful

*** = Opponent must have at 4+ credits in credit pool