Regras

Objetivo do Jogo

Ser o primeiro a acumular 7 pontos (ou valor estipulado antes do jogo) para a sua gangue.

Rodadas

1ª Rodada

1. A equipe 1 joga uma carta de ação de turno.
2. A equipe 2 pode jogar em qualquer uma das duas pilhas. Para jogar na mesma pilha que a equipe anterior, o valor da carta deve ser igual ou maior que a anterior.
   1. Após a jogada, aplica-se imediatamente o efeito da carta.
3. As demais equipes seguem os mesmos passos da equipe dois.
4. O processo se repete até que ninguém queira ou possa cobrir a jogada anterior.
5. Durante todo o processo, a qualquer momento, podem ser usadas cartas de ação rápida e reações.

Resolução da rodada:

1. A equipe que fez a última jogada de cada pilha decide se o dado transmitido pelos pulsos de clock será com ou sem BUG (ou seja, se BUG = 0 ou igual a ). A equipe que jogou por último escolhe primeiro. Essa escolha é feita antes da resolução da pilha.
2. Será dado um pulso de clock para cada volta completa dada na mesa.

Cartas:

1. Cartas Azuis: Mudam bits de dados, possuem um valor de “Força” e um valor de bit.
2. Cartas Vermelhas: Mesma coisa das Azuis porém mudam os bits de endereçamento.
3. Cartas Roxas: Efeito rápido, Podem ser usadas a qualquer momento do jogo e sua resolução é instantânea.
4. Cartas Verdes: Resposta a cartas Rápidas, Anulam seu efeito.

Efeitos das cartas específicas

OverClock: compra quatro cartas.

EMP: reset all. Pode ser usada até antes da resolução das pilhas.

Vírus: cancela efeito rápido, mas não o coringa.

Coringa: altera um bit qualquer do jogo, exceto o último que foi alterado.

InformationChange: mude o bit base, descarte a carta, compre outra carta.

Efeito das Gangues

Catadores: Compram 1 carta quando recebem 1 ou mais bits de 0

Elite: substituição do texto do overclock (compre 4 cartas) por “Compre um quarto da quantidade de cartas na sua mão +4”

Corte: Podem usar coringas como cartas de vírus durante o seu turno

Internos: Podem usar cartas de invasão na pilha de engenharia social com valor dobrado. Se eles forem os vencedores da pilha, não haverá pontuação naquela pilha.

Configurações iniciais

DATABASE: 0101

DATA: 1

ABCD: ????

EMP: 0

SEARCH: 0

ENTRADAS MAINFRAME: ????????