



Regolamento Compatto

v. 1.0 - settembre 2012 by A.Marino

Un gioco di carte di Richard Garfield.

Riuscirà l'hacker (Runner) a entrare nei computer (server) della potente Corporazione e a rubare i suoi preziosi piani, oppure sarà la Corporazione a vincere lo scontro, riuscendo a catturare l'hacker o a portare avanti i propri piani senza farseli rubare?

PREPARAZIONE

- Ognuno mette la propria Carta d'Identità scoperta davanti a sé.
- Ricevete **5 crediti** ciascuno. Li mettete nella vostra riserva (*credit pool*).
- Mischiate il proprio **mazzo** e poi offritelo all'avversario perchè lo mischi.
- Ogni giocatore pesca le prime **5 carte** del proprio mazzo a formare la mano iniziale di carte. Può effettuare un solo "mulligan" rimischiandole nel mazzo e pescando un'altra mano di 5 carte, che deve comunque accettare.
- **Mazzi Starter** del core set: le carte di una fazione + quelle neutrali.

L'AREA DI GIOCO

Ognuno ha le proprie **Riserva di crediti**, **Carta d'Identità**, e **Area Punteggio** (contiene le carte Agenda completate dalla Corp. o rubate dal Runner).

L'area di gioco della **Corporazione** presenta in riga 3 **server centrali** e i **server remoti**. I **server centrali** contengono carte inattive e sono: il **Quartier Generale (HQ)**, la **Ricerca e Sviluppo (R&D)**, ovvero il mazzo e gli **Archivi** dove ci finiscono le carte cestinate e quelle scartate. *Negli Archivi alcune carte sono poste a faccia in giù, in orizzontale e altre a faccia in su, in verticale sono impilate sopra: la Corporazione può guardarle tutte in qualsiasi momento, il Runner invece può guardare solo le carte a faccia in su.*

Lo spazio dietro i 3 server centrali è detto **root** e accoglie le carte **Upgrade** installate su ciascun server centrale.

Nella riga dei server ci sono poi gli spazi dei **server remoti**, dove la Corporazione installa (= gioca sul tavolo) a faccia in giù una carta Asset o una carta Agenda.

Davanti a ogni server la Corp. può installare le carte del sistema di difesa **Ice**.

E' possibile installare anche una carta Ice davanti ad un server ancora vuoto.

L'area di gioco del **Runner** presenta a sx l'area **Rig (dotazione)** con le 3 righe di carte Program, Hardware e Resource e a dx lo **Stack** (mazzo) e lo **Heap** dove si mettono le carte cestinate o scartate, a faccia in su. *Entrambi possono guardare le carte nello Heap in qualsiasi momento ma devono lasciarle nell'ordine trovato.*

La mano di carte del Runner si chiama anche **Grip**.

CARTE della CORPORAZIONE

La Corporazione **installa** (= gioca sul tavolo) le carte a faccia in giù nei propri server. Rimangono **inattive** finchè non vengono **rezzate** (= girate a faccia in su). La Corp. può sempre guardare le carte inattive e se paga il **costo rez** può rezzarle (non costa alcun **click**).

Legenda: 1 costo Play; 6 punti Influenza; 8 # minimo di carte nel mazzo; 9 # punti Influenza per il mazzo; 10 costo di Avanzamento; 11 punti Agenda; 12 costo rez; 13 costo thrash; 14 Forza.



Carta d'Identità (a dx): determina la fazione, l'abilità speciale e alcuni requisiti per la costruzione del mazzo (8 e 9). Nell'area di gioco rappresenta il **Quartier Generale (HQ)** ai fini dell'installazione di carte.

Operazione (a sx): gioca pagando il suo **costo Play** (1) in **crediti**, risolvila e **cestinala**.

Agenda (a dx): rappresenta un piano che la Corporazione vuole realizzare. Installabile solo su un **server remoto**, ha un **costo Avanzamento** (10) e vale **punti Agenda** (11). Non può essere **rezzata**. Non può coesistere con le carte **Asset**.

Ice: carta del sistema di difesa, si attiva rezzandola dopo aver pagato il suo **costo rez** (12). Il testo **↳** indica le **subroutines**. **Si installa sempre in orizzontale.**

Upgrade / Asset: l'upgrade è un miglioramento del server, installabile **anche**



nella **root** di un **server centrale**. L'**asset** fornisce risorse o connessioni alla Corp. ed è installabile in un server remoto. Entrambi i tipi di carte hanno un **costo rez** (12) da pagare per essere attivate. Il runner può **cestinarli** pagandone il **costo thrash** (13). **In un server remoto puoi installare un solo Asset o in alternativa una Agenda ma puoi installare quanti Upgrade desideri.**

CARTE del RUNNER

Le carte del Runner sono sempre attive finchè sono installate.



Legenda: 9 costo di Installazione; 10 punti Influenza; 11 costo di Memoria; 12 Forza; 13 costo Play

Le carte **Hardware**, **Resource** e **Program** hanno un costo di Installazione (9) mentre le carte **Event** hanno un costo Play.

- Alcune abilità delle carte Runner hanno un **costo di attivazione (trigger cost)** che va pagato prima di attivare l'effetto.
- Non ci possono **mai** essere due **carte uniche** (hanno **♦** prima del titolo) **con lo stesso nome** attive sul tavolo. L'ultima giocata sul tavolo cestina quella già presente.

IL TURNO DI GIOCO DELLA CORPORAZIONE

🔄: possono essere innescate le paid abilities (vd. Abilità ed Effetti)

👤: possono essere rezzate le carte non-Ice

📅: si possono conteggiare le carte Agenda

Il gioco inizia sempre con il primo turno della Corporazione.

- **Draw Phase:** 🔄 👤 📅 - **Inizia il turno - Pesca 1 carta** dal R&D (mazzo).
- **Action Phase:** 🔄 👤 📅 - Esegui azioni spendendo **tutti i click** (👉) a tua disposizione - dopo ogni singola azione, 🔄 👤 📅.
- **Discard Phase:** scarta le carte che eccedono il limite - 🔄 👤 - **Fine turno.**

Action Phase 🔄👤📅 3 click a disposizione per:

- 🔄: **pescare 1 carta** dal R&D e l'aggiunge al HQ (mano di carte).
- 👤: **guadagnare 1€** (credito) dalla banca e l'aggiunge alla sua **credit pool**.
- 📅: **installare 1 carta** (agenda, asset, upgrade, Ice) a faccia in giù.
- 👤: **giocare 1 Operazione**
- 📅, 1€: **fare avanzare 1 Carta**
- 📅, 2€: **cestinare 1 risorsa** della Rig del Runner, se questo è **taggato**.
- 🔄👤📅: **eliminare segnalini virus.**
- **Attivare 1 abilità** 🔄 di una carta attiva. (solo durante la Action Phase).

Dal momento che il gioc. spende click per eseguire un'azione, deve **risolvere completamente l'azione corrente** prima di poter eseguire un'altra azione.

Dettagli su: **installare 1 carta**

• Si installano ponendole in verticale a faccia in giù ma la Corp può rezzarle quando vuole, pagando il **costo rez**. **Eccezione:** la carta **Ice** può essere **rezzata solo quando il Runner si avvicina ad Ice (approaching Ice)**. Rezzare non costa alcun **click**.

• Quando si installa una carta in un server, la Corp può prima **cestinare una o più carte già installate** in quel server. Se rezzate, le carte finiscono negli Archivi a faccia in su, altrimenti a faccia in giù.

• La Corp può creare un nuovo server remoto installando una carta in uno spazio vuoto della sua area di gioco. Se installa una carta Ice davanti a uno spazio ancora vuoto, si dice che **il server è vuoto (empty)**.

• **Agenda / Asset:** in un server remoto ci può essere solo una carta di tipo Agenda o Asset per volta, se vuoi installarne una nuova devi prima cestinare quella già presente. Non può esserci una Agenda e un Asset sullo stesso server. Invece puoi installare carte Upgrade a piacere.

• **Upgrade:** puoi installarne quanti ne vuoi su ogni server remoto o centrale. *Nel caso di server centrale, vanno installati nello spazio chiamato **root**.*

• Le carte Agenda/Asset e Upgrades vanno installate in modo che il Runner non possa distinguerle fra loro, almeno finchè non verranno mostrate.

• **Ice:** installabili davanti a un server qualsiasi, sono dedicati a quel server e non possono essere più spostati. Ogni nuovo pezzo di Ice va installato nella prima posizione libera davanti al server, in orizzontale, pagando un **costo di installazione pari al numero di carte Ice già presenti su quel server.**

La Corp può cestinare uno o più pezzi di Ice già presenti, per ridurre il costo di installazione della nuova carta Ice.

Dettagli su: **fare avanzare 1 carta**

• Pagato il costo di avanzamento di 🔄 e 1€, la Corp mette un segnalino avanzamento sulla carta installata. Puoi fare avanzare sempre le carte Agenda installate, mentre le altre solo se è indicato sulla carta.

- Non ci sono limiti al numero di volte che puoi fare avanzare una carta.
- Puoi fare avanzare una carta anche se non è rezzata.
- **Agenda completata** (*fully advanced*): quando il numero di segnalini avanzamento è pari al costo Avanzamento.
- Anche alcune carte Asset possono essere fatte avanzare, come fossero carte Agenda e questo può confondere il Runner!
- **Conteggiare una Agenda** (*scoring Agenda*): la Corp può conteggiare una Agenda solo se è completata e solo in tre momenti: subito prima del proprio turno di gioco, all'inizio della Action Phase o subito dopo che ha completato una azione. Per conteggiarla la Corp la gira a faccia in su e la sposta nella sua area Punteggio, eventualmente risolvendo effetti del tipo "When you score...". Conteggiare una Agenda non è una azione e non costa alcun *click*.
Puoi fare avanzare una Agenda anche oltre il suo costo di avanzamento. Finché una Agenda è nell'area Punteggio si considera attiva e aggiunge i suoi punti Agenda a quelli della Corporazione.

Discard Phase

- La Corp inizia il gioco con 5 carte in mano. Se all'inizio di questa fase la Corp ha più carte in mano (HQ) di quanto consentito, deve scartare quelle in eccesso, mettendole una alla volta a faccia in giù negli Archivi.
- **Scartare non è cestinare**: effetti che impediscono che una carta sia cestinata non impediscono che sia scartata.

IL TURNO DI GIOCO DEL RUNNER

- **Action Phase:** - Esegui azioni spendendo **tutti i click** a tua disposizione - dopo ogni singola azione, .
- **Discard Phase:** scarta le carte che eccedono il limite - - Fine turno.

Action Phase 4 click a disposizione per:

- : **pescare 1 carta** dallo Stack e l'aggiunge al Grip (mano di carte).
- : **guadagnare 1** (credito) dalla banca e l'aggiunge alla sua *credit pool*.
- : **installare 1 carta** (program, resource, hardware) a faccia in su.
- : **giocare 1 Evento**.
- , 2: **rimuovere 1 tag**.
- : **eseguire un attacco (run)**.
- **Attivare 1 abilità** di una carta attiva. (solo durante la Action Phase)

Dal momento che il gioc. spende click per eseguire un'azione, deve *risolvere completamente l'azione corrente* prima di poter eseguire un'altra azione.

Dettagli su: installare 1 carta

- Installa le carte sempre a faccia in su e in verticale: sono sempre attive.
- Le carte **Program, Resource e Hardware** hanno un *costo di Installazione*.
- **Program:** il runner ha inizialmente **4 MU (Memory Unit) disponibili** e ogni Programma ha un *costo di Memoria*. Quando il costo di Memoria complessivo dei Programmi installati supera le MU disponibili, il Runner deve cestinare uno o più Programmi fino a non superare più le MU disponibili. Il runner può comunque scegliere di cestinare Programmi all'inizio di una azione di installazione di carte Program.

Discard Phase

Il Runner inizia il gioco con 5 carte in mano. Se all'inizio di questa fase ha più carte in mano (Stack) di quanto consentito, deve scartare quelle in eccesso, mettendole una alla volta a faccia in giù nello Heap.

ATTACCO (RUN)

Il Runner attacca un server per rubare le carte Agenda e cestinare le carte della Corporazione. Utilizza i programmi *Icebreaker* contro la difesa *Ice*.

- Una **carta Ice** può avere un sottotipo **sentry, barrier, code gate o trap**. Inoltre può avere una o più abilità chiamate **Subroutine** () che si attivano se non vengono prima rotte (*to break*) dal Runner.
- Una **carta Program** di sottotipo **Icebreaker** è lo strumento usato per rompere le Subroutine di Ice. Per poter attaccare un pezzo di Ice con un Icebreaker, la **Forza dell'Icebreaker deve essere** \geq **Forza di Ice**. Inoltre alcuni Icebreaker possono attaccare solo subroutine di un certo sottotipo. Non si possono combinare assieme più carte Icebreaker per ottenere una forza maggiore, ma il Runner può usare più Icebreaker, una alla volta.
- Molti Icebreaker permettono di **aumentare la Forza**. L'aumento però è temporaneo: l'effetto dura solo per l'incontro con la carta Ice corrente.

Una run si divide in 3 fasi: **1. Initiation 2. Confrontation 3. Access**

INITIATION

- **Il Runner dichiara quale server vuole attaccare.**
- Per ogni punto di **Cattiva Pubblicità** (*Bad Publicity*) che ha la Corp., **il Runner ottiene 1** all'inizio di **ogni run**. Questi crediti sono disponibili solo per la run corrente: alla fine della run eventuali crediti così ottenuti devono essere restituiti alla banca centrale.
- Se il server è protetto da Ice, si passa alla fase Confrontation, altrimenti direttamente alla fase Access.

CONFRONTATION

In questa fase il Runner *si avvicina ad ogni carta Ice* che protegge il server, una alla volta, partendo da quella più lontana, e poi la *incontra*.

Il runner deve superare (*pass*) una carta prima di avvicinarsi alla successiva e continua così finché sono state tutte superate o finché la run termina prima per qualche motivo. Se il Runner le supera tutte allora potrà *accedere* al server.

Avvicinamento (*Approaching*)

- - Prima di avvicinarsi ad una carta Ice, il Runner deve dichiarare se intende proseguire nella run oppure scollegarsi (**jack out**) rinunciando alla run (la run termina subito e si considera fallita). **Eccezione: il Runner non può scollegarsi dalla prima carta Ice che avvicina.**
- - Se il runner decide di proseguire con l'avvicinamento, la Corp. ha la possibilità di rezzare la carta Ice avvicinata e qualsiasi altra carta non-Ice. **La Corporazione può rezzare una carta Ice solo quando viene avvicinata.**
- Se la carta Ice avvicinata è rezzata, il Runner deve *incontrarla*; se non è rezzata, il runner ha *superato* la carta Ice e può avvicinarsi alla successiva carta Ice o accedere al server se non ci sono altri Ice a difenderlo.

Incontro (*Encounter*)

- Si innescano subito le condizioni "When encountered"
- - Il Runner può *rompere* (**break**) una o più **subroutine** della carta Ice incontrata, usando le abilità delle carte Icebreaker installate purché ciascuna abbia forza \geq forza carta Ice. Non c'è limite al numero carte Icebreaker che può usare, purché una alla volta, senza cumularne la forza o gli effetti.
- Le subroutine non rotte (**broken**) dal Runner, si attivano secondo l'ordine con cui sono elencate sulla carta Ice. Si risolvono gli effetti uno alla volta e se uno di questi fa terminare la run, questa termina immediatamente. Se una subroutine richiede una scelta (es.: quale bersaglio), è la Corp. a scegliere.
- A questo punto, se la run termina qui il runner ha fallito l'attacco e la run è **unsuccessful**, altrimenti la carta Ice si considera superata e il runner avvicina il successivo pezzo Ice.
- Anche se il runner rompe tutte le subroutine, comunque la carta Ice rimane installata e verrà avvicinata dal Runner in eventuali successive run.

ACCESS

Dopo aver superato le carte Ice, il Runner **avvicina** (*approaches*) il server.

- - Il Runner ha un **ultima possibilità di jack out**.
- Se decide di continuare la run, (la Corp. ha quest'ultima possibilità di rezzare carte non-Ice), si dichiara che **la run è riuscita** (innesco delle condizioni "when successful") e il Runner *ottiene l'accesso al server*. Ora può guardare le carte del server della Corp. secondo le regole seguenti, che dipendono dal tipo di server attaccato.
- **R&D:** guarda la prima carta del mazzo e tutti gli upgrade nella sua *root*. Normalmente non la farà vedere alla Corp. a meno che non la cestini, la conteggi o sia costretto a farla vedere da qualche effetto. Infine rimette a posto nell'ordine originale le carte che non ha cestinato o rubato.
- **HQ:** guarda una carta a caso dalla mano della Corp. e tutte le carte upgrade della sua *root*. Poi la rimette a posto a meno che non la cestini o conteggi.
- **Archivi:** guarda tutte le carte degli Archivi e della sua *root*. Le gira tutte a faccia in su quindi accede e risolve ogni carta singolarmente, nell'ordine che preferisce. Non gli è richiesto di rimetterle in ordine. Ruba tutte le Agende e non può cestinare carte che sono già negli Archivi.
- **Server remoto:** guarda tutte le carte del server remoto. Le carte Ice installate non sono nel server e quindi il runner non può accedervi.


Rubare una carta Agenda: se il Runner accede ad una Agenda, deve rubarla (*steal*) e piazzarla a faccia in su nella propria area Punteggio, eventualmente risolvendo effetti del tipo "When you steal...".

Cestinare carte: se il Runner accede ad una carta con un costo trash, può pagarla per cestinarla a faccia in su negli Archivi.



- **Accesso a più carte:** il Runner accede alle carte una alla volta in qualsiasi ordine preferisca. Deve prima risolvere completamente l'accesso ad una carta prima di poter passare alla successiva.

- Le carte a cui il Runner ha avuto accesso ma che non ha rubato o cestinato, ritornano dove erano prima, con lo stesso ordine e stato (rezzate o no).
- Una abilità che si attiva quando il Runner ha accesso alla carta, si può attivare anche se non è rezzata.

TRACCIAMENTO (tracce)

- Certe abilità iniziano un tracciamento del Runner: sulla carta è indicato "Trace X". La **potenza base di tracciamento** è il valore X.
- Prima la **Corporazione** può spendere uno o più crediti a suo piacere per aumentare la **potenza di tracciamento** di 1 per ogni credito speso.
- Poi il **Runner** può spendere uno o più crediti a suo piacere per aumentare la **potenza di link** di 1 per ogni credito speso, a partire dalla **potenza base di link** che è data dal totale di link  che ha in gioco.
- Se **potenza di tracciamento > potenza di link**, il tracciamento è riuscito e si risolvono gli effetti "If successful" altrimenti si risolvono gli effetti "if unsuccessful".

TAG

- Certi effetti mettono un **tag** sul Runner. Un Runner con almeno un tag si considera **tagged (taggato)** e la Corp., come azione del turno, può spendere , 2 κ per **cestinare 1 risorsa** della Rig del Runner taggato.
- Il Runner taggato invece può, come azione del turno, spendere , 2 κ per **rimuovere 1 tag**.

DANNI

- Il Runner può ricevere danni di 3 tipi (meat, net e brain) e per ogni punto di danno subito il Runner deve cestinare subito 1 carta a caso dal suo Grip.
- Inoltre ogni punto di **brain damage** riduce di una carta e in modo definitivo il massimo numero di carte della mano. Per ricordarlo, il runner riceve un segnalino brain damage per ogni punto di danno subito.

VITTORIA

- Un **giocatore vince immediatamente** se, in qualsiasi momento, ha **7 punti agenda** nella sua area punteggio.
- La **Corporazione vince** se il Runner è ucciso (**flatlined**): questo succede se subisce più danni del numero di carte che ha in mano, oppure se il numero massimo di carte della sua mano scende sotto zero.
- Il **Runner vince** se l'R&D non contiene più carte e la Corporazione deve pescare una carta da esso.

ABILITÀ ED EFFETTI

Abilità costanti


Quando continua ad avere effetto finché è attiva e le eventuali condizioni specificate sono soddisfatte. Es.: Experiential Data

Abilità innescate

Hanno un innesco e una volta che l'abilità è innescata, va subito risolto il suo effetto che può essere fermato solo da effetti PREVENT o AVOID. Sono di 2 tipi: paid ability o conditional ability.

- Paid ability:** c'è un costo da pagare per innescare l'abilità, indicato nella forma "**cost: effect**. L'abilità può essere innescata più volte, purché ogni volta sia pagato il costo e siano rispettate le eventuali altre restrizioni indicate. Può essere innescata all'inizio del proprio turno, prima e dopo un'azione (Action Phase) e in certi punti durante una run, a meno che il costo richieda di spendere click, nel qual caso solo come azione.
- Conditional ability:** c'è una condizione di innesco e può essere innescata solo una volta per ogni condizione di innesco. Spesso si riconoscono dalle parole "When" o "Whenever". Sono **opzionali** solo se contengono il termine "may" nella loro descrizione, altrimenti sono **obbligatorie** e **devono** essere innescate quando la condizione di innesco è soddisfatta. Es.: *le subroutine di Ice sono abilità condizionali obbligatorie, ma se sono rotte non si innescano.*

Effetti

- Un effetto può essere annullato solo da effetti **prevent** o **avoid**. Questi possono essere innescati ogni volta che si sta risolvendo l'effetto bersaglio.
- Un effetto che proibisce ad un giocatore di fare qualcosa, attraverso il termine "**cannot**", ha la precedenza su qualsiasi altro effetto, a meno che non sia esplicitamente annullato.
- Quando un effetto richiede di cestinare  la carta stessa per attivarsi (costo: effetto) l'effetto si risolve anche se la carta non è più attiva.
- Effetti simultanei:** quando 2 o più effetti si innescano nello stesso

momento (es.: "When your turn begins...") puoi scegliere l'ordine di innesco e puoi anche innescare prima uno o più effetti opzionali rispetto agli effetti obbligatori. Es.: a inizio turno con Aesop's Pawnshop puoi cestinare Wyldside, evitando così di perdere 1 click. *Il giocatore di turno ha la precedenza in caso di più effetti simultanei da risolvere.*

GLOSSARIO

Bypass: quando un effetto permette di "saltare" un pezzo di Ice, il Runner *supera* subito la carta Ice senza incontrarla (non deve avere forza \geq Ice per farlo) e continua la run. Le subroutine dell'Ice saltato non sono rotte ma il Runner evita che si risolvano eventuali abilità condizionali che si sarebbero attivate durante l'incontro.

Expose: se con un effetto esponi (expose) una carta, scegli una carta non rezzata dell'avversario e mostrala a tutti i giocatori, quindi rimettila a posto nello stato in cui era. Se con un solo effetto esponi più carte, queste si considerano esposte simultaneamente.

Forfeit agenda: un'abilità può richiedere di rinunciare (forfeit) ad una agenda. L'agenda va scelta fra quelle nella propria area punteggio, rimossa dal gioco (non cestinata o scartata) e non concorre più al punteggio.

Host e Hosted: se una carta ha carte, segnalini o gettoni su di essa, questa è la carta *host* e le carte, segnalini o gettoni si dicono *hosted*. Ciò che è hosted può lasciare il gioco senza influenzare la carta host. Se l'host lascia il gioco anche gli hosted devono sempre lasciarlo. Una carta *hosted* si intende che è anche *installata* su quell'host.


DECK BUILDING


- Ogni mazzo deve essere associato ad una singola **carta Identità**.
- Numero minimo di carte:** è indicato sulla carta Identità in basso a sx. La carta Identità non viene contata.
- Max 3 copie della stessa carta** nel mazzo. Fa fede il titolo della carta.
- Numero max di carte fuori fazione:** il totale dei punti Influenza non deve superare il # di punti Influenza indicati sulla carta Identità, in basso a sx.
- Le carte senza box Influenza non possono essere usate con un'altra fazione.
- Il mazzo della Corporazione** deve avere un # di punti Agenda totali basato sul # di carte del mazzo: 40-44 carte = 18-19 pti; 45-49 carte = 20-21 pti, 50-54 carte = 22-23 pti, etc. Aggiungi 2 punti ogni 5 carte addizionali.


Consigli: usa tutti i punti Influenza disponibili per inserire potenti carte fuori fazione, in particolare icebreakers e ice; metti 17- 20 carte ice in un mazzo da 45- 49 carte; metti carte che danno una rendita di crediti per avere una buona economia.


LE FAZIONI

Corporazioni


 **Haas-Bioroid:** leader mondiale di tecnologie cibernetiche e di A.I., inventori degli androidi *bioroidi*. Alcuni di questi sono specializzati nella sicurezza di rete, e pare danneggino gli utenti collegati alla rete.


 **Jinteki:** leader mondiale di tecnologie di clonazione umana, produce cloni perfetti. Sviluppa ricerche sul cervello umano e l'interfaccia mente-macchina. E' orgogliosa delle proprie radici giapponesi.


 **NBN:** leader nella distribuzione e trasmissione multimediale come musica, informazione, film. Fornisce contenuti altamente personalizzati agli utenti grazie all'enorme banca dati sulle abitudini dei suoi clienti.

 **Weiland Consortium:** leader nel settore delle costruzioni, è suo il progetto dello Space Elevator (ascensore spaziale). Investe molto nel settore spaziale, acquisendo molte compagnie aereospaziali.





Runners

 **Anarchs:** arrabbiati con il sistema in generale. I peggiori vorrebbero distruggere tutto, i migliori aiutano gli oppressi dal sistema. Bravi a rompere le cose, diffondere virus e distruggere le risorse delle corporaz.


 **Criminals:** rubano dati e denaro, lo fanno per se stessi e non importa loro se qualcun altro si fa male, usano sporchi trucchi e sono bravi a coprire le proprie tracce.


 **Shapers:** motivati dalla curiosità e dall'orgoglio personale, possono essere distruttivi come gli Anarchs ma lo fanno solo per vedere se riescono a vincere la sfida. Portano al limite i loro hardware.

SIMBOLI

 : credito.  : click.  : link.  : unità di memoria.

 : Subroutine

 : **credito ricorrente** (recurring credit), speciale credito che si mette sull'host quando questo diventa attivo, puoi spenderlo solo come indicato sulla carta e all'inizio del tuo turno successivo si ripristina (ricarica) fino alla quantità iniziale.

 : cestino (trash). Usato come costo significa: cestina questa carta per ...