

LOCKPICK

Introduction

Nous sommes en 2016, et une richissime compagnie contrôle le monde entier : heureusement, un groupe de hackers anarchistes bienveillants comptent bien la renverser. Avec pour seules armes leur courage et leur talent, ils devront coopérer pour détruire le réseau informatique tentaculaire de cette société et annihiler le capitalisme, une bonne fois pour toutes.

Bienvenue dans Lockpick !

Lockpick est un jeu de cartes se jouant de 2 à 4 joueurs. Il respecte systématiquement la composition suivante :

- **1 JOUEUR** joue le serveur, soit le défenseur
- **1 à 3 JOUEURS** jouent les hackers, soit les attaquants.

Le but du jeu, pour les hackers, est de trouver et de **détruire le cœur de structure**.

Le but du jeu, pour le serveur, est de **survivre jusqu'à ce que les hackers tombent à cours de cartes**.

Cartes

Il existe trois types de cartes :

- Les cartes **ATTAQUE**, utilisées par les hackers, identifiées par un éclair rouge
- Les cartes **DEFENSE**, utilisées par le serveur, identifiées par un bouclier vert
- Les cartes **STRUCTURE**, utilisées par le serveur, identifiées par un serveur bleu.

Suivant le nombre de joueurs, le nombre de cartes disponibles en jeu diffère. Les joueurs doivent donc « composer » leurs decks, c'est-à-dire former trois paquets de cartes comprenant le nombre de cartes suivant :

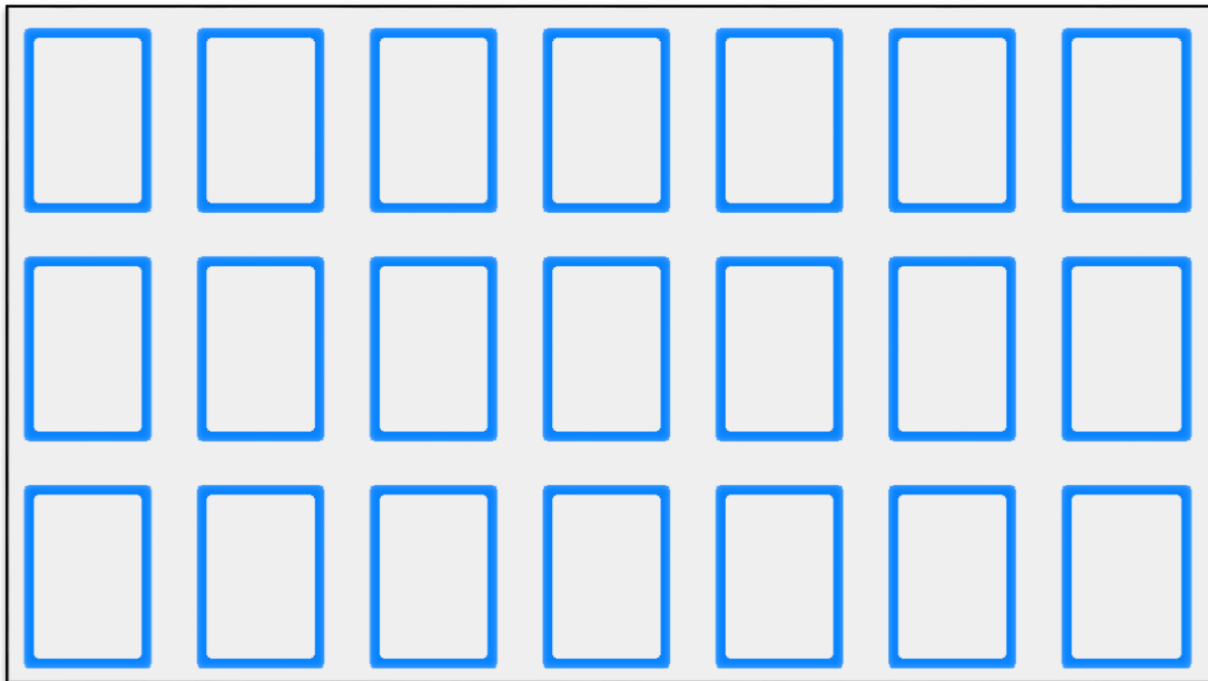
Nombre de joueurs	Deck structure	Deck défense	Deck hackers
2	11	8	10
3	16	14	20
4	Toutes les cartes disponibles	Toutes les cartes disponibles	30

- Les cartes **attaque** forment le **Deck Hackers**, qui sera utilisé communément par les hackers au cours du jeu
- Les cartes **défense** forment le **Deck Serveur**, qui sera utilisé par le serveur au cours du jeu
- Les cartes **structure** forment le **Deck Structure**, qui sera intégralement vidé et réparti sur le terrain par le serveur au début de la partie (voir « début de partie »)

Début de partie

Après avoir formé les trois decks, le joueur serveur constitue sa **structure** en répartissant sur la table la totalité des cartes du deck structure, face cachée.

- Une carte a **quatre** côtés, et peut par conséquent se trouver adjacente à maximum quatre cartes simultanément
- Les cartes sont disposées librement par le serveur, à condition que chaque carte se trouve adjacente à au moins une autre carte.



Un exemple de disposition

Rappel : Le but des hackers est de détruire la carte structure « Cœur de structure », qui se trouve parmi les cartes placées par le serveur en début de partie. Les cartes structures étant placées face cachée, les hackers font devoir deviner et déduire au fur et à mesure de la partie l'emplacement du cœur.

Une fois que **toutes les cartes structures** disponibles ont été utilisées pour construire la structure, la partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent dans l'ordre suivant :

- D'abord **les trois hackers, chacun leur tour**, dans l'ordre qu'ils désirent : cet ordre est cependant choisi une fois au début de la partie et n'est plus changé par la suite.
- Ensuite, **le serveur**.

Durant son tour, le hacker **doit** dans cet ordre :

- Piocher autant de cartes attaque qu'il lui en manque pour avoir 4 cartes en main.
- Jouer une à deux cartes attaque.

Ensuite, le hacker **peut** quand il le désire :

- Détruire une ou plusieurs de ses cartes actives.
- Défausser une ou plusieurs cartes de sa main.

Durant son tour, le serveur **doit** :

- Piocher autant de cartes défense qu'il lui en manque pour avoir 4 cartes en main.

Ensuite, le serveur **peut** quand il le désire :

- Jouer une à deux cartes défense.
- Défausser une ou plusieurs cartes de sa main
- Vérifier la nature d'une ou plusieurs de ses cartes structures en les soulevant pour les regarder, sans les montrer à ses adversaires.

Lorsqu'un hacker active une carte, elle est placée dans sa zone hacker (voir « Zone hacker »). Le serveur lui, détruit automatiquement les cartes défenses qu'il active : aucune d'elles n'est jamais conservée sur le terrain.

Lorsqu'un hacker, pendant son tour, ne peut plus piocher de cartes, n'a plus aucune carte active et ne peut plus jouer de cartes : il est éliminé. Si les trois hackers ont été éliminés, le serveur a **gagné la partie**.

Zone Hacker

Chaque hacker dispose d'une zone personnelle devant lui, dans laquelle il peut poser jusqu'à deux cartes actives simultanément. Lorsqu'une carte attaque est activée par un hacker, elle vient automatiquement se placer dans un emplacement libre de sa zone hacker :

- Si la carte dispose d'un **S** dans le coin supérieur droit, c'est un **Service** : elle reste sur le terrain tant qu'elle n'a pas été détruite.
- Sinon, la carte est détruite après son activation.

Un hacker ne peut donc pas activer de nouvelle carte attaque si sa zone hacker est **pleine**, c'est-à-dire si les deux emplacements de sa zone hacker comprennent déjà une carte chacun.

Liste des cartes disponibles

CARTES STRUCTURE (Serveur)

- [x1] **Cœur de structure** : Si cette carte est détruite, le serveur perd la partie.
- [x6] **Poste non-sécurisée** : Aucun effet à la destruction.
- [x2] **Sandbox** : Cette carte ne peut jamais être détruite. Lorsqu'un effet tente de détruire cette carte, elle est simplement dévoilée.
- [x2] **Algorithme Anti-intrusion** : Si les pirates disposent de plusieurs exemplaires (actifs ou dans leurs mains) de la carte ayant détruit cette structure, tous ces exemplaires sont détruits, tous ces exemplaires sont détruits (depuis leurs mains et depuis la zone hackers).
- [x3] **Sécurité renforcée** : Le pirate ayant détruit cette structure ne piochera pas plus d'une carte au début du prochain tour.
- [x2] **Logging** : Le serveur est immunisé contre toutes les attaques du hacker ayant détruit cette carte structure, jusqu'au début du prochain tour de ce hacker.
- [x2] **Script automatisé** : L'effet de cette carte structure s'applique dès lors que cette carte est retournée, même si son effet n'a pas été déclenché ou a été explicitement désactivé. Chaque pirate défausse une carte de son choix.
- [x3] **Structure sécurisée** : Lorsque cette carte structure est détruite, laissez-la en place. Elle ne sera détruite qu'au début du prochain tour du serveur.

CARTES DEFENSE (Serveur)

- [x3] **Redémarrage machine** : Détruisez toutes les cartes attaque en jeu. Mélangez votre main à votre paquet et finissez votre tour.
- [x2] **Redémarrage ACPI** : Peut être uniquement activée par le serveur si aucune autre carte n'a été activée durant son tour. Détruisez toutes les cartes attaque actives. Détruisez votre main.
- [x6] **Correctif** : Défaussez cette carte lors de l'activation d'une carte attaque ennemie. Annulez l'activation de la carte ennemie et détruisez-la.
- [x2] **Sauvegardes** : Récupérez une carte structure détruite de votre choix, et remplacez-la à l'endroit exact de sa destruction. Permet d'écraser un cheval de Troie.
- [x2] **White hat** : Piochez trois cartes du deck hacker. Détruisez ces cartes.
- [x2] **Agent virtuel de protection** : Détruisez une carte de la main de chaque hacker, tirée au hasard.
- [x3] **Mise à jour** : Détruisez une carte attaque active.

CARTES ATTAQUE (Hacker)

- [x5] **Rootkit** : Cette carte ne peut pas être activée, sauf par son effet. Lors d'un redémarrage, défaussez-la pour conserver une seule de vos cartes attaque active.
- [x3] **Bruteforce** : Détruisez une carte structure isolée sans appliquer son effet.
- [x2] **Faible** : Détruisez une carte structure de votre choix, isolée ou non.
- [x6] **Lockpick** : Service. A chaque début de votre tour, détruisez une carte structure isolée.
- [x3] **Cheval de troie** : Service. A son activation, cette carte est juxtaposée à une carte structure. Chaque début de votre tour, détruisez une carte structure adjacente à cette carte : cette carte prend sa place. Occupe un emplacement de votre zone hacker.
- [x3] **Keylogger** : Service. A chaque début de votre tour, le serveur dévoile deux cartes de sa main, choisies au hasard par les hackers.
- [x4] **Scanner** : Service. A chaque début de votre tour, dévoilez deux cartes structure isolées.
- [x2] **Dépassement mémoire** : Détruisez deux cartes défense au hasard depuis la main du serveur.
- [x3] **Disque corrompu** : Service. Sélectionnez deux cartes structures, et faites les pivoter de façon à pouvoir les différencier des autres. Les effets de ces cartes ne se déclencheront pas lors de leur destruction. Cet effet s'annule si cette carte attaque est détruite.
- [x3] **Processus zombie** : Service. L'adversaire ne peut plus utiliser de « Redémarrage machine ».