

# Android: Netrunner F.A.Q. v 1.3

Все изменения по сравнению с версией 1.2 выделены синим цветом.

## Раздел 1: Исправления

Данный раздел содержит официальные исправления, которые были сделаны в отдельных картах *Android: Netrunner*.

Pawn (2)

Следует читать “Whenever you make a successful run **while Pawn is hosted on a piece of ice**, move Pawn to the piece of ice directly after the current ice hosting Pawn, if able...”

## Раздел 2: Разъяснения правил

Данный раздел содержит официальные разъяснения правил *Android: Netrunner*. Использование этого раздела наряду с основными правилами позволят игроку ориентироваться в трудных ситуациях, которые могут возникнуть в ходе игры.

### When accessed abilities

Карты со способностью, активируемой в момент получения к ним доступа, не должны быть активны, для того чтобы способность активировалась. Когда способность должна сработать просто следуйте тексту, на карте.

*Пример:* Корпорация не должна делать rez **Project Junebug** для использования способности карты, прежде чем Бегущий получит к ней доступ.

### Subroutines/Подпрограммы

Если не сказано иначе, Корпорация всегда делает выбор, если того требует эффект подпрограммы.

*Пример:* Эффект подпрограммы **ichi 1.0** гласит: «Trash 1 program», если подпрограмма активируется, Корпорация выбирает и сбрасывает одну из установленных карт программ Бегущего.

### Rezzing cards

Корпорация может делать rez карт, после того, как Бегущий сближается с любой из карт ice. (см. шаг 2 run)

### «Bypass»/Обход

Когда эффект позволяет Бегущему обойти карту ice, она немедленно пропускается и run продолжается. Подпрограммы на пропущенной карте ice не считаются взломанными. Обход предотвращает срабатывание условных способностей, условия, активации которых наступило, в момент взаимодействия с ice.

*Пример.* Бегущий взаимодействует с ice, который может обойти с помощью **Femme Fatale**. Последний ice с которым он взаимодействовал был **Chum**, подпрограмма которого не была взломана. Бегущий оплачивает способность **Femme Fatale** для обхода текущего льда, и получает 3 единицы сетевого урона из-за срабатывания эффекта **Chum**, т.к. подпрограммы не были сломаны.

### Encountering Ice/Взаимодействие с Ice

Когда Бегущий взаимодействует с ice, прежде всего, срабатывают способности условием активации, которых является взаимодействие/encounter, после этого он может активировать paid abilities или взламывать подпрограммы (см. шаг. 3 run).

## Recurring Credits/Возобновляемые кредиты

Возобновляемые кредиты выкладываются на карту в момент, когда она становится активной и могут использоваться незамедлительно. Кредиты на карте не накапливаются. Игрок пополняет использованные кредиты до числа указанного на карте, в начале своего хода. Это происходит на этапе 1.2 хода Бегущего, прежде чем активируются любые условные способности. Возобновляемые кредиты могут быть пополнены только до их исходного значения, и не могут быть удалены.

## Accessing Archives/Доступ к картам в архиве

Когда Бегущий совершает успешный run на архив, он переворачивает все карты лицом вверх, прежде чем получить доступ к ним. Затем Бегущий получает доступ к ним и исполняет их способности по одной, в любом порядке по своему желанию.

## Accessing Multiple Cards from HQ/Доступ к нескольким картам в HQ

Когда Бегущий получает доступ к нескольким картам в HQ, он берет по одной карте за раз и не возвращает их обратно пока не получит доступ ко всем картам.

## Неустановленные/Деинсталлированные (карты)

В момент, когда карта попадает в HQ, R&D, Archives, или grip, stack, или hear Бегущего, карта становится «неустановленной/ деинсталлированной»

## Hosting/Хостинг

*Нижеследующий текст заменяет текст в базовых правилах.*

Хостинг – результат размещения карты, жетона или токена на другой карте, тем самым создается связь между хост картой/host card (основой) и hosted картой/жетоном/токеном (то что выкладывается на host карту). Если карта позволяет размещать на ней другие карты (хостить), эти карты должны быть размещены на ней при их установке, если не сказано иначе.

Жетоны и токены размещенные на host карте могут быть потрачены без какого либо эффекта для host карты. Если необходимо потратить жетоны или токены для оплаты способности они возвращаются в банк.

Если host карта должна быть сброшена или деинсталлирована, все карты жетоны и токены расположенные на ней также сбрасываются. Это нельзя предотвратить. Если host карта Корпорации derezzed все (hosted) карты, жетоны и токены размещенные на ней, остаются на ней и не меняют своего состояния.

Хостинг и установка как привило не одно и тоже. Большинство карт при установки на host карту являются hosted card. Если карта расположена на host карте, но не установлена, она не активна.

## Trashing as a Cost/Сброс как плата

Если карта сбрасывается для оплаты способности, после чего её сброс предотвращается, стоимость способности не будет оплачена и её эффект не исполняется.

*Пример:* Бегущий сбрасывает **Cortez chip**, при этом у Бегущего есть установленный **Construct Trigger**. Если **Construct Trigger** используется для предотвращения сброса **Cortez chip**, способность Cortez chip не исполняется.

## Destruction of Servers/Уничтожение серверов

Корпорация не может решить уничтожить сервер когда устанавливает карты. По крайней мере одна карта должна быть установлена на сервере или для его защиты.

Если нет карт установленных на удаленном сервере или для его защиты, этот сервер сразу перестает существовать. Если сервер исчезает в ходе run, run сразу же заканчивается. Если run не прошел пункт 4.4, (см структура run) он не считается успешный или не неуспешным.

## Memory Cost

Program's memory cost не считается дополнительной стоимостью для способностей карт.

*Пример:* Бегущий играет карту **Test Run**, не имея свободного места для установки программ. Он должен будет сбросить программу для того чтобы освободить свободное место для устанавливаемой программы, так как memory cost этой программы не игнорируется как дополнительная стоимость.

## Ограничение в одну консоль на игрока.

Ограничение указывает только на активную консоль. Игрок может иметь несколько копий одной консоли в колоде, так же как и несколько разных консолей.

## Все

Термин «все» также включает в себя число ноль.

*Пример:* Корпорация играет **Oversight AI** и делает rez **Woodcutter**. Бегущий взаимодействует с Woodcutter в тот момент, когда у него нет подпрограмм. Считается, что Бегущий взломал все подпрограммы, и ice сбрасывается.

## Поиск

Если игрок ищет карту он должен найти её если это возможно. Если игрок не в состоянии выполнить условия поиска, ничего не происходит, но колода все равно перетасовывается.

## «Может быть сброшена»

Сброс карт которые «не могут быть сброшены» указывает только на карты не имеющие стоимости сброса.

## Бесконечный цикл

Если возникает бесконечный цикл, игрок способный прервать его должен выбрать число. Цикл повторяется столько раз и завершается. Если цикл создал Бегущий, то он должен прервать цикл отключением, в случае, если карты корпорации не запрещают ему это сделать. Иначе ответственность за прекращение цикла ложится на Корпорацию, и она должна прервать его, пропустив Хакера сквозь цикл.

## Раздел 2: Разъяснение текста карт

### Andromeda

- Когда Бегущий делает mulligans, он также берет 9 карт.

### Aesop's Pawnshop

- Aesop's Pawnshop позволяет сбрасывать только одну карту за ход.

### Aggressive Negotiation

- Aggressive Negotiation может быть сыграна только если Корпорация зачитывает agenda в шаг. 1.1 Corporation's Draw Phase

## Account Siphon

- Бегущий может не применять способность Account Siphon, когда совершает успешный run, в этом случае он не получает теги.
- Если Бегущий совершает run на сервер отличный от HQ способность «If successful...» не активируется

## Aggressive Secretary

- Программы сбрасываются одновременно
- Корпорация не может выбрать одну и ту же программу более одного раза

## Archer

- Если Корпорации зачитывает Braintrust с достаточным количеством жетонов для снижения стоимости rez ice, а затем делает rez Archer и жертвует Braintrust, то стоимость rez Archer будет снижена.

## Awakening Center

- Ice размещенный (hosted) на Awakening Center может быть rezed с помощью эффектов других карт, в этом случае не нужно с ним взаимодействовать. Взаимодействие с ice происходит только при rez ice эффектом Awakening Center.
- Только с одним ice размещенным на Awakening Center, можно взаимодействовать в течении одного хода.

## Bank Job

- Бегущий не может использовать обе карты Bank Job в течение одного run. Совершив успешный run, Бегущий выбирает либо доступ к картам, либо использование способности Bank Job. Использование Bank Job заменяет доступ к картам, поэтому, как только активируется способность одной карты Bank Job, способность второй уже не может быть активирована.
- Бегущий может взять кредиты с карты Bank Job если совершил успешный run на пустой сервер.

## Demolition Run

- Бегущий может сбросить карту agenda, к которой получил доступ, с помощью Demolition Run, вместо её кражи.

## Chum

- Если Бегущий отключается сразу же после взаимодействия с Chum не взломав подпрограммы, он не получает никакого урона.
- Chum единожды наносит сетевой урон про взаимодействии со следующим ice в случаи если:
  - 1) Подпрограмма сработала
  - 2) Run завершен

## Disrupter

- Disrupter не может быть использован после того, как Корпорация сделала попытку трассировки. Disrupter используется в момент инициализации трассировки и может предотвратить повторную инициализацию.

## Dinosaurus

- Если на Dinosaurus уже есть установленный icebreaker, Бегущий может установить на него другой icebreaker, предварительно сбросив установленный.
- Если у Бегущего нет свободного MU, а на Dinosaurus нет установленных icebreaker, Бегущий может установить на него icebreaker, не сбрасывая других программ. Бегущий заявляет, что устанавливает icebreaker на Dinosaurus это является частью действия установки, memory cost остальных программ при этом не учитывается.

## Djinn

- Бегущий не может перемещать другие установленные программы на Djinn при его установке.
- Когда Бегущий устанавливает программу, он должен выбрать куда она будет установлена, на карту Djinn или в rig. Он не может перемещать программы в дальнейшем.

## e3 Feedback Implants

- e3 Feedback Implants активирует сам себя, поэтому Бегущий может взломать все подпрограммы на bioroid ice (например Janus 1.0), затратив кредиты после того как потратит один клик.

## False Lead

- Если False Lead пожертвована и Бегущий не может потерять два клика, он не теряет ничего.

## Fetal A

- Бегущий должен заплатить 2 кредита для того чтобы украсть Fetal AI из архива.

## Femme Fatale

- Femme Fatale не должна превосходить или соответствовать силе ice для его обхода.
- Бегущий может использовать кредиты с Cyberfeeder для оплаты способности обхода (bypass ability)
- Если Femme Fatale деинсталлирована, Бегущий не может обойти (bypass) ice выбранный при установке Femme Fatale: эффект более не активен с того момента, как карта перестает быть активной. Даже если копия Femme Fatale установлена вновь, она считается новой копией и не может быть использована для обхода ice, кроме того ice, который был выбран в момент её установки.

## Forged Activation Orders

- Корпорация не может сделать rez Akitaro Watanabe, в ответ на Forged Activation Orders. Эффект Forged Activation Order срабатывает незамедлительно, только если не был предотвращен или отменен.

## Mandatory Upgrades

- Если Mandatory Upgrades пожертвован Корпорация теряет дополнительный клик незамедлительно. Корпорация не может потратить дополнительный клик прежде чем пожертвует Mandatory Upgrades, исключением если это её последнее действие (в этом случае клик уже потрачен и Корпорация уже не может ничего потерять). Игроки должны воспринимать клики как общее число доступных им действий, а не рассматривать каждый клик индивидуально.

## Midori

- Midori может быть использована только в фазе 2 run (см. timing structure of a run)
- Ice полученный в результате обмена устанавливается, но стоимость установки не оплачивается.
- Если Бегущий вскрывает ice с помощью Snitch, Midori может обменять ice. Если Бегущий отключился, использовав Snitch, тогда менять ice нельзя.

- Midori должна быть rezzed перед началом run, для того чтобы можно было использовать способность карты на первом ice защищающим сервер.
- Ice установленный с помощью Midori может быть rezzed, с оплатой на 3 кредита меньше при установленном Amazon Industrial Zone.

## Oversight AI

- Oversight AI не дает Haas-Bioroid: Engineering the Future, 1 кредит при установке.
- При вводе в игру Oversight AI считается жетоном, а не картой операции.
- Oversight AI сбрасывается в Архив, если host карта деинсталлирована.

## Net Shield

- Net Shield предотвращает 1 единицу сетевого урона. Net Shield не предотвращает весь урон от одного источника.

## Noise

- Карты сброшенные из-за способности Noise, попадают в Архив лицом вниз.

## Parasite

- Parasite не может быть установлен на карту Djinn. При хостинге карта или жетон может располагаться только в одном месте. Parasite имеет ограничения «Install Parasite only on a rezzed piece of ice», может быть установлен только на rezzed ice.
- Если host карта ice становится derezzed, Parasite продолжает накапливать жетоны вирусов, но у host карты ice нет силы до тех пока она derezzed, поэтому карта ice не может быть сброшена, пока не будет rez снова.

## Personal Workshop

- Бегущий может использовать первую способность Personal workshop, поместить на неё карту программы или hardware (см. Hosting). Размещенная с использованием этой способности карта (hosted card) не устанавливается и поэтому не активна.
- Бегущий может тратить кредиты для снятия жетонов с карты расположенной на Personal Workshop, это считается paid ability. На программы установленные с помощью Personal Workshop действуют обычные правила: необходимо сбросить уже установленные для того чтобы освободить место для новой, если это необходимо.
- Когда на карте программы или hardware нет жетонов, но при этом не выполняются условия установки (например для карты Parasite нет rezzed ice чтобы установить её или уже есть установленная консоль и нельзя установить новую) вместо установки карта сбрасывается.
- Если Personal Workshop деинсталлирована, все карты размещенные на ней сбрасываются, как и все жетоны на этих картах.

## Red Herrings

- Бегущий может отказаться платить дополнительную стоимость за кражу agenda, даже если у него есть кредиты для этого.
- Если Бегущий получает доступ к agenda из R&D, но не хочет или не может украсть её, заплатив дополнительную стоимость, он должен показать карту agenda Корпорации.

## Scavenge

- Бегущий может сбросить программу для оплаты дополнительной стоимости, а затем установить эту же программу снова.
- Как часть действия установки, Бегущий может сбросить установленную программу

## Sneakdoor Beta

- Если Sneakdoor Beta сбрасывается в время иницируемого ею run, и run успешен то это считается run на HQ.

## Snitch

- Если внешний (outermost) ice unrezzed, Бегущий может использовать Snitch, чтобы посмотреть его и отключится.

## Sunset

- При срабатывании способности Sunset расположения карт ice меняется таким образом, чтобы Бегущий знал какие карты куда перемещены.

## Tollbooth

- Если Бегущий не может заплатить 3 кредита, когда взаимодействует с Tollbooth, run завершается при этом Бегущий ничего не платит.
- Бегущий должен заплатить 3 кредита если может сделать это, даже если приходится использовать временные кредиты (например полученный за bad publicity).

## TMI

- TMI может быть активирован несколько раз, пока Бегущий сближается с ice. В структуре run, в пункте 2.3, есть «окно» которое позволяет делать rez ice с которым сближается Бегущий. Нет ограничений, на то сколько раз Корпорация может делать rez ice с которым сближается Бегущий, пока «окно открыто».

## Wyrm

- Бегущий может использовать Wyrm для понижения силы только того ice, с которым взаимодействует в данный момент и только если сила Wyrm равна или больше силы этого ice.

## Раздел 3: Часто задаваемые вопросы

В этом разделе вы найдете ответы на наиболее часто задаваемые вопросы по *Android: Netrunner*

***Если Бегущий крадет карту agenda у Корпорации Jinteki, использующей идентификационную карту из базового набора, но при этом у него нет карт на руках, кто побеждает?***

Бегущий побеждает в игре. Как только у Бегущего 7 или более agenda points в его score area, игра сразу же заканчивается. Окончания игры имеет приоритет над любыми условными способностями, срабатывающими в момент кражи agenda.

***Если ice позволяет взломать его подпрограммы тратя на это клики, должен Бегущий использовать icebreaker с соответствующей карте ice силой, прежде чем использовать эту способность.***

Нет. Бегущий должен использовать icebreaker с соответствующей ice силой, если использует его для взаимодействия с ice. Эта способность позволяет взламывать подпрограммы без использования icebreaker, тратя на взлом только клики.

**Может Бегущий использовать *Datasucker* для уменьшения силы ice прежде чем способность ice срабатывает из-за взаимодействия с ним (например *Tollbooth*)?**

Нет, Tollbooth прекращает run, если Бегущий не заплатит 3 кредита, прежде чем Бегущий получает возможность использовать paid ability (см. шаг.3 run).

**Может Бегущий комбинировать несколько эффектов при совершении run. Например, вместе использовать *Sneakdoor Beta* и *Account Siphon*?**

Нет. Использование каждой из этих карт это действие, игрок не может совершать действие, пока выполняется другое действие.

**В правилах сказано что: «The Runner cannot jack out while approaching the first piece of ice during a run» (Бегущий не может отключиться от первого ice который approaching в течении run). Может Бегущий отключиться после того, как сработает подпрограмма *Cell Portal* и он должен approaching с внешним ice.**

Да может. «The first piece of ice» означает первый approaching с ice в течении run, а не сам ice, как таковой.

**Может Бегущий использовать возобновляемые кредиты с *Cyberfeeder* для оплаты способности *Femme Fatale's*.**

Да. Активация любой способности icebreaker считается его использованием.

**Есть карта *Parasite* с одним жетоном вируса на rezzed карте *Enigma*, у Бегущего установлен *Ice Carver*. Если Бегущий взаимодействует с *Chum*, не взламывая его подпрограмму, продолжает run и взаимодействует с *Enigma*, должна карта *Enigma*, сбросится?**

Нет. Способность Chum это условный эффект увеличивающий силу ice на 2. Когда Бегущий взаимодействует с ice, оба модификатора (Chum +2 и Ice Carver at – 1) применяются одновременно и сила Enigma, становится равна 2.

**Если Бегущий получает 4 мозговых повреждения из одного источника, сколько жетонов мозгового повреждения он должен взять.**

Бегущий берет по одному жетону за каждую единицу повреждения, которую он получает, даже если они были нанесены все сразу. Поэтому Бегущий должен взять 4 жетона.

**Куда устанавливается upgrade на удаленном сервере?**

Карты upgrade устанавливаются, так же как и карты agenda или asset (в той же позиции). Бегущий не должен быть в состоянии определить, что за карты установлены на удаленном сервере ориентируясь на их положение на столе.

**Может Бегущий использовать несколько icebreakers против одного ice?**

Да. Есть несколько ситуаций когда это выгодно. Бегущий не может использовать силу одного icebreaker и способность другого для преодоления одного ice

**Может Бегущий установить новую console, когда у него уже есть одна?**

Нет. Ограничения на одну console, не дает Бегущему установить вторую, даже если он захочет сбросить первую.

**Должна ли Корпорация знать, к каким картам HQ получает доступ Бегущий?**

Да. Корпорация должна знать, к каким картам и в каком порядке получает доступ Бегущий.

**Может Бегущий сбросить карты к которым получил доступ, используя Demolition Run, прежде чем сработает условная способность «when accessed»?**

Нет. Бегущий получает доступ к картам прежде чем эффект карт Imp, Demolition Run и им подобных, позволяет сбросить их

**Может Бегущий устанавливать программу, если у него нет большего свободной памяти для установки (недостаточно memory units)?**

Да. Бегущий может (и должен, если у него нет места для установки) сбросить любое количество уже установленных программ, прежде чем устанавливать новую. Таким образом, если у Бегущего недостаточно MU, он объявляет действие установки, сбрасывает любое число программ, тем самым освобождая свободное место, а затем устанавливает новую программу.

**Бегущий выбирает unrezze Archer как цель для Forged Activation order. Может Корпорация сделать rez Archer, но отказаться жертвовать agenda?**

Нет. Если Корпорация решает сделать rez Archer, то должна заплатить 4 кредита и пожертвовать agenda, иначе ice сбрасывается.

**Может Корпорация изменить порядок установленных карт в пределах одного сервера, что бы скрыть порядок их установки?**

Корпорация должна сохранять порядок своих установленных карт. Корпорация не может менять порядок карт.

**Если Бегущий получает клик используя карту Joshua B. А затем сбрасывает эту карту используя Aesop's Pawnshop, должен он взять тэг в конце хода, учитывая, что карта Joshua B. больше не активна.**

Да. Бегущий получает тэг, даже если карта Joshua B, более не активна, т.к. эффект сработал и действует. Если эффект активирован он срабатывает, за исключением случаев если он не предотвращен или цель эффекта избежала его воздействия.

**Может Бегущий использовать Angeles city Hall для того чтобы избежать получения тега от Account Siphon?**

Нет. Бегущий получает кредиты и теги одновременно, поэтому Бегущий не может использовать эти кредиты для того чтобы избежать получения тегов.

**Если Бегущий использует Efficiency Committee для получения дополнительных кликов, может он затем сыграть Shipment from Kaguya и Trick of Light для размещения или перемещения advancement tokens в течении этого хода?**

Да. Размещение/перемещение advancement tokens на карты и advancing card не одно и то же, Efficiency Committee накладывает ограничение только на advancing card.

**Бегущий не взламывает подпрограмму «Trash 1 program». Кто решает, какую программу сбросить.**

Корпорация решает, какая программа будет сброшена. Если не сказано иначе, и эффект карты требует сделать выбор этот выбор делает владелец карты.

**Как работает способность Rielle "Kit" Peddler при обходе/bypassing ice. Существует возможность обойти ice и сделать тип следующего ice code gate?**

Невозможно обойти ice и сделать тип следующего ice code gate. Rielle "Kit" Peddler изменяет тип первого ice, с которым происходит взаимодействие, на code gate это постоянная способность/constant ability. Бегущий

взаимодействуя с ice не может сначала применить способности обхода, а потом использовать способность «Kit», т.к. это постоянная способность всегда активна.

**Если у Бегущего есть установленный The Source и он играет карту Notoriety, должен он будет сбросить The Source после этого?**

Нет. Добавление Notoriety в зону подсчета не тоже самое что зачехлить или украсть agenda, поэтому The Source не сбрасывается.

**Бегущий взаимодействует с Heimdall 1.0 и использует клик для взлома подпрограммы. Если корпорация делает rez Tyr's Hand и использует её способность для предотвращения взлома, может Бегущий потратить еще клик для повторного взлома подпрограммы?**

Да. Tyr's Hand предотвращает взлом подпрограммы единожды, Бегущий может взломать подпрограмму снова.

**Если Бегущий взаимодействует с Heimdall 2.0 и использует два клика для взлома двух первых подпрограмм, а Корпорация использует Tyr's Hand для предотвращения взлома одной из них, может e3 Feedback Implants быть использован для взлома этой подпрограммы снова?**

Да. Обе подпрограммы взламываются одновременно, Бегущий может реагировать на взлом подпрограммы с помощью e3 Feedback Implants.

**Как Project Ares взаимодействует с Sacrificial Construct? Может Бегущий выбрать для сброса Sacrificial Construct, а затем сбросить этот Sacrificial Construct для предотвращения сброса другой карты вызванного эффектом Project Ares.**

Да. Все карты для сброса выбираются одновременно, поэтому способность Sacrificial Construct предотвращающая сброс, может быть использована для предотвращения сброса другой карты\*.

\*Добавлю от себя разъясняющий пример, взятый с BGG.

У Корпорации есть Project Ares (*When you score Project Ares, the Runner trashes 1 of his or her installed cards for each advancement token on Project Ares over 4. If the runner trashes at least 1 card, take 1 bad publicity*) с 6 advance token.

Корпорация зачитывает/score Project Ares

Бегущий выбирает две карты которые должен будет сбросить

Он выбирает Sacrificial Construct ( Prevent an installed program or an installed piece of hardware from being trashed) и любую другую карту program или hardware, например Corroder.

Обе карты сбрасываются, в этот момент срабатывает способность Sacrificial Construct предотвращая сброс Corroder.

В итоге в сброс попадает только Sacrificial Construct.

---

Эти вопросы-ответы теперь отсутствуют в FAQ. Их перенесли в раздел 2: Разъяснение текста карт. Но я решил их оставить.

**Может Бегущий сбросить карту agenda используя Demolition Run, вместо того чтобы украсть её.**

Бегущий может сбросить карту agenda с помощью Demolition Run (или Imp), вместо её кражи. Текст карты имеет приоритет на правилами, на карте Demolition Run сказано, «карта может быть сброшена, даже если не может быть сброшена по обычным правилам.

**Если у Бегущего установлен Medium с тремя жетонами вирусов на нем, к скольким картам он получает доступ? Если он может выбрать к скольким картам получить доступ когда это нужно делать?**

Да, Бегущий может выбирать к скольким картам он получает доступ, но должен сделать это до того как получил доступ к первой карте (шаг 4.5 of run). С тремя жетонами на карте Medium, Бегущий должен взять минимум одну карту и также может дополнительно взять еще две карты.

**Если у Бегущего меньше 3 кредитов, когда он encountering Tollbooth , он должен потратить все кредиты или run прекращается, при этом Бегущий ничего не платит.**

Run прекращается, Бегущий ничего не платит. Бегущий должен потратить 3 кредита, только если у него есть такая возможность, например, используя кредиты полученные за bad publicity Корпорации.

**Может Бегущий установить Parasite на карту ice, но при этом выложить её на карту Djinn (см. хостинг)?**

Нет. При хостинге карта или жетон может располагаться только в одном месте. Parasite может быть установлен только на карту ice, значит не может также быть выложен на карту Djinn.

**Что происходит с картой ice на которой лежат Parasite, но при этом ice derezzed.**

Parasite продолжает накапливать жетоны вирусов, но у host карты ice нет силы до тех пока она derezzed, поэтому карта ice не может быть сброшена, пока не будет rez снова.

**Получает Бегущий ущерб, если отключится после encountering Chum, не взломав его подпрограмму.**

Нет. Бегущий не encountered следующую карту ice (как того требует подпрограмма Chum), поэтому подпрограмма Chum, не срабатывает .

**Сколько повреждений предотвращает Net Shield?**

Net Shield предотвращает одну единицу сетевого ущерба. Он не может предотвратить весь ущерб из одного источника.

**Может Бегущий при установке Djinn переместить на него уже установленные программы?**

Нет. Устанавливая программы Бегущий должен выбрать куда они будут установлены в rig или на карту Djinn. Бегущий не может перемещать их в дальнейшем.

**При срабатывании способности Aggressive Secretary с двумя advancement tokens, может Корпорация сбросить одну программу дважды? Может Корпорация выбрать программу для сброса, сбросить её, а затем выбрать и сбросить другую. Что если у Бегущего есть установленный Sacrificial Construct?**

Способность Aggressive Secretary позволяет сбрасывать программы одновременно. Корпорация выбирает обе программы, затем они сбрасываются. Корпорация может выбрать одну программу несколько раз. Тем не менее эффект предотвращающий сброс (такой как Sacrificial Construct), может предотвратить сброс выбранной программы, не зависимо от того сколько раз она была выбрана.

**У Бегущего есть две установленных карты Bank Job, может Бегущих использовать их обе в результате одного успешного run на удаленный сервер.**

Бегущий не может использовать обе карты Bank Job в течение одного run. Совершив успешный run, Бегущий выбирает либо доступ к картам, либо использование способности Bank Job. Использование Bank Job заменяет доступ к картам, поэтому, как только активируется способность одной карты Bank Job, способность второй уже не может быть активирована.

**Может Бегущий использовать Wurm, для понижения силы любого ice в любой момент?**

Бегущий может использовать Wurm для понижения силы только того ice который encountered в данный момент и только если сила Wurm равна или больше силы этого льда ice.

**Когда срабатывает способность ice «When the Runner encounters ...» до или после того как Бегущий bypass этот ice при помощи *Femme Fatale*?**

Если у двух карт одинаковые условия активации способности (например *Runner encountering the ice*) и их эффекты исполняются одновременно, тот игрок, чей на данный момент ход, выбирает порядок их выполнения. Так что когда Бегущий bypass ice, способность ice не исполняется.

**Если *Sneakdoor Beta* сбрасывается, из за способности ice установленного перед *Archives* в ходе run инициированного *Sneakdoor Beta*, позволяет успешный run осуществить доступ к HQ?**

Да. Эффект вызванный *Sneakdoor Beta* длится на протяжении всего run и не зависит от того сброшена *Sneakdoor Beta* или нет.

**Может Корпорация играть *Aggressive Negotiation* если зачитывает agenda в течении шага 1.1 своей draw phase?**

Да. Все перечисленное в Corporation's draw phase включая шаг 1.1 является частью хода Корпорации.

**Может Корпорация сделать rez установленного *Akitaro Watanabe*, в ответ на игру Бегущим *Forged Activation Orders*?**

Нет. Эффект *Forged Activation Order* срабатывает незамедлительно, только если не был предотвращен или отменен. Карта *Akitaro Watanabe* должна быть rez для того чтоб её способность была активна. См. структуру хода.

**Должна *Femme Fatale* иметь силу соответствующую силе ice, для того чтобы обойти его.**

Нет. *Femme Fatale* bypass ice не зависимо от его силы. Bypassing не считается взаимодействием с ice.

**Когда карта сбрасывается из R&D, к примеру из-за способности ID карты Анархистов, она попадает в архив лицом вверх или лицом вниз.**

Карты уделенные из R&D эффектом другой карты следует помещать в архив лицом вниз.

**Если Бегущий играет *Account Siphon*, но выбирает доступ к картам в HQ, вместо получения кредитов, получит он два тега или нет?**

Нет. Бегущий получит 2 тега только если заставит Корпорацию потерять кредиты.

**Если Корпорация зачитывает *Breaking News*, а затем делает rez *Archer*, используя эффект карты жертвует *Breaking News*, должен Бегущий сохранить 2 тега?**

Да. Условная способность *Breaking News* еще не активирована, и не будет активирована, когда ход закончен т.к. карта уже не активна.

**Сколько карт может сбросить Бегущий используя *Aesor's Pawnshop* в начале хода.**

Бегущий может сбросить только одну карту, кроме *Aesor's Pawnshop*, т.к. игрок может активировать условную способность *Aesor's Pawnshop* один раз.

**Если корпорация делает rez *TMI*, а затем делает derez его же т.к. трассировка завершилась неудачей, может Корпорация снова сделать rez *TMI* снова прежде чем Бегущий passes *TMI*?**

Да. В структуре run, пункт 2.3, есть «окно» которое позволяет делать rez ice с которым сближается Бегущий. Нет ограничений, на то сколько раз Корпорация может делать rez approached piece of ice, в пока «окно открыто»

**Можно использовать карту *e3 Feedback implants* для взлома подпрограмм, чтоб она активировала сама себя, это значит что Бегущий может взломать все подпрограммы на *Janus 1.0*, заплатив 1 клик и 3 кредита?**

Да. e3 Feedback implants активирует сам себя, так что Бегущий может взломать все подпрограммы на Janus 1.0, за один клик и 3 кредита.

**Может Бегущий, отказаться платить 5 кредитов для того чтобы украсть agenda к которой получил доступ на сервере с установленным *Red Herrings*? В правилах сказано Бегущий не может отказаться от кражи agenda.**

Red Herrings требует дополнительной оплаты и Бегущий может отказаться от этого. Бегущий не может отказаться от кражи agenda, он может отказаться от уплаты дополнительной стоимости и тогда agenda не может быть украдена. Это также относится к Fetal IA.

**Когда Корпорация играет *Sunset*, необходимо указать, какой ice куда перемещен или Корпорация может просто перетасовать карты ice?**

Расположения карт ice меняется таким образом, чтобы Бегущий знал какие карты куда перемещены.

**Каким образом работает *Personal workshop*?**

Бегущий может использовать первую способность Personal workshop, поместить на неё карту программы или hardware (см. Hosting). Размещенная с использованием этой способности карта (hosted card) не устанавливается и поэтому не активна.

Снятие жетонов с Personal Workshop это paid ability Бегущий оплачивает её кредитами. На программы установленные с помощью Personal Workshop действуют обычные правила: необходимо сбросить уже установленные для того чтобы освободить место для новой если это необходимо. Когда на карте программы или hardware нет жетонов, но при этом не выполняются условия установки (например для карты Parasite нет rezzed ice чтобы установить её или уже есть установленная консоль и нельзя установить новую) вместо установки карта сбрасывается.

**Должен бегущий заплати 2 кредита для того чтобы украсть *Fetal AI* из архива?**

Да. Дополнительная стоимость должна быть оплачена, не зависимо от того откуда крадется agenda.

**Получает Бегущий кредиты с *Bank Job*, если совершает успешный rip на пустой сервер?**

Да. Как правило в такой случая бегущий не получит доступа к картам т.к. их там нет, но Bank Job, позволяет вместо этого взять кредиты.

**Если Корпорация жертвует *Mandatory Upgrades* в свой ход, когда пропадает дополнительный клик?**

Корпорация теряет дополнительный клик незамедлительно. Mandatory Upgrades дает Корпорации дополнительный клик до тех пор, пока остается активной, и Корпорация теряет клик если agenda не активна. Корпорация не может использовать дополнительный клик прежде чем пожертвует Mandatory Upgrades, исключением если это её последнее действие. Игроки должны воспринимать клики как общее число доступных им действий, а не рассматривать каждый клик индивидуально.

**Если Бегущий не взламывает подпрограммы на *Chum*, а следующий за ним ice которым он encountered это *Woodcutter* без *advancement tokens*, получит Бегущий 3 net damage?**

Нет. Поскольку на Woodcutter нет подпрограмм, нет условия для активации способности Chum и урон не наносится. До тех пор пока Бегущий не сможет или не захочет взломать подпрограмму, способность Chum не срабатывает.

## Раздел 4: Обновленная структура хода

 = Paid abilities can be triggered

 = Non-ice cards can be rezzed

 = Agendas can be scored

Можно активировать paid abilities  
(оплачиваемые способности)

Не ice карты могут быть  
rezzed

Можно зачесть agenda

### 1. Corporation's Draw Phase

1.1   

1.2 Начало хода (срабатывают способности начинающиеся на «When your turn begins ... »)

1.3 Возьмите одну карту.

### 2. Corporation's Action Phase

2.1   

2.2 Выполнить действие.

- После каждого действия   

### 3. Corporation's Discard Phase

3.1 Сбросьте карты если лимит руки превышен.

3.2   

3.3 Конец хода.

### 1. Runner's Action Phase

1.1  

1.2 Начало хода (срабатывают способности начинающиеся на «When your turn begins ... »)

1.3 Выполнить действие.

- После каждого действия  

### 2. Runner's Discard Phase

2.1 Сбросьте карты если лимит руки превышен

2.2  

2.3 Конец хода.

# Структура run



= Paid abilities can be triggered



= Non-ice cards can be rezzed

Можно активировать paid abilities  
(оплачиваемые способности)

Не ice карты могут быть  
rezzed

## 1. Бегущий инициирует **RUN** и указывает **атакуемый сервер**.

- Если атакуемый сервер защищает один или более ice, см. [2], Если атакуемый сервер не защищен ice см. [4].

## 2. Бегущий **APPROACHES** с самым отдаленным от сервера ice (ближайшим к себе), с которым еще не сближался.

2.1



2.2 Бегущий решат продолжать run или нет.

- Если Бегущий **JACKS OUT** (отключается), см. [6] (*нельзя отключиться если это первый ice approached в течении этого run*)
- Если Бегущий решает продолжить run, см. [2.3]

2.3 Approached ice может быть rezzed



2.4 Игроки проверяют, сделан rez approached ice или нет.

- Если approached ice был rezzed, см. [3]. Если approached ice остался unrezzed, Бегущий **PASSES** его. Если есть другой ice защищающий этот сервер см. [2]. Если больше нет ice защищающего сервер см. [4]

## 3. Бегущий **ENCOUNTERS** ice. (*Активируются способности с текстом «When encountered»*).

3.1 Можно применять Icebreakers, против encountered ice 

3.2 Все не взломанные подпрограммы на текущем ice срабатывают.

- Если run завершается, см. [6]
- Если run продолжается и есть еще ice защищающий сервер, см [2]. Если больше нет ice защищающего сервер см. [4]

## 4. Бегущий **APPROACHES** к атакованному серверу.

4.1



4.2 Бегущий решает продолжать run или нет

... Если Бегущий отключается **JACKS OUT**, см. [6]

... Если продолжает run, см. [4.3]

4.3



4.4 Run признается успешным (*Активируются способности с текстом «When successful»*)

4.5 Бегущий получает доступ к картам, затем, см. [5]

- Если бегущий получает доступ к картам **AGENDA**, он **STEALS** (крадет) их. Если у карты к которой получен доступ есть **TRASH COST** (стоимость сброса), Бегущий может сбросить оплатив эту стоимость.
- Все карты которые не были украдены или сброшены возвращаются на сервер в их исходном состоянии (если это несколько карт то порядок сохраняется, также сохраняется положение, лицом вверх/лицом вниз)

## 5. Run завершен.

## 6. Run завершается и считается проваленным (*Активируются способности с текстом с текстом «When unsuccessful»*)

### **Словарь терминов**

Approaches – сближение

Bypass – обход

Conditional abilities - условные способности

Encounter – взаимодействие

Expose – Вскрытие

Forfeited – пожертвована/пожертвовать

Jacks out – отключился

Net damage - сетевой урон

Score area - зона подсчета

Subroutines – подпрограммы

*Данный перевод является любительским и неофициальным. Спасибо **UAnonim** с [boardgamer.ru/forum](http://boardgamer.ru/forum) за разъяснения по Infinite Loop. Свежие новости по переводам тут [4boardgamers.blogspot.com](http://4boardgamers.blogspot.com). Обо всех найденных в переводе неточностях и ошибках просьба сообщать на [cheerfulfrog@gmail.com](mailto:cheerfulfrog@gmail.com). Приятной игры.*