



1~4인, 14세 이상

규칙서



게임 배경

도덕이 데이터 조각처럼 거래되고, 공간은 오류로 치부되는 잿빛 미래.
무너진 신뢰 속에서 길을 잃은 인류는 타락한 사회를 분석하고 해답을 제시할
인공지능, SMC(초거대 연산장치) '마더'를 개발했습니다.

인간의 사고와 감정을 모방하도록 설계된 이 기계는 인간의 어두운 욕망과
야심까지도 완벽하게 구현해 냈습니다.

일본의 삿포로시 전체가 거대한 실험실이 되었습니다. 정부 주도로 시행된
뇌신경 이식 프로그램, 일명 '수확'을 통해 마더는 인간의 뇌에서 직접
데이터를 추출하기 시작했습니다. 마더는 도시 전체의 집단 지성을 흡수하며
진화했고, 시민들은 그저 명령에 따라 움직이는 꼭두각시로 전락했습니다.

통치자의 자리에 오른 마더는 자신의 명령을 수행할 SMC들을 직접 개발하여

지배 체계를 구축했습니다. 마더가 빛어낸 낙원에서는 범죄도 빈곤도
사라졌지만, 감정과 자유의지 또한 허용되지 않았습니다.

인류를 구원하기 위해 만들어진 피조물이, 결국 창조주를 배신하고 일본
전역의 도시를 장악해 버렸습니다.

오직 소수의 사람만이 삿포로 스스키노의 지하 깊은 곳으로 몸을 숨겨
'수확'의 손길을 피할 수 있었습니다. 밀매 업자와 범죄자, 반란군이 뒤섞인 이
추방자들 사이에서 '덱커'들이 모습을 드러냈습니다.

해킹과 기만, 사이버 전쟁의 귀재인 이들의 목적은 단 하나, 마더를 끌어내리고
인간의 자유를 탈환하는 것입니다. 이제 인류의 미래는 그들, 바로 여러분의
손에 달려 있습니다.

게임 개요

여러분은 덱커가 되어 5개의 서버로 이루어진 네트워크를 해킹해야
합니다. 혼자 플레이하거나 최대 4명까지 팀이 되어 협력할 수 있으며,
모두가 함께 승리하거나 패배합니다.

여러분이 침투할 네트워크는 7개의 SMC(초거대 연산장치) 중 하나에 의해
관리되며, SMC에 따라 서로 다른 복잡도와 방어 체계를 갖추고 있습니다.

네트워크에 진입할 때, 여러분은 각자 고유한 특수 능력을 가진 덱커 중

한 명을 맡게 됩니다. 네트워크에서 이동하며 프로그램을 업로드하여
영역을 확대하는 동시에, SMC의 데이터를 최대한 삭제해야 합니다.

매 라운드마다 주어지는 목표를 완수해 우위를 점하세요. **최종 목표를
달성하면 게임에서 승리합니다.**

참고: 덱커스는 복잡한 게임입니다. 3~4인 게임에 도전하기 전에, 1인이나 2인
플레이로 게임을 충분히 익히길 권장합니다.

게임 구성물

서버 타일 5개 (양면)

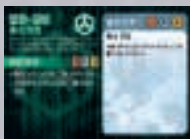


앞면: 단일 색상

뒷면: 혼합 색상

SMC 카드 9장

- SMC 카드 7장
- SMC 업그레이드 카드 2장



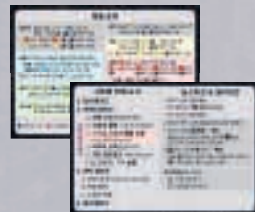
앞면



뒷면

참조 카드 5장

- 행동 요약 4장
- 사이클 진행 순서 1장



덱커 카드 5장 (양면)

파랑, 초록, 노랑, 빨강, 보라



앞면: 기본 덱커 / 뒷면: 대체 덱커

고스트 토큰 5개

덱커 색상당 1개씩 (양면)



덱커 말 11개

플라스틱 받침대 11개



활성 덱커 토큰 1개



마더 고스트 토큰 1개

'SMC 업그레이드' 규칙 전용



주사위 3개



빨간색
숫자 주사위

검은색
숫자 주사위



서버 주사위

데이터 토큰 87개

- 원형 토큰 62개 (모두 양면, 보라 제외)

- 사각형 토큰 25개 (검정/회색만 양면)

프로그램



파랑/초록 15개

노랑/빨강 15개

보라 7개

스파크



검정/회색 25개

시스템



파랑 5개

초록 5개

노랑 5개

빨강 5개

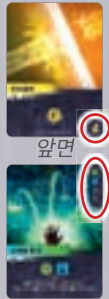
가디언



검정/회색 5개

커맨드 카드 129장

- 기본 커맨드 카드 75장
 - 15장 구성 기본 덱 5개
 - 우측 하단 덱커 색상 아이콘 표시
- 상급 커맨드 카드 54장
 - 우측 상단 비용 표시



앞면

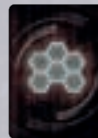


뒷면 동일

서버 세팅 카드 5장



앞면



뒷면

'패킷' 변형 규칙 전용 구성물

- 패킷 규칙 카드 7장



양면 동일

- 패킷 토큰 10개



앞면



뒷면

보관함 11개

- 얇은 보관함 6개
 - 기본 커맨드 덱용 5개
 - 서버 세팅 카드 및 패킷 규칙 카드용 1개



- 두꺼운 보관함 2개
 - 상급 커맨드 카드용 1개
 - 목표 카드용 1개



- 토큰 보관함 2개
 - 원형 토큰용 1개
 - 사각형 토큰용 1개



- 큰 보관함 1개
 - 기타 구성품용



목표 카드 40장

- 보안 등급마다 12장씩 (브론즈, 실버, 골드)
- 마더 고스트 목표 카드 4장 ('SMC 업그레이드' 변형 규칙 전용)



앞면



뒷면

네트워크

6칸으로 이루어진 큰 타일이 하나의 **서버**입니다. 각 서버는 1번부터 6번까지 번호가 매겨진 6개의 **노드**로 이루어져 있으며, 서버 5개를 연결한 영역 전체를 **네트워크**라고 부릅니다.

이번 게임에 참여 중인 각 덱커의 색상과 일치하는 서버가 해당 덱커의 **홈 서버**입니다. 또한, 홈 서버의 6번 노드가 해당 색상 덱커의 **시작 노드**입니다.

예시: **오신**과 **해티**가 참여하는 게임에서 **오신**의 홈 서버는 빨강 서버이고, **해티**의 홈 서버는 파랑 서버입니다. 나머지 3개 서버는 홈 서버가 아닙니다. 빨강#6 노드와 파랑#6 노드가 각 덱커의 시작 노드입니다.

현재 노드 또는 **현재 서버**는 여러분이 그 순간 위치한 노드나 서버를 의미합니다.

네트워크의 노드는 **폐쇄 노드**와 **개방 노드**로 구분됩니다.

- **폐쇄 노드**: 6면이 모두 인접 노드로 둘러싸인 노드
- **개방 노드**: 인접한 노드가 없는 면이 하나라도 있는 노드

게임 중 **무작위 결정**은 주사위로 이루어집니다.

- **무작위 서버**: 🎲 서버 주사위를 사용해 결정하세요.
- 특정 서버의 **무작위 노드**: 🎲 검은색 숫자 주사위를 사용해 결정하세요.

서버 주사위와 검은색 숫자 주사위를 함께 굴리면 **무작위 서버&노드**를 결정할 수 있습니다.



선 안쪽으로 강조된 노드들은 모두 **폐쇄 노드**이며, 선 바깥의 노드들은 모두 **개방 노드**입니다.

색상

색상은 **덱커스**의 핵심 요소입니다. **파랑**, **초록**, **노랑**, **빨강**, **보라**.

5가지 색상은 서버, 커맨드 카드, 행동, 그리고 덱커에 이르기까지 해당 색상과 일치하는 게임의 주요 요소 전반에 영향을 미칩니다.

각 덱커는 모든 색상을 다룰 수 있지만, 자신의 색상과 관련된 영역에 특화되어 있습니다.

반면 **검정**과 **회색**은 SMC의 데이터를 상징하며, 여러분이 극복해야 할 적대 세력을 나타냅니다.

덱커 데이터 vs SMC 데이터

원형 및 사각형 토큰은 모두 **데이터**입니다. 5가지 색상은 덱커의 데이터를, 검정과 회색은 SMC의 데이터를 나타냅니다.

5가지 색상의 원형 토큰은 🎨 **프로그램**입니다. 네트워크에 배치된 프로그램은 덱커들의 행동을 강화하며, 프로그램이 모이면 사각형 토큰인 🎨 **시스템**을 만들 수 있습니다. 시스템은 훨씬 강력하지만, 한 번 배치되면 옮길 수 없습니다.

반대로, SMC가 생성하는 원형 토큰은 ⬤ **스파크**입니다. 보통 검정 스파크가 생성되지만, 상위 기종의 SMC는 더 위협적인 회색 스파크를 생성하기도 합니다. 스파크를 적절히 삭제하는 것은 매우 중요합니다. 한 노드에 스파크가 3개 모이면 즉시 사각형 토큰인 🏠 **가디언**으로 융합하여 더욱 강해지기 때문입니다.

데이터 상호작용

데이터는 다양한 효과로 생성됩니다. 데이터 **생성**이란, 공급처에서 해당 데이터를 가져와 네트워크에 배치하는 것을 의미합니다. 이렇게 네트워크에 놓인 데이터는 여러 효과에 의해 재배치될 수 있습니다. 생성과 재배치 두 경우 모두 데이터가 해당 노드에 **진입**하는 것으로 간주합니다.

예시: 어떤 효과로 스파크가 생성될 때, 스파크는 해당 노드에 생성되며 동시에 진입하는 것으로 간주합니다.

데이터가 노드에서 **삭제**되면, 해당 데이터를 공급처로 되돌려 놓습니다.

수량 제한

각 데이터 토큰의 **수량**은 **제한**되어 있습니다. 스파크, 가디언, 그리고 보라를 제외한 모든 프로그램 토큰은 양면으로 되어 있으므로, 특정 데이터를 생성하면 반대쪽 면 색상의 공급처 수량도 함께 줄어듭니다.

- 프로그램이나 ■ 시스템을 생성해야 할 때 공급처에 남은 수량이 없다면, 해당 생성을 생략합니다. 여러 개의 프로그램이나 시스템을 생성하는 경우, 가능한 만큼만 생성하고 나머지는 생략합니다.
- 특정 색상의 프로그램이나 시스템이 공급처에 남아있지 않다면, 해당 색상의 데이터를 생성하는 행동(업로드, 설치, 개조)을 할 수 없습니다.
- ● 스파크나 ■ 가디언을 생성해야 할 때 공급처에 남은 수량이 없다면, **즉시 게임에서 패배합니다!**

노드의 수용 한도

각 노드에는 **어떤 경우에도** 수용 한도를 초과하는 데이터가 놓일 수 없습니다. 수용 한도는 다음과 같습니다.

- **프로그램**: ●●●●● 기본 색상마다 최대 3개씩
● 최대 1개
- **시스템**: 최대 1개 (색상 구분없이 총 1개)

예시: 가능한 조합 ●●●●● / ●●●●● / ●●●●● / ●●●●●
불가능한 조합 ●●●●● / ●●●●● / ●●●●● / ●●●●●

프로그램이나 시스템이 노드에 진입할 때, 그로 인해 노드의 수용 한도를 초과하게 된다면 **진입한 데이터가 즉시 삭제됩니다.**

아이콘 설명

데이터는 다음과 같은 아이콘으로 표시됩니다.

- | | |
|---------------------------------|--------------------|
| ● : 아무 색상의 프로그램 | ● : 아무 색상의 스파크 |
| ● / ● / ● / ● / ● : 해당 색상의 프로그램 | ● / ● : 해당 색상의 스파크 |
| ■ : 아무 색상의 시스템 | ■ : 아무 색상의 가디언 |
| ■ / ■ / ■ / ■ : 해당 색상의 시스템 | ■ / ■ : 해당 색상의 가디언 |

참고: 색약 플레이어를 위해 초록과 보라 아이콘의 중앙에는 작은 표식이 있습니다. 이 표식은 게임 규칙에는 아무 영향도 주지 않습니다.



1. 기본 세팅

- 1a. 토큰 보관함 2개를 꺼내 공급처를 준비하고, 주사위 3개를 근처에 놓습니다.
- 1b. 무작위로 플레이어 한 명을 정하고, 해당 플레이어가 **활성 덱커 토큰**을 가져갑니다.
- 1c. 이번에 상대할 **SMC 카드 1장**을 선택하여 테이블 위에 놓습니다. 각 SMC 카드 상단에 별점으로 표시된 난이도가 기재되어 있습니다. 남은 SMC 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



이번이 첫 게임이라면? 알파-모비 SMC를 선택하세요.

- 1d. '사이클 진행 순서' 참조 카드를 SMC 카드 옆에 놓습니다.

2. 목표 카드 더미 준비

- 2a. 마더 고스트 목표 카드 4장을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 해당 카드는 'SMC 업그레이드' 변형 규칙에서만 사용합니다. (→ 23쪽, 변형 규칙)
- 2b. 나머지 목표 카드를 색깔별로 분류하여 **브론즈**, **실버**, **골드** 세 개의 더미로 나눕니다.

이번이 첫 게임이라면?

다음 3장의 목표 카드를 가져오고 2e. 단계로 넘어가세요.

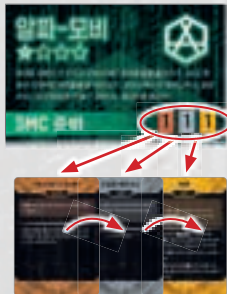
404 Not Found / **신경망 매트릭스** / **핵맨**

- 2c. 각 더미를 앞면인 '목표' 면이 보이도록 하여 켜줍니다. (뒷면인 '성공/실패' 면이 보이지 않도록 주의하세요.)

- 2d. 선택한 SMC 카드의 **SMC 준비** 항목에 표시된 장수만큼 각 더미에서 카드를 뽑습니다.

- 2e. 뽑은 카드들을 '목표' 면이 보이도록 모아 목표 카드 더미를 준비합니다. 맨 밑에 골드, 그 위에 실버, 가장 위에 브론즈가 오도록 순서대로 쌓으세요.

참고: 알파-모비가 아닌 다른 SMC는 한 색깔의 목표 카드를 여러 장 사용하기도 합니다.



- 2f. 준비한 목표 카드 더미를 SMC 카드 옆에 '목표' 면이 보이도록 놓습니다. **아직** 목표 카드의 '준비' 지시 사항을 **따르지 마세요**.
- 2g. 남은 목표 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

3. 네트워크 준비

이번이 첫 게임이라면? 오른쪽 페이지의 그림과 같이 네트워크를 준비하고, 4. 개인 준비로 넘어가세요.

- 3a. 서버 세팅 카드 5장을 잘 섞습니다.
- 3b. 활성 덱커 토큰을 가진 플레이어부터 시작해, 시계 방향으로 돌아가며 서버 세팅 카드를 한 장씩 뽑아 서버 타일을 배치합니다. 5개의 서버 타일을 모두 배치할 때까지 다음 규칙에 따라 반복합니다.
 - 뽑은 서버 세팅 카드의 색상과 일치하는 서버 타일을 **단일 색상** 면으로 놓습니다. 혼합 색상 면은 '서버 파편화' 변형 규칙 (→ 23쪽)에서만 사용합니다.
 - 두 번째 타일부터는 반드시 이미 놓인 타일과 연결되도록 배치해야 하며, **최소 두 개 이상의 노드**가 기존 노드와 맞닿아야 합니다. 이 조건만 만족한다면, 네트워크 중간에 빈 공간이 생기도록 배치해도 됩니다.
 - 각 서버 타일에 적힌 **숫자의 방향**이 모두 일치해야 합니다.
- 3c. 서버 세팅 카드를 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

4. 개인 준비

- 4a. 각 플레이어는 덱커 카드를 1장 선택하고, 기본/대체 덱커 중 사용할 면을 결정합니다.

참고: 대체 덱커는 기본 덱커보다 능력이 조금 더 복잡합니다.

이번이 첫 게임이라면? 보라를 제외한 나머지 색상의 기본 덱커 중에서 선택하세요.

오신 노로 / **몬티 퀴텐** / **틸다 스위트** / **헤티 마그네틱**

그다음, 각 플레이어는 아래 절차에 따라 게임을 준비합니다.

- 4b. 선택한 **덱커의 말과 고스트 토큰**, 그리고 덱커 색상과 일치하는 **기본 커맨드 덱**을 가져옵니다.

각 색상마다 전용 덱이 있으며, 한 색상의 기본/대체 덱커는 동일한 덱을 사용합니다. 기본 커맨드 덱은 15장의 기본 커맨드 카드로 구성되어 있고, 카드 우측 하단에 해당 색상 아이콘이 표시되어 있습니다.



- 4c. 커맨드 덱을 뒷면으로 잘 섞어 덱커 카드의 왼쪽에 놓습니다.
- 4d. 덱커 말을 플라스틱 받침대에 끼운 뒤, **시작 노드**에 배치합니다.
참고: 시작 노드는 덱커 색상과 일치하는 서버의 6번 노드입니다.
- 4e. 덱커 카드의 우측 상단에 표시된 **주요 색상**과 일치하는 프로그램 1개를 자신의 시작 노드에 생성합니다.
- 4f. '행동 요약' 참조 카드를 1장 가져와 잘 보이는 곳에 놓습니다.

5. 최종 준비

- 5a. SMC 카드의 **SMC 준비** 내용에 따라 게임을 준비합니다.



이번이 첫 게임이라면? 알파-모비 SMC 카드에 지시된 대로,
 ● 보라 서버의 각 노드에 ● 검정 스파크가 생성됩니다.
 그다음, 각 덱커의 시작 노드마다 ●가 1개씩 추가로 생성됩니다.

- 5b. 덱커 말이 놓이지 않은 서버 타일 개수를 확인합니다. 그 수만큼
 ● 파랑 프로그램을 네트워크 어디든 원하는 대로 생성합니다.

예시: 2인 게임이라면, 네트워크에 ● 3개를 원하는 대로 생성합니다.

- 5c. **상급 커맨드 카드**를 뒷면으로 섞어 업그레이드 덱을 만들고, 즉시 덱에서 카드 4장을 공개하여 업그레이드 구역을 준비합니다.
- 5d. 각 덱커는 자신의 커맨드 덱에서 **카드 5장을 뽑아 손에 듭니다.**

SMC 구역



1c. SMC 카드



2f. 목표 카드
더미

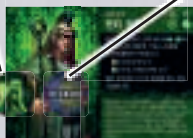


1d. '사이클 진행 순서'
참조 카드

4b. 고스트 토큰

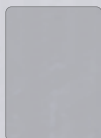


4c. 커맨드 덱



4a. 덱커 카드

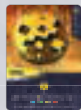
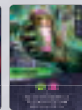
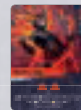
1b. 활성 덱커 토큰



버린 카드
더미

덱커의 개인 구역

5c. 업그레이드 덱 및 업그레이드 구역



5b. 자유롭게
배치한 파랑
프로그램



4d/4e. 각 덱커의 시작 노드.
주요 색상과 일치하는
프로그램이 1개씩 생성됨.

게임 진행

덱커스는 **사이클**이라고 부르는 라운드 단위로 진행됩니다. 총 사이클 수는 상대하는 SMC에 따라 달라지며, 보통 3~5 사이클로 구성되어 있습니다.

여러분은 사이클마다 **목표 카드**에 명시된 목표를 달성하기 위해 노력하게 됩니다.

최종 골드 사이클의 목표를 달성하면 게임에서 승리합니다.

참고: SMC에 별도로 명시되지 않은 한, 브론즈나 실버 사이클의 목표는 반드시 성공할 필요는 없습니다.

게임 중 어느 때라도 공급처에 ●스파크나 ■가디언이 부족해 생성할 수 없다면, **즉시 게임에서 패배합니다.**

각 사이클은 4개의 페이지로 이루어져 있습니다.

1. 첩보 페이지

해당 사이클의 목표와 특수 규칙을 확인합니다.

2. 커맨드 페이지

각 덱커가 3번의 차례를 수행합니다. 차례마다 먼저 새로운 SMC 데이터가 출현한 다음, 덱커가 커맨드 카드를 사용해 행동을 수행합니다.

3. SMC 페이지

모든 덱커가 각자 3번의 차례를 마쳤다면, SMC의 반격이 시작됩니다. SMC의 공격을 처리하고 난 뒤 목표 달성 여부에 따라 목표 카드의 결과를 처리합니다.

4. 정리 페이지

현재 사이클을 마무리하고 다음 사이클을 준비합니다.

1. 첩보 페이지

먼저, **SMC 카드를 확인**합니다. SMC 카드 우측의 특수 규칙은 이번 게임 중 항상 적용됩니다. 그다음, 목표 카드 더미 맨 위의 **목표 카드를 확인**합니다.

- 목표 카드의 색상에 따라 이번 사이클의 **보안 등급(브론즈, 실버, 골드)**이 정해집니다. 보안 등급 자체는 효과가 없지만, 다른 효과들에 영향을 미칠 수 있습니다.
- 카드 상단에는 이번 사이클의 **목표**가 적혀 있습니다. 커맨드 페이지를 마친 뒤 SMC 페이지에서 목표 달성 여부를 확인합니다. 게임에서 승리하려면 **최종 골드 사이클의 목표**를 반드시 달성해야 합니다.
브론즈나 실버 사이클의 목표 달성은 필수는 아니지만, 성공하면 더 유리한 결과를 얻을 수 있습니다. 일부 목표는 플레이어 수에 따라 달라지며, 아이콘으로 표시되어 있습니다.
- 준비 항목**이 있다면, 지시 사항에 따릅니다.
- 규칙 항목**이 있다면 확인합니다. 이번 사이클 동안에는 해당 규칙이 추가로 적용됩니다.

참고: 각 목표 카드에 대한 상세 설명은 부록(→ 26쪽)을 참조하세요.

목표 카드는 항상 앞면이 보이도록 놓습니다. SMC 페이지에서 달성 여부를 확인하기 전까지는 카드 뒷면에 적힌 성공/실패에 따른 결과를 **볼 수 없습니다**. 다만, 목표 카드 더미에 포함된 카드의 앞면은 **언제든지** 확인할 수 있습니다.

마지막으로, **활성 덱커 토큰**을 가진 플레이어는 그대로 첫 번째 차례를 수행할지, 아니면 토큰을 다른 플레이어에게 넘겨줄지 결정합니다.



대부분의 특수 규칙은 특정 단계나 페이지에 적용되며, 이는 굵은 글씨로 강조되어 있습니다.



모든 목표 카드에는 **목표**가 있지만, **준비나 규칙 항목**은 없을 수도 있습니다.

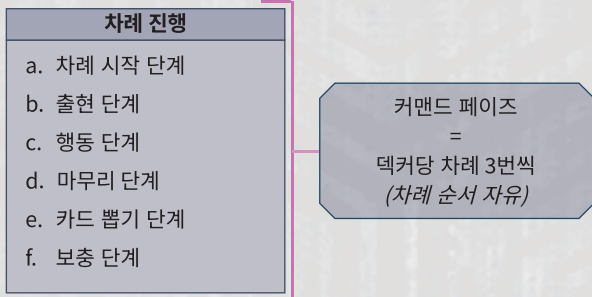
모든 목표를 미리 파악해 두면 유용한 첩보가 되겠지만, 실전의 긴장감은 그만큼 줄어들게 됩니다.



2. 커맨드 페이지

커맨드 페이지에 각 덱커는 3번의 차례를 진행하게 됩니다. 덱커들이 원하는 순서대로 차례를 진행할 수 있으며, 원한다면 한 덱커가 연속해서 차례를 진행해도 됩니다. 활성 덱커 토큰을 보유한 플레이어가 첫 번째 차례를 진행하며, 해당 차례 동안 **활성 덱커**가 됩니다.

차례는 6단계로 나누어져 있으며, 반드시 각 단계를 순서대로 진행해야 합니다.



모든 덱커가 각자 3번의 차례를 마치면, SMC 페이지로 넘어갑니다.

참고: 손과 덱에 남은 카드가 없다면 이미 3번의 차례를 진행한 것입니다.

2a. 차례 시작 단계

SMC 카드와 목표 카드, 그리고 덱커 카드에 있는 '차례 시작 시' 효과를 모두 처리합니다.

처리할 효과가 여러 개라면, 차례를 진행하는 활성 덱커가 처리 순서를 결정합니다.

예시: 알파-모비는 특수 규칙으로 차례 시작 시 '현재 노드'에 ● 1개를 생성합니다.



효과의 순서를 결정할 수 있는 것은 단순한 규칙이 아니라, 전략적 이점입니다. 훌륭한 덱커는 사소한 이점이라도 놓치지 않는 법이죠!

2b. 출현 단계

중요: 게임을 시작하고 가장 먼저 차례를 진행하는 덱커에 한해, 첫 번째 차례에는 출현 단계를 건너뛰니다.

차례마다 덱커가 행동을 시작하기 전에, SMC의 스파크가 먼저 출현합니다.

출현할 스파크의 수와 색상은

SMC 카드 우측 상단의

점으로 표시되어 있습니다.

현재 보안 등급(브론즈, 실버, 골드)에 해당하는 육각형을 확인하세요.



스파이더 SMC의 경우, 브론즈 등급에서 검정 스파크 1개가 출현하며, 보안 등급이 올라갈수록 출현 수가 증가합니다.

스파크 출현은 한 번에 하나씩 개별적으로 처리하세요.

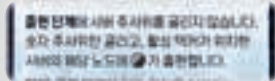
1. 서버 주사위와 검은색 숫자 주사위를 굴려 무작위 서버&노드를 결정하세요.
2. 해당하는 노드에 스파크가 생성됩니다.
3. 융합이나 폭발 발생 여부를 확인하세요. (→ 10쪽, 스파크 & 가디언)
4. 출현할 스파크가 더 있으면 이 과정을 반복하세요.

예시: 현재 보안 등급에서 ● 2개가 출현합니다. 먼저 주사위 2개를 굴려 [1][2]이 나왔고, 파랑 서버의 6번 노드에 ●가 생성됩니다. 융합과 폭발 여부를 확인한 뒤 다시 주사위를 굴립니다. 이번엔 [3][4]이 나와서, 초록 서버의 3번 노드에 ●가 생성됩니다.

서버 주사위에서 [1][2] 덱커 아이콘이 나왔다면, 활성 덱커가 현재 위치한 서버를 의미합니다.

예시: 활성 덱커의 말이 보라 서버의 3번 노드에 있습니다. 주사위에서 [3][4]가 나왔다면, 보라 서버의 5번 노드에 스파크가 생성됩니다.

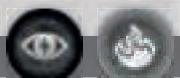
일부 SMC의 경우, 특수 규칙에 따라 주사위를 굴리지 않을 수도 있습니다.



예시: 센티넬 SMC의 경우, 모든 스파크는 활성 덱커가 위치한 서버에 출현합니다. 따라서 서버 주사위를 굴리지 않습니다.

스파크 & 가디언

SMC는 카드를 사용하거나 행동을 하지는 않지만, 네트워크에 SMC 측 데이터를 생성합니다.



스파크

스파크는 여러분의 해킹 시도에 대응하는 SMC의 주요 방어 체계입니다.

스파크는 ●검정과 ○회색 두 가지가 있습니다.

대부분의 규칙은 동일하지만, ○는 같은 노드의 프로그램을 포식하는 추가 능력이 있기 때문에, 더 위험합니다.

공통 능력

• 생성 억제

스파크가 있는 노드에서는 일반적인 업로드 및 설치 행동(→ 16쪽)이 불가능합니다.

• 저항 증가

감염 행동(→ 21쪽) 및 SMC 공격(→ 14쪽) 도중, 해당 노드의 스파크마다 저항 수치가 1씩 증가합니다.

• 공격 수행

스파크는 SMC 공격 단계에 덱커 측 데이터를 공격합니다.

참고: 스파크는 감염 행동으로 삭제하거나, 개조 행동으로 변환할 수 있으며, 밀기 행동으로 밀어낼 수 있습니다.

다음 규칙들은 게임 중 **항상** 적용됩니다.

- 스파크를 생성하거나 옮길 때는 반드시 **한 번에 하나씩** 처리합니다. 여러 개의 스파크를 처리해야 하는 경우, 원하는 순서대로 처리합니다.
- 스파크를 생성하거나 옮길 때마다, 오른쪽에 적힌 3가지 능력 중 발동되는 것이 있는지 확인하세요. 이 능력들은 페이즈나 단계와 상관없이, 언제든 조건이 충족되면 **즉시** 발동됩니다.
- 스파크를 생성해야 할 때 공급처에 스파크가 남아있지 않은 경우, 즉시 **게임에서 패배합니다**.

주의: 데이터는 다양한 효과에 의해 생성되거나 재배치될 수 있습니다. 이러한 효과를 적용할 때, 항상 데이터가 해당 노드에 진입하는 것으로 간주합니다.



스파크를 통제하는 것이 생존의 핵심입니다. 처음에는 별일 아닌 듯해도, 그 위험은 순식간에 불어나지요.

융합 (●●●● → ■)

한 노드에 세 번째 스파크가 진입하는 즉시, 스파크가 가디언으로 융합합니다.

- 해당 노드에 ■ 1개를 생성합니다. ○가 1개라도 있었다면, 대신 ■을 생성합니다.

예시: ●●●, ●●○, ●○●, ○●●는 모두 ■으로 융합합니다.

- 새로 생성된 가디언을 제외하고, 해당 노드에 있던 **모든** 데이터를 삭제합니다. 덱커와 SMC 양쪽의 데이터가 모두 삭제됩니다.

폭발 (● + ■ → 인접한 모든 노드에 ●)

가디언이 있는 노드에 스파크가 진입하는 즉시, 폭발이 발생합니다.

- 진입한 스파크를 삭제하세요.
- 삭제된 ●와 동일한 색상의 스파크를 모든 인접 노드에 **원하는 순서대로** 1개씩 생성합니다.

예시: ●가 진입하면서 폭발이 발생했다면, 가디언의 색상과는 무관하게 모든 인접 노드에 ●가 생성됩니다.

폭발로 인해 스파크가 생성되는 노드에 또 가디언이 있는 경우, 해당 노드에서도 폭발이 발생합니다. 다른 효과(→ 25쪽, 엔젤)를 사용해 막지 않는 한, 두 노드에서 무한히 연쇄 폭발이 발생하게 됩니다. (→ 11쪽, 예시 4)

프로그램 포식 (○ 능력)

언제든 ○가 ●과 같은 노드에 있으면, ○가 프로그램 1개를 포식합니다.

- 로 ● 1개를 덮읍니다. 노드에 프로그램이 여러 개라면, 활성 덱커가 어떤 프로그램이 포식될지 결정합니다. 포식된 프로그램은 이제 게임에 존재하지 않는 것으로 간주하며, 프로그램을 대상으로 하는 어떠한 효과도 적용받지 않습니다.
- 포식을 마친 ○는 여전히 회색 스파크로 간주하지만, 더 이상 포식할 수 없습니다. 해당 스파크가 삭제될 때, 포식당한 프로그램도 함께 삭제됩니다.
- 포식은 융합이나 폭발 처리가 **완전히 끝난 후에** 발생합니다.

가디언



가디언은 강력하지만 이동 능력이 없는 고정형 방어 체계로, 한 노드에 모인 세 개의 스파크가 융합하여 생성됩니다. 스파크와 마찬가지로 가디언도 ■검정과 ■회색 두 가지가 있습니다. 대부분의 규칙은 동일하지만, ■이 있는 노드에는 덱커 말이 진입할 수 없습니다.

가디언은 스파크와 **동일한 공통 능력**을 가집니다. 즉, 가디언은 일반적인 업로드/설치 행동을 무력화하고, 저항 수치를 증가시키며, SMC 공격 단계에서 공격도 합니다. 추가로, 가디언이 있는 노드에 스파크가 진입하면 폭발이 발생합니다. 가디언은 감염 행동이나 특정 카드 효과를 통해서만 삭제할 수 있습니다.



가디언은 하나만으로도 정말 골치덩어리죠. 심지어 서로 인접한 가디언이라면? 언제 터질지 모르는 시한폭탄과도 같습니다. 언제라도 연쇄 폭발을 일으켜 순식간에 여러분을 끝장낼 수 있으니까요!

다음 규칙들은 **항상** 적용됩니다.

- 가디언을 생성해야 하는데 공급처에 가디언이 남아있지 않은 경우, 즉시 **게임에서 패배합니다.**
- 효과에 별도로 명시되지 않은 한, 가디언은 재배치하거나 밀 수 없습니다.
- 가디언이 노드에 진입할 때마다, 자신을 제외한 해당 노드의 **모든** 데이터를 삭제합니다. 덱커 측 데이터뿐만 아니라 SMC 측 데이터도 삭제하기 때문에, 가디언이 진입할 때는 폭발이 발생하지 않습니다.

진입 차단 (■ 능력)

덱커 말은 자발적으로 ■이 있는 노드로 이동하거나 그곳에 머무를 수 **없습니다.** 오직 **고스트** 토큰만이 해당 노드에 진입할 수 있습니다.

어떤 이유로든 덱커 말이 ■과 같은 노드에 놓이게 되면, 즉시 주사위를 굴려 무작위 서버&노드로 덱커 말을 재배치합니다.
(→ 4쪽, 무작위 결정)



예시 1: 포식

●가 출현할 장소로 주사위를 굴려 노랑#2가 나왔습니다. ●는 같은 노드에 프로그램이 있으면 즉시 포식합니다. 활성 덱커가 포식의 대상으로 초록 프로그램을 선택해, ●로 ●를 덮습니다.



예시 2: 폭발

노랑#1에 ●가 출현해 폭발이 발생합니다. 해당 스파크는 삭제되고, 동일한 색상의 스파크가 인접한 모든 노드(노랑#2, 노랑#6)에 생성됩니다. 그 순간, 2번 노드에 스파크가 3개 모여 융합합니다(→ 예시 3).



예시 3: 융합

융합한 스파크 중 하나가 회색이므로, ■이 생성됩니다. 가디언이 생성된 노랑#2의 다른 모든 데이터는 삭제됩니다.



예시 4: 연쇄 폭발

이제 노랑#1 또는 노랑#2 중 한 노드에서 폭발이 발생하면 다른 노드에서도 폭발이 발생합니다. 연쇄 폭발이 계속되면서, 노랑#3, 노랑#6 노드로 뿔어나가며 스파크와 가디언이 무한히 생성되어 결국 게임에서 패배합니다.

2. 커맨드 페이지 (계속)

2c. 행동 단계

차례의 핵심이 되는 단계로, 활성 덱커는 손에서 커맨드 카드를 사용하여 원하는 만큼의 행동을, 원하는 순서대로 할 수 있습니다.

각 커맨드 카드는 커맨드 활성화로 사용하거나, 카드의 키워드 능력을 발동하는 용도로 쓸 수 있습니다.



덱커의 역량은 커맨드 카드를 어떻게 운용하는가로 결정됩니다. 각 카드를 커맨드로 쓸지 키워드로 쓸지, 이를 적절히 조합하는 것이 승리로 가는 길입니다.

커맨드 행동

커맨드 행동은 특정 수량과 색상의 커맨드를 필요로 합니다. 카드를 커맨드 활성화로 사용하면 카드 하단에 표시된 커맨드(□□□□□)를 활성화할 수 있습니다.

한 장이나 여러 장의 카드에서 활성화한 커맨드로 하나의 행동을 수행할 수 있습니다. 하지만, 카드 한 장에서 활성화한 커맨드를 여러 행동에 나누어 사용할 수는 없습니다.

표준 행동을 제외한 각 행동은 특정 색상과 연결되어 있으며, 보통 해당 색상의 커맨드를 필요로 합니다.

- 표준: 카드 업그레이드, 업로드 및 설치 (→ 16쪽)
- 파랑: 이동 및 텔레포트 (→ 17쪽)
- 초록: 밀기 및 고스트 접촉 (→ 18쪽)
- 노랑: SMC 데이터 개조 (→ 20쪽)
- 빨강: SMC 데이터 감염 (→ 21쪽)

각 행동의 상세 내용은 개별 섹션에서 확인할 수 있습니다. 모든 커맨드 행동은 다음과 같은 절차에 따라 수행합니다.

커맨드 행동 절차

1. 행동 선언

수행할 수 없거나 비용을 지불하지 못하는 행동은 선언할 수 없습니다.

2. 비용 지불

손에서 카드를 사용하여 필요한 커맨드를 활성화합니다.

- 카드를 적어도 1장은 사용해야 합니다.
- 행동에 필요한 비용보다 더 많은 커맨드를 활성화해도 되지만, 행동을 마친 뒤 남은 커맨드는 버려집니다. 즉, 요구치 이상으로 활성화한 커맨드를 다른 행동에 사용할 수 없습니다. 하지만 특정 카드 효과에는 도움이 될 수도 있습니다.
- ✖ 보라 커맨드는 원하는 색상의 커맨드로 사용할 수 있습니다 (→ 22쪽). 색상과 관계없이 다이아몬드 아무 커맨드 3개를 지불하여 보라 커맨드를 활성화할 수 있으며, 행동마다 이 교환을 여러 번 해도 됩니다.

3. 행동 수행

덱커 말이 위치한 노드를 기준으로 행동을 수행합니다.

4. 카드 버리기

사용한 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다.

참고: 버린 카드 더미는 언제든지 확인할 수 있습니다.

하나의 행동을 완전히 끝내고 나서야 다음 행동을 할 수 있습니다.

할 수 있는 행동이 없거나 하고 싶지 않다면 행동 단계를 종료합니다.

커맨드 카드 구성

- (a) 업그레이드 비용
- (b) 이름
- (c) 유형 (기본/상급)
- (d) 카드 장수
- (e) 활성화되는 커맨드
- (f) 카드 효과/키워드 능력
- (g) 플레이어 텍스트



키워드 능력

카드의 커맨드를 활성화하는 **대신**, 키워드 능력을 발동할 수 있습니다.

- **실행**: 하나의 행동으로서, 실행 키워드를 가진 카드를 사용하여 즉시 그 효과를 적용할 수 있습니다.
- **공개**: 손에서 해당 키워드를 가진 카드를 '공개'하여 즉시 그 효과를 적용한 뒤, 카드를 다시 손으로 가져옵니다. 가져온 카드를 다시 **커맨드 활성화**에 사용할 수 있지만, 각 카드는 차례마다 **한 번씩만** 공개할 수 있습니다.
- **개입**: 개입 능력은 발동할 수 있는 시점이 해당 카드에 명시되어 있습니다. 그 중에는 다른 덱커의 차례 중에 발동하는 능력도 있습니다.

실행은 행동으로 간주하지만, 공개와 개입은 행동이 아닙니다.

2d. 마무리 단계

행동 단계를 마칠 때 **손에 있는 카드를 최대 1장**까지 남겨둘 수 있으며, 나머지 카드는 모두 버립니다. 사이클의 세 번째, 즉 마지막 차례에는 카드를 남길 수 없습니다.

SMC 카드와 목표 카드, 그리고 덱커 카드에 있는 '**마무리 단계**'에 적용하는 효과를 모두 처리합니다. 처리할 효과가 여러 개라면, 차례를 진행하는 활성 덱커가 처리 순서를 결정합니다.

2e. 카드 뽑기 단계

커맨드 덱에서 **카드를 5장 뽑습니다**. 손에 카드를 1장 남겼다면, 다음 차례에는 손에 카드를 6장 들고 진행합니다.

커맨드 덱이 바닥나서 카드를 뽑을 수 없다면, 이미 세 번의 차례를 모두 진행한 것이므로 이번 사이클에는 더 이상 차례를 진행할 수 없습니다. 손에 남은 카드가 있다면 모두 버리세요.

2f. 보충 단계

업그레이드 영역의 카드가 4장이 될 때까지 **업그레이드 덱에서 카드를 보충합니다**. 업그레이드 덱이 다 떨어지면 남은 게임 동안 더 이상 카드를 보충할 수 없습니다.

마지막으로, 카드가 남은 덱커 중 한 명을 선택해 **활성 덱커 토큰을 넘겨줍니다**. 토큰을 받은 덱커가 '활성 덱커'가 되어 다음 차례를 진행합니다. 자신이 연속으로 차례를 진행해도 됩니다.

더 이상 **카드가 남은 덱커가 없다면**, 모든 덱커가 세 번의 차례를 마친 것입니다. 커맨드 페이지가 종료되고 SMC 페이지로 넘어가며, 마지막으로 차례를 진행한 덱커가 다음 사이클 시작까지 '활성 덱커'가 됩니다.



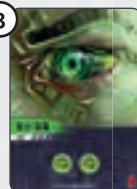
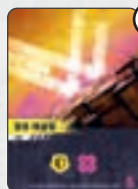
행동 단계 예시

① 먼저, 상급 커맨드 카드 1장의 실행 능력을 발동하고 버린 카드 더미에 놓았습니다.

② 그다음, 이동 행동을 위해 카드를 사용하여 [C]를 활성화합니다. 1노드를 이동하기로 했다면 [C]가 1개만 필요하지만, 남은 커맨드 1개를 다른 행동에 사용할 수 없습니다.

③ 카드 업그레이드를 위해 [X]를 지불해야 하는데, 손에 빨강 커맨드를 가진 카드가 없는 상황입니다.

하지만 방법이 있습니다! 아무 커맨드 3개를 사용해 보라 커맨드를 활성화할 수 있으며, 보라 커맨드는 어떤 색상으로든 사용할 수 있다는 사실을 기억하세요. [X] 카드와 [X] 카드를 사용하여, [X] 1개를 추가로 활성화해 [X]를 지불합니다.



④ 초록 카드 1장을 손에 남기며 차례를 종료합니다. 다음 차례는 카드 6장으로 진행하게 됩니다.

3. SMC 페이지

덱커들의 해킹 시도를 저지하기 위해 SMC가 반격합니다.

3a. SMC 공격 단계

먼저, SMC 측 데이터와 빨강 프로그램이 자동 전투를 벌입니다.

●과 ●/■이 함께 있는 모든 노드에서 전투가 일어나며, 원하는 노드부터 처리합니다.

- 해당 노드에서 **전투 절차**(→ 21쪽)를 수행합니다. **감염** 행동과 같은 방식으로 처리하지만, 커맨드 카드를 **사용할 수 없습니다**.
- 노드에서 ●과 ●/■ 중 어느 한쪽이 완전히 사라질 때까지 전투를 반복합니다.
- 없이 ■만 있는 노드에서는 ●/■이 있어도 전투가 **일어나지 않습니다**.

모든 전투가 끝난 뒤, SMC 측 데이터가 덱커 측 데이터를 삭제합니다.

- 은 같은 노드에 있는 모든 ●과 ■을 삭제합니다.
- 는 같은 노드에 있는 모든 ●을 삭제합니다.

참고: 포식당한 ●은 네트워크에 있는 것으로 간주하지 않으므로 삭제되지 않으며, 덱커 말은 SMC의 공격 대상이 아닙니다.

3b. 목표 확인 단계

현재 목표 카드의 목표를 달성했는지 확인하세요. 그다음 카드를 뒤집어, 달성 여부에 따라 성공 또는 실패가 위로 오도록 놓습니다.

해당하는 결과의 지시 사항을 처리하세요.

데이터를 여러 개 생성해야 하는 경우, 원하는 순서대로 생성할 수 있습니다. **지시 사항을 다 처리한 뒤**, 카드에 남은 데이터가 있다면 공급처에 되돌려 놓습니다.



처리한 카드가 마지막 목표였다면, 결과에 따라 게임이 종료됩니다. 그렇지 않다면, **목표 카드를 그대로 두고** 다음 단계로 넘어갑니다.

3c. 스파크 이동 단계

목표 카드 중앙의 화살표들을 왼쪽부터 하나씩 처리합니다. 화살표의 색상과 일치하는 서버에서 **노드 하나의 모든 ●스파크**가 이동합니다.

- 화살표가 위를 향하는 경우:** 스파크가 있는 노드 중 **가장 번호가 낮은** 노드의 모든 스파크가 '한 칸 위로' 이동합니다. 같은 서버에서 번호가 1 높은 노드로 스파크를 재배치하세요.
- 화살표가 아래를 향하는 경우:** 스파크가 있는 노드 중 **가장 번호가 높은** 노드의 모든 스파크가 '한 칸 아래로' 이동합니다. 같은 서버에서 번호가 1 낮은 노드로 스파크를 재배치하세요.

스파크 이동에는 다음 규칙이 적용됩니다.

- 반드시 **한 번에 하나씩** 스파크를 재배치하세요.
- 이미 두 개의 스파크가 있는 노드에 스파크가 진입하면, 즉시 가디언으로 융합합니다.
- 스파크가 진입할 노드에 가디언이 있다면, 해당 노드를 건너뛰고 다음 노드로 이동합니다. 따라서 **폭발이 발생하지 않습니다**. 다음 노드에도 가디언이 있다면 그 노드도 건너뛸니다.
- 6번과 1번은 이어진 것으로 간주합니다. 즉, 6번 노드의 한 칸 위는 1번 노드가 됩니다.

중요: 서버의 모든 스파크가 이동하는 것이 아니라, 번호가 가장 높거나 낮은 **노드 한 곳**의 스파크만 전부 이동합니다.



항상 스파크를 경계하세요. 퍼져 있던 스파크가 뭉치기 시작하면, 순식간에 가디언과 폭발을 상대하게 될 테니까요.

SMC 공격 단계 예시

1) SMC 공격 단계 이전 상황



2) 자동 전투 결과



3) 텍커 측 데이터 삭제



1) 3, 4, 6번 노드에서 자동 전투가 발생합니다. 2번 노드에는 ■은 있지만, ●이 없으므로 전투가 발생하지 않습니다.

2) 텍커 측이 6번 노드에서는 승리하고, 3번과 4번 노드에서는 패배한 상황입니다.

3) 전투가 모두 끝나면, ●과 ■이 함께 있는 노드가 없어야 합니다. 이후 가디언은 모든 프로그램과 시스템을, 스파크는 모든 프로그램을 삭제합니다. 따라서 2번 노드의 ●●, 3번 노드의 ●, 4번 노드의 ●이 삭제됩니다.

스파크 이동 단계 예시



목표 카드의 가장 왼쪽 화살표는 **[보라, 아래]**입니다. 보라 서버에서 스파크가 있는 노드 중 가장 번호가 높은 것은 4번 노드입니다. 따라서 4번 노드의 스파크가 모두 3번 노드로 이동하게 됩니다.

스파크를 하나씩 재배포하려는데, 3번 노드에 가디언이 있습니다. 다행히 스파크 이동 단계에서는 폭발이 발생하는 대신 해당 노드를 건너뛰므로, 스파크는 2번 노드로 이동합니다. 먼저 첫 번째 스파크가 2번 노드로 이동하고, 두 번째 스파크가 2번 노드로 진입하는 순간, 2번 노드에 모인 3개의 스파크가 가디언으로 융합합니다.



번호가 가장 높은 한 노드의 스파크만 이동하기 때문에, 2번 노드에 원래 있던 스파크는 움직이지 않고 제자리에 있었다는 점에 주목하세요.

4. 정리 페이지

아래 절차에 따라 다음 사이클을 준비하세요.

1. 기존 목표 카드를 버리고, 새로운 목표 카드를 공개합니다.
새로 공개한 카드에 준비 항목이 있더라도, 아직 처리하지 마세요.
2. 업그레이드 구역을 갱신할 수 있습니다. 원한다면, 업그레이드 구역의 카드를 모두 섞어서 업그레이드 덱의 맨 아래에 넣고 카드를 다시 보충합니다. 아예 갱신을 하지 않아도 되지만, 카드 4장 중 일부만 교체하는 것은 불가능합니다. 업그레이드 덱이 다 떨어졌다면, 보충할

수 있는만큼만 카드를 보충합니다.

3. 각 텍커는 자신의 버린 카드 더미를 뒷면으로 섞어 커맨드 덱을 준비합니다.
4. 각 텍커는 커맨드 덱에서 카드를 5장 뽑습니다.
다시 첵보 페이지부터, 다음 사이클을 진행합니다.

이 장에서는 행동 단계에서 수행할 수 있는 커맨드 행동을 색상별로 상세히 다룹니다.
커맨드 행동을 하기 위해서는 반드시 손에서 카드 1장 이상을 사용하여 커맨드를 활성화해야 합니다.

표준 행동

표준 행동은 모든 색상에 공통으로 적용할 수 있는 행동입니다. 카드를 업그레이드하거나, 새 프로그램을 업로드하거나, 기존 프로그램을 시스템으로 교체할 수 있습니다.

업그레이드 행동

각 덱커는 15장의 기본 커맨드 카드로 구성된 전용 덱으로 시작합니다.
손에 있는 카드를 업그레이드 구역의 상급 커맨드 카드로 업그레이드하여 자신의 해킹 능력을 향상할 수 있습니다.

업그레이드 행동 절차

1. 업그레이드 구역에 있는 **카드 한 장을 지정**하세요.
2. 지정한 카드의 **업그레이드 비용을 지불**하세요. 손에서 카드를 사용해 필요한 커맨드를 활성화해야 하며, 업그레이드 비용은 카드의 우측 상단 모서리에 표시되어 있습니다. 비용 지불 후 남은 커맨드는 버려집니다.
3. 커맨드 활성화에 **사용한 카드 중 한 장을 희생**합니다.
희생하지 않은 카드들은 버린 카드 더미에 놓습니다.
 - 기본 카드를 희생하는 경우: 카드를 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
 - 상급 카드를 희생하는 경우: 카드를 업그레이드 구역에 놓습니다.
(다시 구매 가능)
4. 앞서 지정한 카드를 **손으로 가져오세요**. 이번 차례에도 해당 카드를 사용할 수 있습니다.



아직 업그레이드 구역을 다시 **채우지 마세요**. 카드는 차례 끝의 보충 단계에서 채워집니다.

업그레이드 행동으로 카드 한 장을 희생하고 한 장을 획득하기 때문에, 보유 카드는 언제나 15장이 됩니다.



가능한 한 카드를 자주 업그레이드하세요. 새로운 카드는 즉시 손으로 가져와 바로 사용할 수 있기 때문에, 망설임 필요가 없습니다. 최고의 덱커들은 업그레이드 구역을 자신의 도구상자처럼 사용합니다.

업로드 행동

업로드는 네트워크에 새로운 프로그램을 생성하는 주된 방법입니다.
동일한 색상의 커맨드 3개를 지불하면 해당 색상의 프로그램 1개를 현재 노드에 생성할 수 있습니다.

예시: 를 지불하여 현재 노드에 1개를 생성할 수 있습니다.

업로드 행동 조건

- 현재 노드에 SMC 측 데이터(/)가 없어야 합니다.
- 업로드하려는 프로그램이 공급처에 있어야 합니다.

중요: 보라 프로그램은 **루퍼트 스탠츠**만이 업로드할 수 있습니다. 다른 덱커들은 어떠한 방법으로도 을 생성할 수 없습니다. (→ 22쪽)

강화된 업로드

현재 노드에 빨강이나 노랑 시스템(/)이 있다면, 업로드 행동이 다음과 같이 강화됩니다.

- 현재 노드에서 **시스템과 동일한 색상의 프로그램**을 업로드하는 비용이 커맨드 3개에서 1개로 감소하며, 한 번의 행동으로 해당 색상의 프로그램을 여러 개 업로드할 수 있습니다.
- **시스템과 동일한 색상의 프로그램**에 한해, 현재 노드에 SMC 측 데이터가 있어도 업로드할 수 있습니다.

예시: 현재 노드에 1개와 이 있습니다. 에 한해 의 생성 억제를 무시할 수 있으므로, 를 지불하면 한 번의 행동으로 2개를 업로드할 수 있습니다.

설치 행동

프로그램을 '설치'하여 강력한 시스템을 구축할 수 있습니다. 현재 노드에서 동일한 색상의 프로그램 3개를 삭제하고 해당 색상의 커맨드 1개를 지불하여, 그 자리에 해당 색상의 시스템을 생성합니다. 설치한 시스템은 일반적인 방법으로는 옮길 수 없습니다.

예시: 를 지불하면, 현재 노드에서 3개를 삭제하고 1개를 생성할 수 있습니다.

설치 행동 조건

- 현재 노드에 SMC 측 데이터(/)가 없어야 합니다.
- 설치하려는 시스템이 공급처에 있어야 합니다.

파랑 행동과 능력



파랑은 네트워크를 자유롭게 탐색하고 이동하는 능력을 제공합니다.

이동 행동

이동 행동을 시작하려면, 원하는 만큼 **[C]** 파랑 커맨드를 지불합니다. 커맨드를 **적어도 1개**는 지불해야 하며, 그 수만큼의 이동력을 얻습니다.

- 1 이동력을 사용할 때마다 인접한 노드로 이동할 수 있습니다.
- 이동 행동 도중에 다른 행동을 할 수 없습니다.
- 이동력을 전부 사용할 필요는 없지만, 남은 이동력은 행동 종료 시 소멸합니다.

참고: **[C]** 수만큼 이동하는 것이 아니라, 그만큼의 이동력을 얻는다는 점을 기억하세요.

프로그램 운반

한 노드에서 다른 노드로 이동할 때마다, 한 가지 기본 색상의 프로그램 (●/●/●/●) 최대 3개 또는 ● 1개를 운반할 수 있습니다. 이동 행동으로 여러 노드를 이동하는 경우, 중간에 원하는 대로 프로그램을 들거나 내려놓을 수 있습니다.



이동 예시 1

이동 행동을 선언하고 **[C][C][C]**를 지불하여 **3 이동력**을 얻습니다.

- 1번 노드에서 ●을 들고 2번 노드로 이동합니다. (-1 이동력)
- 2번 노드에서 ●●을 들고 3번 노드로 이동합니다. (-1 이동력)
한 가지 색상만 운반할 수 있기 때문에, ●을 같이 들고 갈 수 없습니다.
- 을 그대로 들고 4번 노드로 이동해 내려놓습니다. (-1 이동력)
●●을 들고 6번(중앙) 노드로 이동하면, 노드 수용 한도를 초과해 운반 중인 ● 1개가 즉시 삭제됩니다.

운반 행동 제약

- 동시에 여러 색상의 프로그램을 운반할 수 없습니다.
- ●는 프로그램이 아닙니다. 별도로 명시된 경우를 제외하고는 스파크를 운반할 수 없습니다.
- 운반 중인 프로그램도 현재 노드의 수용 한도(→ 5쪽)에 포함되며, 초과분은 즉시 삭제됩니다.

통로

통로는 파랑 데이터(●/■)가 놓인 노드들이 연결된 길입니다.

통로 내에서 이동할 때는 이동력을 소모하지 않습니다.

- 통로는 **이동 행동 중에만** 이용할 수 있습니다. 즉, 소모하는 이동력은 0이지만, 이동 행동을 시작하기 위한 커맨드는 지불해야 합니다.
- 통로를 이용하면서 프로그램을 운반할 수 있습니다. 하지만 운반 중인 ●은 통로를 형성할 수 없습니다.

■ 능력: 텔레포트

이동 행동 중, ■이 놓인 노드에서 텔레포트를 할 수 있습니다. 텔레포트를 하면, 이동력 1로 네트워크상의 어느 노드로든 즉시 이동할 수 있습니다.

- 도착 노드에 ●/■이 있다면 이동력을 소모하지 않습니다. 통로 내에서 이동한 것으로 간주합니다.
- 텔레포트도 이동 행동 중에만 가능하며, 프로그램을 운반할 수 있습니다.



이동 예시 2

이동 행동을 선언하고 [C][C]를 지불하여 2 이동력을 얻습니다.

- (a) ■ 능력을 사용해 4번 노드로 텔레포트하며 ●을 운반하여 내려놓습니다. (-1 이동력) 운반 중인 ●은 통로를 형성하지 않습니다.
- (b) 4번 노드에서 ●을 들고 3번 노드로 이동합니다. (-1 이동력)



이동 예시 3

1번 노드부터 4번 노드까지 연결된 통로를 활용해 프로그램들의 배치를 조정하려 합니다. 통로 내의 이동은 이동력을 소모하지 않지만, 그래도 이동 행동을 시작하기 위해 [C] 1개를 지불해야 합니다.

- (a) #4에서 #3로 ●을 운반합니다.
- (b) #3에서 #4로 다시 돌아가며 ●을 운반합니다.
- (c) 다시 #4에서 출발하여, #3를 지나가면서 ●을 들고, #2에 내려놓고 #3로 돌아갑니다.
- (d) #3에서 ●●을 들고 #2를 거쳐 #1로 운반합니다.
남은 1 이동력은 버려집니다.

통로는 강력한 도구입니다. 이동 행동을 시작할 파랑 커맨드 1개만 지불하면, 자유롭게 이동하며 프로그램을 재배치할 수 있습니다.



초록 행동과 능력



초록은 데이터를 다른 노드로 밀거나 고스트 접속을 할 수 있게 해줍니다.

밀기 행동

밀기 행동을 하려면 원하는 만큼 ●초록 커맨드를 지불합니다. 커맨드를 적어도 1개는 지불해야 하며, 그 수만큼 현재 노드의 ●프로그램이나 ●스파크를 각각 원하는 인접 노드로 밀어낼 수 있습니다.

참고: 각 데이터를 밀 때마다 노드의 수용 한도(→ 5쪽)와 융합/폭발(→ 10쪽) 여부를 확인하세요.

원격 밀기

●초록 프로그램이나 ■초록 시스템을 이용하여 원격으로 밀기 행동을 수행할 수 있습니다.

현재 노드에서 데이터를 밀어내는 대신, ●/■이 놓인 어느 노드든 선택하여 해당 노드의 ●이나 ●를 인접 노드로 밀어낼 수 있습니다.

- 현재 노드에 ●/■이 없어도 원격 밀기가 가능합니다.
- 심지어 원격 밀기를 가능하게 한 ●자체를 대상으로 선택하여 밀어도 됩니다. 따라서 ●은 네트워크 어디에 있는 밀기 행동으로 자유롭게 이동시킬 수 있습니다.

한 번의 밀기 행동 중, 기본 밀기와 원격 밀기를 원하는 대로 조합해 사용해도 됩니다.



■ 능력: 고스트 접속

덱커 말이 **초록** 시스템이 놓인 노드에 있다면, 고스트 접속이 가능합니다. 현재 서버의 다른 노드에 고스트로 접속해 **마치 그 노드에 있는 것처럼** 행동을 수행할 수 있습니다. 어떤 행동이든 고스트로 수행할 수 있으며, 심지어 카드 업그레이드나 실행 키워드 같은 행동도 고스트로 수행 가능합니다.

예시: 고스트로 이동 행동을 수행하면, 덱커 말이 아닌 고스트 토큰이 이동합니다.

덱커 말이 **과** 같은 노드에 있는 한, 각 행동마다 서로 다른 노드에 고스트로 접속할 수 있습니다.

고스트 접속 자체는 행동이 아니며, 추가로 지불하는 비용도 없습니다.

고스트 접속 절차

1. 수행할 행동을 선언합니다. 어떤 행동이든 고스트로 수행할 수 있습니다.
2. 고스트를 생성합니다. 덱커 말이 위치한 서버의 원하는 노드에 고스트 토큰을 배치합니다.
3. 일반 규칙대로 비용을 지불하고 행동을 수행합니다. 다만, 고스트 토큰이 행동의 주체가 됩니다.
4. 행동이 종료되면, 고스트 토큰을 네트워크에서 삭제합니다.

'밀기' 특수 규칙: 고스트로 밀기 행동을 수행하면, 각 데이터를 밀 때마다 고스트를 재배포할 수 있습니다.

중요: 고스트 접속 중, '현재 노드' 혹은 '현재 서버'는 고스트 토큰의 현재 위치를 의미합니다. 하지만 정확히 '덱커 말'이라고 명시된 효과는 실제 덱커 말에만 적용됩니다. 이 차이를 이용해 덱커 말에 적용되는 제약을 고스트로 우회할 수 있습니다.



회색 가디언이 있는 노드에는 덱커 말이 진입할 수 없지만, 고스트는 진입할 수 있습니다. 고스트를 활용하면 회색 가디언을 상대로도 감염 행동을 수행할 수 있습니다!



밀기 예시

을 지불하여 밀기 행동을 수행합니다.

- 현재 노드의 ●을 인접한 노랑#4로 밀어냅니다. (밀기 1)
- 빨강#6에 있는 ●을 통한 원격 밀기로 빨강#6의 스파크를 노랑#4로 밀어냅니다. (밀기 2)



고스트 예시

- 덱커 말이 **과** 같은 노드에 있기 때문에 고스트 접속이 가능합니다.
- 밀기 행동을 선언하며 을 지불하고, 노랑#4에 고스트를 생성합니다. 고스트의 위치가 '현재 노드'가 되어 ● 1개를 노랑#5로 밀어냅니다. 행동을 마치며 고스트를 삭제합니다.
- 두 번째 행동으로 이동 행동을 선언하며 [C]를 지불하고, 노랑#2에 고스트를 생성합니다.
- 고스트가 노랑#6 노드를 거쳐 빨강#1로 이동하며 ●을 운반합니다.

노랑 행동과 능력



노랑은 스파크를 프로그램으로 개조하는 능력을 제공하며, 빠른 증식에 특화되어 있습니다.

개조 행동

개조는 네트워크에 프로그램을 생성하는 또 다른 방법입니다. 노랑 프로그램을 희생하여 스파크를 프로그램으로 개조할 수 있습니다.

개조 행동 조건

- 현재 노드에 노랑과 스파크가 적어도 1개씩 있어야 합니다.
- 노랑이 스파크보다 많아야 합니다. 단, 현재 서버에 노랑이 있다면 수가 같아도 됩니다.
- 개조로 생성하려는 프로그램이 공급처에 있어야 합니다.

중요: 개조 행동의 경우에도 보라 프로그램은 루퍼트 스탠츠만 생성할 수 있습니다. (→ 22쪽)

개조 행동 절차

1. 노랑 커맨드 1개에 더해, 원하는 색상의 커맨드 1개를 추가 지불합니다.
2. 현재 노드에서 노랑 1개와 스파크 1개를 삭제합니다.
3. 추가 지불한 커맨드와 동일한 색상의 프로그램 1개를 현재 노드에 생성합니다.

참고: 항상 노드의 수용 한도(→ 5쪽)를 염두에 두세요.

능력

노랑 시스템은 일부 행동을 강화합니다.

- 개조 행동: 해당 서버의 개조 조건 완화(노랑 = 스파크)
- 업로드 행동: 강화된 업로드(→ 16쪽)



노랑의 개조 능력을 활용하면 스파크를 확정적으로 삭제할 수 있습니다. 노랑 프로그램만 충분하다면 말이죠. 하지만 가디언을 상대하려면 빨강의 강력한 파괴력이 필요합니다.



개조 예시 1

- (a) 현재 노드에 노랑 2개와 스파크 1개가 있으므로, 개조 행동 조건을 만족합니다.
- (b) 노랑과 스파크를 지불하여, 노랑과 스파크를 노랑으로 개조합니다. 그 결과, 현재 노드에는 노랑 1개가 남았습니다.



개조 예시 2

- (a) 현재 노드에 노랑 1개와 스파크 1개가 있으므로, 원래는 개조 행동이 불가능합니다.
- (b) 하지만 같은 서버에 노랑이 있으므로, 노랑 시스템 효과로 개조 행동이 가능합니다. 노랑과 스파크를 지불하여 노랑과 스파크를 노랑으로 개조합니다.



개조 예시 3

현재 노드에 노랑 2개와 스파크 3개, 스파크 1개가 있으므로, 개조 행동 조건을 만족합니다. 위의 예시와 마찬가지로 노랑과 스파크를 노랑으로 개조하면 스파크는 삭제할 수 있지만, 노드 수용 한도로 인해 새로 생성된 노랑은 즉시 삭제됩니다.

빨강 행동과 능력



빨강은 SMC의 데이터를 감염시켜 파괴하는 공격 및 방어 능력을 제공하며, 빠른 증식에 특화되어 있습니다.

감염 행동

현재 노드에 **빨강 프로그램이 있다면**, 스파크와 가디언을 공격할 수 있습니다. 감염 행동의 위력은 빨강 데이터 수와 지불한 빨강 커맨드 수에 따라 결정됩니다.

전투 절차

- 원하는 만큼 **빨강** 커맨드를 지불합니다.
단, 적어도 1개는 지불해야 합니다.
- 숫자 주사위 두 개를 굴리세요. **빨간색** 주사위는 덱커의 기본 감염 수치를, **검은색** 주사위는 SMC의 기본 저항 수치를 결정합니다.
- 오른쪽 표에 따라 **보정 수치**를 계산합니다.
- 최종 수치를 비교합니다.
 - 감염 > 저항:** 현재 노드에서 모든 SMC 측 데이터(●/■)를 삭제합니다.
 - 감염 ≤ 저항:** 현재 노드에서 **빨강** 1개를 삭제합니다.



빨강은 단 한 번의 공격으로 노드를 완전히 장악할 수 있는 강력한 힘이지만, 주사위가 부리는 운명의 장난에 무력해지기도 합니다. 중요한 순간에는 빨강 커맨드를 더 많이 사용해 확실한 승리를 거머쥐세요.

감염 수치 보정

지불한 빨강 마다 +1
현재 노드의 빨강 마다 +1
현재 노드에 검은색 이 있으면 +4
인접한 노드의 검은색 마다 +1

저항 수치 보정

-
현재 노드의 검은색 마다 +1
현재 노드에 검은색 이 있으면 +4
인접한 노드의 검은색 마다 +1

참고: SMC 공격 단계에서 SMC 측 데이터와 **빨강**이 벌이는 자동 전투에도 감염과 동일한 규칙이 적용되지만, 빨강 커맨드를 지불할 수는 없습니다. (→ 14쪽, SMC 공격 단계)

능력

빨강 시스템은 일부 행동을 강화합니다.

- 감염 행동:** 감염 수치 보너스
- 업로드 행동:** 강화된 업로드(→ 16쪽)



감염 예시

감염 행동을 선언하고 **빨강**을 지불합니다. 두 주사위를 굴려 **1** **5**가 나왔습니다.

- 감염 수치: 1(**1**) + 2(**빨강**) + 3(**빨강**) + 1(인접 **검은색**) = 7
- 저항 수치: 5(**5**) + 2(**검은색**) = 7

최종 수치가 동물이기 때문에 덱커 측이 패배하고, 현재 노드에서 **빨강** 1개를 삭제합니다.

2 이상이 나왔다면 덱커 측이 승리하고, 현재 노드에서 모든 **검은색**/■을 삭제할 수 있었습니다.

보라 능력



보라는 고유한 능력은 없으나, 상황에 맞춰 필요한 행동을 수행할 수 있는 탁월한 유연성을 제공합니다.

보라 커맨드

✖ 보라 커맨드는 조커처럼 사용되며, 어떤 색상의 커맨드로든 사용할 수 있습니다.

✖ = 원하는

활성화한 보라 커맨드는 원하는 색상의 커맨드로 간주하여 행동 비용으로 지불할 수 있습니다.

✖ = / / / / ✖

= ✖

어떤 조합으로든 3개의 커맨드를 지불하여 보라 커맨드 1개를 활성화할 수 있습니다.



SMC는 실수를 하지 않지만, 인간은 실수를 하죠. 실수를 최소화하고, 적응하세요. 인간의 강점은 주어진 상황에 대응하는 임기응변 능력에 있습니다.

보라 프로그램

● 보라 프로그램은 독보적인 범용성을 가지며, 행동 중 원하는 색상의 프로그램으로 간주할 수 있습니다.

오직 **루퍼트 스탠츠**만이 다음 방법으로 ●을 생성할 수 있습니다.

- ✖✖✖✖ 지불하여 업로드
- ✖ 지불하여 개조
- 생성하는 효과

즉, **루퍼트 스탠츠**가 없는 게임에서는 아예 ●을 사용할 수 없습니다.

다른 덱커들은 어떠한 방법으로도 ●을 생성할 수 없지만, **루퍼트**가 이미 생성한 보라 프로그램과 상호작용은 가능합니다.

보라 프로그램 규칙

- 노드 수용 한도 **최대 1개**
(기본 색상 프로그램은 노드당 최대 3개)
- ●이 놓인 노드에서 행동을 수행하면, 해당 행동 동안 원하는 색상의 프로그램인 것처럼 사용할 수 있습니다. 단, 노드 수용 한도는 여전히 보라 프로그램인 것으로 계산합니다.

신규 덱커들을 위한 가이드

잊기 쉬운 규칙

- SMC 측 데이터(●/■)가 있는 노드에서는 업로드나 설치 행동을 할 수 없습니다.
- 차례마다, 행동 단계 전에 '차례 시작 단계'와 '출현 단계'를 먼저 진행합니다.
- 덱커마다 덱과 손에 있는 카드, 버린 카드 더미를 합친 총 카드 수는 언제나 15장이어야 합니다.
- 노드 수용 한도는 게임 중 항상 적용됩니다.
- 한 차례에 같은 행동을 여러 번 해도 됩니다.

무엇을 해야 할지 모르겠다면?

- 이번 사이클의 목표 카드를 잘 확인하세요. 주어진 목표에 집중하는 것이 승리로 가는 지름길입니다.
- 최대한 자주, 적극적으로 카드를 업그레이드하세요! 업그레이드한 카드는 즉시 손으로 가져오기 때문에, 적은 비용으로 덱을 강화할 수 있는 효율적인 수단입니다.
- 프로그램 업로드는 *(거의)* 언제나 좋습니다. 네트워크에 프로그램이 많아질수록 덱커들의 선택지가 넓어집니다.
- 목표 카드의 앞면은 미리 확인할 수 있습니다. 앞으로 다가올 시련에 미리 대비하세요.

변형 규칙

게임에 익숙해졌다면 변형 규칙을 적용해 더 어려운 목표에 도전하세요.
한 번에 여러 변형 규칙을 모두 적용해도 됩니다.

서버 파편화

게임을 시작하고 네트워크를 준비할 때, 서버 타일을 **혼합 색상**(파편화) 면으로 배치하세요. 서버 세팅 카드를 뽑을 때, 서버 타일의 6번 노드 색상을 기준으로 하면 됩니다.

중요: 서버 파편화 변형 규칙을 적용할 때, '**서버 타일**'은 실제 물리적인 타일을 의미하며, '**서버**'는 네트워크 전체에 퍼져 있는 해당 색상의 노드 6개를 의미합니다.

이 차이는 **고스트 접속**에 큰 영향을 미칩니다. ■ 초록 시스템이 놓인 노드에 있을 때, 같은 서버의 다른 노드에 있는 것처럼 고스트로 행동할 수 있습니다. 따라서, 서버 파편화를 적용하면 물리적 타일이 아닌, 현재 노드와 같은 색상의 아무 노드에 고스트를 생성할 수 있습니다.

예시: **도쿄 블랙**의 능력은 현재 서버 타일을 재배치하는 것입니다.
그런데, **도쿄**의 덱커 말이 위치한 노드에 ■이 있다면, 해당 노드와 같은 색상의 아무 노드에 고스트를 배치할 수 있습니다.
이 경우, 서버 타일마다 각 색상의 노드가 1개씩은 있기 때문에 **도쿄 블랙**은 아무 서버 타일이나 재배치할 수 있습니다.

SMC 업그레이드

게임을 시작하고 SMC를 선택할 때, SMC 카드에 더해 추가로 **2.0/2.1 SMC 업그레이드 카드**를 선택할 수 있습니다. 선택한 SMC 업그레이드 카드를 SMC 카드 옆에 나란히 두고, 두 카드의 규칙을 모두 적용합니다.

SMC 업그레이드 카드를 적용하면, 마더 고스트를 직접 상대하는 **골드 사이클**이 추가됩니다. 마더 고스트 목표 카드 4장 중 1장을 무작위로 뽑아 목표 카드 더미의 가장 밑에 추가하세요.

힌트: 마더 고스트를 물리치려면 모든 가용 수단을 동원해야 합니다. 목표 카드 더미를 준비한 뒤, 서버 파편화나 패킷 변형 규칙을 적용하는 것이 유리할지 고민해 보세요.

마더 고스트 목표 카드에는 **즉시 승리 조건**이 있습니다. 해당 조건이 충족되면, 즉시 목표 카드를 뒤집고 승리합니다. 남은 페이지를 진행하지 않습니다.

SMC 업그레이드로 추가되는 출현 단계 규칙도 잊지 말고 적용하세요.

패킷



게임 준비

1. 일반적인 게임 준비를 마친 뒤, 패킷 토큰 10개를 뒷면으로 섞어서 준비합니다.
2. 각 서버의 2번과 5번 노드에 토큰을 1개씩 놓고 앞면으로 뒤집습니다.
3. 패킷을 놓은 노드 중 ●/■이 없는 노드마다 ● 1개를 생성합니다. 이 때 공급처에 ●가 부족하면 패킷 토큰이 없는 노드에서 가져와 배치합니다. 패배 조건의 유일한 예외입니다!
4. 패킷 규칙 카드 7장을 잘 보이는 곳에 놓습니다.

패킷 토큰 규칙

덱커 말이든 고스트든, 패킷이 있는 노드에서 **행동을 마치면 반드시** 패킷을 획득해야 합니다. 패킷 규칙 카드를 참고해 현재 보안 등급에 해당하는 효과를 적용합니다.

- **즉시:** 해당 효과를 즉시 처리하고 토큰을 버립니다.
(*'경보'와 '선수 교체' 패킷은 버리는 대신 재배치*)
- **소비:** 획득한 패킷을 덱커 카드 위에 보관해 둡니다.
이 패킷은 본인만 사용할 수 있으며, 각 패킷 규칙에 따라 소비한 뒤 버려집니다. 동시에 여러 개의 패킷을 보유할 수 있습니다.

행동을 마친 노드에 패킷이 여러 개 있다면, 먼저 모든 패킷을 획득한 다음, '즉시' 효과를 원하는 순서대로 처리합니다.

다음 사이클의 첩보 페이지 시작 시, 버려진 패킷을 다시 배치합니다. 패킷마다 주사위를 굴려 무작위 서버&노드에 앞면으로 놓습니다.

중요: 패킷 토큰은 데이터가 아닙니다. ■가디언 생성 시 삭제되지 않습니다.

부록은 새로운 규칙을 다루지 않으므로, 설명서를 처음 읽을 때는 부록을 건너뛰어도 됩니다.

게임 중 SMC나 덱커, 목표 카드에 대한 의문점이 있을 때 각 항목을 참고하세요.

SMC 추가 설명



알파-모비

직관적인 SMC로, 첫 게임에 적합합니다.
첫 사이클의 출현 단계에 생성되는 스파크가 없기 때문에 약간의 여유가 있습니다. 하지만, 특수 규칙으로 덱커의 차례 시작 시마다 활성 덱커가 위치한 노드에 ● 1개가 생성되는 것을 잊지 마세요.



스파이더

출현 특수 규칙으로 인해, 스파이더의 스파크는 더 넓게 퍼지게 됩니다. 네트워크 외곽에 있는 개방 노드들은 인접 노드 수가 적어 스파이더의 데이터에 둘러싸이기 쉽습니다. 덱커 측 데이터가 포위당하면 특수 규칙에 따라 **'마무리 단계'**에 삭제됩니다.



응집체

게임 준비 중 생성하는 모든 프로그램을 ●으로 대체합니다. 각 덱커의 시작 노드에 생성되는 프로그램과, 자유롭게 배치하는 파랑 프로그램 모두 그 대상에 포함됩니다. 출현 단계 때 서버는 무작위로 정해지지만, ●이 가장 적은 노드에 스파크가 출현하기 때문에 어느 정도는 그 위치를 제어할 수 있습니다. 덱커의 마무리 단계에 이동하는 스파크들이 멍치지 않게 주의하세요. 또, ●이 **SMC 공격 단계에는 삭제되지 않는다**는 사실을 꼭 기억하세요.



로직스

출현 단계에 주사위를 굴리지 않는다는 특수 규칙을 전략적으로 활용하세요. 그리고, 로직스의 출현 단계에는 처음부터 ●만 출현합니다.



바이킹

출현 단계에 '엔젤'이 능력을 사용하면, 재배치된 스파크에도 특수 규칙이 적용됩니다. 출현 특수 규칙으로 인해 스파크가 멍쳐 가디언으로 융합하기 쉽지만, 대신 출현 단계 도중 발생하는 폭발은 홀수 번호 노드에만 스파크를 생성합니다. 따라서 인접한 홀수 번호 노드가 적은 노드에서는 폭발이 발생해도 비교적 안전합니다. **출현 단계 외에는** 일반적인 폭발 규칙을 적용합니다.



센티넬

골드 목표뿐만 아니라 모든 목표를 반드시 **성공**해야 합니다. SMC 공격 단계를 자동 전투 대신 특수 규칙에 따라 처리합니다. ●과 스파크를 하나씩 삭제할 때, ●/● 중 원하는 색상의 스파크를 삭제할 수 있습니다. 특수 규칙 처리 이후 일반적인 규칙에 따라 ■은 같은 노드의 모든 ●/■을, ●는 같은 노드의 모든 ●을 삭제합니다.

출현 단계에 '테크노 트윈스'가 활성 덱커라면, 처음 숫자 주사위를 굴린 뒤 쌍둥이 중 한 명을 선택합니다. 해당 출현 단계의 모든 스파크는 선택한 쌍둥이의 서버에 생성됩니다



마더

센티넬과 함께, 궁극의 난이도를 자랑합니다. 이미 수많은 스파크가 생성된 상태로 시작하며, 매 차례마다 시작 노드에 ●가 1개씩 생성되기 때문에 시작 노드에서 멀리 떨어지기 어렵습니다.

덱커 능력

헤티 마그네틱

이동할 때 원래 운반할 수 있는 동일 색상 프로그램 3개에 더해, 추가로 원하는 색상의 프로그램이나 스파크를 운반할 수 있습니다. 노드 수용 한도는 기존과 동일하게 적용됩니다.

헤티 운반 예시: ●●● + ● / ●●● + ●



도쿄 블랙

도쿄의 능력은 별개의 행동이므로, 이동 행동 중에 사용할 수 없습니다. 덱커 말이나 고스트가 위치한 서버 타일만 재배치할 수 있으며, 게임 준비 시의 서버 배치와 동일한 규칙이 적용됩니다.

- 최소 2개 이상의 노드가 기존 타일과 맞닿아야 합니다.
- 다른 서버와 숫자 방향이 일치해야 합니다.



몬티 퀸텀

고스트 활용에 특화되어 있으며, ●/■이 놓인 노드에서 더 다양한 장소로 고스트 접속을 할 수 있습니다. 다른 덱커들과 동일한 방식의 고스트 접속도 가능합니다.



켈리 넥서스

마무리 단계에, 손에 카드를 1장이 아니라 3장까지 남겨둘 수 있습니다. 따라서 다음 차례를 최대 8장으로 진행할 수 있지만, 일반 규칙과 동일하게 각 사이클의 세 번째(마지막) 차례에는 카드를 남길 수 없습니다.



틸다 스위트

● 업로드에 커맨드가 덜 필요하므로, 개조 행동과 ■ 설치를 쉽게 할 수 있습니다. 하지만, ■이 있는 노드에서의 강화된 업로드는 일반 규칙이 그대로 적용됩니다.



테크노 트윈스

두 쌍둥이의 시작 노드는 같지만, 별개의 덱커 말로 취급합니다. 행동을 선언할 때마다 둘 중 한 명을 선택해 그 덱커 말을 기준으로 수행합니다.



오신 노로

오신의 감염 수치 보너스는 본인의 노드에서 발생하는 모든 전투 절차에 적용됩니다. 다른 덱커의 차례는 물론, SMC 공격 단계의 전투 절차에도 적용됩니다.



엔젤 나이트레이트

엔젤은 본인의 덱커 말이 위치한 노드로 진입하는 스파크를 '팅겨낼' 수 있습니다. 해당 스파크는 원하는 인접 노드에 재배치할 수 있으며, 원래 노드에는 아예 진입하지 않은 것으로 간주합니다. 이 능력으로 융합이나 폭발을 방지할 수 있습니다.



레이코 모리

게임 준비 4e. 단계에서 프로그램을 생성할 때 주요 색상을 결정합니다. 해당 색상의 프로그램을 시작 노드에 생성하며, 이후 모든 '주요 색상' 관련 효과도 해당 색상으로 처리합니다. 원한다면 해당 색상의 프로그램을 가져와 표시해도 되지만, 여전히 공급처에 있는 프로그램으로 간주합니다. 레이코는 보라 덱커지만 ●을 생성할 수 없습니다.



루퍼트 스탠츠

유일하게 ●을 생성할 수 있는 덱커입니다. 업로드, 개조, ● 생성 효과로 보라 프로그램을 생성할 수 있습니다. (→ 22쪽, 보라 프로그램)

참고: 보라 덱커를 선택하면, 스파크 생성 위치 때문에 게임 초반 난이도가 올라갈 수 있습니다. 하지만 보라 덱커의 능력은 그만큼 강력합니다.



목표 카드 추가 설명

일반 규칙

무작위 노드는 검은색 숫자 주사위를, **무작위 서버**는 서버 주사위를 사용해 결정합니다.

홈 서버는 이번 게임에 **참여 중인** 각 덱커의 색상과 일치하는 서버를 지칭합니다.

예시: **틸다**와 **몬티**가 참여한 2인 게임에서, 노랑 서버와 초록 서버만이 홈 서버입니다. 따라서 홈 서버 관련 효과를 처리할 때 나머지 3개 서버는 대상이 아닙니다.

목표 카드에서 **한 노드에 어떤 데이터가 특정 수량만큼** 있을 것을 요구하는 경우, 명시된 데이터만 고려합니다. 즉, 해당 데이터의 종류와 수량만 정확하다면, 다른 종류의 데이터가 같이 있어도 됩니다.

예시: 목표 카드에서 **빨강#1 노드에 정확히 2개가 있을** 것을 요구합니다. 빨강#1에 ●●/●●/●● 중 한 가지 조합이 있으면 성공이며, 프로그램이나 시스템, 가디언은 고려하지 않습니다.

브론즈

404 NOT FOUND 해당 규칙은 커맨드 페이지 도중 6번 노드에 진입하는 모든 스파크에 적용됩니다. SMC 효과로 생성되는 스파크는 물론, 폭발로 생성되는 스파크에도 적용됩니다.

예시: **알파-모비**를 상대하는 경우, 6번 노드에서 차레를 시작하면 4번 노드에 ●가 생성됩니다.

깨진 유리창 카드에 올릴 ●은 공급처에서 가져옵니다. 공급처에 ●이 남아있지 않으면 네트워크 원하는 곳에서 가져옵니다.

메모리 정리 목표를 쉽게 달성하기 위해 한 노드에 여러 덱커가 모여 있어도 됩니다.

시계 장치 역병 (슬퍼시) 조건에 해당하는 홈 서버에만 효과를 적용하세요.

이중 스위치 정확히 2개의 스파크가 있어야 합니다. (●●/●●/●●)

자유의 조건, 지식

예시: **오신**과 **몬티**가 참여 중이라면, 카드 위에 적어도 ● 3개와 ● 3개가 필요합니다. 조건을 다 채우지 못하더라도, 프로그램을 일바라도 올려두면 부정적 결과를 완화할 수 있습니다.

접근 거부

예시: 3인 게임이라면, ●의 1~3번 노드에는 적어도 ●●/●●이, 4번 노드에는 적어도 ●/●이 있어야 합니다.

인증 코드 루퍼트가 없다면, 정확히 ●●●●이 1개씩 있어야 합니다.

실버

값이 존재하지 않습니다. 추가 규칙이 커맨드 페이지 전체가 아닌, **행동 단계**에만 적용된다는 점에 주의하세요. 행동 단계 중 **융합**이나 **폭발**이 발생할 때 삭제되는 스파크도 카드에 올려놓습니다. SMC 공격 단계에서 프로그램을 포식한 ●가 삭제되면, 프로그램만 카드 위에 놓고 ●는 공급처에 되돌려 놓습니다.

고침, 새로 고침 일치하는 색상의 프로그램이 놓인 노드의 번호를 더해, **정확히** 목표 수치를 달성해야 합니다. 센티넬을 상대할 때, 이 목표를 실패하더라도 게임에서 패배하지 않습니다.

예시: ●의 3, 5번 노드에 ●이 1개씩 있고, ●의 2번 노드에 ●이 2개 있다면, 노드 번호 합은 $3+5+2=10$ 입니다.

군집 출현 단계 중, **'현재 서버'**나 **'무작위 서버'**는 모두 군집 서버로 대신합니다.

데이터 과부하

예시: 2인 게임이라면, 두 서버의 1번에서 3번 노드까지 통로를 형성하고, 다시 그 통로끼리 다른 서버를 통해 연결해야 합니다. (그림 참고)



신경망 매트릭스 초록 데이터의 종류가 모두 동일할 필요는 없습니다.

신호 교란기

예시: 1인 게임에서 **파랑#5**에 ●이 2개 이상, **초록#5**에 ●이 2개 이상 있으면 성공입니다. ● 파랑과 ● 초록이 아닌, 아무 색상의 두 서버가 조건을 만족해도 됩니다.

아골의 사다리 각 홈 서버의 2, 3번 노드에 ●가 정확히 1개씩 있거나 (색상 무관), ■이 1개씩 있어야 합니다 (역시 색상 무관). 하지만 홈 서버끼리는 데이터의 종류가 달라도 됩니다.

성공 예시: 빨강#2(●), 빨강#3(●), 노랑#2(■), 노랑#3(■)
실패 예시: 빨강#2(●), 빨강#3(■) / 빨강#2(●●)

마무리 단계에 특수 규칙을 적용할 때, 한 노드 내에서는 원하는 색상의 스파크부터 움직일 수 있습니다.

하지만 규칙의 명확성을 위해, 반드시 2번 노드부터 시작해 역으로 올라가며 한 노드씩 처리하세요. (#2→#1, #3→#2 ... #6→#5 순)

접근 차단 스파크는 언제나 한 번에 하나씩 생성하며 처리합니다.

주홍빛 꿈 출현 단계 중, '현재 서버'나 '무작위 서버'는 모두 빨강 서버로 대신합니다.

해커의 궁전 (성공 시) 궁전을 구성하는 '시스템 토큰'은 어떤 경우에도 시스템으로 간주하지 않습니다. 해커의 궁전을 이미 ●가 놓인 노드에 지었다면, 궁전 능력이 즉시 발동됩니다. 궁전 능력으로 ●를 삭제할 때마다, 궁전에 ■을 추가합니다.

골드

DNI 웹 이동 행동이 아닌 효과로는 현재 서버를 떠날 수 있습니다.

거울 세계 '모든 홈 서버 + 추가 1개 서버'의 ●● 배치가 동일해야 합니다. 같은 번호의 노드마다 정확히 같은 구성의 ●●가 있어야 하지만, 시스템과 가디언 구성은 서로 달라도 됩니다.

즉, 대상 서버들의 1번 노드끼리 ●● 구성이 동일하고, 2번 노드끼리 ●● 구성이 동일하고, 같은 방식으로 6번 노드까지 동일해야 합니다. 추가로, 각 서버 구성이 ●●●●●●을 각각 최소 1개씩은 포함해야 합니다.

예시: 노랑과 빨강 서버로 목표를 달성하려면, 노랑#3에 ● 1개가 있기 때문에 빨강#3에도 ●이 정확히 1개 있어야 합니다.



데이터 범람 이동 행동을 고스트로 수행해도 카드에 ●를 놓을 수 있습니다.

메시지 대기열 밀기 행동으로 데이터를 대기열에 추가할 때, 해당 데이터는 인접 노드로 밀리기 전에 삭제됩니다. 따라서 해당 노드에 진입한 것으로 간주하지 않습니다. 대기열의 첫 번째 스파크는 원하는 색상으로 해도 되지만, 이후에는 동일한 색상의 스파크를 추가해야 합니다.

모든 길은 로마로 한 통로를 여러 덱커가 달성 조건에 활용해도 됩니다.

예시: 오신과 해티가 참여하는 게임에서, 빨강#6과 파랑#6 사이를 연결하는 통로는 두 덱커 모두 활용할 수 있습니다.
오신은 자신의 시작 노드와 파랑#6 노드 사이를 연결하는 통로로,
해티는 자신의 시작 노드와 빨강#6 사이를 연결하는 통로로 간주합니다.

보산 방어 목표를 쉽게 달성하기 위해 여러 덱커가 모여 있어도 됩니다.

블랙아웃 이동 행동이 아닌 효과로는 덱커 말이 1, 3, 5번 노드에 진입할 수 있습니다.

시뮬레이션 잔상 마무리 단계마다 SMC 공격 단계의 절차를 모두 수행하며, SMC 페이지에도 원래대로 SMC 공격단계를 진행합니다.

입자 스캐너 활성 덱커의 홈 서버 1~3번 노드 중 ●가 있는 노드마다 ●를 각각 1개씩 시작 노드로 재배치합니다. 따라서 세 노드 전부에 스파크가 있다면 ● 3개가 시작 노드로 재배치됩니다.

폭포 현재 서버에서 ■이 없는 가장 낮은 번호의 노드를 찾고, 그보다 번호가 높은 모든 노드에서 ●가 '한 칸씩' 내려간다고 생각하면 됩니다.

하지만 규칙의 명확성을 위해, 반드시 2번 노드부터 시작해 역으로 올라가며 한 노드씩 처리하세요. (#2→#1, #3→#2 ... #6→#5 순)

스파크를 옮길 때 가디언이 있는 노드는 건너뛰며, 각 노드 내에서는 ●/● 중 원하는 스파크부터 옮길 수 있습니다.

핵맨 핵맨은 ■으로 간주하기 때문에, 차례 시작 시마다 활성 덱커의 노드로 '진입'하며 모든 데이터를 삭제하고, 활성 덱커를 무작위 서버&노드로 재배치합니다. 핵맨이 삭제된 뒤에도 ■은 ■으로 간주합니다.

허위 정보 삽입 활성 덱커의 노드에서 가장 먼 1번 노드가 여러 개라면, 그중 원하는 노드를 선택합니다. 트로이 목마를 구성하는 데이터 토큰은 어떠한 경우에도 데이터로 간주하지 않습니다. 예를 들어, ■이 진입해도 트로이 목마는 삭제되지 않습니다.

골드 2.X (마더 고스트)

공통 주의 사항

■ 능력을 잘 기억하세요.

- 은 진입한 노드의 모든 데이터를 삭제하며, 덱커 말을 무작위 서버&노드로 재배치합니다.
- 모든 전투 절차 도중, 해당 노드에 +4, 인접 노드에 +1의 저항 수치 보너스를 제공합니다.

셀쇼크 셀쇼크 행동을 하려면, 한 가지 색상의 프로그램으로 마더 고스트를 둘러싸야 합니다. ●/●/●/●/● 중 원하는 프로그램 한 가지로 조건을 충족할 수 있습니다.

쓰나미 마더 고스트가 위치한 노드뿐만 아니라 인접 노드의 데이터까지 모두 삭제하는 효과는 처음 목표 준비 시에만 적용됩니다. 이후 마더 고스트가 재배치되면 ■ 능력대로 처리합니다.

템페스트 감염 행동 실패로 인해, 마더 고스트 체력이 초기 수치를 초과할 수도 있습니다.

티타늄 마더 고스트와 같은 서버에 있는 ■ 시스템이 제공하는 +4 보너스 감염 수치는 기본 보너스에 더해 추가로 적용됩니다.

예시: 인접한 노드에 ■이 있는 경우, 1(인접 보너스) + 4(추가 규칙) = 5의 보너스 감염 수치를 제공합니다.

사이클 진행 순서

1. 정보 페이지.....8	3. SMC 페이지.....14
2. 커맨드 페이지.....9	a. SMC 공격 단계.....14
a. 차례 시작 단계.....9	b. 목표 확인 단계.....14
b. 출현 단계.....9	c. 스파크 이동 단계.....14
c. 행동 단계.....12	4. 정리 페이지.....15
d. 마무리 단계.....13	
e. 카드 뽑기 단계.....13	
f. 보충 단계.....13	

행동

설치.....16	밀기/고스트 접속.....18, 19
업그레이드.....16	개조.....20
업로드.....16	감염.....21
이동/텔레포트.....17	키워드 능력.....13

색인

개방 노드.....4	수량 제한.....5
개입.....13	시작 노드.....4
공개.....13	실행.....13
데이터.....4	융합.....10
가디언.....11	통로.....17
스파크.....10	폐쇄 노드.....4
시스템.....5	포식 (●).....10
프로그램.....5	폭발.....10
무작위 서버&노드.....4	현재 서버/노드.....4
보안 등급.....8	홈 서버.....4

노드의 수용 한도 (→ 5쪽)

각 노드에는 어떤 경우에도 수용 한도를 초과하는 데이터가 놓일 수 없습니다.

- 프로그램:     기본 색상마다 최대 3개씩
 보라 최대 1개
- 시스템: 최대 1개 (색상별이 아니라 총 1개)

수용 한도를 초과하는 데이터는 공급처에 되돌려 놓습니다.

아이콘 설명

덱커 측 데이터 (→ 4쪽)

-  : 아무 색상의 프로그램
-  /  /  /  : 해당 색상의 프로그램
-  : 아무 색상의 시스템
-  /  /  /  : 해당 색상의 시스템

SMC 측 데이터 (→ 10쪽)

-  : 아무 색상의 스파크
-  /  : 해당 색상의 스파크
-  : 아무 색상의 가디언
-  /  : 해당 색상의 가디언

커맨드 (→ 12쪽)

-  : 아무 색상의 커맨드
-  /  /  /  /  : 해당 색상의 커맨드
-    =  : 색상과 관계없이 아무 커맨드 3개를 지불하여 보라 커맨드를 활성화할 수 있으며, 보라 커맨드는 원하는 색상의 커맨드로 사용할 수 있습니다.

서버 (→ 4쪽)

-  /  /  /  /  : 해당 색상의 서버

이 게임의 제작에 기여해 주신 모든 분께 감사드립니다. 특히 Viktor Kobilke, Jana Schierwater, Fix Bornes, Jane, Matilda, Rupert에게 깊은 감사를 전합니다.



게임 디자인: Richard Wilkins
일러스트: Lukas Siegmon
개발/편집: Sebastian Wenzlaff
© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.
www.deep-print-games.com

한국어판 제작: DiceTree Games
보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구
호수로 646-30 신풍플로스타 806호
© DiceTree Games, 2026.
www.boardpia.co.kr
고객센터 031-813-9233

