



*Данный перевод является любительским и неофициальным и предназначен для оригинальной (английской) версии игры. Переведен только основной текст правил, т.е. все, что необходимо чтобы начать играть. Из за наличия в игре специфический терминов и сленга, часть игровых терминов оставлена без перевода. Обо всех найденных в переводе неточностях и ошибках просьба сообщать на [cheerfulfrog@gmail.com](mailto:cheerfulfrog@gmail.com). Приятной игры.*

## Подготовка к игре

---

Для подготовки к игре выполните следующие шаги.

1. Выбор сторон. Игроки выбирают, за какую сторону будут играть, Корпорация или Бегущий. Затем каждый игрок выкладывает ID карту лицом вверх в свою игровую зону и берет соответствующую колоду.

Для первой игры используйте стартовые колоды Shaper и Jinteki.

2. Сформируйте банк жетонов. Соберите вместе жетоны credits, advancement, brain damage, tag, bad publicity, generic, расположите их так чтоб оба игрока имели к ним доступ.
3. Каждый игрок берет 5 кредитов из банка.
4. Каждый игрок перетасовывает свою колоду. После этого вы может перетасовать колоду оппонента, он в свою очередь может перетасовать вашу колоду.
5. Стартовая рука. Каждый игрок берет 5 карты с верха своей колоды это его стартовая рука. После этого Корпорации могут сделать mulligan, замешать взятые карты в колоду и набрать новую руку. Бегущий также могут использовать mulligan. Если игрок использует mulligan он должен оставить вторую руку.

### Золотое правило

Если текст на карте противоречит правилам, следуйте тексту на карте.

### Важные термины.

Игрока следует внимательно ознакомиться со следующими терминами для лучшего понимания правил игры. Также описания всех терминов можно найти в глоссарии в конце правил.

**Active:** Активная способность карты оказывающая эффект на игру

**Inactive:** Не активная способность эффект карты не оказывающий влияния на игру.

**Install:** Термин применяется к сыгранным картам на столе.

**Credit:** Основная денежная единица обозначается на картах 

**Click:** обозначает единице действия 

**Rez:** Вскрытие карты Корпорацией, карта переворачивается лицом вверх. Корпорация устанавливает карты лицом вниз а затем может сделать rez, перевернуть её лицом вверх.

### Play Areas /Игровая область.

---

Игровые области Корпорации и Бегущего отличаются друг от друга, однако у обоих игроков есть запас кредитов, карта идентификации, область подсчета и click tracker (далее клик трекер).

#### Credit Pool/Запас кредитов

У каждого игрока есть запас кредитов, где он хранит доступные ему жетоны кредитов.

Использованные кредиты возвращаются в банк кредитов.

#### Identity Card/ Карта идентификации

У каждого игрока есть Identity Card (далее ID карта), которая выкладывается лицом вверх в его игровой зоне. ID карта не считается картой руки или колоды, и активна в течении всей игры.

### Score Area/Область подсчета

У каждого игрока есть область подсчета, где лежат его выигранные или украденные карты agenda. Карты agenda в области подсчета добавляет agenda points (победные очки,) к счету игрока.

### Click Tracker/ Клик трекер

У каждого игрока есть клик трекер на котором игрок отмечает клики потраченный в течении хода. Не обязателен и используется по необходимости.

### Corporation Play Area/Игровая зона Корпорации

По мимо запаса кредитов, ID карт, области подсчета и клик трекера, в игровой зоне Корпорации есть servers (далее сервер) и ice. Существуют два типа серверов: central servers и remote servers (далее центральный и удаленный сервер).

### Central Servers/Центральные Серверы

У Корпорации есть три центральных сервера: Headquarters, Research and Development, and Archives. На каждом центральном сервере также есть Root.

*Headquarters (HQ)* – рука корпорации, карты в HQ не активны. Начальный размер руки Корпорации равен 5 картам. На столе обозначается ID картой корпорации.

*Research and Development (R&D)* – Колода Корпорации. Карты в колоде лежат лицом вниз, в пределах досягаемости Корпорации. Карты в колоде не активны.

*Archives/Архив* – стопка сброса Корпорации. Располагаются рядом с R&D. В архив помещаются сброшенные карты. Карты в архиве не активны.

*Root* - зона центральных серверов куда устанавливаются карты *upgrades* для серверов. При установки карт *upgrades* в *root*, они располагаются за сервером, ближе к игроку (см рис. №1). Если в *root* не установлено никаких карт, он считается пустым.

### Remote Servers/Удаленные сервера

Вначале игры у Корпораций нет удаленных серверов. Корпорация создает удаленные сервера, устанавливая карты. Карты в удаленных серверах активны если *rezzed* (лежат лицом вверх) и не активны если *unrezzed* (лежат лицом вниз). Количество удаленных серверов не ограничено.

### Ice

Корпорации устанавливают карты ice для защиты своих серверов. Установленный ice всегда привязан к серверу и помещается перед ним. Ice может защищать пустой сервер. Ice активен, если *rezzed* (лежит лицом вверх) и не активен если *unrezzed* (лежит лицом вниз).

### Runner Play Area/Игровая зона Бегущего

По мимо запаса кредитов, ID карты, области подсчета и клик трекера, в игровой зоне Бегущего есть следующие зоны *grip*, *stack*, *heap*, *rig*.

**Grip** – рука Бегущего. Начальный размер руки Бегущего равен 5 картам. Карты в grip не активны.

**Stack** - Карты колоды Бегущего. Карты лежат лицом вниз в пределах досягаемости Бегущего. Карты в grip не активны.

**Heap** – зона сброса Бегущего. Heap расположен рядом с ID картой Бегущего. В heap помещаются сброшенные карты. Карты лежат в открытую и не активны. Бегущий и Корпорация могут просматривать их в любое время, но должны сохранять порядок в котором они лежат.

**Rig** – область в которую Бегущий устанавливает карты. Rig состоит из трех рядов: programs (программы), hardware (железо), resources (ресурсы).



Рисунок 1

## Corporation Cards/Карты Корпорации

Существует шесть типов карт Корпорации: *identities*, *operations*, *agendas*, *ice*, *upgrades*, and *assets*.

Все карты за исключением *identities*, в начале игры замешиваются в колоду Корпорации. Карты Корпорации устанавливаются лицом вниз и неактивны до тех пор пока не будут rezzed (см. "Rezzed and Unrezzed Cards").



1. Цена
2. Заголовок
3. Тип карты/подтип
4. Текстовое поле
5. Принадлежность к фракции
6. Влияние
7. Информация о наборе
8. Минимальный размер колоды
9. Лимит влияния

10. Advancement requirement (см. далее)
11. Очки Agenda. (Победные очки)
12. Стоимость Rez
13. Стоимость сброса
14. Сила

### Corporation Identity Card

ID карта корпорации указывает на принадлежность к определенной фракции и описывает специальные способности Корпорации. Также на карте указан минимальный размер колоды (8), а также величина влияния (9) (используется при декбилдинге см. далее).

**Примечание:** ID карта также обозначает карты HQ, при установке других карт, ice защищающий HQ устанавливается перед ID картой, upgrades устанавливаемые в root HQ, устанавливаются за ID картой.



## Operations/Операции

Карта операции всегда сбрасывается в архив после того как сыграна

Для того что сыграть карту необходимо оплатить её стоимость (1). Сыграв карту операции, выполните действия описание в текстовом поле (4). Затем карта операции сбрасывается. Карты операций не устанавливаются.



## Agendas

Agendas ценная часть данных Корпорации и единственный тип карт имеющих стоимость в agenda points (очки agenda).

Корпорации устанавливают карты agendas в на уделенных серверах). Только карты agendas обладают agenda points (11). На картах agenda указано значение advancement requirement (10) которого необходимо достигнуть прежде чем Корпорация сможет зачесть их.

Карты agendas не могут быть rezzed и всегда активны только в области подсчета. Только одна карта agenda или одна карта asset может быть установлена на уделенном сервере.



## Ice

Ice защищает сервера Корпорации от атак Бегущих.

Корпорация устанавливает карты ice перед любым из серверов. Ice не активен пока не будет rezzed, с оплатой стоимости rez cost (12) в кредитах. У карты ice есть одна или более subroutines (L) (далее подпрограмма), эффект которой описан в текстовом поле (4). Бегущий должен взломать подпрограмму в ходе run (см. run) или перенести на себе её эффект, если карта ice rezzed (активна, лежит лицом вверх).



## Upgrades

Upgrades – улучшение для сервера, дают различные бонусы, а также позволяет получать большую выгоду.

Корпорация устанавливает upgrades на удаленный сервер или в root центрального сервера. Upgrades единственный тип карт устанавливаемых в root центрального сервера. Upgrades не активны то тех пока не будут rezzed и не будет оплачена rez cost (12).

Количество карт upgrades устанавливаемых на сервера не ограничено. Получив доступ к картам upgrades Бегущий может сбросить их уплатив в кредитах trash cost (далее стоимость сброса).



## Assets

Assets обеспечивают Корпорацию ресурсами и связями которые помогают им улучшить и зачитывать agendas.

Корпорация устанавливает карты assets на удаленных серверах. Карты assets не активны то тех пока не будут rezzed и не будет оплачена rez cost (12).

Некоторые карты asset также могут быть advanced (продвинуты), что делает их похожими на карты agendas, тем самым вводя заблуждения Бегущего. Получив доступ к карте asset Бегущий может сбросить её уплатив в кредитах стоимость сброса.

Только одна карта agenda или asset может быть установлена на уделенном сервере.



## Runner Cards/Карты Бегущего

Существуют пять типов карт Корпорации: identities, hardware, resources, programs, events.

Все карты за исключением identities, в начале игры замешиваются в колоду Бегущего. Карты Бегущего всегда активны пока установлены.



10. Значение влияния
11. Memory cost (объем занимаемой памяти)
12. Сила
13. Стоимость игры

1. Заголовок/подзаголовок
2. Принадлежность к фракции
3. Начальное значение link
4. Тип карты/подтип
5. Текстовое поле
6. Минимальный размер колоды
7. Лимит влияния
8. Информация о наборе
9. Install cost (далее стоимость установки)

## Runner Identity Card

ID карта указывает на принадлежность к определенной фракции и описывает специальные способности Бегущего. Также указывает минимальный размер колоды (6), и величину влияния (7) доступного для траты на вне фракционные карты, см. декбилдинг.



## Hardware

Hardware комплект инструментов имеющихся в распоряжении Бегущего.

Бегущий устанавливает Hardware в rig оплачивая стоимость установки (9).

Количество карт hardware которые могут быть установлены в rig не ограничено.



## Resources

Resources – разнообразные средства помогающие Бегущему в атаках на Корпорацию.

Бегущий устанавливает Resource в rig оплачивая стоимость установки (9).

Количество установленных Resource не ограничено.

В случае если Бегущий TAGGED (помечен), resource могут быть сброшены (trashed) Корпорацией.



## Programs

Programs цифровые инструменты Бегущего используются для атак на сервера Корпорации.

Бегущий устанавливает programs в rig, оплачивая стоимость установки (9).

Programs единственный тип карт имеющих memory cost (11) (объем занимаемой памяти). Общая memory cost установленных programs, не может превышать memory limit (см. "Programs") (лимит памяти).

Бегущий использует тип программ называемых icebreaker (4) для взлома подпрограмм ice в процессе run. Сила icebreaker должна быть больше или равна силе ice с которым взаимодействует Бегущий.



## Events/События

Карты events всегда сбрасываются после того как были сыграны.

Для того что сыграть карту Бегущий оплачивает её стоимость (13). Сыграв карту, выполните действия описание в текстовом поле. Затем карта event сбрасывается. Карты event не устанавливаются.



### Paid Abilities

Для применения эффекта некоторый карт необходимо сначала оплатить их стоимость. Такие способности называются **paid abilities**. Стоимость способности всегда указана в текстовом поле перед самим эффектом. Цена: Эффект.

Обычно стоимость выражена в кликах, кредитах, или в сбросе карт и **hosted counters**. Некоторые эффекты оплачиваются комбинацией стоимостей.

*Example: The Runner card Datasucker has the text "Hosted virus counter: Rezzed piece of ice currently being encountered has -1 strength until the end of the encounter." The Runner must spend 1 of the virus counters on Datasucker (returning it to the token bank) in order to trigger this ability, after which the strength of the chosen ice is lowered by 1.*

*Пример: карта Бегущего с текстом "Hosted virus counter: Rezzed piece of ice currently being encountered has -1 strength until the end of the encounter. Бегущий должен заплатить 1 жетон вируса, (снять его с карты и вернуть в запас) для срабатывания способности, после чего сила активного ice с которым взаимодействует Бегущий уменьшается на 1.*

Если игрок не может оплатить полную стоимость способности, она не срабатывает.

### Unque Cards/Уникальные карты

Некоторые карты имеют символ (\*) перед названием. В игре может быть только одна уникальная карта с таким названием. Если уникальная карта становится активной любые другие карты с таким названием немедленно уходят в сброс. Это нельзя предотвратить.

## Playing the Game

---

В игре Android: Netrunner действия, которые Бегущий выполняет в течении хода отличаются от действий Корпорации и наоборот. В этом отличие Android: Netrunner от других игр. Бегущий и Корпорация играют по разным правилам. Игроки должны ознакомиться с правилами для обеих сторон.

Корпорации всегда делают первый ход.

### Turn Overview. Обзор хода.

Каждый игрок в течении хода совершает действия тратя на это клики. Игрок **должен** использовать все клики и может использовать их только в свою фазу действий. Корпорации начинают свой ход с  кликами, Бегущие с .

## Corporation's Turn

---

Ход корпорации состоит из трех фаз. Каждая фаза выполняется в следующем порядке:

1. Draw Phase: Корпорация берет 1 карту из колоды R&D.
2. Action Phase: У корпорации есть 3 клика для выполнения действий.
3. Discard Phase: Корпорация сбрасывает карты, если это необходимо (количество карт больше максимального размера руки).

### 1. Draw Phase

Корпорация берет верхнюю карты из R&D. На это не тратятся клики.

**Примечание:** Если R&D (колода корпорации) пуст, когда необходимо взять карту, Бегущий незамедлительно выигрывает.

### 2. Action Phase

В фазе действия Корпорация совершает действия тратя на них клики. Действия можно выполнять только в течении своей фазы действий, необходимо использовать все доступные клики.

Корпорация может выполнять следующие действия, любое количество раз и в любых комбинациях, если может оплатить их. Список действий в формате стоимость – эффект.

- 1 клик – Взять одну карты из R&D.
- 1 клик – Получить один кредит.
- 1 клик – Установить agenda, asset, upgrade или piece of ice.
- 1 клик – Сыграть карту operation (карту операции).
- 1 клик/1 кредит - Advance a card. Улучшить/продвинуть карту с помощью жетонов .
- 1 клик/2 кредита – Сбросить ресурс Бегущего из его rig если Бегущий tagged (помечен).
- 3 клика – Удалить жетоны вирусов.
- Разыграть способность карты требующую оплату в кликах.

Тратя клики на действие необходимо полностью завершить его, нельзя начать выполнять другое пока текущие не будет полностью выполнено.

Когда Корпорация расходует все свои клики фаза действия заканчивается и начинается фаза сброса.

## Rezzed and Unrezzed Cards

У карт установленных Корпорацией может быть два состояния. **Rezzed** – означает что карта лежит лицом вверх и активна и **Unrezzed**, что карта лежит лицом вниз и не активна. Корпорация может смотреть **Unrezzed** карты в любой момент. Для того чтобы сделать **rez** установленных карт Корпорация оплачивает **rez cost** и переворачивает карту лицом вверх.



**Примечание:** Чтобы скрытая информация была организована правильным образом, Корпорации следует придерживаться следующих правил расположения карт:

- Карты **agendas**, **assets**, и **upgrades** всегда устанавливаются в вертикальном положении
- **Ice** всегда устанавливается в горизонтальном положении.

## Drawing One Card

За 1 клик, Корпорация может взять верхнюю карту из R&D (колоды) и добавить её к HQ (в руку).

## Gaining One Credit

За 1 клик Корпорация берет 1 кредит из банка добавляет к своему запасу кредитов.

## Installing Cards

За 1 клик Корпорация устанавливает одну карту **asset**, **upgrade**, или **piece of ice** из HQ, выкладывая их лицом вниз на стол.

**Заметка:** Практически в любой момент Корпорация может оплатить **rez cost** установленных карт **asset** или **upgrade** (см. структуру хода). Карты **ice** могут быть **rez** только когда Бегущий обращается к нему во время **gun**.

Устанавливая карту на сервер Корпорация может сначала сбросить любые ранее установленные на сервере карты. Сброшенные карты отправляются в архив лицом вверх если они **gezzed**, и лицом вниз если они **unrezzed**.

При создании нового удаленного сервера карты устанавливаются лицом вниз. Для создания нового удаленного сервера могут быть использованы карты **agendas**, **assets**, **upgrades**, **ice**. Если Корпорация создает удаленный сервер устанавливая **ice**, появляется новый сервер, но при этом он остается **пустым**. Пустой сервер может быть атакован Бегущим.

**Примечание:** Установленные карты не могут переключаться или смешиваться с другими, исключение только под воздействием эффектов карт .

В дальнейшем описаны ограничения на установку и стоимость каждого типа карт.

*Agendas* – может быть установлены **только** на выделенный сервер. После того как карта agenda установлена, Корпорация может продвигать её для того чтобы зачесть в дальнейшем (см. *Advancing a Card*).

**Примечание:** На выделенном сервере одновременно может быть установлена только одна карта agenda или одна карта asset.

Если Корпорация хочет установить agenda на выделенный сервер, на котором уже установлена карта asset или agenda, она может установить карту, но должна сначала сбросить установленную, как часть действия установки. Корпорация не должна сбрасывать карты upgrades для установки карт agenda или asset.

*Assets* – может быть установлен **только** на выделенный сервер.

Если Корпорация хочет установить assets на выделенный сервер на котором уже установлена карта asset или agenda, она может установить карту, но должна сначала сбросить установленную карту, как часть действия установки. Корпорация не должна сбрасывать upgrades для установки карт agenda или asset.

*Upgrades* – может быть установлен на любой сервер. При установке на центральный сервер, устанавливается в root сервера.

В отличие от карт agenda или asset, количество карт upgrades которые Корпорация может устанавливать на сервера (центральные или удалённые) не ограничено.

**Примечание:** Корпорация может установить только один upgrades с подтипом region на каждый сервер или в корень сервера, как сказано в описании карты.

*Ice* – устанавливается перед любым из серверов для его защиты. После установки ice привязывается к серверу и не может быть перемещен или реорганизован.

При установке карта ice выкладывается перед сервером, если на сервере нет установленных карт ice, в противном случае новая карта выкладывается перед ранее установленными картами ice, а также оплачивается стоимость установки, равная числу карт ice уже установленных на сервере.

Устанавливая карту ice, Корпорация может сначала сбросить любые защищающие этот сервер карты ice, для уменьшения стоимости установки.



### Пример установки

На удалённом сервере уже есть rezzed карта asset, защищаемая двумя картами ice. Если Корпорация захочет установить третью карту ice, необходимо будет заплатить 2 кредита (один за каждый установленный ice) и выложить новую карту ice, перед *Ice Wall*. Корпорация может сбросить одну или обе карты ice перед установкой, для снижения стоимости.

## Playing Operations

За 1 клик Корпорация играет карту operations из руки, оплачивая её стоимость. Карта выкладывается лицом вверх в игровую область корпорации, немедленно срабатывает её эффект, после чего карт сбрасывается.

## Advancing a Card (Продвижения карт)

За 1 клик и 1 кредит Корпорация может добавить 1 advancement token на установленную карту. Карты agendas всегда могут быть продвинуты во время установки. Другие карты могут быть продвинуты только если текст на них позволяет это делать. Карты могут быть продвинуты любое количество раз.

**Примечание:** Если текст карты говорит, что карта может быть продвинута, карта может быть продвинута даже в случае если она unrezzed.

*Scoring Agendas* – когда число advancement tokens на карте agenda равно или больше чем advancement requirement, agenda становится fully advanced (полностью продвинута) и Корпорация может score (далее зечеть) её. Корпорация может засчитывать agenda только перед началом своего хода или после завершения действия.

Засчитываемая карта переворачивается лицом вверх и выкладывается в зону подсчёта очков Корпорации, после этого разрешаются все способности карты с текстом «When you score». Корпорация не может засчитывать карту до тех пор, пока она не будет полностью продвинута. Засчитывание не требует оплаты в кликах и не является действием.

Пока карта agenda находится в зоне подсчёта Корпорации, она активна и добавляет agenda point к общему счёту Корпорации.

## Advancing Assets

Некоторые карты assets могут быть продвинуты. Продвинутые карты assets выглядят как карты agenda. С помощью них можно ввести в заблуждения Бегущего, при его атаке.

## Delayed Scoring/Отсрочка зачитывания

Корпорация не обязана засчитывать карты agenda по достижению advancement requirement. Для исполнения способностей некоторых карт agenda необходимо превысить advancement requirement.

## Trashing a Runner's Resource/Сброс ресурсов бегущего

Если Бегущий tagged (помечен), Корпорация может потратить 1 клик и 2 кредита для того что выбрать одну из карт resources Бегущего и сбросить её.

## Purging Virus Counters

За 3 клика Корпорация снимает все жетоны вирусов (см. Hosting) с карт и возвращает их в общий запас.

## Triggering Abilities

У некоторых карт есть способности с *триггер* стоимостью, требующие оплаты в один или более кликов.

У этих способностей указана  в их триггер стоимости, Корпорация может использовать эти способности только в течении своей фазы действий.

## 3. Discard Phase

Корпорация начинает игру с максимальным размером руки в 5 карт, некоторые эффекты карт могут уменьшить или увеличить его. Если количество карт в HQ превышает максимально допустимый предел, на начало фазы сброса, Корпорация должна сбросить лишние карты.

### Trashing and Discarding

В правилах используются два термина обозначающих сброс карт – *discard* и *trashed*.

Термин *discard* используется для обозначения сброса карт в *discard phase* (фазе сброса), в остальных случаях используется термин *trashed*.

Карты позволяющие предотвратить *trashed*, не могут предотвратить *discarded*.

Если Корпорация должна сбросить, более одной карты из HQ, она выбирает и сбрасывает карты из по одной пока не достигнет допустимого лимита.

Сброшенные с руки карты **всегда скидываются в архив лицом вниз**, не зависимо от того получал к ним доступ Бегущий ранее или нет.

После завершения фазы сброса, начинается ход Бегущего.

## Runner's Turn

---

Ход Бегущего состоит из двух фаз, следующих друг за другом.

1. Action Phase: У бегущего есть  для выполнения действий.
2. Discard Phase: Бегущий сбрасывает карты до необходимого максимального размера руки.

### 1. Action Phase

В фазе действия Бегущий совершает действия тратя на них клики. Действия можно выполнять только в течение своей фазы действий, необходимо использовать все доступные клики.

Бегущий может выполнять любые из следующих действий, любое количество раз и в любых комбинациях, если может оплатить их. Список действий в формате стоимость – эффект.

- 1 клик – Взять одну карту из стека.
- 1 клик – Получить 1 кредит.
- 1 клик – Установить карты *program*, *resource*, или *hardware*.
- 1 клик – Сыграть карту *event*
- 1 клик, 2 кредита удалит 1 тэг.
- 1 клик – *gun* (атаковать сервер)
- Разыграть способность карты требующую оплату в кликах.

Трата клики для совершения действия Бегущий, должен завершить его, и не может выполнять другое, пока текущие не будет полностью выполнено.

Когда Бегущий расходует все свои клики фаза действия заканчивается и начинается фаза сброса.

### Drawing One Card

За 1 клик Бегущий берет верхнюю карту из stack и добавляет её в grip.

### Gaining One Credit

За 1 клик Бегущий берет 1 кредит из банка и добавляет в свой запас кредитов.

### Installing Cards

За 1 клик, Бегущий может установить одну program, resource, или hardware, лицом вверх, в rig. Установленная Бегущим карта активна, и не должна быть rezzed, как карта Корпорации.

**Примечание:** Карты Бегущего всегда устанавливаются вертикально и лицом вверх.

*Programs* – Устанавливая программы Бегущий оплачивает цену установки и выкладывает их в ряд. Каждая карта programs также имеет memory cost (объем занимаемой памяти). При установке программ Бегущий не может превышать доступный memory units (далее лимит памяти). Бегущий начинает игру с лимитом памяти равный 4, некоторые эффекты карт могут изменять его как в большую так и в меньшую сторону.

Если суммарный memory cost установленных programs превышает доступный лимит памяти, Бегущий должен сбросить установленные карты programs для того чтобы соблюсти лимит.

Бегущий может выбрать какие из установленных программ сбросить.

*Resources* – Устанавливая ресурсы бегущий оплачивает цену установки и выкладывает их в ряд.

Количество устанавливаемых ресурсов не ограничено.

*Hardware* – Устанавливая железо Бегущий оплачивает цену установки и выкладывает его в ряд.

Количество устанавливаемого железа не ограничено.

**Примечание:** Бегущий может установить только одну карту hardware с типом console.

### Playing Events

За 1 клик Бегущий может сыграть карту event с руки оплатив её стоимость. Карта выкладывается лицом вверх в игровую зону, сразу разрешаются её эффекты после чего карта сбрасывается.

### Removing Tags

За 1 клик и 2 кредита Бегущий удаляет 1 тег.

### Making a Run

За 1 клик Бегущий инициирует run (см. run) против корпорации, для того чтобы украсть карты agenda или сбросить другие карты Корпорации .

## Triggering abilities

Некоторые карты обладают способностями с *trigger cost* (*trigger* стоимостью), требующие оплаты в один или более кликов. В тексте карты используется пиктограмма клика (зачочок клика), Бегущий может использовать эти способности только в течении своей фазы действий.

## 2. Discard Phase

Бегущий начинает игру с максимальным размером руки 5 карт, эффекты некоторых карт могут уменьшить или увеличить его. Если количество карт в *grip* превышает максимально допустимый предел, на начало фазы сброса, Бегущий должен сбросить лишние карты.

Если Бегущий должен сбросить больше одной карты с руки, он выбирает и сбрасывает карты по одной пока не достигнет допустимого лимита.

После завершения фазы сброса, начинается ход Корпорации.

## Runs (набег/атака на сервера корпорации)

---

Runs это сердце *Android: Netrunner*, дающие Бегущему возможность украсть у Корпорации карты *agenda* и/или сбрасывать её карты. Бегущий атакует один из серверов Корпорации пытаясь получить доступ к картам, используя установленные *programs* для преодоления систем защиты Корпорации.

Так как в большинстве *grip* Бегущий использует разновидность установленных карт *programs* – *icebreaker* против установленного *ice* Корпорации, важно, что бы оба игрока понимали функции и подтипы карт *ice* Корпорации и карт *icebreaker* Бегущего.

### Ice

Ice – защитный софт Корпорации устанавливаемый перед серверами для защиты данных. Существует 4 основных подтипа *ice*: *sentry*, *barrier*, *code gate*, *trap*. Каждая карта *ice* также имеет способность – *subroutines*.



### Subroutines/Подпрограммы

Subroutines – способность *ice* обозначаемая символом . Если Бегущий взаимодействует с активной картой *ice* и не может или не хочет взламывать **подпрограммы**, не взломанные подпрограммы срабатывают одна за одной.

В дополнения к предотвращению доступа Бегущего к серверам Корпорации останавливая его run, подпрограммы могут нанести дополнительный ущерб или отследить Бегущего.

## Icebreakers

Icebreakers это programs с подтипом icebreakers, которые Бегущий может использовать для преодоления ice во время run. Каждый icebreakers имеет показатель силы, цены установки и один или более подтипов каждый из которых аналогичен подпрограммам ice.

Бегущий использует icebreakers для взлома подпрограмм ice. Icebreakers можно использовать только против карт ice сила которых равна или меньше чем у карты icebreakers.

Многие карты icebreaker могут быть использованы только для взлома карт ice с подпрограммами определённого подтипа. Пример: icebreaker со способностью «1 credit: Break barrier subroutine» можно использовать только для взлома подпрограмм карт ice подтипом barrier. Не имеет значения, если карта ice имеет дополнительные подтипы, карту icebreaker можно использовать при условии, что способность карты совпадает с подтипом льда. её подтип совпадает хотя бы с одним подтипом ice. Если способность icebreaker не ограничена никаким подтипом, например “Break ice subroutine”, то его можно использовать против любого ice.



### Increasing an Icebreaker's Strength (повышение силы ледолома)

Многие icebreakers позволяют временно повысить свою силу за кредиты. Это помогает Бегущему преодолевать сильный ice, если он имеет достаточно кредитов. Сила увеличивается **только на время преодоления текущего ice**, если только на карте не сказано иначе. После преодоления ice сила icebreakers возвращается к исходному значению, указанному на карте. Это также относится ко всем другим модификаторам icebreakers.

## Phases of a Run

Run как правило состоит из трех фаз. Не каждый run включает в себя все три фазы. Игрокам следует использовать дальнейшее описание вместе с диаграммой (см. диаграмма) для лучшего понимания структуры run.

1. Фаза Инициации.
2. Фаза конфронтации.
3. Фаза доступа.



### Bad Publicity (Плохая репутация) BP

Некоторые карты и events в Android: Netrunner дают Корпорации BP. За каждое очко BP имеющиеся у корпорации Бегущий получает 1 кредит в начале каждого run. Бегущий может тритить их во время run (как будто это кредиты из его запаса), все не использованные кредиты возвращаются в банк по окончании run. Бегущий получает кредиты за BP в начале каждого run, даже если он совершает несколько run в течении одного хода.

## 1. Initiation Phase

При инициации run Бегущий указывает, какой сервер он будет атаковать. Бегущий может инициировать run только на один сервер за один раз.

После объявления цели, Бегущий получает 1 кредит за каждое очко BP Корпорации. Затем оба игрока проверяют, находится атакуемый сервер под защитой ice или нет.

Если ice защищает сервер, run переходит в фазу конфронтации.

Если нет ice защищающего сервер, набег переходит в фазу доступа.

## 2. Confrontation Phase

Фаза конфронтации состоит из approaching (далее сближение) с ice и encountering (далее взаимодействие) с ним. Следует различать эти термины.

Бегущий начинат сближение с самого отдаленного от сервера ice. Бегущий должен PASS (пройти) каждый ice, для того что бы начать сближение со следующим ice защищающим сервер, продолжая до тех пор пока весь ice не будет passed (пройден) или пока run не завершиться. Если Бегущий проходит весь ice защищающий атакуемый сервер, run переходит в фазу доступа.

### Approaching Ice

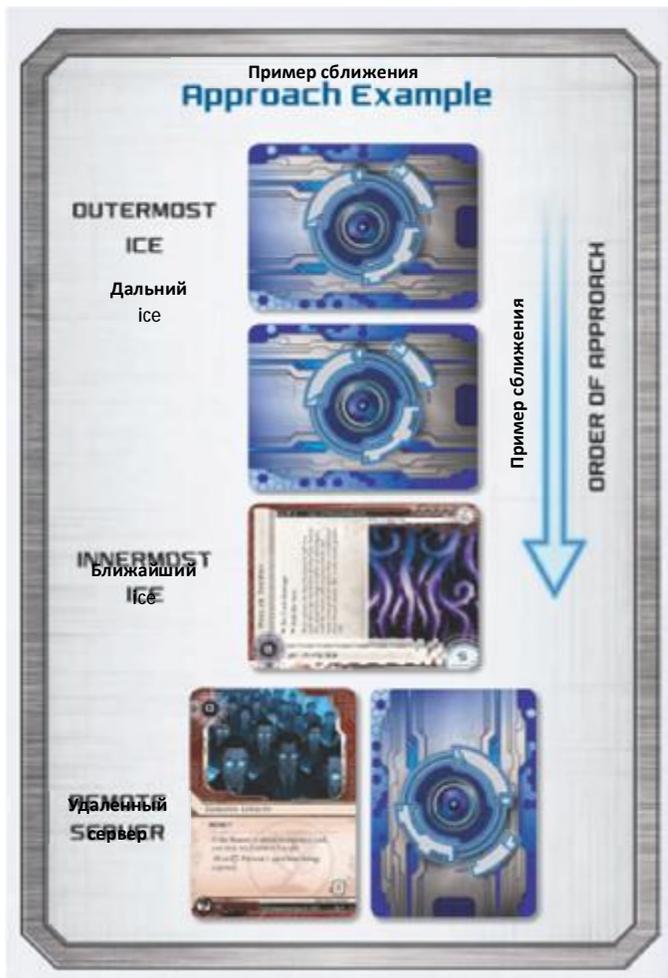
Когда Бегущий сближается с ice, он должен решить, продолжать run дальше или jack out (отключится). Если он решает отключится, то run заканчивается и считается неудавшимся. **Бегущий не может отключится сближаясь с первым ice в ходе run.**

Если Бегущий решает продолжить run вместе отключения, Корпорация получает возможность, сделать rez ice который защищает атакуемый сервер, и любых других не ice карт.

**Примечание:** Корпорация может сделать rez ice только тогда с ним сближается Бегущий.

Если корпорация делает rez карты ice с которой сближается Бегущий, начинается взаимодействие с ней.

Если Корпорация не делает rez карты ice с которой сближается Бегущий, он пропускает её. Бегущий переходит к следующему ice защищающему сервер либо наступает фаза доступа, если больше нет карт ice для сближения.



## Encountering Ice

Когда Бегущий начинает взаимодействие с ice, у него есть возможность взломать подпрограммы этого ice. После того как Бегущий завершает взлом подпрограмм, все не взломанные подпрограммы этого ice срабатывают в порядке указанном на карте. Если подпрограмма завершает gun, то gun прерывается мгновенно и остальные подпрограммы не срабатывают.

### *Breaking Subroutines (взлом подпрограмм)*

Для взлома подпрограмм Бегущий использует способности установленных icebreakers. Бегущий может взламывать подпрограммы текущего ice в любом порядке. Количество установленных карт, которые Бегущий может использовать для взаимодействия с ice не ограничено, но в основном ему необходим один icebreaker. Помните, прежде чем применить icebreaker для взлома ice его сила должны быть равна либо превышать силу взламываемого льда.

**Примечание:** Взлом всех подпрограмм карты ice не означает, что она сбрасывается.

Пройденный ice остается установленным, и продолжает защищать сервер при повторных gun.

После того как Бегущий взломал все подпрограммы, сработали все эффекты не взломанных программ, он проходит этот ice. Бегущий продолжает gun, взаимодействует со следующим ice защищающим сервер, или приступает к фазе доступа если больше нет ice.

## 3. Access Phase

После того как Бегущий преодолевает весь ice защищающий атакуемый сервер, у него есть последняя возможность jack out (отключиться). Если бегущий решает продолжить, у Корпорации есть последняя возможность сделать rez. После того как Корпорация делает rez, gun считается успешным и Бегущий получает доступ к картам Корпорации (может посмотреть их). От типа атакуемого сервера зависит тип доступа который получает Бегущий:

- R&D Бегущий получает доступ к верхней карте R&D и к любым апгрейдам установленным в root. Если Бегущий не зачитывает карту, не сбрасывает или не разыгрывает текст карты, он не показывает её Корпорации.
- HQ Бегущий получает доступ к одной случайной карте HQ и к любым апгрейдам установленным в root. Карты которые Бегущий не зачитывает или не сбрасывает возвращаются в HQ.
- Archives Бегущий получает доступ ко всем картам Архива и к любым апгрейдам установленным в root. Бегущий переворачивает все карты лицом вверх, нет необходимости сохранять их порядок.

Бегущий крадет все карты agenda из архива и не может сбрасывать карты который уже в нем. После этого все карты возвращаются в архив лицом вверх.

- Remote Server: Бегущий получает доступ ко все картам на сервере.

**Примечание:** установленный ice, не относится к серверу и к нему нельзя получить доступ.

## Stealing Agendas

Если Бегущий получает доступ к картам agenda, он крадет их и выкладывает лицом вверх в свою зону подсчета, также срабатывают способности карт agenda с текстом «When you steal». До тех пор пока agenda находятся в зону подсчета Бегущего, их очки добавляются к его счету. Бегущий не может отказаться от кражи agenda к которым получил доступ.

## Trashing Cards/Сброс карт

Если Бегущий получает доступ к картам имеющим стоимость сброса, он может оплатить эту стоимость и сбросить эту карту в архив лицом вверх.

## Accessing Multiple Cards

Получив доступ к нескольким картам, Бегущий выполняет все доступные действия (сбрасывает, крадет, разыгрывает текст карты), Бегущий получает доступ к одной карте за раз любом порядке по своему желанию. Например: Бегущий может получить доступ к HQ, затем к картам upgrade установленным в root и снова к картам HQ, если есть такая возможность.

Получив доступ к картам R&D, Бегущий берет их по одной с верха колоды и возвращает обратно в том же порядке обратно, в случаи, если он не зачитывает или не сбрасывает их.

Бегущий должен решить, что будет делать с картой, прежде чем взять следующую. Если Бегущий зачитывает agenda и получает 7 или более очков, он сразу же выигрывает игру, даже если получает доступ к другим картам.

## Concluding the Run/Завершения набега

После того как Бегущий получил доступ ко все картам (к которым мог), он возвращает карты которые не были украдены или сброшены, обратно в том же положении. Например: ungrezzed карты с удаленного сервера возвращаются обратно на сервер лицом вниз, а карты из HQ возвращаются в HQ.

После этого run завершается. Бегущий возвращает все неистраченные кредиты полученные за плохую репутацию в банк и фаза Действий завершается.

## Run Example

Барт (Бегущий) тратит свой последний клик и инициирует run против удаленного сервера Оливии. У Барта есть установленные Gordian Blade, Crypsis, Sacrificial Construct и Toolbox, а также 5 кредитов. На удалённом сервере есть три карты ice, одна из которых rezzed. На одной из карт есть advancement counter. У Оливии 7 кредитов.

Так как первый ice защищающий сервер rezzed Барт должен взаимодействовать. Сила Gordian Blade уже равна 2, Барт тратит 1 кредит из Toolbox для взлома второй подпрограммы Enigma «End the run», и объявляет что взлом подпрограмм закончен (1). Первая подпрограмма «The Runner loses 1 клик» срабатывает, но у Барта нет кликов.

После того как ice был пройден Барт сближается со следующим ice и может выбрать одно из двух продолжить run или отключится. У него все еще есть 5 кредитов и 1 кредит в Toolbox, он решает продолжить. У Оливии есть возможность сделать rez, но она не делает этого. Барт проходит этот ice и приступает к последнему ice который защищает сервер.

Барт снова решает продолжить run, его установленные программы и кредиты вселяют в него уверенность в успехе. У Оливии есть 7 кредитов и она снова может сделать rez карт. Она решает сделать rez upgrade установленного на сервере, тратит 1 кредит и переворачивает Akitaro Watanabe (2). У нее остается 6 кредитов. Её третий ice это Wall of Thorns. Обычная стоимость rez этого ice была для нее слишком высока, но Akitaro Watanabe снижает стоимость rez карт ice защищающего этот сервер на 2. Она делает rez карты ice, тратя последние 6 кредитов (3).

Барт взаимодействует с Wall of Thor, он тратит 1 кредит с Toolbox и 4 кредита из своего запаса, повышая силу Crypsis до 4 (4). Одного кредита не достаточно для взлома обеих подпрограмм Wall of Thor. Барь взламывает подпрограмму «End the run» тратя 1 кредит (5), а затем должен выбрать удалить 1 hosted virus counter с Crypsis или сбросить его. На Crypsis нет virus counter. Барт решает использовать Sacrificial Construct, для предотвращения эффекта, затем сбрасывает его вместо Crypsis (6).

Первая подпрограмма Wall of Thor срабатывает и наносит два сетевых повреждения. Барт должен сбросить две случайные карты из grip. Сделав это Барт остается с одной картой в руке.



Теперь пройдя весь ice защищающий сервер, у Барта есть последняя возможность отключится. Он снова решает продолжить gun. Оливия может сделать rez карт. Так как unrezzed карта на сервере это agenda, она не делает этого.

Run успешно завершен и Барт получает доступ к картам. Бегущий выбирает к каким картам он получает доступ в первую очередь. Он выбирает unrezzed карты. Он переворачивает карту agenda и крадет её, добавляя в свою зону подсчета, а затем получает 1 сетевое повреждение с из – за способности Jinteki's identity card. Он должен сбросить последнюю карту из grip. После этого он переходит к upgrade, но так как ему нечем оплатить стоимость сброса, карта Akitaro Watanabe остается установленной. После этого gun завершается.

## Traces and Tags

---

Несмотря на то, что в основном Корпорация предотвращает атаки Бегущих, Traces and Tags дают Корпорации возможность атаковать Бегущего.

### Traces

Способности некоторых карт, инициируют trace (далее отслеживание/трассировка) Бегущего. Трассировка отмечена на карте как Traces<sup>X</sup>, где X это базовая сила трассировки. Сила трассировки Корпорации сравнивается с силой link Бегущего, обе силы могут быть увеличены с помощью кредитов.

В начале действует Корпорация, в открытую тратя кредиты увеличивая силу трассировки, на 1 за один кредит, число кредитов которые можно потратить не ограничено.

После этого Бегущий может также с помощью кредитов в открытую увеличить силу link. Базовая сила link Бегущего складывается из числа link [значок линка] которые у него есть в игре. Бегущий повышает силу link на 1 за каждый потраченный кредит, число кредитов которые можно потратить не ограничено.

### Trace Example

Бегущий взаимодействует с Data Raven и не может сломать подпрограмму трассировки. ID карта Бегущего Kate "Mac" McCaffrey (сила link равна 1), у него есть одна карта «Access to Globalsec» (сила link равна 1), в его rig, итого суммарная сила link равна 2. Базовая сила трассировки Data Raven равна 3, Корпорация тратит 2 кредита, повышая силу трассировки Data Raven до 5. Это означает, что Бегущему необходимо потратить 3 кредита, для того что избежать трассировки. У Бегущего есть 7 кредитов, он решает потратить 3 кредита, чтобы уровнять силу link с силой трассировки Корпорации. Обе силы равны поэтому Корпорация не может отследить Бегущего. Поскольку трассировка не сработала power counter не помещается на Data Raven.



### Tags (Метки)

Эффекты определенных карт позволяют поместить tag (далее метка) на Бегущего. До тех пор пока на бегущем есть хотя бы одна метка он считается tagged (помеченным). Пока Бегущий помечен, Корпорация может как действие потратить 1 клик и 2 кредита для того чтобы сбросить одну из карт resources Бегущего. Эффекты некоторых карт могут представлять

опасность для помеченного Бегущего, поэтому крайне не выгодно оставаться помеченным продолжительное время.

Бегущий может, как действие потратить 1 клик и 2 кредита для удаление метки. Бегущий может повторять операцию неограниченное число раз, до тех пока у него клики и кредиты, а также метки которые можно удалить.

## Damage

---

Многие карты и подпрограммы могут нанести повреждения Бегущему.

Бегущий может получить следующие виды повреждений:

- **Meat damage:** Бегущий случайным образом сбрасывает одну карту из grip за каждую полученную единицу meat damage.
- **Net damage:** Бегущий случайным образом сбрасывает одну карту из grip за каждую полученную единицу net damage.
- **Brain damage:** Бегущий случайным образом сбрасывает одну карту из grip за каждую полученную единицу brain damage. Также его максимальный размер руки уменьшается на одну карту. Бегущий берет один токен brain damage для отслеживания этого.

**Примечание:** Есть только одно различие между meat damage и net damage, это карты которые наносят и предотвращают его.

Когда Бегущий сбрасывает несколько карт из за полученных повреждений, карты помещаются в его hip в том случайном порядке, в котором они был сброшены.

Если Бегущий получает больше повреждений чем число карт в его grip или если его максимальный размер руки меньше нуля к окончанию его ходя он flatlined и Корпорация одерживает победу в игре.

## Winning the Game (Победа в игре)

---

Как только игрок набирает 7 очков agenda в его зоне подсчета, он незамедлительно выигрывает.

Если в R&D нет карт, и Корпорация должна взять карту, Бегущий сразу же выигрывает.

Если бегущий flatlined (смотри "Damage") Корпорация одерживает победу в игре.

## Additional Rules

---

Следующий раздел описывает важные моменты правил и содержит информация не вошедшую в предыдущий раздел.

### Card Abilities

В игре Netrunner есть два различных типа способностей карт. Constant abilities и triggered abilities.

#### Constant Abilities (Постоянные способности)

Эффект Constant Abilities действует постоянно, на протяжении всего времени пока карта активна и соблюдены все условия их исполнения. Они не срабатывают и не требуют никаких затрат. Пример

Constant Abilities это карта Experiential Data со следующим текстом «All ice protecting this server has +1 strength» (Весь ice защищающий сервер получает +1 к силе).

### Triggered Abilities (Срабатываемые способности)

Для того чтобы использовать triggered ability необходимо выполнение определенных условий. Это либо trigger cost которая должна быть оплачена (paid ability) либо определенное условие/событие которое должно произойти (conditional ability). Как только способность срабатывает её эффект незамедлительно исполняется и может быть отменен или предотвращён только другими эффектами. Игроки должны следовать всем ограничениям на картах при срабатывании способности.

*Paid abilities* – Для срабатывания Paid abilities, необходимо оплатить её стоимость. В основном стоимость оплачивается кликами, кредитами или hosted counters (см. hosted counter), а также сбросом карт. Стоимость всегда указана в тексте карты перед описанием эффекта и имеет следующий вид «cost: effect». Paid abilities может срабатывать неограниченное количество раз, пока будет оплачиваться и соблюдаться все условие для её срабатывания. Paid abilities могут срабатывать в начале каждого хода, до и после каждого действия игрока, а также в определенные моменты во время turn, только если не требует для оплаты в кликах, в этом случаи способность срабатывает как действие. Например paid ability карты Magnum Opus, гласит “Click: Gain 2 credit.” (1 клик: возьмите 2 кредита).

*Conditional abilities* – Для срабатывания Conditional abilities необходимо соблюдения определенных условий. Conditional abilities могут срабатывать только один раз при исполнении этого условия. Обычно на картах с conditional ability используется текст «When» или «Whenever (в любое время, всякий раз)». Например, карта PAD Campaign с текстом «Gain 1 credit when your turn begins» (Возьмите 1 кредит в начала вашего хода).

Если в описании Conditional abilities на карте используется слово «may», способность можно разыгрывать по желанию. Если условия срабатывания соблюдены, игрок контролирующей карту сам решает, срабатывает способность или нет. Если в описании Conditional abilities не используется слово «may», способность срабатывает не зависимо от желания игроков. Способность срабатывает, когда все условия соблюдены, хотя иногда время срабатывания может варьироваться.

Заметка: Подпрограмма ice это Conditional abilities, которая может быть взломана, в этом случаи она не срабатывает.

## Other Terms and Concepts

Далее перечисленные несколько терминов и понятий которых необходимо знать игрокам для исполнения способностей.

### Timing Priority (Приоритет действия)

Если у игрока есть возможность оплатить зарабатываемую способность, сделатьgez карт иди зачесть карту agenda (как правило это начала хода либо после выполнения действия) то текущий игрок выполняет эти действия первым. Он может запустить сколько угодно способностей, сделатьgez любого количества карт и зачесть столько карт agenda сколько пожелает в любом порядке на свой выбор. Когда он закончит, другой игрок получает возможность действовать. После того, как этот игрок завершит все действия, первый игрок может действовать еще раз.

После того как у обоих игроков была по крайней мера одна возможность для действий, и оба игрока пасуют, они не могут больше разыгрывать способности, делатьgez карт, или зачитывать карты agenda, до тех по пока у них вновь не появится возможность делать это.

## Prevent or Avoid (Предотвращение или уклонение)

В описании способностей некоторых карт используются слова «prevent» или «avoid». Эффекты «prevent» или «avoid» это единственный вид эффектов позволяющий уклониться или отменить другие эффекты.

## Self-referential Language

Если не указано иначе, текст на карте который ссылается на название этой карты относится только к ней и не относится к другим копиям карт с таким же названием.

## Negative Effects

Если эффект препятствует игроку в совершении каких – либо действий, обычно при помощи слова «cannot» (не может), этот эффект всегда имеет приоритет над другими эффектами, если только другой эффект явно не отменяет его.

## Trashing

Когда карта сбрасывается для уплаты цены своей **paid ability** (иконка), её эффект все рано срабатывает, не смотря на то, что сама карта больше не активна.

## Expose

Некоторые эффекты вскрывают одну или более карт. Как правило, только **unrezzed** (лежащие лицом вниз) установленные карты могут быть вскрыты, только если способность не говорит об обратном. Вскрытая карты показывается всем игрокам, затем возвращается обратно в том же состоянии. Если одним эффектом отрываются сразу несколько карт, то они вскрываются одновременно.

## Simultaneous Effects

Когда одна или более способностей срабатывают одновременно, каждый игрок выбирает порядок исполнения своих способностей. Игрок может разыграть **conditional ability** прежде **required conditional ability**, если обе способности разыгрываются в одно и тоже время.

### Simultaneous Effect Example

У бегущего есть установленные карты «Aesop's Pawnshop» (*When your turn begins, you may trash another of your installed cards to gain 3 [Credits]*) и «Wyldside» (*When your turn begins, you may trash another of your installed cards to gain 3 [Credits]*), обе имеют одинаковое условие срабатывания «When your turn begins». Начиная свой ход Бегущий может выбрать **optional conditional ability** карты «Aesop's Pawnshop», дающей 3 кредита за сброс «Wyldside». Это останавливает срабатывание **required conditional ability** карты «Wyldside», а Бегущий избегает потерю 1 клика.

Если игроки хотят одновременно разыграть все эффекты, то активный игрок разыгрывает эффекты первым.

## Hosting

Некоторые карты могут быть установлены только на других картах, а некоторые карты позволяют устанавливать карты на себя. Карта на которой установленные другие карты называется «host card», а установленные на ней карты называются «hosted card». «Hosted card» могут выходить из игры без каких либо эффектов для «host card», на которой они установлены.

На картах также могут находиться жетоны. Они могут быть потрачены, или выведены из игры, без каких либо эффектов для «host card», на которой находятся. Если разыгрываемая стоимость требует один или более hosted counters, эти жетоны тратятся с той карты, которая использует эту способность.

Если «host card» покидает игру то все карты и жетоны расположенные на ней также выходят из игры. Это не может быть предотвращено.

## Forfeiting Agendas

Эффекты некоторых карт требуют от Корпорации или Бегущего «forfeit an agenda». Игрок выбирает любую карту agenda в его зоне подсчета и убирает её из игры (карта не попадает в архив или grip,) до конца партии. Уделённая карта больше не приносит очков agenda.

## Symbols

 - Кредит, Всегда используется с какой – либо цифрой, например  означает 1 кредит,  - три кредита.

 Символ обозначает один клик. Несколько кликов обозначаются несколькими символами, например  значит два клика.

 Символ обозначает recurring credit (восстанавливаемый кредит). Всегда используется с какой – либо цифрой, например  означает 1 recurring credit,  означает три recurring credits. Все потраченные игроком recurring credit, восстанавливаются на «host card» в начале его хода. Игрок может тратить кредиты только согласно инструкциям указанным на хост карте.

 Линк. Всегда имеет следующи вид + число, например  означает +1 линк.

 Символ обозначает memory unit чип памяти. Всегда имеет следующи вид + число, например  обозначает плюс два memory unit.

 Символ обозначает подпрограмму. Встречается только на картах ice. Каждый символ обозначает одну подпрограмму.

 Символ обозначает сброс. Используется для обозначения стоимости, например  "Draw 2 cards" означает, сбросьте эту карту, затем возьмите две.

## Glossary

**Accessing:** Успешно завершив run Бегущий смотрит карту Корпорации, которую может украсть или сбросить.

**Action:** Каждый ход у игрока есть определенное количество действий, которые он может совершить, тратя на это клики.

**Active:** Состояние карты при котором её эффекты и способности влияют на игру.

**Advancing (Продвижение):** Корпорация может поместить один advancement token на карту позволяющую сделать это, как правило это карты с текстом «can be advanced». Карта Agenda всегда может быть продвинута.

**Advancement Requirement:** Число advancement token которые должны быть помещены на карту agenda, прежде чем корпорация может зачесть их.

**Agenda:** Тип карт Корпорации которые устанавливаются на remote servers и имеют стоимость в очках agenda.

**Agenda Counter:** жетоны используемые для отслеживания эффектов на картах agenda.

**Agenda Points (Очки agenda):** Значение на картах agenda. Обозначает победные очки.

**Anarch:** Одна из трех фракций Бегущих доступных игроку в игре Android: Netrunner.

**Approach (Сближение):** Один из этапов run, в котором Бегущий входит в контакт со льдом и принимает дальнейшее решение продолжить run или нет.

**Archives:** стопка сброса корпорации.

**Asset:** Тип карт Корпорации, которые устанавливаются на удаленный сервер и приносят ей различную выгоду.

**Avoid effect:** Эффект который предотвращает исполнение другого эффекта.

**Barrier:** Один из четырех подтипов льда, который Корпорация использует для защиты серверов.

**Click:** основная единица измерения действия в Android: Netrunner. Игроки тратят клики для совершения действий, и использования/запуска способностей.

**Code gate:** Один из четырех подтипов ice, который корпорация использует для защиты серверов.

**Constant Ability:** Способность, действующая все время пока карта активна.

**Corporation:** Одна из двух сторон доступных игроку в Android: Netrunner. Является оппонентом Бегущих. В тексте карт обозначается как «the Corp».

**Credit:** Денежная единица в игре Android: Netrunner.

**Credit, Recurring:** Кредит который будучи истраченным, вновь появляется на «host card» в начале следующего хода этого игрока. Данные кредиты могут быть использованы только согласно инструкциям на «host card».

**Credit bank:** общий запас кредитов.

**Credit pool:** Запас кредитов доступных игроку для использования.

**Criminal:** Одна из трех фракций Бегущих доступных игроку в игре **Android: Netrunner**.

**Damage, Brain:** единица повреждения, требующая от Бегущего сбросить одну случайную карту из **grip**, и уменьшить максимальный размер руки на одну карту.

**Damage, Meat or Net:** единица повреждения, требующая от Бегущего сбросить одну случайную карту из **grip**.

**Derez:** противоположное **rez** действие, карта переворачивается лицом вниз и становится неактивной.

**Discard:** Сброс карт игроками в **trash pile** (кучу сброса) в конце хода, для соблюдения ограничения размера руки.

**Effect:** Эффект вызываемый способностью карты.

**Event:** Тип карт используемых Бегущим в его ход, карта сбрасывается после разрешения её эффекта.

**Expose:** Карта вскрывается и показывается всем игрокам. Можно вскрывать только установленные **unrezzed** (лежащие лицом вниз) карты, если не указано иначе. После этого карта возвращается обратно в том же положение что и до вскрытия.

**Flatline:** Состояние в котором оказывается Бегущий, если ему необходимо сбросить больше карт чем у него в **grip**, либо его максимальный размер руки на конец хода меньше нуля, в таком случаи Бегущий сразу же проигрывает.

**Grip:** Рука Бегущего.

**Hardware:** тип карт Бегущего, которые устанавливаются в его игровую зону.

**Haas-Bioroid:** Одна из четырех Корпорация доступных игроку **Android: Netrunner**.

**Heap:** Сброс Бегущего.

**Host:** Карты на которой могут располагаться другие карты или жетоны.

**Headquarters (HQ):** Рука Корпорации. Относится к центральному серверу.

**Ice:** Тип карт Корпорации, используемый для защиты серверов от Бегущих.

**Icebreaker:** Подтип программ используемых Бегущими для взлома **Ice**.

**Inactive:** состояние карт в котором их способности и эффекты игнорируются.

**Influence:** Значение указанное на некоторых картах, используется при составлении колод. Влияет на число карт из других фракций в колоде.

**Install:** Ввод в игру карт **agenda**, **asset**, **ice**, **upgrade**, **hardware**, программ или **resource**. Бегущий устанавливает карты в свой **rig**, Корпорация на сервера.

**Install cost:** Цена (как правило в кредитах) которую необходимо заплатить для того чтобы установить карту.

**Jack out:** Отказ Бегущим от продолжения **run**.

**Jinteki:** Одна из 4 корпорация доступных игроку в **Android: Netrunner**.

**Link** (значок линка): Величина обозначающая соединение бегущего, чем больше общая сумма (**Link strength**) всех значений **link**, тем Корпорации сложнее отследить Бегущего.

**Link strength:** Сумма всех значений **Link**, может быть повышена с помощью кредитов.

**Maximum Hand Size:** Максимальное число карт, которое игрок может иметь на руках по окончании и фазы сброса.

**Memory Unit (MU):** Величина обозначающая доступное Бегущему пространство для установки **programs**. Бегущий начинает игру с 4 **MU**.

**Mulligan:** В начале игры игрок может набрать новую руку. Сделать это можно один раз за игру.

**NBN:** Одна из 4 корпорация доступных игроку в **Android: Netrunner**.

**Operation:** Тип карт используемых Корпорацией в её ход, карта сбрасывается после разрешения её эффекта.

**Power Counter:** Жетоны используемые для отслеживания эффектов карт.

**Program:** Тип карт устанавливаемые Бегущим, дающие ему различные способности.

**Prevent effect:** Эффект предотвращающий другой эффект от разрешения/исполнения.

**Research and Development (R&D):** Колода Корпорации, относится к центральному серверу.

**Resource:** Тип карт устанавливаемые Бегущим, дающие ему различные преимущества.

**Rez:** Вскрытие установленной карты Корпорацией, карта переворачивается лицом вверх и становится активной, также разрешаются её эффекты, если это возможно. Единоразы вскрытая и перевернутая карта остается в таком положении.

**Rez cost:** Количество кредитов которое должна заплатить корпорация, для того что бы сделать **rez** карты.

**Root:** Часть центрального сервера, куда Корпорация устанавливает **upgrades**.

**Runner:** : Одна из двух сторон доступных игроку в **Android: Netrunner**. Является оппонентом Корпорации.

**Score** (существительное): Число очков **agenda** в зоне подсчета игрока.

**Score** (глагол): Вскрытие Корпорацией установленной карты **agenda** и добавления её в зону подсчета. Число **advancement tokens** на карте **agenda** должно быть не меньше значения **advancement requirement**, для того чтоб карта могла быть **score**.

**Score Area:** Игровая зона, где игроки выкладывают карты **agenda** (зачтенные или украденные).

**Sentry:** Один из четырех подтипов льда, которые корпорация использует для защиты серверов.

**Server, Central:** Тип сервера в который входит **R&D**, **HQ**, и архив.

**Server, Remote:** Сервер создаваемый Корпорацией. Карты **assets** и **agendas** могут устанавливаться только на таком сервере.

**Shaper:** Одна из трех фракций Бегущих доступных игроку в игре **Android: Netrunner**.

**Stack:** Колода Бегущего.

**Steal:** Получив доступ карте agenda, Бегущий добавляет её в свою зону подсчёта.

**Strength:** Атрибут карт programs и ice.

**Subroutine (значок):** Способность карты ice, срабатывающая (если возможно) время run Бегущего.

**Subtype:** Описание карты.

**Tag:** Эффект накладываемый на Бегущего, позволяющий Корпорации сбрасывать resources Бегущего.

**Tagged:** Состояние бегущего, при котором у него есть один или более тегов

**Tagged:** Попытка Корпорации отследить бегущего либо нанести ему ущерб.

**Trace Strength (Сила трассировки):** Это сумма базовой силы трассировки карты инициализирующей трассировку и количества кредитов затраченных Корпорацией на её увеличение.

**Trap:** Один из четырех подтипов льда, которые корпорация использует для защиты серверов.

**Trash:** Сброс карт их владельцем в кучу сброса.

**Triggered Ability:** Способность, для срабатывания которой необходимо выполнения определенных условий.

**Upgrade:** Тип карт Корпорации, устанавливаемых на любых серверах, дающих Корпорации дополнительные способности.

**Virus Counter:** Жетоны используемые для отслеживания эффектов вирусных карт.

**Weyland Consortium:** Одна из 4 корпорация доступных игроку в Android: Netrunner.