

# ANDROID™ NETRUNNER™

THE CARD GAME



## ERRATA, OBJAŚNIENIA ZASAD I NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA (1.6)



Ten dokument zawiera objaśnienia i erratę kart, objaśnienia zasad, i najczęściej zadawane pytania do gry *Android: Netrunner*. Wszelkie rozgrywki turniejowe będą rozgrywane według zasad z najnowszej wersji niniejszego dokumentu jako uzupełnienie najnowszej wersji zasad turniejowych do gry *Android: Netrunner*, oraz instrukcji do zestawu podstawowego. [Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji zaznaczone są na niebiesko.](#)

# NETRUNNER

GRA KARCIANA

## Sekcja 1: Errata

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia zasad i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach gry karcianej *Android: Netrunner*. Karty zostały uszeregowane według kolejności druku zestawów, z których pochodzą. Errata dotycząca poszczególnych kart zawsze dotyczy wszystkich przedrukowanych wersji karty.

### Instrukcja zestawu podstawowego, Indeks, Zła prasa (s. 31)

Jest „może wydać w każdej turze”, powinno być „może wydać w każdym skoku”.

### Zasysacz Danych (ZP 88)

Tekst karty powinien brzmieć „Właśnie napotykaną zrezowany lód (...)” zamiast „Napotykaną właśnie zrezowany lód (...)”.

### Kruk Danych (ZP 88)

Tekst karty powinien brzmieć „Hostowany znacznik zasilania” zamiast „Hostowany znacznik siły”.

### Implanty dotykowe e3 (CG 24)

Tekst karty powinien brzmieć: „możesz zapłacić 1 Ⓣ, aby złamać 1 podprogram tego lodu.” (usunięto „dodatkowy”).

### Kość pamięci Dysona (CG 28)

Rodzaj karty jest błędny. Jest „Hardware”, powinno być „Sprzęt”.

### Kampania reklamowa Ewy (CG 92)

Rodzaj karty jest błędny. Jest „Projekt”, powinno być „Aktywa”.

### Filtr sprzężenia (TK 37)

Podtyp karty jest błędny. Jest „Ekwipunek”, powinno być „Wyposażenie”.

### Pion (CO 2)

Tekst karty powinien brzmieć „Zawsze gdy przeprowadzisz udany skok kiedy Pion jest hostowany na lodzie, przesunij Piona na następny lód po lodzie obecnie hostującym Piona - jeśli to możliwe (...)”

### Naruszenie prywatności (CO 16)

Tekst karty powinien brzmieć „Aby zagrać tę operację (...)” zamiast „Aby zagrać to wydarzenie (...)”.

### Naśladowca (CO 25)

Nazwa karty powinna brzmieć Imitator.

Tekst karty powinien brzmieć „Zawsze gdy pokonasz lód, możesz skasować Imitatora (...)” oraz „Imitatora należy używać (...)”

### Alfa test Heliona (CO 31)

Podrodzaj karty jest błędny. Jest „Szara operacja”, powinno być „Czarna operacja”.

### Elizabeth Mills (CO 37)

Tekst karty powinien brzmieć „Skasuj 1 miejsce (...)” zamiast „Skasuj 1 lokację (...)”.

## Sekcja 2: Objasnienia zasad

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia i poprawki zasad gry karcianej *Android: Netrunner*. Używane wraz z zasadami zawartymi w instrukcji z zestawu podstawowego, niniejsze objaśnienia i poprawki powinny umożliwić graczom rozwiązanie najbardziej złożonych sytuacji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

### Uzyskiwanie dostępu

#### Zdolności „gdy runner uzyska dostęp”

Karta ze zdolnością, która uruchamia się w momencie uzyskania przez runnera dostępu nie musi być aktywna aby zdolność została uruchomiona. Podczas rozpatrywania takiej zdolności należy postępować zgodnie z treścią karty.

*Przykład:* Korporacja nie musi rezować *Projekt Chrabąszcz* przed tym jak runner uzyska dostęp aby jego zdolność została uruchomiona.

#### Uzyskiwanie dostępu do Archiwów

Kiedy runner uzyskuje dostęp do Archiwów odsłania wszystkie karty w Archiwach jeszcze zanim uzyska dostęp. Następnie uzyskuje dostęp i rozpatruje pojedyncze karty jedna po drugiej, w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.

Jeśli Runner korzysta z efektu, który zastępuje uzyskanie dostępu, wówczas nie odkrywa się żadnych kart.

#### Uzyskiwanie dostępu do wielu kart z HQ

Kiedy runner uzyskuje dostęp do wielu kart z HQ, uzyskuje do nich dostęp jedna po drugiej (po jednej), i nie wracają one do HQ, dopóki runner nie skończy uzyskiwać dostępu.

#### Uzyskiwanie dostępu do wielu kart z R&D

Runner może przeplatać uzyskiwanie dostępu do kolejnych kart z R&D z uzyskiwaniem dostępu do upgrade'ów zainstalowanych w katalogu głównym R&D. Runner nie może zdecydować, że uzyska dostęp do kart w R&D w innej kolejności.

*Przykład:* Runner posiada zainstalowany *Interfejs R&D* i wykonuje udany skok na R&D. Uzyskuje dostęp do wierzchniej karty z R&D, po czym decyduje się skasować upgrade zainstalowany w katalogu głównym. Następnie uzyskuje dostęp do drugiej karty z R&D i tym samym kończy fazę uzyskiwania dostępu.

### Terminologia

#### „Wszystkie”

Słowo „Wszystkie” odnosi się także do liczby zero.

*Przykład:* Korporacja zagrywa *Nadzorcą AI* i rezuje *Drwala*. Runner spotyka *Drwala* kiedy nie ma on żadnych podprogramów. Uznaje się że runner złamał wszystkie podprogramy na drwalu, więc jest on kasowany.

#### „Omijanie”

Kiedy jakiś efekt pozwala runnerowi ominąć lód, runner natychmiast pomija rozpatrywanie tego lodu i kontynuuje skok. Wszystkie podprogramy (włącznie z 0) na omijanym lodzie nie zostają złamane.

**Przykład:** Runner spotyka łód, który może ominąć korzystając z *Femme Fatale*. Poprzedni łód, który spotkał runnera to *Karma*, którego podprogram nie został złamany. Runner płaci, aby dzięki zdolności *Femme Fatale* ominąć aktualnie napotkany łód i otrzymuje 3 obrażenia ze zdolności *Karmy*, ponieważ podprogramy ominiętego łodu nie zostały złamane.

Omijanie zapobiega rozpatrzeniu nierozpatrzonych wcześniej zdolności warunkowych, których warunek uruchomienia został spełniony podczas spotkania z lodem.

**Przykład:** Runner napotyka *Rogatkę*, którą może ominąć korzystając z *Femme Fatale*. Obie karty posiadają ten sam warunek aktywacji zdolności, ale aktualnie trwa tura Runnera, więc jego zdolność rozpatrywana jest jako pierwsza. Łód zostaje ominięty i zdolność *Rogatki* nie może zostać rozpatrzona.

### „Hostowane”

Słowo „Hostowane” odnosi się zawsze do kart i znaczników hostowanych na danej karcie, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej. Hostowane karty zawsze są odkryte, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

### „Limit 1 konsoli na gracza”

To ograniczenie odnosi się jedynie do aktywnych konsoli. Gracz może posiadać kilka kopii jednej konsoli, a nawet kilka różnych konsoli w talii.

### „Jeśli jest udany...”

Za każdym razem kiedy występuje efekt „Jeśli jest udany...” związany z wynikiem skoku, sam skok musi być udany na określony serwer(y) (jeśli jest określony). Jeśli Runner inicjuje skok na określony serwer, ale kończy skok na innym serwerze, efekt „Jeśli jest udany...” nie zostaje rozpatrzony jeśli skok się udał.

**Przykład:** Runner zagrywa *Oko stwórcy* na R&D. Podczas skoku, *Ropucha* przenosi Runnera na HQ. Pomimo tego, że skok jest udany, Runner nie może skorzystać ze zdolności „Jeśli jest udany...” na Oku stwórcy, ponieważ skok nie był udany na R&D.

Jeśli zdolność z tekstem „Jeśli jest udany...” nie określa serwera, nie ma znaczenia czy atakowany serwer zmieni się podczas skoku, a zdolność rozpatruje się normalnie.

### „Normalnie nie można kasować”

Kasowanie kart, których „normalnie nie można kasować” odnosi się do kart, które nie mają kosztu skasowania.

### Zainstalowany

Wydarzenia, operacje i karty tożsamości nigdy nie są instalowane.

### Odinstalowany

Za każdym razem kiedy zainstalowana karta zostanie umieszczona w HQ, R&D, archiwach, garści, stosie lub stercie runnera lub usunięta z gry, zostaje ona „odinstalowana”.

### „Używanie”

Za każdym razem kiedy skorzystanie ze zdolności jest opcjonalne, gracz który rozpatruje zdolność „używa” jej. Odnosi się to do wszystkich zdolności płatnych oraz wszystkich opcjonalnych zdolności warunkowych (zdolności uruchamiane, w których opisie znajdują się słowa „możesz” lub „pozwala”).

## Akcje i zdolności

### Uruchamianie zdolności i akcji

Gracz nie może uruchomić akcji/zdolności jeśli nie jest w stanie jej rozpatrzeć.

**Przykład:** Korp nie może zagrać *Archiwum wspomnień*, jeśli w Archiwach nie ma żadnych kart.

### Podprogramy

O ile nie jest wyraźnie zaznaczone inaczej, korporacja zawsze wybiera efekty działania podprogramu kiedy jest to wymagane.

**Przykład:** *Ichi 1.0* posiada podprogram „↳Skasuj 1 program”. Jeśli ten podprogram zostanie uruchomiony, wówczas korporacja wybiera i kasuje jeden z zainstalowanych programów runnera.

### Rezowanie kart

Korporacja może rezować karty nie-lodu po tym jak runner podejdzie do dowolnego łodu. Patrz krok 2 skoku na stronach 32-33 instrukcji do zestawu podstawowego.

### Efekty zastąpienia

Zastąpienie może wystąpić tylko raz na dany warunek. Efekt zastąpienia zawiera słowo „zamiast”.

**Przykład:** Runner nie może użyć dwóch *Skoków na bank* podczas jednego skoku. Kiedy skok zakończy się sukcesem, Runner może uzyskać dostęp do kart, lub skorzystać ze zdolności *Skoku na bank*. Użycie *Skoku na bank* zastępuje dostęp do kart, więc w momencie uruchomienia zdolności jednego *Skoku na bank*, traci możliwość uruchomienia drugiego.

### Używanie lodołamaczy

Runner może podnieść siłę swoich lodołamaczy poza spotkaniem z lodem. Jednakże, o ile tekst lodołamacza nie mówi inaczej, jego siła jest natychmiast przywracana do poprzedniej wartości.

### Blokowanie/Pomijanie

Zdolności blokowania/pomijania mają pierwszeństwo przed zdolnościami warunkowymi, które zostałyby uruchomione w wyniku blokowanego lub pomijanego efektu, poza zdolnościami warunkowymi ze słowem „dodatkowy”. Zdolności takie uruchamiają się jednocześnie z wystąpieniem warunku aktywacji i nie mogą być zablokowane/pominięte wraz z warunkiem aktywacji.

### Instalowanie wielu kart

Kiedy jeden efekt skutkuje zainstalowaniem wielu kart, są one instalowane jedna po drugiej.

**Przykład:** Runner wykorzystuje *Masową instalację* aby zainstalować trzy programy, w tym *Szeherezadę*. Runner może najpierw zainstalować *Szeherezadę*, a kolejne dwa programy hostować na niej.

## Koszty

### Wymagania pamięciowe

Na potrzeby zdolności kart, wymagań pamięciowych programów nie uznaje się za dodatkowy koszt.

**Przykład:** Runner zagrywa *Próbnę uruchomienie* nie mając wolnych JP. W związku z tym będzie musiał skasować program aby zrobić miejsce na program, który właśnie instaluje, ponieważ wymagania pamięci tego programu nie są dodatkowym kosztem i w związku z tym nie są ignorowane.

### Kasowanie jako koszt

Jeśli koszt zdolności płatnej wymaga skasowania karty, zablokowanie skasowania jednocześnie anuluje opłacenie kosztu i płatna zdolność nie zostanie rozpatrzona.

**Przykład:** Runner kasuje *Chip Corteza* i posiada zainstalowany *Konstrukt ofiarny*. Jeśli *Konstrukt ofiarny* zostanie wykorzystany by zablokować skasowanie *Chipu Corteza*, koszt nie zostanie opłacony i zdolność *Chipu Corteza* nie będzie rozpatrzona.

### Dodatkowe koszty

Gracz może zdecydować, że nie opłaci dodatkowych kosztów, nawet jeśli jest w stanie to zrobić.

### Koszt rezowania i koszt zagrywania

Koszty zagrywania i rezowania to wzory, które uwzględniają wszelkie efekty wpływające na koszt. Nie oznaczają one wyłącznie wartości wydrukowanej na karcie.

## Inne

### Hostowanie

Poniższe zasady zastępują zasady hostowania zawarte w instrukcji do zestawu podstawowego:

„Hostowanie” jest wynikiem umieszczenia karty, żetonu lub znacznika na karcie, co tworzy związek między kartą hostującą a hostowanym elementem. Jeśli karta pozwala innym kartom być na niej hostowanym, to muszą one zostać hostowane w momencie instalacji, chyba że na karcie napisano inaczej.

Hostowane znaczniki i żetony można wydawać bez względu na hosta. Jeśli koszt uruchomienia wymaga jednego lub więcej hostowanych znaczników lub żetonów, należy zwrócić do banku znaczniki pochodzące z karty, na której występuje dana zdolność.

Gdy host zostaje skasowany lub odinstalowany, wtedy wszystkie hostowane przez niego karty, żetony i znaczniki także opuszczają grę. Nie można tego zablokować. Jeśli hostująca karta korporacji zostaje odrezowana, wszystkie karty, żetony i znaczniki hostowane na tej karcie są w dalszym ciągu hostowane.

Określenie „hostowanie” jest odrębne od „instalowania” (ale go nie wyklucza). Większość kart jest hostowana na innej karcie kiedy zostaje zainstalowana. Jeśli karta jest hostowana, ale nie zostaje zainstalowana, ta karta jest nieaktywna.

### Niszczenie serwerów

Korporacja nie może zdecydować o zniszczeniu serwera podczas instalowania kart; przynajmniej jedna karta musi zostać zainstalowana, aby skasować kartę znajdującą się na tym serwerze lub chroniącą go.

Jeśli na serwerze nie ma żadnych zainstalowanych ani chroniących go kart, serwer ten natychmiast przestaje istnieć. Jeśli serwer przestanie istnieć podczas skoku, należy natychmiast zakończyć skok. O ile podczas skoku nie został

osiągnięty krok 4.4 w schemacie kolejności skoku, nie uznaje się go za udany bądź nieudany.

### Zniszczenie lodu

Jeśli lód zostaje zniszczony podczas podejścia lub spotkania z tym lodem, traktuje się go jako natychmiast pokonany a skok jest kontynuowany. Każde otwarte okno akcji zdolności płatnej natychmiast się zamyka.

### Podtypy

Karta posiada wszystkie swoje podtypy kiedy jest nieaktywna.

### Spotkania z lodem

Kiedy runner spotyka lód musi rozpatrzyć wszystkie zdolności uruchamiane przez spotkanie, zanim będzie mógł wykorzystać zdolności płatne lub łamać podprogramy. Patrz krok 3 skoku na stronach 32-33 instrukcji do zestawu podstawowego.

### Kredyty odnawialne

Kredyty odnawialne są umieszczane na karcie kiedy staje się ona aktywna i mogą być od razu użyte. Kredyty odnawialne nie kumulują się; na początku swojej tury gracz uzupełnia tylko kredyty odnawialne na karcie do podanej na niej wartości. Ma to miejsce w kroku 1.2 tury Runnera, zanim jakiegokolwiek zdolności warunkowe mogą zostać uruchomione. Kredyty odnawialne zawsze są tylko uzupełniane do maksymalnej wartości, nigdy nie są usuwane.

### Szukanie

Jeśli gracz szuka karty, musi ją (je) znaleźć, jeśli to możliwe. Jeśli gracz nie może spełnić warunku szukania, nic się nie dzieje, ale talia zostaje potasowana.

### Wybieranie wielu kart

Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi wybrać wiele kart, wszystkie karty muszą zostać wybrane zanim efekt zostanie rozpatrzony.

**Przykład:** Runner zagrywa *Połączenie z satelitą*. Wybiera dwie karty, które chce ujawnić, a następnie obie wybrane karty są jednocześnie odkrywane.

### Odkrywanie kart

Jeśli karta korporacji nie jest widoczna dla Runnera w momencie jej skasowania lub odrzucenia, w Archiwach umieszcza się ją zakrytą. Jeśli jest widoczna dla Runnera w momencie jej skasowania lub odrzucenia, w Archiwach umieszcza się ją odkrytą.

Jeśli dany typ karty lub określona karta jest nieaktywna kiedy jest wybierana przez jakiś efekt, korporacja musi pokazać ją Runnerowi nie zmieniając jej statusu odkrytej/zakrytej. Korp odkrywa kartę jedynie jeśli była zakryta i efekt nakazał jej odkrycie.

### Ujemna siła

Lody i lodołamacze mogą mieć ujemną siłę.

### Pamięć karty

Jeśli karta jest odinstalowana, nie „zapamiętuje” swojego wcześniejszego stanu i uznaje się ją za nową kopię tej karty.

## Nieskończone pętle

Jeśli zostanie utworzona nieskończona pętla, gracz, który ją zainicjował musi wybrać liczbę. Pętla natychmiast jest rozpatrywana wskazaną liczbę razy, a następnie się kończy. Runner zawsze jest odpowiedzialny za zakończenie pętli powstałej w trakcie skoku poprzez odłączenie się, o ile nie zabraniają mu tego zdolności kart. W takim przypadku Korporacja musi zakończyć pętlę przepuszczając Runnera.

## Section 3: Objasnienia kart

Ta sekcja zawiera objaśnienia do poszczególnych kart. Karty zostały ułożone zgodnie z zestawem i numerem karty.

### Zestaw podstawowy

#### 1 Jazgot

- Karty kasowane ze zdolności Jazgota umieszczone są w Archiwach zakryte.



#### 3 Skok-demolka

- Runner może skasować projekt, do którego uzyskał dostęp korzystając ze Skoku-demolki, zamiast go ukraść.

#### 9 Dżin

- Runner nie może przenieść zainstalowanych programów na Dżina w momencie jego instalacji.
- Kiedy runner instaluje program, może zdecydować czy instaluje go na Dżinie czy w swoim Warsztacie. Nie może przenieść ich na Dżina później.

#### 10 Medium

- Przed uzyskaniem dostępu do kart z R&D w kroku 4.5 skoku, Runner decyduje do ilu kart chce uzyskać dostęp korzystając z Medium.

#### 12 Pasożyt

- Pasożyt nie może być hostowany na Dżinie. Karta lub żeton może być hostowana w jednym miejscu naraz, a Pasożyt posiada ograniczenie, zgodnie z którym musi być zainstalowany na karcie lodu.
- Jeśli lód hostujący Pasożyta zostanie odrezowany, Pasożyt w dalszym ciągu zbiera żetony wirusów, ale hostujący lód nie posiada siły kiedy jest odrezowany, więc nie może być skasowany przez Pasożyta, dopóki nie zostanie ponownie zrezowany.

#### 13 Żmij

- Runner może użyć Żmija tylko do obniżenia siły obecnie napotykanego lodu, pod warunkiem, że Żmij ma siłę większą lub równą sile lodu.

#### 18 Pompowanie konta

- Runner może zdecydować, że nie używa zdolności Pompowania konta, kiedy skok jest udany. Jeśli to zrobi, nie otrzymuje tagów.
- Jeśli runner zakończy udany skok na innym serwerze niż HQ, zdolność „Jeśli jest udany...” nie może zostać uruchomiona.

#### 20 Sfałszowane zlecenie aktywacji

- Korporacja nie może zrezować Akitaro Watanabe w odpowiedzi na zagranie Sfałszowanego zlecenia aktywacji. Efekt Sfałszowanego zlecenia aktywacji jest rozpatrywany natychmiast o ile nie zostanie zablokowany lub pominięty.

#### 25 Femme Fatale

- Siła Femme Fatale nie musi być równa sile lodu aby można było go ominąć.
- Runner może wykorzystać kredyty z Cyberzłącza aby zapłacić za zdolność ominięcia lodu.
- Jeśli Femme Fatale jest odinstalowana, runner nie może omijać lodu wybranego przez Femme Fatale podczas instalacji, zdolność nie działa, ponieważ zdolność nie jest już aktywna. Nawet jeśli ta sama kopia Femme Fatale zostanie ponownie zainstalowana, traktuje się ją jako „nową” kopię, i nie można omijać nią lodu innego niż ten wybrany przy instalacji.

#### 26 Boczne wejście beta

- Jeśli Boczne wejście beta zostanie skasowane w trakcie skoku, który został dzięki niemu zainicjowany, skok w dalszym ciągu traktuje się jako skok na HQ jeśli jest udany.

#### 29 Skok na bank

- Runner nie może użyć dwóch skoków na bank w tym samym skoku. Jeśli skok jest udany, może albo uzyskać dostęp do kart, albo użyć zdolności Skoku na bank. Użycie Skoku na bank zastępuje uzyskanie dostępu, więc jeśli runner uruchamia jeden z nich, nie ma możliwości użycia zdolności drugiego Skoku na bank.
- Runner może wziąć kredyty ze Skoku na bank jeśli wykonał udany skok na pustym serwerze.

#### 45 Tarcza sprzętowa

- Tarcza sprzętowa blokuje jedno obrażenie sprzętu. Nie blokuje wszystkich obrażeń z pojedynczego źródła.
- Kilka Tarcz Sprzętowych nie może zablokować większej ilości obrażeń.

#### 47 Lombard Aesopa

- Lombard Aesopa pozwala skasować jedną kartę w każdej turze.

## 57 Agresywna sekretarka

- Programy są kasowane w tym samym momencie.
- Korporacja nie może wybrać do skasowania dwukrotnie tego samego programu.

## 75 Karma

- Jeśli runner odłączy się zaraz po spotkaniu z Karmą, której podprogramu nie złamał, nie otrzymuje żadnych obrażeń.
- Karma zadaje obrażenia sprzętu kiedy podczas spotkania z następnym lodem spełnione zostaną warunki:
  - 1) uruchomi się podprogram
  - 2) spotkanie/skok się zakończy (uwzględniając omijanie) przed tym jak wszystkie podprogramy zostaną złamane.

## 90 Rogatka

- Jeśli runner nie może zapłacić 3☉ kiedy spotyka Rogatkę, skok się kończy, a runner nie traci żadnych kredytów.
- Runner musi zapłacić 3☉ jeśli ma taką możliwość, nawet wydając kredyty tymczasowe (takie jak kredyty ze złej prasy).

## 91 Tematy zastępcze

- Jeśli runner uzyskał dostęp do projektu z R&D, ale nie jest w stanie go wykraść ze względu na konieczność opłacenia dodatkowego kosztu, nie pokazuje go Korpowi.

## 97 Agresywne negocjacje

- Agresywne negocjacje mogą zostać zagrane jeśli korporacja zapunktowała projekt w kroku 1.1 swojej fazy dobierania.

## 101 Łucznik

- Jeśli korporacja posiada zapunktowaną Radę mózgow z nadmiarowymi znacznikami projektu i rezuje Łuczniaka poświęcając ją, koszt zrezowania Łuczniaka jest obniżony.

## Cykl Genesis

### 11 Obowiązkowy upgrade

- Jeśli Obowiązkowy upgrade zostanie poświęcony, korporacja natychmiast traci dodatkowy klik i nie może zdecydować o wykorzystaniu dodatkowego klika przed poświęceniem



projektu, chyba że poświęcenie będzie częścią ostatniej akcji (kiedy klik został już wykorzystany i korporacja nie może już nic stracić). Gracze powinni na bieżąco sumować pozostałe im do wykorzystania kliki, zamiast traktować każdy z nich indywidualnie.

### 17 Nadmiar szczegółów

- Nadmiar szczegółów może zostać zrezowany wiele razy kiedy runner do niego podchodzi. Krok 2.3 w schemacie kolejności skoku to okno które pozwala na zrezowanie podchodzonego

lodu. Nie ma ograniczenia ile razy dany lód może być zrezowany jeśli został odrezowany w tym oknie.

## 24 Implanty dotykowe E3

- Implanty dotykowe E3 uruchamiają same siebie, dlatego runner może złamać wszystkie podprogramy na lodach – **bioroidach** płacąc kredytami, po tym jak złamał jedną wydając klik.
- Jeśli w tym samym czasie złamanych jest kilka podprogramów, warunek aktywacji Implantów dotykowych e3 jest spełniony za każdy podprogram.

## 32 Embrionalna AI

- Runner musi zapłacić 2☉ aby wykraść Embrionalną AI z Archiwów.

## 33 Złudzenie optyczne

- Złudzenie optyczne może być użyte jedynie do przesunięcia żetonów zaawansowania z zainstalowanej karty na inną zainstalowaną kartę.

## 34 Sensei

- Sensei dodaje jeden podprogram „Zakończ skok” po wszystkich innych podprogramach następnego lodu, a nie podprogram po każdym podprogramie tego lodu.

## 41 Środek paralizujący

- Przed uzyskaniem dostępu do kart z HQ w kroku 4.5 skoku, Runner decyduje do ilu kart chce uzyskać dostęp korzystając ze Środka paralizującego.

## 45 Kapuś

- Jeśli najdalszy lód chroniący serwer jest odrezowany, runner może użyć Kapusia aby zobaczyć ten lód, a następnie odłączyć się bez napotykania tego lodu.
- Jeśli efekt ujawnienia jest zablokowany, Runner w dalszym ciągu może się odłączyć.

## 48 Dinosaurus

- Jeśli na Dinosaurusie jest już zainstalowany lodołamacz, runner może zainstalować na nim inny lodołamacz, kasując wcześniej zainstalowany.
- Jeśli runner nie posiada wolnych JP, a Dinosaurus nie hostuje żadnego lodołamacza, runner może zainstalować lodołamacz na Dinosaurusie nie kasując żadnego programu. Zadeklarowanie hostowania na Dinosaurusie jest częścią akcji instalacji i w związku z tym wymagania pamięci instalowanego programu nie są brane pod uwagę.

## 49 Prywatny warsztat

- Runner może skorzystać z pierwszej zdolności Prywatnego warsztatu aby hostować na nim program lub sprzęt. Karty hostowane z tej zdolności nie są zainstalowane, i w związku z tym nieaktywne.
- Runner może skorzystać z płatnej zdolności aby zapłacić i usunąć żeton zasilania z karty hostowanej na Prywatnym warsztacie. Karta instalowana z Prywatnego warsztatu podlega wszystkim normalnym zasadom instalowania, należy kasować wcześniej zainstalowane programy aby zrobić miejsce na nowe, jeśli to konieczne.

- Jeśli na programie lub sprzęcie nie ma już żetonów zasilania, a posiada on wymagania instalacji, które nie mogą zostać spełnione (na przykład Pasożyt, kiedy nie ma zrezowanego lodu, lub konsola, kiedy inna konsola jest już zainstalowana), ten program lub sprzęt jest kasowany zamiast zostać zainstalowany.
- Jeśli Prywatny warsztat zostanie skasowany, wszystkie hostowane na nim karty są kasowane, a żetony na tych kartach odrzucane.

### 79 Zachód słońca

- Podczas rozpatrywania Zachodu słońca lód musi być przemieszczony w taki sposób aby runner wiedział, który lód został przemieszczony w które miejsce.

### 79 Nadzorcza AI

- Jeśli korporacja korzysta z tożsamości Haas-Bioroid: Inżynieria Przyszłości, zagranie nadzorczej AI nie spowoduje, że otrzyma ona 1 kredyt za instalację.
- Kiedy zostanie zagrana, Nadzorcza AI jest traktowana jako znacznik stanu a nie operacja.
- Kiedy hostujący lód zostanie odinstalowany, należy skasować Nadzorczą AI i umieścić ją w Archiwach.

### 80 Fałszywy trop

- Jeśli fałszywy trop zostanie poświęcony a runner nie może stracić 2 klików, nie traci żadnych klików.
- Korporacja może poświęcić 2 kopie Fałszywego tropu w kroku 1.1 tury Runnera, aby zmusić go do utraty 4 klików. W takim wypadku Runner natychmiast przechodzi do swojej fazy odrzucania.

### 81 Zakłócacz

- Zakłócacz nie może zostać użyty jeśli korporacja wydała kredyty podczas próby namierzania. Zakłócacz musi zostać użyty kiedy namierzanie jest inicjowane i blokuje całe namierzanie przed jego ponownym rozpoczęciem.

### 83 Andromeda

- Kiedy runner decyduje się na mulligan, dobiera nową rękę złożoną z 9 kart.

### 113 Midori

- Midori może być użyta jedynie w kroku 2 skoku.
- Zamieniany lód jest instalowany, ale koszt instalacji zamienianego lodu nie musi być opłacony.
- Jeśli runner ujawni lód Kapusiem, Midori ciągle może zamienić ten lód, o ile Runner się nie odłączy, korzystając ze zdolności Kapusia.
- Midori musi być zrezowana przed skokiem aby można było jej użyć do zamiany pierwszego lodu chroniącego serwer.
- Instalując lód za pomocą Midori, można obniżyć koszt jego zrezowania o 3, korzystając z Amazońskiej strefy przemysłowej.



## Tworzyć i Kontrolować



### 21 Centrum przebudzenia

- Lód hostowany na Centrum przebudzenia może być rezowany przez efekty innych kart, jednak nie może zostać napotkany, jeśli nie został zrezowany przez Centrum przebudzenia.
- Tylko jeden lód hostowany na Centrum przebudzenia może być napotkany podczas jednego skoku.
- Lód na Centrum przebudzenia znajduje się w serwerze i nie liczy się jako lód chroniący serwer.

### 34 Śmieciarz

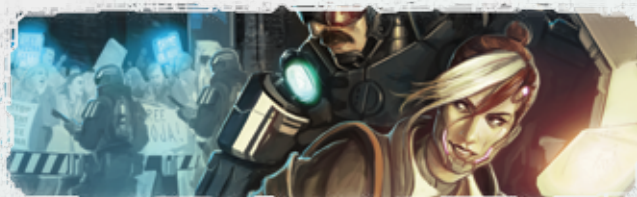
- Runner może skasować program jako dodatkowy koszt, a następnie ponownie zainstalować ten sam program.
- Jako część akcji instalacji Runner może kasować zainstalowane programy.

### 34 Po staremu

- Runner nie może użyć Po staremu aby zagrywać Priorytetowe wydarzenia.



## Cykl Odbioru



### 2 Pion

- Piona można przesunąć na lód hostujący inny program **caïssa**, ale inne programy **caïssa** nie mogą przesunąć się na lód hostujący Piona.
- Gracz nie może wybrać Piona, który jest właśnie kasowany jako program instalowany za pomocą zdolności tego Piona, ponieważ kasowanie i instalowanie to część tego samego efektu.

### 3 Wieża

- Wieżę można poruszyć na inny serwer tylko jeśli znajduje się tam lód w tym samym „rzędzie” co lód na którym hostowana jest Wieża, licząc od najbliższego lodu chroniącego każdy serwer.
- Wieża nie może być hostowana na lodzie, jeśli jest on hostowany na innej karcie nie-lodu.

### 21 Goniec

- Goniec może poruszyć się z lodu chroniącego centralny serwer tylko na lód chroniący zdalny serwer i odwrotnie.
- Goniec nie może być hostowany na lodzie, jeśli jest on hostowany na innej karcie nie-lodu.

### 24 Rozpoznanie

- Runner może odłączyć się za pierwszym razem kiedy napotka lód, nawet jeśli nie był to najdalszy lód chroniący ten serwer.

### 25 Imitator

- Jeśli lód został ominięty, zdolność Imitatora zostaje uruchomiona, ponieważ lód został pokonany.

### 36 Ekipa porządkowa

- Ekipa porządkowa dodaje jedno dodatkowe obrażenie z danego źródła zanim obrażenia zostają zablokowane.
- Ekipa porządkowa dodaje nieblokowane obrażenie ciała jeśli źródło również jest nieblokowane.

### 43 Skoczek

- Skoczek nie może się poruszyć na lód, który wertykalnie przylega do lodu hostującego Skoczka. Skoczek może poruszyć się na lód chroniący inny serwer bez żadnych ograniczeń.
- Goniec nie może być hostowany na lodzie, jeśli jest on hostowany na innej karcie nie-lodu.

### 52 Przyspieszona diagnostyka

- Oglądanie 3 wierzchnich kart R&D nie usuwa tych kart z R&D. Karty nadal znajdują się w R&D i można na nie wpływać operacjami zagranych z pomocą Przyspieszonej diagnostyki.
- Każda operacja, która ogląda korporacja może zostać zagrana w dowolnej kolejności. Korp nie musi zagrywać karty najbardziej z wierzchu jako pierwszej.
- Kiedy korp zagrywa operację, rozpatruje ją w całości przed zagraniem innej lub skasowaniem reszty kart.
- Jeśli jakkolwiek z 3 kart oglądanych przez korporację nie znajduje się w dalszym ciągu na trzech wierzchnich miejscach R&D (określonych w momencie zagrania Przyspieszonej Diagnostyki), żadna z nich nie może zostać zagrana.
- Korporacja może zagrywać i oglądać jedynie trzy wierzchnie karty (określonych w momencie zagrania Przyspieszonej

Diagnostyki). Nawet jeśli inne karty zostają przeniesione na trzy wierzchnie pozycje R&D, korporacja nie może ich zagrać/ogłądać korzystając z Przyspieszonej Diagnostyki.

- Jeśli jedna z operacji tasuje R&D, pozostała część efektu Przyspieszonej diagnostyki jest ignorowana.

### 54 Rosiczka

- Kiedy Runner wydaje klik aby wykonać akcję inną niż skok na serwer na którym zainstalowana jest Rosiczka, korporacja otrzymuje kredyty zanim klik zostanie rozpatrzony.
- Jeśli Runner zagrywa wydarzenie-skok aby zainicjować skok na serwer, na którym zainstalowana jest Rosiczka, korp nie otrzymuje dwóch kredytów.

### 58 Wyłączenie prądu

- Korp musi wybrać X zanim skasuje karty z R&D.
- Korp nie może wybrać liczby większej niż ilość kart posiadanych w R&D.

### 61 Dziurka od klucza

- Karta kasowana Dziurką od klucza jest kasowana odkryta.
- Jeśli Dziurka od klucza zostanie skasowana podczas skoku, który został przez nią zainicjowany, efekt zastąpienia w dalszym ciągu jest rozpatrywany.

### 77 RSVP

- Po rozpatrzeniu podprogramu RSVP, Runner może wydać zero kredytów aby kasować karty i opłacać zdolności płatne.

### 92 Toshiyuki Sakai

- Karta zamieniona z Toshiyukim Sakai jest zainstalowana.

### 94 Odzyskać twarz

- Korp może skasować zakrytą kartę, ale musi pokazać ją Runnerowi. Karta w dalszym ciągu kasowana jest jako zakryta.

### 100 Przekaz podprogowy

- Dodając Przekaz podprogowy z Archiwów do HQ Korp musi pokazać tę kartę Runnerowi.

### 108 Pędzel

- Jeśli Runner nie przeprowadzi skoku podczas tury, w której użył Pędzla, jego warunek przestaje działać i lód traci wszystkie podtypy otrzymane ze zdolności Pędzla.

### 114 Caprice Nisei

- Zdolność Caprice Nisei aktywuje się w kroku 4 skoku.
- Jeśli nie ma lodu chroniącego ten serwer, zdolność Caprice Nisei w dalszym ciągu działa, jeśli była ona zrezowana w momencie inicjowania skoku.

### 119 Kontrakt z NAPD

- Jeśli runner uzyskał dostęp do Kontraktu z NAPD z R&D i nie opłaca dodatkowego kosztu jej wykradnięcia, nie pokazuje go Korpowi.



## Sekcja 4. Najczęściej zadawane pytania

W tej części zamieszczono odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące gry *Android: Netrunner*.

**Jeśli korp rezuje niedozwolony lód podczas skoku, to czy Runner może natychmiast wydać kredyt ze złej prasy?**

Nie. Kredyty ze złej prasy otrzymywane są tylko na początku skoku.

**Jeśli runner otrzymuje 4 obrażenia mózgu z jednego źródła, ile żetonów obrażeń mózgu otrzyma?**

Runner otrzymuje 1 żeton obrażeń mózgu za każdy punkt obrażeń mózgu, który otrzymał, nawet jeśli otrzymał je wszystkie na raz. Runner otrzyma 4 żetony obrażeń mózgu aby zaznaczyć ile obrażeń otrzymał.

**Gdzie instalowany jest upgrade na zdalnym serwerze?**

Upgrade jest instalowany w taki sam sposób jak projekt lub aktywa. Runner nie powinien być w stanie stwierdzić jaki rodzaj karty jest zainstalowany na zdalnym serwerze ze względu na jej ułożenie. Na serwerach centralnych upgrade jest zawsze instalowany w katalogu głównym serwera.

**Czy runner może wykorzystać kilka lodołamaczy do łamania podprogramów na pojedynczym lodzie?**

Tak, chociaż jest to opłacalne w niewielu sytuacjach. Runner nie może wykorzystać siły jednego lodołamacza do łamania podprogramów innym lodołamaczem.

**Czy korporacja wie, do których kart z HQ runner uzyskuje dostęp?**

Tak. Korporacja powinna wiedzieć, do których kart runner uzyskał dostęp i w jakiej kolejności.

**Czy runner może skasować kartę korzystając ze Skoku-demolki, zanim zostaną rozpatrzone zdolności „gry runner uzyska dostęp”?**

Nie. Runner musi uzyskać dostęp do karty, zanim Chochlik, Skok-demolka lub inne podobne efekty będą mogły być wykorzystane do skasowania tej karty, tak jak w przypadku, gdy runner opłaca koszt kasowania.

**Czy runner może zainstalować program jeśli nie posiada wolnych jednostek pamięci (JP)?**

Tak. Runner może skasować dowolną liczbę wcześniej zainstalowanych programów przed zainstalowaniem nowej karty (musi to zrobić, jeśli nie posiada dostatecznej ilości wolnych jednostek pamięci). Tak więc, jeśli runner nie posiada wolnych JP, może zainicjować akcję instalacji, skasować dowolną liczbę programów aby zwolnić JP, a następnie zainstalować nowy program.

**Runner wybiera niezrezowanego Łucznika jako cel Sfałszowanego zlecenia aktywacji. Czy korporacja może zdecydować się na zrezowanie Łucznika, a następnie zrezygnować z opłacenia dodatkowego kosztu - poświęcenia projektu?**

Nie. Jeśli korporacja zdecyduje się na zrezowanie Łucznika, musi zapłacić 4€ i poświęcić projekt. W innym wypadku lód jest kasowany.

**Czy korporacja może zmienić ułożenie kart na pojedynczym serwerze aby ukryć kolejność w jakiej zostały zainstalowane?**

Korporacja musi utrzymać porządek kart tak, aby kolejność ich instalowania była jasna dla runnera, nie może zmieniać ich ułożenia na serwerach wedle własnego uznania.

**Jeśli runner otrzyma klik korzystając z karty Joshua B., a następnie skasuje go korzystając z Lombardu Aesopa, to czy na koniec tury otrzyma taga, biorąc pod uwagę, że Joshua B. nie jest już aktywny?**

Tak. Runner w dalszym ciągu otrzyma taga, nawet jeśli Joshua B. jest nieaktywny, ponieważ „jeśli otrzymujesz...” jest częścią tej samej zdolności. Kiedy efekt zostanie uruchomiony, pozostaje aktywny, o ile nie zostanie zablokowany lub pominięty.

**Czy runner może użyć Ratusza miasta New Angeles aby pominąć tagi otrzymane z Pompowania konta mając 0 kredytów kiedy zdolność zostaje rozpatrzona?**

Nie. Pobieranie kredytów i otrzymanie tagów odbywa się w tym samym momencie, więc runner nie może użyć tych kredytów aby pominąć otrzymanie tagów.

**Jeśli Korporacja używa Komisji ds. wydajności aby otrzymać dodatkowe kliki, to czy może następnie zagrać Dostawę z Kaguya i Złudzenie optyczne aby umieścić/przenieść żetony zaawansowania podczas tej tury?**

Tak. Umieszczanie lub przenoszenie żetonów zaawansowania na kartę to zupełnie inne akcje niż awansowanie jej, a Komisja ds. wydajności zabrania Korporacji jedynie awansowania kart.

**Runner nie łamie podprogramu, który brzmi „Skasuj 1 program”. Kto wybiera program, który zostanie skasowany?**

Korporacja wybiera, który program ma zostać skasowany. Jeśli nie jest to wyraźnie zaznaczone inaczej, każdy gracz dokonuje wyborów wynikających z efektów jego kart.

**Jak zadziała zdolność Rielle „Kit” Peddler podczas omijania lodu? Czy istnieje możliwość ominięcia lodu i dodania podrodzaju brama kodowa następnemu lodowi?**

Nie ma możliwości ominięcia lodu i dodania podrodzaju brama kodowa kolejnemu lodowi. Rielle „Kit” Peddler dodaje podrodzaj brama kodowa pierwszemu napotkanemu lodowi (jest to stała zdolność). Runner napotyka każdy omijany lód i nie może zdecydować się rozpatrzyć zdolności omijania przed rozpatrzeniem stałej zdolności „Kit”, ponieważ stała zdolność jest aktywna cały czas.

**Jeśli runner posiada zainstalowane Źródło i zagrywa Rozgłos, to czy tekst „Dodaj Rozgłos do swojego obszaru punktowania jako projekt” spowoduje, że Źródło zostanie skasowane?**

Nie. Dodanie Rozgłosu do obszaru punktowania Runniera to nie to samo co zapunktowanie lub wykradnięcie projektu, w związku z czym Źródło nie zostanie skasowane.

**Runner napotyka lód Heimdall 1.0 i używa klika aby złamać pierwszy podprogram. Jeśli Korporacja zrezuje Dłoń Tyra aby zablokować to złamanie, to czy Runner może wydać kolejny klik aby ponownie złamać ten podprogram?**

Tak. Dłoń Tyra blokuje złamanie podprogramu raz, ale Runner może złamać ten podprogram jeszcze ponownie.

**Jeśli Runner napotyka lód Heimdall 2.0 i używa dwóch klików aby złamać dwa pierwsze podprogramy, a Korporacja używa Dłoni Tyra aby zablokować złamanie jednej z nich, to czy Implanty dotykowe e3 mogą być wykorzystane aby złamać ten podprogram jeszcze raz?**

Tak. Oba podprogramy są łamane w tym samym momencie, więc Runner może wykorzystać złamany podprogram aby użyć Implantów dotykowych e3.

**Runner napotyka lód Heimdall 2.0 i zużywa dwa kliki aby złamać dwa pierwsze podprogramy. Następnie używa Implantów dotykowych e3 aby złamać trzeci podprogram, ale jego złamanie zostaje zablokowane Dłonią Tyra. Czy Runner może jeszcze raz użyć Implantów dotykowych e3 jeszcze raz, czy szansa na ich użycie już minęła?**

Tak, Runner może jeszcze raz użyć Implantów dotykowych e3.

**Jak zadziała Projekt Ares kiedy Runner posiada Konstrukt ofiarny? Czy Runner może zdecydować że kasuje Konstrukt ofiarny a następnie skasować go aby zablokować kasowanie innej karty przez Projekt Ares?**

Tak. Wszystkie zainstalowane karty, które kasuje Projekt Ares są wybierane w tym samym momencie, a zdolność Konstruktu ofiarnego może być rozpatrzona aby zablokować kasowanie innej karty.

**Czy Runner może użyć Imitatora po złamaniu podprogramu Papierowego muru?**

Nie. Oba lody muszą być zrezowane aby można było użyć Imitatora.

**Co się dzieje jeśli Runner ma zainstalowanego Czarnego strażnika i zagrywa Połączenie z satelitą?**

Obie karty są ujawniane jednocześnie, a Runner wybiera kolejność w jakiej rozparzona zostanie zdolność Czarnego strażnika.

**Runner posiada zainstalowanego Czarnego Strażnika i ujawnia Łuczniaka. Czy korp musi zrezować Łuczniaka?**

Czarny Strażnik zmusza korporację tylko do zapłacenia kosztu jeśli jest taka możliwość/ Korp nie musi rezować Łuczniaka i płacić jego kosztu, ponieważ może zrezygnować z płacenia dodatkowego kosztu - poświęcenia projektu.

**Korporacja posiada dwie zainstalowane kopie Dyrektor Haas, jedną zrezowaną, drugą niezrezowaną. Korp zużywa cztery kliki a następnie rezuje drugą kopię. Czy dostanie dodatkowy klik do wykorzystania?**

Nie. Kliki podlicza się jako całość, a nie każdy z osobna. Korp ma 4 kliki do wykorzystania w tej turze, i wydał 4 kliki, niezależnie czy dodatkowy klik pochodził z innej karty.

**Jeśli Runner nie złamał podprogramu Hudsona 1.0 i uzyskał dostęp do zainstalowanego Toshiyukiego Sakai, to czy może uzyskać dostęp do zamienionej karty?**

Nie. Runner nie może uzyskać dostępu do karty zamienionej Toshiyukim Sakai, ponieważ nowa kart przekracza limit kart do których może uzyskać dostęp.

**Czy Runner może wydać kredyty aby podnieść siłę lodołamacza lub złamać podprogram lodu, jeśli właśnie ma napotkać Rogatkę w kroku 2.3 skoku?**

Runner nie może łamać podprogramów poza spotkaniem z lodem, ale może podnosić siłę lodołamacza.

