

ANDROID™

# NETRUNNER™

GRA KARCIANA



## Zasady Turniejowe 1.5

Sankcjonowane turnieje w grę karcianą *Android: Netrunner* rozgrywane będą według zasad zawartych w niniejszym dokumencie. Pamiętajcie, że turnieje są przeprowadzane dla graczy, którzy chcą rywalizować pomiędzy sobą i bawić się najbardziej wymagającymi aspektami gry karcianej *Android: Netrunner*. Dlatego gracze powinni się wzajemnie szanować i słuchać poleceń OT. **Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji tego dokumentu zaznaczone są na niebiesko.**

## Postępowanie graczy

### Interpretacja kart i zasad

Sankcjonowane turnieje odbywają się zgodnie z najnowszym zestawem zasad oraz najaktualniejszym FAQ-iem. Zdolności kart wynikają z tekstu karty, a nie jej grafiki lub nazwy. Złota zasada przy interpretowaniu treści efektów kart to: Jeśli zasada z tekstu karty jest sprzeczna z zasadą gry, zasada na karcie ma pierwszeństwo.

Organizator turnieju (zwany dalej „OT”) ma władzę rozsądzać wszystkie spory dotyczące interpretacji kart.

### Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się poważnego i rozważnego zachowania, grania zgodnie z zasadami i nie nadużywania ich. Zakazane są: zagrania niezgodne z zasadami, umawianie się z innymi graczami co do wyniku gry, podglądanie talii, naumyślne przedłużanie gry, aby zyskać czas, traktowanie przeciwnika w sposób obraźliwy lub niekulturalny itd. W rękach OT spoczywa decyzja, czy wydalic z turnieju gracza, który zachowuje się w sposób niesportowy.

### Oszukiwanie

Oszukiwanie nie będzie tolerowane. OT ma obowiązek odnieść się do wszystkich zarzutów oszustwa i, jeśli uzna, że dany gracz oszukiwał, może go natychmiast wydalic z turnieju.

### Powolna gra

Gracze muszą sprawnie odbywać swoje tury, bez względu na skomplikowaną naturę sytuacji na stole, muszą się też stosować do limitów czasowych wyznaczonych w regulaminie turnieju. Gracze muszą utrzymać odpowiednie tempo gry, aby zakończyć rozgrywkę w ogłoszonym limicie czasowym. Gra na czas nie będzie tolerowana. Gracze mogą poprosić OT o obserwację ich rozgrywki, w celu sprawdzenia, czy przeciwnik nie gra na czas.



## Poziomy rozgrywek turniejowych

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę *Android: Netrunner*. Dodatkowo, poziom rywalizacyjny i mistrzowski gwarantują, że niezależnie od tego gdzie odbywa się turniej, podlegać on będzie tym samym zasadom co inne turnieje tego rodzaju na całym świecie.

### Poziom towarzyski

Główny nacisk w turniejach towarzyskich kładzie się na zabawę i przyjemną atmosferę. Turnieje tego typu pomagają budować lokalne społeczności graczy. Nowi gracze mogą dzięki nim cieszyć się swoją ulubioną grą, nie musząc martwić się tym, że nie znają każdej najdrobniejszej zasady. W tym poziomie mogą zwiierać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w *Android: Netrunner*.

### Poziom rywalizacyjny

Turnieje na poziomie rywalizacyjnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze będą uczestniczyć w tych turniejach aby zdobywać nagrody, jednak gracze nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad gry *Android: Netrunner*. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz jednorazowe wydarzenia takie jak seria turniejów Chronos Protocol.

### Poziom mistrzowski

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji spośród rozgrywek turniejowych skierowanym do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących najwyższy poziom. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad oraz zapisów najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Wszystkie zasady będą ściśle przestrzegane i egzekwowane. Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa krajowe oraz Mistrzostwa Świata to turnieje mistrzowskie.

## Przygotowanie przed grą

### Talie runnery i korporacji

Każdy gracz uczestniczący w turnieju musi posiadać jedną talię runnery, oraz jedną talię korporacji. Podczas turnieju gracze będą grać obiema taliami.

### Legalność kart

Podczas rozgrywek turniejowych legalne są wszystkie karty do gry karcianej *Android: Netrunner*. Inne karty lub karty zastępcze (tzw. proxy) nie mogą być używane w grze turniejowej. W Polsce, karty są legalne turniejowo od momentu ich premiery w wersji angielskiej.

### Koszulki na karty

Na wszystkich turniejach na poziomie rywalizacyjnym i mistrzowskim gracze muszą korzystać z koszulek na karty (zwanych także protektorami). Wszystkie koszulki muszą być identyczne, a wszystkie karty muszą być w nich umieszczone w ten sam sposób. Jeśli gracz posiada w swojej talii karty z alternatywnymi grafikami, podczas turnieju musi korzystać z koszulek z nieprzezroczystym tyłem. Gracze mogą używać różnych koszulek dla talii runnery i korporacji. Karty które nie

są wtasowywane do talii (takie jak karty tożsamości czy licznik klików) nie muszą być umieszczone w koszulkach. Na turniejach towarzyskich gracze nie muszą korzystać z koszulek, ale zachęca się ich do tego ze względu na ochronę kart.

### Ograniczenia dotyczące talii

Budując talię do rozgrywek podczas sankcjonowanych turniejów, gracze muszą przestrzegać następujących zasad:

- Talia musi być związana z jedną kartą tożsamości i nie może zawierać mniej kart niż minimalny rozmiar talii podany na wybranej karcie tożsamości. Nie ma górnego ograniczenia wielkości talii, ale jej rozmiar musi pozwalać na dokładne potasowanie w krótkim czasie. Karty tożsamości, karty pomocy i karty licznika klików nie są częścią talii i nie wliczają się do jej rozmiaru.
- Talia nie może zawierać więcej niż trzech kopii tej samej karty (czyli karty o danej nazwie).
- Talia związana z tożsamością runniera nie może nigdy zawierać kart korporacji - i odwrotnie.
- Talia nie może zawierać kart innych frakcji, których sumaryczna wartość wpływu przekracza limit wpływu podany na wybranej karcie tożsamości. Karty frakcji zgodne z kartą tożsamości nie wliczają się do tego limitu.
- Talia korporacji musi zawierać określoną liczbę punktów projektu, w zależności od rozmiaru talii, jak następuje:
  - 40 do 44 karty: 18 lub 19 punktów projektu.
  - 45 do 49 kart: 20 lub 21 punktów projektu.
  - 50 do 54 kart: 22 lub 23 punkty projektu.

Dla większych talii, należy dodać do wymagań 54-kartowej talii 2 punkty projektu za każdym razem, gdy liczba kart w talii osiąga wielokrotność 5 (55, 60, 65, itd.).

### Spis kart w talii

Aby wziąć udział w turnieju rywalizacyjnym lub mistrzowskim, gracze są zobowiązani do przedstawienia spisów kart występujących w talii. Jeśli taka będzie decyzja OT, spisy talii mogą być wymagane na turniejach towarzyskich. Lista talii musi wyszczególniać nazwę i ilość każdej karty znajdującej się w talii, a także imię i nazwisko gracza. Podczas turnieju nie jest dopuszczalne korzystanie z kart zastępczych.

### Żetony

Każdy z graczy zobowiązany jest do posiadania podczas turnieju własnych żetonów.



## Inne zasady

### Tasowanie kart

Przed rozpoczęciem każdej gry oraz za każdym razem, kiedy jakaś zasada to nakazuje, talie muszą zostać pomieszane przy wykorzystaniu jakiejś metody tasowania. Kiedy talia zostanie potasowana, przeciwnik ma możliwość potasowania jej jeszcze raz i/lub przełożenia.

### Jawne informacje

Liczba kart w ręce lub talii gracza i liczba kredytów w jego puli jest informacją jawną.

### Zapisywanie informacji

Zapisywanie jakichkolwiek informacji dotyczących rozgrywki podczas gry jest niedozwolone zarówno w formie pisemnej jak i elektronicznej. Powoływanie się na jakiegokolwiek zewnętrzne materiały i źródła informacji poza oficjalnymi zasadami również jest zabronione.

### Udział organizatora w turnieju

OT może uczestniczyć w turnieju towarzyskim lub rywalizacyjnym, za który jest odpowiedzialny, tylko, jeśli obecny jest drugi organizator turnieju. Ten drugi OT musi być obecny i ustalony na początku turnieju. Będzie on odpowiedzialny za rozstrzyganie wszystkich sporów wynikłych w grach, w których uczestniczy pierwszy OT.

Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów większych turniejów (regionalnych, narodowych oraz światowych) oczekuje się pełnego poświęcenia uwagi organizacji i sędziowaniu imprezy i w związku z tym nie mogą oni być graczami w organizowanych przez siebie turniejach regionalnych, narodowych oraz światowych.

### Randomizacja

Gracze mogą wykorzystywać kości lub inne metody randomizacji, o ile tylko wybrana metoda nie wpłynie na przebieg rozgrywki. Gracze nie mogą wymuszać na innych graczach korzystania z innych metod randomizacji. Przetasowanie kart przez Korpa i następujący po tym wybór Runniera jest wystarczającą metodą randomizacji podczas uzyskiwania dostępu do HQ.

## Struktura turnieju

### Format turnieju

Wszystkie oficjalnie sankcjonowane turnieje w grę karcianą *Android: Netrunner* korzystają z tego samego formatu rozgrywek:

- System szwajcarski
- 65-minutowe rundy (OT może przed rozpoczęciem turnieju zmienić ten czas o +/- 10 minut według własnego uznania)
- Jeden mecz składa się z dwóch partii

W każdej rundzie turnieju gracze otrzymają punkty prestiżu odpowiednio do swoich wyników. Po ustalonej wcześniej liczbie rund (uzależnionej od rangi turnieju i liczby uczestników) ogłoszony zostaje zwycięzca lub lista graczy, którzy

zakwalifikowali się do rozgrywek finałowych (Patrz „Rozgrywki finałowe”). Jeśli nie rozgrywa się rund finałowych zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów prestiżu. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, którego przeciwnicy zdobyli w sumie więcej punktów prestiżu. Jeśli dalej występuje remis, należy rozstrzygnąć go w sposób losowy.

### Parowanie systemem szwajcarskim

Podczas turnieju należy korzystać z parowania graczy systemem szwajcarskim. W pierwszej rundzie zaleca się ustalenie par w sposób losowy. Po każdej kolejnej rundzie pary będą ustalane na podstawie prestiżu zdobytego przez graczy. Każdy z graczy będzie parowany z graczem o takiej samej ilości punktów prestiżu, lub tak blisko tej wartości jak to możliwe.

Za każdym razem należy sprawdzić czy dwaj gracze nie zostali ze sobą sparowani więcej niż raz przed końcem turnieju lub rozpoczęciem rund finałowych (w zależności od tego, co wystąpi pierwsze). Po tym jak zostaną ustalone pary, OT sprawdza, czy gracze nie grali już przeciwko sobie. Jeśli grali, jeden z graczy jest przesuwany dwa miejsca w dół na liście kolejności w ilości punktów prestiżu i pary są ustalane dalej, aż każdy gracz będzie miał przeciwnika, z którym jeszcze nie grał.

Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, jeden z graczy o najniższej ilości zdobytych punktów otrzymuje wolny los, liczący się jak zwycięstwo (patrz „Wolny los (bye)”).

### Struktura meczu

Każdy mecz składa się z dwóch partii. Podczas meczu gracze na zmianę grają jako korporacja i runner. Podczas pierwszej gry w meczu gracze decydują, który z nich zagra korporacją, a który runnerem korzystając z dowolnej, losowej metody (takiej jak rzut kostką lub monetą). Gracz wskazany za pomocą tej metody wybiera, którą stronę będzie grał.

Po dobraniu swojej startowej ręki gracz korporacji musi zdecydować czy chce zdecydować się na mulligan, po nim decyduje gracz grający runnerem.

### Prestiż

Pod koniec każdego meczu gracze otrzymują punkty prestiżu, w zależności od swoich wyników. Za każdą wygraną grę podczas meczu gracz otrzymuje 2 punkty prestiżu.

*Przykład: Kuba właśnie zakończył mecz przeciwko Justynie i każde z nich wygrało jeden mecz. To oznacza, że oboje otrzymują po 2 punkty prestiżu.*

### Koniec czasu podczas rundy

Gracze rozgrywają obie partie w ciągu 65 minut. Druga partia rozpoczyna się dopiero po zakończeniu pierwszej.

Jeżeli upłynie czas wyznaczony na rundę, a żaden z graczy nie osiągnie zwycięstwa, aktywny gracz rozgrywa swoją turę do końca, po czym jego przeciwnik rozgrywa jeszcze jedną turę. Jeśli po ostatniej turze żaden z graczy nie zwyciężył, partia pozostaje nierozstrzygnięta, a gracz, który zdobył więcej punktów projektu uzyskuje zwycięstwo warunkowe i otrzymuje 1 punkt prestiżu.

Jeśli gracze zdobyli taką samą liczbę punktów projektu, obaj otrzymują po 1 punkcie prestiżu.

*Przykład: Szymon i Daniel nie są w stanie zakończyć aktualnie rozgrywanej partii w ustalonym czasie. Czas kończy się podczas tury Szymona. Rozgrywa on swoją turę do końca, a gra kończy się po tym jak Daniel rozegra swoją ostatnią turę. Do tej pory Szymon zdobył 6 punktów projektu, a Daniel 4 punkty, w związku z tym Szymon otrzymuje 1 punkt prestiżu.*

Jeżeli upłynie czas wyznaczony na rundę, a gracze nie rozpoczęli drugiej partii w meczu, nie zdobywają za tę partię żadnych punktów prestiżu. Gry nie uważa się za rozpoczętą, jeśli gracz korporacji nie dobrał karty z R&D na początku swojej pierwszej tury.

### Rozgrywanie meczy

Zwycięzcą każdego meczu zostaje gracz z największą ilością punktów na koniec meczu.

Zwycięzca partii otrzymuje 10 punktów meczowych. Przegrany otrzymuje tyle punktów meczowych ile posiadał zdobytych punktów projektu na koniec partii.

Pod koniec meczu gracze sumują zdobyte punkty meczowe z obu gier i gracz z większą sumą zostaje zwycięzcą meczu.

Jeśli gracz wygra mecz rundy finałowej, przechodzi do kolejnego jej etapu. Jeśli przegra, odpada z turnieju. W przypadku remisu w meczu, do kolejnej rundy przechodzi gracz, który uzyskał wyższy wynik podczas rund eliminacyjnych.

Kiedy 2 ostatnich uczestników walczy ze sobą w ostatecznym finale, podczas rozgrywki nie ma limitu czasu, a wszystkie mecze są rozgrywane do momentu ich zakończenia. Zwycięzca tej ostatniej rundy zostaje zwycięzcą turnieju. W przypadku remisu, gracze losowo wybierają strony i rozgrywają trzecią partię. Zwycięzca trzeciej partii zostaje zwycięzcą turnieju.

Należy zwrócić uwagę, że podczas rozgrywek eliminacyjnych wynik meczu może zostać przesądzony przed ukończeniem drugiej partii. W takim wypadku rozgrywanie drugiej partii do końca nie jest wymagane.

### Wolny los (bye)

Jeśli podczas rozgrywek w systemie szwajcarskim liczba graczy jest nieparzysta, gracz z najniższym wynikiem nie rozgrywa rundy, ale otrzymuje 4 punkty prestiżu. Parowanie powinno być przeprowadzone w taki sposób, aby żaden gracz nie otrzymał wolnego losu więcej niż raz podczas turnieju.

## Rozgrywki finałowe

Większość turniejów nie wymaga rozgrywania rund finałowych w celu wyłonienia zwycięzcy, jednak jest to ekscytujący sposób na zakończenie turnieju. W przeciwieństwie do rund eliminacyjnych, rundy finałowe podlegają następującym zasadom:

- 35 minutowe rundy
- podwójna eliminacja

Sugeruje się rozgrywanie rund finałowych dla turniejów z większą ilością uczestników (powyżej 32). Rundy finałowe rozgrywane są także podczas wszystkich turniejów na poziomie mistrzowskim. Nie zaleca się rozgrywania rund finałowych dla turniejów, w których bierze udział mniej niż 33 graczy.

## Podwójna eliminacja

Gracze z największą ilością punktów prestiżu (zwykle 8 lub 16) otrzymają pozycję zależną od ilości punktów i będą parowani w celu wyłonienia zwycięzcy turnieju. Jeśli zwycięzca ma zostać wyłoniony w wyniku rund finałowych, liczba graczy dopuszczonych do rozgrywek finałowych musi zostać ogłoszona przed rozpoczęciem turnieju. Wyniki uzyskane przez graczy w rundach eliminacyjnych pozwolą na wyłonienie osób dopuszczonych do rundy finałowej oraz sposób ich parowania w trakcie finałów. Gracz z najlepszym wynikiem uzyskanym podczas eliminacji będzie najpierw rozgrywał mecz z graczem, który w rundach eliminacyjnych uzyskał najniższy wynik, gracz z drugim co do wielkości wynikiem będzie rozgrywał mecz z graczem o drugim najsłabszym wyniku itd. **W przypadku remisu wyższą pozycję uzyskuje gracz, którego przeciwnicy zdobyli w sumie więcej punktów prestiżu. Jeśli dalej występuje remis, należy rozstrzygnąć go w sposób losowy.**

Tabela podwójnej eliminacji jest podzielona na tabele górną i dolną. Kiedy gracz zwycięża w górnej tabeli, awansuje w niej dalej, a przegrany spada na określone miejsce w dolnej tabeli. Kiedy gracz przegrywa drugą grę podczas podwójnej eliminacji, zostaje wyeliminowany. Tabela podwójnej eliminacji znajduje się na końcu tego dokumentu.

## Mecze finałowe

Podczas każdej rundy finałowej gracze na zmianę będą grali jako Runner i Korp. Podczas pierwszej rundy gracz z wyższym wynikiem decyduje, którą stronę chce grać. W kolejnych rundach każdy gracz gra talią, którą grał mniej partii.

Jeśli obaj gracze rozegrali mniej partii tą samą stroną, należy obliczyć, który gracz ma większą różnicę pomiędzy liczbą gier każdą ze stron - wówczas ten gracz gra talią, którą rozegrał mniej partii. Jeśli obaj gracze mają taką samą różnicę należy rozstrzygnąć, który zagra Runnerem a który Korpem w sposób losowy (taki jak rzut kością lub monetą). Zwycięzca decyduje, którą stronę będzie grał.

*Przykład: Michał grał Runnerem dwa razy a Korpem raz. Został sparowany z Grzegorzem, który trzy razy grał Runnerem, a raz Korpem. Ponieważ obaj rozegrali najmniej partii tą samą stroną, porównuje się różnice każdego gracza. Różnica Michała pomiędzy liczbą gier oboma stronami wynosi jeden, a Grzegorza dwa. W związku z tym Grzegorz gra Korpem, a Michał Runnerem.*

## Koniec czasu podczas rundy

Gracze rozgrywają pojedynczą partię w ciągu 35 minut. Sędziowie powinni namawiać graczy do rozgrywki w takim tempie, aby runda zakończyła się w wyznaczonym czasie. Jeżeli upłynie czas wyznaczony na rundę, a żaden z graczy nie osiągnie zwycięstwa, aktywny gracz rozgrywa swoją turę do końca, po czym jego przeciwnik rozgrywa jeszcze jedną turę. Jeśli po ostatniej turze żaden z graczy nie zwyciężył, gracz z większą ilością punktów projektu zostaje zwycięzcą. Jeśli gracze zdobyli taką samą liczbę punktów, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów podczas rund eliminacyjnych.

## Turniej i struktura meczu w formacie draftu

Wszystkie normalne zasady turniejowe dla gry *Android: Netrunner* obowiązują dla pełnego draftu. Należy pamiętać, że gry w formacie draftu rozgrywa się do sześciu punktów zamiast do siedmiu.

- 50 minutowe rundy
- parowanie zmodyfikowanym systemem szwajcarskim

Zaleca się rozgrywanie pełnego draftu jeśli w turnieju bierze udział sześciu lub ośmiu graczy. Do rozegrania draftu wymagana jest parzysta liczba graczy, tak aby podczas każdej rundy gracz miał przeciwnika.

W szybkim draftcie obowiązują następujące zasady:

- 30 minutowe rundy (OT może przed rozpoczęciem turnieju zmienić ten czas o +/- 5 minut według własnego uznania).
- podczas rundy gracze rozgrywają jedną grę

Zaleca się rozgrywanie szybkiego draftu jeśli w turnieju bierze udział 8, 12 lub 16 graczy. Do rozegrania szybkiego draftu wymagana jest parzysta liczba graczy.

## Parowanie zmodyfikowanym systemem szwajcarskim

Podczas pierwszej rundy pełnego draftu, każdy gracz powinien być sparowany z graczem siedzącym najdalej od jego miejsca. W kolejnych rundach obowiązują normalne zasady parowania.

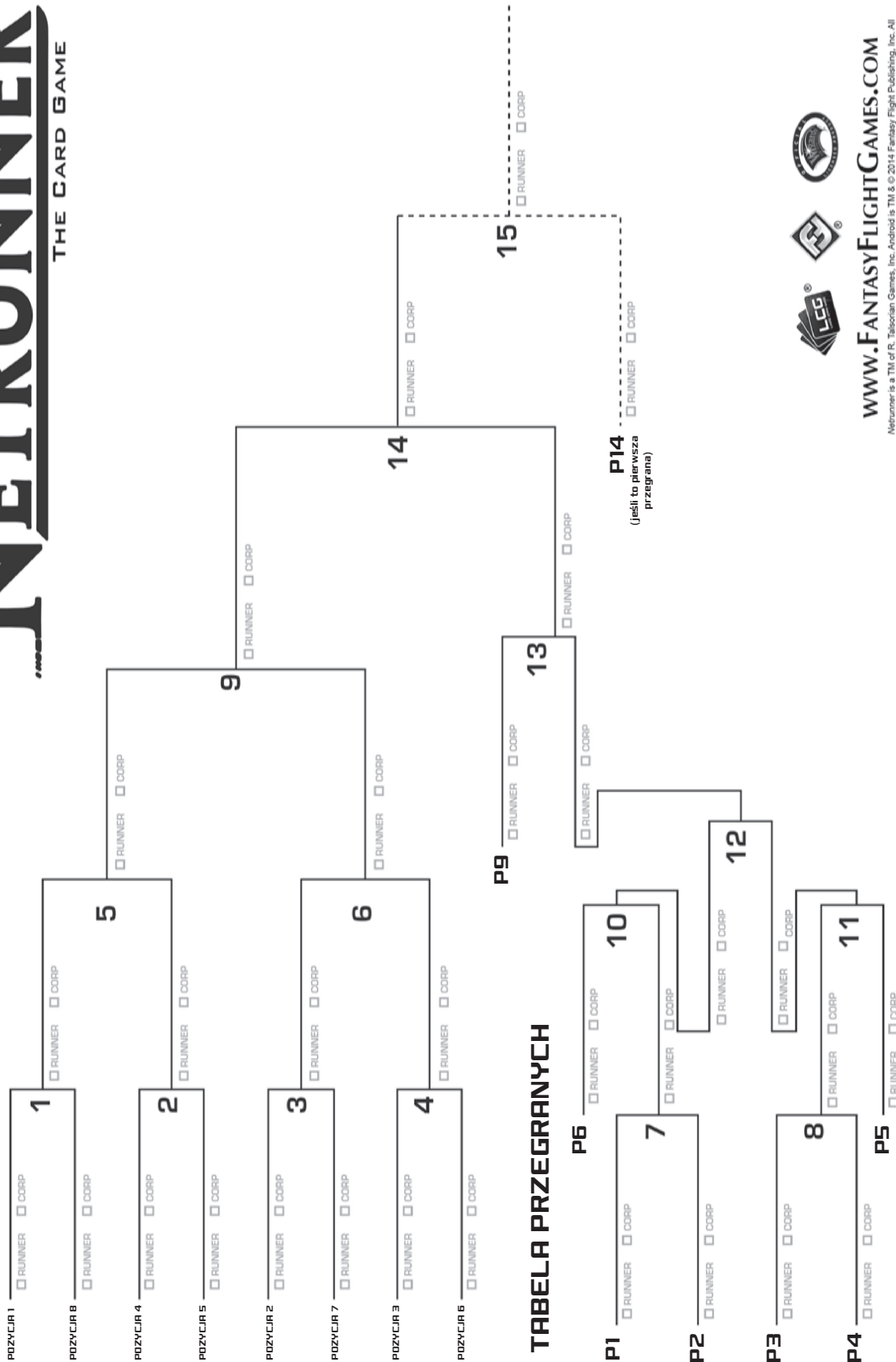
1	2	3	4
[ ]			
5	6	7	8

*Przykład: Gracz 1 zostaje sparowany z graczem 8, gracz 2 z graczem 7, gracz 3 z graczem 6, a gracz 4 z graczem 5.*

**PODWÓJNA ELIMINACJA DLA 8 GRACZY**  
**TABELA ZWYCIĘZCÓW**

# NETRUNNER™

THE CARD GAME



**TABELA PRZEGRANYCH**

**P14**  
(jeśli to pierwsza przegrana)



[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & © 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. © 2014 Wizards. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC. The FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.