

ANDROID™

NETRUNNER™

DAS KARTENSPIEL



Spielregel

Diesen Abschnitt zuerst lesen

In diesem Heft befinden sich die Grundregeln für *Android: Netrunner*. Vor dem ersten Spiel sollten die Spieler die Seiten 4–15 lesen, die alle wichtigen Regeln enthalten, die vor Spielbeginn bekannt sein sollten. Falls im Spielverlauf Fragen auftreten, findet man die Antworten darauf im Online-Referenzhandbuch auf www.asmodee.de/android. Nach dem ersten Spiel sollten die Spieler die „Weiterführende Spielkonzepte“ auf Seite 17 lesen.

Willkommen in der Zukunft

Die Menschheit hat sich über das Sonnensystem ausgebreitet. Mond und Mars sind kolonisiert. Ein Plan zum Terraforming des Roten Planeten wurde ausgearbeitet, aber seine Durchführung wird von einem blutigen Bürgerkrieg aufgehalten. Auf der Erde wurde in der Nähe des Äquators ein Orbitallift errichtet. Dieser Weltraumaufzug reicht von der stetig wachsenden Megalopole New Angeles bis in die geostationäre Umlaufbahn der Erde, wird von vielen nach dem englischen Märchen „der Beanstalk“ genannt und ist das Rückgrat des Handels im Sonnensystem.

Riesige Megakonzerne, von den meisten nur Kons genannt, beeinflussen jeden Aspekt des täglichen Lebens: Nahrung, Trid(eo), Musik, Berufsmöglichkeiten. Androiden – technologische oder organische künstliche Lebensformen – haben den Arbeitsmarkt überschwemmt und drohen die sozialen Strukturen auf den Kopf zu stellen, indem sie günstige menschliche Arbeitskräfte zu ersetzen drohen.

Jeder ist auf dieses Netzwerk angewiesen, dieses alles sehende und alles hörende Netz, das die Erde umspannt und bis hinaus ins Sonnensystem reicht. Dieses Netzwerk versorgt jeden mit mehr Informationen, als er je benötigen könnte – es ist das Rückgrat der modernen Zivilisation. Und es ist gleichzeitig ein Schlachtfeld für die Interessen der Konzerne und der Unterwelt, die darum kämpfen, die Kontrolle über den Fluss dieser Informationen zu haben.

Die Computer wurden mit neuen Entwicklungen im Bereich der Neurobiologie weiterentwickelt. Physische Steuerelemente wie Maus und Tastatur sind veraltete

Relikte, Gestensteuerung und virtuelle Displays sind der Standard. Elite-Nutzer „stöpseln sich ein“ und verbinden so den Computer direkt mit ihrem Gehirn.

Verbrecherische Nutzer – Computerspezialisten mit der Hard- und Software und dem Talent, das System herauszufordern – verwenden die Ausbreitung des Netzes zu ihrem Vorteil. Sie sind Runner. Dies ist ihre Geschichte.

Spielüberblick

Android: Netrunner ist ein asymmetrisches Kartenspiel für zwei Personen. Ein Spieler übernimmt die Rolle eines **RUNNERS**, eines außerhalb des Gesetzes agierenden Hackers mit der allerneuesten Ausrüstung und Software, um die Systeme der Megakonzerne anzugreifen. Der andere Spieler kontrolliert die Führung eines mächtigen **KONZERNS** oder **KONS**, der vor nichts zurückschreckt, um seine Ziele zu erreichen und die Angriffe des Runners abzuwehren.

Im Verlauf einer Partie *Android: Netrunner* nutzt der Runner seine Züge, um ein Arsenal aus Hard- und Software zu erstellen, das er verwenden kann, um Agenden aus den Systemen des Konzerns zu stehlen. Der Konzern muss sich gegen die Angriffe des Runners verteidigen, während er gleichzeitig versucht seine Agenden zu entwickeln, bevor der Runner sie stehlen kann. Der erste Spieler, der 7 Agendapunkte erreicht, gewinnt das Spiel!

Living Card Game

Android: Netrunner ist ein Kartenspiel für zwei Spieler. Diese benötigen zum Spielen nur das Material aus dem vorliegenden Grundspiel. *Android: Netrunner* gehört aber auch zu den Living Card Games (LCG®), die sich im Lauf der Zeit durch die regelmäßige Veröffentlichung von Erweiterungen verändern. Mit jeder dieser Erweiterungen erhalten die Spieler viele zusätzliche Karten, die das Spiel vielseitiger machen, neue Möglichkeiten bieten, das Spiel individuell zu gestalten, und den Spielhintergrund bereichern. Im Gegensatz zu den meisten Sammelkartenspielen haben alle LCG-Erweiterungen eine festgelegte Verteilung. Der Inhalt dieser Erweiterungen ist also nicht zufällig zusammengestellt.

Spielmaterial

Auf dieser Seite wird das Spielmaterial vorgestellt, damit die Spieler die einzelnen Elemente des Spiels identifizieren können. Im Referenzhandbuch ist der Aufbau jeder Karte im Einzelnen beschrieben.



114 Runner-Karten

- 33 Anarcho-Karten
- 33 Kriminelle-Karten
- 33 Gestalter-Karten
- 15 Neutrale Karten



133 Kon-Karten

- 28 Haas-Bioroid-Karten
- 28 Jinteki-Karten
- 28 NBN-Karten
- 28 Weyland-Karten
- 21 Neutrale Karten



41 Marker „1 Credit“ / „Entwicklungsmarker“



8 Marker „5 Credits“



10 Marker „Negative Publicity“ / „Markierungen“



6 Marker „Hirn-Schaden“



20 Allgemeine Marker



2 Referenzkarten



2 Klickzählerkarten



7 Klickzählermarker

Konzerne und Runner

Während einer Partie *Android: Netrunner* übernimmt ein Spieler die Rolle eines Konzerns oder Kons und der andere Spieler übernimmt die Rolle eines Runners. Sobald diese Spielregel sich auf den „Kon“ oder den „Runner“ bezieht, bezieht es sich auf den Spieler, der diese Rolle einnimmt.

Vorbereitung für das Einsteigerspiel

Dieser Abschnitt führt die Spieler durch die Vorbereitung für das erste Spiel.

1. **Identitätskarten nehmen:** Ein Spieler übernimmt die Rolle des Konzerns und nimmt sich die Weyland-Identitätskarte (Karte 108). Der andere Spieler stellt den Runner dar und nimmt sich die Identitätskarte Gabriel Santiago (Karte 19). Dann legt jeder Spieler seine Identitätskarte offen in seine Spielzone, sie ist seine **IDENTITÄT** für dieses Spiel.



KARTE 108



KARTE 19

2. **Einsteigerdecks nehmen:** Jeder Spieler nimmt sich die rechts für sein Deck aufgelisteten Karten. (**Achtung:** Diese Liste folgt nicht den normalen Regeln für den „Deckbau“ und dessen Einschränkungen auf Seite 30.)
3. **Markerbank erstellen:** Die Creditmarker, Entwicklungsmarker und allgemeinen Marker werden als Stapel bereitgelegt, sodass beide Spieler sie gut erreichen können.
4. **Karten ziehen:** Jeder Spieler zieht die obersten fünf Karten seines Decks und fügt sie seiner Hand hinzu.
5. **Credits erhalten:** Jeder Spieler erhält fünf Credits aus dem Markervorrat und legt sie in seine Spielzone.

Kon-Einsteigerdeck

- Weyland (108)..... Identität
- 2x Geschützturm (69)..... Ice
- 2x Bioroid-Angestellte (72)..... Operation
- 3x Sicherheitsfreigabe Grün (73)..... Operation
- 3x Promi-Geschenk (89)..... Operation
- 3x Pop-up-Fenster (99)..... Ice
- 2x Mautstelle (100)..... Ice
- 3x Projekt Atlas (110)..... Agenda
- 1x Die Cleaner (111)..... Agenda
- 2x Bienenstock (118)..... Ice
- 2x Eisbarriere (119)..... Ice
- 3x Beanstalk-Lizenzgebühren (121)..... Operation
- 2x Vorrangige Anforderung (125)..... Agenda
- 2x Privatarmee (126)..... Agenda
- 2x Melange Mining Corp. (127)..... Aktivposten
- 3x PAD-Kampagne (128)..... Aktivposten
- 3x Enigma (129)..... Ice
- 3x Rauschbarriere (131)..... Ice
- 3x Hedgefonds (132)..... Operation

Runner-Einsteigerdeck

- Gabriel Santiago (19)..... Identität
- 3x Imitator (13)..... Programm
- 1x Eisschnitzer (15)..... Ressource
- 3x Befreites Konto (16)..... Ressource
- 1x Xanadu (18)..... Ressource
- 3x Leichte Beute (20)..... Ereignis
- 2x Gefälschter Aktivierungsbefehl (22)..... Ereignis
- 2x Doppelgänger (25)..... Hardware
- 1x HQ-Interface (26)..... Hardware
- 3x Aurora (27)..... Programm
- 3x Pfau (30)..... Programm
- 1x Geheimtür (Beta) (32)..... Programm
- 2x Diesel (38)..... Ereignis
- 3x Eigenbau (40)..... Ereignis
- 1x Blick des Bastlers (43)..... Ereignis
- 2x Bastelstunde (44)..... Ereignis
- 1x Persönliche Note (47)..... Hardware
- 2x Infiltration (55)..... Ereignis
- 3x Sichere Hand (56)..... Ereignis
- 3x Codeknacken für Armitage (59)..... Ressource

Beispiel für ein laufendes Spiel

PUNKTEZONE



KLICKZÄHLER



HQ (HAND)



CREDIT-VORRAT



ARCHIV (ABLAGESTAPEL)



FBE (DECK)



IDENTITÄTSKARTE



AUSGELAGERTES SYSTEM



AUSGELAGERTES SYSTEM



ICE



ICE



ICE



MARKERBANK



Spielzone des Kons

Spielzone des Runners

AUSRÜSTUNG

PROGRAMM- REIHE



HARDWAREREIHE



RESSOURCENREIHE



IDENTITÄTS- KARTE



STAPEL (DECK)



ABLAGE (ABLAGESTAPEL)



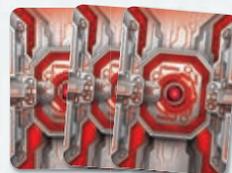
CREDIT-VORRAT



KLICKZÄHLER



PUNKTEZONE



GRIF (HAND)

Grundlegende Konzepte

Identität (ID)

Die Identitätskarte ist zu Spielbeginn im Spiel und steht für den speziellen Runner oder den Kon, den der Spieler kontrolliert. Die Identitätskarte eines Spielers gibt seine Fraktion an und verleiht ihm eine besondere Fähigkeit, die er im Verlauf des Spiels verwenden kann. (**Achtung:** Die Identitätskarte des Kons steht außerdem für sein HQ, in dem er Karten installieren kann.)



ID DES RUNNERS



ID DES KONS

Agenda

Eine Agenda ist eine Kartenart des Konzerns, die für wertvolle Daten steht. Im Verlauf eines Spiels muss der Runner diese Agenden finden und stehlen, während der Kon sie entwickeln und die Punkte für sie erzielen muss.

Jede Agenda hat einen Agendapunktwert. Der erste Spieler, der 7 Agendapunkte erzielt oder stiehlt, gewinnt das Spiel.



AGENDA-PUNKTE

AGENDAKARTE

Klicks und Credits

Im Verlauf eines Spiels müssen Kon und Runner mit ihren Ressourcen haushalten, die durch **Klicks** und **Credits** dargestellt werden.

Ein Klick (Ⓢ) ist die Grundeinheit für Aktivitäten in *Android: Netrunner*. Sowohl der Kon als auch der Runner haben eine begrenzte Anzahl Klicks, die sie in jedem Zug ausgeben können. Klicks werden verwendet, um Aktionen durchzuführen und Fähigkeiten abzuhandeln.

Ein Credit (Ⓞ) ist die grundlegende Währungseinheit, welche die Spieler verwenden, um Karten zu spielen und für verschiedene Fähigkeiten zu zahlen. Credits werden durch Marker im Wert von 1 oder 5 Credits dargestellt.



Creditmarker

KOSTEN



Die meisten Runner-Karten und einige Kon-Karten haben Creditkosten, die der Spieler zahlen muss, um die Karte zu spielen. Die Creditkosten einer Karte befinden sich in der oberen linken Ecke der Karte, umgeben von einem Creditsymbol (Ⓞ).

Sobald ein Spieler Credits ausgibt, werden sie zurück in die Markerbank gelegt.

Bezahlte Fähigkeiten

Einige Fähigkeiten haben Kosten, die der Spieler zahlen muss, bevor der Effekt dieser Fähigkeit abgehandelt werden kann. Diese Fähigkeiten nennt man **BEZAHLTE FÄHIGKEITEN**. Die Kosten einer Fähigkeit stehen immer **fettgedruckt** vor dem Effekt in dem Format „Kosten: Effekt“.

Die häufigsten Kosten sind das Ausgeben von Klicks (Ⓢ), Credits (Ⓞ) und das Zerstören der Karte (Ⓢ). Einige Fähigkeiten erfordern eine Kombination dieser Kosten.

Falls der Spieler die Kosten einer Fähigkeit nicht vollständig zahlen kann, darf er diese nicht auslösen.

Klicks zählen

Konzern und Runner zählen ihre Klicks, die sie in ihren Zügen ausgeben, mithilfe einer Klickzählerkarte. Die Klickzählerkarte des Konzerns umfasst drei nummerierte Felder, die des Runners vier nummerierte Felder. Wenn der Konzern oder der Runner während des Zuges Klicks ausgibt, drehen sie einen ihrer Klickmarker auf die verdeckte Seite (die Seite mit dem goldenen Symbol).



Der Runner hat in diesem Zug bisher 3 Klicks ausgegeben. Er hat noch 1 Klick zur Verfügung.

Systeme

Der Runner muss vom Kon Agenden stehlen, um das Spiel zu gewinnen. Diese Karten können von der Hand des Kon-Spielers (HQ), aus dessen Deck (F&E) oder dem Ablagestapel (Archiv) gestohlen werden.

Jeder dieser Bereiche gilt als **ZENTRALES SYSTEM**. Der Kon-Spieler darf zudem Agendakarten auf den Tisch in **AUSGELAGERTE SYSTEME** spielen (dies wird auf Seite 10 genauer beschrieben).

Spielablauf

Der Konzern und der Runner sind bei *Android: Netrunner* abwechselnd am Zug. Der Konzern hat in jedem Spiel den ersten Zug.

Der Kon und der Runner handeln ihre Züge mit leicht unterschiedlichen Regeln ab. Aber sowohl der Runner als auch der Kon **müssen** in jedem Zug alle ihre Klicks ausgeben.

Die Aktionen, die der Kon und der Runner durch das Zahlen von Klicks durchführen können, werden auf Seite 8 für den Kon und auf Seite 12 für den Runner beschrieben. Nachdem ein Spieler alle seine Klicks ausgegeben hat, endet sein Zug. Dann beginnt der andere Spieler seinen Zug. Die Spieler wechseln sich ab, bis das Spiel endet.

Das Spiel gewinnen

Die meisten Spiele werden gewonnen, indem ein Spieler ausreichend Agendapunkte sammelt. Der Runner gewinnt, falls er dem Kon 7 Agendapunkte **STEHLEN** kann, und der Kon gewinnt, falls er 7 Agendapunkte **ERZIELEN** kann.

Jeder Spieler kann das Spiel außerdem gewinnen, falls sein Gegner unvorsichtig ist. Falls der Kon eine Karte ziehen muss und sich keine Karte mehr in F&E befindet, gewinnt der Runner das Spiel sofort. Außerdem gewinnt der Kon das Spiel, falls der Runner zu viel Schaden erleidet. Dies wird auf Seite 17 beschrieben.

Die drei zentralen Systeme des Kons



HQ



F&E



ARCHIV

Der Zug des Kons

Während seines Zuges handelt der Kon die folgenden drei Phasen in der angegebenen Reihenfolge ab: Nachziehphase, Aktionsphase und Ablegephase.

Kon-Begriffe

Das Deck des Kons wird **F&E** (Forschung und Entwicklung) genannt, seine Handkarten **HQ** (Hauptquartier) und sein Ablagestapel **ARCHIV**. Viele Karten in *Android: Netrunner* verwenden diese Begriffe, wenn sie sich auf das Deck, die Handkarten oder den Ablagestapel des Kons beziehen.

Nachziehphase

Während der Nachziehphase zieht der Kon eine Karte von F&E (seinem Deck) und fügt sie dem HQ (seiner Hand) hinzu.

Nach dem Ziehen der Karte setzt der Kon das Spiel mit der Aktionsphase dieses Zuges fort.

Aktionsphase

Während der Aktionsphase stehen **dem Kon 3 Klicks (Ⓢ) zur Verfügung, die er ausgeben muss**, um Aktionen durchzuführen und Fähigkeiten auf Karten abzuhandeln. Der Kon kann in einem Zug dieselbe Aktion mehrfach durchführen oder dieselbe Fähigkeit mehrfach abhandeln, vorausgesetzt er hat genug Klicks, die er dafür ausgeben kann. Die Aktionen, die der Kon in der Aktionsphase durchführen kann, werden auf Seite 9 genauer beschrieben.

Sobald der Kon keine Klicks mehr übrig hat, die er ausgeben könnte, setzt er das Spiel mit der Ablegephase dieses Zuges fort.

Ablegephase

Während der Ablegephase muss der Kon Karten vom HQ wählen und ablegen, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat. Der Kon hat ein Handkartenlimit von 5, falls es nicht durch andere Effekte modifiziert wird.

Sobald der Kon eine Karte vom HQ ablegt, wird diese **verdeckt** auf das Archiv gelegt und zur Seite gedreht. Falls sich die Karte aber offen im Spiel befunden hat, als sie abgelegt wurde, wird sie offen ins Archiv gelegt. Die verdeckten Karten werden zur Seite gedreht, damit die Spieler sehen können, wie viele verdeckte Karten sich



Übersicht über die Kon-Aktionen

- Ⓢ: Ziehe 1 Karte.
- Ⓢ: Du erhältst 1 Credit.
- Ⓢ: Spiele 1 Operation.
- Ⓢ: Installiere 1 Karte.
- Ⓢ, 1 Ⓢ: Entwickle 1 Karte.
- Ⓢ, 2 Ⓢ: Zerstöre 1 Ressource, falls der Runner markiert ist.
- Ⓢ Ⓢ Ⓢ: Lösche alle Viruszähler.

im Archiv befinden – diese Information kann für den Runner später nützlich sein.

Nachdem der Kon Karten bis auf sein Handkartenlimit abgelegt hat, falls es denn nötig war, beginnt der Runner seinen Zug.

Die Aktionen des Kons

Während der Aktionsphase gibt der Kon Klicks aus, um die in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen durchzuführen.

Eine Karte ziehen

Der Konzern kann 1 Klick ausgeben, um 1 Karte von F&E zu ziehen. Dafür nimmt er die oberste Karte von F&E und fügt sie dem HQ hinzu.

Einen Credit erhalten

Der Kon kann 1 Klick ausgeben, um 1 Credit (1 ) zu erhalten. Dafür nimmt er 1 Credit aus der Markerbank und legt ihn in seinen Credit-Vorrat.



Eine Operation spielen

Der Konzern kann 1 Klick ausgeben, um 1 Operationskarte vom HQ zu spielen. Operationen stehen für verschiedene Transaktionen, Interaktionen und Konzernaktivitäten, durch die der Kon unterschiedliche einmalige Effekte erhält.

Um eine Operation zu spielen, muss der Kon die Creditkosten der Karte zusätzlich zum Ausgeben des Klicks zahlen. Dann liest er den Effekt auf der Karte vor und handelt ihn wie beschrieben ab. Nach dem Abhandeln des Effekts einer Operation legt der Kon die Operation **offen** ins Archiv.



OPERATION

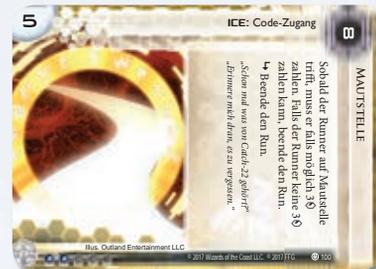
Kartenarten des Kons



AGENDA

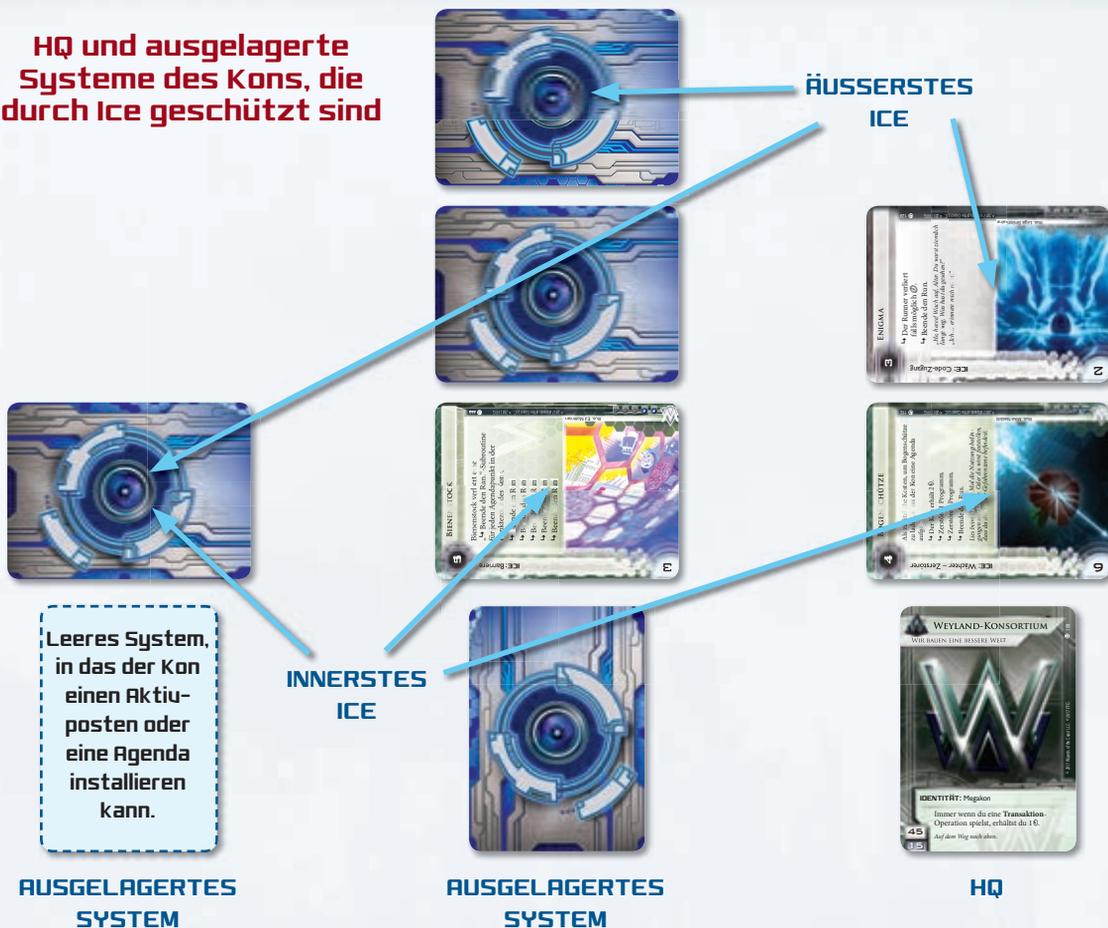


AKTIUPOSTEN



ICE

HQ und ausgelagerte Systeme des Kons, die durch Ice geschützt sind



Leeres System, in das der Kon einen Aktivposten oder eine Agenda installieren kann.

Eine Karte installieren

Der Kon kann 1 Klick ausgeben, um eine Agenda, einen Aktivposten oder ein Ice zu **INSTALLIEREN**. Anders als Operationen, die sofort abgehandelt und ins Archiv gelegt werden, bleiben installierte Karten im Spiel und bieten dem Kon normalerweise verschiedenartige dauerhafte Effekte.

Um eine Karte zu installieren, legt der Kon sie **verdeckt** auf den Tisch. Wohin sie genau gelegt wird, hängt von der Kartenart ab:

Aktivposten und Agenden installieren (in ausgelagerte Systeme)

Ein **AUSGELAGERTES SYSTEM** ist ein Bereich im Spiel, in das der Kon Aktivposten, Agenden und/oder Ice installieren kann.

Sobald der Kon eine Agenda oder einen Aktivposten installiert, legt er die Karte verdeckt in seine Spielzone und erschafft damit ein neues ausgelagertes System (oder legt sie in ein bereits existierendes ausgelagertes System). Jedes ausgelagerte System kann entweder eine Agenda

oder einen Aktivposten enthalten. Die Anzahl der ausgelagerten Systeme des Kons ist unbegrenzt.

Der Kon muss bereits in einem System installierte Aktivposten oder Agenden **ZERSTÖREN**, um einen neuen Aktivposten oder eine neue Agenda in diesem System zu installieren. Um eine Karte zu zerstören, legt der Kon diese so ins Archiv – entweder offen oder verdeckt – wie sie zuvor in der Spielzone existiert hat.

Ice installieren

Ice schützt die Systeme des Kons gegen ein Eindringen des Runners.

Sobald der Kon Ice installiert, muss er dieses über ein zentrales oder ausgelagertes System seiner Wahl legen. Das Ice schützt nun das gewählte System und wird horizontal gedreht, um es von anderen Karten zu unterscheiden. Ein System kann von mehreren Ice-Karten geschützt werden. Sobald ein Ice über einem System installiert wird, in dem sich bereits ein Ice befindet, muss der Kon 1 Credit pro Ice zahlen, welches das System bereits zuvor geschützt hat. Dann muss er

das Ice, das er gerade installiert, auf die äußerste Position über diesem System legen.

Der Kon kann Ice über einem System installieren, in dem sich noch keine Karten befinden. So wird ein neues ausgelagertes System erschaffen, in dem der Kon mit einer späteren Aktion einen Aktivposten oder eine Agenda installieren kann.

Der Kon darf installiertes Ice über einem System zerstören, in dem er ein neues Ice installiert. Falls der Kon ein Ice zerstört, wird es genau so ins Archiv gelegt – offen oder verdeckt – wie es zuvor in der Spielzone existiert hat.

Die Identitätskarte des Kons stellt in der Spielzone sein HQ dar. Wenn der Kon also ein Ice installieren möchte, welches das HQ schützt, legt er dieses Ice über seine Identitätskarte.

Eine Karte entwickeln

Der Kon kann 1 Klick **und** 1 Credit zahlen, um eine installierte Karte zu **ENTWICKELN**. Agenden können immer entwickelt werden. Jede andere Karte kann nur entwickelt werden, falls dies auf der Karte ausdrücklich angegeben ist. Um eine Karte zu entwickeln, legt der Kon einen Entwicklungsmarker auf die Karte, die er entwickeln möchte.



Einen Entwicklungs-
marker legen



Falls sich zu einem beliebigen Zeitpunkt Entwicklungsmarker in Höhe ihrer benötigten Entwicklungen auf einer Agenda befinden, darf der Kon in seinem Zug die Punkte für diese Agenda erzielen, indem er sie aufdeckt und offen in seine Punktezone legt.

Eine Ressource zerstören

Diese Aktion wird im Einsteigerspiel nicht verwendet. Sie wird im Abschnitt „Weiterführende Regeln“ auf Seite 20 beschrieben.

Alle Viruszähler löschen

Diese Aktion wird im Einsteigerspiel nicht verwendet. Sie wird im Abschnitt „Weiterführende Regeln“ auf Seite 20 beschrieben.

Karten laden

Es gibt zwei Spielzustände für installierte Karten des Kons: **GELADEN** (die Karte ist offen und aktiv) und **UNGELADEN** (die Karte ist verdeckt und inaktiv). Jede Aktivposten-, Ice- und Upgrade-Karte (siehe „Upgrades“ auf Seite 17) hat Ladekosten. Um eine Karte zu **LADEN**, muss der Kon ihre Ladekosten zahlen und diese Karte auf ihre offene Seite drehen. Agenden haben keine Ladekosten und können nicht geladen werden.



LADEKOSTEN



BENÖTIGTE
ENTWICKLUNGEN

Nachdem eine Karte geladen worden ist, bleibt sie für den Rest des Spiels geladen, falls nicht ein anderer Effekt etwas anderes besagt.

Der Kon kann Aktivposten- und Upgrade-Karten zu jedem Zeitpunkt laden, ohne dafür einen Klick auszugeben. Der Kon kann Ice nur während eines Runs laden. Dies wird später beschrieben (siehe „Runs durchführen“ auf Seite 13).

Der Zug des Runners

Während seines Zuges handelt der Runner die folgenden zwei Phasen in der angegebenen Reihenfolge ab: Aktionsphase und Ablegephase. Anders als der Kon führt der Runner keine Nachziehphase durch.

Aktionsphase

Während der Aktionsphase stehen dem Runner **4 Klicks (Ⓢ)** zur Verfügung, die er ausgeben kann, um Aktionen durchzuführen und Fähigkeiten auf Karten abzuhandeln. Die Aktionen, die der Runner in der Aktionsphase durchführen kann, werden rechts auf dieser Seite im Einzelnen beschrieben.

Sobald der Runner keine Klicks mehr übrig hat, die er ausgeben könnte, setzt er das Spiel mit der Ablegephase dieses Zuges fort.

Runner-Begriffe

Das Deck des Runners wird **STAPEL** genannt, seine Handkarten **GRIFF** und sein Ablagestapel **ABLAGE**. Viele Karten in *Android: Netrunner* verwenden diese Begriffe, wenn sie sich auf das Deck, die Handkarten oder den Ablagestapel des Runners beziehen.

Ablegephase

Während der Ablegephase muss der Runner Karten von seinem Griff wählen und ablegen, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat. Der Runner hat ein Handkartenlimit von 5, falls es nicht durch andere Effekte modifiziert wird.

Nachdem der Runner Karten bis auf sein Handkartenlimit abgelegt hat, falls es denn nötig war, beginnt der Kon seinen Zug.



Die Aktionen des Runners

Während der Aktionsphase kann der Runner Klicks ausgeben, um die in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen durchzuführen. Der Runner kann in einem Zug dieselbe Aktion mehrfach durchführen oder dieselbe Fähigkeit mehrfach abhandeln, vorausgesetzt er hat genug Klicks, die er für jede der Aktionen ausgeben kann.

Eine Karte ziehen

Der Runner kann 1 Klick ausgeben, um 1 Karte vom Stapel zu ziehen. Dafür nimmt er die oberste Karte vom Stapel und fügt sie dem Griff hinzu.

Einen Credit erhalten

Der Runner kann 1 Klick ausgeben, um 1 Credit zu erhalten. Dafür nimmt er 1 Credit aus der Markerbank und legt ihn in seinen Credit-Vorrat.

Ein Ereignis spielen

Der Runner kann 1 Klick ausgeben, um 1 Ereigniskarte von seinem Griff zu spielen. Ereignisse stehen für die verschiedenen Jobs, Transaktionen und Handlungsweisen, durch die der Runner unterschiedliche einmalige Effekte erhält.

Um eine Ereigniskarte zu spielen, muss der Runner die Creditkosten der Karte zusätzlich zum Klick zahlen. Dann liest er den Effekt auf der Karte vor und handelt ihn wie beschrieben ab. Nach dem Abhandeln des Effekts eines Ereignisses legt der Runner das Ereignis auf die Ablage.



EREIGNIS

Übersicht über die Runner-Aktionen

- Ⓢ: Ziehe 1 Karte.
- Ⓢ: Du erhältst 1 Credit.
- Ⓢ: Spiele 1 Ereignis.
- Ⓢ: Installiere 1 Karte.
- Ⓢ, 2Ⓢ: Entferne 1 Markierung.
- Ⓢ: Führe 1 Run durch.

Eine Karte installieren

Der Runner kann 1 Klick ausgeben, um ein Programm, eine Ressource oder eine Hardware zu installieren. Jede dieser Karten hat Creditkosten, die der Runner zusätzlich zum Ausgeben des Klicks zahlen muss. Anders als Ereignisse, die sofort abgehandelt und auf die Ablage gelegt werden, bleiben installierte Karten im Spiel und bieten dem Runner normalerweise verschiedene dauerhafte Effekte. Um eine Karte zu installieren, legt der Runner diese **offen** in seine Spielzone.

Kartenarten des Runners



PROGRAMM



HARDWARE



RESSOURCE

Eine Markierung entfernen

Diese Aktion wird im Einstiegs spiel nicht verwendet. Sie wird im Abschnitt „Weiterführende Regeln“ auf Seite 20 beschrieben.

Einen Run durchführen

Um einen Run durchzuführen, gibt der Runner einen Klick aus und wählt ein System für den Run. Runs sind das Herzstück von *Android: Netrunner*. Die Durchführung von Runs ermöglicht es dem Runner, Agenten zu stehlen, die er zum Gewinnen des Spiels benötigt. Runs werden im Folgenden genauer beschrieben.

Runs durchführen

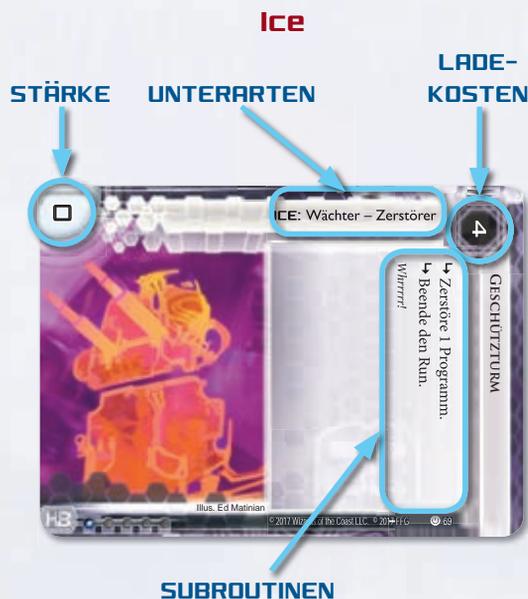
Sobald der Runner einen Run auf ein System durchführt, muss er an allem Ice, das dieses System schützt, vorbeikommen, beginnend mit dem äußersten Ice. Falls ein Ice geladen ist, muss der Runner auf dieses Ice **TREFFEN** (siehe Seite 14), bevor er daran vorbeikommt. Der Kon erhält die Möglichkeit, jedes Ice zu laden, sobald sich der Runner ihm **ANNÄHERT**. Sobald ein Ice geladen ist, bleibt es auch für zukünftige Runs geladen.

Nachdem der Runner an einem Ice vorbeigekommen ist, nähert sich der Runner dem nächsten Ice an und wiederholt diesen Prozess so lange, bis er an allem Ice vorbeigekommen ist. Sobald er an allem Ice vorbeigekommen ist, das ein System schützt, wählt der Runner, ob er sich **AUSSTÖPSELT** (siehe Seite 15) oder auf das System zugreift (siehe Seite 14). Wenn er auf das System zugreift, ist der Run **ERFOLGREICH**.



Auf Ice treffen

Jedes Ice enthält eine oder mehrere **SUBROUTINEN**. Eine Subroutine (↪) ist ein Effekt, der, falls er ausgelöst wird, entweder negative Folgen für den Runner oder positive Folgen für den Kon hat.



Sobald der Runner auf ein Ice trifft, hat er die Gelegenheit, beliebige Subroutinen auf dieser Karte **AUSZUSCHALTEN**. Dann werden alle Subroutinen, die er nicht ausgeschaltet hat, von oben nach unten ausgelöst. Die Regeln für das Ausschalten von Subroutinen werden weiter unten beschrieben.

Um eine Subroutine auszulösen, liest der Kon deren Effekte vor und handelt sie ab. Einige Subroutinen enthalten den Satz „Beende den Run“. Sobald eine solche Subroutine ausgelöst wird, endet der Run sofort. Nachdem alle nicht ausgeschalteten Subroutinen ausgelöst worden sind und falls der Run nicht beendet wurde, kommt der Runner an dem Ice vorbei und der Run wird fortgesetzt.

Subroutinen ausschalten

Der Runner kann Programmkarten mit der Unterart Ice-Brecher verwenden, um Subroutinen (↪) auf Ice auszuschalten, auf das er trifft.

Um eine Subroutine ausschalten zu können, muss der Ice-Brecher in der Lage sein, mit dem Ice, das die Subroutine enthält, zu **INTERAGIEREN**. Ice und Ice-Brecher haben jeweils einen Stärkewert. Falls der Stärkewert des Ice-Brechers mindestens so hoch ist wie der Stärkewert des Ice, kann dieser Ice-Brecher mit dem Ice interagieren. Die meisten Ice-Brecher haben eine

Fähigkeit, die dem Runner erlaubt die Stärke des Ice-Brechers durch das Ausgeben von Credits zu erhöhen. Der Runner kann diese Fähigkeiten so oft nutzen, wie er sie zahlen kann.

Falls ein Ice-Brecher in der Lage ist, mit einem Ice zu interagieren, kann der Runner den Ice-Brecher verwenden, um die Subroutinen gemäß der Angaben auf dem Ice-Brecher auszuschalten. Es gibt drei grundlegende Unterarten von Ice: **BARRIERE**, **WÄCHTER** und **CODE-ZUGANG**. Viele Ice-Brecher können nur mit bestimmten Unterarten von Ice interagieren. Zum Beispiel kann ein Ice-Brecher, der die Fähigkeit „00: Schalte eine Subroutine eines **WÄCHTERS** aus“ nur verwendet werden, um eine Subroutine auf Ice mit der Unterart **Wächter** auszuschalten.

Der Runner kann eine beliebige Anzahl Subroutinen auf einem Ice wählen und ausschalten und beliebig viele Ice-Brecher dafür verwenden, obwohl er in den meisten Fällen nur einen Ice-Brecher verwenden wird.

Ice-Brecher-Programme



Nachdem die Begegnung mit einem Ice beendet ist, wird die Stärke jedes Ice-Brechers auf den auf der Karte aufgedruckten Wert zurückgesetzt. Der Runner kann die Stärke des Ice-Brechers während desselben Runs erneut erhöhen, falls er dies für nötig hält.

Erfolgreiche Runs

Nachdem ein Runner an allem Ice vorbeigekommen ist, das ein System schützt, darf er wählen den Run fortzusetzen und auf Karten im System **ZUZUGREIFEN**. Damit ist der Run erfolgreich.

Zugreifen

Auf welche Karte oder Karten man bei einem erfolgreichen Run zugreift, hängt davon ab, welches System angegriffen wurde.

F&E: Der Runner greift auf die oberste Karte von F&E zu. Sobald er auf mehrere Karten von F&E zugreift, werden die Karte in der ursprünglichen Reihenfolge zurückgelegt, nachdem er darauf zugegriffen hat.

HQ: Der Runner greift auf 1 zufällige Karte vom HQ zu. Sobald er auf mehrere Karten vom HQ zugreift, wird keine davon zurück ins HQ geschickt, bis der Runner auf alle Karten zugegriffen hat.

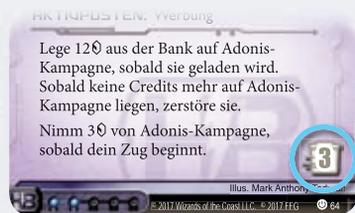
Archiv: Der Runner dreht alle Karten im Archiv auf ihre offene Seite um. Dann greift der Runner in selbst gewählter Reihenfolge auf alle Karten im Archiv zu.

Ausgelagertes System: Der Runner greift auf alle Aktivposten, Agenden und/oder Upgrades in dem ausgelagerten System zu.

Stehlen und Zerstören

Falls der Runner auf eine Agenda zugreift, stiehlt er diese sofort. Sobald der Runner eine Agenda stiehlt, legt er sie offen in seine Punktezone. Der Runner gewinnt das Spiel, falls er 7 oder mehr Agendapunkte in der Punktezone hat.

Falls der Runner auf eine Karte einer anderen Art zugreift, sieht er sich diese Karte an. Falls auf dieser Karte Zerstörungskosten in der rechten unteren Ecke aufgedruckt sind, hat der Runner nun die Gelegenheit, Credits in Höhe der Zerstörungskosten auszugeben, um diese Karte zu zerstören und sie **offen** ins Archiv zu legen.



ZERSTÖRUNGS-KOSTEN

Falls der Runner wählt die Zerstörungskosten nicht zu zahlen oder falls die Karte keine Zerstörungskosten hat, wird sie wieder dorthin zurückgelegt, wo sie vor dem Zugriff gelegen hat.

Ausstöpseln

Der Runner hat mehrere Gelegenheiten, sich **AUSZUSTÖPSELN** und so den Run zu beenden. Möglicherweise entscheidet er sich dafür, um zu verhindern, dass er mehr Schaden nimmt, oder weil er fürchtet, dass ihm der Kon eine Falle gestellt hat. Der Runner kann sich während eines Runs zu folgenden Zeitpunkten ausstöpseln:

- Nach jeder Begegnung mit einem Ice, bevor er auf das nächste Ice trifft (bevor der Kon wählt, ob er dieses Ice lädt).
- Bevor er auf Karten in einem System zugreift.

Falls sich der Runner zu einem beliebigen Zeitpunkt ausstöpselt, selbst wenn er an allem Ice vorbeigekommen ist, gilt der Run als nicht erfolgreich.



Das Einsteigerspiel kann losgehen!

Nun kennen die Spieler alle nötigen Regeln für ihre erste Partie *Android: Netrunner*. Falls im Verlauf des Spiels Fragen auftreten, können die Spieler genauere Informationen über die Spielmechanismen im Glossarteil des Online-Referenzhandbuchs finden. Nach dem ersten Spiel sollten die Spieler „Weiterführende Spielkonzepte“ auf Seite 17 dieser Spielregel lesen und die dort beschriebenen Regeln in zukünftigen Spielen befolgen.

Beispiel für einen Run

Mit seinem letzten Klick startet der Runner Bart einen Run gegen ein ausgelagertes System von Olivia. Bart hat Gordische Klinge, Krypsis und Opferkonstrukt installiert. Er hat 7☉ und 3 Karten in seinem Griff. Im ausgelagerten System befindet sich eine ungeladene Karte und es wird von 3 Ice geschützt, von denen 1 bereits geladen ist. Auf der Karte im System liegt ein Entwicklungsmarker. Olivia hat 10☉.

Da das erste Ice, welches das System schützt, bereits geladen ist, trifft Bart auf jeden Fall auf dieses Ice. Gordische Klinge hat bereits eine Stärke von 2 und Bart gibt 1☉ aus, um die zweite Subroutine von Enigma auszuschalten, die besagt „Beende den Run“ und erklärt, dass er damit das Ausschalten der Subroutinen beendet hat (1). Die erste Subroutine, „Der Runner verliert falls möglich ☉“ wird abgehandelt, aber Bart hat keine weiteren Klicks, die er verlieren kann.

Da er an dem Ice vorbeigekommen ist, nähert sich Bart jetzt dem nächsten Ice, welches das System schützt, und kann entweder den Run fortsetzen oder sich ausstößeln. Er hat immer noch 6☉ in seinem Credit-Vorrat und entscheidet sich den Run fortzusetzen. Olivia hat nun die Möglichkeit, Karten zu laden, entscheidet sich aber dagegen. Bart kommt also am nächsten Ice vorbei, ohne auf es zu treffen, und nähert sich jetzt dem innersten Ice, welches das System schützt.

Bart entscheidet sich erneut den Run fortzusetzen, da er zuversichtlich ist mit seinen Credits und seinen Programmen im Spiel erfolgreich zu sein. Olivia hat mit ihren 10☉ nun erneut die Möglichkeit, Karten zu laden, indem sie 8☉ ausgibt. Danach hat sie nur noch 2☉ übrig (2).

Bart trifft auf Dornenbarriere und gibt 5☉ aus, um die Stärke von Krypsis auf 5 zu erhöhen (3). Mit nur 1☉ kann er nicht beide Subroutinen auf Dornenbarriere ausschalten. Er schaltet die „Beende den Run“-Subroutine durch das Ausgeben von 1☉ (4) aus und muss dann entweder 1 auf Krypsis gehosteten Viruszähler entfernen oder Krypsis zerstören. Da sich keine weiteren Viruszähler auf Krypsis befinden, entscheidet sich Bart dafür, sein Opferkonstrukt zu verwenden und dessen Verhinderungseffekt auszulösen, sodass er diese Karte statt Krypsis zerstört (5).

Dann wird die erste Subroutine von Dornenbarriere ausgelöst und abgehandelt, die 2 Netz-Schaden verursacht (Schaden wird im Einsteigerspiel nicht verwendet und wird unter „Schaden“ auf Seite 17 erklärt). Bart muss 2 zufällige Karten aus seinem Griff zerstören. Nachdem er das getan hat, bleibt ihm nur noch eine einzige Karte.

Nachdem Bart nun an jedem Ice auf diesem System vorbeigekommen ist, bleibt ihm eine letzte Chance, sich auszustößeln. Er entscheidet sich erneut den Run fortzusetzen. Olivia kann nun auch ein letztes Mal Karten laden. Da die ungeladene Karte in diesem System eine Agenda ist, lädt sie diese Karte nicht.

Damit gilt der Run als erfolgreich. Bart greift auf die ungeladene Karte zu. Er dreht die Agenda um, stiehlt sie und fügt sie seiner Punktezone hinzu (6). Dann nimmt er 1 Netz-Schaden durch die Fähigkeit der Jinteki-Identitätskarte. Danach endet der Run.



Weiterführende Spielkonzepte

In diesem Abschnitt werden einige weiterführende Konzepte des Spiels beschrieben.

Upgrades

Ein Upgrade ist eine Karte, die für eine Verbesserung eines Systems steht. Der Kon kann 1 Klick ausgeben, um durch die Aktion „Installiere 1 Karte“ ein Upgrade zu installieren. Der Kon kann ein Upgrade entweder in einem zentralen oder in einem ausgelagerten System installieren. In einem System können beliebig viele Upgrades installiert sein.

Sobald der Kon ein Upgrade in einem zentralen System installiert, legt er das Upgrade ins **ROOT** des Systems. Ein Root ist ein spezieller Ort unter einem zentralen System, das Upgrades von F&E, dem Archiv oder dem HQ (Identitätskarte) jenes zentralen Systems erkennbar abgrenzen soll.

Upgrade in einem zentralen System



Sobald der Kon ein Upgrade in einem ausgelagerten System installiert, legt er das Upgrade an denselben Ort, an den er eine Agenda oder einen Aktivposten legen würde – ein ausgelagertes System hat kein Root. Upgrades können gemeinsam mit einer Agenda oder einem Aktivposten in einem ausgelagerten System liegen.

Falls mehrere Karten im selben ausgelagerten System liegen, kann der Kon sie anordnen, wie er möchte. Es muss aber deutlich zu erkennen sein, dass es sich nicht um unterschiedliche ausgelagerte Systeme handelt.

Aus der Perspektive des Runners ist ein installiertes Upgrade nicht von einer Agenda oder einem Aktivposten zu unterscheiden, bis diese geladen werden. Aber falls mehr als eine Karte in einem ausgelagerten System installiert ist, weiß der Runner, dass mindestens eine davon ein Upgrade sein muss.

Upgrade in einem ausgelagerten System



Schaden

Spieleffekte können dazu führen, dass der Runner Schaden erleidet. Sobald ein Runner eine beliebige Menge Schaden erleidet, zerstört er genauso viele zufällige Karten aus seinem Griff. Falls der Runner keine Karten zerstören kann, weil er keine Karten mehr in seinem Griff hat, ist er **HIRNTOT** und der Kon gewinnt das Spiel.

Es gibt drei Schadensarten: **NETZ-**, **KÖRPER-** und **HIRN-SCHADEN**. Der Runner handelt diese drei Schadensarten auf die gleiche Weise ab. Diese Schadensarten unterscheiden sich nur durch die Karten, die sie verursachen oder verhindern.

Außerdem hat Hirn-Schaden eine dauerhafte Senkung des Handkartenlimits des Runners um die Menge des genommenen Hirn-Schadens zur Folge. Um dies nachzuhalten legt der Runner einen Marker „Hirn-Schaden“ pro Punkt Hirn-Schaden, den er genommen hat, in seine Spielzone. Das Handkartenlimit des Runners wird um die Anzahl seiner Marker „Hirn-Schaden“ gesenkt.



Speichereinheiten (SE)

Jede Programmkarte des Runners hat **SPEICHERKOSTEN** (1, 2, usw.), die sich neben den Creditkosten in der oberen linken Ecke der Karte befinden.



SPEICHERKOSTEN

Die Speicherkosten aller installierten Karten in der Spielzone des Runners kann nicht größer sein als die Anzahl der **SPEICHEREINHEITEN (SE)** des Runners. **Der Runner hat zu Spielbeginn 4 Speichereinheiten.** Einige Spieleffekte können diesen Wert erhöhen oder senken.



DIESE KARTE ERHÖHT DIE SE DES RUNNERS UM 1.

Falls die Summe der Speicherkosten der installierten Programme des Runners seine SE übersteigt, muss er Programme zerstören, bis dies nicht länger der Fall ist.

Entladen

Einige Runnerfähigkeiten zwingen den Kon dazu, eine Karte zu **ENTLADEN**. Um eine Karte zu entladen, dreht der Kon sie in den ungeladenen Zustand um.

Hosten

Einige Karten können nur auf anderen Karten installiert werden und einige Karten erlauben es, dass andere Karten auf ihnen installiert werden können. Eine Karte, auf der eine oder mehrere Karten installiert sind, ist eine **HOSTENDE** Karte. Eine Karte, die auf einer anderen Karte installiert ist, ist eine **GEHOSTETE** Karte. Diese Begriffe werden auch für Karten verwendet, auf der sich ein oder mehrere Zähler befinden – die Karte ist eine hostende Karte und die Zähler sind gehostet. Gehostete Karten und Zähler können aus der Spielzone entfernt werden, ohne dass dies Einfluss auf die hostende Karte hat. Falls aber eine hostende Karte aus der Spielzone entfernt wird, werden alle gehosteten Karten und Zähler dieser Karte ebenfalls aus dem Spiel entfernt.

Für einige Fähigkeiten ist es erforderlich, dass der Spieler einen gehosteten Zähler entfernt. Um eine solche Fähigkeit auszulösen, muss der Zähler von der Karte ausgegeben werden, auf der die Fähigkeit angegeben ist. Sobald ein gehosteter Zähler ausgegeben wird, wird er zurück in den Credit-Vorrat gelegt.

Viruszähler

Ein Viruszähler ist eine besondere Art gehosteter Zähler. Um Viruszähler darzustellen, können allgemeine Marker verwendet werden. Während seines Zuges kann der Kon 3 Klicks ausgeben, um **alle** gehosteten Viruszähler in der Spielzone zu entfernen.



Allgemeine Marker

Markierungen

Einige Spieleffekte verpassen dem Runner eine Markierung. Sobald der Runner eine Markierung verpasst bekommt, legt er einen Marker „Markierung“ in seine Spielzone.

Ein Runner kann mehrere Markierungen haben. Solange ein Runner 1 oder mehr Markierungen hat, ist er **MARKIERT**. Solange der Runner markiert ist, kann der Kon während seines Zuges 1 Klick und 2 Credits ausgeben, um 1 Ressource des Runners zu zerstören. Markierungen haben keine eigenen Effekte, aber einige Kartenfähigkeiten können Auswirkungen auf einen markierten Runner haben. Als Aktion kann der Runner während seines Zuges 1 Klick und 2 Credits ausgeben, um eine Markierung zu entfernen (siehe Seite 20).



Markierung

Negative Publicity

Einige Spieleffekte führen dazu, dass der Kon Negative Publicity erhält. Sobald der Kon Negative Publicity erhält, legt er einen Marker „Negative Publicity“ in seine Spielzone.

Immer wenn der Runner einen Run durchführt, erhält er für jeden „Negative Publicity“-Marker des Konzerns 1 Credit. Der Runner kann diese Credits nur während des Runs ausgeben. Am Ende des Runs muss der Runner nicht ausgegebene Credits, die er durch Negative Publicity erhalten hat, in die Markerbank zurücklegen.



Negative Publicity

Aufspüren und Verbindung

Einige Kon-Fähigkeiten haben zur Folge, dass die Spieler ein **AUFSPÜREN** abhandeln. Bei einem Aufspüren wird die **AUFSPÜRSTÄRKE** des Kons mit der **VERBINDUNGSSTÄRKE** des Runners verglichen.

Die Aufspüren-Fähigkeit erkennt man an dem Ausdruck „Aufspüren“, gefolgt von einer Zahl, welche die **GRUND-AUFSPÜRSTÄRKE** dieses Aufspürens darstellt.



**GRUND-
AUFSPÜR-
STÄRKE**

Die **GRUND-VERBINDUNGSSTÄRKE** des Runners entspricht den **VERBINDUNGEN** (☐), die er im Spiel hat. Verbindungen kann man von der Identitätskarte des Runners oder anderen installierten Karten erhalten.



**VERBINDUNG
AUF DER ID
DES RUNNERS**



**VON EINER
INSTALLIERTEN
KARTE
ERHALTENE
VERBINDUNG**

Um ein Aufspüren abzuhandeln, führen die Spieler folgende Schritte aus:

1. **Erhöhen der Aufspürstärke:** Der Kon kann beliebig viele Credits ausgeben, um die Grund-Aufspürstärke um 1 pro so ausgegebenem Credit zu erhöhen. Er kann aber auch passen, falls er keine Credits ausgeben möchte.
2. **Erhöhen der Verbindungsstärke:** Der Runner kann beliebig viele Credits ausgeben, um die Grund-Verbindungsstärke um 1 pro so ausgegebenem Credit zu erhöhen. Er kann aber auch passen, falls er keine Credits ausgeben möchte.
3. **Stärkevergleich:** Die Spieler vergleichen die Aufspürstärke des Kons mit der Verbindungsstärke des Runners. Falls die Aufspürstärke **höher** ist als die Verbindungsstärke, ist das Aufspüren erfolgreich. Falls die Verbindungsstärke **mindestens so hoch** ist wie die Aufspürstärke, ist das Aufspüren nicht erfolgreich.
4. **Aufspüreffekte abhandeln:** Jede Aufspüreffähigkeit hat 1 oder mehr Effekte, die abhängig vom Ergebnis des Aufspürens ausgelöst werden. Falls das Aufspüren erfolgreich ist, werden alle „Bei Erfolg“-Effekte dieses Aufspürens abgehandelt. Falls das Aufspüren nicht erfolgreich ist, werden alle „Bei Misserfolg“-Effekte dieses Aufspürens abgehandelt.



Karten enthüllen

Einige Effekte zwingen den Kon dazu, eine oder mehrere Karten zu **ENTHÜLLEN**. Sobald eine Karte enthüllt wird, wird sie auf ihre offene Seite umgedreht, sodass der Runner sie betrachten kann. Nachdem der Runner sie betrachtet hat, wird sie verdeckt im selben Zustand an denselben Ort gelegt, an dem sie sich vor dem Enthüllen befunden hat. Falls mehrere Karten durch denselben Effekt enthüllt werden, werden sie gleichzeitig enthüllt. Der Runner kann keine verdeckten Karten betrachten, die er in einer vorherigen Aktion enthüllt hat, ohne einen neuen Enthüllen-Effekt dafür zu verwenden.

Verborgene Informationen

Android: Netrunner ist ein Spiel, in dem es um Informationen und Täuschungen geht. Ein Spieler kann sich seine installierten Karten und alle Karten auf seiner Hand und in seinem Ablagestapel jederzeit ansehen. Offene Karten, einschließlich der Karten in der Ablage des Runners oder im Archiv des Kons, sind offene Informationen und können jederzeit von beiden Spielern angesehen werden. Die Anzahl der Karten auf der Hand oder im Deck eines Spielers und die Anzahl der Credits in seinem Credit-Vorrat sind ebenfalls offene Informationen. Alle anderen Informationen müssen im Verlauf des Spiels durch Effekte erlangt werden.

Wiederkehrende Credits

Einige Karten statten einen Spieler mit wiederkehrenden Credits (☞) aus. Vor dem Symbol für wiederkehrende Credits steht immer eine Zahl (z. B. 2☞). Sobald der Runner eine Karte installiert oder sobald der Kon eine Karte lädt, die wiederkehrende Credits hat, werden Credits entsprechend der Zahl vor dem Symbol auf die Karte gelegt.

Ein Spieler kann diese Credits nur wie auf der hostenden Karte beschrieben ausgeben. Wiederkehrende Credits, die ein Spieler ausgegeben hat, werden zu Beginn seines nächsten Zuges auf der hostenden Karte wiederaufgefüllt, falls diese immer noch installiert und aktiv ist. Nur wiederkehrende Credits, die ausgegeben wurden, werden wiederaufgefüllt. Hat ein Spieler zum Beispiel eine Karte mit 2 wiederkehrenden Credits und gibt 1 davon in seinem Zug aus, wird nur 1 Credit auf der Karte zu Beginn des nächsten Zuges wiederaufgefüllt.

Creditkosten „X“

Einige Karten haben variable Creditkosten, dargestellt durch den Buchstaben „X“. Eine solche Karte enthält Anweisungen, wie der Spieler die Kosten bestimmt.



Zusätzliche Aktionen

Die folgenden Aktionen sind für das Einsteigerspiel nicht nötig, können aber in einer normalen Partie von *Android: Netrunner* benötigt werden.

Alle Viruszähler löschen (Kon-Aktion)

Der Kon kann 3 Klicks ausgeben, um alle Viruszähler des Runners zu löschen. Um Viruszähler zu löschen, entfernt der Runner alle aus dem Spiel und legt sie in die Markerbank zurück.

Eine Ressource zerstören (Kon-Aktion)

Falls der Runner markiert ist, kann der Kon 1 Klick **und** 2 Credits ausgeben, um eine installierte Ressource des Runners zu zerstören.

Eine Markierung entfernen (Runner-Aktion)

Der Runner kann 1 Klick **und** 2 Credits ausgeben, um 1 Markierung zu entfernen. Dadurch wird die Markierung aus seiner Spielzone entfernt und in die Markerbank gelegt.

Die vollständige Spielerfahrung

Nachdem die Spieler das Einsteigerspiel abgeschlossen, die grundlegenden Spielregeln verstanden und einige Testspiele mit den erweiterten Regeln ausprobiert haben, sind sie bereit sich eigene Decks zusammenzustellen und ein normales Spiel zu versuchen.

Einzelheiten zum „Deckbau“ befinden sich auf Seite 30.



Runner

Runner sind eine zersplitterte und vielschichtige Gruppe. Es ist beinahe unmöglich, allgemeingültige Aussagen über sie zu machen, außer dass ihre Individualität die Grundlage ihrer Identität ist. Sie stehen definitionsgemäß außerhalb des Gesetzes und führen deshalb häufig das Leben von Einzelgängern. Sie haben keine umfassenden Organisationen oder Zugehörigkeiten. Eigentlich gibt es wenig, was einen Runner dem anderen gleichen lässt. Sie kommen aus allen Gesellschaftsschichten, haben stark voneinander abweichende Fähigkeiten, Ziele und vorhandene Ressourcen – sie haben nicht einmal eine Kleiderordnung.

Anarchos

Anarchos verachten die Oligarchie der Konzerne, das ganze korrupte System und oft auch die gesamte Gesellschaft. Was auch immer das genaue Ziel ihrer Wut ist, eins haben sie alle gemeinsam – ihren Zorn. Im schlimmsten Fall wollen Anarchos einfach nur die Welt brennen sehen. Im besten Fall sind sie unermüdliche Kämpfer für die Geknechteten und Unterdrückten. Sie sind gut darin, Dinge zu vernichten, Viren zu verbreiten und die Aktivposten und Programme der Konzerne zu zerstören.



Kriminelle

Kriminelle sind Runner aus purem Eigennutz. Genau genommen sind alle Runner Kriminelle, zumindest, wenn man die Kons fragt, aber diese Runner lieben die Kriminalität. Sie erheben eigennütziges Handeln zu einer Kunstform und es ist ihnen egal, wer zu Schaden kommt, solange sie ihren Vorteil haben. Viele Kriminelle betätigen sich auch in traditionelleren Gebieten der Kriminalität, sie stehlen Daten genauso begeistert wie Geld. Ihre Spuren können Kriminelle gut verbergen und sie kennen jede Menge schmutzige Tricks, um aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.



Gestalter

Auf andere wirken **Gestalter** oft wie naive Idealisten. Ihre Motivation ziehen sie nicht aus Wut auf die Ungerechtigkeit der Konzerne, die für die Unterklasse zu den alltäglichen Wahrheiten gehört. Sie machen es auch nicht um des Geldes willen. Viele werden nie verstehen, warum die Gestalter das tun, was sie tun, obwohl es eigentlich gar nicht so schwer zu begreifen ist. Gestalter ziehen ihre Motivation aus der Neugierde und einem gewissen Grad an Stolz. Ein Gestalter mag einen Datendiebstahl genauso hinterhältig und zerstörerisch organisieren wie der größte Abschaum unter den Anarchos, aber er verfolgt andere Ziele; Gestalter wollen einfach nur sehen, ob sie es können. Gestalter sind auch Bastler und Bauer, sie treiben ihre Hardware und Software an ihre Grenzen und darüber hinaus.



Chaostheorie

Freiheit war ihr eigentlich nicht neu. Chaostheorie war schon immer frei gewesen, seit ihrer Geburt – genau genommen seit ihrer Erfindung – als Olivia dreizehn war. Aber Chaostheorie hatte immer nur im Netzwerk gelebt und ihre Freiheit war ein merkwürdig eingeschränktes Konstrukt aus Umgehung der Regeln. Die Freiheit, die sie genoss, war auf der einen Seite eingeschränkt durch ihre körperliche Existenz, durch die Notwendigkeit, Olivia zu sein, zur Schule zu gehen und darauf zu achten, dass ihre Dads nicht misstrauisch wurden, auf der anderen Seite durch die Parameter des Netzwerks, des Ice und der Kons. Chaostheorie hatte sich zur Meisterin darin entwickelt, mit all diesen Einschränkungen klarzukommen.

Aber jetzt konnte sie ständig Chaostheorie sein. Sie stand mitten in ihrer eigenen Wohnung – naja, eigentlich in dem Loch, in dem sie sich eingenistet hatte. Aber sie nannte es im Geist gern ihre Wohnung, denn so war sie nicht obdachlos, kein *disenfrancisto*. Vier Wände – eigentlich drei und eine dreiviertel Wand – ein Dach, Strom, Wasser und ein illegaler Anschluss ans Netzwerk. Was braucht ein Mädchen mehr?

Ihre Dads hatten sie nicht verstanden. „Wie zahlst du die Miete?“, hatte Daddy gefragt. Sie wusste nicht, wie sie hätte erklären können, dass man in der Schattenwirtschaft von El Barrio Sombrio mit Gefallen handelte, also hatte sie ihm nur gesagt, er solle sich keine Gedanken darüber machen. Sie machte sich jedenfalls keine – zumindest wenige. „Ist das alles, was du mitnimmst?“, hatte Papi mit einem Blick auf ihre einzige Kiste, gefüllt mit Kleidung und Toilettenartikeln gefragt. Sie hatte noch eine weitere Kiste mit Krimskrams hinzugefügt, weil sie es nicht übers Herz brachte, den Kram vor den Augen ihrer Eltern wegzuschmeißen. Vielleicht konnte sie etwas davon versetzen, wenn sie dringend Geld benötigte.

Sie wollten immer noch, dass sie weiter zur Schule ging, eine Laufbahn als Konzerningenieurin bei Levy U anfing, so wie Daddy. Das wäre ein sicheres Leben, ein langweiliges Leben. Das wäre Olivias Leben, aber Chaostheorie weigerte sich diesen Weg einzuschlagen. Auftragsarbeiten für unabhängige Codeshops waren fürs Erste genug: Damit kam sie an Taschengeld für Essen und Ausrüstung. Durch gelegentliche Jobs und Gefallen für Rotor, den Boss ihres Blocks, sicherte sie sich ihre Wohnung, inklusive Wasser und Strom.



Kürzlich hatte sie ein paar Anpassungen an Akten beim NAPD für ihn erledigt und dafür gesorgt, dass er seinen Minihopper zurückbekam.

Und Rotor hatte Kontakte. Er hatte andere Freunde, für die Jobs zu erledigen waren, die einen Runner suchten, und einige von ihnen zahlten wirklich gut. Einige Jobs bewegten sich mehr im illegalen Spektrum als andere. Einige Freunde gehörten zur Tri-Maf, darüber machte sie sich keine Illusionen. Natürlich stand es ihr frei, diese Jobs abzulehnen. „Und es steht mir frei, zu verhungern“, murmelte sie.

„Ich weiß nicht, Dino, ist dies das Leben, das ich will?“ Sie setzte sich auf einen Stapel Kisten unter dem Loch in ihrer Wand. Es war nett, fast wie ein Fenster. Das Klima in New Angeles war ohnehin perfekt – es wurde nie richtig kalt. Wer brauchte schon Wände? Man konnte ja einfach eine Plane davor hängen, wenn der saure Regen fiel. Das ist schon okay. Niemand hatte gesagt, es würde einfach werden, auf eigenen Füßen zu stehen.

Dinosaurus wandte seinen grünen Plüschkopf in ihre Richtung, antwortete ihr aber nicht. Seine Persönlichkeits-Subroutinen waren ziemlich simpel und sie hatte sie kaum weiterentwickelt, seit er mehr war als nur ein Spielzeug von Sunshine Junction. War das inzwischen schon sechs Jahre her? „In meinen Träumen auf eigenen Füßen zu stehen, kamen keine Jobs für die Tri-Maf vor, verstehst du?“

„Yup“, sagte Dino.

„Aber es ist nicht so, dass ich kein Runner sein möchte. Ich meine, die Art, wie die Leute von Noise oder von Mac sprechen, diese Typen sind Legenden. Sie haben unglaubliche Sachen durchgezogen.“ Sie seufzte, lehnte sich zurück und starrte in den Regen hinaus. „Das ist also Freiheit?

Freiheit, sich zu fragen, ob man das Richtige tut?

Freiheit, sich Sorgen darüber zu machen, wo das nächste Geld herkommt?“

Sie blickte zu Dino, der gähnte und dabei ein schwindelelregendes Gewirr von virtuellen Schaltflächen in die Luft um sie herum aus seinem Mund ausstieß. Nachrichten, Systemdiagnosen, ihre eigenen Notizen, all die Projekte, die sie halb fertig zurückgelassen hatte, um in diese neue Wohnung zu ziehen. Und ein „freundlicher Vorschlag“ von Rotor für eine neue Aufgabe.

„Die Freiheit ist nicht so toll, wie ich erhofft habe“, sagte sie und griff zu ihrem Neuralverstärker. „Okay, den Job für Rotor erledigen wir jetzt noch. Und dann kann ich mich um die Sache mit dem Weißen Kaninchen kümmern.“ Sie stöpselte sich ein.

La Reina Roja

Sie fiel nach oben auf eine schimmernde Oberfläche zu, die wie der Ozean aussah, durchbrach sie und landete auf einem Schachbrett. Rote und weiße Figuren marschierten in eng geschlossenen Reihen, die Bauern kämpften und entluden sich in einer Explosion aus Voxeln. Sie landete auf dem Feld der roten Königin.

Das sechsfache Schachbrett war ihr Schlachtfeld, die roten und weißen Figuren die Soldaten. Irgendwo da hinten befand sich ihr Ziel: die Militärakten, die sich aus unbekanntem Gründen nun in der Hand eines NBN-Tochterunternehmens befanden. Akten, die eigentlich hätten gelöscht werden müssen, die sie ...

Sie hatte sich ablenken lassen. Erneut konzentrierte sie sich auf das Spielfeld, auf die weißen Figuren: die untersetzten Bauern, die sprunghaften, gefährlichen Springer, die schnellen, zerstörerischen Läufer. Sie waren gleichzeitig eine Bedrohung und ein Rätsel, das sie schnell lösen musste, wenn sie keine Markierung verpasst bekommen wollte. *Und ist man erst markiert, ist man schon halb liquidiert.*

Sie schickte mit einem Winken ihre roten Figuren vor. Die roten Bauern marschierten unter offenkundiger Missachtung aller Schachregeln los. Nicht dass Runner je viel für Regeln übrig hätten. *Die einzige Regel ist zu siegen.*

Während die Bauern vorwärts marschierten und unter dem Ansturm der weißen Springer starben, wendete sie sich dem Schachfeld direkt über ihrem Kopf zu, der Decke des Raums aus sechs Schachfeldern, wo weitere weiße und rote Figuren kämpften. Jede Bewegung, jede Änderung ihres Selbst und der Figuren spiegelte eine Aktion im System wider, eine kompilierte Codezeile, einen abgeschossenen Unterprozess oder einen Funktionsaufruf.



Die Rohdaten überschwemmten sie wie ein Tsunami – *nein, denk nicht daran* – wie ein Feuerwehrschauch direkt in ihren Geist gehalten, gefiltert durch Deep Red, ihr BMI und ihre Übung in der Metapher, die sie um sich herum sah, diese Caissa. Es war beinahe unmöglich, zu erkennen, was die Bewegungen der Figuren in dieser falschen Realität wirklich bedeuteten. Aber es war der Alternative deutlich vorzuziehen.

Weißer Figuren wurden auf allen sechs Brettern geladen und brachen auf der Jagd nach ihr durch die Reihen der roten Figuren. *Die Zeit ist immer auf der Seite dessen, der mehr Ressourcen hat.* In Reinas Schachset fehlte der König. „Schachmatt“ bedeutete hier, dass die Dame gefallen war. Aber wie im echten Schachspiel war die rote Dame die mächtigste Figur auf dem Feld.

Reina streckte sich und ihre Hand schnitt direkt durch einen weißen Springer. Sie machte eine Geste und ein roter Turm erschien vor ihr und raste dann nach vorne, wobei er auf seinem Weg gefallene weiße Figuren hinterließ. Ihr Herz schlug heftig – War es wirklich ihr Herz? Oder ihr Hirn, das ihr etwas vormachte? – und die weißen Figuren flogen so schnell an ihr vorbei, dass sie sie kaum sehen konnte. Sie drehte sich erneut um, wendete sich dem Feld links zu, wo ihre roten Bauern immer noch einen leeren Bereich halten konnten.

In ihrem Geist ertönte eine Glocke, als eine neue weiße Figur, ein mächtiger König, von außen durch das sechsfache Schachfeld brach. Er flackerte, wurde zu einer gebieterischen, geflügelten Gestalt außerhalb jeder Realität. Dann wurde er erneut zum elfenbeinfarbenen König. Er kämpfte gegen Reinas Muster und versuchte sich selbst in ihrer erzwungenen Realität zu laden. *Gefährlich.*

Reina schleuderte sich selbst auf ihn, erschuf Springer an ihren Seiten, die den weißen König umzingelten. Sie vertraute auf Deep Red, auf ihr Unterbewusstsein und auf das Glück, das sie so weit gebracht hatte. Der Engelskönig schlug mit seinen ätherischen Flügeln um sich und zerschlug einen der Springer in Voxel – dann war er erneut eine Schachfigur. Reina schoss vor und fühlte, wie ihre Angriffe wirkungslos an der glatten Marmoroberfläche dieses Dings abprallten. *Greife an, wenn der Gegner schwach ist, ziehe dich zurück, wenn er stark ist.* Sie tat das Gegenteil. Er flackerte erneut, breitete seine Schwingen aus und hielt eine Fackel hoch, die wie seine Augen brannte. *Jetzt.*

Sie schlug zu und riss sein Herz heraus, woraufhin Daten in ihren Geist strömten. Namen, Daten, Vorfälle, Berichte. *José Rafael Cruz.* Der eine Name, den sie nicht ignorieren konnte. Sie lud die Akte und fühlte, wie ihr der Boden unter den Füßen weggezogen wurde.

Gabriel Correa Santiago, „El Lobo“

Nachdem er sich ausgestöpselt hat, greift er zuerst – zualtererst – nach seiner Waffe. Er setzt sich aufrecht hin und scannt mit seinem Cyberauge den Raum. Alles scheint in Ordnung zu sein, aber El Lobo geht keine unnötigen Risiken ein. Er steckt seine Konsole zurück in die Tasche und rollt das Kabel zusammen. In fünf Minuten würde es keine Hinweise mehr darauf geben, dass er überhaupt da war.

Aus der Unterstadt hochzukommen ist so etwas wie eine Zeitreise aus seiner Vergangenheit in seine Zukunft. Aus Dunkelheit und Armut, in der sich Kleinkriminelle und *Callejeros* abhetzten, um den nächsten Job zu erledigen, durch die blitzenden Lichter zwielichtiger Geschäfte auf das Hopperpad, wo sein Gwangju auf ihn wartet. „Du hast viel erreicht“, murmelt er, als er es sich im Hopper bequem macht und seine Waffe gut erreichbar verstaut.

Er lässt eine Dechiffrierungsroutine auf seiner Konsole über seine Ausbeute laufen, während der Autopilot ihn sicher zu seiner Wohnung in Rutherford bringt. Zu seiner luxuriösen Suite in Rutherford. All das wäre doch recht sinnlos, wenn man trotzdem in einem verdammten Loch hausen, Regenwasser trinken und auf einem Feldbett schlafen müsste.

Gabriels Suite befindet sich nicht im obersten Stockwerk (damit zieht man nur Ärger an), aber ziemlich weit oben, mehr als ein Klick über dem Boden, den man von hier aus nicht sehen kann. Es ist eine Hotelsuite, die sich fast über die gesamte Breite der westlichen Wand des Arks erstreckt. Von seinem Balkon kann er nach dem Aufstehen den Tag damit beginnen, den Sonnenaufgang über dem Pazifik zu beobachten. Die Marmorbadewanne bietet ihm abends die Möglichkeit, in Luxus abzutauchen. Und das Beste von allem ist, dass jemand anderes hinter ihm herräumt und putzt. Er gibt großzügige Trinkgelder, einfach weil er es kann und es möglicherweise hilfreich ist, das Personal auf seiner Seite zu haben, wenn etwas schief läuft. Schon vor einer ganzen Weile ist das gesamte Personal durch Androiden ersetzt worden, aber er gibt ihnen weiterhin Trinkgeld. Ob die Androiden es selbst ausgeben oder ihre Bosse es ihnen nach ihrer Schicht abnehmen, kann er nicht sagen.

Nach einer Dusche und einer Rasur überprüft er seine Ausrüstung. Die Dateien sind entschlüsselt. Seine Konsole hat bereits alles Wertvolle markiert. Er könnte theoretisch hier und jetzt online gehen und sie im Schattennetz verkaufen, aber damit würde er Arbeit und Vergnügen vermischen und sein komfortables Leben hier aufs Spiel setzen. Also steckt er seine Konsole zurück in die Tasche, zieht seinen besten Anzug an und geht erneut zum Hopperpad.

Vor ihm befindet sich ein Pärchen – eine Japanerin und ein Latino, offensichtlich ihr Lustknabe, die bereits angetrunken sind. Die beiden kichern, als der Klon-Hoteldiener sie zu ihrem Hopper geleitet. Dabei handelt es sich um ein HaasAutos-Modell. Bestimmt eine halbe Million wert, mindestens. Echte Ledersitze. Luxuriöse Innenausstattung, eine KI, die man manuell überschreiben kann.

Gabriel sieht zu seinem eigenen Hopper und hasst ihn. Ein Gwangju? Was hat er sich dabei gedacht? Er verdient etwas Besseres. Er könnte seine Waffe zücken und zwei Mal kurz den Abzug betätigen – dann würde der Hopper der Frau ihm gehören. Aber das wäre ein vulgäres Verbrechen. Dumm. Unprofessionell. Zu viel Öffentlichkeit.

Er steigt in seinen Hopper und gibt als Fahrziel Esmeralda's an. Die Daten brennen ein Loch in seine Tasche, Daten für die er einen Käufer braucht. Und er braucht dringend Geld. HaasAutos sind nicht gerade billig.



Haas-Bioroid

„Effektiv. Verlässlich. Menschlich.“

Mit ihrem Hauptquartier in New Angeles und großen Zweigstellen in Chicago, Köln, Heineken, Johannesburg und Sydney ist Haas-Bioroid der Weltmarktführer in den Bereichen Cybertechnik und künstliche Intelligenz. Haas-Bioroids Produkte mit dem größten Symbolcharakter und Wiedererkennungswert sind die Bioroiden selbst, Androiden mit Cybertechnik-Körper und künstlich-intelligentem Geist, der nach einem hochkomplexen Abbild des menschlichen Gehirns geformt wurde.

Bioroiden sind eine relativ neue Technologie, aber sie haben die Menschheit bereits für immer verändert. Da Androiden als Arbeitskräfte immer preisgünstiger und leichter verfügbar werden, verlieren immer mehr Menschen, besonders in der Unterschicht, ihren Arbeitsplatz und werden durch Bioroiden oder Klone ersetzt. Obwohl Bioroiden weniger umstritten sind als die menschengleichen Klone, sind auch sie das Ziel von scharfer Kritik, Hass und manchmal sogar Gewalt.

Der Markt für „Arbeitskraftlösungen“ wird von Haas-Bioroid und ihrem schärfsten Konkurrenten Jinteki kontrolliert. Beide Konzerne sind durch ihr geteiltes Monopol unglaublich reich geworden. Haas-Bioroid hält das Patent auf Bioroiden und einen Großteil der notwendigen



Technologie für die Entwicklung von hochwertiger künstlicher Intelligenz. Sie verteidigen ihre Patente und ihre Marktposition aggressiv mit allen legalen Mitteln und, wenn man bestimmten schwarzseherischen Bürgerrechtsgruppen und Elementen aus Grauzonen am Rand der Gesellschaft glauben kann, auch mit den ihnen zur Verfügung stehenden illegalen Mitteln.

Außer der Entwicklung der künstlich intelligenten Bioroiden hat Haas-Bioroid auch mit der Entwicklung von hochspezialisierten Bioroiden für den Einsatz im Bereich der Netzwerksicherheit und auch in anderen Bereichen experimentiert, die traditionell in den Aufgabenbereich von Softbots (sogenannten „schwachen“ KIs) fallen. Bioroiden, die ausschließlich für den Einsatz in Netzwerken entwickelt wurden, haben nachgewiesenermaßen die Fähigkeit, mit den Gehirnen von Anwendern über ein neurales Interface zu interagieren – manchmal mit tödlichem Ausgang. Es gibt auch Hinweise darauf, dass diese Bioroiden weniger gut „angepasst“ sind als andere, die über einen Körper verfügen und mit Menschen auf traditionellere Weise interagieren können. Haas-Bioroid weist alle Anschuldigungen zurück, die nahelegen, dass ihre Software-Bioroiden instabil seien oder jemals in Ereignisse verwickelt waren, die zu Hirnschäden bei menschlichen Anwendern führten.

Haas-Bioroid rühmen sich mit ihrer Qualitätsarbeit und ihrem überragenden Design. Außer den Bioroiden stellen Haas-Bioroid und ihre Tochterfirmen Cybertechnik-Produkte für die kommerzielle und medizinische Anwendung, Prothesen, Industrieroboter und Maschinen, Geräte mit Hirn/Maschine-Schnittstellen und Unterhaltungselektronik her.





Jinteki

„Die menschliche Note.“

Der traditionell konservativ eingestellte Konzern Jinteki wird nach einer Reihe von Umwälzungen und Übergangslösungen inzwischen von einem aggressiven neuen Vorstandsvorsitzenden, dem Vorsitzenden Hiro,



geleitet. Neben rascher Entwicklung im Bereich des Klonens und der Biotechnologie im letzten Jahrzehnt, hat der Konzern sein Hauptquartier von Tokio in Japan, nach New Angeles verlegt, Labore auf dem Mars erworben oder neu gebaut und seine Beschäftigungspolitik so verändert,

dass seine Forschungs- und Vertriebskräfte auf einem sehr viel breiteren Gebiet arbeiten. Zweigstellen wurden mit größerer Autonomie ausgestattet und durch lokal angepasstes Marketing wurden mehr Klone direkt an den Endkunden verkauft. (Obwohl ein Großteil des Umsatzes mit Klonen immer noch auf dem Firmenkundenmarkt gemacht wird).

Diese Umwälzungen spiegeln die Unruhe in der Gesellschaft als Ganzes in den letzten Jahrzehnten wider. Der Grund ist stets der gleiche: Androiden. Jinteki hält das Patent an dem Prozess zur Erschaffung menschengleicher Klone, maßgeschneiderter biologischer Androiden, hergestellt von den Geningenieuren Jintekis. Jetzt wo diese kontroverse Technologie billiger und weniger störungsanfällig geworden ist, verlieren mehr und mehr menschliche Arbeitskräfte ihren Job und werden durch günstigere Klonarbeiter ersetzt. Während einige der Produkte Jintekis (wie zum Beispiel

die im Vakuum arbeitenden „Turtleback“-Klone, die man manchmal in Heinlein oder am Beanstalk antrifft) nur vage Ähnlichkeit mit Menschen aufweisen, sind andere von Menschen quasi nur noch durch den Barcode in ihrem Nacken zu unterscheiden.

Jinteki vermarktet diese Klone als persönlicher und personengleicher als die roboterartigen Bioroiden, die ihr größter Konkurrent herstellt. Klone sind aufgrund ihrer Konstruktion anpassungsfähig und wie „echte“ Personen zu intuitivem Handeln fähig, außerdem sind sie besser dazu in der Lage, Empathie zu Menschen aufzubauen als andere Androiden. Sie sind besonders gut im Dienstleistungssektor einzusetzen, obwohl auch Klone für schwere körperliche Arbeit und für die industrielle Verwendung zur Verfügung stehen. Es gibt sogar Gerüchte über Klonprojekte, in denen das Potenzial menschlicher Psi-Kräfte ausgelotet wird, aber seriöse Wissenschaftler halten diese Spekulationen für Unfug. Jinteki hat umfassende Forschung am menschlichen Gehirn und Technologien für Hirn/Maschine-Schnittstellen betrieben, aber der Grund dafür dürfte die essenzielle Bedeutung von „Neuro-Aufzeichnungen“ für ihren Produktionsprozess sein.

Die neueren, ausgefeilteren und moderneren Spitzenmodelle von Jinteki zeichnen sich durch Anpassungsfähigkeit, Ästhetik und einer Verbindung zur belebten Natur aus. Jinteki ist stolz auf seine Herkunft als japanischer Konzern und hat eine traditionelle Ästhetik zu einem Teil ihrer Firmenidentität gemacht. Neben den Klonen hat Jinteki sich auf die Bereiche Biotechnologie, Züchtung von Ersatzorganen, Pharmakologie, Landwirtschaft und medizinische Ausrüstung spezialisiert.



NBN

„Du bist niemals unbeobachtet.“

NBN ist das größte Medienkonglomerat der Welt, dessen Name in der Geschichte des Konzerns für Network Broadcast News, Net Broadcast Network und Near-Earth Broadcast Network stand. Heute heißen sie nur noch NBN und haben ihr Hauptquartier direkt am Broadcast Square in New Angeles, nachdem sie in den frühen 30ern von SanSan hierher gezogen sind. NBN hat außerdem Büros und Sendeanlagen auf allen Ebenen des Weltraumlifts von New Angeles, mit einer Konzentration auf die Midway Station und die als Castle bekannte Endstation im Orbit.

NBN besitzt oder betreibt fünf der zehn am höchsten bewerteten Anbieter für Streaming-Inhalte weltweit. Von Musik bis Trideo, von Nachrichtensendungen bis Sitcoms, von klassischen Filmen bis zu interaktiven Simsinn-Erlebnissen – man findet alles bei NBN. NBN produziert und lizenziert jeden Tag mehr Inhalte, als ein Mensch in einem Jahr konsumieren könnte. Sie verfügen über hochentwickelte Softbot-Assistenten, die den Konsumenten bei der Zusammenstellung des „wertigsten“ und „individuellsten“ Nutzerprofils helfen sollen.

NBNs Einnahmestruktur ist so komplex wie das Geflecht aus Netzwerken und Übertragungsinfrastruktur, das sie ihr Eigen nennen. Ihr breitgefächertes Angebot an Inhalten und ihr hochentwickeltes, anwenderfreundliches Liefersystem haben dafür gesorgt, dass NBN auf verschiedenen Medienmärkten eine riesige Anzahl von Abonnenten für ihre verschiedenen Mitgliedschaftsstufen gefunden haben. Durch

das Sammeln und Aufbereiten von Informationen über die Zuschauer und ihre Konsumgewohnheiten ist NBN auch der größte Anbieter für Medien- und Marketingforschung weltweit, mit Zettabytes an Datenbeständen voller Information über Themen wie etwa die Kaufgewohnheiten von dreißigjährigen Alleinerziehenden mit Collegeabschluss. NBN kann diese Daten an andere Konzerne verkaufen und demselben Kundenstamm auch gezielte Werbekampagnen anbieten. Von NBN produzierte Werbung arbeitet mit psychographischen Profilen und den neuesten Erkenntnissen im Bereich der Neurowissenschaften und Technologien der Neuro-Aufzeichnung, um die Durchdringung der Werbebotschaft und die Markentreue zu fördern.



Die Marktdominanz von NBN bedeutet, dass in den meisten Märkten sogar die Menschen, die nicht zum Kreis der Abonnenten gehören, Infrastruktur von NBN nutzen müssen, wenn sie überhaupt Zugang zum Netz haben wollen. Die Folge davon ist, dass ein Großteil der Daten und Medieninhalte der gesamten Gesellschaft durch die Hände von NBN geht. Verfechter des Privatsphäregedankens machen sich Sorgen wegen der umfassenden Kontrolle, die NBN über die Medienwelt hat. Sie verdammen NBN zudem für die Zusammenarbeit mit den Diktaturen des Mittelmeerraums. Einige sind auch besorgt, dass NBN seinen reichen Datenschatz für finstere Zwecke als Werbung nutzt, und dass es einen tieferen Grund dafür gibt, warum weder von den USA noch von anderen Regierungen je kartellrechtliche Schritte gegen den Konzern unternommen wurden.

NBN ist ein Paradebeispiel für hohe Unternehmenseffizienz durch flexibles und reaktives Verhalten auf einem sich ständig ändernden Markt. NBN liest den Markt nicht nur, sondern lenkt ihn auch.

Weyland-Konsortium

„Auf dem Weg nach oben.“

Wenn man von der dramatischen und öffentlichen Assoziation mit dem Weltraumlift von New Angeles – besser bekannt als „Jacks Beanstalk“ oder einfach „der Beanstalk“, benannt nach dem Designer Jack Weyland – einmal absieht, weiß die Öffentlichkeit nur wenig über den Besitz in den Händen des Weyland-Konsortiums. Diese undurchsichtige Organisation besitzt oder investiert in andere Konzerne und nutzt ihre enormen Aktiva durch den Beanstalk, um mit besorgniserregender Geschwindigkeit kleinere Megakons zu kaufen und zu verkaufen.

In den vergangenen Jahrzehnten war das offensichtliche Spezialgebiet des Weyland-Konsortiums die Baubranche, ein Vermächtnis aus ihrer Beteiligung am Weltraumlift-Projekt. Viele Tochterfirmen sind im Bausektor tätig, oft auf lokaler Ebene, oder sie gehören zur Zulieferindustrie für Baufirmen. Es gibt Schätzungen, die besagen, dass die Hälfte der Arkologien in New Angeles von Firmen unter der Kontrolle des Weyland-Konsortiums gebaut wurden und dass raffinierte Bilanzierungen und Geschäftspraktiken dafür gesorgt haben, dass selbst wenn die kleineren Gesellschafter bankrott gingen, das Konsortium irgendwie unbeschadet aus der Sache hervorgehen würde.

Teil des Erfolgsgeheimnisses des Weyland-Konsortiums ist seine Fähigkeit, sich Regierungsverträge zu sichern und erfolgreiche Lobbyarbeit für eine vorteilhafte Gesetzgebung, besonders in den Vereinigten Staaten und China, zu betreiben. Es ist häufig ein Kriegsgewinnler, der sich Anteile am

lukrativen Wiederaufbau im Mittelmeerraum, im Vereinigten Korea und den Staaten der Subsahara-Liga gesichert hat. In den Nachwehen des Mondkrieges hat Weyland sich beinahe 70% der Verträge für orbitalen Wiederaufbau auf der Erde und beinahe alle Heinlein-Verträge unter den Nagel gerissen. Sehr zum Ärger für Weyland erstreckt sich der scheinbar magische Einfluss auf lokale Regierungen nicht auf die marsianischen Separatisten, die das Weyland-Konsortium für die ökonomischen Handlanger der Erd-Hegemonie halten.

Trotzdem ist sich Weyland sicher, dass die leuchtende Zukunft der Menschheit im Weltraum liegt. Das Konsortium gehört zu den Hauptsponsoren der Weltraumforschung und erwirbt ständig neue Konstruktionsfirmen für Raumfahrzeuge und Orbitalanlagen. Einige sind der Meinung, dass das Weyland-Konsortium versucht ein Monopol im Weltraum zu erlangen, dass es die menschliche Besiedlung außerhalb der Erde kontrollieren will. Viele dieser Schwarzeher sind Marsianer, die dem Weyland-Konsortium schon aus Prinzip misstrauen.

Wenn man die Neigung des Weyland-Konsortiums zu Operationen in kriegsgebeutelten Regionen betrachtet, überrascht es nicht, dass der Konzern gern mit harten Bandagen kämpft. Auch wenn es wenig Beweise gibt, werden doch einige ungeklärte Todesfälle Elementen innerhalb des Konsortiums zugeschrieben. Weyland setzt bevorzugt brachiale Methoden zur Lösung der meisten Probleme ein und nutzt seine umfangreichen Ressourcen zum Erreichen seiner Ziele.



Deckbau

Bei einem Living Card Game haben die Spieler die Möglichkeit, ihre Decks individuell zu gestalten, indem sie Karten hinzufügen oder entfernen. Dadurch entstehen jedes Mal neue Spielmöglichkeiten.

Warum Deckbau?

Deckbau ist eine großartige Möglichkeit, das Spiel auf eine völlig neue Weise zu erfahren. Statt sich dem Spiel anzupassen, kann man das Spiel zwingen sich seinem Spielstil anzupassen. Deckbau eröffnet neue Strategien, neue Erfahrungen und führt letztendlich zu interessanteren Spielen, in die man mehr von sich selbst eingebracht hat. Wenn man ein Deck baut, nimmt man nicht einfach nur am Spiel teil, man gestaltet aktiv die Art, wie das Spiel gespielt wird.

Beim ersten selbstgebauten Deck ist es meist eine gute Idee, eins der bestehenden Starterdecks zu modifizieren, statt ein neues Deck von Grund auf zu entwerfen. Das Starterdeck einer Fraktion besteht aus allen Karten dieser Fraktion in diesem Grundspiel sowie allen passenden neutralen Karten für die Seite der Fraktion (Kon oder Runner). Nachdem man *Android: Netrunner* einige Male mit diesen verschiedenen Decks gespielt hat, sollte man einen guten Überblick darüber haben, wie die einzelnen Karten funktionieren.

Man wählt nun seine Lieblingsfraktion und modifiziert das entsprechende Starterdeck durch Austauschen einiger Karten gegen Karten anderer Fraktionen. In den meisten Fällen ist es sinnvoll, bei der Mindestdeckgröße zu bleiben, da es das Deck wirkungsvoller macht. Man sollte sich keine Gedanken darüber machen, wie man das perfekte Deck baut, sondern einfach den Prozess des Deckbaus genießen und verschiedene Karten testen, die einem gefallen und die den Spielspaß erhöhen könnten.

Als Konzern sollte man außerdem darauf achten, wie hoch der Anteil an Ice im Deck ist. Man sollte auf jeden Fall genug Ice hineinpacken, um den Runner zu stoppen. Wir empfehlen 15–20 Ice-Karten in einem Deck aus 45–49 Karten. Außerdem sollte man sicherstellen, dass man genug Möglichkeiten hat, schnell an mehr Credits zu kommen als durch die normale „ für 1 “-Aktion. Mit der Möglichkeit, zuverlässig an viele Credits zu gelangen, kann man den Gegner erheblich unter Druck setzen.

Wenn das Deck fertig ist, sollte man einige Spiele damit spielen! Zu diesem Zeitpunkt wird man anfangen zu verstehen, ob das Deck funktioniert oder nicht. Sind ausreichend Ressourcen im Deck? Ist das Ice zu teuer?

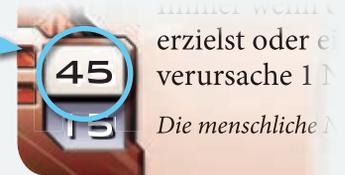
Zieht man die Ice-Brecher schnell genug? So findet man die Schwachpunkte des Decks und kann versuchen durch den Austausch einige Karten diese abzustellen. Vielleicht kommt einem beim Betrachten der Karten sogar die Idee für ein völlig neues Deck!

Einschränkungen

Beim Deckbau müssen sich die Spieler an folgende Einschränkungen halten:

- Ein Deck muss zu einer bestimmten Identitätskarte gehören und darf nicht weniger Karten enthalten, als die auf der Identitätskarte angegebene Mindestdeckgröße angibt. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl Karten in einem Deck, aber das Deck muss in einem kurzen Zeitraum zu mischen sein. Identitätskarten, Referenzkarten und Klickzählerkarten werden nie als Teil des Decks angesehen und werden bei der Bestimmung der Mindestdeckgröße nicht mitgezählt.

MINDEST-
DECKGRÖSSE



- In einem Deck dürfen sich nicht mehr als drei Kopien einer Karte (nach Kartennamen) befinden.
- In einem Deck, das zu einer Runner-Identität gehört, dürfen keine Konzernkarten sein und umgekehrt.
- Ein Konzerndeck muss eine bestimmte Anzahl Agendapunkte enthalten, die von der Größe des Decks abhängt:
 - Ein Deck mit 40 bis 44 Karten muss 18 oder 19 Agendapunkte enthalten.
 - Ein Deck mit 45 bis 49 Karten muss 20 oder 21 Agendapunkte enthalten.
 - Ein Deck mit 50 bis 54 Karten muss 22 oder 23 Agendapunkte enthalten.
- Bei größeren Decks müssen **jedes Mal** 2 Agendapunkte zu der Mindestanforderung für Decks mit 54 Karten addiert werden, wenn die Zahl der Karten ein Vielfaches von 5 erreicht (55, 60, 65, usw.).
 - Ein Deck mit 66 Karten muss zum Beispiel 6 zusätzliche Agendapunkte enthalten (2 für 55, 2 für 60 und 2 für 65 Karten). Damit müssen also insgesamt 28 oder 29 Agendapunkte im Deck sein.

- Ein Deck darf nur so viele Karten anderer Fraktionen enthalten, dass der addierte Einfluss-Wert dieser Karten das Einfluss-Limit auf der gewählten Identitätskarte nicht übersteigt (Siehe „Einfluss“ weiter unten). Karten, die zur Fraktion der gewählten Identitätskarte gehören, zählen nicht gegen dieses Limit.

EINFLUSS-LIMIT



immer wenn
erzielt oder es
verursache 1
Die menschliche

Einfluss

Möglicherweise möchte ein Spieler Karten seinem Deck hinzufügen, die nicht zu der Fraktion der gewählten Identitätskarte gehören. Jede Fraktion hat mächtige Karten und eigene Spezialgebiete, die sich ein Spieler einer anderen Fraktion durch Nutzen seines Einflusses zunutze machen möchte. Falls man sich nicht sicher ist, was man hinzufügen möchte, sind häufig einsetzbare Karten wie Ice-Brecher oder Ice eine gute Idee. Das überraschende Laden eines Ice einer anderen Fraktion kann für den Konzern den Wendepunkt in einem Spiel ausmachen!

Dabei unterliegt der Spieler allerdings Einschränkungen durch das Einfluss-Limit auf seiner Identitätskarte. Der addierte Einfluss-Wert der Karten anderer Fraktionen in seinem Deck darf dieses Limit nicht überschreiten. Der Einfluss-Wert jeder Karte wird durch die kleinen blauen Punkte unten auf der Karte dargestellt.



**Eine Karte mit
2 Einfluss**



**Eine Karte ohne
Einfluss**

Neutrale Karten gehören zu keiner Fraktion und können in jedem Deck der Seite, zu der sie gehören, verwendet werden und haben normalerweise einen Einfluss-Wert von 0.

Achtung: Einige Karten haben keinen Einfluss-Wert (das ist etwas anderes als eine Karte, die einen Einfluss-Wert von 0 hat). Diese Karten kann man daran erkennen, dass ihnen die Einflussbox fehlt. Eine Karte ohne Einfluss-Wert kann nicht in Decks verwendet werden, die zu Identitätskarten anderer Fraktionen gehören.

Credits

Original Game Design: Richard Garfield
Android: Netrunner Game Development: Lukas Litzsinger
Revised Edition Development: Damon Stone mit Erik Dahlman und Michael Boggs
Rules Text: Adam Baker, Michael Boggs und Erik Dahlman
Editing: Jacob Morris und Damon Stone
Android: Netrunner Graphic Design: Michael Silsby mit Chris Beck, Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro und Evan Simonet
Revised Edition Graphic Design: Monica Helland mit Mercedes Opheim
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Cover Art: Adam Schumpert
Art Direction: Andy Christensen und Zoë Robinson
Managing Art Director: Melissa Shetler
Producer: Erik Dahlman
Android Universe created by: Kevin Wilson mit Daniel Lovat Clark
Android Story Team: Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, Lukas Litzsinger, Katrina Ostrander
Production Management: Megan Duehn
Licensing Manager: Simone Elliott
LCG Manager: Chris Gerber
Creative Director: Andrew Navaro
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Executive Producer: Michael Hurley
Publisher: Christian T. Petersen

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Benjamin Fischer
Übersetzung: Sandra Schmidt
Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach
Unter Mitarbeit von: Thomas Breckner
Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
 Friedrichstraße 47
 45128 Essen
 www.asmodee.com
 service@asmodee.com



Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & © 2017 Fantasy Flight Games. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. © 2017 Wizards. No part of this product may be reproduced without specific permission. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. German version published by Asmodee GmbH. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Made in China.

Übersicht über die Kon-Aktionen

- : Ziehe 1 Karte.
- : Du erhältst 1 Credit.
- : Spiele 1 Operation.
- : Installiere 1 Karte.
-  , 1 : Entwickle 1 Karte.
-  , 2 : Zerstöre 1 Ressource, falls der Runner markiert ist.
-   : Lösche alle Viruszähler.

Übersicht über die Runner-Aktionen

- : Ziehe 1 Karte.
- : Du erhältst 1 Credit.
- : Spiele 1 Ereignis.
- : Installiere 1 Karte.
-  , 2 : Entferne 1 Markierung.
- : Führe 1 Run durch.

Symbole

Folgende Symbole erscheinen auf Karten:

: Dieses Symbol steht für **CREDIT**. Ihm geht immer eine Zahl voraus, wie z. B. 1  für „1 Credit“ oder 3  für „3 Credits“.

: Dieses Symbol steht für einen einzelnen **KLICK**. Mehrere Klicks werden durch Wiederholung des Symbols dargestellt, wie z. B.   für „2 Klicks“.

: Dieses Symbol steht für **WIEDERKEHRENDE CREDITS**. Ihm geht immer eine Zahl voraus, wie z. B. 1  für „1 wiederkehrenden Credit“ oder 3  für „3 wiederkehrende Credits“. Wiederkehrende Credits werden auf eine Karte gelegt, sobald sie aktiv wird, und können sofort verwendet werden. Wiederkehrende Credits, die ein Spieler ausgegeben hat, werden zu Beginn seines Zuges auf der hostenden Karte wiederaufgefüllt. Ein Spieler kann diese Credits nur ausgeben wie auf der hostenden Karte beschrieben.

: Dieses Symbol steht für eine **VERBINDUNG**. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet. So steht z. B. +1  für „plus 1 Verbindung.“

: Dieses Symbol steht für eine **SPEICHEREINHEIT**. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet. So steht z. B. + für „plus 2 Speichereinheiten“.

: Dieses Symbol steht für eine **SUBROUTINE** und erscheint nur auf Ice. Jedes Symbol leitet eine einzelne Subroutine auf einem Ice ein.

: Dieses Symbol steht für **ZERSTÖREN**. Es wird verwendet, wenn das Zerstören einer Karte zu den Kosten gehört. So bedeutet z. B. „: Ziehe 2 Karten“ „zerstöre diese Karte und ziehe 2 Karten“.



Haas-Bioroid



Jinteki



NBN



Weyland-Konsortium



Anarcho



Krimineller



Gestalter