

NetRunnerサマリー（全体:日本語版）

【セットアップ】

- ・両プレイヤーの初期手札は5枚（1回のみマリガン可能）
- ・両プレイヤーの初期クレジットは5
- ・プレイはCorpo側プレイヤーから開始

【勝利条件】

以下の何れかの条件を満たしたプレイヤーが勝利する。このため、Jintekiの能力で、RunnerがAgendaをScoreするかStolenしたら1Netダメージを与えるというものがあるが、そのダメージを被る前に勝利条件を満たしていれば、その瞬間に勝利が確定しダメージ処理まで進まない(BGG FAQ)

共通：Agendaポイントを7点得る

Corpo：Runnerを脳死(FLATLINED)にする

Runner：R&Dが枯渇状態でCorpoがカードを引くことが必要な状態を迎える

【注意点】

- ・毎ターンCorpoは3クリック、Runnerは4クリックを得る（累積しない）
- ・カード名の前に◆がついているカードは、同名のカードを同時に1枚しかActiveに出来ない(Unique扱い)。後から同名の◆付きカードをActiveにした場合、古い方を直ちにTrashする
- ・Corpoの捨て札(Archives)は、Runの関係で順番が変わっても良い。CorpoもRunnerも表になっているArchivesのカードはいつでも確認してよい。
- ・Runnerの捨て札(Heap)は、順番を変更することが出来ない。CorpoもRunnerもHeapの中身はいつでも確認しても良い。
- ・Corpoカードに書かれている効果は、全てCorpo側プレイヤーが主体となって処理を行う。例)IceのカードでTrash one Programと書かれている場合は、Corpo側プレイヤーが対象のProgramを選択してTrashを行う(BGG FAQより)。これはRunner側のカードもRunnerプレイヤーが主体となって処理する。
- ・Installしたカードは並べ直しすることは出来ない。

【用語】

- ・ **Archives** - Corpoプレイヤーの捨て札置き場。Discardしたカードは裏向きに置く
- ・ **Bad Publicity(BP)** - Corpo側がもつ悪評。Runner側の効果によって付けられる。Runを行う時にBP1個につき1クレジットをそのRunの間だけ使えるお金としてRunnerが受けとる
- ・ **Central Servers** - HQ,R&D,Archives三箇所の総称
- ・ **Click(クリック)** - 作業の単位。Corpoは3、Runnerは4を手番毎に得る
- ・ **Credit, Recurring** - 手番の開始時に指定されているクレジット(指定が無い場合は1)をこの効果を持つカード上に置く（累積しない）。クレジットをいつ使用できるかはカードに指定されている。シンボルはP22（3つめ）を参照
- ・ **Expose** - unrezzedの状態ではInstallされているカードの内容を全プレイヤーに公開する。その後もこの状態に戻す
- ・ **FLATLINED** - Runnerが手札をTrashさせられるときに、手札が不足している状態だとFLATLINEDになる(手札0枚は大丈夫)。この場合はCorpo側プレイヤーが勝利する
- ・ **Forfeiting Agendas**(アジェンダ没収) - この効果を解決する場合は、対象となったプレイヤーが既に獲得しているAgendaから任意のカードを選択してゲームから取り除く。取り除いたAgenda分のポイントは失われる。
- ・ **Grip** - Runnerプレイヤーの手札

- ・ **Headquarters(HQ)** - Corpoプレイヤーの手札
- ・ **Heap** - Runnerプレイヤーの捨て札置き場
- ・ **Host Card** - この効果の書かれているカードに対して、他のカードをInstallできる。インストールしたカードをHosted Cardと呼ぶ。Host Cardが場から取り除かれた場合、Hosted Cardも同時に取り除かれる
- ・ **Host Counter / Token** - カウンターやトークンをカード上に置く。置かれたカウンターやトークンを取り除く等して何らかの効果が発揮される。
- ・ **Ice** - Remote Server又はHQ,R&D,Archivesの上に配置できる防御カード。RunnerのRunからCorpoを護る。Runnerのアクセスがあった時のみRezできる。Iceには、Sentry, Barrier, Code Gate, Trapの4種類がある。配置したIceは並べ直し出来ない(Trashは可)
- ・ **Ice Breaker** - CorpoのIceが持つSubroutineを停止させるためのプログラム
- ・ **Identity Card** - プレイヤーの種類を示すカード。カード毎に特殊能力を持つ。これはゲーム開始時から表に向けて公開配置しておく。
- ・ **Link** - CorpoのTraceを回避するRunner側の能力
- ・ **Maximum Hand Size** - 初期は両プレイヤーとも5枚
- ・ **Memori Unit(MU)** - RunnerがInstallできるProgramの上限。各Programは何MU必要となるか指定されている。このため必ずしも枚数の上限では無い。初期は4MU
- ・ **Remote Server** - Agenda又はAsset 1枚を配置する為の場所。初期状態は持っていない。また、作る数に上限も無い。
- ・ **Rezzed / Unrezzed** - Rezzedは表向きにInstallされた状態。Unrezzedは裏向きにInstallされた状態を示す。Unrezzedの状態ではカードをInstallするのはCorpo側だけ。UnrezzedのカードをCorpoプレイヤーはいつでも内容を確認してよい。Rezする為にはカードに指定されているコストを消費する必要がある。Rezは任意のタイミングで可能(P32-33参照)。ただしIceだけは、Runnerがアクセスしてきた時のみRezが可能
- ・ **Research and Development(R&D)** - Corpoプレイヤーの山札。これが枯渇した状態でCorpo側プレイヤーがカードを引くことが必要な状態になるとRunner側が勝利する
- ・ **Rig** - RunnerプレイヤーのカードをInstallする場所。3段あり上から、Program, Hardware, Resourceと決まっている
- ・ **Root** - Central ServerにそれぞれあるUpgradeカードを配置する為の場所
- ・ **Scoring Agenda** - Corpo側プレイヤーがAdvance条件を満たしているAgendaを得点化できるのは、Corpoプレイヤーの手番開始時か、各アクション完了時の何れかに限られる(P32) **Stack** - Runnerプレイヤーの山札
- ・ **Steal** - RunnerがアクセスしたAgendaカードを自分のScore Areaへ表向きに配置しAgendaポイントを得ること。この時「When you Seal..」といった発動条件の能力があれば発動する
- ・ **Subroutine** - Iceの持つ個別の能力。シンボルは、P22(6つめ)を参照
- ・ **Tag** - Runnerが付けられるタグ。これがついているとCorpoのアクションでResourceを破棄される。また他のカードの効果の対象ともなる(Tagがついていることが発動条件のカードが複数存在する)
- ・ **Timing Priority** - 両プレイヤーが同時にトリガー効果の能力やRez又はAgendaの得点化などを行う場合、手番プレイヤーが先に行動を行う権利があります。ただし、1回行動をおこなったら相手プレイヤーにも1回行動を行う機会を与えなくてはなりません。
- ・ **Trace** - Corpo側のカードについている能力でRunnerを追跡する。Traceに書かれている数字とRunner側のLink値（初期値0）を比較して、Traceの数字の方が大きければ、Trace成功時の効果が発動する(同数時は発動しない,P20)

NetRunnerサマリー(Corpoサイド)

【Corpoカード】

種類	プレイ場所	初期状態	補足
Agenda	Remote Server	裏面(縦)	*1*2
Asset	Remote Server	裏面(縦)	*1
Ice	各サーバ上	裏面(横)	*3
Operation	プレイ後に捨て札	—	—
Upgrade	Remote ServerかRoot *4	裏面(縦)	配置枚数制限無し *4

*1 - Remote Server1箇所につきAgendaかAsset1枚のみプレイ可能。また、既にプレイされているAgendaかAssetがある場所に新しいカードをInstallする場合は、既にプレイしているカードをTrashすることでInstall可能となる。

*2 - AgendaカードはアドバンスアクションでAdvancementトークンを一定数配置することで、勝利点となるAgendaポイントを入手できる

*3 - Iceは常に最も外側(Runnerに近い方)にInstallする。各Serverに配置する際、同じサーバーで既に配置済みのIce枚数分だけ配置クレジットコストが必要となる。配置する前に、配置コストを減らす為に、既存のIceをTrashしてもよい。

*4 - Rootは、Central Serverである「HQ」「R&D」「Archives」のそれぞれに存在する。そのためUpgradeカードは上記三箇所にも配置できる(P7の絵だとHQにしか配置できないように見えるがそれは誤り)

*5 - regionと書かれているUpgradeカードはRemoter Server1箇所又はRootにつき1枚しかInstallできない(各Remote Server又はRoot毎に1枚は可)

Ice以外のUnRez(裏面)でInstallされているカードは、任意のタイミング(Runnerの手番であっても)でRezコストを支払う事によりRezできる(P32-33参照)。IceはRunnerのアクセスがあった時のみRezができる。

【Corpoアクション】

種類	コスト	補足
R&Dからカードを1枚引く	1クリック	手札上限は初期5枚
1クレジット受けとる	1クリック	クレジット上限無し
カードをInstall	1クリック	Agenda/Asset/Upgrade/Iceのうち1枚
Operationをプレイ	1クリック	クリックと共にカードに書かれているプレイコストを払う
アドバンス	1クリック+ 1クレジット	AgendaかAsset(Advanceできると書かれているものだけ)の上にAdvancementトークンを1個配置する
ResourceをTrash	1クリック+ 2クレジット	RunnerにTagがついていたら任意のResource1個をTrash
Virus駆除	3クリック	Hostedの全カードに乗せられているVirusカウンターを全て除去する
カード能力発動	Xクリック	Activeになっているカードに記載されているクリックを消費することによる発動できる能力を使う

【その他】

・HQ等からArchivesにカードを置く場合には(捨て札やトラッシュ)、そのカードの内容をRunnerが事前に見ていたカードは表向きにして配置。Runnerが事前に見る事が出来ないカードは裏向きにして配置する。例えば、Corpoの手札からカードを捨て札にする場合は、Runnerが事前に見れないので裏向きにして配置する。またRunnerのNoiseの能力(ヴィールスをインストールしたらHQからカードを1枚トラッシュする)でカードをトラッシュする場合は、事前にRunnerが内容を見れないので裏向きにして配置する。

・Archivesの内容はCorpo側プレイヤーは表・裏面の両方をいつでも確認できる。Runner側プレイヤーは表になっているものはいつでも確認できる。

NetRunnerサマリー(Runnerサイド)

【Runnerカード】

種類	プレイ場所	補足
Event	プレイ後に破棄	* 1
Hardware	Hardware列(2番目)	* 1、* 2
Program	Program列(1番目)	* 1、Install時にメモリの空きが必要。初期メモリは4。Install時に任意のProgramをTrashできる
Resource	Resource列(3番目)	* 1、Tagを付けられているとCorpo側に破棄される可能性がある

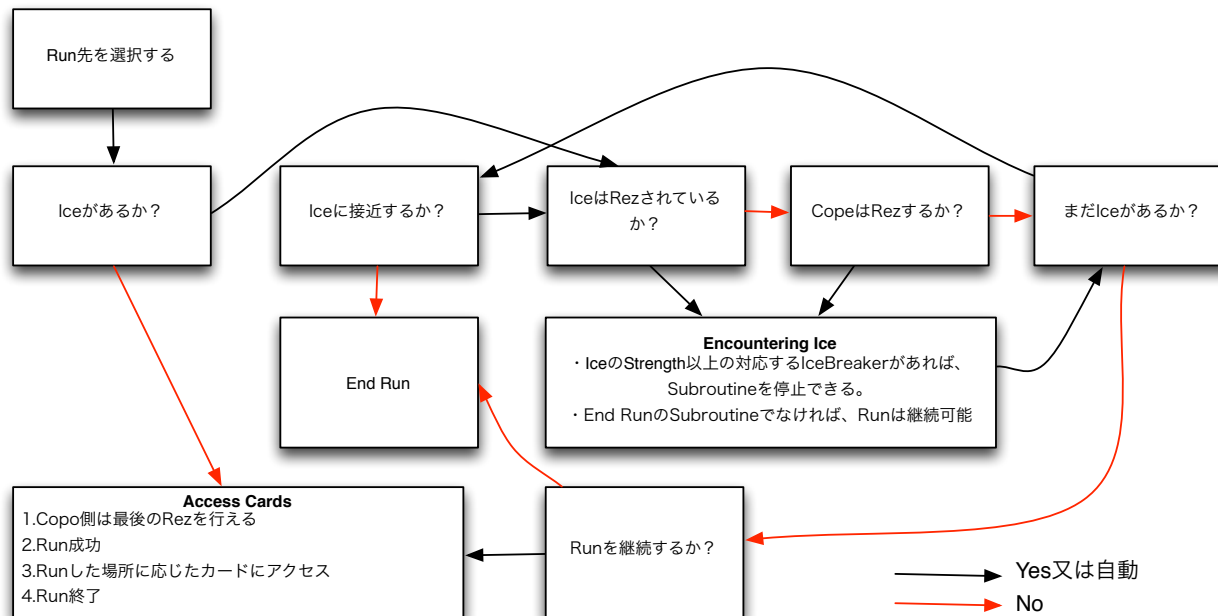
* 1 - カードをInstall/プレイする時にプレイコスト（左上に表示されており通常はクレジット）が必要となる。

* 2 - 配置枚数に制限は無いが、Consoleと書かれているHardwareは1枚しかInstallすることが出来ない(既に配置している時に新しいConsoleをプレイしたい時に、古いカードをTrashできるという記述は無いのでプレイできないと推測する)

【Runnerアクション】

種類	コスト	補足
Stackからカードを1枚引く	1クリック	手札上限は初期5枚
1クレジット受けとる	1クリック	クレジット上限無し
カードをInstall	1クリック	Program/Resource/Hardwareのうち1枚 (Installコストも要)
Eventをプレイ	1クリック	クリックと共にカードに書かれているプレイコストを払う
Tag 1つを除去	1クリック+2クレジット	-
Runを行う	1クリック	Run 1回を実施する
カード能力発動	Xクリック	Activeになっているカードに記載されているクリックを消費することによる発動できる能力を使う

【Run】



【Run補足】

- Run開始時に、CorpoがBad Publicity(BP)を持っていれば、BP 1につき1クレジットを受けとる。このクレジットはRun終了時に未使用分はバンクへ返す
- Runを選択した直ぐ後に、Runを中止することはできない。ICEがあればかならず接触しなくてはならない。
- ICEのStrength以上のStrengthを持っているIceBreakerであっても、適合する種類のプログラムでなくてはIceのSubroutineを停止出来ない。
- ICEが複数のSubroutineを持っている場合は、どのSubroutineから停止してもよい。ただし、停止されなかったSubroutineは上から順に解決する。

NetRunnerサマリー(Runnerサイド)

【Run成功時処理】

Run先	処理
R&D	R&Dの一番上のカードにアクセスする。アクセスしたカードをScore又はTrash出来ない場合やカードに特記事項が書かれていない場合は、Corpoに内容を見せないようにしてHQに戻す。 Rootに配置されているUpgradeカード全てにアクセスできる。
HQ	HQからランダムで1枚引いてアクセスする。引いたカードをScore又はTrash出来ない場合は、HQに戻す。 Rootに配置されているUpgradeカード全てにアクセスできる
Archives	Archivesに配置されている全てのカードを表に向けす。そしてArchives全てのカードにアクセスできる。Score出来るカードは全てScoreしてよい。Trashすることは出来ない。 Rootに配置されているUpgradeカード全てにアクセスできる
Remote Server	Serverに配置されている全てのカードにアクセスできる

- ・複数のカードにアクセスが出来る場合は、任意の順番で行う事が出来る。例えば、HQにRunした場合は、先に手札から1枚ランダムでアクセスし、その後に配置しているUpgradeにアクセスするといった具合（逆も可）
- ・R&Dにアクセスできる場合で山札を複数枚見れる時は、山札の上から1枚ずつ順に処理してから次のカードを捲ります（Trashするか、そのままにするかを決定する）。この時、山札とUpgradeカードのどちらを先に処理するかは自由です。
- ・R&Dにアクセスし、カードを戻す場合は、もとの順番で戻す必要がある。これはR&Dの複数枚のカードに対してアクセスを可能とする効果がある能力があるためである。たとえば、3枚引いて2枚目をScoreした場合は1枚目と3枚目を元の順番で返す。
- ・Runが終了時に、未詳だったBad Publicity(BP)で受けとっていたクレジットをバンクに返す（Runの成功・不成功は問わない）

【ダメージ説明】

- ・ Meat Damage - Runnerの手札からダメージ分のカードをランダムで捨て札にする
- ・ Net Damage - Runnerの手札からダメージ分のカードをランダムで捨て札にする
- ・ Brain Damage - Runnerの手札からダメージ分のカードをランダムで捨て札にする。
また、受けたBrainダメージ分手札上限が減る(永続)

どのダメージであっても、捨て札にする手札が不足している場合は、Runnerは脳死(FLATLINED)となり即座に負けとなる。

【改版履歴】

~2012.09.22 ~第2版

公開前身内用

2012.09.23 第3版

Typo修正、RunnerのRun時の補足追加。一般公開版

2012.09.27 第4版

Corpo側のAssetカードプレイが横になっていたのを縦に修正

2013.02.09 第5版

Corpo側のArchivesにカードを配置する際のルールについて修正

全体サマリでRezとUnrezの説明が逆だったものを修正