

NETRUNNER

CORPORATION + RUNNER

AUTOMA



REGLAMENTO

NETRUNNER

CORPORATION + RUNNER

¿QUÉ ES ESTO?

Esta es una MOD desarrollada y diseñada por Ferran Leal, con el inestimable apoyo de la comunidad @espiraldejuegos (ver créditos en la última página de este reglamento). Su propósito es permitirte jugar en modo solitario al único e inigualable juego de cartas Netrunner —ya sea Android: Netrunner (FFG), Netrunner CCG (WotC) o Netrunner de Null Signal Games.

Este reglamento abarca todas las reglas necesarias para jugar tanto con los mazos de corporación —donde tú asumes el papel de Runner— como con los mazos de Runner, en los que jugarás como Corporación.

Para disfrutar de Netrunner en solitario solo necesitas uno de los packs de autómeta (para corporación: Dash, Wedge, Veekay, Alva o Exa; para Runner: el pack de autómeta global de Runner) y dos mazos contruidos a tu gusto con cartas normales del juego.

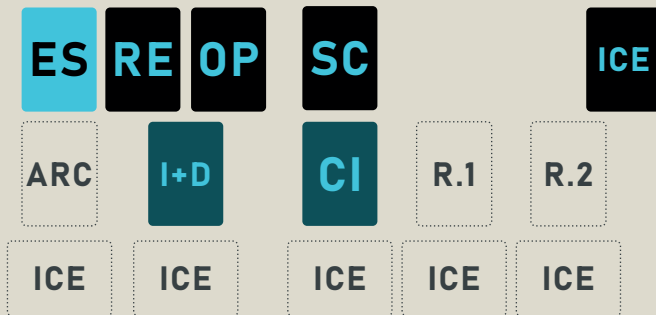
En las partidas contra un autómeta de Runner, este controlará el mazo de Runner; en las partidas contra un autómeta de Corporación, el mazo corporativo será controlado por el autómeta, mientras tú manejarás al Runner.

Recuerda que puedes registrarte en <https://spiralarchitectgames.com> para jugar con los mazos de autómeta en formato digital o adquirir packs físicos para otros juegos. Y por supuesto, únete al Discord de @espiraldejuegos para estar al día de todas las novedades y compartir tus partidas con la comunidad.

REGLAMENTO DE MAZOS IA DE CORPORACIÓN

PREPARA LA ZONA DE LA CORPORACIÓN

En este modo de juego en solitario la corporación contará con unos mazos predefinidos donde podrá acceder de forma directa a diferentes tipos de cartas. La disposición de la mesa con estos mazos quedará de la siguiente forma:



 SÓLO CON VEEKAY, ALVA Y EXA.

 MAZOS HABITUALES DE NETRUNNER.

PREPARACIÓN DE LOS MAZOS

IMPORTANTE: Si vas a jugar con uno de los packs de IA Veekay, Alva o Exa, avanza en primer lugar hasta el paso de preparación **MAZO DE ESTRATEGIA**.

Separa en distintos mazos los planes, las ventajas, las mejoras, las operaciones y los hielos. Mézclalos por separado y cuenta el total de cartas de cada mazo antes de proseguir.

MAZO DE HIELOS (ICE)

ICE

Toma el mazo de Hielos y reparte la mitad de las cartas para formar el mazo ICE redondeando hacia arriba y mézclalo. Con el resto de los Hielos crea el mazo de I+D y no lo mezcles todavía.

MAZO DE OPERACIONES (OP)

OP

Toma el mazo de Operaciones separado previamente y reparte la mitad de las cartas para formar el mazo OP redondeando hacia arriba y mézclalo. Añade el resto de las cartas al mazo de I+D.

MAZO DE RECURSOS (RE)

RE

En primer lugar toma el mazo de **PLANES**, revisa y anota con antelación el coste de plan que requiere la mayor cantidad de tokens de avance. Ahora comienza a crear el mazo de **RECURSOS** con la mitad del total de planes redondeando hacia arriba. Máximo 5. Si el mazo de corporación tiene **MEJORAS**, toma la mitad del total redondeando hacia abajo. Máximo 5. Por último, si el mazo de corporación tiene **VENTAJAS** añade al mazo de recursos la mitad del total redondeando hacia abajo. Máximo 4.

NOTA: Si en el mazo de corporación no hubiera mejoras o ventajas, simplemente separa un máximo de 8 mejoras / 8 ventajas en el mazo de RECURSOS y el resto a I+D.

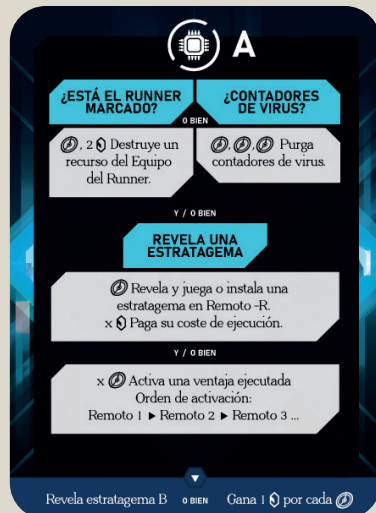
MAZO DE ESTRATAGEMAS (ES)

ES

El mazo de estrategias sólo se utiliza con las IA: Veekay, Alva y Exa. Ignora este apartado cuando juegues con las IA de Dash o Wedge.

El mazo de estrategias pretende proporcionar a la IA un comportamiento más realista. En primer lugar separa aquellas cartas que pueden ser jugadas desde la mano (casi siempre operaciones), que no se instalan en un servidor, y mejoras. Quedarán excluidas todas aquellas cartas que generan economía a la Corporación. Finalmente, el mazo de estrategias estará formado por la mitad + 3 de las cartas elegidas y el resto pasarán directamente a sus respectivos mazos antes de la preparación de **MAZO DE HIELOS (ICE)**.

Por último, selecciona una carta de comportamiento entre las 4 disponibles que más se ajuste al estilo de juego de la corporación y comienza la partida por la cara A.



Las cartas de comportamiento se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo. Teniendo en cuenta los clics que han quedado disponi-

bles en la carta de IA actual. La corporación intentará resolver los clics disponibles si pudiera. Si tras leer todas las acciones disponibles en el lado A de la carta de comportamiento ninguna fuera aplicable, se revela el lado B de la carta de comportamiento y de igual forma se intentarán resolver los clics disponibles. Si finalmente ninguno de los lados de la carta de comportamiento tuviera acciones aplicables, la corporación gana 1 por cada clic disponible.

La carta de comportamiento se voltea inmediatamente tras resolver cualquier acción de la cara actual. Si estuviera en A se voltea a B y se deja. Si estuviera en B se voltea a A y se deja. Si todavía hubiera clics disponibles resuélvelos siguiendo la secuencia.

MAZO DE I+D

I+D

Con las cartas restantes forma el mazo de I+D y mézclalo. Finalmente vuelve a mezclar cada mazo y prepara SC con 5 cartas de I+D (dificultad estándar).

NIVEL DE DIFICULTAD

ESTÁNDAR: La SC comienza con 5 cartas. La corporación puntúa los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación PAGA por las OPERACIONES.

FÁCIL: La SC comienza con 3 cartas. La corporación PAGA los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación NO PAGA por las OPERACIONES.

NIVEL DE DIFICULTAD

DIFÍCIL: La SC comienza con 5 cartas. La corporación puntúa los planes al revelarlos desde la SC y al descartarlos tras instalar la 3a carta (no mejora) en un remoto. La corporación **NO PAGA** por las OPERACIONES.

DESCARTAR CARTAS A ARCHIVOS

En nivel de dificultad **ESTÁNDAR** y **DIFÍCIL** la corporación puntúa automáticamente los planes revelados desde la SC en el paso de **REPONER SC**. Lee el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para más información. Si en **FÁCIL** se revela un Plan y la corporación no puede pagarlo, el plan regresa a I+D, se mezcla I+D y por último se realiza el paso **REPONER SC** de nuevo.

Los HIELOS descartados a Archivos van al mazo **ICE** en su lugar y las Operaciones al mazo **OP**. Mezcla cada mazo tras añadir una nueva carta.

RESOLVER CLICS DE LA CARTA IA

REPONER SC: Roba una carta del mazo de I+D y pásala a SC (déjala en la parte superior del mazo), si el mazo SC tiene más de 5 cartas en ese momento, retira la carta inferior de SC y pásala a ARCHIVOS boca arriba y repite la secuencia hasta que SC tenga 5 cartas. Lee **DESCARTAR CARTAS A ARCHIVOS** para más información.

AVANZAR: Avanza la carta instalada en el remoto indicado. Por defecto la carta con más tokens de avance o la que se instaló en primer lugar.

Si la cantidad de tokens de avance es igual al mayor número de avances requeridos por un Plan (debe anotarse con antelación), la carta se revela inmediatamente. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir qué hacer si se revela un plan.** Si la carta revelada es un Plan la corporación descarta los Tokens de Avance que realmente necesita la carta y recupera el resto de créditos. Si la carta revelada es una mejora o ventaja, la corporación intenta pagar su coste para instalarla. Si la carta revelada no requería Tokens de Avance la corporación recupera los créditos, a no ser que en el mismo Servidor Remoto hubiera Hielos que sí podían ser avanzados. En este caso, los tokens de avance se reparten entre los Hielos o Hielo que podían ser avanzados uno a uno hasta que se agoten todos los Tokens de Avance disponibles.

INSTALAR RECURSO: Toma una carta del mazo de RECURSOS (RE) e instálala en el remoto indicado. Si el remoto ya cuenta con 2 cartas instaladas/ejecutadas (Las mejoras ya ejecutadas no cuentan), la primera que se instaló se descarta boca arriba en ARCHIVOS. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir qué hacer si se revela un plan.** Si la carta descartada tenía tokens de Avance y no es un plan, éstos pasan a la siguiente carta del remoto no revelada. Si no hay mas cartas no reveladas en el servidor remoto, la corporación recupera los créditos (excepto si en I+D o Archivos hay Hielos revelados que pudieran ser avanzados. Prioritariamente los tokens de avance van a esos Hielos), a no ser que en dicho Remoto hubiera Hielos que sí podían ser avanzados, en este caso, los tokens de avance se reparten entre los Hielos o Hielo que podían ser avanzados uno a uno hasta que se agoten todos los Tokens de Avance disponibles.

INSTALAR RECURSOS

IMPORTANTE: Un servidor remoto puede tener ejecutadas Mejoras ilimitadas, pero como máximo puede tener una combinación de 2 cartas instaladas / ejecutadas que no sean mejoras.

INSTALAR HIELO: Toma una carta de HIELO (ICE) e instálala en el remoto indicado. Si no hubieran Hielos disponibles en el mazo ICE el clic de la carta no se puede resolver y por lo tanto queda disponible.

EJECUTAR HIELOS

Si durante una incursión se ejecuta un Hielo que podría ser más efectivo en una posición distinta, cuando termine la incursión **intercambiamos la posición del Hielo con otro del mismo servidor**. Si fuera necesario, intercambia el Hielo por uno instalado en un Servidor Remoto distinto.

Si la corporación revela un Hielo y no puede pagar su coste de ejecución, **se puede intercambiar ese Hielo por otro del mazo ICE** boca abajo para mantener el misterio.

JUGAR OPERACIÓN: Toma una carta del mazo de OPERACIONES (OP) y juégala. **Leer el apartado NIVEL DE DIFICULTAD para decidir si se paga su coste o no.** Si en algún momento un clic no se puede realizar, se intentará usar el clic secundario a su derecha. Si el clic no tiene clic secundario, se aplica la acción inferior de la carta. Las corporaciones o ganarán 1 crédito por clic disponible o usarán su carta de comportamiento. Siempre que la corporación juega una Operación

y por eventualidad de la condición de la carta no obtiene ningún beneficio, la Corporación siempre gana 1 crédito.

ÓRDENES ESPECIALES

En ocasiones, una acción de Instalar Hielo, Recurso o Avanzar 1 carta puede indicar una condición específica para hacerlo. El jugador tendrá que determinar estas condiciones para aplicar correctamente dicha acción. Los términos especiales en las cartas son los siguientes:

-R: Se refiere al servidor remoto con menos cartas de recursos instaladas.

+R: Se refiere al servidor remoto con más cartas de recursos instaladas, o + REMOTO para crear un nuevo servidor remoto.

-H: Se refiere al servidor con menos Hielos instalados.

+H: Se refiere al servidor con más Hielos instalados.

-A: Se refiere al recurso con menos Tokens de Avance con independencia del servidor.

+A: Se refiere al recurso con más Tokens de Avance con independencia del servidor.

Si en alguna ocasión una Orden Especial hace referencia a una condición ambigua, podremos aplicar la orden siguiendo el espacio de juego de la corporación de Izquierda a Derecha: Archivos, I+D, SC, Remoto 1, Remoto 2, Remoto 3, etc.

Si en algún momento consideras que se puede realizar una acción más beneficiosa para la Corporación y no está incluida en esta IA, no dudes en aplicarla.

PREGUNTAS FRECUENTES

RESUELVE TUS DUDAS

En este apartado del reglamento podrás consultar dudas de jugadores al modo solitario de Netrunner y respuestas claras y sencillas. De esta forma podrás resolver cualquier dilema durante tus partidas.

P: Si aparece del mazo de estratagemas o de operaciones una carta "Mushin no shin" o una "Mitosis", que instalan una carta (o dos) boca abajo con avances en servidores nuevos ¿cómo se hace? ¿Son cartas de la SC y si resulta que no eran legales no pasa nada? ¿Vendrían del mazo de recursos quizá?

R: Si sale un Mushin es sencilla aplicarla: es una operación, pues tú ves qué es lo que quiere hacer. Como cuesta otro clic, si la operación es el último clic de la carta, esa operación no puede resolverse, así que la carta vuelve a la parte inferior del mazo de operaciones y se revela otra. Si resulta que es el segundo o primer clic, usas un clic adicional y luego instalas boca abajo en un servidor una carta del mazo de Recursos y le añades 3 tokens de avance. Ese Recurso puede ser un plan, una ventaja o una mejora. Este efecto también provoca que se descarten boca arriba en archivos cartas instaladas en servidores y no ejecutadas (2 máximo) y se siguen las reglas habituales para aplicar efectos. Con Mitosis tendrías que hacer lo mismo que con Mushin, sólo que en lugar de instalar de "Recursos" lo haces de I+D. Recordemos que "Recursos" es un

mazo construido específicamente para el autó-mata de Corporación con planes, ventajas y mejoras. Si el Mushin o Mitosis salen del mazo de estratagemas es igual que con el de operaciones, tendremos que ver cuántos clics le quedan a la corporación y si puede resolverlo, adelante, si no, la carta va a la parte inferior del mazo de estratagemas y se revela otra.

Las cartas de comportamiento se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo. Teniendo en cuenta los clics que han quedado disponibles en la carta de IA actual. La corporación intentará resolver los clics disponibles si pudiera. Si tras leer todas las acciones disponibles en el lado A de la carta de comportamiento ninguna fuera aplicable, se revela el lado B de la carta de comportamiento y de igual forma se intentarán resolver los clics disponibles. Si finalmente ninguno de los lados de la carta de comportamiento tuviera acciones aplicables, la corporación gana 1 por cada clic disponible.

La carta de comportamiento se voltea inmediatamente tras resolver cualquier acción de la cara actual. Si estuviera en A se voltea a B y se deja. Si estuviera en B se voltea a A y se deja. Si todavía hubiera clics disponibles resuélvelos siguiendo la secuencia.

P: Si una carta de IA de corporación pide robar cartas, ¿como se resuelve?. Se mete al servidor central y se descartan de abajo hasta tener 5?

R: Cuando una carta de IA tiene un clic que dice "Reponer SC", robas una carta de I+D y la pasas a

la parte superior de SC, a continuación, si SC tiene más de 5 cartas, la última por abajo se va a Archivos boca arriba. Aquí dependiendo de la dificultad elegida, si es un Plan, la corporación lo puntúa directamente, o lo paga si quiere puntuarlo. Si en este momento no puede pagarlo el Plan vuelve a I+D y se mezcla el mazo de I+D. Un plan en la IA nunca va a Archivos. Si además una carta dice por ejemplo “Roba 3 cartas”, siempre se resuelve 1 a 1. Pasas de I+D a SC, si SC tiene más de 5 retiras la de abajo a Archivos siguiendo la secuencia y repites por cada carta que pretende robar la Corporación.

P: Si la IA avanza al máximo un servidor remoto, voltear la carta y resulta ser una mejora que no puede pagar ¿qué ocurre? ¿Recupera los créditos del avance y los usa para pagarla?

R: Sí, la corporación usa esos créditos para pagar en medida de lo posible la carta que pretendía avanzar como Plan. Si no pudiera pagar la mejora, la corporación recupera los créditos y la carta se mantiene instalada y boca abajo en el Servidor remoto. Es importante tener en cuenta que sólo puede haber como máximo 2 cartas que no sean mejoras en un remoto, sin embargo, puede haber Mejoras ilimitadas.

P: Si la IA tiene que jugar una operación, pero no puede pagarla ¿qué ocurre? ¿Se va a la basura y gana 1 crédito?

R: Lo que se hace con las operaciones que la corporación no puede jugar va a depender de la dificultad elegida, pero si tuviera que pagar una operación y no pudiera hacerlo, en ese caso el clic queda libre, pero prioritariamente lo usará para

ganar créditos. ¿Tiene la corporación ventajas instaladas que le proporcionen créditos por 1 clic? Sí es así ejecuta el clic de la ventaja, si no, simplemente gana 1 crédito. La operación que no pudo resolver vuelve a la parte inferior del mazo de operaciones.

P: He construido un mazo de corporación con pocas operaciones, pero que se centra en hacer daño al Runner. Las reglas estándar parecen no funcionar con el mazo, ya que se queda sin créditos, no puede ejecutar Hielos y como Runner puedo entrar sin problemas y robar prácticamente todo. ¿Qué puedo hacer para equilibrar la balanza?

R: Para un mazo de corporación más estratégico es interesante utilizar una IA que haga uso del Mazo de estrategias (Exa, Alva o Veekay) y una carta de comportamiento apropiada. Hay 4 cartas de comportamiento a elegir, unas de ellas se centran en ejecutar cartas del mazo de estrategias que pueden hacer daño al Runner y otras se centran en marcar al Runner o eliminar contadores de virus. Sin embargo, si esto no resolviera por completo el problema de economía de la Corporación, recomendamos añadir una regla adicional de créditos iniciales dependiendo del nivel de dificultad:

MEJORAR ECONOMÍA DE LA CORPORACIÓN

La corporación comienza la partida con 9 créditos en modo fácil, 12 en modo normal y 15 en modo difícil.

REGLAMENTO DE MAZOS IA DE RUNNER

PREPARA LA ZONA DEL RUNNER

En este modo de juego en solitario, el Runner contará con uno o varios mazos predefinidos desde los que podrá acceder directamente a distintos tipos de cartas y realizar sus acciones de turno de forma automatizada.

La disposición de la mesa con estos mazos quedará organizada de la siguiente manera:



MAZOS HABITUALES DE NETRUNNER.

PREPARACIÓN DE LOS MAZOS

Separa las cartas del Runner en distintos mazos según su tipo: programas, recursos, hardware, eventos y consolas.

Baraja cada mazo por separado y cuenta el número total de cartas que contiene cada uno antes de continuar con la preparación.

MAZO DE PROGRAMAS (PRO)

PRO

Forma el mazo de programas tomando la mitad de las cartas de programa más una y la mitad de las cartas de hardware más una, redondeando siempre hacia arriba. El resto va a formar el mazo de robo del Runner (Montón - MON).

MAZO DE ECONOMÍA (EC)

EC

A continuación, separa los eventos y recursos que proporcionen economía (por ejemplo, cartas que generen créditos o reduzcan costes) y forma con ellos el mazo de economía. Las cartas restantes de cada tipo se devolverán a sus respectivos mazos originales.

MAZO DE RECURSOS (RE)

RE

Con los mazos de recursos y eventos restantes tras formar el mazo de economía, toma 5 cartas de recursos y 5 cartas de eventos al azar y forma con ellas el mazo de recursos.

Baraja bien este nuevo mazo antes de colocarlo en la mesa.

NOTA: Si el mazo de Runner no contuviera suficientes cartas de alguno de estos tipos, simplemente toma el doble del otro tipo disponible para mantener el equilibrio.

MONTÓN (MON)

MON

EMPUÑADURA (EM)



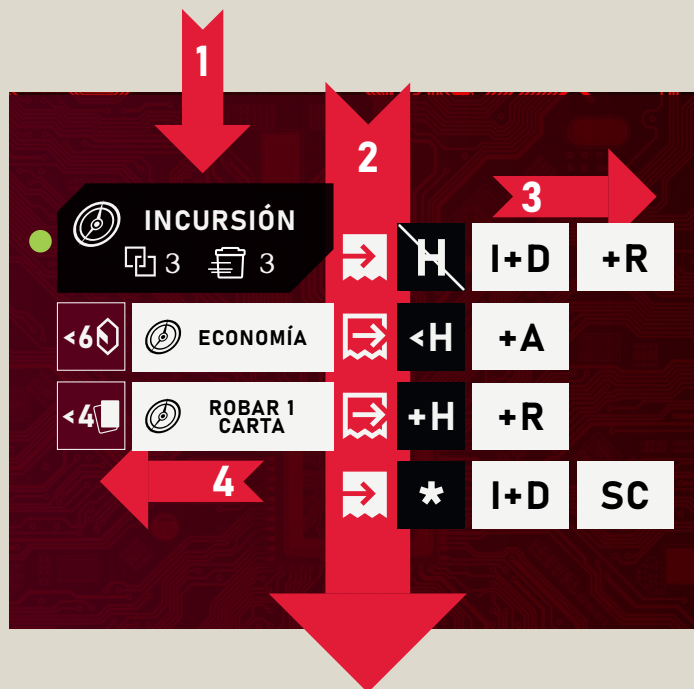
En modo normal, si el Montón se agota, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo de robo.

El mazo de Empuñadura no tiene límite de tamaño, por lo que puede acumular cartas de forma indefinida, aunque el Runner puede perder por daño según las reglas habituales.

En modo fácil, el Montón se comporta como en una partida estándar: si el Montón se agota, el Runner pierde la partida, pero la Empuñadura puede seguir acumulando cartas con normalidad.

LEER LAS CARTAS DEL AUTOMA

Las cartas de autómatas del Runner comparten la misma estructura general que las de la Corporación en lo referente a la lectura de los clics. Sin embargo, las incursiones (runs) tienen una forma particular de resolverse, por lo que conviene explicarlas con detalle a continuación.



1 - DATOS DE LA INCURSIÓN

● **COLOR ASIGNADO:** Cada incursión tendrá un color asignado, que servirá como referencia durante la partida. De esta forma, cuando una carta del autómata indique ejecutar una incursión, podrá referirse a ella mediante su color, facilitando la lectura y resolución de efectos.

LÍMITE DE ENLACE: Indica el número máximo de puntos de Enlace que el Runner podrá alcanzar durante esa incursión.

 **LÍMITE PARA ELIMINAR:** Indica el número máximo de créditos que el Runner podrá gastar para eliminar cartas (como mejoras o activos) durante esta incursión.

2 - ORDEN DE EJECUCIÓN

Cada fila del orden de ejecución muestra, en su parte izquierda, la condición que debe cumplirse, y en su parte derecha, la ubicación y el destino de la incursión. Si en un paso no se encuentra una ubicación o un destino válidos, se desciende una posición en el orden de ejecución y se vuelve a comprobar hasta que el clic pueda resolverse correctamente.

Esto puede provocar que, aunque el Runner inicialmente iba a realizar una incursión, finalmente ejecute otra acción diferente, como jugar una carta de economía.

A continuación se detalla cómo se interpreta cada fila dentro del orden de ejecución.

 **SIN CONDICIÓN:** Indica que la fila no presenta ninguna condición previa, por lo que la incursión pasa directamente a comprobar la ubicación y el destino (3). Si no existe una ubicación o un destino válido, se avanza a la siguiente fila dentro del orden de ejecución.

 **CON CONDICIÓN:** Indica que la fila presenta una condición específica vinculada a un clic (4). Si dicha condición se cumple, la incursión se desvía hacia el clic indicado, resolviendo esa acción en lugar de continuar con la incursión original.

Por ejemplo: Si el Runner tiene menos de 6 créditos, juega una carta de economía y termina el clic de incursión.

3 - UBICACIÓN Y DESTINO

Las incursiones se determinan mediante dos pasos: primero, **una ubicación**, que establece la primera regla para localizar un servidor apto; y después, **un destino**, que actúa como segunda regla para precisar cuál de los servidores disponibles será el objetivo final, siguiendo el orden indicado.

UBICACIONES:

	Sin Hielos		Con más Hielos
	Con menos Hielos		Cualquiera

DESTINOS:

	Servidor I+D		Con más cartas sin ejecutar
	Sede central		Con más tokens de avance
	Menos tokens de avance		Menos cartas sin ejecutar

4 - CONDICIÓN

Las condiciones pueden impedir que el Runner se lance a realizar una incursión. Por tanto, si una condición indicada en el bloque de condición dentro de una fila del orden de ejecución se cumple, el clic se gasta en la acción especificada por dicha condición, y el clic original de incursión queda descartado.

A continuación, se detallan los iconos de condiciones y su significado.

IMPORTANTE: Si la condición **NO** se cumple, el autómatas continúa aplicando la ubicación y el destino indicados en la fila actual del orden de ejecución.

CONDICIONES:

-  Si el Runner tiene menos de 6 créditos.
-  Si el Runner tiene menos de 4 cartas en la empuñadura (EM).
-  Si el Runner no tiene rompehielos o ninguno es apto para la incursión actual.
-  Si el Runner no tiene recursos instalados para eliminar cartas.

CONDICIONES EN CLICS

En las cartas de autómatas también pueden aparecer condiciones específicas descritas directamente en el propio clic. Si la condición del clic principal no se cumple, se ejecuta el clic secundario indicado en la carta. En caso de que no exista un clic secundario, el clic queda disponible para ejecutar tantas veces como clics restantes la orden inferior de la carta del autómatas.



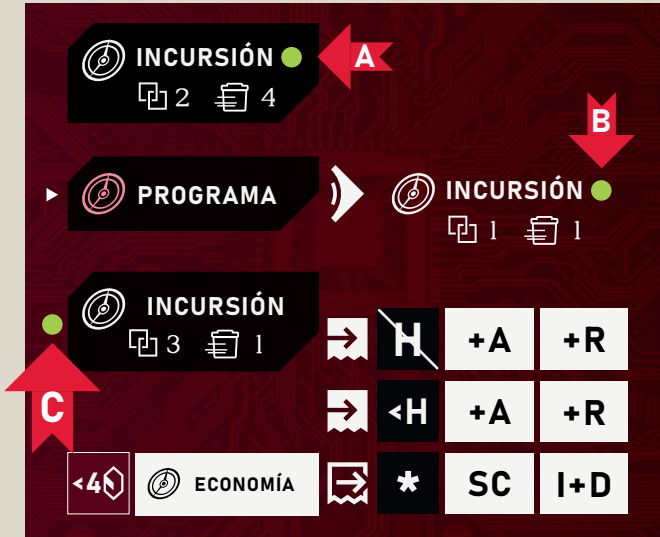
En este ejemplo, el Runner tiene más de 4 cartas en su empuñadura, por lo tanto se lanza a realizar una incursión con esos datos y usando una orden de ejecución ya declarada en la carta: ●

REUTILIZAR INCURSIÓN

Algunos clics en las cartas del autómatas también son de tipo **INCURSIÓN**, pero no van acompañados de un orden de ejecución propio. Esto se debe a que utilizan el orden de ejecución de otra incursión ya declarada en la misma carta.

No obstante, cada incursión mantiene sus propios datos, como límite de enlace o límite para eliminar, por lo que sus efectos pueden diferir incluso si comparten el mismo orden de ejecución.

Veamos un ejemplo a continuación:



En esta carta, tanto A como B utilizan el mismo orden de ejecución declarado por C. Sin embargo, los datos específicos de la incursión —como el **Límite de Enlace** o el **Límite para Eliminar cartas**— serán propios de cada clic, ignorando los valores indicados en C.

SUTILEZAS Y JUEGO AVANZADO

Las cartas del automa de Runner incorporan algunas sutilezas que ayudan al jugador a tomar decisiones por el automa sin tener que pensar. La primera de ellas son los “Clics prescindibles”, y estos se indican de la siguiente forma:



A: El clic tiene una pequeña flechita blanca (aunque en el ejemplo es negra).

B: El clic tiene el icono de clic ligeramente rosa.

Los clics marcados como **CLICS PRESCINDIBLES** son aquellos que pueden descartarse si, durante el turno del Runner (autómata), se ejecutan acciones que requieran más clics de los disponibles. Por ejemplo, si durante la ejecución el Runner **necesita gastar un clic adicional** para completar la incursión, el clic prescindible que se muestra más arriba de “Instalar un programa” se descarta automáticamente, permitiendo que la incursión se resuelva correctamente sin exceder el número de clics disponibles en el turno.

De esta forma como jugadores evitamos tener que pensar en qué clic no hago después. Ahora iremos descartando clics prescindibles de arriba abajo y no tendremos que lidiar con estas decisiones.

RESERVAR CLICS

Algunas cartas contienen clics de reserva para que el automa realice acciones específicas. Si las acciones específicas que se muestran no son aplicables; en el ejemplo, por que no tiene marcas o por que no tiene recursos instalados que contemplen el consumo de clics para obtener un beneficio, los clics siguen quedando disponibles y se gastarán en lo que indique la orden inferior de la carta.



ORDEN INFERIOR DE LAS CARTAS

Siempre que un clic no pueda resolverse, este queda disponible (no podemos tomar decisiones por el automa, concederle créditos o acciones por nuestra cuenta en medida de lo posible). Todos los clics que queden disponibles se gastarán en lo que indique la orden inferior de la carta actual:



Ejecuta ● por cada  disponible

En el ejemplo, cada clic que quede disponible lo usará intentando ejecutar la incursión ● siguiendo su orden de ejecución.

GAMEPLAY

JUGAR UN TURNO

En una partida de Netrunner contra el autómeta de Runner, comienza el jugador que controla a la Corporación, igual que en una partida normal.

Roba 1 carta obligatoriamente y juega sus 3 clics

Al finalizar el turno del jugador, revela una carta del mazo del autómeta de Runner y comienza a leer y aplicar los clics de arriba abajo, siguiendo las reglas de lectura de clics descritas en las primeras páginas del reglamento del autómeta de Runner.

CARTAS DEL MAZO DE ECONOMÍA

El autómeta **NUNCA** paga créditos por jugar cartas del mazo de Economía (EC).

Independientemente del nivel de dificultad elegido, cuando un clic ordena jugar una carta de Economía, se revela la primera carta del mazo EC y se juega directamente, sin descontar créditos al autómeta de Runner como coste de ejecución.

ESTA REGLA SE APLICA SIEMPRE

Los niveles de dificultad del autómeta de Runner solo afectan al comportamiento de su mazo de robo (Montón – MON) y de su mano (Empuñadura – EM).

MONTÓN Y EMPUÑADURA

El autómeta tiene dos comportamientos distintos para su Montón (MON) y su Empuñadura (EM), según el nivel de dificultad elegido:

DIFICULTAD NORMAL: Si el Montón se agota, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo de robo (Montón). La Empuñadura (la mano del Runner) no tiene límite de tamaño, por lo que puede acumular cartas de forma indefinida. **¡Atención! El Runner puede perder por daño siguiendo las reglas habituales.**

DIFICULTAD FÁCIL: El Montón se comporta como en una partida estándar de Netrunner: si el Montón se agota, el Runner pierde la partida, aunque la Empuñadura puede seguir acumulando cartas igual que en la dificultad normal.

EVALUACIÓN DE OBJETIVO VÁLIDO

Antes de que el Automa ejecute una incursión en un destino concreto, el jugador debe comprobar si el servidor objetivo contiene algún objetivo válido (como Planes o Agendas).

Si el jugador puede confirmar con certeza que **no hay ningún objetivo que el Automa pueda puntuar o afectar**, la incursión se cancela en ese destino y el Automa pasa a la siguiente fila disponible en el orden de ejecución.

Esta subrutina simula un análisis lógico básico por parte del Automa, y evita que realice incursiones innecesarias o sin beneficio alguno.

PREGUNTAS FRECUENTES

RESUELVE TUS DUDAS

En breve actualizaré este reglamento con resolución de dudas para que cualquier otro jugador pueda consultarlas. Por el momento te animo a que entres en el Discord de Espiral de juegos, donde ya somos una comunidad de más de 600 jugadores. Entra, comparte tus impresiones y resuelve tus dudas. Somos una comunidad situada en España, pero ya somos muchos miembros de habla inglesa.

<https://discord.gg/8r7x4ECpd9>



EJEMPLOS PRÁCTICOS DE SUBROUTINA DE EVALUACIÓN DE OBJETIVO VÁLIDO:

Si el Automa intenta acceder a la Mano y el jugador sabe que no contiene Planes (solo recursos, eventos, etc.), la incursión se omite.

Si se indica una incursión al Servidor Remoto, pero está vacío (sin activos ni mejoras), no se realiza.

Si hay cartas desconocidas (por ejemplo, en I+D o en servidores con cartas ocultas), el Automa sí realiza la incursión, ya que no puede saberse con certeza si hay un objetivo válido.

NETRUNNER

CORPORATION + RUNNER

AUTOMA

CRÉDITOS

Desarrollo de IA y diseño gráfico: Ferran Leal @F.Leal.

Equipo: @koromilaz, @dansansan, @Fescofet, @Dalkilthur, @XavierSB69, @Coltaine87, @Jorge Martínez, @jesusotero1245, @Maharval, @cyberchin, @Quitos, @PapaPayaso, @Don Gato, @Acererak, @Debion, @Manusson, @SirPio, @Kuaky, @Superesupreme82, @Rewind Masters, @eskamiya, @Solrac, @Raven, @Sisvel, @dalamoes, @enriquefam, @VanBasten974, @Frankidinapoli, @Kwoiveth, @José Miguel, @Jonan4087, @gwyler, @marisgal, @Félix, @Anomander, @Radilo, @lucasrats, @esemismo1968, @Avs, @tsugumo9, @egurpuxka, @Torta, @kuith, @FrancescCR, @Karly, @CGallego, @Wanamaker, @zapapala, @serji94, @aaronrojo, @DolphFisio, @MscJavi, @lolopedo, @Carlos (Zero) Garcia, @Ithaqua, @AlbertMM, @Caelacies, @EdgarHR, @Shinychi3, @Kulham y también una mención especial y agradecimiento a todos los que forman parte del Discord de @espiraldejuegos y a los futuros mecenas de este proyecto.

Ilustraciones: Dezpo'sito Studios (AntonKurbatov).