

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





BUT DU JEU

Dans Hack Trick, deux joueurs se lancent un défi de hacking en essayant d'être le premier à craquer le mot de passe à 3 chiffres du serveur.

En jouant vos cartes, vous activez des chiffres sur le clavier via vos marqueurs. Mais soyez prudent, votre adversaire peut activer les mêmes chiffres, et non seulement il capturera vos marqueurs, mais il aura la possibilité d'obtenir des informations déterminantes sur vos cartes! Le premier hacker à aligner trois de ses marqueurs (horizontalement, verticalement et diagonalement), ou à en empiler trois sur un même chiffre gagne le duel.

Matériel :

6 cartes clavier (avec une puce au dos ) , 18 cartes de valeurs () ,
12 cartes code (utilisées uniquement pour la variante expert ) ,
11 marqueurs rouges () , 11 marqueurs blancs () ,
11 jetons « victoire » () .

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS

- 1 Disposez les 6 cartes clavier comme illustré sur l'image.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur, prend 9 marqueurs simples (👉) et le marqueur double de sa couleur et les place dans sa réserve, devant lui. Le marqueur double s'utilise exactement comme les marqueurs simples, il pourra permettre de doubler les points de victoire.
Laissez les 2 marqueurs (👉👉) et les 11 jetons « victoire » (🟡) dans la boîte.

3 Il y a 18 cartes de valeurs (3 exemplaires pour chaque valeur de 0 à 9).
Le premier joueur (le vainqueur de la manche précédente, choisissez au hasard pour la première) mélange les 18 cartes, en distribue 4 pour son adversaire et 3 pour lui. Le reste des cartes constitue la pioche face cachée. Piocher les 2 premières cartes de la pioche et les placer face visible à côté de la boîte (elles ne seront pas utilisées pendant cette manche).

- 4 Le joueur avec 4 cartes, en choisit une et la place face visible à côté de la pioche.
Cette carte démarre la séquence de la manche, chaque carte jouée sera placée à la suite.



- 5 Enfin, chaque joueur annonce à voix haute la somme de ses trois cartes.
Ex: le joueur de droite annonce « 8 » (1+2+5).

Le premier joueur démarre la manche.

SEQUENCE D'UN TOUR DE JEU

A votre tour de jeu, vous devez réaliser une action :

A, JOUER UNE CARTE **ou** B, PIOCHER

A, JOUER UNE CARTE

La carte jouée est placée à la suite de la séquence, elle doit être différente de la dernière carte. Additionnez les valeurs des 2 dernières cartes et positionnez un marqueur sur le chiffre du clavier correspondant.

Important: Si un ou deux marqueurs adverses sont présents sur un même chiffre du clavier, vous les capturez et les placez devant vous. Si un de vos marqueurs est déjà présent, vous ajoutez un deuxième marqueur (cf. condition de victoire par empilement de 3 marqueurs).



Ex: Kevin joue une carte de valeur 2 sur la séquence et place un marqueur sur la touche 5 (3+2) du clavier, Steve ajoute un 0 et place un marqueur sur le 4 (4+0).

Rappel : Vous ne pouvez jouer une carte identique à la dernière de la séquence.

Votre tour ne s'arrête pas là !

Annoncez à votre adversaire une des trois options suivantes :

A, PASSE - votre tour prend fin.

B, JOUE – Vous défaussez un des marqueurs de votre réserve vers la boîte, votre adversaire est obligé de jouer une carte à son prochain tour. Le marqueur défaussé est remis dans la boîte.

Ex: A la fin de son tour, Kevin n'a plus qu'une carte en mains, il annonce PASSE. Steve joue une carte et termine son tour en annonçant JOUE . Kevin est donc obligé de jouer sa dernière carte, et semble assez mal engagé pour remporter cette manche.

C, DEFENSE - Vous défaussez un des marqueurs de votre réserve vers la boîte, votre adversaire ne pourra à son prochain tour vous annoncer JOUE .

Ex: A la fin de son tour, Kevin n'a plus qu'une carte en mains, il annonce DEFENSE . Steve joue une carte, mais ne peut terminer son tour en annonçant JOUE à Kevin, qui ne peut être forcé.

Important : Les annonces JOUE et DEFENSE ne sont actives que pour le tour suivant !

B, PIOCHER

Si vous avez moins de 4 cartes en mains, et que vous n'êtes pas forcé de JOUER, vous pouvez piocher une carte.

Cas particulier : Si vous êtes forcé de jouer une carte (« JOUE »), mais qu'en mains vous n'avez que des cartes identiques à la dernière de la séquence. Vous montrez votre main à l'adversaire et piochez une carte.

PIOCHE: Si la pioche venait à être vide, le premier joueur met de côté la dernière carte de la séquence, et mélange l'ensemble des cartes afin de former une nouvelle pioche.

ACTION BONUS – “REQUETE”

A chaque fois que vous capturez un marqueur adverse, vous avez l'opportunité d'utiliser l'action bonus “**Requête**”.

Plus vous capturerez de marqueurs, plus vous pourrez utiliser l'action “Requête”.

REQUETE : Au début de votre tour (avant de choisir JOUER ou PIOCHER), vous pouvez défausser (c'est optionnel) un des marqueurs capturés et exiger que votre **adversaire** vous donne le **total des valeurs des cartes qu'il a en mains**.

Important : Le marqueur adverse défaussé est remplacé dans la boîte.

FIN DE MANCHE

La manche se termine dès qu'un des deux joueurs aligne ou empile 3 de ses marqueurs. La manche se termine également si un joueur n'a plus de marqueurs à sa couleur dans sa réserve.

FIN DE PARTIE ET SCORES

Une partie d'Hack Trick se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un hacker atteigne au moins 5 jetons victoire.

Lors de la première manche, le premier joueur est désigné au hasard, pour les suivantes c'est le vainqueur d'une manche qui est premier joueur pour la suivante. Chaque manche redémarre avec une nouvelle mise en place.

- Si vous alignez ou empilez 3 marqueurs, c'est une victoire simple et vous recevez 1 jeton « victoire ».
- Si le marqueur double fait partie de la combinaison gagnante et **n'a pas été placé au dernier tour**, c'est une victoire double et vous recevez 2 jetons score.
- Si votre adversaire n'a plus de marqueurs à sa couleur, c'est aussi une victoire simple et vous recevez 1 jeton victoire.

LA BATAILLE DES CERVEAUX

Une fois que vous aurez joué plusieurs parties en mode standard, vous serez prêt pour le mode avancé qui utilise les 12 cartes code. Les cartes code proposent des conditions de victoire alternatives et de légères variations en terme de jeu.

Le mode expert d'Hack Trick – La Bataille des Cerveaux - est joué jusqu'à ce l'un des joueurs atteigne 6 points.

Au début de la partie, le premier joueur mélange les 12 cartes code et place la pile face cachée à côté des 6 cartes clavier. Après chaque manche, le gagnant pioche autant de cartes que de jetons de victoire qu'il vient de gagner. Les cartes piochées sont placées face cachée devant lui (il peut les consulter quand il le souhaite).

UTILISATION DES CARTES CODE

- 1 Juste après avoir distribué (cf. mise en place pour 2 joueurs), le premier joueur place une de ses cartes code face cachée (s'il en possède au moins une), ou passe.
- 2 Son adversaire place également une carte code face cachée (s'il en a une), ou passe.
- 3 Ensuite les joueurs retournent les cartes code placées devant eux, elles seront actives pour la manche à venir.

Les cartes code sont à usage unique, vous devez les ranger dans la boîte une fois utilisées !

CARTES CODE

EVGENIY M. SLAVIC

Si vous placez un second marqueur sur un chiffre du clavier qui contient déjà votre marqueur double, c'est une victoire simple.

ALEXEY BALTIC

Si vous capturez et possédez devant vous 3 marqueurs adverse, c'est une victoire simple.

ANDY GOD

Si vous former un mot de passe composé de 3 chiffres parmi 1, 2 8 ou 9 (ex 122, 289), c'est aussi une victoire simple.

XIAO TINA HUANG

Vous démarrez la manche avec votre 11ème marqueur (le fameux 11ème). Au début d'un de vos tours, vous pouvez le défausser et forcer votre adversaire à également défausser l'un des siens.

NAE POPESCU

Vous pouvez utiliser l'action bonus « Requête » en défaussant un de vos propres marqueurs.

COCO VAN VAECK

En action bonus (à la place de « Requête »), vous pouvez échanger l'une de vos cartes valeurs avec votre adversaire : vous piochez une carte dans sa main et vous lui en donnez une de votre main. **Note : N'oubliez pas, cette action bonus coûte également un marqueur adverse !**

JACK SUN

A la place de piocher, vous pouvez remettre sous la pioche des cartes de votre main et piocher le même nombre de cartes.

TROJANA KRISKAYA

Si deux de vos marqueurs font la somme de 10 (ex 3-7, 1-9, 5-5), à votre prochain tour vous pourrez jouer 2 cartes au lieu d'une.

NASHA GRIGOROVA

Si deux de vos marqueurs font la somme de 10 (ex 3-7, 1-9, 5-5), votre adversaire ne peut utiliser l'action bonus « requête » et donc vous demander la somme des valeurs de votre main.

DODO GORILLA

Si vous gagnez avec le mot de passe 852 ou 159, vous doublez vos jetons de victoire. Vous en gagnez 2 pour une victoire simple et 4 pour une victoire double.

HAI DOO

Au début d'un de vos tours, vous avez la possibilité de miser l'un de vos jetons victoire en le plaçant à côté du clavier. Si votre adversaire ne suit pas la mise, vous gagnez une victoire simple. S'il suit la mise il doit placer un de ses jetons victoire à coté de clavier. Le vainqueur de la manche remporte les 2 jetons victoire misés. **Note : Vous ne pouvez miser que si votre adversaire a la capacité de suivre !**

JOAVISTA RUKOWSKI

Annule la carte code utilisée par l'adversaire.

VARIANTES MULTIJOUEURS

Partie à 3 joueurs

En mode 3 joueurs, le premier joueur sera toujours le même et il affrontera les 2 autres qui joueront en équipe et partageront les marqueurs - C'est un défi à 1 contre 2.

Le **mode 3 joueurs** est joué en **5 points**, il suit les règles du jeu de base avec les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

- Le premier joueur distribue 3 et 2 cartes pour l'équipe adverse et 2 pour lui.
- Le joueur de l'équipe qui a reçu 3 cartes en place une face visible à côté de la pioche.

MÉCANIQUE DE JEU

- La séquence des tours de jeu est la suivante : le joueur solo commence puis c'est au joueur de l'équipe qui a reçu 2 cartes de jouer, puis au joueur solo, puis au joueur de l'équipe qui a reçu 3 cartes et ainsi de suite...
- **Le joueur solo a une limite de cartes en mains de 4, chaque joueur de l'équipe est limité à 3.**
- Quand le joueur solo utilise l'action Bonus « Requête », il doit indiquer à quel joueur de l'équipe il s'adresse.

Action gratuite Au début de son tour, un joueur de l'équipe peut demander (sans utiliser de marqueur) à son coéquipier le total des valeurs des cartes qu'il a en mains. Ce dernier doit répondre à voix haute.

VARIANTE - SCORES INDIVIDUELS

Le joueur solo **change à chaque manche** (le joueur à la gauche du précédent devient le nouveau joueur solo). Si le joueur solo remporte la manche, il gagne le ou les jeton(s) victoire. Si l'équipe gagne, chacun des membres gagne le ou les jeton(s) victoire.

La partie se joue en **4 points**. En cas d'égalité on départage les 2 joueurs par une partie en mode 2 joueurs.

Partie à 4 joueurs

En mode 4 joueurs, 2 équipes s'affrontent face à face. Les 2 membres d'une équipe partagent les marqueurs.

Le **mode 4 joueurs** est joué en **5 points**, il suit les règles du jeu de base avec les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

- Le croupier distribue les cartes de gauche à droite de la façon suivante: 3-2-2-2.
- Le joueur qui a reçu 3 cartes en place une face visible à côté de la pioche.

MÉCANIQUE DE JEU

- Le joueur assis en face du croupier commence, puis chaque joueur à son tour dans le sens anti-horaire.
- **Chaque joueur est limité à 3 cartes en mains.**
- Quand un joueur utilise l'action Bonus « Requête », il doit indiquer à quel joueur de l'équipe il s'adresse.

Action gratuite au début de son tour, un joueur peut demander (sans utiliser de marqueur) à son coéquipier le total des valeurs des cartes qu'il a en mains. Ce dernier doit répondre à voix haute.

© 2015 - 2016, Mind Fitness Games, All rights reserved.
Mind Fitness Games and Hack Trick are trademarks of Oveco Ltd.

Designer: Dorsonczky Jozsef

Illustrations: Imageline SRL

French Translation: Christophe Bellard

Publication: Oveco SRL - Mind Fitness Games

French version distributed: PixieGames SAS

(Address: 37 rue des longs prés / 92100 Boulogne-Billancourt.)

