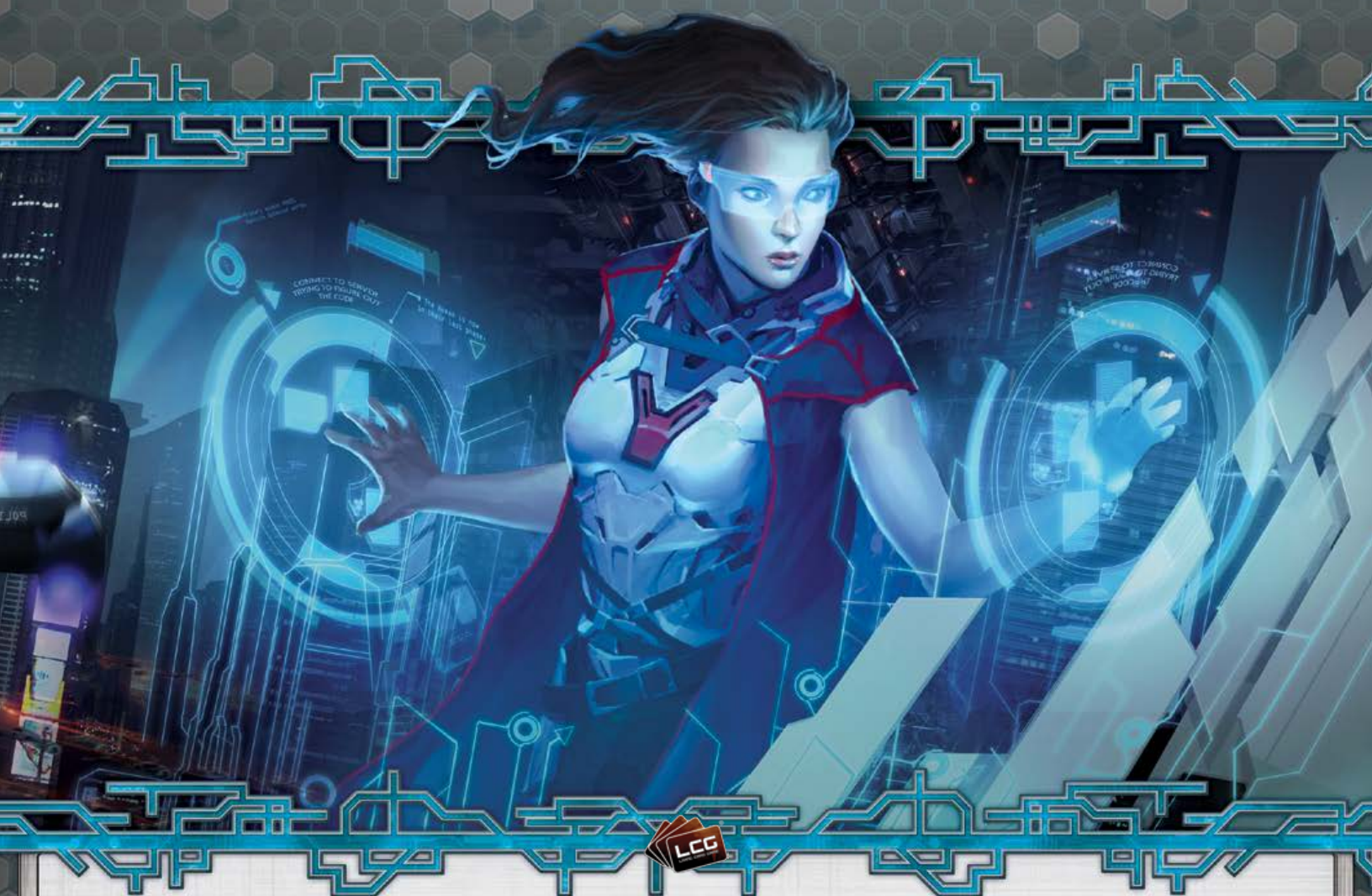


ANDROID™ NETRUNNER™

EL JUEGO DE CARTAS



DOCUMENTO DE PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

VERSIÓN 4.0 / EN VIGOR A PARTIR DEL 02/06/17

RESUMEN DE CAMBIOS DE ESTA VERSIÓN

- **Página 2:** Revisión de la fe de erratas de las cartas
- **Página 3:** Añadida fe de erratas de la lista de mazos
- **Página 4:** Revisión del ejemplo de “Eventos ordinales”
- **Página 4:** Revisión de la terminología de “Superado”
- **Página 5:** Añadida sección de capacidades
- **Página 7:** Añadida sección de encuentros obligados
- **Página 7:** Revisión de los costes adicionales
- **Página 11:** Aclaración de Pista Falsa
- **Página 12:** Aclaración de Apagón Eléctrico
- **Página 20:** Interacción de Fumiko Yamamori
- **Página 21:** Revisión de la estructura de orden de resolución de los turnos
- **Página 22:** Revisión de la estructura de orden de resolución de una incursión

Los cambios realizados desde la versión 3.1.1 se indican en [azul](#).

NETRUNNER

EL JUEGO DE CARTAS

Este documento contiene aclaraciones y fe de erratas de las cartas, aclaraciones a las reglas, estructuras de orden de resolución y preguntas más frecuentes para *Android: Netrunner*. Todas las partidas y torneos oficiales emplearán la versión más reciente de este documento para complementar las reglas de torneo y el reglamento más recientes de *Android: Netrunner*.

Sección 1: Fe de erratas de las cartas

Esta sección contiene la fe de erratas oficial de cartas individuales de *Android: Netrunner*. La fe de erratas prevalece sobre la información original impresa en la carta a la que se aplique. A menos que aparezca una fe de erratas en esta sección, la impresión original no de draft de la carta y toda su información se consideran precisas y prevalecen sobre cualquier otra impresión, como cartas promocionales o versiones de productos alternativos.

Apagón Eléctrico (⚡ 58)

Debería decir: "X es igual o menor al coste de instalación más alto entre todos los programas y hardware instalados" (Se ha definido el valor de "X").

Bichos de Burke (🐛 119)

Debería decir: "... Si tiene éxito, el Runner destruye 1 programa instalado."

BRE DE SYNC (🔄 15)

Debería decir: "...accede a 1 carta menos siempre que acceda a cartas durante el resto de esta incursión" (Se ha añadido "durante el resto de esta incursión").

Campaña de Eve (👁 92)

Debería decir: "Coloca 16 🏠 del banco sobre Campaña de Eve cuando la ejecutes. Cuando no queden créditos en Campaña de Eve, destrúyela."

Chip de Coherencia-Q (🧠 52)

Debería decir: "Destruye Chip de Coherencia-Q cuando un programa instalado sea destruido." (Se ha añadido "instalado").

Contraataque punitivo (⚔ 79)

Debería decir: "...tantos puntos de daño físico al Runner como puntos de plan impresos..." (Se ha añadido "impresos").

Cómplice Infiltrado (🕵 21)

Debería decir: "Realiza una incursión. Supera automáticamente el primer hielo al que te enfrentes durante esta incursión."

Dhegdheer (💎 20)

Debería decir: "Reduce en 1 el coste de instalación de los programas que instales en Dhegdheer" (Se ha cambiado "Cuando instales un programa en Dhegdheer, reduce su coste de instalación en 1" por "Reduce en 1 el coste de instalación de los programas que instales en Dhegdheer").

Directora Haas (👩 24)

Debería decir: Tienes 1 ⌚ adicional para gastar durante tu turno..." (Se ha cambiado "en cada" por "durante tu").

¡Eureka! (💡 27)

Debería decir: "Puedes instalar esa carta, reduciendo el coste de instalación en 10🏠, si es posible..." (Se ha añadido una coma tras el símbolo para mayor claridad. Ver la aclaración correspondiente a la carta en su sección correspondiente.)

Gambito de Reina (👑 108)

Debería costar 0.

Hortum (💎 50)

Debería decir: "Si Hortum tiene 3 o más fichas de Avance..." (Se ha cambiado "hay 3 o más fichas de Avance sobre Hortum" por "Hortum tiene 3 o más fichas de Avance").

Implantes de Retroalimentación e3 (🔊 24)

Debería decir: "... puedes pagar 1🏠 para romper 1 subrutina de ese hielo." (Se ha eliminado "adicional").

Informante de la ACM (🕵 36)

Debería decir: "Instala Informante de la ACM sobre un recurso contacto" (Se ha añadido "recurso").

Leela Patel (👩 95)

Debería decir: "Siempre que un plan sea puntuado o robado, añade 1 carta suspendida a la SC."

Maxwell James (💎 121)

Debería decir: "sólo si has realizado una incursión con éxito contra la SC durante este turno" (Se ha cambiado "sólo después de una incursión con éxito contra la SC" por "sólo si has realizado una incursión con éxito contra la SC durante este turno").

Misión Completada (🏆 81)

Debería decir: "Juega esta carta sólo si has realizado una incursión con éxito contra I+D, la SC y los Archivos en este turno."

Mujer Fatal (👩 26)

Debería decir: "Cuando instales Mujer Fatal, elige un hielo instalado. Cuando te enfrentes a ese hielo, puedes pagar 1🏠 por cada subrutina del hielo para superarlo automáticamente."

Museo de Historia (🏛 19)

Debería ser única.

Notoriedad (👁 26)

Debería decir: "Juega esta carta sólo si has realizado una incursión con éxito contra I+D, la SC y los Archivos en este turno. Añade Notoriedad a tu zona de puntuación como un plan que vale 1 punto de plan."

Pabellón de Red Inalámbrica (🔗 108)

Debería ser única.

Peón (♟ 2)

Debería decir: "Siempre que realices una incursión con éxito mientras Peón esté alojado en un hielo, mueve Peón al hielo inmediatamente posterior al hielo donde esté alojado Peón si es posible..." (Se ha añadido "mientras Peón esté alojado en un hielo").

Progenitor (👤 43)

Debería decir: "Siempre que se purguen contadores de virus, en lugar de retirar todos los contadores de virus de la carta alojada, retira..." (Se ha añadido "en lugar de retirar todos los contadores de virus de la carta alojada").

Programa Piloto AstroScript (📄 81)

Debería decir: "Límite de 1 por mazo..." (Se añade a la capacidad).

Prueba de Seguridad (🔒 48)

Debería decir: "Cuando comience tu turno, puedes elegir..." (Se ha añadido "puedes elegir").

Rachel Beckman (👤 60)

Debería decir: Tienes 1 📄 adicional para gastar durante tu turno..." (Se ha cambiado "en cada" por "durante tu").

Reaprovechar (♻ 34)

Debería decir: "Destruye un programa instalado. Si lo haces, instala un programa desde tu Empuñadura o tu Pila..." (Se ha eliminado "Como coste adicional para jugar esta carta" y se ha añadido "Si lo haces").

Shinobi (👤 115)

Debería decir: "Rastreo³: Si tiene éxito, inflige 3 puntos de daño de red y termina la incursión."

Tirano (👤 78)

Debería decir: "...gana "[Termina la incursión." por cada ficha de Avance que tenga."

Weyland Consortium: Constructores de Naciones (🏢 38)

Debería decir: "La primera vez que termine un enfrentamiento con un hielo que tenga al menos 1 ficha de Avance en cada turno, inflige 1 punto de daño físico" (Se ha cambiado "el Runner se enfrente a un hielo que tenga al menos 1 ficha de Avance" por "termine un enfrentamiento con un hielo que tenga al menos 1 ficha de Avance").

Xanadú (👤 82)

Debería decir: "La primera vez que termine un enfrentamiento con un hielo que tenga al menos 1 ficha de Avance en cada turno, inflige 1 punto de daño físico."

Lista de los más buscados de la Policía de Nueva Ángeles

La lista de los más buscados de la Policía de Nueva Ángeles es una lista de cartas de Android: Netrunner que tienen restricciones adicionales al construir mazos. Los jugadores deben cumplir la lista de los más buscados de la Policía de Nueva Ángeles para todos los torneos de Edge Entertainment. Para más información, consulta el Apéndice A de las reglas de torneo de Android: Netrunner.

Sección 2: Otra fe de erratas

Esta sección contiene la fe de erratas oficial que se ha realizado a las pegatinas y listas de mazos individuales de *Android: Netrunner*. La fe de erratas prevalece sobre la información impresa originalmente en la lista de mazo o pegatina correspondiente. A menos que aparezca una fe de erratas de una pegatina o lista de mazo, la impresión original no de draft de esa lista de mazo o pegatina y toda su información se consideran precisas y prevalecen sobre cualquier otra impresión. Esto incluye las listas de mazos y pegatinas traducidas, las listas de mazos y pegatinas de cartas promocionales y las impresiones que puedan aparecer en productos alternativos.

Ayla "Bios" Rahim (👤 Lista de mazo)

Identidad

1x Ayla "Bios" Rahim (45/15)

Eventos

3x Planificación Cuidadosa

3x Minería de Datos Profunda

3x Diésel*

2x Modificado*

3x Automatización de Procesos

3x Pedido Especial*

1x Estimuhack*

3x Apuesta Segura*

Hardware

2x El Toque Personal*

2x Ubax

2x Diamante de Memoria LLDS

Programas

2x Sorbedatos*

3x Dhegdheer

2x Magnum Opus*

2x Adepto

2x Hoja Gordiana*

1x Mammón

2x Garceta

Recursos

2x Engaño Biométrico

2x Decano Lister

Objetivo: Acercándose (👤 Pegatina C8.2)

Debería decir: "**Progreso:** Puntúa 1 punto de plan." (Se ha cambiado "Roba" por "Puntúa").

Sección 3: Aclaraciones a las reglas

Esta sección contiene las aclaraciones y complementos a las reglas oficiales de *Android: Netrunner*. Usadas junto al reglamento de la caja básica, estas aclaraciones y complementos permitirán a un jugador superar las situaciones más complejas que puedan surgir al jugar una partida.

Acceder

Capacidades Al acceder

Una carta que tenga una capacidad que se active cuando se accede a la carta no tiene que estar activa para que la capacidad tenga efecto. Al resolver una capacidad como ésta, sólo tienes que seguir las instrucciones de la carta.

Ejemplo: La Corporación no tiene que ejecutar **Proyecto Gallina Ciega** antes de que el Runner acceda a la carta para poder usar su capacidad.

Acceder a los Archivos

Al acceder a cartas en los Archivos, el Runner pone boca arriba todas las cartas de los Archivos antes de acceder a ellas. A continuación, accede y resuelve cartas individuales de una en una, en cualquier orden que quiera.

Si el Runner usa un efecto de sustitución, entonces no pone boca arriba ninguna carta que estuviera boca abajo.

Acceder a varias cartas en un servidor

Cuando el Runner elija acceder a cartas en un servidor, accederá a un número fijo de cartas. Al elegir acceder, dicho número queda determinado por la cantidad total de cartas a las que accedería normalmente con una incursión contra ese servidor, teniendo en cuenta cualquier modificador activo que pueda aumentar o reducir dicho número, la cantidad máxima de cartas que hay en el servidor más todas las cartas de la raíz de un servidor central.

Durante el acceso a un servidor central, si se añaden cartas al servidor en mitad del acceso, el número de cartas a las que se accede no cambia, incluso si el número total de cartas potenciales a las que acceder era mayor que el número real de cartas.

Si el número de cartas disponibles a las que acceder se reduce **durante el acceso**, el número total de cartas a las que accede el Runner sigue siendo el mismo, pero una vez que el número total de accesos se determina, el Runner intentará acceder a ese número de cartas.

Ejemplo: El Runner, jugando con Leela Patel, realiza una incursión con éxito contra la SC, y el número de acceso queda determinado en 3. Con el primer acceso se accede a SC Desechable, lo que coloca en la parte inferior de I+D todas las cartas de la SC excepto un plan. Leela accede al plan y añade una carta a la SC. Leela seguiría pudiendo acceder a la carta añadida, ya que el número total de accesos que se determinó era 3.

Cuando el Runner accede a varias cartas de la SC, accede a éstas de una en una, y no vuelven a la SC hasta que el Runner acabe de acceder a todas.

El Runner puede intercalar acceder a cartas de I+D con cualquier mejora instalada en la raíz de I+D. El Runner no puede elegir acceder a las cartas de I+D sin seguir su orden.

Ejemplo: El Runner tiene una Interfaz de I+D instalada y realiza una incursión con éxito contra I+D. Accede a la primera carta de I+D y después elige y accede a una mejora instalada en la raíz de I+D. A continuación, el Runner termina de acceder a las cartas accediendo a la segunda carta de I+D.

Puntuar y robar planes

Siempre que se puntúe o robe un plan, se retiran todas las fichas de Avance que haya sobre éste.

Purgar contadores de virus

La Corporación puede purgar contadores de virus siempre que el acto de purgar vaya a destruir cartas o a retirar contadores de cartas de virus.

Terminología

“Adicional”

La palabra “adicional” indica una capacidad que modifica otra capacidad o estado de juego. La capacidad adicional se resuelve simultáneamente con cualquier capacidad a la que modifique, y con las mismas condiciones que esa capacidad.

“Todos/as”

Las expresiones “todos” y “todas” incluyen el número cero.

Ejemplo: La Corporación juega una IA de Supervisión y ejecuta un Leñador. El Runner se enfrenta al Leñador cuando tiene cero subrutinas. Se considera que el Runner ha roto todas las subrutinas del Leñador y el Hielo es destruido.

“Superar automáticamente”

Cuando un efecto permite que el Runner “supere automáticamente” un hielo, supera inmediatamente ese hielo y continúa la incursión. Todas las subrutinas (incluyendo 0) del hielo superado automáticamente no se rompen.

Ejemplo: El Runner se enfrenta a un hielo que puede superar automáticamente con Mujer Fatal. El último hielo al que se enfrentó el Runner fue Carnada, cuya subrutina no rompió. El Runner paga el coste de superar automáticamente el hielo actual con Mujer Fatal y recibe 3 puntos de daño de red por la capacidad de Carnada, ya que las subrutinas de un hielo superado automáticamente no se consideran rotas.

“No puede”

Las cartas que emplean una forma de la expresión “no puede” prohíben que un efecto se resuelva o que una acción tenga lugar. Si dos cartas entran en conflicto y la primera prohíbe un efecto, capacidad o acción mediante una forma de la expresión “no puede”, la segunda carta no puede jugarse o activarse, a menos que la acción prohibida sea una condición otorgada mediante un efecto que no haya sido prohibido. Hay que tener en cuenta que aunque la carta pudiera ser jugada, la parte prohibida del efecto sigue sin poder resolverse.

“Eventos ordinales”

Cuando una capacidad se refiera a un caso ordinal concreto de algo que ocurre (por ejemplo: “la primera vez”, “la segunda vez”, etc.), se refiere a ese caso y sólo a ese caso. Si tiene lugar una capacidad de sustitución o de prevención, se sigue contando ese caso como parte del número de veces que ha ocurrido el evento sustituido o prevenido.

Ejemplo: Si la primera ocurrencia de daño de red durante una incursión es prevenida por el Runner al usar Escudo de Red, o si es sustituida por el efecto de Tori Hanzō, entonces Tori Hanzō no puede activarse durante el resto de la incursión.

“Por cada”

Hacer algo “por cada” caso de algo nunca puede resultar en cero casos. Si la condición no se cumple, el efecto no se resuelve.

Ejemplo: El Runner accede a un Sobrescritor Cerebral desde I+D. El Runner no recibe 0 puntos de daño; en lugar de eso, recibe 1 punto de daño por cada ficha de Avance que haya sobre Sobrescritor Cerebral, lo que resulta en que no sucede nada.

“Alojado”

“Alojado” es una expresión autorreferencial, y por lo tanto se refiere a las cartas y fichas alojadas sobre esa carta a menos que se indique algo distinto. Las cartas siempre se alojan boca arriba a menos que se indique algo distinto.

El límite de 1 consola por jugador evita que el Runner instale una segunda consola incluso si el Runner quiere destruir la primera.

“Si tiene éxito...”

Siempre que haya un efecto del tipo “Si tiene éxito...” vinculado al resultado de una incursión, la propia incursión debe haber tenido éxito contra el servidor o servidores especificados si es el caso. Si el Runner inicia una incursión contra el servidor especificado, pero termina la incursión en un servidor distinto, el efecto “Si tiene éxito...” no se resuelve cuando la incursión tiene éxito.

Ejemplo: El Runner juega Trabajo Preliminar contra la SC. Durante la incursión, una Rana Toro mueve al Runner a I+D. Aunque la incursión tenga éxito, el Runner no puede usar el efecto “Si tiene éxito...” de Trabajo Preliminar porque la incursión no tuvo éxito contra la SC.

Si el efecto “Si tiene éxito...” no especifica un servidor, entonces no importa si el servidor atacado cambia durante la incursión, y la capacidad se resuelve de forma normal.

Iniciar contra Realizar una incursión

Iniciar una incursión es cualquier capacidad de carta o uso de la acción básica que cause una incursión directamente. Realizar una incursión se refiere a la acción de clic básica para causar una incursión. Una capacidad de carta que diga “Realiza una incursión.” Inicia una incursión, pero no cuenta como haber gastado una acción de clic básica para hacerlo.

Instalado/a

Los eventos, operaciones y cartas de Identidad nunca son ni están instalados.

“Límite de 1 consola por jugador”

Esta restricción sólo se refiere a las consolas activas. Un jugador puede tener varias copias de una consola, e incluso varias consolas, en su mazo.

“Ser destruidas normalmente”

Destruir cartas que “normalmente no pueden ser destruidas” sólo se refiere a destruir cartas que no tienen un coste de destrucción.

“Superado”

El Runner supera un hielo en el paso 4 de la incursión. Esto suele ocurrir cuando un enfrentamiento termina tras la resolución de cualquier subrutina sin romper, pero puede ocurrir por separado, como cuando el hielo al que se aproxime el Runner no esté ejecutado o cuando el Runner supere automáticamente un hielo.

“Pila”

Una pila es un montón de 1 o más cartas.

“Intercambiar”

Un intercambio de dos cosas o grupos de cosas con nombre (cartas, contadores, fichas, etc.). Cuando se intercambian, ambas cosas intercambian su lugar de forma simultánea. Cualquier elemento alojado queda destruido si la carta que lo aloja es desinstalada con el intercambio.

Desinstalado/a

En cualquier momento en que una carta instalada entre en la SC, I+D, los Archivos o en la Empuñadura, Pila o Montón del Runner, o cuando sea retirada de la partida, la carta ha sido “desinstalada”.

“Usando”

Siempre que una capacidad sea opcional, el jugador que la resuelve está “usando” la capacidad. Esto incluye todas las capacidades con coste y todas las capacidades condicionales opcionales (capacidades activadas que usan expresiones como “puede” o “permite”).

Capacidades

Capacidades activadas

Para usar una capacidad activada, debe cumplirse un prerequisite. Este prerequisite es un coste de activación que debe cubrirse (capacidad con coste) o una condición de activación que debe cumplirse (capacidad condicional). Cuando se haya activado una capacidad, su efecto se resuelve y sólo puede detenerse mediante efectos de prevenir o evitar, incluso si ya hay otra capacidad en proceso de resolución. Al activar capacidades, los jugadores deben seguir todas las restricciones de las cartas.

Capacidades con coste

Para activar una capacidad con coste, debe cubrirse un coste de activación. Los costes de activación más comunes son gastar clics, créditos o contadores alojados o destruir cartas. Algunos efectos incluyen una combinación de distintos costes.

El coste de activación de una carta siempre se indica en su cuadro de texto, antes del efecto, siguiendo el formato “coste: efecto”. Una capacidad con coste puede activarse un número ilimitado de veces siempre que se cubra su coste y se cumplan cualesquier restricciones especificadas por el efecto. Las capacidades con coste pueden activarse en distintas estructuras de orden de resolución a lo largo de la partida, como por ejemplo al comienzo y final de cada turno, antes y después de cada acción y durante incursiones. Si una capacidad requiere una cantidad cualquiera de clics como parte de su coste, sólo puede activarse como acción durante la fase de Acción del jugador. Consulta las estructuras de orden de resolución que aparecen al final de este documento para ver una lista completa de las oportunidades en las que pueden usarse capacidades con coste.

Capacidades condicionales

Para que se active una capacidad condicional, debe cumplirse una condición de activación mientras la carta que tiene la capacidad esté activa. Una capacidad condicional sólo puede resolverse una vez por cada condición de activación. La condición de

activación de una capacidad condicional viene definida en su texto mediante una expresión previa que incluirá palabras como “cuando”, “siempre que”, “antes”, “después” o “a menos que”. Algunas capacidades condicionales emplean eventos ordinales como condición de activación (p. ej.: “La primera vez...en cada turno...”). Varias capacidades pueden cumplir sus condiciones de activación al mismo tiempo.

Si una capacidad condicional usa una palabra permisiva como “puede” o “permite”, se trata de una capacidad condicional opcional. La decisión de activar o no la capacidad la toma el jugador que controla la carta, siempre y cuando se cumpla la condición de activación. Si una capacidad condicional no contiene palabras permisivas, es una capacidad condicional obligatoria que deberá activarse cuando se cumpla su condición de activación, aunque el orden de resolución exacto puede variar.

Las subrutinas de los hielos son capacidades condicionales obligatorias que se pueden romper, en cuyo caso no se resuelven.

“Si... cuando...” y “Cuando... si...”

Algunas capacidades condicionales estipulan requisitos adicionales para su uso.

Si un requisito es parte de la condición de activación de la capacidad, entonces dicha capacidad sólo cumple su condición de activación si el requisito se cumple en el momento en el que fuese a ocurrir la condición de activación.

Ejemplo: Modelo Predictivo Cuántico sólo puede cumplir su condición de activación si el Runner está marcado en el momento en el que tiene lugar el acceso. Incluso si Casting está alojado en Modelo Predictivo Cuántico, la marca se dará después de que tenga lugar el acceso, por lo que Modelo Predictivo Cuántico no se activará.

Si un requisito es parte del efecto de la capacidad, entonces sólo es necesario que dicho requisito se cumpla cuando se resuelva la capacidad condicional, incluso si el requisito no se cumplía en el momento en el que la capacidad cumplió su condición de activación.

Ejemplo: Si el Runner tiene Contacto en los Bajos Fondos instalado y El Proveedor instalado alojando un Chip de Memoria Dyson, tanto Contacto en los Bajos Fondos como El Proveedor cumplen sus condiciones de activación a la vez. El Runner puede activar primero El Proveedor, de forma que cuando Contacto en los Bajos Fondos active su resolución, el efecto verá que el Runner tiene una fuerza de enlace de 2 y le dará 1 crédito.

Pasos de activación

Las capacidades activadas siguen tres pasos para iniciar su efecto:

Cumplimiento de la activación: La condición de activación de una capacidad condicional ha tenido lugar o se ha cubierto el coste de activación de una capacidad con coste, y la capacidad está lista para activarse. Ten en cuenta que varias capacidades condicionales pueden cumplir su activación a la vez. Siempre que una o más capacidades estén en este estado, un jugador debe activar una de ellas. Si el jugador activo controla cualquiera de

esas capacidades, elige una de ellas para que se active; si no es así, el jugador inactivo elige una de las capacidades que controle para activarla. Después de que esa capacidad sea activada y resuelta, debe activarse del mismo modo otra capacidad que esté en el estado de “cumplimiento de la activación” (si la hay).

Activación: La capacidad está lista para resolverse y se vuelve independiente de su carta de origen. Una capacidad que se haya activado debe resolverse y puede continuar afectando la partida incluso si la carta de origen se vuelve inactiva. Cuando se active una capacidad, los jugadores pueden usar efectos de prevenir o evitar para modificar lo que dicha capacidad fuese a hacer, pero no pueden realizarse otras acciones. Una vez que no se apliquen más efectos de prevenir o evitar, la capacidad se resuelve.

Resolución: Las instrucciones de la capacidad se llevan a cabo y afectan al estado de la partida.

Si una carta se vuelve inactiva después de que se cumpla su activación, pero antes de que se active, la capacidad no se activa ni resuelve. Esto puede ocurrir en situaciones en las que se produzcan efectos simultáneos o reacciones en cadena.

Ejemplo: El Runner tiene instalados tanto Wyldside como Casa de Empeños de Esopo. Ambas cartas cumplen sus condiciones de activación cuando comienza el turno del Runner. Si el Runner elige activar primero Casa de Empeños de Esopo y luego la usa para destruir Wyldside, la capacidad de Wyldside nunca llega al punto en el que se activaría, por lo que el Runner no pierde un clic ni roba dos cartas.

Si la condición de activación de una capacidad condicional se cumple mediante una estructura de orden de resolución de la partida concreta (como “Cuando comience tu turno...”) y dicha estructura de orden de resolución deja de ser válida entre el cumplimiento de la condición de activación y la activación de la capacidad, la capacidad activada no se activa ni se resuelve. Una estructura de orden de resolución puede dejar de ser válida si termina de forma prematura, lo que normalmente puede producirse debido a efectos simultáneos o reacciones en cadena.

Ejemplo: El Runner se enfrenta a un Puesto de Peaje que puede superar automáticamente con Mujer Fatal. Ambas cartas tienen la misma condición de activación, pero puesto que es el turno del Runner, Mujer Fatal se activa primero. El hielo es superado automáticamente, y puesto que la estructura de orden de resolución del enfrentamiento ha terminado y ha dado paso a la estructura de orden de resolución de la superación, la condición de activación de Puesto de Peaje ya no es válida. La capacidad de obligar al Runner a pagar créditos o a terminar la incursión no se activa ni se resuelve.

Capacidades constantes

Cualquier capacidad que no sea una capacidad activada (que no especifique un coste de activación o una condición de activación) es una capacidad constante. Las capacidades constantes afectan a la partida de forma continua mientras la carta en la que aparezcan esté activa. Algunas capacidades constantes estipulan requisitos adicionales con palabras como “si”, “mientras” o “hasta”. Estas capacidades constantes sólo afectan a la partida mientras se cumplan dichos requisitos.

Usar capacidades

Siempre que una capacidad sea opcional, independientemente de si es una capacidad activada o constante, se considera que el jugador está “usando” esa capacidad y la carta en la que aparece si elige resolverla. Un jugador sólo puede usar una capacidad si su efecto tiene el potencial de cambiar el estado de la partida. Este potencial se juzga sin tener en cuenta las consecuencias de cubrir los costes de juego o de activar otras capacidades.

Reacciones en cadena

Si durante la resolución de una capacidad, otra capacidad cumple su condición de activación, se crea una “reacción en cadena”. La capacidad que acabe de cumplir su condición de activación se resuelve inmediatamente después del efecto activo de la capacidad actual. Si esta capacidad hace que otra capacidad cumpla su condición de activación, entonces esa capacidad también se “encadena”. Resuelve todas las capacidades desde la condición de activación más reciente antes de continuar.

Ejemplo: La Corporación realiza un rastreo con éxito contra el Runner durante una incursión contra un servidor que tiene Red Eléctrica de ChiLo instalada. La Corporación también tiene un Programa de Defensa Centinela puntuado. El Runner tiene un Módem Espinal instalado, y el rastreo con éxito cumple la condición de activación de Red Eléctrica de ChiLo y de Módem Espinal a la vez. Puesto que es el turno del Runner, Módem Espinal se resuelve antes que Red Eléctrica de ChiLo. Como parte de la resolución de Módem Espinal, el Runner sufre 1 punto de daño cerebral, lo que significa que Programa de Defensa Centinela cumple su condición de activación, por lo que es una reacción en cadena que se resuelve antes que Red Eléctrica de ChiLo.

Subrutinas

A menos que se indique algo distinto, la Corporación siempre elige los efectos de una subrutina cuando sea necesario.

Ejemplo: Ichi 1.0 dice “¡Destruye 1 programa.”. Si esta subrutina se activa, la Corporación elige y destruye uno de los programas instalados del Runner.

Efectos de sustitución

Una capacidad que use expresiones como “en lugar de”, “o bien” o “en vez de” es un efecto de sustitución. Una vez que un efecto ha sido sustituido por otro nuevo, no puede activarse ningún otro efecto mediante el efecto original, independientemente de si son efectos normales o efectos de sustitución adicionales.

Ejemplo: El Runner no puede usar dos Golpe al Banco durante la misma incursión. Cuando la incursión tiene éxito, el Runner puede acceder a cartas o bien usar la capacidad de un Golpe al Banco. Usar Golpe al Banco sustituye a acceder a las cartas, por lo que cuando el Runner active uno de los Golpe al Banco, no podrá activar el otro.

Usar rompehielos

El Runner puede aumentar la fuerza de sus rompehielos aunque no esté resolviendo un enfrentamiento con un hielo. Sin embargo, a menos que el rompehielos indique algo distinto, su fuerza se restablece inmediatamente a su valor anterior.

Romper subrutinas

El Runner sólo puede romper las subrutinas de un hielo durante el paso 3.1 de una incursión. Si no se llega al paso 3.1 de una incursión, como por ejemplo cuando se supera automáticamente un hielo, entonces no se rompe ninguna subrutina de ese hielo.

Efectos de prevenir o evitar

Los efectos de prevenir o evitar tienen prioridad sobre las capacidades condicionales que fuesen a activarse a partir de lo que se previene o evita, excepto cuando una capacidad condicional use la palabra “adicional”. Una capacidad condicional “adicional” ocurre de forma simultánea a la condición de activación, y puede prevenirse o evitarse junto con dicha condición de activación.

Un efecto de prevenir o evitar sólo puede usarse cuando la cosa que se previene o evita se esté resolviendo.

Instalar varias cartas

Siempre que un mismo efecto instale varias cartas, éstas se instalan de una en una.

Ejemplo: El Runner usa Instalación en Masa para instalar tres programas, incluyendo Sherezade. El Runner puede instalar primero Sherezade y luego alojar los otros dos programas sobre ella.

Avanzar cartas

Sólo se considera que una carta es avanzada cuando la Corporación gaste 1 clic y 1 crédito en la acción de avanzarla. Colocar o mover fichas de Avance a una carta no es lo mismo que avanzarla.

Ejemplo: La Corporación juega Mushin No Shin y elige instalar Renovación de Oaktown. Sin embargo, puesto que las tres fichas de Avance han sido colocadas sobre la carta, la Corporación no obtiene créditos por la capacidad de Renovación de Oaktown.

Ejecutar cartas

La Corporación puede ejecutar cartas que no sean hielos después de que el Runner se aproxime a cualquier hielo. Consulta el paso 2 de una incursión en la página 11.

Enfrentamientos obligados

Si un efecto requiere que el Runner se enfrente a un hielo fuera de la progresión normal de una incursión, resuelve los pasos 3 a 3.2 de la estructura de orden de resolución de la incursión, hasta que la incursión termine o el hielo sea superado. Después del enfrentamiento, si la incursión no ha acabado, vuelve al efecto que causó el enfrentamiento y sigue a partir de ahí.

Ejemplo: Las Gemelas no causan una fase de Aproximación adicional.

Este tipo de encuentro no afecta a la posición del Runner en la incursión ni se ve afectado por ella.

Ejemplo: Si Shiro hace que se acceda a Crisálida, resuelve el encuentro con Crisálida y luego regresa a la resolución de las subrutinas de Shiro.

Si un efecto requiere que el Runner se aproxime a un hielo, esto no inicia ninguna estructura de orden de resolución adicional. Sólo mueve la posición del Runner en la incursión actual.

Costes

Coste de memoria

A efectos de las capacidades de las cartas, el coste de memoria de un programa no se considera un coste adicional.

Ejemplo: El Runner juega una Ejecución de Prueba sin tener UM disponibles. Tendrá que destruir un programa para hacer sitio al programa que está siendo instalado, ya que el coste de memoria de ese programa no se ignora como coste adicional.

Destruir como coste (☞)

Si el coste de una capacidad con coste requiere que se destruya una carta (☞), entonces prevenir que esa carta sea destruida previene que se cubra el coste, y por tanto la capacidad con coste no se resuelve.

Ejemplo: El Runner destruye Chip Cortez y tiene instalado un Constructo de Sacrificio. Si usa Constructo de Sacrificio para evitar que Chip Cortez sea destruido, entonces la capacidad con coste de Chip Cortez no se resuelve.

Cuando una carta tiene una capacidad de destrucción que es activada, cualquier referencia al estado de la partida dentro de ese efecto que se está resolviendo se basa en el estado de la partida que existía en el momento de la destrucción, pero considerando la carta destruida como una nueva copia de esa carta en los Archivos o en la Pila.

Ejemplo: La Corporación destruye Represión de Alelos con 3 fichas de Avance. La Corporación podría intercambiar 3 cartas de los Archivos por 3 cartas de la SC aunque las fichas de Avance fueran descartadas cuando se destruyó Represión de Alelos. Además, la propia Represión de Alelos podría ser parte del intercambio y volver a la SC.

Costes adicionales

Un coste adicional añade algo al coste normal de iniciar un efecto de juego concreto. Un jugador debe pagar todos los costes adicionales junto con cualquier coste normal para iniciar un efecto. Sin embargo, si un jugador se ve obligado a iniciar un efecto de juego que tenga un coste adicional, ese jugador puede declinar pagar el coste adicional incluso si puede pagarlo, lo que prevendría que el efecto tuviera lugar.

Ejemplo: El Runner tiene Guardia Negra instalada y expone Arquero. Guardia Negra requiere que la Corporación ejecute Arquero pagando su coste de ejecución, pero puesto que Arquero tiene un coste adicional para ejecutarlo, la Corporación puede negarse a renunciar a un plan y no ejecutar Arquero.

Coste de ejecución y coste de juego

Los costes de ejecución y de juego son fórmulas que tienen en cuenta cualquier efecto que las modifique. No son simplemente el número impreso en la carta.

Otros

Elegir cartas

A menos que se indique algo distinto, todas las capacidades de las cartas que no especifiquen el estado de una carta sólo pueden afectar a cartas instaladas.

Ejemplo: La Corporación resuelve una subrutina que dice “¡ El Runner destruye 1 programa.”. El Runner debe destruir uno de sus programas instalados.

Si una capacidad permite a un jugador elegir varias cartas, todas las cartas deben ser elegidas antes de que el efecto se resuelva.

Ejemplo: El Runner juega Enlace con Satélite. El Runner elige dos cartas para exponerlas, y luego ambas se exponen de forma simultánea.

Alojar

El siguiente texto sustituye las reglas sobre alojar que aparecen en el reglamento de la caja básica:

“Alojar” es el resultado de colocar un contador o ficha sobre una carta, o bien una carta sobre o bajo otra carta, creando una relación entre la carta anfitrión y lo que aloja. Si una carta indica que puede alojar cartas, pero no tiene una capacidad que indique cómo, sólo puede alojar una carta cuando ésta esté siendo instalada. Si la carta indica cómo aloja cartas, entonces esa es la única forma de que una carta se aloje en ella.

Ejemplo: Estación Glenn sólo puede alojar cartas mediante su capacidad con coste, “②: Aloja una carta de la SC boca abajo en Estación Glenn.”.

Los contadores o fichas alojados pueden gastarse sin afectar a su anfitrión. Si una condición de activación requiere uno o más contadores o fichas alojados, estos contadores o fichas se “gastan” devolviéndolos al banco de fichas desde la carta en la que aparece la capacidad.

Si una carta anfitrión es destruida o desinstalada, todas las cartas, contadores y fichas alojados sobre ella también son destruidos. Esto no puede prevenirse. Si una carta de Corporación anfitrión es suspendida, todas las cartas, contadores y fichas alojados en ella permanecen alojados.

El estado de alojar es distinto (pero no excluye) al estado de instalar. La mayoría de las cartas son alojadas en otras cartas al ser instaladas. Si una carta es alojada pero no instalada, la carta está inactiva.

Destrucción de servidores

Si no hay cartas instaladas en un servidor remoto o protegiéndolo, entonces el servidor deja de existir. Si un servidor deja de existir durante una incursión, ésta termina después de que se cierre cualquier periodo de tiempo en curso abierto por una capacidad con coste. A menos que la incursión haya pasado al punto 5.4 de la estructura de orden de resolución de una incursión, no se considera ni que haya tenido éxito ni que no haya tenido éxito.

La Corporación no puede destruir un servidor durante la resolución de un efecto de instalación. Al tener un servidor para instalar una carta en él, dicho servidor existe por definición, incluso si todas las demás cartas instaladas en él o protegiéndolo son destruidas durante la instalación de la nueva carta.

Destrucción de hielos

Si un hielo es destruido durante una aproximación o enfrentamiento con él, entonces el hielo es superado inmediatamente y la incursión continúa después de que se cierre cualquier periodo de tiempo en curso abierto por una capacidad con coste.

Cartas inactivas

Una carta inactiva conserva sus características impresas (nombre, tipo de carta, facción, coste, subtipos, influencia, etc.). Ten en cuenta que la excepción a esto son las “Cartas del Runner boca abajo” de la página 10.

Enfrentarse a hielos

Cuando el Runner se enfrenta a un hielo, debe resolver todas las capacidades activadas por el enfrentamiento antes de poder activar capacidades con coste o romper subrutinas. Consulta el paso 3 del orden de resolución de una incursión en la página 11.

Créditos recurrentes

Los créditos recurrentes se colocan sobre una carta cuando ésta queda activa, y pueden usarse inmediatamente. Los créditos recurrentes no se acumulan; un jugador sólo reponen los créditos recurrentes hasta el número indicado en la carta cuando comienza su turno. Esto ocurre en el paso 1.3 del turno del Runner, antes de que pueda activarse cualquier capacidad condicional. Los créditos recurrentes sólo se reponen hasta un máximo de su valor actual, no se retiran.

Buscar

Si un jugador busca una carta, debe encontrar la carta o cartas si puede. Si un jugador no puede cumplir la condición de la búsqueda, no ocurre nada, pero el mazo siempre se baraja.

Cuando un jugador completa una búsqueda (tanto si encuentra una carta como si no), todas las cartas encontradas se ponen aparte y el mazo debe barajarse inmediatamente antes de continuar resolviendo cualquier efecto restante de la capacidad que inició la búsqueda. El acto de barajar tiene precedencia sobre cualquier instalación o juego de la carta buscada, así como sobre cualquier reacción en cadena que tenga lugar como resultado de la búsqueda.

Ejemplo: La Corporación usa la capacidad de Ayuntamiento de Mumbad para buscar Comité de Herencia Cultural en su mazo y jugarlo. Tras encontrar Comité de Herencia Cultural, debe barajar I+D inmediatamente antes de resolver la operación jugada.

Revelar cartas

Si una carta de la Corporación no es visible para el Runner cuando es destruida o descartada, entonces se envía a los Archivos boca abajo. Si una carta de la Corporación es visible para el Runner cuando es destruida o descartada, se envía a los Archivos boca arriba.

Si una carta o tipo de carta en un estado inactivo es elegido por el efecto de una carta, la Corporación debe mostrar esa carta al Runner sin cambiar su estado boca arriba o boca abajo. La Corporación sólo revela la carta si estaba boca abajo y el efecto dice que debe revelarla.

Fuerza negativa

Los hielos y rompehielos pueden tener fuerza negativa.

Memoria de las cartas

Siempre que una carta es desinstalada, no tiene memoria de su estado anterior y se considera una nueva copia de la carta.

Bucles infinitos

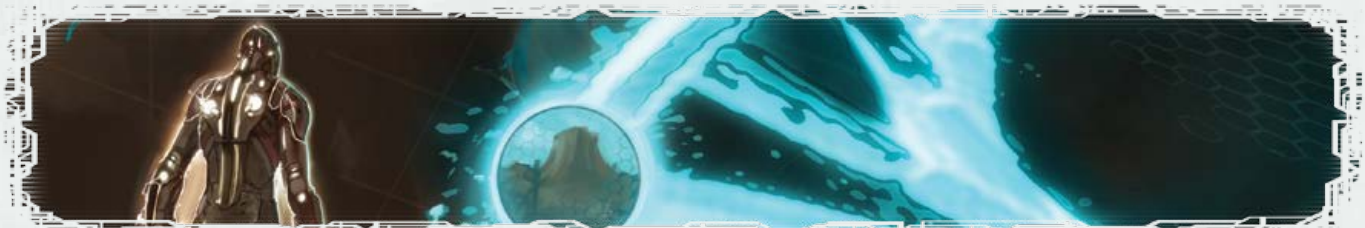
Si se crea un bucle infinito obligatorio (porque un jugador no puede elegir dejar de resolverlo), entonces el jugador que está resolviendo el bucle elige un número. El bucle se resuelve instantáneamente esa cantidad de veces y luego termina.

Ejemplo: El Runner se enfrenta a un Agujero de Gusano ejecutado. Sólo hay otro hielo ejecutado, que también es un Agujero de Gusano, por lo que se crea un bucle infinito en el que la subrutina de cada Agujero de Gusano resuelve la del otro. La Corporación elige cuántas veces ocurre este bucle, por ejemplo 2157 veces, y luego el Runner continúa la incursión.

Si se crea un bucle infinito opcional (porque el jugador puede elegir dejar de resolverlo) durante una incursión, entonces el Runner debe desenchufarse a menos que la capacidad de otra carta prevenga que lo haga. Si el Runner no puede desenchufarse, entonces es responsabilidad de la Corporación terminar el bucle permitiendo que el Runner continúe la incursión.

Aproximarse a un hielo

Siempre hay que aproximarse a un hielo según la posición que ocupe protegiendo un servidor, desde el hielo más exterior hasta el más interior. Si hay un solo hielo protegiendo un servidor, ese hielo es tanto el más exterior como el más interior. El Runner



siempre empieza en la posición más exterior al comienzo de una incursión. Tras superar un hielo, el Runner se aproxima a la siguiente posición más interior.

Si durante una incursión se añade un hielo a un servidor en una posición que ya ha sido superada, el Runner no se enfrenta a dicho hielo.

Ejemplo: Durante una incursión contra I+D, la Corporación usa un Arquitecto para instalar un nuevo hielo en la posición más exterior protegiendo el servidor. El Runner no se enfrenta a ese nuevo hielo durante esta incursión porque ya ha superado esa posición.

Si se añade un hielo en una posición que el Runner aún no haya superado, el Runner se enfrenta a dicho hielo.

Ejemplo: Durante una incursión contra un servidor remoto, Auallador se activa y la Corporación instala un nuevo hielo en la siguiente posición más interior que protege el servidor. El Runner estaba en la segunda posición más exterior, y sólo había 1 hielo en la posición más interior. Puesto que ahora hay 2 hielos entre el servidor y la posición actual del Runner, debe enfrentarse a ese nuevo hielo durante esta incursión porque no ha superado esa posición.

Si un hielo que esté en una posición interior es desinstalado durante una incursión, el Runner y todos los hielos se desplazan una posición acercándose al servidor. El Runner no vuelve a enfrentarse a ningún hielo que ya haya superado.

Ejemplo: El Runner ha superado 2 hielos, y se aproxima al hielo más interior, que tiene un Parásito alojado. El Runner usa Sorbedatos para reducir a cero la fuerza de ese hielo, lo que hace que Parásito destruya el hielo. Todos los hielos restantes del servidor se mueven una posición acercándose a él, y el Runner ahora se aproxima al servidor.

Planes boca arriba

Los planes boca arriba no están ejecutados ni suspendidos. Si el texto de un plan indica a la Corporación que lo instale boca arriba, las capacidades de dicho plan están activas mientras esté instalado.

Cartas del Runner boca abajo

Las cartas del Runner que se instalen o pongan boca abajo no tienen nombre, tipo ni subtipo, y sus capacidades no están activas. El Runner puede mirar sus cartas boca abajo en cualquier momento. Si una carta boca abajo del Runner es destruida, se pone boca arriba al entrar en la Pila. No se considera que una carta del Runner que sea puesta boca abajo se haya desinstalado, y permanece en la misma posición de su Equipo.

Si una carta del Runner es instalada boca abajo desde una zona fuera del juego, dicha carta se coloca en su propia fila (en lugar de en la fila de programas, de hardware o de recursos).

Autorreferencias

Si el nombre de una carta al que hace referencia una carta coincide con su propio nombre y la referencia no es plural o no incluye un modificador adicional (como “otras copias” o “todos/

as”), entonces el nombre de la carta sólo se refiere a esa copia de la carta, y no a cualquier otra copia de la misma.

Si una carta copia el texto de otra carta y el texto copiado incluye una autorreferencia, el texto copiado no funciona a menos que lo diga explícitamente.

Ejemplo: El Runner usa Bombardeo Mediático para copiar el texto de una Fuerza de Seguridad Privada que hay en la zona de puntuación del Runner. Puesto que la autorreferencia de Fuerza de Seguridad Privada no coincide con el nombre de la carta Bombardeo Mediático, la capacidad no tiene ningún efecto.

Información pública

Se considera información pública cualquier información sobre la partida, el estado de la partida o las cartas que esté disponible a ambos jugadores. Esto incluye las cartas boca arriba de los Archivos y de la Pila, la cantidad de cartas que hay en la SC, en I+D, en el Montón y en la Empuñadura del Runner, la cantidad de créditos que hay en una reserva de créditos y cualquier otra información que esté disponible de forma continua a ambos jugadores.

Todos los jugadores tienen derecho a conocer la información pública, y ésta no puede serle ocultada a un rival. Un jugador debe permitir que su rival descubra la información por sí mismo si intenta hacerlo.

Información derivada

La información derivada es cualquier información sobre la partida, el estado de la partida o las cartas que uno o más jugadores hayan descubierto mediante un proceso de deducción. Esto incluye la carta que se haya elegido para Mujer Fatal, una carta alojada en otra carta, etc.

La información derivada puede indicarse mediante el uso de una ficha o de otro indicador, de forma que los jugadores recuerden la información. Un jugador no puede representar inadecuadamente la información derivada u ocultar la información pública necesaria para descubrir información derivada.

Información oculta

La información oculta es cualquier información sobre la partida, el estado de la partida o las cartas que no está disponible a uno o más jugadores. Esto incluye las cartas que estén boca abajo en juego o en los Archivos, las cartas de la SC o I+D, las cartas de la Empuñadura o el Montón del Runner, una carta que fuese expuesta pero siga boca abajo y suspendida, etc. Si una carta es revelada de forma temporal, se convierte en información derivada mientras el jugador o jugadores puedan identificar esa carta de forma única.

Un jugador no puede descubrir información oculta sin ayuda de un efecto o regla de juego o sin que otro jugador le comunique verbalmente la información. Sin embargo, si un jugador que tiene acceso a información sobre la partida o una carta elige compartir verbalmente dicha información con su rival, no está obligado a decir la verdad. Marcarse faroles es un aspecto importante de *Android: Netrunner*, por lo que está permitido.

Sección 4: Aclaraciones a las cartas

Esta sección aborda interacciones de las reglas con cartas concretas. Las cartas se ordenan por expansión y número de carta

🔌 Caja básica

1 Ruido

- Las cartas destruidas por la capacidad de Ruido se colocan boca abajo en los Archivos.

2 Incursión de Demolición

- El Runner puede destruir un plan al que acceda mediante Incursión de Demolición en lugar de robarlo.

9 Djinn

- El Runner no puede mover otros programas instalados a Djinn cuando este es instalado.
- Cuando el Runner instala un programa, tiene la opción de instalarlo directamente en su Equipo o sobre Djinn. No puede mover programas a Djinn a posteriori.

10 Médium

- Antes de acceder a las cartas de I+D en el paso 4.5 de una incursión, el Runner elige a cuántas cartas quiere acceder al usar Médium.

12 Parásito

- No se puede alojar a Parásito sobre un Djinn. Una carta o contador sólo puede estar alojado en un sitio a la vez, y Parásito tiene la restricción de que debe ser instalado sobre un hielo.
- Si un hielo que aloje a Parásito es suspendido, Parásito sigue recibiendo contadores de virus, pero el hielo anfitrión no tiene fuerza mientras esté suspendido, y por tanto no puede ser destruido por Parásito a menos que vuelva a ser ejecutado.

13 Sierpe

- El Runner sólo puede usar Sierpe para reducir la fuerza de un hielo al que se esté enfrentando en ese momento, y sólo si Sierpe tiene una fuerza igual o mayor que la de ese hielo.

18 Trásvase de Cuenta

- El Runner puede elegir no usar la capacidad de Trásvase de Cuenta al acceder a cartas. Si lo hace, no recibe ninguna marca.
- Si el Runner acaba realizando la incursión contra otro servidor que no sea la SC, el efecto "Si tiene éxito..." de Trásvase de Cuenta no puede ser activado.

20 Órdenes de Activación Falsificadas

- La Corporación no puede ejecutar un Akitaro Watanabe como respuesta a que el Runner juegue Órdenes de Activación Falsificadas. El efecto de Órdenes de Activación Falsificadas se resuelve inmediatamente a menos que se prevenga o evite.

25 Mujer Fatal

- Mujer Fatal no necesita igualar la fuerza de un hielo para superarlo automáticamente.
- El Runner puede gastar el crédito de Ciberalimentador para pagar la capacidad de superación automática.
- Si Mujer Fatal es desinstalada, el Runner no puede superar automáticamente el hielo elegido por Mujer Fatal cuando fue instalada: la capacidad deja de estar activa porque la carta ya no está activa. Incluso si esa copia de Mujer Fatal es reinstalada, se considera una copia "nueva" y no puede superar automáticamente nada que no sea el hielo elegido al volver a ser instalada.

26 Puerta Sigilosa Beta

- Si Puerta Sigilosa Beta es destruida durante una incursión iniciada por ella, la incursión se sigue considerando como una incursión contra la SC si tiene éxito.

29 Golpe al Banco

- El Runner puede coger créditos de Golpe al Banco si ha realizado una incursión con éxito contra un servidor vacío.

45 Escudo de Red

- Escudo de Red puede prevenir un solo punto de daño de red en cada turno. No previene todo el daño de red de una sola fuente.
- Varios Escudos de Red no pueden prevenir más daño.

47 Casa de Empeños de Esopo

- Casa de Empeños de Esopo sólo puede destruir una carta en cada turno.

57 Secretaria Agresiva

- Los programas se destruyen a la vez.
- La Corporación no puede elegir destruir el mismo programa más de una vez.

75 Carnada

- Si el Runner se desenchufa inmediatamente después de enfrentarse a una Carnada sin romper su subrutina, el Runner no recibe daño.

- Carnada inflige su daño de red la primera vez que ocurra cualquiera de las siguientes cosas durante un enfrentamiento con el siguiente hielo:

1) el paso 3.1 de una incursión se cierra y hay una subrutina sin romper en ese hielo.

2) el paso 3.1 de una incursión se omite o no se resuelve porque el enfrentamiento/incursión termina (si el 3.1 no tiene lugar, no pueden romperse subrutinas). Esto se aplica incluso si el hielo tiene 0 subrutinas.

90 Puesto de Peaje

- Si el Runner no puede pagar 3 \diamond al enfrentarse a Puesto de Peaje, entonces la incursión termina sin que el Runner pague ningún crédito.
- El Runner debe pagar 3 \diamond si puede hacerlo, incluso gastando créditos temporales (como créditos de mala publicidad).

91 Pistas Falsas

- Si el Runner accede a un plan desde I+D y no paga el coste adicional para robarlo, no se lo revela a la Corporación.

97 Negociación Agresiva

- Puede jugarse Negociación Agresiva si la Corporación puntúa un plan durante el paso 1.1 de su fase de Robo.

101 Arquero

- Si la Corporación tiene un Fondo de Cerebros puntuado con fichas de Avance adicionales y renuncia a él al ejecutar Arquero, Arquero recibe el coste de ejecución rebajado.

Ciclo Génesis

11 Mejoras Obligatorias

- Si se renuncia a Mejoras Obligatorias, la Corporación pierde el clic adicional inmediatamente. La Corporación no puede elegir gastar el clic adicional antes de la renuncia, excepto como parte de su última acción (en cuyo momento ya ha sido gastado y a la Corporación no le queda nada que perder). Cada jugador gasta clics de una reserva de clics disponibles, y no gasta cada clic de forma individual.

17 DMI

- DMI puede ejecutarse varias veces mientras el Runner se aproxima a la carta. La estructura de orden de resolución de una incursión 2.3 es un periodo de tiempo que permite que se

ejecute el hielo al que se aproxima el Runner. No hay límite al número de veces que la Corporación puede ejecutar un hielo al que se aproxima el Runner si dicho hielo es suspendido durante este periodo.

24 Implantes de Retroalimentación e3

- Implantes de Retroalimentación e3 se activa a sí mismo, por lo que el Runner puede romper todas las subrutinas de un hielo **bioide** pagando créditos tras gastar un solo clic.
- Si se rompen varias subrutinas a la vez, Implantes de Retroalimentación e3 se activa sólo una vez por cada subrutina.

32 IA Fetal

- El Runner debe pagar los 2 \diamond para robar IA Fetal de los Archivos.

33 Truco de Luz

- Truco de Luz sólo puede usarse para mover fichas de Avance de una carta instalada a otra carta instalada.

34 Sensei

- Sensei sólo añade una subrutina “Termina la incursión” después de todas las demás subrutinas del siguiente hielo, no una subrutina tras cada subrutina del hielo.

41 Agente Nervioso

- Antes de acceder a cartas de la SC en el paso 4.5 de una incursión, el Runner elige a cuántas cartas quiere acceder al usar Agente Nervioso.

45 Chivato

- Si el hielo más exterior de un servidor está suspendido, el Runner puede usar Chivato para mirarlo y luego decidir desenchufarse antes de enfrentarse a él.
- Si el efecto de exposición es prevenido, el Runner aún puede desenchufarse.



48 Dinosaurio

- Si ya hay un rompehielos instalado en Dinosaurio, el Runner puede instalar un rompehielos distinto en Dinosaurio destruyendo el rompehielos previamente instalado.
- Si el Runner no tiene UM disponibles pero sí un Dinosaurio que no tenga ningún rompehielos alojado, puede instalar un rompehielos en Dinosaurio sin destruir ningún programa. Declarar que lo alojas en Dinosaurio es parte de la acción de instalación, por lo que el coste de memoria del programa no se tiene en cuenta.


49 Taller Personal

- El Runner puede usar la primera capacidad de Taller Personal para alojar un programa o hardware sobre la carta. Las cartas alojadas por esta capacidad no son instaladas, y por tanto están inactivas.
- El Runner puede pagar para retirar un contador de poder de una carta alojada sobre Taller Personal como capacidad con coste. Un programa instalado desde Taller Personal sigue todas las reglas de instalación normales; debes destruir programas ya instalados para dejar sitio al nuevo si es necesario.
- Cuando no hay contadores de poder en un programa o hardware que tenga una restricción para ser jugado que no pueda cumplir (como un Parásito si no hay hielos ejecutados en los que alojarlo o una consola si ya hay una consola instalada), ese programa o hardware es destruido en lugar de ser instalado.
- Si Taller Personal es desinstalado, todas las cartas alojadas sobre la carta son destruidas y todos los contadores de esas cartas son retirados.

54 Puesta de Sol

- Al resolver Puesta de Sol, los hielos deben recolocarse de tal forma que el Runner sepa qué hielos se mueven y dónde van. La Corporación no puede ocultar la recolocación de esos hielos.

79 IA de Supervisión

- Jugar IA de Supervisión no da 1  por instalarse a la identidad Haas-Bioroid: Construyendo el futuro.
- Cuando se juega IA de Supervisión, se considera como un contador de condición y no como una operación.
- Si el hielo anfitrión es desinstalado, IA de Supervisión se destruye en los Archivos.

80 Pista Falsa

- No se puede renunciar a Pista Falsa a menos que el Runner pueda perder 2 clics.
- La Corporación puede renunciar a 2 copias de Pista Falsa antes de que el Runner realice ninguna acción, pero después de que haya recibido sus clics asignados, para obligar al Runner a perder 4 clics. El turno avanza a la fase de Descarte del Runner después de que se resuelva el punto 1.2 y el Runner no tenga clics.

81 Disruptor

- No puede usarse Disruptor una vez que la Corporación haya gastado Créditos durante un intento de rastreo. Debe usarse cuando se inicia un rastreo, y previene todo el rastreo antes de reiniciarlo con una fuerza de rastreo base de 0.

83 Andrómeda

- Cuando el Runner elige devolver su mano inicial con Andrómeda, roba otra mano inicial de 9 cartas.

113 Midori

- Midori sólo puede usarse en la estructura de orden de resolución 2 de una incursión.
- El hielo intercambiado es instalado, pero no debe pagarse el coste de instalación del hielo intercambiado.
- Si el Runner expone un hielo con un Chivato, Midori sigue pudiendo intercambiar el hielo a menos que el Runner se desenchufe con Chivato.
- Midori ya debe estar ejecutada antes de la incursión para poder usarla con el primer hielo que protege el servidor.
- El hielo instalado con Midori puede ser ejecutado con la Zona Industrial Amazónica.

Creación y control

21 Centro de Despertar

- Los hielos alojados sobre Centro de Despertar pueden ejecutarse mediante otros efectos de cartas, pero no podrá haber enfrentamiento con un hielo ejecutado a menos que fuese ejecutado por Centro de Despertar.
- Sólo podrá haber un enfrentamiento con un solo hielo alojado sobre Centro de Despertar por incursión.
- Los hielos alojados sobre Centro de Despertar están en el servidor y no cuentan como hielos protegiendo el servidor.

34 Reaprovechar

- El Runner puede destruir un programa como coste adicional y luego reinstalar ese mismo programa.
- Como parte de la acción de instalar, el Runner puede destruir programas instalados.

54 Lo Mismo de Siempre

- El Runner no puede usar Lo Mismo de Siempre para jugar eventos **prioridad**.

Ciclo de la Tergiversación

2 Peón

- Peón puede moverse a un hielo que tenga alojado otro **caïssa**, pero otros programas **caïssa** no pueden moverse a un hielo en el que esté alojado un Peón.
- El Runner no puede elegir el Peón que se destruye como el programa que instalará con Peón porque la destrucción y la instalación son parte del mismo efecto.

3 Torre

- Torre sólo puede moverse a otro servidor si hay otro hielo en la misma “fila” que el hielo en el que está alojada Torre, contando desde el hielo más interior que proteja cada servidor.
- Torre no puede estar alojada en un hielo si ya está alojada en otra carta que no sea hielo.

21 Alfil

- Alfil sólo se mueve de un hielo que proteja un servidor central a un hielo que proteja un servidor remoto y viceversa.
- Alfil no puede estar alojado en un hielo si ya está alojado en otra carta que no sea hielo.

24 Reconocimiento

- El Runner puede desenchufarse la primera vez que se enfrente a un hielo con Reconocimiento, incluso si no era el hielo más exterior que protegía el servidor.

25 Imitador

- Si se supera automáticamente un hielo, Imitador se sigue activando puesto que el hielo es superado.

27 ¡Eureka!

- Puedes instalar la carta incluso si no puedes reducir el coste de instalación en 10 créditos. La parte de “si es posible” sólo se refiere a la acción de instalación.

36 Los Limpiadores

- Los Limpiadores añaden un punto de daño adicional a la fuente de daño antes de que se prevenga cualquier daño.
- Los Limpiadores pueden añadir daño físico imposible de prevenir si la fuente también es imposible de prevenir.

43 Caballo

- Caballo no puede moverse a un hielo que esté adyacente verticalmente al hielo en el que está alojado. Caballo puede moverse a un hielo que proteja cualquier otro servidor sin restricciones.
- Caballo no puede ser alojado en un hielo si ya está alojado en otra carta que no sea hielo.

52 Diagnósticos Acelerados

- Mirar las 3 primeras cartas de I+D no retira las cartas de I+D. Las cartas siguen en I+D y pueden ser afectadas por operaciones jugadas con Diagnósticos Acelerados.
- Cada operación que mire la Corporación puede ser jugada en cualquier orden. La Corporación no tiene que jugar la primera operación en primer lugar.
- Cuando la Corporación juega una operación, la resuelve por completo antes de jugar otra o destruir el resto de las cartas.
- Si cualquiera de las 3 cartas miradas ya no están en las 3 primeras posiciones de I+D, entonces esas cartas no pueden jugarse. Las 3 primeras posiciones se determinan cuando se juega Diagnósticos Acelerados.
- La Corporación sólo puede jugar y mirar las 3 primeras cartas. Incluso si otras cartas se mueven a las 3 primeras posiciones, esas cartas no son válidas para ser jugadas/miradas por el efecto de Diagnósticos Acelerados. Las 3 primeras posiciones se determinan cuando se juega Diagnósticos Acelerados.
- Si una de las operaciones jugadas hace que se baraje I+D, el resto del efecto de Diagnósticos Acelerados se ignora.

54 Rocío de Sol

- Los créditos se ganan cuando el Runner gaste un clic para iniciar una acción que no realice una incursión contra el servidor en el que está instalado Rocío de Sol, antes de que se resuelva el clic.
- Si el Runner juega un evento de incursión contra el servidor en el que está instalado Rocío de Sol, la Corporación no gana 2 créditos.

58 Apagón Eléctrico

- La Corporación debe elegir X antes de destruir cartas de I+D.
- La Corporación no puede elegir un número que sea mayor que la cantidad de cartas que haya en I+D.
- Si el Runner no tiene programas ni hardware instalados, la Corporación no puede jugar Apagón Eléctrico, ya que hacerlo no cambiaría el estado de la partida.



61 Ojo de Cerradura

- La carta destruida por Ojo de Cerradura es destruida boca arriba.
- Si Ojo de Cerradura es destruido durante una incursión que haya iniciado, el efecto de sustitución se sigue resolviendo.

77 RSVP

- El Runner puede gastar cero créditos después de que se resuelva la subrutina de RSVP para destruir cartas o activar capacidades con coste.

79 Contraataque punitivo

- Debería decir: “Si tiene éxito, inflige tantos puntos de daño físico al Runner como puntos de plan impresos haya en los planes que robe durante su último turno.”

92 Toshiyuki Sakai

- La carta que se intercambia con Toshiyuki Sakai es instalada. Esto detiene la resolución del paso de acceder y lleva al Runner de vuelta al comienzo del acceso de la carta recién instalada.

94 Recuperar el Prestigio

- La Corporación puede destruir una carta boca abajo, pero debe revelársela al Runner. La carta sigue destruyéndose boca abajo.

100 Mensajes Subliminales

- Al añadir a la SC una copia de Mensajes Subliminales que estuviera boca abajo en los Archivos, la Corporación debe revelársela al Runner.

108 Píncel

- Si el Runner no realiza una incursión durante el turno en el que use Píncel, entonces la condición deja de ser aplicable y el hielo pierde cualquier subtipo que hubiera ganado por Píncel.

114 Caprice Nisei

- La capacidad de Caprice Nisei se activa en el paso 4 de una incursión.
- Si no hay hielos protegiendo el servidor, la capacidad de Caprice Nisei se sigue activando si estaba ejecutada antes de que se iniciara la incursión.

119 Contrato de la Policía de Nueva Ángeles

- Si el Runner accede a Contrato de la Policía de Nueva Ángeles desde I+D y no paga el coste adicional para robarlo, Contrato de la Policía de Nueva Ángeles no es revelado.

Honor y beneficios

3 Instituto Tennin

- Instituto Tennin no puede colocar fichas de Avance sobre sí mismo, ya que las cartas de Identidad no están instaladas.
- Instituto Tennin puede colocar fichas de Avance sobre cartas de Runner.

22 Tori Hanzō

- El primer de daño de red puede ser prevenido/evitado antes de que la capacidad de sustitución de Tori Hanzō se resuelva.
- Si la primera vez que se inflige daño de red es prevenida por otro efecto o sustituida por el propio efecto de Tori Hanzō, Tori Hanzō no puede activarse durante el resto de la incursión.

28 Iain Stirling

- Si Iain Stirling tiene un total negativo de puntos de plan, entonces tiene menos puntos de plan que una Corporación con 0 o más puntos de plan.

48 Prueba de Seguridad

- Si Prueba de Seguridad es desinstalada después de haber elegido un servidor, su capacidad no puede sustituir a acceder a cartas si la primera incursión contra el servidor elegido tiene éxito; la capacidad ya no está activa porque la carta ya no está activa.

53 Mente Supervisora

- Mente Supervisora está instalada, y su UM cuenta contra tu límite de memoria, cuando obtiene contadores de poder.

Ciclo lunar

9 Tauro

- Si la fuerza de rastreo de la Corporación es 5 o más, Tauro destruye un hardware incluso si el rastreo no tuvo éxito. Esto también se aplica a Géminis, Sagitario y Virgo.

10 Diosa Madre

- Diosa Madre sólo obtiene los subtipos de otros hielos mientras esté ejecutada.

12 Malos Tiempos

- El Runner puede elegir qué memoria perder (p. ej.: memoria de Rojo Intenso).

17 Nasir Meidan

- Nasir pierde cualquier crédito de mala publicidad que tenga cuando su capacidad se resuelve.
- Se considera que un hielo acaba de ser ejecutado a efectos de la capacidad de Nasir si es ejecutado en cualquier momento durante la estructura de orden de resolución 2 de una incursión.
- Las capacidades que aumentan el coste de ejecución de los hielos dan más créditos a Nasir cuando su capacidad se resuelve. De igual modo, las capacidades que reducen el coste de ejecución de los hielos dan menos créditos a Nasir.

- Las capacidades que requieren que la Corporación pague un coste adicional para ejecutar hielos no dan más créditos a Nasir cuando su capacidad se resuelve.

21 La Fundición

- La Corporación debe encontrar un hielo buscado si es posible.

26 Marketing Dirigido

- La Corporación puede elegir obtener 10 créditos cuando el Runner juegue una carta actual que destruya Marketing Dirigido si dicha carta actual fue nombrada al jugar Marketing Dirigido.

48 Red de Crisium

- La incursión se considera que ni ha tenido éxito ni no ha tenido éxito a efectos de capacidades de cartas posteriores incluso si Red de Crisium es destruida más tarde. Por ejemplo, Tennin Institute se activará si la única incursión con éxito del Runner fue contra un servidor que tuviera una Red de Crisium ejecutada.
- Las restricciones que requieren una incursión con éxito, como Apagado de Emergencia o Inversión de Filtrado de Datos, no pueden emplearse si la incursión con éxito fue contra un servidor que tuviera una Red de Crisium ejecutada.

56 El Proveedor

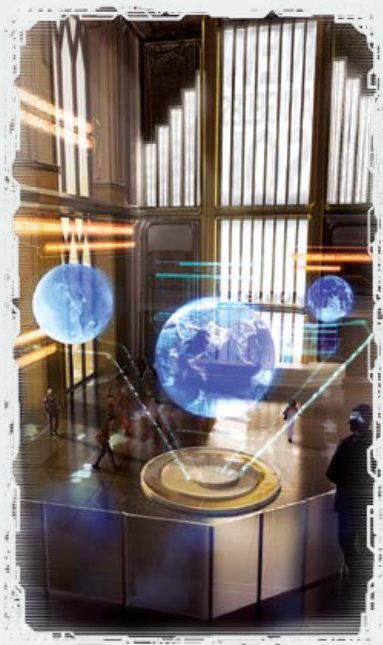
- El Runner no puede usar ninguna capacidad “cuando comience tu turno” de cartas instaladas por El Proveedor hasta su siguiente turno.

58 Orden de Sol

- El Runner obtiene 1 crédito incluso durante la resolución de otra capacidad, como al pagar el coste para jugar una Apuesta Segura con 5 créditos en la reserva de créditos.

83 Infraestructura Hostil

- Infraestructura Hostil no se resuelve cuando la Corporación destruye sus cartas, incluso como resultado de una capacidad del Runner, como por ejemplo que Ruido obligue a la Corporación a destruir la primera carta de I+D.
- Si Infraestructura Hostil y cualquier otra carta de la Corporación son destruidas de forma simultánea, Infraestructura Hostil infligirá 1 punto de daño de red por cada carta destruida.



86 Programa de Economía Diario

- Si la Corporación tiene varias copias de Programa de Economía Diario instaladas, las capacidades se acumulan entre sí. Es decir, dos copias harán que la Corporación robe 3 cartas y añada 2 a la parte inferior de I+D.
- La Corporación no tiene que decirle al Runner si se ha quedado con la primera o la segunda carta robada. Sin embargo, la Corporación debe mantener esas dos cartas apartadas del resto de su mano mientras decide, y al hacerlo puede barajar las dos cartas para ocultar cuál de las dos ha cogido.

93 Ekomente

- El límite de memoria de Ekomente queda modificado por otras capacidades de cartas. Por ejemplo, un Runner con 5 cartas en su Empuñadura y un Chip de Memoria Akamatsu instalado tendrá 6 UM.

95 Leela Patel

- Si Leela roba un plan mientras accede a varias cartas de la SC, añade una carta a la SC antes de seguir accediendo a más cartas.

103 Departamento de Informática

- Una vez activado, Departamento de Informática tiene como resultado una capacidad constante que comprueba continuamente cuántos contadores de poder hay sobre la carta.
- Departamento de Informática siempre da +1 punto de fuerza a un hielo debido a la ficha gastada para activar la capacidad de la carta, incluso si no quedan contadores sobre la carta o si Departamento de Informática ya no está instalado.

Ejemplo: Hay 5 fichas sobre Departamento de Informática. Si la Corporación gasta 1 ficha, el hielo tendrá +5 puntos de fuerza (1 por la ficha que inicia el efecto y 4 más por las fichas que quedan sobre Departamento de Informática). Si la Corporación gasta otra ficha, ahora el hielo tendrá +8 puntos de fuerza (2 por las fichas que inician el efecto y 3 más por cada una de las dos activaciones de la capacidad). Si la Corporación gasta una tercera ficha, ahora el hielo sólo tendrá +9 puntos de fuerza (3 por las fichas que inician el efecto y 2 más por cada una de las tres activaciones de la capacidad).

112 Autodestrucción

- Autodestrucción no se cuenta a sí misma como una de las cartas destruidas a la hora de establecer el valor de rastreo.

Orden y caos

2 Espacio Profundo Gagarin

- El Runner puede declinar pagar el crédito para acceder a una carta.

5 Estación Glenn

- Si se renuncia a Estación Glenn, todas las cartas alojadas en ella son destruidas.
- Estación Glenn sólo puede alojar una carta mediante su capacidad de clic.

9 Mark Yale

- Si la Corporación gasta un contador de plan para la capacidad con coste de Mark Yale, también obtiene 1 crédito por su capacidad condicional.

13 Agujero de Gusano

- La subrutina que se resuelve no se considera como que está en Agujero de Gusano. Es decir, cuando la Corporación usa Agujero de Gusano con cartas como Cuervo de Datos o Viktor 2.0, los contadores de poder se colocan sobre esas cartas y no sobre Agujero de Gusano.

20 Limpieza Doméstica

- Si el Runner tiene 1 carta en su Empuñadura y la instala, Limpieza Doméstica no tiene efecto y no previene la instalación. El Runner sólo expira como resultado de verse obligado a destruir cartas mediante daño.

24 Las Gemelas

- El Runner no puede desenchufarse antes de volver a enfrentarse al hielo.

28 Edward Kim

- Si la primera operación a la que acceda Edward Kim está en los Archivos, entonces no podrá destruir otra operación con su capacidad en ese turno.

32 Me He Visto en Peores

- El Runner destruye todas las cartas del daño antes de robar las de Me He Visto en Peores.
- Me He Visto en Peores no puede prevenir que el Runner expire si el Runner recibe más daño que la cantidad de cartas de su Empuñadura.

33 Manifestantes Itinerantes

- La Corporación no pierde la partida si tiene un tamaño de mano negativo.

40 Tragador

- Si el Runner accede a los Archivos después de usar Tragador, todas las cartas se ponen boca arriba, pero no se accede a ninguna carta individual.

⚙️ SanSan

5 Visión Mejorada

- La carta revelada deja de estar revelada durante la fase de acceso; vuelve inmediatamente a su estado sin revelar después de que la Corporación muestre la carta al Runner.

43 Tacadiscos

- Los planes intercambiados con Tacadiscos mantienen todos los contadores o cartas alojados que tuvieran, pero su texto no está activo.

73 Represión de Alelos

- Represión de Alelos puede añadirse a sí misma a la SC como parte de la resolución de su efecto.

86 Crítico de Cine

- Después de que se resuelva la capacidad “Al acceder” de Crítico de Cine, cualquier capacidad “Al acceder” restante no puede resolverse.
- Un plan alojado sobre Crítico de Cine no se considera robado. Un plan añadido a la zona de puntuación desde Crítico de Cine no se considera robado.
- El Runner no puede destruir voluntariamente un plan alojado sobre Crítico de Cine, incluso si el Runner accede a otro plan.
- Crítico de Cine sólo puede alojar un plan mediante su capacidad “Al acceder”.

96 Casting

- Los planes instalados boca arriba con Casting no están activos (a menos que dichos planes puedan instalarse boca arriba mediante sus propias capacidades).
- Si el plan que aloja Casting es desinstalado, Casting es destruido.

116 Plaza Mundial

- Se puede acceder a Plaza Mundial y destruirla, destruyendo por tanto todas sus cartas alojadas, antes de que se acceda a las cartas alojadas en ella.

🎲 Datos y Destino

13 Arcángel

- Al enfrentarse a Arcángel durante un acceso, el Runner sigue el paso 3 de orden de resolución de una incursión, ignorando las partes sobre acercarse al hielo o al servidor.
- Si se ha producido el enfrentamiento con Arcángel al acceder y se mueve de la posición que tenía al acceder (por ejemplo, porque se ha barajado I+D durante el encuentro o porque Arcángel ha sido destruido de la SC por Esquirla de Utopía durante el encuentro), el enfrentamiento termina inmediatamente y se cierra cualquier oportunidad de activar capacidades con coste que hubiera.
- No se considera que Arcángel esté ejecutado durante su enfrentamiento, y las cartas que interactúan con cartas ejecutadas, como Sorbedatos, no pueden afectarlo.

20 Bombardeo de Anuncios

- La Corporación debe instalar y ejecutar todos los anuncios elegidos por Bombardeo de Anuncios.

22 El Yo Que Todo Lo Ve

- La Corporación no tiene que tener mala publicidad para poder jugar El Yo Que Todo Lo Ve.

33 Hambre Infinita

- Hambre Infinita sólo puede romper subrutinas que digan exactamente “| Termina la incursión.”. No puede romper subrutinas que usen las palabras “termina la incursión” sólo como una parte de su efecto, como por ejemplo ocurre con Tsurugi o con Ventana Emergente.

35 Terrenos de Caza

- La capacidad de prevención de Terrenos de Caza es opcional; puesto que sólo puede ser activada “una vez por turno”, el Runner elige cuándo activarla.

39 Chip Cerebral

- Si el Runner tiene una cantidad negativa de puntos de plan, Chip Cerebral no reduce su tamaño de mano o sus UM: estos valores no pueden ser aumentados por un número negativo.

41 En Incursión Permanente

- Los programas que realizan una incursión, como Puerta Sigilosa Beta, Ojo de Cerradura, etc., cumplen el requisito de realizar una incursión de En Incursión Permanente.

🚩 Mumbad

67 Bioroides Modelo Jeeves

- Jugar una operación doble y luego jugar una operación normal, gastar 3 clics para Corporación Minera Melange, así como gastar clics para conseguir 3 créditos se considera gastar 3 clics en la misma acción. Los costes de Ⓢ adicionales siguen siendo costes para activar una capacidad.
- Bioroides Modelo Jeeves debe estar ejecutado mientras se gastan los 3 clics. Las cartas instaladas deben estar activas al cumplir su condición de activación, y la condición de activación de Bioroides Modelo Jeeves es gastar 3 clics en la misma acción, no el tercer clic.

Sección 5: Preguntas más frecuentes

Esta sección responde algunas de las preguntas más frecuentes que surgen al jugar a *Android: Netrunner*.

Si el Runner roba un plan a Jinteki cuando la Corporación usa la identidad de la caja básica, pero el Runner no tiene cartas en la mano, ¿quién gana si el plan le da al Runner su séptimo punto?

El Runner gana la partida. Siempre que un jugador tenga 7 o más puntos de plan en su zona de puntuación, la partida termina inmediatamente. El fin de la partida tiene preferencia sobre cualquier capacidad condicional que se active cuando un plan es robado.

Cuando un hielo permite al Runner romper sus subrutinas gastando clics, ¿es necesario que el Runner iguale la fuerza del hielo antes de usar esta capacidad?

No. El Runner no tiene fuerza, sólo los rompehielos tienen fuerza, y sólo ellos tienen que igualar la fuerza de un para interactuar con él. Esta capacidad permite al Runner romper subrutinas gastando clics sin usar rompehielos.

Si la Corporación ejecuta un hielo ilícito durante una incursión, ¿puede el Runner gastar el crédito de mala publicidad inmediatamente?

No. Los créditos de mala publicidad sólo se ganan al comienzo de una incursión.

¿Puede el Runner usar Sorbedatos para reducir la fuerza de un hielo antes de que se active una capacidad de ese hielo al enfrentarse a él (como en el caso de Puesto de Peaje)?

No. Puesto de Peaje termina la incursión a menos que el Runner pague 3Ⓢ antes de que el Runner tenga la oportunidad de usar una capacidad con coste. Consulta el paso 3 de una incursión en la página 19.

¿Puede el Runner combinar varios efectos para realizar una incursión, como usar a la vez Puerta Sigilosa Beta y Trasvase de Cuenta?

No. Usar cada una de esas cartas es una acción, y un jugador no puede realizar una acción durante la resolución de otra acción.

Las reglas dicen que “El Runner no puede desenchufarse al aproximarse al primer hielo de una incursión.” ¿Puede desenchufarse el Runner después de que se resuelva la subrutina de Portal Celular y se aproxime al hielo más exterior que proteja el servidor?

Sí. “El primer hielo” se refiere a la primera vez que se aproxime a un hielo en una incursión, y no al hielo en sí. El Runner se aproxima al hielo y tiene la oportunidad de desenchufarse.

Hay un Parásito con 1 contador de virus alojado sobre un Enigma ejecutado, y el Runner tiene un Tallahielos instalado. Si el Runner se enfrenta a Carnada, no rompe su subrutina y luego continúa la incursión y se enfrenta a Enigma, ¿es destruido Enigma?

No. La capacidad de Carnada es un efecto condicional obligatorio que crea un efecto constante de +2 puntos de fuerza. Cuando el Runner se enfrenta al hielo, ambos modificadores (el +2 de Carnada y el -1 de Tallahielos) se aplican a la vez, y la fuerza de Enigma sería 2.

Si el Runner recibe 4 puntos de daño cerebral de una misma fuente, ¿cuántas fichas de Daño cerebral recibiría?

El Runner coge 1 ficha de Daño cerebral por cada punto de daño cerebral que sufra, incluso si lo sufre todo a la vez. El Runner recibiría 4 fichas para indicar el daño cerebral que ha sufrido.

¿Dónde se instalan las mejoras en los servidores remotos?

Las mejoras se instalan en los servidores remotos en la misma posición que un plan o una ventaja. El Runner no debe poder determinar el tipo de la carta instalada en un servidor remoto por su posición. Esto es distinto a instalar una mejora en un servidor central, donde siempre se instalan en la raíz.

¿Puede el Runner usar varios rompehielos sobre un mismo hielo?

Sí, aunque hay pocas situaciones donde esto sea beneficioso. El Runner no puede usar la fuerza de un rompehielos para romper subrutinas con la capacidad de un rompehielos distinto.

¿Sabe la Corporación a qué cartas accede el Runner en la SC?

Sí. La Corporación debería saber a qué cartas se accede y en qué orden.

¿Puede el Runner destruir una carta a la que ha accedido con Incursión de Demolición antes de que se resuelva cualquier capacidad condicional del tipo “al acceder a...”?

No. Es necesario acceder a la carta antes de que pueda ser destruida mediante Diablillo, Incursión de Demolición o cualquier otro efecto similar, de igual modo que si el Runner estuviese pagando su coste de destrucción.

¿Puede el Runner instalar un programa si no tiene más unidades de memoria disponibles?

Sí. El Runner puede destruir cualquier cantidad de programas ya instalados antes de instalar uno nuevo (y debe hacerlo si no hay suficiente espacio para el programa nuevo). Así que si el Runner no tiene UM disponibles, puede iniciar una acción de instalar, destruir cualquier cantidad de programas para liberar UM y luego instalar el programa nuevo.

El Runner elige un Arquero suspendido como objetivo de unas Órdenes de Activación Falsificadas. ¿Puede la Corporación elegir ejecutar Arquero, pero luego negarse a pagar el coste adicional de renunciar al plan?

No. Si la Corporación elige ejecutar Arquero, entonces como parte de su elección debe pagar 4 y renunciar a un plan. De otro modo, el hielo sería destruido.

¿Puede la Corporación recolocar sus cartas instaladas en un mismo servidor para ocultar el orden en el que las instaló?

La Corporación debe dejar claro al Runner el orden de instalación de sus cartas; no puede recolocar las cartas de los servidores como quiera.

Si el Runner gana un clic con Joshua B. y luego destruye la carta usando Casa de Empeños de Esopo, ¿seguiría recibiendo una marca al final del turno, teniendo en cuenta que Joshua B. ya no está activo?

Sí. El Runner seguiría recibiendo la marca aunque Joshua B. ya no esté activo porque “Si lo haces...” es parte de la misma capacidad. Una vez que una capacidad es activada, permanece activa y se resolverá a menos que sea prevenida o evitada.

¿Puede usar el Runner Ayuntamiento de Nueva Ángeles para evitar las marcas de un Tránsito de Cuenta si tiene 0 créditos cuando la capacidad se resuelva?

No. Ganar los créditos y recibir las marcas se resuelve a la vez, por lo que el Runner no puede usar esos créditos para evitar las marcas.

Si la Corporación usa Comité de Eficiencia para obtener clics adicionales, ¿puede jugar después Envío de Kaguya y Truco de Luz para colocar/mover fichas de Avance durante ese turno?

Sí. Colocar o mover fichas de Avance en una carta es distinto de avanzar cartas, y Comité de Eficiencia sólo evita que la Corporación avance cartas.

El Runner no rompe una subrutina que especifica “Destruye 1 programa.” ¿Quién elige qué programa es destruido?

La Corporación elige qué programa es destruido. A menos que se indique algo distinto, cada jugador toma las elecciones requeridas por los efectos de sus cartas.

¿Puede el Runner usar el crédito recurrente de Ciberalimentador para pagar el uso de la capacidad de superar de Mujer Fatal o la capacidad de obtener contadores de Darwin?

Sí. Activar cualquier capacidad de un rompehielos se considera como usarlo.

¿Cómo interactúa la capacidad de Rielle “Kit” Peddler al superar automáticamente un hielo? ¿Hay alguna forma de superar automáticamente un hielo y hacer que el siguiente hielo sea una puerta de código?

No hay ninguna forma de superar automáticamente un hielo y luego hacer que el siguiente hielo sea una puerta de código. Rielle “Kit” Peddler convierte al primer hielo al que te enfrentes en una puerta de código, y es una capacidad constante.

El Runner se enfrenta a cualquier hielo superado automáticamente, y no puede elegir resolver la capacidad de superación automática antes de la capacidad constante de Kit porque la capacidad constante siempre está activa.

Si el Runner ha instalado La Fuente y juega Notoriedad, ¿puede la frase “Añade Notoriedad a tu zona de puntuación como un plan que vale 1 punto de plan.” hacer que La Fuente sea destruida?

No. Añadir Notoriedad a la zona de puntuación del Runner no es lo mismo que puntuar o robar un plan, por lo que no hace que La Fuente sea destruida.

El Runner se enfrenta a Heimdall 1.0 y usa un clic para romper la primera subrutina. Si la Corporación ejecuta una Mano de Tyr y usa su capacidad para prevenir esa rotura, ¿puede el Runner gastar otro clic para romper la subrutina de nuevo?

Sí. La Mano de Tyr previene que se rompa una subrutina una vez, pero el Runner puede romper la subrutina de nuevo.

Si el Runner se enfrenta a Heimdall 2.0 y gasta dos clics para romper las dos primeras subrutinas, y la Corporación usa Mano de Tyr para prevenir que se rompa una de ellas, ¿puede usarse Implantes de Retroalimentación e3 para romper esa subrutina de nuevo?

Sí. Ambas subrutinas se rompen a la vez, y por tanto el Runner puede responder a la subrutina rota con Implantes de Retroalimentación e3.

El Runner se enfrenta a Heimdall 2.0 y gasta dos clics para romper las dos primeras subrutinas. A continuación usa Implantes de Retroalimentación e3 para romper la tercera subrutina, pero esa rotura se previene con Mano de Tyr. ¿Puede el Runner usar Implantes de Retroalimentación e3 de nuevo o la oportunidad de usarlo ya ha pasado?

Sí. El Runner puede usar Implantes de Retroalimentación e3 de nuevo.

¿Cómo interactúa Proyecto Ares con Constructo de Sacrificio?
¿Puede el Runner elegir destruir un Constructo de Sacrificio y luego destruir ese Constructo de Sacrificio para prevenir que otra carta sea destruida por Proyecto Ares?

Sí. Todas las cartas instaladas que son destruidas por Proyecto Ares se eligen a la vez, y la capacidad de prevención de Constructo de Sacrificio puede resolverse para prevenir que otra carta sea destruida.

¿Puede el Runner usar Imitador tras romper la subrutina de Pared de Papel?

No. Ambos hielos deben estar ejecutados para usar Imitador.

¿Qué ocurre si el Runner tiene una Guardia Negra instalada y juega un Enlace con Satélite?

Ambas cartas se exponen simultáneamente, y el Runner elige el orden en el que se resuelven las activaciones de Guardia Negra.

El Runner tiene Guardia Negra instalada y expone un Arquero. ¿Está obligada la Corporación a ejecutar Arquero?

Guardia Negra sólo obliga a la Corporación a pagar el coste de ejecución si es posible. La Corporación no tiene que ejecutar Arquero porque puede declinar pagar el coste adicional de renunciar a un plan.

La Corporación tiene dos copias de Directora Haas instaladas, una ejecutada y otra suspendida. La Corporación gasta cuatro clics y luego ejecuta la segunda copia. ¿Tiene la Corporación un clic adicional para gastar?

No. Los clics se tienen en cuenta como un total continuo, no de forma individual. La Corporación sigue teniendo 4 clics para gastar en este turno, y ya ha gastado 4 clics, sin importar que el clic adicional procediera de una carta distinta.

Si el Runner no rompió una subrutina de Hudson 1.0 y accede a un Toshiyuki Sakai instalado, ¿puede acceder a la carta intercambiada?

No. El Runner no puede acceder a la carta intercambiada con Toshiyuki Sakai porque es una carta nueva y ya ha llegado a su límite de acceso.

¿Puede el Runner gastar créditos para aumentar la fuerza de un rompehielos, o romper una subrutina de un hielo, si está a punto de enfrentarse a un Puesto de Peaje durante el paso 2.3 de una incursión?

El Runner no puede romper subrutinas fuera del paso 3.1 de una incursión, pero sí puede aumentar la fuerza de un rompehielos.

El Runner tiene instaladas Prueba de Seguridad y Casa de Empeños de Esopo. Al comienzo de su turno, el Runner nombra un servidor para Prueba de Seguridad y luego la vende con Casa de Empeños de Esopo. ¿Obtiene 2 créditos en lugar de

acceder a cartas la primera vez que realice una incursión con éxito contra ese servidor?

No. Una capacidad condicional sólo puede resolverse si la carta en la que se encuentra está activa cuando se cumpla la condición de activación, y Prueba de Seguridad deja de estar activa después de ser destruida. Prueba de Seguridad tiene dos capacidades condicionales en ella (como Mujer Fatal), a diferencia de Joshua B., que tiene una.

El Runner usa Mujer Fatal para superar automáticamente un Komainu por 0 créditos. Si hay una Carnada instalada antes de Komainu, ¿se consideran rotas las 0 subrutinas de Komainu o recibe el Runner los 3 puntos de daño de red?

Las subrutinas no se rompen porque el hielo fue superado automáticamente, y el Runner recibe 3 puntos de daño de red.

Si se usa Prueba de Seguridad sobre la SC y el Runner juega un Tránsito de Cuenta, ¿puede elegir qué efecto de sustitución usar?

No. Prueba de Seguridad se activa en el paso 4.4 de una incursión, y sustituye al acceso. Prueba de Seguridad también es una capacidad obligatoria, y el Runner no puede elegir no usarla. Tránsito de Cuenta no se activa hasta el paso 4.5 de la incursión, en cuyo momento Prueba de Seguridad ya se ha resuelto.

Si el Runner usa Trastear sobre un Wendigo que tiene una ficha de Avance, ¿Wendigo es una puerta de código?

Sí. Obtener y perder subtipos es algo que se va calculando continuamente, pero tener el subtipo es un estado binario. En este escenario, Wendigo tenía dos subtipos puerta de código y pierde uno, lo que significa que sigue siendo una puerta de código.

Si la Corporación tiene un Protocolo de Sesión Mejorado activo, ¿activaría éste la capacidad de una Red de Heinlein?

No. El clic adicional se gasta para iniciar la incursión, y no durante la incursión.

¿Qué ocurre si la Corporación usa la capacidad de La Fundición durante la resolución de una Prueba Beta Acelerada?

Cada hielo es instalado y ejecutado de uno en uno. Así que la Corporación instala el primer hielo y luego usa La Fundición para buscar otra copia en I+D. Esto hace que las otras dos cartas que ha mirado vuelvan a I+D y que éste se baraje (las cartas no llegan a salir de I+D), lo que previene que sean instaladas o destruidas.

¿Puede la Corporación añadir subrutinas a un hielo grial en cualquier orden usando otro hielo grial?

Sí. La Corporación puede añadir subrutinas a los hielos grial antes o después de cualquier subrutina, incluida la impresa en la carta.

Si Valencia Estevez está jugando contra LIGDN, ¿con cuántas fichas de Mala publicidad empieza la Corporación?

La Corporación empieza con 1 ficha de Mala publicidad.

Si el Runner tiene 2 créditos y un Famoso de la Red activo, ¿tiene que pagar 3 créditos (incluido el crédito de Famoso de la Red) cuando se enfrente a un Puesto de Peaje?

Sí. Las cartas con créditos recurrentes como Famoso de la Red o créditos temporales como Runner Fantasma deben usarse si el requisito para usar los créditos de la carta se cumple y hay un efecto que requiera que se paguen créditos.

Si el Runner elige los Archivos para Prueba de Seguridad y la Corporación tiene una Red de Crisium instalada allí, ¿puede usarse Prueba de Seguridad?

Cuando el Runner realiza una incursión contra un servidor que tenga Red de Crisium, la incursión sigue teniendo éxito, pero no se considera ni que ha tenido éxito ni que no ha tenido éxito a efectos de capacidades de cartas. Prueba de Seguridad no ve que haya tenido lugar una incursión con éxito. Si el Runner destruye Red de Crisium y luego hace una segunda incursión con éxito contra los Archivos, Prueba de Seguridad se activa porque cree que la primera incursión ni tuvo éxito ni no tuvo éxito.

¿Qué ocurre si el Runner usa ¡Eureka! para instalar Estadio Ángel?

Si Estadio Ángel se instaló usando ¡Eureka!, entonces el valor X que el Runner elige pagar queda reducido en 10. Así que si el Runner pagó 0 créditos, recibirá 0 contadores de poder, porque X es reducido de 10 a 0.

Si el Runner tiene una Mente Colmena que tiene 1 contador de virus y un Diablillo que no tiene contadores de virus, ¿puede usar Campo de Cultivo de Virus para mover 1 contador de virus a Diablillo?

Sí. Se considera que Diablillo tiene los contadores de virus de Mente Colmena.

¿Qué ocurre si el Runner roba un plan que vale 3 puntos y la Corporación juega Contraataque Punitivo teniendo La Junta ejecutada? Si el rastreo tiene éxito, ¿el Runner recibe 2 o 3 puntos de daño físico?

El Runner recibiría 2 puntos de daño físico si el rastreo tiene éxito, ya que el plan de 3 puntos valdría 2 puntos en ese momento.

¿Puede el Runner usar Incubadora para mover todos los contadores de virus de Mente Colmena a otra carta? Si es así, ¿tiene el Runner que mover todos los contadores de virus o puede elegir cuántos mover?

Sí, el Runner puede y debe mover todos los contadores de virus de Mente Colmena a la carta elegida al usar Incubadora.

¿Recibe Feromonas un crédito inmediatamente si es instalada cuando hay un Grimorio en juego?

Feromonas no recibe un crédito inmediatamente si hay un Grimorio instalado. Feromonas se vuelve activa antes de que se resuelva la capacidad condicional de Grimorio, y cuando se vuelve activa, los créditos recurrentes (0) aparecen inmediatamente. Feromonas obtendrá el contador de virus de Grimorio, pero el crédito correspondiente no aparecerá hasta el siguiente turno, cuando se repongan los créditos recurrentes.

Si el Runner accede a una Suite de Virus Cyberdex desde la SC, ¿Suite de Virus Cyberdex purga contadores de virus primero o puede el Runner usar un contador de virus de Diablillo para destruirla antes de la purga?

Suite de Virus Cyberdex retira primero los contadores de virus de Diablillo; no puedes usar Diablillo para destruir una carta a la que accedas hasta después de que se hayan resuelto todas las capacidades del tipo “Cuando el Runner acceda”.

¿Previene Lista Negra que el Runner use Lo Mismo de Siempre para jugar un evento desde la Pila?

Sí. El evento debe salir de la Pila al ser jugado usando Lo Mismo de Siempre, así que mientras Lista Negra esté activa, previene que el Runner use Lo Mismo de Siempre.

¿Puede el Runner usar Constructo de Sacrificio para prevenir la destrucción de un programa que esté sobre Biblioteca de Londres?

Sí. Los programas que están sobre Biblioteca de Londres están instalados, el efecto de Biblioteca de Londres es una capacidad condicional que se resuelve al final de cada uno de los turnos del Runner. Así que Constructo de Sacrificio retrasará la destrucción, pero Biblioteca de Londres intentará destruirlo de nuevo al final del siguiente turno del Runner.

¿Puede el Runner usar Script de Inmolación durante una incursión en la que se usó Tragador para romper una subrutina?

No. Tragador detiene al Runner antes de que acceda a cualquier carta individual, así que no hay ningún acceso que sustituir con Script de Inmolación.

Si el Runner destruye Plaza Mundial que esté alojando La Junta, ¿añade el Runner La Junta a su zona de puntuación?

No. Puesto que no se está accediendo a La Junta, no se añade a la zona de puntuación del Runner.

Si el Runner recibe daño de red mientras están activos Protocolo Cronos y Costillas de Titanio, ¿qué ocurre?

Si es el turno del Runner, Costillas de Titanio se resuelve y el Runner elige qué carta destruir. Si es el turno de la Corporación, es ésta quien elige qué carta destruir.

¿Puede la Corporación puntuar una Beca de Investigación, usar Equipo Patrocinado para instalar otra copia y luego puntuar la nueva copia con la capacidad de la primera Beca de Investigación?

Sí. La Corporación puede elegir el orden en el que se resuelven sus efectos simultáneos.

Si el Runner juega Tiroteo en Marcha y la Corporación usa Lealtad al Zaibatsu para evitar que la carta sea expuesta, ¿puede destruirse la carta si es una ventaja o una mejora?

No. El efecto no se resuelve porque Tiroteo en Marcha no puede confirmar que la carta sea una ventaja o una mejora.

Si un Runner sin marcas accede a un Modelo Predictivo Cuántico que aloja un Casting, ¿puntuá la Corporación el Modelo Predictivo Cuántico?

No. El Modelo Predictivo Cuántico no se resuelve si el Runner no está marcado cuando ocurre el acceso.

Si el Runner destruye una Plaza Mundial que aloje una Infraestructura Hostil, ¿cuánto daño de red recibe el Runner?

El Runner recibe 1 punto de daño de red por destruir la Plaza Mundial. La Infraestructura Hostil es destruida por el juego (según las reglas sobre alojar), y no por el Runner.

Si una incursión iniciada por Ordenador de la Residencia no tiene éxito mientras John Masanori esté instalado, ¿evita el Runner la marca?

No. La capacidad de Ordenador de la Residencia sólo se aplica durante la incursión, y John Masanori no se activa hasta que la incursión ha terminado sin éxito.

¿Puede un Runner que juega como Kate “Mac” McCaffrey usar un DaVinci con 1 contador de poder para instalar una carta de coste 2 como Coágulo?

No. La capacidad de DaVinci mira el coste de instalación de la carta mientras está en la Empuñadura del Runner, antes de que sea instalada activando la capacidad de destrucción.

¿Qué ocurre si el Runner accede a un Arcángel desde I+D durante un enfrentamiento con un Shiro?

Si la Corporación paga 3 créditos, entonces el Runner se enfrenta a Arcángel; al enfrentarse a Arcángel, no se considera que el Runner se esté enfrentado a Shiro hasta que termine el acceso a Arcángel. A continuación, el Runner prosigue el enfrentamiento anterior con Shiro, resuelve cualquiera del resto de sus subrutinas si es necesario y sigue la incursión desde esa posición.

Si el Runner se enfrenta a un Arcángel después de que haya sido jugado un Apocalipsis, ¿puede la Corporación nombrar una carta que estuviera instalada anteriormente?

La Corporación debe indicar la carta boca abajo concreta que quiere devolver a la Empuñadura del Runner. Nombrar una carta que estuviera instalada boca arriba anteriormente no es suficiente.

¿Puede el Runner usar Chabolas de Salsette para retirar de la partida Visita Virtual de Mumbad?

Sí. Visita Virtual de Mumbad requiere que el Runner la destruya cuando accede a ella estando instalada si es posible. Cuando se haya pagado el coste de destrucción de Visita Virtual de Mumbad, su capacidad ha terminado de resolverse. Sin embargo, Chabolas de Salsette no se activa hasta que el Runner ha pagado el coste de destrucción de una carta a la que esté accediendo, lo que normalmente ocurre accediendo y eligiendo una carta y luego pagando su coste de destrucción. Una vez que se han realizado estas cosas, Chabolas de Salsette permite al Runner sustituir el efecto de destrucción por un efecto de retirar de la partida, lo que significa que la ubicación de la carta cambia de la pila de descartes a fuera de la partida.

Si el Runner y la Corporación gastan una cantidad de créditos distinta al resolver el efecto de Campo Psíquico mientras Fumiko Yamamori está ejecutada, ¿sufrirá el Runner el daño físico antes o después de que Campo Psíquico inflija daño de red?

El Runner sufre el daño físico de Fumiko Yamamori después de que la capacidad de Campo Psíquico termine de resolverse. La capacidad de Campo Psíquico es un efecto constante por el resultado de revelar los créditos gastados en secreto, así que debe resolverse antes de cualquier capacidad activada por la revelación de los créditos gastados en secreto.

Más información en
FANTASYFLIGHTGAMES.ES



Netrunner es TM de R. Talsorian Games, Inc. Android es TM y © 2017 Fantasy Flight Games. Netrunner es una licencia de Wizards of the Coast LLC. © 2017 Wizards. No puede reproducirse ninguna parte de este producto sin permiso expreso. Wizards of the Coast y su logotipo son propiedad de Wizards of the Coast LLC en EE.UU. y otros países. El logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Games. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Los componentes reales pueden ser distintos a los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ INDICADO PARA MENORES DE 14 AÑOS.

Sección 6: Estructuras de orden de resolución actualizadas

Los “clics asignados” son la cantidad normal de clics de ese jugador (② ② ② para la Corporación y ② ② ② ② para el Runner), incluyendo cualquier modificador que pueda darle a ese jugador clics adicionales o hacerle perder clics. Los clics obtenidos o perdidos durante el turno de un jugador ajustan inmediatamente la cantidad total de clics disponible para gastar. Los jugadores no pueden obtener o perder clics durante una fase de Descarte o durante el turno del rival.



= Pueden activarse capacidades con coste



= Pueden ejecutarse cartas que no sean hielos




= Pueden puntuarse planes


ESTRUCTURA DE ORDEN DE RESOLUCIÓN DE LOS TURNOS


Turno de la Corporación

[1] Fase de Robo


- [1.1] La Corporación obtiene sus clics asignados (por defecto, ② ② ②)
- [1.2] 
- [1.3] Se reponen los créditos recurrentes (④).
- [1.4] Comienza el turno (Las condiciones “Cuando comience tu turno...” cumplen su condición de activación).
- [1.5] Roba 1 carta de la parte superior de I+D y ponla en la SC.
 - Esto no le cuesta ningún ② a la Corporación.
 - Si I+D no contiene cartas cuando la Corporación deba robar, el Runner gana la partida inmediatamente.

[2] Fase de Acción

- [2.1] 
- [2.2] Realiza acciones. Las acciones incluyen:
 - ②: Gana 1 ④.
 - ②: Roba 1 carta de I+D.
 - ②: Instala 1 plan, ventaja, mejora o hielo.
 - ②: Juega 1 operación.
 - ②, 1 ④: Avanza 1 carta instalada.
 - ②, 2 ④: Destruye 1 recurso si el Runner está marcado.
 - ② ② ②: Purga contadores de virus.
 - Activa una capacidad ② de una carta activa (el coste varía).



[2.3] Después de cada acción: 

[3] Fase de Descarte

- [3.1] La Corporación se descarta hasta tener el tamaño de mano máximo si la cantidad de cartas de la SC supera el tamaño de mano máximo de la Corporación. Si se descarta más de una carta de la SC, la Corporación elige y descarta cartas de la SC de una en una hasta que tenga una cantidad de cartas en la SC igual a su tamaño de mano máximo.
- [3.2] 
- [3.3] La Corporación pierde cualquier ② no gastado.
- [3.4] Termina el turno (Las condiciones “Cuando termine tu turno...” cumplen su condición de activación).

Turno del Runner

[1] Fase de Acción

- [1.1] El Runner obtiene sus clics asignados (por defecto, ② ② ② ②)
- [1.2] 
- [1.3] Se reponen los créditos recurrentes.
- [1.4] Comienza el turno (Las condiciones “Cuando comience tu turno...” cumplen su condición de activación).
- [1.5] 
- [1.6] Realiza acciones. Las acciones incluyen:
 - ②: Gana 1 ④.
 - ②: Roba 1 carta del Montón.
 - ②: Instala 1 programa, recurso o hardware.
 - ②: Juega 1 evento.
 - ②: Realiza una incursión.
 - ②, 2 ④: Retira 1 marca.
 - Activa una capacidad ② de una carta activa (el coste varía).

[1.7] Después de cada acción: 

[2] Fase de Acción

- [2.1] El Runner se descarta hasta tener el tamaño de mano máximo si la cantidad de cartas de la Empuñadura supera el tamaño de mano máximo del Runner. Si se descarta más de una carta de la Empuñadura, el Runner elige y descarta cartas de la Empuñadura de una en una hasta que tenga una cantidad de cartas en la Empuñadura igual a su tamaño de mano máximo.


[2.2] 

[2.3] El Runner pierde cualquier ② no gastado.

[2.4] Termina el turno (Las condiciones “Cuando termine tu turno...” cumplen su condición de activación).

ORDEN DE RESOLUCIÓN DE UNA INCURSIÓN

[1] Inicio: El Runner **inicia una incursión** y declara el **servidor atacado**.

- El Runner gana 1  para gastar durante la incursión por cada **mala publicidad** que tenga la Corporación.
- Si el **servidor atacado** tiene uno o más **hielos** protegiéndolo, pasa a **[2]**.
- Si el **servidor atacado** no tiene **hielos** protegiéndolo, pasa a **[4]**.

[2] Aproximación al hielo: El Runner **se aproxima** al siguiente **hielo** que esté protegiendo el **servidor atacado**, yendo del más exterior al más interior. Si durante una **incursión** se **instala** un **hielo** protegiendo el servidor en una posición ya **superada**, el Runner no se **aproxima** a él. Si un **hielo** es **desinstalado** mientras el Runner se **aproxima** a él, el hielo es **superado** inmediatamente y la **incursión** continúa después de que se cierren los **periodos de tiempo en curso de capacidades con coste**.

[2.1]  (pueden usarse capacidades con coste)

[2.2] Si no es el primer hielo al que se **aproxima** el Runner durante esta incursión, el Runner puede elegir si **se desenchufa** o no.


- Si el Runner **se desenchufa**, pasa a **[7]**
- Si no lo hace, pasa a **[2.3]**.

[2.3] El hielo **al que se aproxima** el Runner puede ser ejecutado,  (pueden usarse capacidades con coste),  (pueden ejecutarse cartas que no sean hielo)

[2.4] Los jugadores comprueban si el hielo **al que se aproxima** el Runner está **ejecutado**.

- Si el hielo al que se aproxima está **ejecutado**, pasa a **[3]**.
- Si el hielo al que se aproxima **está suspendido**, la **aproximación** termina. Pasa a **[4]**.

[3] Enfrentamiento con el hielo: El Runner **se enfrenta** a un hielo (Las condiciones del tipo “Cuando el Runner se enfrente...” cumplen su condición de activación). Si un **hielo** es **desinstalado** mientras el Runner **se enfrenta** a él, el hielo es **superado** inmediatamente y la **incursión** continúa después de que se cierren los **periodos de tiempo en curso de capacidades con coste**.

[3.1] El Runner puede interactuar con el **hielo al que se enfrenta**.  (pueden usarse capacidades con coste)

- Éste es el único momento de la **incursión** durante el que el Runner puede romper **subrutinas**. Si nunca se llega al **[3.1]**, como cuando se **supera automáticamente** un hielo, entonces no se rompe ninguna **subrutina** del hielo.

[3.2] Resuelve todas las **subrutinas** que no se hayan roto del hielo **al que se enfrenta**:

- Si la **incursión** termina, el **enfrentamiento** también termina. Pasa a [7].
- Si no es así, el **enfrentamiento** termina. Pasa a [4].

[4] Superación: El Runner **supera el hielo** (Las condiciones del tipo “Cuando el Runner supere...” cumplen su condición de activación).

- Si hay otro **hielo** protegiendo el servidor en una posición más interior que el **hielo** superado, pasa a **[2]**.
- Si no hay más **hielos** protegiendo el servidor en una posición más interior que el **hielo** superado, pasa a **[5]**.

[5] Aproximación al servidor: El Runner **se aproxima** al **servidor atacado**.

[5.1]  (pueden usarse capacidades con coste)

[5.2] El Runner elige si se **desenchufa** o no:

- Si el Runner **se desenchufa**, pasa a **[7]**.
- Si no es así, pasa a **[5.3]**.

[5.3]  (pueden usarse capacidades con coste),  (pueden ejecutarse cartas que no sean hielo)

[5.4] La incursión **tiene éxito** (Se resuelven los efectos del tipo “Si la incursión tiene éxito...”; a continuación, las condiciones del tipo “Cuando la incursión tenga éxito...” cumplen su condición de activación).

- Los efectos del tipo “Si la incursión tiene éxito...” sólo se resuelven si el **servidor atacado** sigue siendo el servidor especificado en el efecto.
- Si la capacidad que tiene el efecto “Si la incursión tiene éxito...” no especifica un **servidor**, la capacidad se resuelve incluso si el **servidor atacado** cambió durante la **incursión**.

[5.5] Accede a las cartas. Determina la cantidad de cartas a las que se **accede**. Por cada carta a la que se **accede**:

[5.5.1] Accede a esa carta (las condiciones del tipo “Cuando se acceda a...” cumplen su condición de activación).

[5.5.2] El Runner puede **destruir** esa carta pagando su **coste de destrucción**, si lo tiene, o mediante capacidades.

[5.5.3] Si la carta es un **plan**, el Runner debe **robarlo**.

[5.5.4] Si la carta no es **destruida** ni **robada**, ponla aparte.

[5.6] Todas las cartas a las que se haya **accedido** y se hayan puesto aparte se devuelven al **servidor** en su estado anterior. Pasa a **[6]**.

[6] La incursión termina: El Runner pierde cualquier crédito de **mala publicidad** que no haya gastado. La **incursión termina** (las condiciones del tipo “Cuando termine la incursión...” cumplen su condición de activación).

[7] La incursión termina sin éxito: El Runner pierde cualquier crédito de **mala publicidad** que no haya gastado. La **incursión termina** y no ha tenido éxito (las condiciones del tipo “Si la incursión no tiene éxito...” y “Cuando termine la incursión...” cumplen su condición de activación).