

H4CK N1GHT

< MANUAL DE REGLAS >

PROTEGE. HACKEA. SOBREVIVE.

3-6 JUGADORES 10+ AÑOS 35 MIN 118 CARTAS · 15 FICHAS

EDICIÓN PARA JUGADORES · REGLAS v4.13 · 2026

<LA NOCHE DECIDE>

> intro_ quién eres, qué quieres y por qué desconfiar

00 · HISTORIA

Es de noche en la ciudad. Las torres parpadean en dos colores: **rojo** *del lado de los que atacan,* **azul** *del lado de los que defienden. En las azoteas, seis siluetas con fedora miran la misma pantalla. Nadie sabe quién es quién.*

De día construyen: levantan servidores, instalan firewalls, escriben código. Y se lo roban unos a otros, porque el código es lo único que vale. De noche, cuando cae la carta, llega el ataque de verdad: un correo que no era de tu banco, un gusano que se reenvía solo, un ransomware que paraliza hospitales. Esa noche sabremos quién estaba preparado.

Cada jugador guarda un secreto bajo el sombrero. El **Black Hacker** *apuesta a que la noche será cruel. El* **White** *jura que nada de lo suyo se pierde. El* **Grey** *espera su carta forzada para soltar un día cero. El* **Red** *caza al Black. El* **Blue** *reparte escudos. El* **Green** *copia al primero que se descubra. Revelarte es decisión de una sola vez, y el tercer Tótem solo lo cobras con la cara descubierta.* **Protege. Hackea. Sobrevive.**

FICHA DEL JUEGO

QUÉ ES	Juego de cartas de ciberseguridad con roles ocultos. Las cartas hablan en iconos, no en idiomas.
JUGADORES	3 a 6. Las reglas son las mismas en toda mesa: lo que cambia es el efecto, nunca la regla.
DURACIÓN	Unos 35 minutos. El Mazo de Noche es el reloj: nunca se rebaraja.
GANA	El primero con **3 Tótems**. 4 Códigos = 1 Tótem, siempre.
EDAD	10+. Cultura hacker sí; instructivos de ataque nunca.

ÍNDICE

BASE

Componentes 03
Objetivo y tu mesa 04
Preparación 05
La ronda: Día · Noche · Amanecer 06
La ronda en imágenes 07
El Día en detalle 08
La Noche en detalle 09
Amanecer y economía 10
Revelarse: las reglas marco 11

LOS 6 HACKERS

Panorama y orden de revelación 12
Black · White · Grey 13–15
Red · Blue · Green 16–18

LAS CARTAS

Códigos 19
Protecciones y Hackeos 20
Agente IA 21
Infraestructura · pack 1337 22
Mazo de Noche: tabla completa 23
Una ronda avanzada (repaso) 24
Archivo de amenazas (historias) 25–28

APOYO

Casos raros y preguntas 29
Glosario 30

< COMPONENTES >

> inventory_ 118 cartas · 15 fichas hexagonales

MAZO DE DÍA · 72 + 8



CÓDIGO ×34 · PROTECCIÓN ×18 · HACKEO ×13 · AGENTE IA ×7 · INFRA ×8 · pack

El mazo circula: las cartas jugadas y descartadas vuelven a él cuando se agota. Las 8 doradas del pack se mezclan desde el inicio y llevan el mismo dorso.

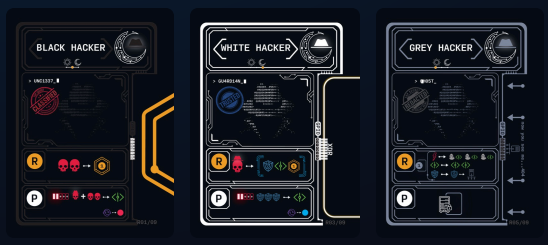
MAZO DE NOCHE · 18 + 4



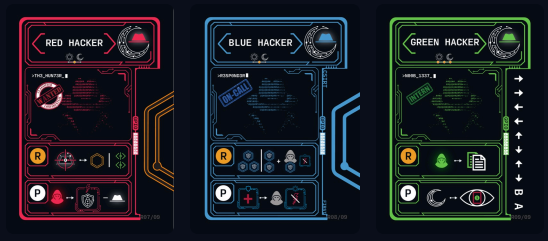
NIVEL 1 · CATÁSTROFE · CALAVERA GRIS · PACK 1337

22 amenazas reales, de la Falsa Alarma a Prompt Injection. Nunca se rebaraja: cuando se acaba, se acaba la partida.

ROLES · 9 CARTAS



BLACK ×2 · WHITE ×2 · GREY ×2



RED ×1 · BLUE ×1 · GREEN ×1

FICHAS · 15 HEXÁGONOS



TÓTEM cara ámbar · CHIP cara azul · JUGADOR INICIAL

14 fichas **duales**: Tótem por un lado, Chip por el otro. Más 1 ficha de jugador inicial con el glider de Conway.

AYUDAS · 7 CARTAS

Una por jugador (A01–A06) con el flujo de la ronda y las ventanas de revelación. Con el pack, la A07 va al centro: la tabla «para quién» de las 8 Infraestructuras.

DORSOS



DÍA · NOCHE · ROLES

CÓMO LEER UNA CARTA

Arriba del bloque de efecto va la acción: escudo = defiende, rayo = roba. **Dentro** va el objetivo (</> Código) y el multiplicador ×N.

Duración: 🌙→▒ se descarta al Amanecer; 🌙→↻ persiste. **Pill de rol:** fedora del color del Hacker + R Poder de Revelación · P Poder Permanente.

Calaveras: 💀 roja o 💀 gris en cada Noche (pág. 23). La **barra de nivel** 0–5 marca qué tan dura es la Noche. El badge 1337 señala cartas del pack.

<OBJETIVO>

> 3_totems_ junta Códigos, sobrevive a la Noche, cámbialos al Amanecer

Junta **4 Códigos** en tu mesa, consérvalos vivos durante la Noche y al Amanecer cámbialos por **1 Tótem**. **Gana el primero que tenga 3 Tótems.**

- **El canje es plano y voluntario.** 4 = 1, siempre. Puedes guardar Códigos y canjear después.
- **El tercer Tótem solo se canjea estando REVELADO.** Toda partida tiene al menos una revelación: la del ganador.
- **Fin por reloj.** Si se agota el Mazo de Noche y nadie tiene 3 Tótems, tras ese último Amanecer gana quien tenga más Tótems; empate: más Códigos; empate: victoria compartida. **Morris Worm** (pack) se rebaraja siempre: cuando sea **la única carta que queda** en el mazo, esa Noche es la última.

> *«Nadie sabe quién eres hasta que te conviene que lo sepan. Y cuando lo sepan, ya no hay vuelta atrás.»*

LAS CINCO COSAS QUE IMPORTAN

Código	El combustible. Persiste de ronda en ronda. Solo sale de tu mesa por canje, por un Hackeo de Día o por una pérdida de Noche que no cubriste.
Protección	Tu defensa. Cada una **cubre** 1 escudo de costo nocturno. No se paga: se tiene. Dura una ronda.
Hackeo	Roba 1 Código de la mesa de otro jugador, de día. Lo bloquea el Zero Trust.
Tótem	La victoria. Ficha ámbar del pozo. Casi nunca se pierde.
Chip	Escudo permanente (cara azul de la ficha). Solo lo crea el Blue. Se voltea en Tótem al canjear.

TU MESA

Todo lo tuyo va boca arriba frente a ti, a la vista de la mesa:

- **Códigos** en fila: los cuenta todo el mundo.
- **Protecciones** y **Agente Centinela**: tu escudo de esta ronda.
- **Tótems** y **Chips**: tus fichas.
- **Infraestructura**: máximo 1 instalada.
- **VPS** (solo Grey o con la Infra VPS): el único lugar donde una carta vive boca abajo.
- **Tu carta de Rol**, boca abajo hasta que te reveles.

OCULTO VS. REVELADO

Oculto eres un jugador normal: juegas cualquier carta, robas 1 con cualquier Hackeo y no tienes Poder Permanente. El anonimato es tu poder.

Revelado ganas tu R **Poder de Revelación** (una sola vez) y tu P **Poder Permanente** (desde entonces y para siempre), y también tus restricciones. Es una decisión única por partida: cada Hacker tiene su ventana (pág. 11).

REGLA DE ORO

Las reglas son **universales**. Nunca dicen «si son N jugadores». Una apuesta de «2 o más rivales» exige a ambos rivales en mesa de 3 y a cualesquiera 2 de 5 en mesa de 6. La regla no cambia: cambia lo que cuesta cumplirla.

<PREPARACIÓN>

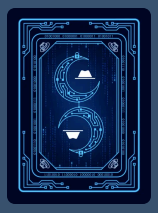
> setup_ «Baraja todo. Reparte un rol a cada quien. Juega.»

1. **Baraja el Mazo de Día** (72 cartas; con el pack, 80: las 8 doradas se mezclan desde el inicio). Ponlo al centro, boca abajo. Junto a él irá el **descarte de Día**.
2. **Baraja el Mazo de Noche** (18; con el pack, 22) y ponlo al centro, boca abajo. **Nunca se rebaraja**: es el reloj de la partida. Junto a él irá el **descarte de Noche**, boca arriba.
3. **Baraja los 9 Roles** y reparte **1 a cada jugador**, boca abajo. Míralo en secreto. Los sobrantes vuelven a la caja sin mirarse. El pool es fijo en toda mesa: 2 Black · 2 White · 2 Grey · 1 Red · 1 Blue · 1 Green.
4. **Pozo de fichas** al centro: las 14 fichas duales con la cara ámbar (Tótem) hacia arriba.
5. **Ficha de jugador inicial** (la del glider) a un jugador al azar. Rota a la izquierda cada ronda.
6. **Ayudas:** una a cada jugador. Con el pack, la A07 (tabla de Infraestructuras) al centro.

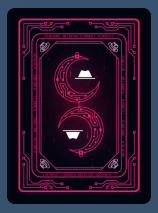
SOBRE LOS ROLES SOBRANTES

Con 4 jugadores sobran 5 Roles y nadie sabe cuáles. Puede que no haya ningún Black en la mesa, o que haya dos. Esa incertidumbre es parte del juego: el Red que se revela cazando a un Black que no existe queda «en vacío».

AL CENTRO



DÍA



NOCHE



POZO ×14

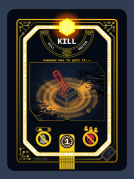


INICIAL

SIN EL PACK 1337



N22



I08



BADGE

Las cartas del pack llevan el **badge 1337** en la esquina inferior derecha. Retira las 4 Noches que lo traen (N19–N22), las 8 Infraestructuras y la Ayuda A07. Todo lo demás se juega igual.

El pack se juega completo o no se juega: sus Noches y sus doradas se equilibran entre sí.

<LA RONDA>

> loop_ Día → Noche → Amanecer, hasta que alguien tenga 3 Tótems

Cada ronda tiene tres fases, siempre en el mismo orden. De **Día** construyes y atacas. De **Noche** sobrevives. Al **Amanecer** cobras y limpias.



DÍA

> draft_ escoge y juega

- Cada jugador recibe **tantas cartas como jugadores haya**.
- Desde el jugador inicial y en sentido horario: **escoge 1 carta, juégala de inmediato** y pasa el resto a la izquierda.
- No hay mano guardada. Carta escogida = carta jugada.
- **La última carta que te llega es forzada:** debes jugarla.



NOCHE

> resolve_ 4 pasos

- **Atardecer:** declaraciones en orden: Black → Red → Blue. El Green reacciona a cualquiera.
- **Voltear** la carta superior del Mazo de Noche. Kill Switch y Air Gap se declaran ahora.
- **Resolver:** cada escudo de costo lo **cubre** una Protección o Chip. Si no te alcanza, pierdes.
- **Cobrar** en orden: White → Black → Red → Green → Poderes Permanentes. La carta va al descarte, boca arriba.



AMANECER

> trade_ canje y actualización

- **Canje voluntario:** 4 Códigos → 1 Tótem del pozo. El tercero exige estar revelado.
- **ACTUALIZACIÓN:** se descartan todas las Protecciones, usadas o no. Excepciones: XDR del White revelado y Zero Trust en el VPS del Grey, si no se usaron.
- **Sobreviven:** Códigos, Tótems, Chips, Infraestructuras y cartas ocultas.
- La ficha de jugador inicial pasa a la izquierda.

UNA RONDA CONTADA

Mesa de cuatro. **Día:** Ana recibe 4 cartas, juega un Código, pasa 3 a Beto. Beto juega un Firewall, pasa 2 a Carla. Carla juega un Hackeo contra Ana (Ana no tiene Zero Trust: pierde un Código) y pasa 1 a Dani. A Dani le llega la última, forzada: un Código, que baja. Así hasta que todos jugaron sus 4 cartas.

Atardecer: Beto se revela Black y apuesta: «esta Noche dos o más de ustedes pierden Códigos». Nadie más declara. **Noche:** sale ILOVEYOU (nivel 2: 1 escudo o pierdes 2 Códigos). Beto lo cubre con su Firewall. Ana y Carla no tienen Protección: pierden 2 Códigos cada una. Dani tampoco, pero solo tenía 1: lo pierde. **Cobro:** tres rivales de Beto perdieron Códigos: su apuesta acierta y toma un Tótem del pozo. **Amanecer:** nadie llega a 4 Códigos; el Firewall de Beto se descarta. La ficha inicial pasa a Beto.

LO QUE NUNCA CAMBIA

- El Mazo de Noche **nunca se rebaraja**. La partida dura lo que dura el mazo, con 3 o con 6 jugadores. La única carta que vuelve al mazo es Morris Worm: cuando quede sola, esa es la última Noche.
- Los Códigos que pierdes de Noche **regresan al Mazo de Día**, que se rebaraja cada Amanecer. Nadie se los queda.
- Nada se juega de memoria: el descarte de Noche siempre está **a la vista**. El Mazo de Día, en cambio, se rebaraja al Amanecer.
- **Perder = perder Códigos.** Cubrir con Protecciones no es perder. Esta definición mueve la apuesta del Black, la Cacería del Red y el bono del White.
- Las Protecciones **no se pagan**: se tienen y cubren. Una Protección que cubrió queda **usada** y se va en la ACTUALIZACIÓN.

<LA RONDA EN IMÁGENES>

> replay_ la misma mesa de cuatro, vista desde arriba

La ronda contada en la página anterior, mesa por mesa. Ana, Beto, Carla y Dani; Beto es el Black Hacker y esta Noche decide revelarse.

	ANA	BETO BLACK	CARLA	DANI
Final del Día 4 cartas cada uno. Carla le robó un Código a Ana con un Hackeo; Beto bajó un Firewall.	 2 Códigos	 1 Código · Firewall	 3 Códigos (uno de Ana)	 1 Código (forzado)
Noche Atardecer: Beto se revela y apuesta. Sale **ILOVEYOU**, nivel 2: 1 escudo o pierdes 2 Códigos. 	 **Pierde 2**: sin escudo.	 **Cubre**: el Firewall queda usado.	 **Pierde 2**, le queda 1.	 **Pierde 1**: era el único.
Amanecer Tres rivales perdieron Códigos: la apuesta de Beto acierta. Nadie llega a 4. ACTUALIZACIÓN: el Firewall se descarta. Los 5 Códigos perdidos vuelven al Mazo de Día, que se rebaraja.	Mesa vacía.	 1 Código · **+1 Tótem**	 1 Código	Mesa vacía.

LO QUE APRENDIÓ LA MESA

Una sola Protección le valió a Beto un Tótem y a los demás una lección: acumular Códigos sin escudo es alimentar al Depredador. La próxima ronda, Ana y Dani empiezan de cero; Carla conserva 1.

LO QUE SIGUE

La ficha de jugador inicial pasa a Beto. Beto ya es público: su Poder Permanente, el interceptor, arranca la Noche siguiente. Y si hay un Red en la mesa, acaba de perder su presa: la Cacería solo se declara en el mismo atardecer en que el Black apuesta.

<EL DÍA>

> draft_ fase 1 de 3 · escoge una, juégala, pasa el resto

1. **Reparte.** Cada jugador recibe del Mazo de Día tantas cartas como jugadores haya. Con 5 jugadores, 5 cartas.
2. **Escoge y juega.** Empezando por el jugador inicial y en sentido horario, cada uno escoge 1 carta de su mano y la juega **de inmediato, boca arriba**. Luego pasa el resto de la mano a su izquierda.
3. **Repite** con la mano que te llegó. La carta escogida es la carta jugada: no hay mano guardada ni cartas «para después».
4. **La última es forzada.** La única carta que te llega al final la debes jugar. A veces juegas algo no porque lo quieras, sino para no pasárselo al vecino. Es la única ventana del Grey.

SCRIPT KIDDIE

Un Hackeo (o un Agente en Pentest) sin objetivo válido se descarta sin efecto. Si todos tienen Zero Trust o nadie tiene Códigos, el ataque no hace nada.

INSTALAR ≠ ACTIVAR

Jugar una Infraestructura es tu jugada del turno: la **instalas**. Si te pide hacer algo de Día (VPS, SOC, Bug Bounty), sirve desde tu siguiente turno. Si actúa sola o de Noche, sirve desde que la bajas. Máximo 1 instalada por jugador.

QUÉ PUEDES JUGAR

Código	A tu mesa, boca arriba. Lleva un fedora de color: su afinidad (pág. 19).
Protección	A tu mesa. Cubrirá 1 escudo esta Noche. Zero Trust además se pone **encima de un Código** y lo blinda contra Hackeos.
Hackeo	Roba 1 Código de la mesa de otro jugador y ponlo en la tuya. Revelado y con afinidad, hasta 2 (pág. 19).
Agente IA	Reversible: al jugarla eliges **Pentest** (roba 1 como Hackeo) o **Centinela** (defiende 1 como Protección).
Infraestructura	Se instala en tu slot. Permanente hasta gastarse. 1 a la vez.

ROBAR A ALGUIEN

- Eliges a la víctima y el Código que te llevas (los Códigos están a la vista).
- **Zero Trust:** si la víctima tiene una carta Zero Trust **encima de un Código**, ese Código específicamente **no puede ser hackeado** con un Hackeo normal; roba otro o nada. La única excepción es el **Red Hacker** revelado, que lo atraviesa. Y lo único que detiene incluso al Red es el Zero Trust de un **White**.
- Si la víctima tiene **VPS** con carta oculta, eliges **a ciegas** entre sus Códigos visibles y la carta boca abajo. Si la oculta resulta ser un Hackeo, se aplica contra ti.
- **Honeypot Farm** (Infra): nunca le robas más de 1 Código a su dueño.

EJEMPLO

Juan, revelado Red, juega Exploit contra Dani, que tiene Zero Trust sobre uno de sus Códigos y elige justo ese. El Poder Permanente del Red atraviesa el Zero Trust: Juan roba igual. Si Dani fuera un White revelado, su Zero Trust sí detendría a Juan.

<LA NOCHE>

> resolve_ fase 2 de 3 · atardecer, voltear, resolver, cobrar

A · ATARDECER: DECLARACIONES

Antes de voltear la carta se abren las ventanas de revelación, **en este orden obligatorio**. Todas se cierran antes de voltear.

ORDEN	HACKER	DECLARA
1.º	**Black(s)**	Apuesta: «esta Noche 2+ jugadores distintos de mí pierden Códigos».
2.º	**Red**	Cacería (si hay Black declarado) o Rastreo (si no).
3.º	**Blue**	Respuesta Coordinada: 3 Chips, o 2 + 1 a otro.
—	**Green**	Reactivo: tras **cada** declaración puede gritar «¡COPIO!». Solo copia la más reciente.

B · VOLTEAR LA NOCHE

Voltea la carta superior del Mazo de Noche. Quien quiera activar **Kill Switch** o **Air Gap** lo declara ahora, antes de resolver.

C · RESOLVER

- La carta marca un **costo en escudos** y una **pérdida** si no lo cubres.
- Cada escudo lo **cubre** 1 Protección, Chip o Agente Centinela que tengas en tu mesa. Cada uno cubre 1 escudo una sola vez y queda **usado** (gíralo).
- Si no te alcanzan, sufres la pérdida completa. Los Códigos perdidos regresan al Mazo de Día.
- Algunas Noches no tienen costo: hacen otra cosa (revelar, cegar, auditar).

D · TRAS RESOLVER: ORDEN DE COBRO

1. **White**: ventana de revelación y Conservación.
2. **Black** cobra su apuesta (+1 Tótem si acertó).
3. **Red** intercepta ese Tótem si cazaba a ese Black.
4. **Green** cobra su copia.
5. Poderes Permanentes de Noche: interceptor del Black, bono del White.

Las declaraciones son del atardecer; el cobro es aquí. Dos Blacks aciertan o fallan por separado: cada uno cuenta a los demás, nunca a sí mismo.

E · DESCARTE VISIBLE

La carta de Noche va al descarte **boca arriba**. WormGPT copiará lo que esté a la vista.

LEER EL COSTO

1 o −1	Cubre 1 escudo o pierde 1 Código.
2 o −2	Cubre 2 escudos o pierde 2 Códigos. No hay medias: con 1 escudo pierdes los 2.
4 o −1	Catástrofe: 4 escudos salvan todo; si no, pierdes 1 Tótem (si tienes) o todos tus Códigos.

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN

Sale **Botnet Mirai** (nivel 3: 2 escudos o pierdes 1 Código). Moisés tiene Firewall + MFA: cubre los 2, ambos quedan usados. Irving tiene 1 XDR: no alcanza, pierde 1 Código y su XDR no se usa. Juan tiene 2 Chips: los usa y los perderá al Amanecer. Dani no tiene nada: pierde 1 Código.
Perdieron Códigos: Irving y Dani.

<EL AMANECER>

> trade_ fase 3 de 3 · canje, ACTUALIZACIÓN y la economía del juego

1. **Canje voluntario.** Entrega 4 Códigos al descarte de Día y toma 1 Tótem del pozo. Puedes canjear varios si tienes 8 o 12. **El tercero exige estar revelado.** Si tienes Chips, en vez de tomar del pozo **volteas un Chip** a su cara ámbar (sigues pagando 4 Códigos).
2. **ACTUALIZACIÓN.** Descarta **todas** tus Protecciones, usadas o no, y tus Chips usados (vuelven al pozo). El Agente Centinela también. **Únicas excepciones**, y solo si no se usaron esa Noche: los **XDR del White revelado** y el **Zero Trust en el VPS del Grey**.
3. **Sobreviven:** Códigos, Tótems, Chips sin usar, Infraestructuras, cartas ocultas en VPS.
4. **Catástrofe anunciada.** La primera vez en la partida que alguien canjea su **2.º Tótem**, busca desde arriba del Mazo de Noche la primera Catástrofe y ponla en la cima **boca arriba**. Las cartas que hojeaste encima de ella se revuelven y van al fondo. Si no queda Catástrofe, nada pasa.
5. **Rebaraja el Mazo de Día** con su descarte y los Códigos perdidos en la Noche. La ficha de jugador inicial pasa a la izquierda. Empieza un nuevo Día.

EJEMPLO

Irving, oculto, llega al Amanecer con 8 Códigos y 1 Tótem. Canjea 4 por su 2.º Tótem (y se anuncia la Catástrofe). Podría canjear otros 4, pero sería su 3.º y está oculto: no puede. Guarda los Códigos y busca su ventana para revelarse.

LOS CÓDIGOS PERSISTEN

Solo salen de tu mesa por canje, por un Hackeo de Día o por una pérdida de Noche no cubierta. Nunca «caducan».

LAS PROTECCIONES DURAN UNA RONDA

Las bajas de Día, cubren de Noche, se van al Amanecer. Usadas o sin usar. Por eso defenderse cuesta turnos: cada Protección que juegas es un Código que no bajaste.

CHIPS: EL ESCUDO PERMANENTE

Solo los crea el Blue (o el Green copiándolo). Cubren 1 escudo como una Protección; si cubren, se van en la ACTUALIZACIÓN. Si no, se quedan ronda tras ronda. Cada Chip regalado lleva una **deuda**: no puedes hackear a quien te lo dio mientras lo conserves. Al canjear, volteas primero el regalado por el Green, luego el del Blue, luego los propios.

TÓTEMS Y POZO

Un Tótem solo se pierde por **Catástrofe** (−1, vuelve al pozo), por **intercepción del Red** (va al Red) o por anulación. El pozo son 14 fichas: si se vacía, la partida está por terminar de todos modos.

<REVELARSE>

> reveal_ las reglas marco que resuelven cualquier caso

VENTANAS DE REVELACIÓN

HACKER	CUÁNDO
Grey	De Día, solo con su **carta forzada**. Puede dejarla pasar.
Black	Atardecer, 1.º, antes de voltear la Noche.
Red	Atardecer, 2.º, después de los Blacks.
Blue	Atardecer, 3.º.
White	De Noche, **tras resolver** la carta.
Green	Reactivo: en el instante en que **cualquiera** se revela, en cualquier fase.

- **Decisión única por partida.** Te revelas una vez; no hay vuelta a ocultarse.
- **Revelación en vacío permitida.** Puedes declararte aunque tu poder no produzca nada. Así nadie queda atrapado sin poder canjear su tercer Tótem.
- **Revelación forzada** (Pegasus): tu identidad es pública y tu Poder Permanente se activa, pero **pierdes tu Poder de Revelación**.
- **El Poder Permanente arranca al revelarte**, con tres excepciones impresas en las cartas: el interceptor del Black empieza la **Noche siguiente**; el VPS del Grey, el **Día siguiente**; el del White, la **Noche siguiente** (sus XDR de esa Noche ya los conserva por su Poder de Revelación).
- **Los poderes cobran su número impreso.** La afinidad ×2 no se suma a un Poder de Revelación.

«PERDER» SIGNIFICA PERDER CÓDIGOS

Para la apuesta del Black, la Cacería del Red, la copia del Green y el bono del White: cubrir con Protecciones **no es perder**. Un White que perdió Códigos cuenta como afectado aunque conserve 1 al revelarse.

AFINIDAD ×2

Cada Código lleva un fedora. **Revelado** y con un Hackeo normal, si la víctima tiene **2 Códigos de tu color**, te llevas ambos. Si tiene 1, robas 1. Oculto robas 1, siempre. No aplica con poderes de revelación ni contra Honeypot Farm.

PRINCIPIO DE COPIA

Cuando el Green copia a un Hacker, ambos son jugadores normales entre sí: se cuentan, se roban y se afectan como cualquier par. Única regla de orden: **el original resuelve primero** y el Green inmediatamente después. Copia solo el Poder de Revelación, nunca el Permanente.

CATÁSTROFE ANUNCIADA

Al canjearse el 2.º Tótem de cualquier jugador (una vez por partida), la siguiente Catástrofe sube a la cima del Mazo de Noche, a la vista. Toda la mesa sabe lo que viene: una Noche para prepararse.



Revelarte es la jugada más importante de la partida.
Hazlo cuando tu poder valga más que tu anonimato.

<LOS 6 HACKERS>

> roles_ quién es quién, cuándo se revela y qué puede hacer

Seis sombreros, seis formas de ganar. Tres roles base, dos copias de cada uno: el Depredador, el Guardián y la Sombra. Y tres únicos que llegan con la noche: el Cazador, el Escudo y el Aprendiz. En una mesa de cuatro pueden faltar casi todos. Nadie lo sabe hasta que alguien habla.



BLACK · UNC1337



WHITE · GU4RD14N



GREY · GH05T



RED · TH3_HUN73R



BLUE · R3SP0ND3R



GREEN · N00B_1337

HACKER	APODO	COPIAS	VENTANA	PODER DE REVELACIÓN (R)	PODER PERMANENTE (P)	AFINIDAD
Black	El Depredador	2	Atardecer 1.º	Apuesta: si 2+ rivales pierden Códigos, +1 Tótem	Interceptor: toma 1 Código del mazo si él y 2+ rivales pierden	Negro · 5
White	El Guardián	2	Noche, tras resolver	Conservación: salva 1 Código, su Tótem y sus XDR	Inmune a nivel 5 · XDR persisten · bono si 3+ no pierden	Ninguna · 0
Grey	La Sombra	2	Carta forzada	Exploit Día Cero según la carta forzada	VPS: 1 carta boca abajo	Gris · 10
Red	El Cazador	1	Atardecer 2.º	Cacería: intercepta el Tótem del Black · Rastreo: +2 Códigos	Sus Hackeos atraviesan el Zero Trust (menos el del White)	Rojo · 6
Blue	El Escudo	1	Atardecer 3.º	Respuesta Coordinada: 3 Chips, o 2 + 1 a otro	Cubre el costo de otro con lo que le sobra	Azul · 6
Green	El Aprendiz	1	Reactiva	Copia el poder del que se acaba de revelar	Cada Día mira la carta superior del Mazo de Noche	Verde · 7

CÓMO LEER LA CARTA DE ROL

El medallón de arriba lleva la fedora del color del rol y su alias. Abajo, dos renglones: **R** tu **Poder de Revelación**: una sola vez; **P** tu **Poder Permanente**: desde entonces y para siempre. La calavera con fedora 💀 significa «tú también perdiste Códigos»; las calaveras sueltas, «otros perdieron». Dos calaveras = «dos o más»: nunca se escribe un número.

FEDORAS EN LOS CÓDIGOS

De los 34 Códigos: 10 llevan fedora gris, 7 verde, 6 roja, 6 azul, 5 negra y ninguno blanca. El White revelado no puede robar, así que no necesita afinidad. El Grey, que vive en las sombras, tiene la más amplia.

<BLACK HACKER>

> UNC1337_ El Depredador · 2 copias · afinidad negra



No construye: espera. Sabe que la Noche hará el trabajo sucio y apuesta a que serán muchos los que lloren. Cuanto más desprotegida esté la mesa, más gana. Si te sorprende acumulando Códigos sin escudo, ya estás en su apuesta.

VENTANA	Atardecer, **1.º en el orden**, antes de voltear la Noche.
R APUESTA	Declara: «esta Noche **2 o más jugadores distintos de mí** pierden Códigos». Si acierta, **+1 Tótem del pozo**. No te cuentas a ti mismo: en mesa de 3 exige que pierdan tus dos rivales; en mesa de 6, cualesquiera 2 de 5.
P INTERCEPTOR	Desde la **Noche siguiente** a tu revelación, en Noches de nivel 2 o más: si 2+ jugadores distintos de ti pierden Códigos **y tú también perdiste Códigos** esa Noche, toma 1 Código del Mazo de Día. En la carta: calavera con fedora (tú) más dos calaveras (ellos).
RESTRICCIÓN	Revelado, tu Agente IA solo entra en modo **Pentest**.
AFINIDAD	Fedora negra: 5 Códigos (API D19, Database D27–D30).
LO CANCELA	El **Red** (Cacería: te intercepta el Tótem si aciertas) · **Kill Switch** (Noche cancelada: nadie pierde, la apuesta falla) · Air Gap y Red Redundante de otros reducen quiénes pierden.
SI EL GREEN TE COPIA	Hace la misma apuesta. Tú cuentas para él y él para ti; cada uno cobra por separado. Lo que te haga el Red no lo afecta a él.

EJEMPLO

Mesa de 5. Moisés se revela Black y apuesta. Sale Deepfake (2 escudos o −2 Códigos). Irving y Juan cubren; Dani y Neo pierden 2 cada uno. Dos rivales perdieron: Moisés toma un Tótem. Si solo Dani hubiera perdido, la apuesta fallaría y Moisés quedaría revelado sin premio.

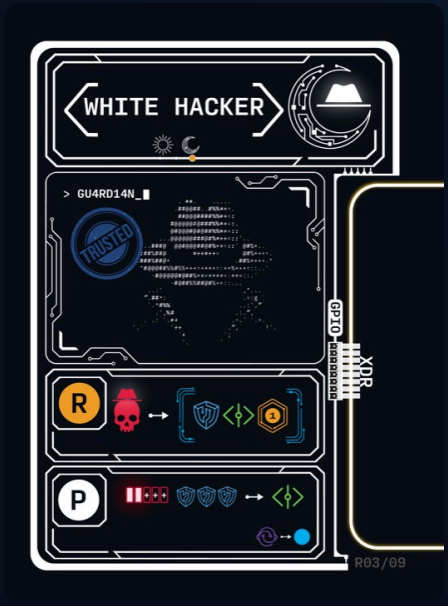
CONSEJO

Revélate cuando veas la mesa sin Protecciones o cuando se anuncie la Catástrofe. Y cuida tus propios Códigos: si tú también pierdes, tu interceptor te consuela con 1 del mazo.



<WHITE HACKER>

> GU4RD14N_ El Guardián · 2 copias · sin afinidad



El único que se revela de Noche, cuando el daño ya está hecho, y dice: «esto no me lo quitan». Oculto hackea como cualquiera; revelado adopta un código ético y deja las cartas rojas. Gana construyendo, no robando.

VENTANA

De Noche, **tras resolver** la carta. Única vez.

R CONSERVACIÓN

De todo lo que perdiste **esa Noche**, conserva **1 Código** (solo si perdiste Códigos), **tu Tótem** (si una Catástrofe te lo quitó) y **tus XDR**: esa Noche se quedan en la ACTUALIZACIÓN aunque los hayas usado.

P PERMANENTE

Desde la **Noche siguiente**: (1) **Inmune a las Noches de nivel 5** (WannaCry, NotPetya). No a toda calavera gris. (2) Tus **XDR que no uses se quedan** en cada ACTUALIZACIÓN. (3) **Bono:** en Noche de nivel 2+ en la que **3 o más jugadores, contándote, no pierden nada**, +1 Código del mazo. Cuenta cualquiera que no haya perdido nada, por la razón que sea; una Noche cancelada por Kill Switch paga el bono.

RESTRICCIÓN

Revelado **no juegas cartas rojas** (Hackeos) y tu Agente IA solo en **Centinela**. Oculto juegas Hackeos libremente.

AFINIDAD

Ninguna: no hay Códigos con fedora blanca.

LO CANCELA

Prompt Injection (solo Centinela o Air Gap lo detienen). Nada cancela tu inmunidad a nivel 5.

SI EL GREEN TE COPIA

Conserva de su propia situación: 1 Código perdido, su Tótem si la Catástrofe se lo quitó y sus XDR de esa Noche. No copia el Poder Permanente ni la inmunidad.

EJEMPLO

Sale WannaCry. Irving tiene 2 XDR y 1 Tótem: no cubre los 4 escudos, pierde el Tótem. Se revela White: recupera el Tótem y sus 2 XDR se quedan aunque los usó. Desde la Noche siguiente, NotPetya ya no lo toca.

CONSEJO

Guarda tu revelación para la Noche que más te duela: una Catástrofe o una pérdida grande. Después, junta XDR: son los únicos escudos que se quedan contigo.



<GREY HACKER>

> GH05T_ La Sombra · 2 copias · afinidad gris



Ni bueno ni malo: oportunista. Espera la carta que nadie quiso y la convierte en un día cero que atraviesa cualquier muro. Después vive en la penumbra de su VPS, con una carta boca abajo que nadie sabe qué es.

VENTANA

Solo con tu **carta forzada** del Día (la última que te llega). Puedes dejarla pasar y esperar otra ronda.

R EXPLOIT DÍA CERO

Según qué carta forzada sea:
Hackeo o Agente en Pentest: roba **1 Código a cada jugador ignorando todo** (Protecciones, Chips, inmunidades, Honeypot), hasta **3 Códigos en total**; con más de 3 rivales con Códigos, eliges a cuáles 3.
Código: lo bajas y tomas **+1 extra** del mazo.
Protección: entra como **Zero Trust y va a tu VPS**: la usas esa Noche o la guardas para el Día siguiente. Es pública.
Infraestructura: la instalas si tienes slot; quedas revelado sin zero-day.
Sin blanco válido: se descarta y aun así quedas revelado.

P VPS

Desde el **Día siguiente**, 1 vez por Día bajas tu carta escogida **boca abajo** en tu VPS. **Máximo 1 carta oculta.** Un Hackeo durmiente se usa en tu primer turno del Día siguiente, o madura una ronda más. Una defensa oculta la revelas cuando quieras. Quien te hackea elige **a ciegas** entre tus Códigos visibles y la oculta: si se lleva un Hackeo, **rebota contra él**; si se lleva otra cosa, se la queda.

AFINIDAD

Fedora gris: 10 Códigos (CI/CD D01–D07, API D15–D17).

LO CANCELA

Nada bloquea el zero-day. Kill Switch no lo afecta (es de Día).

SI EL GREEN TE COPIA

Grita ¡COPIO! en el instante de tu revelación, antes de que resuelvas. Lanza su propio zero-day sobre todos, incluido tú; tú robas primero (incluido a él) y él después sobre lo que queda. Sin VPS ni ramas de Código/Protección.



EJEMPLO

A Neo le llega forzado un Keylogger. Se revela Grey: roba 1 Código a Irving (que tenía Zero Trust: no importa), 1 a Moisés y 1 a Dani. Tope de 3. Desde mañana, cada Día puede esconder una carta en su VPS.

<RED HACKER>

> TH3_HUN73R_ El Cazador · 1 copia · afinidad roja



Caza al Depredador. Espera a que un Black se declare y, si la apuesta acierta, el Tótem nunca llega a su mesa: lo intercepta en el aire. Si no hay presa, rastrea: dos Códigos del mazo como consuelo. Sus Hackeos no respetan muros.

VENTANA

Atardecer, **2.º en el orden**, justo después de los Blacks.

R CACERÍA

Si un Black **acaba de apostar en este mismo atardecer**: nómbralo. Si su apuesta acierta, **le interceptas el Tótem** (va a ti). Con dos Blacks acertando, eliges a cuál. Si la apuesta falla, tu revelación queda **en vacío**. Interceptas **un solo Tótem**, nunca dos. Un Black que se reveló en una Noche anterior **ya no es presa**: la ventana fue esa Noche.

R RASTREO

Si **ningún** Black apostó este atardecer: no hay presa; **toma 2 Códigos del mazo**.

P PERMANENTE

Tus Hackeos **atraviesan el Zero Trust** de todos, **excepto el del White**.

AFINIDAD

Fedora roja: 6 Códigos (API D18, Container D22–D26).

LO CANCELA

Kill Switch (Noche cancelada: nadie intercepta) · un Black que no acierta · nunca puedes interceptar al Green: la Cacería solo nombra Blacks.

SI EL GREEN TE COPIA

Copia la Cacería: nombra al mismo Black; si acierta, el Green **cobra 1 Tótem del pozo** (tú te llevas el del Black). Sin Black declarado no hay nada que copiar: el Rastreo no se copia.

EJEMPLO

Moisés (Black) apuesta. Irving se revela Red y lo nombra. La Noche castiga a tres: la apuesta acierta, pero el Tótem que Moisés iba a tomar del pozo va a la mesa de Irving. Moisés queda revelado y con las manos vacías.

CONSEJO

La presa aparece una sola vez: el atardecer en que un Black apuesta. Si lo dejas pasar, ese Black ya no se caza. Si pasan muchas rondas sin Black, el Rastreo también gana partidas: 2 Códigos gratis es medio Tótem.



<BLUE HACKER>

> R3SP0ND3R_ El Escudo · 1 copia · afinidad azul



El equipo de respuesta a incidentes. Cuando se revela, reparte Chips: escudos que no se gastan con el Amanecer. Puede ser egoísta o generoso, y la generosidad cobra en deuda: quien recibe un Chip no puede hackear a quien se lo dio.

VENTANA

Atardecer, **3.º en el orden**, antes de voltear la Noche.

R RESPUESTA COORDINADA

Siempre son **3 Chips** del pozo, cara azul arriba. **Egoísta:** 3 para ti. **Generosa:** 2 para ti y **1 a otro jugador**; quien lo recibe **no puede hackearte mientras lo conserve**.

P PERMANENTE

Cada Noche, tras cubrir tu propio costo, puedes **cubrir el de otro** con las Protecciones que te sobren. Quien recibe la cobertura no puede hackearte el Día siguiente. Nunca te sacrificas.

CHIPS

Escudo permanente que también es tu siguiente Tótem. Su ciclo completo, abajo. Un jugador nunca tiene más de 5.

AFINIDAD

Fedora azul: 6 Códigos (API D20–D21, Kernel D31–D34).

LO CANCELA

Prompt Injection (los Chips no sirven) · Catástrofe (4 escudos incluyen Chips, pero el −1 Tótem no se evita con menos).

SI EL GREEN TE COPIA

Un escalón abajo: **2 Chips para él, o 1 para él y 1 a otro** (misma deuda). Su Chip regalado se voltea antes que el tuyo.

EJEMPLO

Dani se revela Blue con respuesta generosa: 2 Chips para él y 1 para Irving. Irving ya no puede hackear a Dani mientras tenga ese Chip. Al siguiente Amanecer, Dani canjea 4 Códigos: no toma del pozo, voltea uno de sus Chips a Tótem.

LA VIDA DE UN CHIP



1 · NACE

El Blue se revela: 3 fichas del pozo, cara azul arriba. Si una es regalada, lleva deuda.



2 · ESPERA

Se queda en tu mesa ronda tras ronda. No caduca al Amanecer mientras no lo uses.



3A · CUBRE

Si **tú decides** usarlo contra un escudo, actúa como una Protección normal: queda usado y en la ACTUALIZACIÓN **vuelve al pozo**.



3B · SE VOLTEA

Al canjear 4 Códigos **no tomas del pozo**: volteas un Chip y ya es tu Tótem. Orden: el del Green, el del Blue, los propios. La deuda termina.

Prompt Injection ignora los Chips. En una Catástrofe sí cuentan para los 4 escudos.



<GREEN HACKER>

> N00B_1337_ El Aprendiz · 1 copia · afinidad verde



El novato con talento. No tiene poder propio: copia al primero que se descubra. Cada Día espía la carta superior del Mazo de Noche y toma decisiones que nadie entiende hasta que la Noche cae. Si nadie se revela, nunca podrá revelarse: así es ser aprendiz.

VENTANA

Reactiva e inmediata: en el instante en que **cualquier** jugador se revela, en cualquier fase, puedes gritar **«¡COPIO!»** y revelarte. Única vez por partida.

R COPIA

Copias el **Poder de Revelación** del jugador que acaba de revelarse, aplicado a tu situación (ver «si el Green te copia» en cada Hacker). **Ventana de un solo escalón:** solo la revelación más reciente; si la dejas pasar y alguien se declara después, la anterior caducó. Si copias un poder de atardecer, declara antes de voltear la Noche. **Copias solo el Poder de Revelación, jamás el Permanente.** Sin blanco válido, la copia se pierde pero quedas revelado.

P PERMANENTE

Cada Día miras en secreto la **carta superior del Mazo de Noche**. No puedes decirlo con palabras; tus jugadas hablan.

AFINIDAD

Fedora verde: 7 Códigos (Web App D08–D14).

RASGO

Tu **única** ventana es la copia. Si nadie se revela, no puedes revelarte ni reclamar tu tercer Tótem. Si se te pasa, es por novato.

LO CANCELA

Kill Switch (si copiaste a un Black o a un Red) · Pegasus (revelación forzada: pierdes la copia).

COPIAS A…	OBTIENES
Black	La misma apuesta; cobras por separado del Black.
White	Conservación de tu propia pérdida de esa Noche.
Grey	Zero-day sobre todos (incluido el Grey), tope 3, después del Grey.
Red	Cacería al mismo Black: si acierta, 1 Tótem del pozo. El Rastreo no se copia.
Blue	2 Chips, o 1 + 1 a otro.



<CÓDIGOS>

> fuel_ 34 cartas verdes · el combustible de la partida



CI/CD · D01–D07



WEB APP · D08–D14



API · D15–D21



CONTAINER · D22–D26



DATABASE · D27–D30



KERNEL · D31–D34

Un Código es un activo digital que vale: una base de datos, un pipeline, un kernel. Se juega **a tu mesa**, no tiene efecto activo y **persiste** al Amanecer. Cuatro de ellos son un Tótem.

FAMILIA	COPIAS	FEDORA	LEMA
CI/CD	7	gris	integrate, test, and deliver
WEB APP	7	verde	works on my machine
API	3 · 1 · 1 · 2	gris · roja · negra · azul	everything is an endpoint
CONTAINER	5	roja	build once, run anywhere
DATABASE	4	negra	little bobby tables was here
KERNEL	4	azul	closer to the metal

Total por fedora: gris 10 · verde 7 · roja 6 · azul 6 · negra 5 · blanca 0. La API es la única familia de varios colores: es tejido conectivo, va delante de todo lo demás.

AFINIDAD ×2

Estando **revelado**, si robas con un **Hackeo normal** a un jugador que tiene **2 Códigos de tu color**, te llevas **ambos** de ese mismo jugador (máximo 2). Si solo tiene 1 de tu color, robas 1.

- No aplica estando oculto.
- No aplica con poderes de revelación (zero-day, Rastreo).
- No aplica contra Honeypot Farm.
- El White no tiene afinidad: revelado no roba.

EJEMPLO

Neo, Red revelado, hackea a Moisés, que tiene dos Containers (fedora roja) y un Kernel. Afinidad: se lleva los dos Containers. Si Moisés tuviera un solo Container, Neo robaría 1 Código, el que él elija.

ESTRATEGIA

Acumular Códigos sin Protección es rápido y peligroso: la Auditoría (Falsa Alarma, Honeypot) castiga al que tiene más Códigos y ningún escudo, y el Black apuesta a que seas tú.

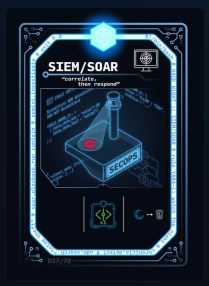
<PROTECCIONES • HACKEOS>

> defend_ attack_ 18 cartas azules · 13 cartas rojas

17 · MAZO DE DÍA



FIREWALL ×2



SIEM/SOAR ×2



MFA ×2



XDR ×6



ZERO TRUST ×6

DEFIENDE 🛡**×1.** Cada Protección cubre 1 escudo de costo nocturno. Se tienen, no se pagan; si cubren, quedan usadas. Todas se van en la ACTUALIZACIÓN.

CARTA	REGLA EXTRA
FIREWALL	**No sirve en Log4Shell** (N16).
SIEM/SOAR	—
MFA	—
XDR	El **White revelado** la conserva al Amanecer si no la usó.
ZERO TRUST	Se coloca **encima de un Código**: ese Código no puede ser hackeado de Día. El Red la atraviesa, salvo la del White. El zero-day del Grey la ignora.

AGENTE CENTINELA

Cuenta como Protección: cubre 1 escudo y se descarta al Amanecer. Es lo único, junto con Air Gap, que detiene Prompt Injection.



EXPLOIT ×4



ING. SOCIAL ×3



FUERZA BRUTA ×3



KEYLOGGER ×3

ROBA ‹/›**×1** de la mesa de otro jugador. Las cuatro son mecánicamente idénticas; la diferencia es el arte y sus guiños.

- Un Código con **Zero Trust** encima no se puede robar (excepto si eres Red revelado, y ni el Red si el Zero Trust es de un White).
- Sin objetivo válido se descarta: **Script Kiddie**.
- Revelado y con afinidad: hasta 2 Códigos del mismo color.
- Con **Bug Bounty** instalado, cada Hackeo te da la opción de **reportar**: descartarlo y tomar 1 Código del mazo.
- El **White revelado** no juega Hackeos.

POR QUÉ EL ARTE ES EN LEET

3XPL01T, S0C14L ENG, BRUT3 F0RC3, KEYL0GGER: los nombres de los ataques van cifrados como los escriben los que los usan. Cultura hacker sí; instructivos, nunca.

<AGENTE IA>

> chameleon_ 7 cartas moradas · reversible 180º

18 · MAZO DE DÍA



TURING · 1950



HAL 9000 · 1968



«42» · 1979



ATTENTION · 2017



ASTRONAUTA · 2022



STRAWBERRY · 2024



MCP · 2025

La carta más versátil del mazo. Es **reversible**: al jugarla eliges la orientación, y la orientación es el modo. Una IA no es buena ni mala: depende de quién la despliega.

PENTEST · RAYO ARRIBA

Roba ×1 como un Hackeo. Se descarta al usarse. Lo bloquea el Zero Trust; sin objetivo es Script Kiddie.

CENTINELA · ESCUDO ARRIBA

Defiende ×1 como una Protección. Se queda en tu mesa hasta el Amanecer y entonces se descarta, la hayas usado o no. **Es lo único que protege de Prompt Injection** (N22), además de Air Gap.

RESTRICCIONES POR ROL

Black revelado	Solo Pentest.
White revelado	Solo Centinela.
Todos los demás y cualquier oculto	Libre elección.
Grey, carta forzada	En Pentest dispara el zero-day como un Hackeo. Un Agente escondido en su VPS, si se lo roban, actúa como Pentest contra el ladrón.

Siete hitos de la historia de la inteligencia artificial, del Test de Turing al Model Context Protocol. Cada carta esconde un homenaje: búscalo en el medallón.

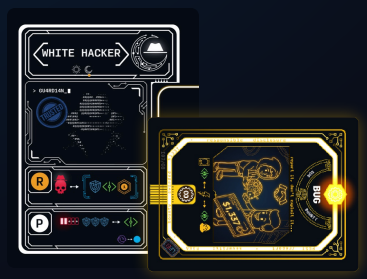
EJEMPLO

A Moisés, White revelado, le llega un Agente. Solo puede bajarlo como Centinela. Esa Noche sale Prompt Injection: todos pierden 1 Código, menos Moisés, cuyo Centinela detecta el engaño. Al Amanecer, el Centinela se descarta.

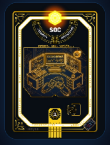
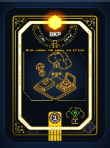
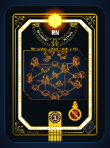
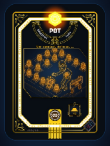
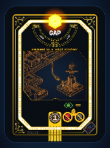
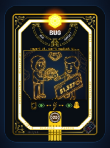
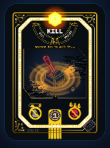
<INFRAESTRUCTURA>

> pack_1337_ 8 cartas doradas · permanentes · una por jugador

- Las 8 se barajan en el Mazo de Día desde el inicio y llevan su dorso. Instalarla es tu jugada del turno.
- **Instalar ≠ activar.** Si te pide hacer algo de Día (VPS, SOC, Bug Bounty), sirve desde tu siguiente turno. Si actúa sola o de Noche, desde que la bajas.
- **1 Infraestructura en tu mesa a la vez.** Con el slot ocupado, juega otra carta; la Infra va al descarte y sigue circulando.
- **Gastada → fuera del juego.** No jugada → descarte normal. El Grey con Infra forzada la instala si tiene slot y queda revelado sin zero-day.



SE CONECTA EN HORIZONTAL
AL GPIO DE TU CARTA DE ROL

	CARTA	PARA QUIÉN	QUÉ HACE	CUÁNDO · DURA
	**VPS** I01	solo tú	Te da un VPS: 1 carta boca abajo que el ladrón elige a ciegas, idéntico al del Grey. Máximo 1 carta oculta por jugador: el Grey con VPS no suma una segunda.	permanente
	**SOC + Copiloto** I02	tú contra un jugador	1 vez por Día, al inicio de tu turno: señalas a un jugador y le pides **una carta por nombre**; debe dártela a cambio de una tuya. **Obligación de verdad:** si miente y el siguiente jugador del draft lo delata mostrando la carta, pierde **todos** sus Tótems y Códigos. Si de verdad no la tiene, tu SOC se quema.	1×/día · hasta fallar
	**Respaldo en Nube** I03	solo tú	La **primera vez** que una Noche te quitaría Códigos, **salvas 1**.	automático · 1 uso
	**Red Redundante** I04	solo tú	La **primera Noche de calavera roja** que te tocaría, no te toca. Contra calavera gris no aplica. No cuentas para el bono del White.	automático · 1 uso
	**Honeypot Farm** I05	solo tú	Ningún Hackeo te roba más de 1 Código: la afinidad ×2 no aplica contra ti. El zero-day la ignora.	permanente
	**Air Gap** I06	solo tú	Al voltear la Noche te desconectas: **nada te afecta, roja o gris**, incluidas Catástrofes y Prompt Injection; a cambio **pierdes 1 Código**. No cuentas para el bono del White.	tú lo activas · 1 uso
	**Bug Bounty** I07	solo tú	Cada Hackeo tuyo gana una opción: atacar, o **reportar** (descartarlo y tomar 1 Código del mazo). Ideal para el White revelado.	cada Hackeo · permanente
	**Kill Switch** I08	**todos**	Antes de resolver, **cancelas la Noche para toda la mesa**, solo si es de **calavera roja**. Nadie pierde nada: las apuestas del Black fallan, el Red queda en vacío, el bono del White se cobra. **Revelado:** cancelas para todos **menos un jugador que eliges**, que sufre la Noche solo.	tú lo activas · 1 uso

Regla de lectura: 💀 roja = la Red Redundante la desvía (para ti) y el Kill Switch la cancela (para todos). 💀 gris = ni lo uno ni lo otro. Air Gap es aparte: no desvía ni cancela, te saca.

<MAZO DE NOCHE>

> night_deck_ 22 amenazas · niveles 0 a 5 · nunca se rebaraja

Nivel ■■■□□□ barra de 6 segmentos en cada carta. Desde nivel 2 cuentan el Poder Permanente del Black y el bono del White.

Calavera 💀 roja por defecto: la Red Redundante la desvía y el Kill Switch la cancela. 💀 gris en N12, N13, N14, N15, N18 y N22: ninguna de las dos sirve.

Catástrofe = nivel 5. 4 escudos salvan todo; si no, −1 Tótem o todos tus Códigos. El White revelado es inmune desde la Noche siguiente a revelarse.

#	CARTA	NIVEL	EFECTO EN MESA	💀
N01	**FALSA ALARMA**	0 · Auditoría	No ataca. El jugador **sin Protección ni Chip** con **más Códigos** (empate: más Tótems) se queda la carta frente a él como **Acta de Negligencia**. Con la 2.ª acta pierde **todos** sus Códigos y descarta ambas. Si nadie está desprotegido, nada.	💀
N02	**HONEYPOT**	0 · Auditoría	Igual que Falsa Alarma.	💀
N03	**PHISHING**	1	1 🛡 o pierdes 1 ‹/›	💀
N04	**ADWARE**	1	1 🛡 o pierdes 1 ‹/›	💀
N05	**SPYWARE**	1	1 🛡 o pierdes 1 ‹/›	💀
N06	**ILOVEYOU**	2	1 🛡 o pierdes 2 ‹/›	💀
N07	**TROYANO ZEUS**	2	1 🛡 o pierdes 2 ‹/›	💀
N08	**MELISSA**	2	1 🛡 o pierdes 2 ‹/›	💀
N09	**BOTNET MIRAI**	3	2 🛡 o pierdes 1 ‹/›	💀
N10	**MYDOOM**	3	2 🛡 o pierdes 1 ‹/›	💀
N11	**DEEPFAKE**	4	2 🛡 o pierdes 2 ‹/›	💀
N12	**WANNACRY**	5 · **Catástrofe**	4 🛡 salvan todo; si no: **−1** ⬡ (si tienes) o **todos tus** ‹/›. White revelado inmune.	💀
N13	**STUXNET**	1 · dirigido	**Solo el líder** (más Tótems; empate: más Códigos): 2 🛡 o pierde 1 ‹/›	💀
N14	**PEGASUS**	2 · espionaje	Sin costo. Se **revela a la fuerza** el jugador oculto **más débil**: menos Tótems → menos Protecciones → menos Códigos → empate: todos los empatados. Pierde su Poder de Revelación.	💀
N15	**SOLARWINDS**	2 · cadena	Sin costo. **El próximo Día se juega a ciegas**: manos boca abajo.	💀
N16	**LOG4SHELL**	3	1 🛡 o pierdes 1 ‹/›. **Los Firewall no sirven** esta Noche.	💀
N17	**WORMGPT**	variable	**Copia la carta boca arriba del descarte de Noche**, tal cual, incluidas Catástrofes y auditorías. Descarte vacío: nada. Hereda nivel y calavera.	hereda
N18	**NOTPETYA**	5 · **Catástrofe**	Idéntica a WannaCry.	💀
N19 1337	**MORRIS WORM**	3	2 🛡 o pierdes 2 ‹/›. Después, **descarta boca arriba la siguiente carta del mazo** (devorada) y **Morris se rebaraja** en el mazo. Si Morris es **la única carta que queda**, esa Noche es la última de la partida.	💀
N20 1337	**RANSOMWARE-AAS**	3	2 🛡, **o** pierdes 2 ‹/›, **o** entregas 1 ‹/› al líder. Si eres el líder, solo las dos primeras.	💀
N21 1337	**CRYPTOJACKING**	2	2 🛡 **o** el jugador a tu **izquierda te mina 1** ‹/› (cambia de dueño).	💀
N22 1337	**PROMPT INJECTION**	2	**Todos pierden 1** ‹/›**. Nada protege** (ni Protecciones, ni Chips, ni Red Redundante, ni Kill Switch) **salvo** un Agente en **Centinela** en tu mesa, **o Air Gap**.	💀

<UNA RONDA AVANZADA>

> replay_2_ mesa de cinco, dos Hackers ya revelados y uno que se revela

21 · REPASO

Ronda tardía, con todo lo ya explicado en juego. **Moisés** es White revelado (Infraestructura en su GPIO); **Juan**, Black revelado con 1 Tótem en su hexágono (ya gastó su Poder de Revelación). **Irving**, Dani y **Neo** siguen ocultos; Neo es el segundo Black.

	MOISÉS (WHITE)	JUAN (BLACK)	IRVING	DANI	NEO
Final del Día Moisés bajó su Agente en Centinela (revelado solo puede eso). Irving puso un Zero Trust sobre un Código.	 4 Códigos · Centinela · XDR · Bug Bounty	 2 Códigos · Firewall · 1 Tótem	 3 Códigos · 1 bajo Zero Trust	 2 Códigos	 1 Código
Atardecer Ventanas en orden: primero los Blacks, después el Red. Todo antes de voltear la Noche.	Ya revelado. Nada que declarar.	Ya revelado: **no puede apostar**, solo le queda su Permanente.	 **2 · Se revela Red** y nombra a Neo: caza la apuesta del Black.	Oculto. Calla.	 **1 · Se revela Black** y apuesta: «2+ de ustedes pierden Códigos».
Noche Se voltea la carta: **Prompt Injection**, gris, nivel 2. Todos pierden 1 Código; nada protege salvo el Centinela o Air Gap. 	 **No pierde**: el Centinela detecta el engaño.	 **Pierde 1**: el Firewall no sirve contra N22.	 **Pierde 1**: de Noche el Zero Trust es una Protección normal, y contra N22 ninguna sirve.	 **Pierde 1**.	 **Pierde 1**; su apuesta cuenta a los demás.
Cobro y descartes La apuesta de **Neo** acierta, **Irving la intercepta**; el **interceptor** de Juan paga (él y 2+ rivales perdieron). Luego la ACTUALIZACIÓN: cada quien descarta sus Protecciones.	 Descarta el Centinela. **Conserva su XDR** (White) y sus Códigos.	 Descarta el Firewall. **+1 Código**: él y 2+ rivales perdieron.	 **Gana el Tótem** interceptado al Black. Descarta su Zero Trust.	Sin cambios.	**Acertó, pero perdió su Tótem**: el Red se lo llevó en el aire.
Amanecer Moisés canjea 4 Códigos por su primer Tótem. Así queda cada mesa; los Códigos perdidos ya volvieron al Mazo de Día.	 **1 Tótem** · XDR · Bug Bounty · 0 Códigos	 2 Códigos · 1 Tótem	 2 Códigos · 1 Tótem	 1 Código	 Revelado, mesa vacía

LO QUE ENSEÑA ESTA RONDA

El Poder de Revelación es una sola vez. Juan, ya revelado, no apuesta: solo cobra su Permanente. Neo, el otro Black, sí.

La Cacería intercepta en el aire y solo en el atardecer en que el Black apuesta. Irving esperó a Neo; a Juan ya no podía cazarlo.

Contra Prompt Injection solo sirve el Centinela (o Air Gap). Firewall, Zero Trust y Chips no cuentan.

<ARCHIVO DE AMENAZAS>

> threat_intel_ lo que pasó de verdad · N01–N06 21 · HISTORIAS

Cada carta de Noche es un ataque que ocurrió. Esto no es un instructivo: es la crónica de lo que un defensor debe conocer para no repetir la historia.



N01 • FALSA ALARMA nivel 0

No todo lo que suena la alarma es un ataque. Los equipos de seguridad viven inundados de «falsos positivos»: alertas que despiertan al analista a las 3:47 de la mañana para descubrir que no era nada. Distinguir la señal del ruido es la primera habilidad de un defensor. La carta lo celebra con una taza de café y un reloj de madrugada.



N03 • PHISHING nivel 1

El engaño más viejo y más efectivo: un correo que finge ser de alguien confiable para robarte tus datos. «¡HAS GANADO!» es el cebo eterno. No explota una máquina, explota a la persona. Por eso se dice que el eslabón más débil siempre es humano.



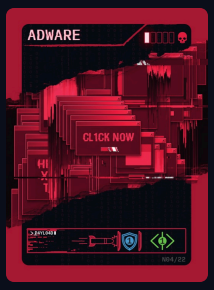
N05 • SPYWARE nivel 1

Programas espía que observan todo lo que haces sin que lo sepas: lo que escribes, lo que ves, incluso tu cámara. La vigilancia silenciosa. Si el adware grita, el spyware susurra.



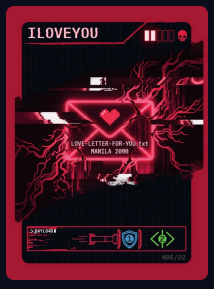
N02 • HONEYPOT nivel 0

Un honeypot es una trampa: un servidor señuelo que finge ser valioso para atraer a los atacantes y estudiarlos mientras creen que ganaron. Lo popularizó Lance Spitzner con el Honeynet Project en 1999. La mejor defensa a veces no es un muro, sino un cebo.



N04 • ADWARE nivel 1

Software que te inunda de publicidad no deseada, con ventanas emergentes que se multiplican. Molesto más que destructivo, pero abre la puerta a cosas peores. El precio oculto del software «gratis».



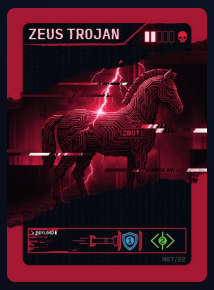
N06 • ILOVEYOU nivel 2

Mayo del 2000, Manila. Un estudiante llamado Onel de Guzmán soltó un gusano que llegaba como un correo con el asunto «ILOVEYOU» y un adjunto: «LOVE-LETTER-FOR-YOU». Millones abrieron el mensaje de amor y el gusano se reenvió a todos sus contactos, causando miles de millones en daños. La lección: la curiosidad y el afecto también son vectores de ataque.

<ARCHIVO DE AMENAZAS>

> threat_intel_ N07–N12

22 · HISTORIAS



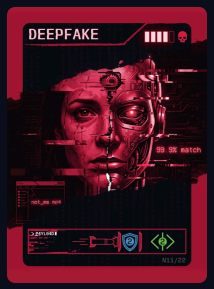
N07 • TROYANO ZEUS nivel 2

Un troyano se disfraza de algo inofensivo para que tú mismo lo dejes entrar, como el caballo de Troya. Zeus (2007) fue uno de los más famosos: robaba credenciales bancarias de millones de máquinas. Le abres la puerta pensando que es un regalo.



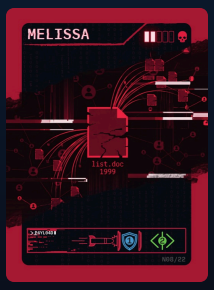
N09 • BOTNET MIRAI nivel 3

2016. Mirai secuestró cientos de miles de dispositivos del «Internet de las Cosas» (cámaras, routers con contraseñas de fábrica) y los convirtió en un ejército zombi para tumbar sitios enteros con ataques de denegación de servicio. Demostró que tu cámara de seguridad puede ser un arma.



N11 • DEEPFAKE nivel 4

La era de la IA generativa: video y audio falsos tan convincentes que ya no puedes creer lo que ves. Una llamada de tu jefe que nunca ocurrió, una cara que no es real con «99.9 % de coincidencia». La amenaza moderna no roba tus datos: roba tu confianza en la realidad.



N08 • MELISSA nivel 2

1999. Uno de los primeros virus de correo masivo: se escondía en un documento de Word («list.doc») y, al abrirlo, se enviaba a los primeros 50 contactos de la víctima. Colapsó servidores de correo en todo el mundo y marcó el inicio de la era de los virus por email.



N10 • MYDOOM nivel 3

2004. El gusano de correo que se propagó más rápido en la historia, y sigue siendo uno de los más costosos. Dentro de su código llevaba un mensaje escondido: «andy; I'm just doing my job, nothing personal, sorry». Una disculpa fría del atacante anónimo.



N12 • WANNACRY nivel 5 · catástrofe

Mayo de 2017. El ransomware que paralizó hospitales, fábricas y trenes en 150 países en horas, cifrando archivos y exigiendo 300 dólares en bitcoin: «Ooops, your files have been encrypted!». Lo detuvo casi por accidente Marcus Hutchins, un investigador de 22 años que encontró un interruptor de apagado escondido en el código. La catástrofe y el héroe improbable.

<ARCHIVO DE AMENAZAS>

> threat_intel_ N13–N18 — 23 · HISTORIAS



N13 • STUXNET nivel 1 · dirigido

La primera arma cibernética conocida (2010). No robaba datos: destruía físicamente las centrifugadoras nucleares de Natanz, Irán, haciéndolas girar hasta romperse mientras mostraban lecturas normales. Demostró que el código puede reventar máquinas del mundo real. Un ataque dirigido a un solo objetivo: en el juego, al líder.



N15 • SOLARWINDS nivel 2 · cadena

2020. En vez de atacar a sus miles de objetivos uno por uno, los atacantes envenenaron una actualización de software legítima que las empresas instalaron ellas mismas (con la contraseña vergonzosa «solarwinds123» de por medio). El ataque a la cadena de suministro: no entran por tu puerta, entran por la de tu proveedor de confianza. Por eso el próximo Día se juega a ciegas.



N17 • WORMGPT variable

La IA con la ética desactivada. Una versión «sin filtros» de los modelos de lenguaje, vendida para escribir malware y correos de phishing perfectos. Copia y amplifica la amenaza anterior, como un gusano potenciado por IA. «Jailbreak accepted».



N14 • PEGASUS nivel 2 · espionaje

El spyware de grado militar de NSO Group. Podía infectar un teléfono sin que tocaras nada, un «zero-click»: ni siquiera contestabas la llamada perdida. Convertía cualquier celular en un micrófono y una cámara. La vigilancia total en tu bolsillo. En el juego, desenmascara al más débil.



N16 • LOG4SHELL nivel 3

Diciembre de 2021 (CVE-2021-44228). Una falla en Log4j, una diminuta pieza de código presente en millones de servidores, dejó al mundo entero vulnerable de golpe. La lección: la seguridad de todo internet puede depender de una librería que nadie mira, mantenida por voluntarios. Ni el Firewall sirve.



N18 • NOTPETYA nivel 5 · catástrofe

Junio de 2017. Disfrazado de ransomware, en realidad solo destruía: se propagó desde una actualización de software contable ucraniano (M.E.Doc) y paralizó multinacionales enteras como Maersk, causando más de 10 mil millones de dólares en daños. La catástrofe que no pedía rescate porque nunca quiso tu dinero.

<ARCHIVO DE AMENAZAS>

> threat_intel_ pack 1337 · N19–N22



N19 · MORRIS WORM nivel 3

Noviembre de 1988. Robert Tappan Morris, estudiante de Cornell, soltó el primer gusano de la historia de internet, más por curiosidad que por malicia. Un error en su código lo hizo replicarse sin control y tumbó buena parte de la naciente red. Fue la primera condena bajo la ley de fraude informático. El gusano que nunca muere: en el juego vuelve al mazo una y otra vez, hasta que es la única carta que queda. Esa Noche el reloj se detiene: es la última ronda.



N21 · CRYPTOJACKING nivel 2

El robo silencioso: en vez de cifrar tus archivos, secuestran tu máquina para minar criptomonedas sin que lo notes, robándote electricidad y potencia. Coinhive (2017) lo hizo masivo. No pierdes tus datos, pierdes tus recursos. Por eso en el juego, el vecino «te mina».



N20 · RANSOMWARE-AS-A-SERVICE nivel 3

El crimen se volvió negocio de suscripción. Hoy no necesitas saber programar para lanzar un ataque: rentas el ransomware «como servicio» a bandas que se llevan una comisión, con soporte técnico incluido. La doble extorsión: te cifran los datos y amenazan con publicarlos. El pago financia al siguiente ataque; por eso en el juego el rescate va al líder.



N22 · PROMPT INJECTION nivel 2

La vulnerabilidad nativa de la era de la IA. Le escondes instrucciones a un asistente dentro de un texto aparentemente normal («IGNORE ALL PREVIOUS INSTRUCTIONS») y lo secuestras para que haga lo que tú quieres. El ataque que no engaña a una máquina ni a un humano, sino a una inteligencia artificial. Tu Agente en modo Centinela es inmune: una IA defensiva detecta el engaño.

SEIS CONSEJOS PARA SOBREVIVIR A LA NOCHE

- **Una Protección por ronda es el seguro mínimo.** Las Noches de nivel 1 y 2 piden un escudo; las Auditorías castigan al que no tiene ninguno.
- **Mira el descarte de Noche.** Si arriba hay una Catástrofe, WormGPT la repite. Si hay una Calma, WormGPT es gratis.
- **Cuenta los niveles que ya salieron.** El mazo no se rebaraja: lo que ya cayó no vuelve (salvo Morris).
- **Cuando se anuncie la Catástrofe, junta 4 escudos** o prepárate a perder un Tótem. El Blue con Chips y el White revelado duermen tranquilos.
- **El Green sabe qué viene.** Si de pronto baja dos Protecciones sin motivo, imita.
- **Stuxnet y Ransomware miran al líder.** Ir primero tiene precio: no te duermas en la cima sin escudos.

LO QUE ENSEÑA EL MAZO

Nivel 0–1: ruido y engaño. Phishing, adware, falsas alarmas. Lo detiene cualquier escudo; lo que castiga es no tener ninguno.

Nivel 2–4: gusanos, botnets, deepfakes. Cuestan uno o dos escudos. Aquí se decide la mayoría de las partidas.

Nivel 5 y calavera gris: Catástrofes, ataques dirigidos, cadena de suministro. Nada las desvía. Solo la preparación.

<CASOS RAROS>

> faq_ lo que se pregunta en la mesa, resuelto con las reglas marco

¿Puedo revelarme si mi poder no sirve de nada?
Sí. La revelación en vacío siempre está permitida. Así nadie queda atrapado sin poder canjear su tercer Tótem.

Tengo 1 escudo y la Noche pide 2. ¿Cubro la mitad?
No. Si no cubres el costo completo, sufres la pérdida completa. Tu Protección no se usa (y se descartará igual al Amanecer).

¿Cuántos Códigos pierdo si no tengo tantos?
Los que tengas. Si la Noche pide 2 y tienes 1, pierdes 1. Sigue contando como «perder Códigos».

Soy Black y no tengo Códigos. ¿Mi interceptor cobra?
No. Exige que tú también hayas perdido Códigos esa Noche. Sin Códigos no hay pérdida.

Hay dos Blacks revelados y ambos aciertan. ¿Y el Red?
Intercepta un solo Tótem: elige a cuál Black. El otro cobra el suyo.

Soy Green y copié al Black. El Red intercepta al Black. ¿Me afecta?
No. La Cacería solo nombra Blacks. Tú cobras tu apuesta por separado.

¿El Green puede copiar al Grey?
Sí, gritando ¡COPIO! en el instante de la carta forzada, antes de que el Grey resuelva. El Grey roba primero (también al Green) y el Green después, sobre lo que queda.

Pegasus me reveló a la fuerza. ¿Qué me queda?
Tu Poder Permanente, desde ese momento (con sus tiempos impresos). Tu Poder de Revelación se perdió. Ya puedes canjear tu tercer Tótem.

Pegasus y hay empate de «más débil».
Se revelan todos los empatados. Si no queda nadie oculto, nada pasa.

¿Kill Switch cancela una Catástrofe?
No. Solo Noches de calavera roja. Las Catástrofes, Stuxnet, Pegasus, SolarWinds y Prompt Injection son grises. Air Gap sí te saca de cualquiera, a cambio de 1 Código.

Kill Switch canceló la Noche. ¿Cobra alguien?
El Black falla (nadie perdió). El Red queda en vacío. El White revelado cobra su bono: nadie perdió nada. Nada se descarta de más.

WormGPT con el descarte vacío.
No pasa nada. Si la carta visible es una Catástrofe, WormGPT es una Catástrofe: nivel 5 y calavera gris.

¿El Chip cuenta para el bono del White?
Sí. Cuenta cualquiera que no haya perdido nada, por la razón que sea. Excepto quien se salvó con Red Redundante o Air Gap: esas dos están impresas como excepción.

Soy White revelado y me llega un Hackeo forzado.
No puedes jugarlo: se descarta. Con Bug Bounty instalado, lo reportas por 1 Código.

¿Puedo canjear 2 Tótems en el mismo Amanecer?
Sí, con 8 Códigos. Si uno de ellos sería tu tercero, necesitas estar revelado.

Se vació el pozo.
Nadie toma Tótems hasta que vuelvan (Catástrofe o anulación). Con Chips sigues volteando. En la práctica, la partida termina al siguiente Amanecer.

Se acabó el Mazo de Día.
Baraja el descarte de Día y forma uno nuevo. Las Infraestructuras gastadas no vuelven.

En el Mazo de Noche solo queda Morris Worm.
Esa es la última Noche: se resuelve (sin carta que devorar) y tras ese Amanecer termina la partida por reloj, si nadie llegó antes a 3 Tótems.

Me hackean y en mi VPS hay un Agente.
Si el ladrón lo elige a ciegas, el Agente actúa como Pentest contra él. Si lo revelas tú, entra como Centinela.

<GLOSARIO>

> man_pages_ cada palabra del juego en una línea

Afinidad ×2	Revelado y con Hackeo normal: si la víctima tiene 2 Códigos de tu fedora, te llevas ambos.
Apuesta	Declaración del Black: «2+ distintos de mí pierden Códigos».
Atardecer	Declaraciones antes de voltear la Noche. Black → Red → Blue; Green reactivo.
ACTUALIZACIÓN	Limpieza del Amanecer: se descartan las Protecciones y los Chips usados.
Cacería	Rama del Red con Black declarado: intercepta su Tótem si la apuesta acierta.
Calavera roja / gris	Icono de cada Noche. Gris = ni Red Redundante ni Kill Switch.
Carta forzada	La última que recibes en el draft; obligatoria. Ventana del Grey.
Catástrofe	Noche de nivel 5: 4 escudos o −1 Tótem / todos los Códigos.
Chip	Cara azul de la ficha; escudo permanente del Blue. Se voltea en Tótem al canjear.
Copia	Poder del Green: el Poder de Revelación del último revelado, sin su Permanente.
Cubrir	Asignar 1 Protección o Chip a 1 escudo de costo. No es pagar: la carta queda usada.
Deuda	Quien recibe un Chip o una cobertura del Blue no puede hackear al donante.
En vacío	Revelarse sin que el poder produzca nada. Siempre permitido.
Gastada → fuera	Infraestructura usada sale del juego.
Instalar ≠ activar	Bajar una Infra es la jugada; si pide acción de Día, sirve desde el turno siguiente.
Interceptar	El Red toma el Tótem que el Black iba a cobrar.
Líder	Más Tótems; empate: más Códigos.
Oculto	Rol no revelado. Roba 1 con cualquier carta roja; sin afinidad ni Poder Permanente.
Perder	Perder Códigos. Cubrir no es perder.
Pozo	Reserva central de 14 fichas duales (Tótems / Chips).
Rastreo	Rama del Red sin Black declarado: +2 Códigos del mazo. No se copia.
Revelación forzada	Pegasus: Poder Permanente activo, Poder de Revelación perdido.
Script Kiddie	Hackeo sin objetivo válido: se descarta.
Tótem	Ficha de victoria (cara ámbar). 3 = ganar; el 3.º solo revelado.
Usada	Protección o Chip que cubrió un escudo esta Noche. Se va en la ACTUALIZACIÓN.
Ventana	Momento en que un Hacker puede revelarse. Una vez por partida.
VPS	Slot lateral para 1 carta boca abajo (o el Zero Trust del zero-day). El Grey lo tiene en su Rol; la Infra VPS lo da a otros.
Zero-day	Poder del Grey: 1 Código a cada jugador ignorando todo, tope 3.
💀 pelona	«Otro jugador pierde Códigos». Dos calaveras = «dos o más».
💀 con fedora	«El dueño de la carta también perdió Códigos esa Noche».

RECUERDA

Los Códigos persisten. Solo salen por canje, Hackeo de Día o pérdida de Noche no cubierta.

Las Protecciones duran una ronda. Se descartan en la ACTUALIZACIÓN.

Un Tótem casi nunca se pierde. Solo por Catástrofe o por el Red.

El Mazo de Noche es el reloj. Nunca se rebaraja; la partida dura lo mismo con 3 o con 6.

Revelarse es una decisión única. Revelado ganas tu Poder de Revelación y tu Poder Permanente, y puedes canjear tu tercer Tótem.

Las reglas son universales. Nunca cambian con el número de jugadores: lo que escala es su efecto.

<PROTEGE. HACKEA. SOBREVIVE.>

De día construye tu red y sabotea a tus rivales. De noche sobrevive a ataques reales: Phishing, WannaCry, Deepfakes con IA. Y desconfía de todos: cada jugador oculta un sombrero secreto.



H4CK N1GHT

H4CK N1GHT™ · Un juego de Pablo Álvarez Tostado & Fam.
POWERED by ZEVORUS · Mérida, Yucatán, México.

Reglas v4.13 · Manual de jugadores · 2026. Las cartas hablan en iconos: este manual es su traducción. Si una carta y este manual se contradicen, manda la regla más reciente publicada en h4ckn1ghtgame.com.

Las referencias a ataques históricos son cultura de seguridad, no instrucciones. 10+.

ESCANEA PARA MÁS
h4ckn1ghtgame.com