



### Que savez-vous de la sécurité informatique?

Dans le “Cyber survival game”, vous devez faire face à une semaine de travail pleine de risques liés à la sécurité informatique et aux tentatives d’escroquerie électronique. Pouvez-vous faire face à tous ces dangers sans nuire à votre entreprise ?

**Découvrez le tutoriel vidéo du jeu sur [www.cybersurvivalgame.ch](http://www.cybersurvivalgame.ch).**

### Objectif du jeu:

Terminer la semaine de travail avec des ressources encore suffisantes (santé et réputation, actifs, informations personnelles et vie privée).

### Éléments du jeu



4 plateaux de personnage



40 pions  
(10 par joueur)



4 dés  
personnalisés



23 cartes  
“menace”



15 cartes  
“power-up”



1 carte de premier  
joueur



1 carte marqueur  
et son pion  
correspondant

### Préparation du jeu:

Chaque joueur prend un plateau et un jeu de pions correspondant au même personnage. Les joueurs installent leur plateau devant eux et placent un pion sur les cases “10” (à côté de Réputation de santé, Actifs, Informations personnelles et Vie privée).

Les 7 pions restants sont placés sur le côté du plateau.

Mélangez le paquet de cartes « menaces » et révélez-en 4 au milieu de la table.

Mélangez également les cartes « power up » et placez le tas au milieu de la table dévoiler les cartes, à côté des 4 dés.

Le plus jeune joueur de la partie prend la carte de premier joueur.

La carte marqueur est placée à côté de la pioche "power-up" avec son pion correspondant sur la case "1".

*Exemple de préparation pour 4 joueurs*



## Comment jouer:

Au début du tour, le premier joueur tire une carte de la pioche « menace » qu'il retourne et place au milieu de la table. S'il n'y a pas au moins **4 cartes découvertes**, une autre carte est tirée (aucune nouvelle carte n'est tirée au premier tour).

Chaque tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Tous les joueurs doivent **lancer les 4 dés à leur tour**, et peuvent ensuite effectuer les actions suivantes :

### - RÉSOUDRE UNE CARTE "MENACE" :

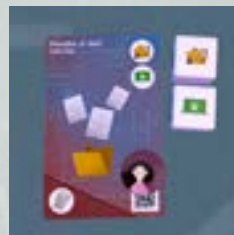
Si vous obtenez toutes les contre-mesures indiquées sur une carte "menace" avec les dés, vous pouvez utiliser celles-ci pour la résoudre.

Retirez les dés utilisés (remettez-les au milieu de la table) et placez votre pion sur la carte.

Vous pouvez alors continuer à utiliser les dés restants.

*Note : deux dés avec le symbole " ! " peuvent être utilisés comme contre-mesure de votre choix.*

*Exemple de tour*



*En utilisant et en jetant un dé avec "Protection des informations" et "Protection des systèmes", vous complétez la carte "Data loss".*



## - RETIRER LES DÉS :

Deux fois par tour, il est possible de relancer les dés non utilisés, pour essayer d'obtenir d'autres symboles/contre-mesures.

## - PRENDRE DES CARTES "POWER UP":

Vous pouvez piocher une carte "power-up" si vous avez obtenu un symbole sur le dé correspondant à la contre-mesure indiquée au dos de la carte ou si vous avez obtenu un symbole "!" sur le dé.

Vous pouvez prendre un maximum de deux cartes « power up » par tour, en défaussant les dés correspondants.

## - UTILISER UNE CARTE "POWER UP":

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez utiliser une seule carte "power up" (la carte est défaussée et placée à côté de la pile de cartes "power up").



*En utilisant et en défaussant un dé avec "Protection des systèmes", le joueur peut prendre une carte Power-up, en défaussant le dé avec "!" vous pouvez prendre une carte supplémentaire.*

**Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, le tour est terminé.**

## Fin du tour:

Chaque joueur vérifie qu'il n'a pas de pion lui appartenant sur les cartes "menace" et met à l'échelle les points de ressources correspondants sur les cartes de menace non résolues de son plateau.

Lorsque tous les joueurs ont retiré les points de ressources de leur plateau en déplaçant leurs pions, la manche se termine.

Si les pions de tous les joueurs se trouvent sur une carte de menace, celle-ci est retirée et les pions sont restitués à leurs propriétaires.

La carte "premier joueur" est donnée au joueur de gauche.

Le pion est déplacé vers la carte de marqueur, et un nouveau tour commence.

Si la pioche de cartes d'alimentation est terminée, les cartes d'alimentation défaussées sont prises et mélangées pour reformer la pioche.



*Exemple : le joueur rose ayant son pion uniquement sur la carte "Data Loss", subira l'effet des autres cartes. Il doit donc retirer 1 point "Santé et réputation", 2 points "Actifs" et 2 points "Informations personnelles et vie privée".*

## Fin de la partie:

Si, à la fin d'un tour, un joueur atteint la case 0 d'une des 3 ressources indiquées sur sa carte, il perd et se retire du jeu (tandis que les autres joueurs continuent).

Si un joueur reste le seul joueur actif, il gagne par élimination.

Si, à la fin du 5e tour, deux joueurs ou plus sont encore en jeu, le vainqueur est celui qui a le plus de points de ressources restants (en cas d'égalité, le joueur ayant

le plus de cartes “power up” gagne).

Si tous les joueurs sont éliminés avant le 5e tour, tous les joueurs ont perdu.



*Exemple : Le joueur vert et le joueur jaune sont hors-jeu car ils ont 0 point de ressource. Le joueur bleu a un total de 8 points de ressources, tandis que le joueur rose a un total de 10 points de ressources, c'est le joueur rose qui gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur rose gagne parce qu'il a le plus de cartes “power up”.*

## Power-Up Cartes:



**Screen lock:** En jouant cette carte, durant le tour vous pouvez ignorer les pénalités d'une carte “menace” sur laquelle votre pion n'est pas présent.

*Dans ce cas Le joueur bleu peut utiliser “screen lock” sur “Phishing” pour ignorer les deux pénalités.*



**Safe password:** Vous pouvez déplacer votre pion ou celui d'un autre joueur sur une autre carte “menace”.



**Backup:** Vous pouvez récupérer un point de ressource de votre choix.



**Antivirus:** Vous pouvez récupérer 2 points “Informations personnelles et vie privée” ou 2 points “Actifs”.



**Software update:** Vous pouvez récupérer 2 points “Informations personnelles et vie privée” ou 2 points “Santé et réputation”.

## Variation du jeu:

Après 1 ou 2 parties, préparez un stylo et du papier au début de la partie et essayez la variante “quiz”. Au début de chaque tour, lorsque le premier joueur découvre la nouvelle carte de menace, il lit secrètement le texte de la carte via le code qr, puis invente et pose une question aux autres joueurs. Les joueurs écrivent la réponse sur la carte, et la révèlent en même temps. Celui qui aura répondu correctement gagnera un point ressource de son choix !

## Crédits:

**Conception du jeu et graphisme :** Alessandro Bianchi - abianchiDesign - [www.abianchidesign.ch](http://www.abianchidesign.ch)

**Conseils et textes techniques :** Silvano Marioni, CISSP - [www.marioni.org](http://www.marioni.org)

**Production :** ATED ICT Ticino - [www.ated.ch](http://www.ated.ch)