



Wie viel wissen Sie über Computersicherheit?

Im "Cyber Survival Game" müssen Sie eine Arbeitswoche voller Risiken im Zusammenhang mit Computersicherheit und elektronischen Betrugsversuchen in Angriff nehmen. Können Sie all diese Gefahren bewältigen, ohne Ihrer Tätigkeit zu schaden?

Entdecken Sie das Video-Tutorial zum Spiel unter www.cybersurvivalgame.ch

Ziel des Spiels:

Beenden Sie die Arbeitswoche mit ausreichenden Ressourcen (Gesundheit und Reputation, Vermögen, persönliche Informationen und Privatsphäre).

Bestandteile:



4 Spielbretter



40 Spielsteine
(10 pro Spieler)



4 Würfel



23 Bedrohungskarten



15 Power-Up-Karten



Startspielerkarte



1 Rundenzähl-karte
und 1 Spielstein

Spielaufbau:

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrett und einen Satz Spielsteine der gleichen Figur. Alle Spieler legen das Spielbrett vor sich aus und legen je einen Spielstein auf jedes der drei "10"-Felder auf ihrem Spielbrett (neben Gesundheit und Reputation, Vermögen sowie persönliche Informationen und Privatsphäre).

Die restlichen 7 Spielsteine bleiben neben dem Spielbrett.

Mischen den Stapel mit den Bedrohungskarten und deckt die ersten 4 Karten in der Mitte des Tisches auf. Mischen auch den Stapel mit den Power-Up-Karten und legt ihn verdeckt in die Mitte des Tisches, neben die 4 Würfel.

Die Rundenzähl-Karte wird neben den Power-Up-Stapel gelegt, mit ihrem Spielstein

auf dem Feld "1".

Der jüngste Spieler nimmt die erste Startspielerkarte.

Vorbereitung für 4 Spieler.



So funktioniert das Spiel:

Zu Beginn der Runde zieht der Startspieler eine Karte vom Bedrohungsstapel und legt sie aufgedeckt in die Tischmitte. Mit Ausnahme der ersten Spielrunde, wo nur eine Bedrohungskarte gezogen wird, wird weiter aufgedeckt, bis mindestens **4 Karten** auf dem Tisch liegen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn kommt jeder nacheinander an die Reihe. Jeder Spieler würfelt **4 Würfel** und kann dann die folgenden Aktionen ausführen:

- EINE BEDROHUNGSKARTE ELIMINIEREN:

Wenn alle Gegenmaßnahmen, die auf einer Bedrohungskarte angegeben sind, gewürfelt werden, können sie zur Elimination der Bedrohung verwendet werden.

Du legst die verwendeten Würfel zurück in die Tischmitte und setzt deinen Spielstein auf die Karte.

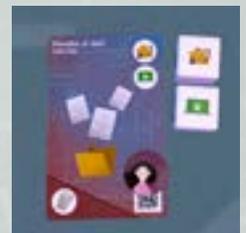
Du darfst nun mit den restlichen Würfeln weitermachen.

Hinweis: Zwei Würfel mit dem Symbol "!" können als Gegenmaßnahme nach Wahl verwendet werden.

- WÜRFEL ERNEUT WERFEN:

Jeder Spieler kann unbenutzte Würfel erneut werfen. Dabei stehen aber der Gesamtheit der Spieler nur zwei neue Versuche pro Runde zur Verfügung.

Beispiel für Runde



Indem du einen Würfel mit "Informationsschutz" und "Systemschutz" benutzt und wirfst, vervollständigst du die Karte "Datenverlust".

- POWER-UP-KARTEN ZIEHEN:

Du darfst die oberste Karte vom Power-Up-Stapel ziehen, wenn du einen Würfel mit der auf der Rückseite der Karte angegebenen Gegenmaßnahme oder einen Würfel mit dem Symbol “!” hast. In deinem Zug darfst du bis zu zwei Power-Up-Karten ziehen. Die entsprechenden Würfel werden in die Tischmitte zurückgelegt.



Indem du einen Würfel mit “Systemschutz” einsetzt und ablegst, kannst du eine Power-Up-Karte ziehen.

Wenn du den Würfel mit “!” ablegst, darfst du eine zusätzliche Karte ziehen.

- EINE POWER-UP-KARTE VERWENDEN:

Während deines Zuges darfst du jederzeit eine Power-Up-Karte ausspielen (ausgespielte Karten bilden einen Ablagestapel neben dem Ziehstapel).

Wenn alle Spieler an der Reihe waren, endet die Runde.

Ende der Runde:

Jeder Spieler prüft, auf welchen Bedrohungskarten sich keine eigenen Spielsteine befinden, und zieht die entsprechenden Ressourcenpunkte der nicht eliminierten Bedrohungskarten auf seinem Spielbrett ab.

Wenn alle Spieler die Ressourcenpunkte auf ihrem Brett abgezogen haben, indem sie ihre Spielsteine bewegen, Danach endet die Runde.

Befinden sich auf einer Bedrohungskarte Spielsteine von allen Spielern, wird diese entfernt und die Spielsteine werden an ihre Besitzer zurückgegeben.

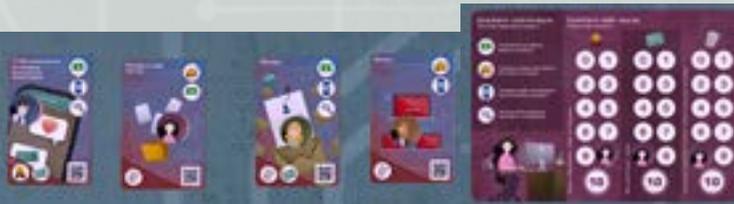
Die Karte “Erster Spieler” erhält nun der Spieler links.

Der Spielstein auf der Rundenzahl-Karte fährt eine Nummer weiter.

Es beginnt eine neue Runde. Wenn der Power-Up-Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten neu gemischt, um den Stapel neu zu bilden.

Konzentrierte Bedrohungen:

Falls zu Beginn der Runde, bevor eine neue Bedrohungskarte hinzukommt, insgesamt 6 offene Bedrohungskarten (ohne Spielsteine der beteiligten Spieler) vorhanden sind, erhält jeder Spieler 1 Strafpunkt pro Ressourcentyp (Gesundheit und Reputation, Vermögen, persönliche Informationen und Privatsphäre).



Beispiel: Der rosafarbene Spieler, der seinen Spielstein nur auf der Karte “Datenverlust” hat, wird die Auswirkungen der anderen Karten erleiden. Er muss daher 1 Punkt “Gesundheit und Ansehen”, 2 Punkte “Vermögen” und 2 Punkte “Persönliche Informationen und Datenschutz” abziehen.

Ende des Spiels: :

Erreicht ein Spieler am Ende einer Runde das Feld 0 einer der 3 Ressourcen auf seiner Karte, hat er verloren und beendet das Spiel sofort (während die anderen Spieler weiterspielen).

Bleibt ein Spieler der einzige aktive Spieler, gewinnt er das Spiel.

Wenn am Ende der 5. Runde noch zwei oder mehr Spieler im Spiel sind, gewinnt

derjenige, der die meisten Ressourcenpunkte übrig hat (bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Power-up-Karten).

Wenn alle Spieler vor der 5. Runde ausgeschieden sind, haben alle Spieler verloren.



Beispiel: Der grüne und der gelbe Spieler sind aus dem Spiel, weil sie 0 Ressourcenpunkte haben. Der blaue Spieler hat insgesamt 8 Ressourcenpunkte, während der rosafarbene Spieler insgesamt 10 Ressourcenpunkte hat und somit das Spiel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der rosafarbene Spieler, weil er die meisten Power-Up-Karten hat.

Power-Up-Karten:



Bildschirm sperren:

Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du in diesem Zug die Strafe einer Bedrohungskarte ignorieren, auf der kein Spielstein von dir vorhanden ist.

In diesem Fall der blaue Spieler könnte "Bildschirmsperre" auf "Phishing" verwenden, um beide Strafen zu verhindern.



Sicheres

Passwort: Du darfst deinen Spielstein oder den Spielstein eines anderen Spielers auf eine andere Bedrohungskarte setzen.



Backup:

Gewinne einen Ressourcenpunkt deiner Wahl zurück.



Antivirus:

Gewinne 2 Punkte entweder bei "Persönliche Informationen und Datenschutz" oder bei "Vermögenswerte" zurück.



Software-

Aktualisierung: Gewinne 2 Punkte entweder bei "Persönliche Informationen und Datenschutz" oder bei "Gesundheit und Reputation" zurück.

Spielvariante:

Nach 1-2 Spielen könnt ihr zu Beginn des Spiels einen Stift und ein Blatt Papier vorbereiten und diese "Quiz"-Variante ausprobieren. Zu Beginn jeder Runde, wenn der Startspieler die neue Bedrohungskarte aufdeckt, liest er heimlich den Text der Karte über den QR-Code und erfindet dann dazu eine Frage, welche er den anderen Spielern stellt. Die Spieler schreiben die Antwort auf und decken sie gleichzeitig auf. Wer die richtige Antwort gegeben hat, gewinnt einen Ressourcenpunkt seiner Wahl!

Credits:

Game Design und Grafik: Alessandro Bianchi - abianchiDesign - www.abianchidesign.ch

Technische Beratung und Texte: Silvano Marioni, CISSP - www.marioni.org

Produktion: ATED ICT Ticino - www.ated.ch