



Quelles sont vos connaissances en cybersécurité ?

Dans ce jeu, vous êtes confrontés à des risques liés à la sécurité informatique et à des tentatives d'escroquerie (phishing, etc...) sur votre lieu de travail. Saurez-vous faire face à toutes ces menaces sans entraver la bonne marche de votre entreprise ?

Découvrez le tutoriel vidéo du jeu sur www.cybersurvivalgame.ch.

But du jeu :

Tester vos connaissances en cybersécurité et terminer votre semaine de travail en ayant des ressources suffisantes pour ne pas mettre le fonctionnement de l'entreprise en péril.

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 "first
player"



1 carte "turn
marker" et son pion
correspondant

Préparation du jeu:

Chaque joueur prend un plateau et le jeu de pions correspondant au personnage du plateau. Le joueur installe son plateau devant lui et place un pion sur chaque case numéroté « 10 » du plateau, ce qui correspond à 10 points. Les 7 pions restants sont placés à côté du plateau.

Le plateau indique l'inventaire des ressources composé de « Health and Reputation », « Assets » et « Personal information and privacy »

Mélangez le paquet de cartes menaces « Threat card » et retournez les 4 premières cartes de la pile au centre de la table. Mélangez également les cartes « Power up » et placez-les au centre de la table à l'envers.

La carte marqueur « Turn marker » est également placée au centre de la table avec son pion sur la case numéro 1, qui indique le premier tour de jeu. Dès qu'un tour est terminé, le pion doit être déplacé sur la case suivante et ceci jusqu'à la fin de la partie (case numéro 5).

Exemple de préparation pour 4 joueurs



Début de la partie:

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Il doit toujours y avoir **4 cartes menaces** « Threat card » au milieu de la table. Le joueur le plus jeune débute la partie et pose la carte premier joueur « First player card » à côté de son plateau. Il **lance ensuite les 4 dés** et selon les symboles figurant sur les dés, il peut effectuer les actions suivantes:

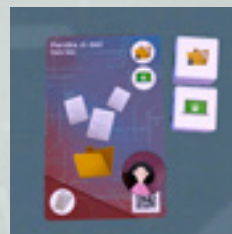
- RÉSOUDRE UNE CARTE MENACE « THREAT CARD »:

Si vos dés indiquent tous les symboles figurant sur une des 4 cartes menaces en haut à droite, vous pouvez la résoudre en déposant un de vos 7 pions sur la carte concernée. Si vous n'avez pas utilisé tous les symboles des 4 dés pour résoudre la carte menace, vous pouvez relancer les dés inutilisés à maximum deux reprises. Les symboles affichés peuvent vous permettre de résoudre une deuxième carte menace ou vous permettent de piocher une voire deux cartes power up. Attention, vous ne pouvez pas piocher plus de deux cartes power up par tour de jeu.

- RETIRER LES DÉS:

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

Exemple de tour



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

- PIOCHER UNE CARTE « POWER UP CARD »:

Vous pouvez piocher une carte « power up », si votre dé correspond au symbole se trouvant au dos de la carte en bas ou si vous avez obtenu un symbole « ! ». Vous pouvez piocher maximum deux cartes « Power up » par tour.






- UTILISER UNE CARTE « POWER UP CARD »:

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez utiliser une carte « power up » qui est ensuite défaussée à côté de la pioche.

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:

Le premier tour est terminé lorsque chaque joueur a joué. Si tous les joueurs ont résolu la même carte menace, celle-ci est défaussée ; si tel est le cas, chaque joueur récupère son pion et une nouvelle carte doit être mise au centre de la table. A la fin du tour, chaque joueur doit déduire un point par symbole    figurant sur les cartes menaces qu'il n'a pas résolues.




Le deuxième tour peut alors débuter : la carte « First player » est donnée au joueur à gauche et le pion de la carte « Turn marker » est déplacé sur la case numéro 2. La partie se poursuit comme précédemment et ainsi de suite jusqu'au tour numéro 5.

Concentration de menaces:

Si à la fin d'un tour, il y a 6 cartes menaces non résolues au centre de la table, chaque joueur perd un point sur son plateau pour chaque symbole se trouvant en bas à gauche de chaque carte sur laquelle son pion ne figure pas.

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 l'un des joueurs se trouve sur la case 0 pour l'un des symboles    de son plateau, il perd la partie et est éliminé. Les autres joueurs continuent de jouer. Si un des joueurs se retrouve seul à jouer, il gagne la partie. Si tous les joueurs sont éliminés avant le cinquième tour, il n'y a pas de gagnant.

A la fin du 5ème tour, chaque joueur compte ses points pour chaque symbole et le

vainqueur est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité des points, le joueur qui a le plus grand nombre de cartes power up gagne la partie.



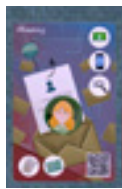
Exemple : Le joueur vert et le joueur jaune sont hors-jeu car ils ont 0 point de ressource. Le joueur bleu a un total de 8 points de ressources, tandis que le joueur rose a un total de 10 points de ressources, c'est le jouer rose qui gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur rose gagne parce qu'il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

Power-Up Cartes:



« **Screen lock** » : en jouant cette carte, vous évitez les pénalités d'une carte menaces.

Dans ce cas Le joueur bleu peut utiliser "screen lock" sur "Phishing" pour éviter les deux pénalités.



« **Secure password** » : en jouant cette carte, vous pouvez déplacer votre pion ou celui d'un autre joueur sur une autre carte menace.



« **Backup** » : en jouant cette carte, vous récupérez un point sur la ressource de votre choix.



« **Antivirus** » : en jouant cette carte, vous récupérez 2 points « Personal information and Privacy » ou 2 points « Assets ».



« **Software update** » : en jouant cette carte, vous pouvez récupérer 2 points « Personal information and Privacy » ou 2 points « Health and Reputation ».

Variante du jeu:

Vous pouvez tester une variante du jeu avec le mode « quiz ». Au début de chaque tour, le premier joueur découvre une nouvelle carte menace, il scanne le qr code de la carte et pose les questions qui apparaissent aux autres joueurs. Chaque joueur écrit sa réponse sur une feuille. Tous les joueurs ayant répondu correctement au quiz gagnent un point ressource de son choix.

Crédits:

Conception du jeu et graphisme : Alessandro Bianchi - abianchiDesign - www.abianchidesign.ch

Conseils et textes techniques : Silvano Marioni, CISSP - www.marioni.org

Production : ated - www.ated.ch