

### Quanto ne sapete di sicurezza informatica?

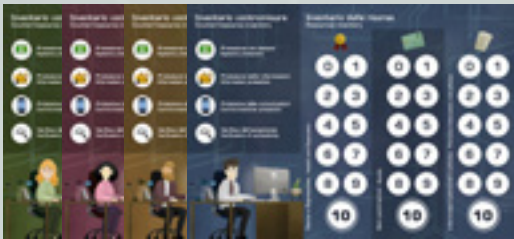
In “Cyber survival game” dovrete affrontare una settimana lavorativa piena di rischi legati alla sicurezza informatica e ai tentativi di truffa elettronica. Riuscirete a fronteggiare tutti i pericoli senza danneggiare la vostra attività?

scopri il video-tutorial del gioco su  
[www.cybersurvivalgame.ch](http://www.cybersurvivalgame.ch)

### Scopo del gioco:

Completare la settimana lavorativa con ancora sufficienti risorse (salute e reputazione, beni patrimoniali, informazioni personali e privacy).

### Componenti:



4 plance personaggio



40 segnalini  
(10 per giocatore)



4 dadi  
personalizzati



23 carte minaccia



15 carte power-up



1 carta primo  
giocatore



1 carta segnaturni  
e 1 segnalino

### Preparazione:

Ogni giocatore prende una plancia e il set di segnalini **con lo stesso personaggio**. Tutti i giocatori posizionano la plancia davanti a sé, e dispongono un segnalino su ogni casella “10” presente sulla sua plancia (accanto a salute reputazione, beni patrimoniali, informazioni personali e privacy). I rimanenti 7 segnalini vengono messi a lato della plancia.

Mischiate il mazzo di carte minaccia e scoprite **le prime 4 carte al centro** del tavolo. Mischiate anche il mazzo di carte power-up e posizionatele coperte al centro del tavolo, accanto ai 4 dadi.

Mischiate il mazzo di carte minaccia e scoprite **le prime 4 carte al centro** del tavolo. Mischiate anche il mazzo di carte power-up e posizionatele coperte al centro del tavolo, accanto ai 4 dadi.

Il giocatore più giovane prende la carta primo giocatore.

La carta segnaturni viene disposta accanto al mazzo power-up, con il suo segnalino sulla casella "1".

*Esempio di preparazione per 4 giocatori*



## Come si gioca:

All'inizio del round il primo giocatore pesca una carta dal mazzo minaccia e la dispone al **centro del tavolo scoperta**, qualora non siano presenti almeno 4 carte scoperte, se ne pesca un'altra (**il primo round non vengono pescate nuove carte**).

Ogni round di gioco si svolge in senso orario, cominciando dal primo giocatore, tutti i giocatori nel loro turno **devono lanciare i 4 dadi**, e quindi possono effettuare le seguenti azioni:

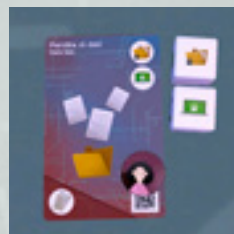
### - RISOLVERE UNA CARTA MINACCIA:

Se con i dadi si ottengono tutte le contromisure indicate su una carta minaccia, si possono utilizzare per risolverla. Si scartano i dadi utilizzati (rimettendoli al centro del tavolo) e si dispone un proprio segnalino sulla carta. Si può a questo punto continuare a utilizzare i rimanenti dadi. *Nota bene: due dadi con il simbolo "!" sono utilizzabili come una contromisura a scelta*

### - RITIRARE I DADI:

Due volte per round è possibile ritirare i dadi non utilizzati, per cercare di ottenere altri simboli/contromisure.

*Esempio di turno*



*Utilizzando e scartando un dado con "Protezione delle informazioni" e "Protezione dei sistemi", si completa la carta "Perdita di dati"*



### - PRENDERE CARTE POWER-UP:

Si può prendere la carta power-up dalla cima del mazzo se si ha un dado con la contromisura indicata dal retro della carta, o se si ha un dado con il simbolo “!”.

Si possono prendere al massimo due carte power-up per turno, scartando i relativi dadi.

### - UTILIZZARE UNA CARTA POWER-UP:

In qualsiasi momento del proprio turno si può utilizzare **una singola carta power-up** (la carta viene scartata e messa accanto al mazzo carte power-up).

**Quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, si procede con la fine del round.**

### Fine del round:

Ogni giocatore controlla su quali carte minaccia non è presente un proprio segnalino, e scala dalla propria plancia i corrispettivi punti risorsa indicati sulle carte minaccia non risolte.

Quando tutti i giocatori hanno rimosso i punti risorsa dalla propria plancia, spostando i segnalini, il round finisce.

Se su una carta minaccia sono presenti segnalini di tutti i giocatori, viene rimossa e i segnalini vengono riconsegnati ai relativi proprietari.

La carta “primo giocatore” viene consegnata al giocatore a sinistra.

Si sposta il segnalino sulla carta segnaturni, e si inizia un nuovo round.

Se il mazzo carte power-up è terminato, si prendono le carte power-up scartate e si mischiano per riformare il mazzo.

### Minacce concentrate:

Se alla fine del round, prima di aggiungere una nuova carta minaccia, sono presenti un totale di 6 carte minaccia non risolte (senza i segnalini di tutti i giocatori), ogni giocatore subisce 1 penalità per tipo (Salute e Reputazione, Beni patrimoniali, Informazioni personali e privacy).



*Utilizzando e scartando un dado con “Protezione dei sistemi”, il giocatore può prendere una carta Power-up, scartando il dado con “!” si può prendere un’ulteriore carta.*



*Esempio: il giocatore rosa avendo il suo segnalino solo sulla carta “Perdita di dati”, subirà l’effetto delle altre carte. Dovrà quindi rimuovere 1 punto “Salute e Reputazione”, 2 punti “Beni patrimoniali” e 2 punti “Informazioni personali e Privacy”.*

### Fine della partita:

Qualora un giocatore al termine di un qualsiasi round arriva alla casella 0 di una delle 3 risorse indicate sulla propria scheda, perde e termina immediatamente il gioco (mentre gli altri giocatori continueranno).

Se un giocatore rimane l’unico giocatore attivo, vince per eliminazione.

Nel caso in cui, al termine del 5° turno di gioco, due o più giocatori sono ancora in gioco, il vincitore è colui che ha più punti risorsa rimanenti (in caso di parità il giocatore con più carte Power-up vince).

Se tutti i giocatori sono eliminati prima del 5° turno, tutti i giocatori hanno perso.



*Esempio: Il giocatore verde e giallo sono fuori dal gioco perchè hanno delle risorse a 0 punti.*

*Il giocatore blu ha un totale di 8 punti risorse, mentre il giocatore rosa ha un totale di 10 punti risorse, vince quindi la partita.*

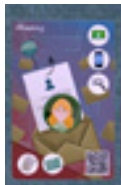
*In caso di parità avrebbe vinto il giocatore rosa perchè ha il maggior numero di carte power-up.*

## Carte Power-Up:



**Blocca schermo:**  
Gioca questa carta, in questo turno puoi ignorare le penalità di una carta minaccia su cui non è presente il tuo segnalino.

*In questo caso il giocatore blu potrebbe utilizzare "blocca schermo" su "Phishing per ignorare entrambe le penalità.*



**Password sicura:**  
Puoi spostare il tuo segnalino o quello di un'altro giocatore su un'altra carta minaccia.



**Backup:**  
Puoi recuperare un punto risorsa a tua scelta.



**Antivirus:**  
Puoi recuperare 2 punti "Informazioni personali e Privacy" o 2 punti "Beni patrimoniali".



**Aggiornamento Software:**  
Puoi recuperare 2 punti "Informazioni personali e Privacy" o 2 punti "Salute e Reputazione".

## Variante di gioco:

Dopo 1-2 partite, preparate carta e penna ad inizio partita e provate questa variante a "quiz". Ad ogni inizio turno, quando il primo giocatore scopre la nuova carta minaccia, legge segretamente il testo della carta tramite il qr code, quindi inventa e pone una domanda agli altri giocatori. I giocatori scrivono la risposta su carta, e la rivelano contemporaneamente. Chi ha risposto correttamente, guadagnerà un punto risorsa a sua scelta!

## Crediti:

**Game design and graphics:** Alessandro Bianchi - abianchiDesign - [www.abianchidesign.ch](http://www.abianchidesign.ch)

**Consulenza tecnica e testi:** Silvano Marioni, CISSP - [www.marioni.org](http://www.marioni.org)

**Produced by:** ated - [www.ated.ch](http://www.ated.ch)