

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

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:

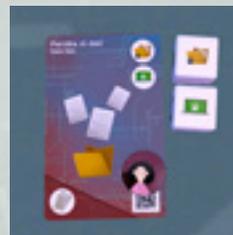
- RISOLVERE UNA CARTA MINACCIA:

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.

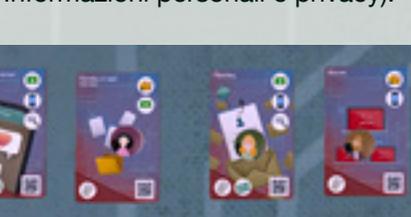
Se il mazzo carte power-up è terminato, si prendono le carte power-up scartate e si mischiano per riformare il mazzo.

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.

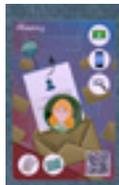
In caso di parità avrebbe vinto il giocatore rosa perchè ha il maggior numero di carte power-up.

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

Consulenza tecnica e testi: Silvano Marioni, CISSP - www.marioni.org

Produced by: ated - www.ated.ch