

**CYBER
SHIELD**



LE REGOLE DEL GIOCO

Regole di base

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco per due giocatori (1 contro 1) consiste nell'aumentare in modo sicuro le dimensioni delle proprie reti. Più robuste sono le reti di un giocatore, più punti valgono le sue reti. Numerose e insidiose minacce informatiche possono essere utilizzate per indebolire le reti dell'avversario e ridurne il valore in punti. Il primo giocatore che raggiunge un punteggio di 10 o più punti vince immediatamente la partita. Un giocatore che non riesce a pescare una carta o il cui punteggio in qualsiasi momento è pari o inferiore a -10 perde immediatamente la partita.

Che cosa serve per giocare?

Ogni giocatore ha bisogno di un proprio mazzo di almeno 60 carte (ad esempio il mazzo di base o un mazzo autocostruito), nonché di carta e penna per tenere traccia del proprio punteggio.

Preparazione

I giocatori mescolano i propri mazzi e costituiscono ciascuno un Mazzo coperto da cui pescare, situato alla propria sinistra. Lasciate dello spazio davanti a ciascun giocatore, poiché i componenti della rete e le carte attacco rimangono disposti in gioco. A destra si troverà invece la Pila degli scarti (un esempio si trova in fondo alle regole).

Carte multiple in gioco

A meno che non sia specificato diversamente (parola chiave **Unico**, vedi pagina 8), è possibile avere la stessa carta in gioco più volte e persino allegarla più volte.

Come si gioca una carta?

Normalmente, un giocatore gioca (mette in gioco) una carta dalla sua mano nella sua area giocatore. Poi il giocatore legge il testo della carta e attiva gli effetti uno dopo l'altro, nell'ordine indicato.

A volte una carta deve soddisfare alcune condizioni per essere giocata. Ad esempio, può essere allegata

solo se la carta bersaglio è già in gioco, oppure si può attaccare una rete solo se la parte vulnerabile è connessa a Internet. I segni di connessione (forme sul bordo della carta) indicano il numero di connessioni tra le carte e la forma indica la coppia logica (cerchio, triangolo, ecc.).

Attenzione! A volte il testo di una carta si discosta dalle regole generali; allora la carta determina la procedura da seguire.

Svolgimento di una partita

Ogni giocatore pesca una mano di sette carte dal mazzo all'inizio della partita. Ogni giocatore può scartare tutte le carte pescate una volta, rimiscele e pescarle di nuovo. I giocatori si alternano tra il ruolo di giocatore attivo e passivo. Il giocatore che ha ricevuto per ultimo una mail di phishing inizia la partita come giocatore attivo.

Giocatore attivo

1. Riorganizza le proprie carte **Hardware** in gioco per connettere o disconnettere a piacimento.
2. Pesca 2 carte dal proprio Mazzo coperto o la carta in cima alla Pila degli scarti.
3. Per giocare le sue carte conta le proprie carte in mano: la metà arrotondata per eccesso equivale al numero massimo di carte che potranno essere giocate durante il turno di gioco (es. 5 carte in mano = il giocatore può giocare fino a 3 carte).

Le carte avvenimento (colore grigio) possono sempre essere giocate (senza limiti).

4. Se il giocatore ha più di 7 carte mano alla fine del proprio turno, deve scartare carte finché non ha 7 carte in mano.
5. Poi i giocatori si scambiano i ruoli.

Giocatore passivo

6. Gioca le carte avvenimento in qualsiasi momento.

Condizioni di vittoria

I giocatori calcolano i punti delle reti e delle carte attacco in qualsiasi momento. Il primo giocatore ad ottenere un punteggio di 10 o più punti vince immediatamente la partita. Se in qualsiasi momento l'avversario ha un punteggio di -10 o meno punti, perde immediatamente. Un giocatore che non può pescare carte quando richiesto perde immediatamente.

Ma attenzione! Una carta in gioco influisce immediatamente sul punteggio, purché siano soddisfatte tutte le condizioni. Ulteriori informazioni sulle singole carte, sulle regole e i consigli per imparare a giocare nonché le risposte alle domande più frequenti sono disponibili alla seguente pagina intranet: <https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>

Per fornire punti, la maggior parte delle carte **Hardware** deve essere connessa a Internet (attenzione alle coppie di forme uguali).

Le carte disconnesse o disturbate disconnettono immediatamente da Internet il segmento di rete corrispondente.

Glossario delle parole chiave

Cyber Shield usa le parole chiave sulle carte per attivare gli effetti o definire l'area d'effetto (ad esempio, tutte le carte di tipo **Hardware**). Le parole chiave si applicano contemporaneamente, indipendentemente dall'ordine. Quando si controllano gli effetti e gli obiettivi, devono essere presenti almeno le parole chiave predefinite. Le parole chiave sono sempre scritte in grassetto e definiscono le caratteristiche di gioco della carta. Il seguente elenco contiene le parole chiave generiche che attivano un effetto speciale. Si applicano rispettivamente nella forma presente o declinata.

Glossario

Allegare: può essere unita a una carta specifica, assumendone lo stesso stato (cioè connesso, disconnesso, disturbato, ecc.). La carta non può essere riallegata.

Pagare: una volta che l'effetto della carta è stato giocato, la carta viene rimossa dal gioco (di solito si tratta di un **Token**).

Unico: può essere in gioco una sola volta per giocatore.

Disturbato: è uno stato. La carta è sul tavolo, ma sul retro. Questa carta non concede punti o vantaggi in questo stato.

Disconnesso: è uno stato. Tipicamente una carta **Hardware** non connessa a Internet. In questo stato, la carta è ruotata di 90°. Le carte disconnesse normalmente non danno punti.

Sempre: può essere giocata come una carta avvenimento grigia in qualsiasi momento.

In gioco: è uno stato. Una carta sul tavolo, sul suo lato testo.

Token: tipo di carta generica, proveniente al di fuori del gioco e non dai mazzi dei giocatori.

Connesso: è uno stato. Tipico di carta **Hardware** che è connessa a Internet attraverso le connessioni consentite (forme uguali).

Elementi di una carta

Nome della carta

Valore in punti

Parole chiave

Simboli di connessione

Testo per il gioco

Testo esplicativo (in corsivo)

→ **Fornitore di servizi Internet**

→ **+1**



→ **Hardware, Rete di servizi Internet**

→ **D** Non appena in gioco questa carta è sempre collegata a Internet e tu ricevi 1 punto.

Finché in gioco puoi connettere fino a 1 **Router, Rete senza fili** e/o fino a 1 **Router, Rete LAN**.

→ Ogni carta Fornitore di servizi Internet costituisce una rete indipendente.

→ *Un fornitore di servizi Internet è un'organizzazione che fornisce servizi per l'accesso, l'utilizzo o la partecipazione a Internet.*

Sviluppare la propria strategia

Durante le prime partite di Cyber Shield, un giocatore di solito inizia con un mazzo di base già pronto. Tuttavia si può modificare il proprio mazzo, ad esempio con carte acquisite attraverso i booster pack o tramite scambi con altri giocatori, costruendo così la propria strategia sotto forma di mazzo. L'importante è che ogni giocatore debba iniziare con un minimo di 60 carte. E Nessuna carta può comparire più di quattro volte nel mazzo. I giocatori possono comporre dinamicamente il mazzo di carte con il quale possono sconfiggere i mazzi personalizzati degli altri giocatori e infine competere per vedere chi riesce a sviluppare la strategia migliore.

Lista delle carte (titolo) con ripartizione nel mazzo di base

N. carta	Titolo	Quantità
1	Fornitore di servizi Internet	4
2	Router senza fili	2
3	Router cablato	2
4	Computer da tavolo	3
5	Computer portatile	3
6	Attacco distribuito di negazione del servizio	2
7	Attacco persistente di negazione del servizio	2
8	Sniffer senza fili	2
9	Cavallo di Troia	2
10	Phishing	2
11	Password debole	2
12	Server per applicazioni	2
13	Firewall	3
14	Crittografia	2

15	Aggiornamento del sistema operativo	2
16	Antivirus	3
17	Regole del firewall errate	3
18	Interruzione dell'approvvigionamento energetico	1
19	Formazione in materia di sicurezza	2
20	Crittografia inadeguata	2
21	Antivirus non aggiornato	2
22	Dimenticato di aggiornare il sistema operativo	2
23	Errore del hardware	2
24	Budget aumentato	2
25	Appalto OMC	2
26	Trappola con USB	2
27	Generatore elettrico	2

Colophon

Autore del gioco: Stefan Lehmann

Design delle carte: Centro dei media digitali dell'esercito MDE

Illustrazioni: IStockphoto

Traduzioni: Stefan Lehmann (italiano),
Kilian Cuche (francese)

Pagina intranet: intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield

Contatto: cybershield.fub@vtg.admin.ch

Playtester: Rafik Chaabouni, Kilian Cuche, Céline Herren, Christian Hochuli, Theodor Hohl, Sandra Lüthi, Sven Sturzenegger, Dominique Trachsel, Ruth van der Zypen, Nathanael Wettstein.

I diritti di utilizzo della presente versione sono detenuti esclusivamente dall'Esercito svizzero.

Made in Switzerland

Situazione di gioco

Giocatore A



Mazzo coperto



Pila degli scarti



Mazzo coperto



Giocatore B