

# Cyber Shield – Guida per la tua prima partita

Una guida per scoprire e muovere i primi passi nel gioco si trova alla pagina internet: <https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>

1

## Preparare la prima partita

Il mazzo base (base deck) di Cyber Shield è composto da carte blu, rosse e grigie. Di norma, i giocatori guadagnano punti dalle proprie carte blu e perdono punti dalle carte rosse dell'avversario. Le carte grigie possono **sempre** essere giocate. Ora guarda il tuo mazzo. Il mazzo base è composto da 27 carte differenti.

L'obiettivo è essere il primo a raggiungere 10 punti. Oppure portare l'avversario a -10 punti. A quel punto vincerai. Di fatto si tratta di una gara, il proprio mazzo base contro il mazzo base dell'avversario.

Per la prima partita cerca 1 carta Fornitore di servizi Internet, Router senza fili, Computer portatile, Firewall e Sniffer senza fili. Impostateli come mostrato nell'immagine (il Router senza fili e il Computer portatile sono **disconnessi**, la Firewall è **allegata** al Router senza fili). La rete ora vale 2 punti: 1 punto per il Fornitore di servizi Internet e 1 punto per il Firewall. Le altre schede blu non sono **connesse** e non danno ancora alcun punto. Lo Sniffer senza fili non ha (ancora) alcun obiettivo che soddisfi i requisiti e non sottrarre (ancora) alcun punto all'avversario.

2

## Gli ultimi passi

Ora mescola le carte rimanenti del tuo mazzo base e prepara un mazzo coperto da cui poter alla tua sinistra.

Pesca 7 carte e leggile brevemente. Se non sei soddisfatto, rimescolate, e pesca ancora una volta (mulligan).

Ora sei pronto. Procedi al punto 3 di questa guida e immergiti nel mondo di Cyber Shield. Il mondo di Cyber Shield. Buona fortuna!



3

## Svolgimento di una partita

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.

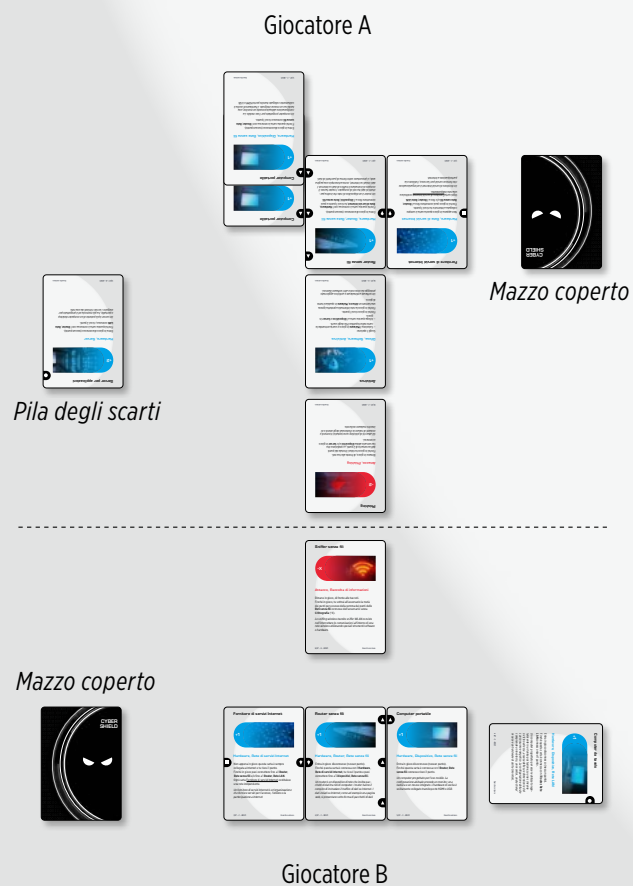
### Giocatore attivo

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 in 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.

## Situazione di gioco



4

## Meccanismo alla base

Cyber Shield utilizza parole chiave per innescare effetti. Le parole chiave si applicano contemporaneamente, indipendentemente dall'ordine. Quando si controllano le aree di effetto

le parole chiave specificate devono essere presenti. Sono valide nella forma presente o rispettivamente declinata.

Il Base Deck contiene le seguenti terminologie:

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

**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.

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

La carta possiede una struttura regolata. Un esempio è riportato di seguito. I nomi delle carte sono sottolineati nei testi per facilitarne il riconoscimento.

## Elementi di una carta

