

Cyber Shield – Starthilfe für dein erstes Spiel

Diese Spielhilfe finden Sie auch auf der Intranetseite
<https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>

1

Erstes Spiel vorbereiten

Ein Base Deck zu Cyber Shield Deck besitzt blaue, rote und graue Karten. In der Regel erhalten Spieler Punkte durch die eigenen blaue Karten, verlieren Punkte durch gegnerische rote Karten. Graue Karten können **blauer** gespielt werden. Schau nun dein Deck an. Dein Base Deck besteht aus 27 unterschiedlichen Karten.

Dein Ziel ist es als erster 10 Punkte zu erreichen. Oder den Gegner auf -10 Punkte zu treiben. Dann gewinnst du. Dabei stehst du im Wettlauf, dein Base Deck gegen das Base Deck des Gegners.

Für dein erstes Spiel suche je 1 Karte Internetdienstanbieter, Drahtloser Router, Kabelloser Laptop, Firewall und WLAN-Sniffer. Stelle Sie so wie im Bild auf (Drahtloser Router und Kabelloser Laptop sind **getrennt**, Firewall ist dem Drahtlosen Router **angehängt**). Dein Netzwerk ist damit 2 Punkte wert: 1 Punkt für Internetdienstanbieter und 1 Punkt für Firewall. Die anderen blauen Karten sind nicht **verbunden** und geben noch keine Punkte. Der WLAN-Sniffer hat (noch) keine Ziele, welche den Anforderungen entsprechen, und zieht dem Gegner (noch) keine Punkte ab.

2

Die letzten Schritte

Mische nun die restlichen Karten aus deinem Base Deck und bereite einen Ziehstapel links zu dir vor.

Ziehe 7 Karten und lese sie kurz durch. Falls du unzufrieden bist, mische neu, und ziehe einmalig wieder (Mulligan).

Jetzt bist du bereit. Gehe zu Schritt 3 der vorliegenden Spielhilfe und tauche in die Cyber Shield Welt ein. Viel Erfolg!

3

Der Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd der aktive und der passive Spieler. Der Spieler, der zuletzt eine Phishing-Mail erhalten hat, beginnt das Spiel als aktiver Spieler.

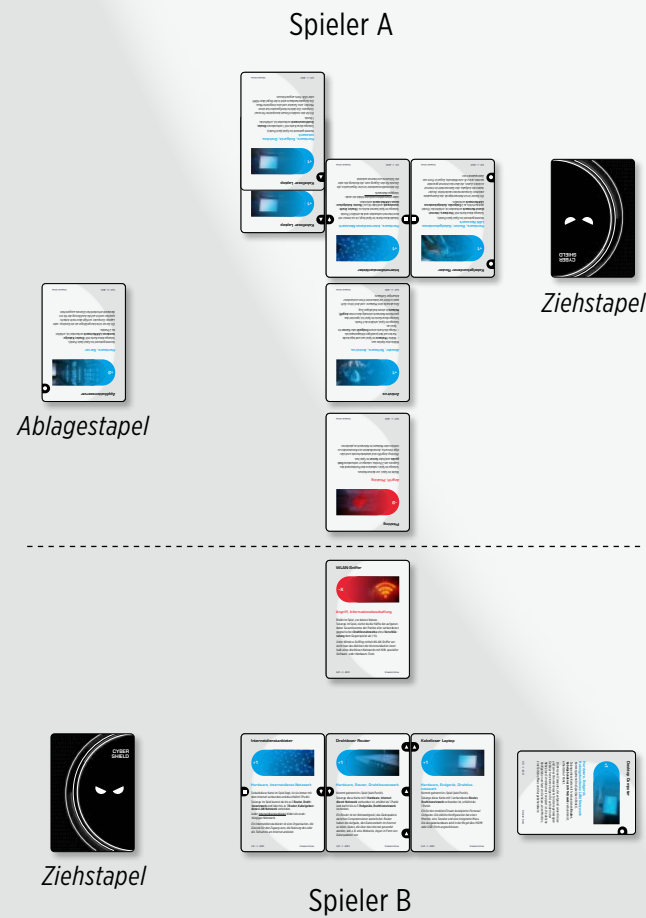
Aktiver Spieler

1. Er ordnet, falls möglich und gewünscht, seine **Hardware**-Karten im Spiel neu an, um sie in beliebiger Reihenfolge zu verbinden oder zu trennen.
2. Zieht 2 Karten von seinem Nachziehstapel oder die oberste Karte von seinem Ablagestapel.
3. Zählt die eigenen Handkarten: die Hälfte aufgerundet entspricht der maximalen Anzahl der ausspielbaren Karten für diesen Spielerzug (z. B. 5 Handkarten = der Spieler darf bis zu 3 Karten ausspielen). Ereignis-Karten (graue Farbe) dürfen immer ausgespielt werden (keine Begrenzung).
4. Falls der Spieler am Ende seines Zuges mehr als 7 Handkarten vorweist, wirft er in den Ablagestapel Karten ab, bis er 7 Handkarten hat.
5. Dann tauschen die Spieler ihre Rollen.

Passiver Spieler

6. Spielt jederzeit Ereigniskarten aus.

Spielsituation



4

Die Grundmechanik

Cyber Shield verwendet Schlüsselwörter, um Effekte auszulösen. Schlüsselwörter gelten dabei zeitgleich, unabhängig von der Reihenfolge. Bei der Prüfung von Wirkungsbereichen müssen mindestens die vorgegebenen Schlüsselwörter vorhanden sein. Sie gelten in der vorliegenden oder jeweils deklinierten Form.

Im Base Deck verwenden wir diese Begriffe:

Anhängen: kann an eine bestimmte Karte mit dem gleichen Zustand (d. h. verbunden, getrennt, gestört, usw.) angelegt werden. Die Karte kann nicht umgehängt werden.

Einzigartig: darf pro Spieler nur einmal im Spiel sein.

Gestört: ist ein Zustand. Die Karte ist zwar dem Tisch, aber liegt verkehrt. Diese Karte gewährt keine Punkte oder Vorteile in diesem Status.

Getrennt: ist ein Zustand. **Hardware**-Kartentyp, der nicht mit dem Internet verbunden ist. In diesem Zustand ist die Karte gut sichtbar um 90° gedreht. Getrennte Karten geben normalerweise keine Punkte.

Immer: kann wie eine graue Ereigniskarte jederzeit ausgespielt werden.

Im Spiel: ist ein Zustand. Eine Karte auf dem Tisch, auf seiner Textseite.

Verbunden: ist ein Zustand. **Hardware**-Kartentyp, der durch erlaubte Verbindungen (passende Formen) mit dem Internet verbunden ist.

Die Karte hat eine fixe Struktur. Ein Beispielbild unten. Zur besseren Erkennung werden Kartennamen in den Texten unterstrichen geschrieben.

Kartenelemente

