

**CYBER
SHIELD**



SPIELREGELN

Grundregeln

Ziel des Spiels

Das Ziel des Zwei-Spieler-Spiels (1 gegen 1) lautet, den Umfang der eigenen Netzwerke sicher zu erhöhen. Umso robuster die Netzwerke eines Spielers gestaltet, desto mehr Punkte sind seine Netzwerke wert. Zahlreiche und heimtückische Cyber-Bedrohungen können eingesetzt werden, um die Netzwerke des Gegners zu schwächen und den Punktwert zu reduzieren. Der erste Spieler, der zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Punktestand von 10 oder mehr Punkten erreicht, gewinnt das Spiel sofort. Ein Spieler, der keine Karte ziehen kann oder dessen Punktestand zu irgendeinem Zeitpunkt einen Gesamtwert von -10 oder weniger aufweist, verliert das Spiel sofort.

Was benötige ich für das Spiel?

Jeder Spieler benötigt einen eigenen Kartensatz mit mindestens 60 Karten (z. B. den Startkartensatz oder einen selbst aufgebauten Kartensatz), sowie Papier und Stift, um den Punktestand nachzuführen.

Aufbau

Die Spieler mischen ihre Kartensätze und bilden jeweils einen verdeckten Nachziehstapel zu ihrer Linken. Vor jedem Spieler muss der Spielbereich frei bleiben, denn Netzwerkbestandteile und Angriffskarten bleiben ausgelegt im Spiel. Rechts liegt etwas Platz für den Ablagestapel, wohin die abgeworfenen und abgelegten Karten hinkommen (Beispiel auf der letzten Seite).

Mehrere Karten im Spiel

Wenn nicht anders angegeben (Ausnahme **Einzigartig**, siehe S. 8), darf man dieselbe Karte mehrfach im Spiel haben und sogar mehrfach anhängen.

Wie spiele ich eine Karte aus?

Normalerweise spielt ein Spieler eine Karte aus seiner Hand in seinem Spielbereich aus (ins Spiel bringen). Dann liest der Spieler den Text der Karte und löst nacheinander in der angegebenen Reihenfolge die Effekte aus. Manchmal muss eine Karte einige Bedingungen erfüllen, um ausgespielt werden zu

können. So kann sie zum Beispiel nur angehängt werden, wenn die Zielkarte bereits im Spiel ist oder ein Spieler kann ein Netzwerk nur angreifen, wenn der verwundbare Teil mit dem Internet verbunden ist. Verbindungszeichen (Formen am Kartenrand) zeigen die Anzahl der Verbindungen zwischen Karten an und die Form gibt das logische Paar vor (Kreis, Dreieck, usw.). Nur Paar-Kombinationen sind erlaubt.

Achtung! Manchmal weicht ein Kartentext von den allgemeinen Regeln ab; dann bestimmt die Karte die Vorgehensweise.

Spielablauf

Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn eine Hand mit sieben Karten vom Nachziehstapel. Jeder Spieler darf einmal alle Karten ablegen, neu mischen und erneut ziehen. 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. Karten ausspielen: er 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 auf den Ablagestapel Karten ab, bis er 7 Handkarten hat.
5. Dann tauschen die Spieler ihre Rollen.

Passiver Spieler

6. Spielt jederzeit Ereigniskarten aus.

Siegbedingungen

Die Spieler berechnen jederzeit die Punkte der Netzwerke und Angriffskarten. Der erste Spieler, der einen Punktestand von 10 oder mehr Punkten vorweist, gewinnt das Spiel sofort. Wenn der Gegner zu irgendeinem Zeitpunkt einen Wert von -10 oder weniger Punkten erreicht, verliert er sofort. Ein Spieler, der keine Karten ziehen kann wenn aufgefordert, verliert ebenfalls sofort.

Aber Achtung! Eine Karte im Spiel beeinflusst den Punktestand sofort, sofern alle Voraussetzungen erfüllt sind. Damit sie Punkte gibt, müssen die meisten Hardware-Karten mit dem Internet verbunden sein (Form-Regel).

Getrennte oder gestörte Karten trennen sofort ein entsprechendes Netzwerksegment vom Internet.

Weitere Informationen zu den einzelnen Karten, Regeln sowie Lernhinweise und Q&A finden Sie auf der folgenden Intranetseite:

<https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>

Schlüsselwörter-Glossar

Cyber Shield verwendet auf den Karten Schlüsselwörter, um Effekte auszulösen oder den Wirkungsbereich zu definieren (z.B. alle Karten des Typs **Hardware**), Schlüsselwörter gelten zeitgleich, unabhängig von der Reihenfolge. Dabei müssen bei der Prüfung von Wirkungsbereichen mindestens die vorgegebenen Schlüsselwörter vorhanden sein. Schlüsselwörter sind jeweils fettgeschrieben und legen somit die Spielmerkmale der Karte fest. In der folgenden Liste stehen allgemeine Schlüsselwörter, welche einen besonderen Effekt auslösen. Sie gelten in der vorliegenden oder jeweils deklinierten Form.

Glossar

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

Bezahlen: sobald der Karteneffekt gespielt wird, wird die Karte aus dem Spiel genommen (normalerweise handelt es sich dabei um einen **Token**).

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.

Token: Kartentyp aus einem allgemeinen Vorrat, ausserhalb des Spiels und der Kartensätze.

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

Kartenelemente

Kartennamen

Punktzahl

Schlüsselwörter

Verbindungszeichen

Spieltext

Lerntext (kursiv)

Internetdienstanbieter

+1

Hardware, Internetdienst-Netzwerk

Sobald diese Karte im Spiel liegt, ist sie immer mit dem Internet verbunden und du erhältst 1 Punkt. Solange im Spiel kannst du bis zu 1 **Router, Drahtlosnetzwerk** und/oder bis zu 1 **Router, Kabelgebundenes LAN Netzwerk** verbinden. Jeder Internetdienstanbieter bildet ein unabhängiges Netzwerk.

Ein Internetdienstanbieter ist eine Organisation, die Dienste für den Zugang zum, die Nutzung des oder die Teilnahme am Internet anbietet.

Eigene Strategie entwickeln

Beim Spielen von Cyber Shield startet ein Spieler in der Regel mit dem vorgefertigten Base Deck. Er kann aber sein Deck mit einer Auswahl von Karten, die er durch Booster-Packs oder durch Tauschen mit anderen Spielern erworben hat, anpassen und so seine Strategie in Form eines eigenen Decks aufbauen. Jeder Spieler muss mit einem Minimum von 60 Karten beginnen und keine Karte darf häufiger als vier Mal im Deck vorkommen. Die Spieler können so auch dynamisch ein Deck zusammenstellen, mit dem sie die personalisierten Decks der anderen Spieler besiegen können und schliesslich darum wetteifern, wer die beste Strategie entwickelt.

Liste der Karten (Titel) und Häufigkeit im Base Deck

Kartennr.	Titel	Anzahl
1	Internetdienstanbieter	4
2	Drahtloser Router	2
3	Kabelgebundener Router	2
4	Desktop Computer	3
5	Kabelloser Laptop	3
6	Verteilter Dienstverweigerungsangriff	2
7	Anhaltender Dienstverweigerungsangriff	2
8	WLAN-Sniffer	2
9	Trojanisches Pferd	2
10	Phishing	2
11	Schwaches Passwort	2
12	Applikationsserver	2
13	Firewall	3
14	Verschlüsselung	2

15	Update des Betriebssystems	2
16	Antivirus	3
17	Fehlerhafte Firewall-Regeln	3
18	Stromausfall	1
19	Sicherheitsausbildung	2
20	Schwacher Verschlüsselungsschlüssel	2
21	Veralteter Antivirus	2
22	Vergessenes Update des Betriebssystems	2
23	Hardware-Fehler	2
24	Höheres Budget	2
25	WTO-Beschaffung	2
26	USB-Falle	2
27	Notstromaggregat	2

Impressum

Spielautor: Stefan Lehmann

Kartendesign: Zentrum digitale Medien der
Armee DMA

Illustrationen: IStockphoto

Übersetzung: Stefan Lehmann (Italienisch),
Kilian Cuhe (Französisch)

Intranet Seite: intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield

Kontakt: cybershield.fub@vtg.admin.ch

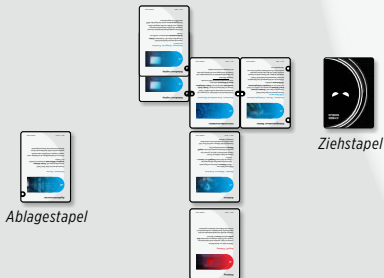
Spieltester: Rafik Chaabouni, Kilian Cuhe, Céline Herren, Christian Hochuli, Theodor Hohl, Sandra Lüthi, Sven Sturzenegger, Dominique Trachsel, Ruth van der Zypen, Nathanael Wettstein.

Die Benutzungsrechte der vorliegenden Version liegen ausschliesslich bei der Schweizer Armee.

Made in Switzerland

Spielsituation

Spieler A



Ziehstapel



Spieler B