

**CYBER  
SHIELD**



**RÈGLES DU JEU**

# Règles de base

## But du jeu

Le but de ce jeu à deux joueurs (1 contre 1) est d'augmenter en toute sécurité la taille de ses propres réseaux. Plus les réseaux d'un joueur sont robustes, plus ses réseaux valent des points. De nombreuses cybermenaces insidieuses peuvent être utilisées pour affaiblir les réseaux de l'adversaire et réduire ses points. Le premier joueur à atteindre un score de 10 points ou plus à n'importe quel moment gagne immédiatement la partie. Un joueur qui ne peut pas tirer de carte ou dont le score total est inférieur ou égal à -10 à tout moment perd immédiatement la partie.

## De quoi a-t-on besoin pour jouer ?

Chaque joueur a besoin de son propre jeu (deck) de 60 cartes au minimum (par exemple le deck de base ou un deck qu'il a lui-même construit), ainsi que du papier et un crayon pour tenir à jour son score.

## **Mise en place**

Les joueurs mélangeant leurs decks et forment une pile de pioche face cachée à leur gauche. La zone de jeu doit rester libre devant chaque joueur, car les éléments du réseau et les cartes d'attaque restent en jeu. A droite, il faut laisser de la place pour la pile de défausse (voir l'exemple à la dernière page).

## **Plusieurs cartes en jeu**

Sauf indication contraire (exception **Unique**, voir page 8), il est possible d'avoir plusieurs fois la même carte en jeu et même de l'attacher plusieurs fois.

## **Comment jouer une carte ?**

Normalement, un joueur joue une carte de sa main dans sa zone de jeu (la mettre en jeu). Le joueur lit ensuite le texte de la carte et déclenche les effets les uns après les autres, dans l'ordre indiqué.

Parfois, une carte doit remplir certaines conditions pour pouvoir être jouée. Par exemple, elle ne peut être attachée que si la carte cible est déjà en jeu, ou

on ne peut attaquer un réseau que si la carte ciblée est connectée à Internet. Les signes de connexion (formes sur le bord de la carte) indiquent le nombre de connexions possibles entre les cartes et la forme indique la paire logique ( cercle, triangle, etc.). Seules les combinaisons de paires sont autorisées.

*Attention ! Parfois, le texte d'une carte s'écarte des règles générales ; dans ce cas, la carte détermine la marche à suivre.*

## Déroulement du jeu

Au début du jeu, chaque joueur tire une main de sept cartes de sa pile de pioche. Chaque joueur peut se débarrasser une fois de toutes les cartes, les mélanger à nouveau et les tirer à nouveau. Les joueurs sont alternativement le joueur actif et le joueur passif. Le joueur qui a reçu en dernier un e-mail d'hameçonnage commence la partie en tant que joueur actif.

## **Joueur actif**

1. Il réarrange, s'il veut et que cela est possible, ses cartes de type **Hardware** dans le jeu pour les connecter ou les déconnecter dans n'importe quel ordre.
2. Il pioche 2 cartes de sa pile de pioche ou la carte supérieure de sa pile de défausse.
3. Jouer des cartes : il compte ses cartes en main, la moitié arrondie vers le haut correspond au nombre maximal de cartes pouvant être jouées pour son tour de jeu (par ex. 5 cartes en main = le joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes). Les cartes événement (couleur grise) peuvent toujours être jouées (pas de limite).
4. Si le joueur a plus de 7 cartes en main à la fin de son tour, il défausse des cartes sur sa pile de défausse jusqu'à ce qu'il ait 7 cartes en main.
5. Les joueurs échangent ensuite leurs rôles.

## **Joueur passif**

6. Peut jouer des cartes événement à tout moment.

## **Conditions de victoire**

Les joueurs calculent à tout moment les points des cartes réseau et des cartes attaque. Le premier joueur qui atteint un score de 10 points ou plus remporte immédiatement la partie. Si l'adversaire atteint à un moment donné un score de -10 points ou moins, il perd immédiatement. Un joueur qui ne peut pas piocher de cartes lorsqu'il doit le faire perd également immédiatement.

*Une carte en jeu affecte immédiatement le score si toutes les conditions sont remplies. Pour qu'elle donne des points, la plupart des cartes de type Hardware doivent être connectées à Internet (respectant la règle de connexion au moyen des formes).*

*Les cartes déconnectées ou dégradées déconnectent immédiatement d'Internet le segment de réseau correspondant.*

*Vous trouverez de plus amples informations sur les différentes cartes, les règles ainsi que des conseils et des questions-réponses sur la page intranet suivante : <https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>*

## Glossaire des mots-clés

Cyber Shield utilise des mots-clés sur les cartes pour déclencher des effets et déterminer les cibles (par ex. toutes les cartes de type **Hardware**). Les mots-clés s'appliquent simultanément, quel que soit leur ordre. Les mots-clés correspondant doivent au moins être présents lors du contrôle des cibles. Les mots-clés sont écrits en gras et définissent ainsi les caractéristiques de jeu de la carte. La liste suivante contient des mots-clés généraux qui déclenchent un effet particulier. Ils s'appliquent sous leur forme initiale ou déclinée.

# Glossaire

**Attacher:** peut être appliqué à une carte spécifique ayant le même statut (c'est-à-dire connectée, déconnectée, dégradée, etc.). La carte ne peut pas être réarrangée.

**Payer:** dès que l'effet de la carte est activé, la carte est retirée du jeu (il s'agit généralement d'un **Token**).

**Unique:** il ne peut y avoir qu'une seule carte unique en jeu par joueur.

**Degrade:** est un état. Bien que la carte soit sur la table, elle est tournée face verso (texte caché). Cette carte ne confère aucun point ou avantage dans cet état.

**Déconnecté**: est un état. Toute carte de type **Hardware** qui n'est pas connectée à Internet. Dans cet état, la carte est tournée de 90° de manière bien visible. Les cartes déconnectées ne donnent généralement pas de points.

**Toujours**: peut être jouée à tout moment comme une carte événement grise.

**En jeu**: est un état. Une carte sur la table, sur sa face recto (texte visible).

**Token**: type de carte provenant d'une réserve générale, en dehors du jeu et des decks respectifs.

**Connecté**: est un état. Toute carte de type **Hardware** connectée à Internet par des connexions autorisées (avec les formes appropriées).

# Éléments d'une carte

Nom de la carte

Nombre de points

Mots-clés

Formes de connexion

Texte de jeu

Texte d'apprentissage (italique)

## → Fournisseur d'accès Internet

+1

### Hardware, Réseau de fournisseur d'accès Internet

Dès que cette carte est en jeu, elle est toujours connectée à Internet et vous obtenez 1 point.

Tant qu'elle est en jeu, vous pouvez y connecter jusqu'à 1 carte **Routeur, réseau sans fil** et/ou jusqu'à 1 carte **Routeur, réseau LAN filaire**.

Chaque Fournisseur d'accès Internet constitue un réseau indépendant.

*Un fournisseur d'accès Internet (FAI) est une organisation qui offre des services permettant d'accéder à Internet, de l'utiliser ou d'y participer.*

## Développer sa propre stratégie

Lorsqu'un joueur joue à Cyber Shield, il démarre en général avec le deck de base prédéfini. Il peut toutefois compléter son deck avec une sélection de cartes, qu'il a obtenues dans des boosters ou échangées avec d'autres joueurs et construire ainsi construire sa stratégie en développant son propre deck.

Chaque joueur doit commencer avec un minimum de 60 cartes au départ. Aucune carte ne peut être présente plus de quatre fois dans le deck. Les joueurs peuvent ainsi également composer dynamiquement un deck avec lequel ils peuvent vaincre les decks personnalisés des autres joueurs et finalement rivaliser en déterminant qui aura développé la meilleure stratégie.

# Liste des cartes (titre) et fréquence dans le deck de base

Numéro de carte	Titre	Nombre
1	Fournisseur d'accès Internet	4
2	Routeur sans fil	2
3	Routeur filaire	2
4	Ordinateur de bureau	3
5	Ordinateur portable sans fil	3
6	Attaque par déni de service distribué	2
7	Attaque persistante par déni de service	2
8	Renifleur WLAN	2
9	Cheval de Troie	2
10	Phishing	2
11	Mot de passe faible	2
12	Serveur d'applications	2

13	Pare-feu	3
14	Chiffrement	2
15	Mise à jour du système d'exploitation	2
16	Antivirus	3
17	Règles de pare-feu erronées	3
18	Panne de courant	1
19	Formation à la sécurité	2
20	Clé de chiffrement faible	2
21	Antivirus obsolète	2
22	Oubli de la mise à jour du système d'exploitation	2
23	Défaillance du hardware	2
24	Augmentation du budget	2
25	Acquisition OMC	2
26	Piège USB	2
27	Générateur de secours	2

# **Impressum**

**Auteur du jeu :** Stefan Lehmann

**Design des cartes :** Centre des médias numériques de l'armée MNA

**Illustrations :** IStockphoto

**Traduction :** Stefan Lehmann (italien), Kilian Cuche (français)

**Page intranet :** [intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield](http://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield)

**Contact :** [cybershield.fub@vtg.admin.ch](mailto:cybershield.fub@vtg.admin.ch)

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

Les droits d'utilisation de la présente version sont la propriété exclusive de l'Armée suisse.

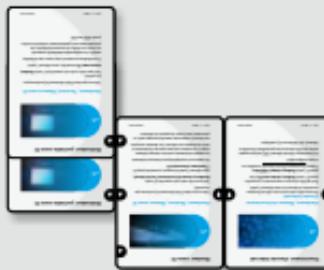
Made in Switzerland

# Exemple de situation de jeu

Joueur A



Pile de défausse



Pile de pioche



Pile de pioche



Joueur B