

**Fournisseur d'accès Internet**



**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.

1/47 – C – BD23      Armée suisse

**Routeur sans fil**



**Hardware, Routeur, Réseau sans fil**

Entre en jeu dans l'état déconnecté (ne donne pas de points). Tant que cette carte est connectée à 1 carte **Hardware, Réseau de fournisseur d'accès Internet**, vous obtenez 1 point et pouvez y connecter jusqu'à 3 **Terminaux, réseau sans fil**.

Un routeur est un périphérique réseau qui achemine les paquets de données entre les réseaux informatiques. Les routeurs ont pour mission d'acheminer le trafic de données sur Internet. Les données envoyées sur Internet, comme par exemple une page web, se présentent sous forme de paquets de données.

2/47 – C – BD23      Armée suisse

**Routeur filaire**



**Hardware, Routeur, Réseau LAN filaire**

Entre en jeu dans l'état déconnecté (ne donne pas de points). Tant que cette carte est connectée à 1 carte **Hardware, Réseau de fournisseur d'accès Internet**, vous obtenez 1 point et pouvez y connecter jusqu'à 2 **Terminaux, réseau LAN filaire**.

Un routeur est un périphérique réseau qui achemine les paquets de données entre les réseaux informatiques. Les routeurs ont pour mission d'acheminer le trafic de données sur Internet. Les données envoyées sur Internet, comme par exemple une page web, se présentent sous forme de paquets de données.

3/47 – C – BD23      Armée suisse

**Ordinateur de bureau**



**Hardware, Terminal, Réseau LAN filaire**

Entre en jeu dans l'état déconnecté (ne donne pas de points). Tant que cette carte est connectée à 1 carte **Routeur, réseau LAN filaire** connectée, vous obtenez 1 point.

Un ordinateur personnel qui, en raison de sa taille et de sa consommation d'énergie, est conçu pour être utilisé régulièrement à un seul endroit, sur ou à proximité d'un bureau. La configuration habituelle comprend un boîtier, un écran, un clavier/souris et des périphériques.

4/47 – C – BD23      Armée suisse

**Ordinateur portable sans fil**



**Hardware, Terminal, Réseau sans fil**

Entre en jeu dans l'état déconnecté (ne donne pas de points). Tant que cette carte est connectée à 1 carte **Routeur, réseau sans fil** connectée, vous obtenez 1 point.

Un ordinateur personnel conçu pour une utilisation mobile. La configuration habituelle comporte un écran, un clavier et une souris intégrée. Les périphériques sont généralement connectés via des ports HDMI ou USB.

5/47 – C – BD23      Armée suisse

**Attaque par déni de service distribué**



**Attaque, Déni de service**

Dégradez jusqu'à 2 **Terminaux** et/ou **Serveur** adverses connectés et en jeu. Reste en jeu, devant vos réseaux. Si cette carte est défaussée, l'adversaire peut immédiatement remettre en jeu jusqu'à 2 **Terminaux** et/ou **Serveur** dégradés et les connecter directement.

Une attaque par déni de service distribué (littéralement *Distributed Denial of Service*, DDoS) utilise plusieurs appareils en ligne interconnectés, appelés botnet, pour submerger un site web ou un service cible avec du trafic falsifié.

6/47 – U – BD23      Armée suisse

**Attaque persistante par déni de service**



**Attaque, Déni de service**

Défaussez jusqu'à 1 **Terminal** ou **Serveur** adverse connecté et en jeu. Dégradez jusqu'à 1 **Terminal** ou **Serveur** adverse connecté et en jeu. Défaussez ensuite cette carte. Vous ne pouvez pas piocher cette carte de votre pile de défausse.

Cette attaque par déni de service distribué utilise une multitude de méthodes pour attaquer une cible et perturber ses activités. Elles peuvent durer des semaines et sont capables de créer des diversions pour échapper à la défense.

7/47 – C – BD23      Armée suisse

**Renifleur WLAN**



**Attaque, Acquisition de renseignement**

Reste en jeu devant vos réseaux. Tant que cette carte est en jeu, retirez à votre adversaire la moitié du total arrondi des points de tous les **Réseaux sans fil** adverses connectés sans chiffrement (-X).

Le reniflage sans fil au moyen d'un renifleur WLAN désigne l'interception des communications au sein d'un réseau sans fil à l'aide d'outils logiciels ou matériels spéciaux.

8/47 – U – BD23      Armée suisse

**Cheval de Troie**



**Attaque, Malware**

Attachez cette carte à 1 **Terminal** ou **Serveur** adverse si ce dernier est en jeu et connecté. Tant que la carte affectée est en jeu et connectée, elle réduit le score de l'adversaire de 3 points.

Quelqu'un a téléchargé un jeu sur un ordinateur portable ou de bureau, qui est en réalité un cheval de Troie, un type de logiciel malveillant (malware). Pendant que le jeu est lancé, le programme envoie également des copies de certains fichiers à un pirate.

9/47 – R – BD23      Armée suisse

## Phishing



### Attaque, Phishing

Reste en jeu devant vos réseaux.  
Tant que cette carte est en jeu, réduisez le score de votre adversaire de 2 points tant qu'il a des **Termiaux** et/ou **Serveurs** en jeu et connectés.

*Les attaques de phishing sont des tentatives récurrentes et constantes de voler les données de connexion des utilisateurs ou de placer des logiciels malveillants sur le réseau.*

10/47 – C – BD23

Armée suisse

## Mot de passe faible



### Attaque, Piratage, Mot de passe

Si elle est en jeu, vous pouvez attacher cette carte à un **Routeur**, **Terminal** ou **Serveur** adverse, qu'il soit connecté ou déconnecté.

Tant que la carte affectée est en jeu et connectée, vous réduisez le score de l'adversaire de 2 points.

*Des mots de passe faibles comme 123456 ou 1701 sont encore très répandus. Un attaquant a pu deviner le mot de passe et a accédé au système.*

11/47 – C – BD23

Armée suisse

## Serveur d'applications



### Hardware, Serveur

Entre en jeu dans l'état déconnecté (ne donne pas de points).

Tant que cette carte est connectée à 1 carte **Routeur**, **réseau LAN filaire** connectée, vous obtenez 2 points.

*Un serveur est plus puissant qu'un ordinateur de bureau ou portable, dispose de plus de mémoire et est conçu pour exécuter les services nécessaires à un réseau.*

12/47 – R – BD23

Armée suisse

## Pare-feu



### Défense, Software, Pare-feu

Choisissez une option :

- Choisissez un **Déni de service** en jeu et défaussez les deux cartes dans la pile de défausse correspondante.
- Attachez cette carte à un **Routeur** en jeu.  
Tant que cette carte reste en jeu, vous obtenez 1 point.
- Tant que cette carte est en jeu, le réseau protégé ignore une fois la première **Attaque, Déni de service** à n'importe quel tour.

*Les pare-feux forment généralement une barrière entre un réseau interne fiable et un réseau externe non fiable (par exemple Internet).*

13/47 – U – BD23

Armée suisse

## Chiffrement



### Défense, Software, Chiffrement

Attachez cette carte à un **Fournisseur d'accès Internet**.

Tant que cette carte est en jeu, les cartes **Hardware** dans le réseau correspondant sont protégées par le **Chiffrement**.

*Le chiffrement est un moyen de dissimuler des informations en les modifiant de manière à ce qu'elles ressemblent à des données aléatoires. Le chiffrement est indispensable à la sécurité sur Internet.*

14/47 – U – BD23

Armée suisse

## Mise à jour du système d'exploitation



### Événement

Si l'adversaire joue une carte **Oubli de la mise à jour du système d'exploitation**, vous pouvez jouer cette carte et défausser les deux cartes sans subir de dommages.

Piochez ensuite une carte de votre pile de pioche.

*Vous avez reçu une notification indiquant qu'il existe une mise à jour critique pour votre système d'exploitation. Votre centre d'opérations de sécurité a travaillé pendant la nuit pour trouver une solution.*

15/47 – C – BD23

Armée suisse

## Antivirus



### Défense, Software, Antivirus

Choisissez une option :

- Choisissez 1 **Malware** en jeu et défaussez les deux cartes dans la pile de défausse correspondante.
- Attachez cette carte à un **Terminal** ou à un **Serveur** en jeu.  
Tant que cette carte est en jeu, vous obtenez 1 point.
- Tant que cette carte est en jeu, le réseau protégé ignore une fois la première **Attaque, Malware** à n'importe quel tour.

*Un logiciel antimalware et antivirus à jour protège contre les virus connus et autres logiciels malveillants.*

16/47 – U – BD23

Armée suisse

## Règles de pare-feu erronées



### Événement

Choisissez 1 **Pare-feu** en jeu et défaussez les deux cartes.

Piochez deux cartes de votre pile de pioche.

*L'adversaire a oublié de mettre à jour ses règles de pare-feu, ce qui permet aux attaques de pénétrer dans le système avec des Exploits plus récents (des vulnérabilités jusqu'alors inconnues).*

17/47 – C – BD23

Armée suisse

## Panne de courant



### Événement

Déconnectez tous les **Hardware** de l'adversaire, à l'exception des **Fournisseurs d'accès Internet**. Défaussez toutes les cartes adverses avec le mot-clé **Software**.

Défaussez toutes les cartes adverses avec le mot-clé **Attaque**.

La carte **Panne de courant** peut empêcher l'adversaire de gagner la partie.

Vous ne pouvez pas piocher cette carte de votre pile de défausse.

*L'adversaire subit une panne de courant. Cela signifie qu'aucun travail productif ne peut être effectué. Le rétablissement prendra beaucoup de temps.*

18/47 – R – BD23

Armée suisse

## Formation à la sécurité



### Événement

Choisissez jusqu'à 2 options (même deux fois la même):

- Choisissez 1 **Attaque, Mot de passe** en jeu et défaussez la.
- Choisissez une **Attaque, Phishing** en jeu et défaussez la.
- Choisissez une **Attaque, USB** en jeu et défaussez la.

Défaussez ensuite cette carte.

*Les collaborateurs participent à une formation sur la sécurité afin de savoir comment améliorer la sécurité de l'entreprise à long terme.*

19/47 - C - BD23

Armée suisse

## Clé de chiffrement faible



### Événement

Choisissez 1 **Software, Chiffrement** en jeu et défaussez les deux cartes dans la pile de défausse correspondante.

Piochez 2 cartes de votre pile de pioche.

*L'administrateur a choisi une très mauvaise clé de chiffrement, ce qui permet à un attaquant de la déchiffrer ou de la forcer et d'avoir ainsi la possibilité de surveiller le trafic.*

20/47 - C - BD23

Armée suisse

## Antivirus obsolète



### Événement

Choisissez 1 **Software, Antivirus** en jeu et défaussez les deux cartes dans la pile de défausse correspondante.

Piochez ensuite 2 cartes de votre pile de pioche. Vous ne pouvez pas piocher cette carte de votre pile de défausse.

*L'administrateur n'a pas mis à jour la base de données des signatures de virus et de logiciels malveillants. Cela signifie que l'entreprise est vulnérable aux attaques de virus et de logiciels malveillants récents.*

21/47 - C - BD23

Armée suisse

## Oubli de la mise à jour du système d'exploitation



### Événement

L'adversaire choisit 3 cartes dans sa main et doit les défausser.

Vous pouvez piocher une carte de votre pile de pioche ou pile de défausse.

Défaussez ensuite cette carte.

Vous ne pouvez pas piocher cette carte de votre pile de défausse.

*Votre adversaire a oublié d'installer une importante mise à jour de sécurité pour son système d'exploitation. Son système est maintenant vulnérable aux attaques.*

22/47 - C - BD23

Armée suisse

## Défaillance du hardware



### Événement

Selectionnez jusqu'à 1 **Terminal ou Serveur** adverse en jeu, qu'il soit connecté ou déconnecté, et défaussez les deux cartes dans la pile de défausse correspondante.

Piochez une carte de votre pile de pioche.

Vous ne pouvez pas piocher cette carte de votre pile de défausse.

*La panne d'un ordinateur critique entraîne la perte de l'utilisation d'un appareil par votre adversaire et la mise en place de mesures de sécurité coûteuses.*

23/47 - C - BD23

Armée suisse

## Augmentation du budget



### Événement

Choisissez une option :

- Attachez cette carte à 1 **Hardware** connecté et en jeu. La carte sélectionnée donne +1 point.
- Tournez jusqu'à 2 cartes dégradées à l'état déconnectées, puis défaussez cette carte.

*Votre responsable de la sécurité de l'information (CISO) a vu son budget de sécurité augmenter et a acheté des équipements plus récents et plus performants.*

24/47 - U - BD23

Armée suisse

## Acquisition OMC



### Événement

Défaussez X cartes.

Piochez ensuite X-1 cartes de votre choix dans votre pile de pioche.

Mélangez ensuite votre pile de pioche.

*L'Organisation mondiale du commerce (OMC) est une organisation intergouvernementale qui réglemente et facilite le commerce international entre les nations. Les gouvernements utilisent cette organisation pour définir, réviser et faire appliquer les règles du commerce international.*

25/47 - U - BD23

Armée suisse

## Piège USB



### Attaque, USB

Attachez cette carte à 1 **Terminal, Serveur ou Air Gap** adverse en jeu.

Tant que cette carte est en jeu, le score de l'adversaire est réduit de 2 points.

*L'USB baiting (ou USB drop attack) est une forme d'attaque d'ingénierie sociale qui consiste à placer des clés USB contenant des logiciels malveillants à des endroits où les cibles peuvent les trouver facilement.*

26/47 - C - BD23

Armée suisse

## Générateur de secours



### Infrastructure, Toujours, Unique

Choisissez une option :

- Ignorez une carte **Panne de courant** jouée par l'adversaire. Défaussez les deux cartes.
- Reste en jeu devant vos réseaux. Tant que cette carte est en jeu, vous obtenez 1 point. Vous pouvez toujours activer la première option.

*Le service de support a récemment fait l'acquisition d'un groupe électrogène de secours afin de maintenir les systèmes en fonctionnement en cas de panne de courant.*

27/47 - R - BD23

Armée suisse