

Cyber Shield – Aide au démarrage pour ta première partie

Vous trouverez également cette aide de jeu sur la page Intranet : <https://intranet.vtg.admin.ch/cyber-shield>

1 Préparer la première partie

Un deck de base du jeu Cyber Shield contient des cartes bleues, rouges et grises. En règle générale, les joueurs gagnent des points avec leurs propres cartes bleues et en perdent avec les cartes rouges de leurs adversaires. Les cartes grises peuvent **toujours** être jouées. Regarde maintenant ton deck. Ton deck de base se compose de 27 cartes différentes.

Ton objectif est d'être le premier à atteindre 10 points. Ou de faire descendre l'adversaire à -10 points. Ensuite, tu gagnes. Pour y parvenir, tu dois confronter ton deck de base avec le deck de base de ton adversaire.

Pour ta première partie, cherche 1 carte Fournisseur d'accès Internet, 1 carte Routeur sans fil, 1 carte Ordinateur portable sans fil, 1 carte Pare-feu et 1 carte Renifleur WLAN. Place-les comme sur l'image (le Routeur sans fil et l'Ordinateur portable sans fil sont **déconnectés**, le Pare-feu est attaché au Routeur sans fil). Ton réseau vaut donc 2 points : 1 point pour le Fournisseur d'accès Internet et 1 point pour le Pare-feu. Les autres cartes bleues ne sont pas **connectées** et ne donnent pas encore de points. Le Renifleur WLAN n'a pas (encore) de cibles correspondant aux exigences et n'enlève pas (encore) de points à l'adversaire.

2 Derniers préparatifs

Mélange maintenant les cartes restantes de ton deck de base et prépare une pile de pioche à ta gauche.

Pioche 7 cartes et lis-les brièvement. Si tu n'es pas satisfait, mélange à nouveau et pioche une fois de plus (Mulligan).

Maintenant, tu es prêt. Rends-toi à l'étape 3 de la présente aide de jeu et plonge dans le monde de Cyber Shield. Bonne chance!



3 Déroulement du jeu

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.

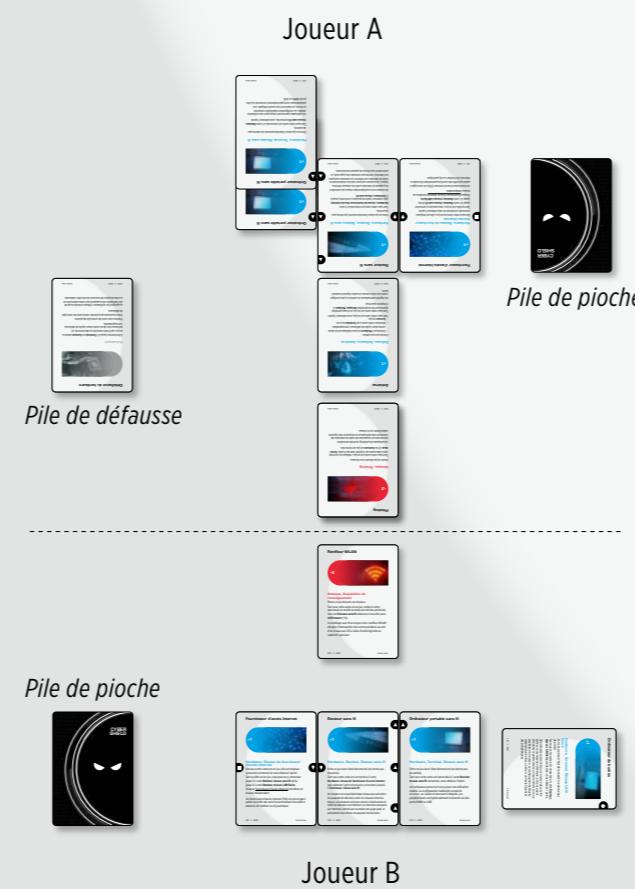
Joueur actif

- Il réarrange, s'il le 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.
- Il pioche 2 cartes de sa pile de pioche ou la carte supérieure de sa pile de défausse.
- 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).
- 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.
- Les joueurs échangent ensuite leurs rôles.

Joueur passif

- Peut jouer des cartes événement à tout moment.

Exemple de situation de jeu



4 Mécanique de base

Cyber Shield utilise des mots-clés pour déclencher des effets. Les mots-clés s'appliquent simultanément, quel que soit leur ordre. Les mots-clés correspondants doivent au moins être présents lors du contrôle des cibles. Ils s'appliquent sous leur forme initiale ou déclinée.

Les termes suivants sont utilisés dans le deck de base :

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.

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

Dégradé: 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).

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

La carte a une structure fixe. Exemple sur l'image ci-dessous. Pour identifier facilement les cartes, leurs noms sont soulignés dans les textes.

Éléments d'une carte

