

КИБЕРАТАКА

РУКОВОДСТВО



КИБЕРАТАКА РУКОВОДСТВО

Цель игры:

Цель игры «Кибератака» - совместно предотвратить и устоять определенное количество кибератак, совещаясь и работая вместе с товарищами по команде.

Как выиграть?

В игре «Кибератака», которая рассчитана на четыре-шесть игроков, либо все выигрывают, либо все проигрывают. По одному тут не выигрывают. Вся команда должна успешно пройти десять раундов игры (у вас закончатся карты- атаки в 10 раундах), чтобы выиграть. Выполнение 10 раундов требует, чтобы каждый континент полностью предотвращал как минимум 3 кибератаки (то есть у них было достаточно превентивных мер, благодаря которым, они могут откупиться от атаки)

Если какой-либо континент подвергся нападению 8 раз, и это не получил адекватной профилактической меры на месте, игра проиграна. Это означает, что 8 атак произошли, когда игрок должен был заплатить некоторую сумму за атаку. КАЖДЫЙ ИГРОК должен быть полностью защищен от кибератаки минимум три раза, чтобы победить.

Если хотя бы на одном континенте заканчиваются деньги, все проигрывают.

Инвентарь:

В игре Кибератака есть три типа карт: Карты- Вопрос, Карты- Атаки и Карты- Ключей.

Карты - Вопрос:

Карты с вопросами содержат вопросы о кибербезопасности. Эти карты должны быть размещены на доске лицом вниз. Вопросы будут нарисованы и задан вопрос после хода каждого игрока. Если игрок отвечает на вопрос правильно, бонусная сумма в долларах присуждается этому игроку. Бонусные суммы для каждого континента можно найти в Карты - Ключи (см. Карты - Ключи).



Карты - Атаки:

Карты атаки – это зеленые карты четырех категорий:

Кража личных данных, Взлом энергии, Распространение ложной информации соцсетях и правительственная утечка информации.

Первоначально, карты атаки должны быть размещены в колоде на доске. Количество карточек используется в зависимости от количества игроков: 60 карт- атаки на 6 игроков, 50 карт -атаки для 5 игроков и 40 карт- атаки для 4 игроков. В игру «Кибератака» нельзя играть менее чем с 4 игроками.



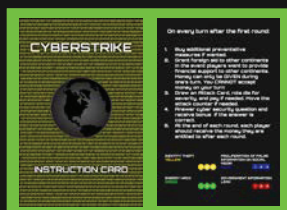
Карты - Ключи:

В игре шесть ключевых карт, по одной на каждый континент. Они являются справочной картой, чтобы помочь каждому игроку управлять своими деньгами и подсчитать количество успешных атак на континент. Две таблицы изображены на карточке-ключе. Одна таблица предоставляет информацию о том, сколько стоит каждая атака и сколько стоит стратегия предотвращения. Другая таблица содержит информацию о том, сколько денег континенты получают в начале игры, сколько денег получено после каждого раунда, и сколько денег получит, получил ответив правильно на вопрос. Карты также отслеживают количество атак, которые пережил континент. Выньте черный пластиковый зажим из пластикового пакета, который находится в коробке, и прикрепите его где-нибудь на карточке-ключе. Вы используете этот слайд, чтобы посчитать, сколько раз вы подвергались нападению. После того, как континент был успешно атакован в первый раз слайдер можно поставить на «1». Помните, как только вас успешно атаковали более 7 раз, вы проиграли.

SOUTH AMERICA		NORTH AMERICA		EUROPE		AUSTRALIA		ASIA		AFRICA					
Attacks	Prevention	Attacks	Prevention	Attacks	Prevention	Attacks	Prevention	Attacks	Prevention	Attacks	Prevention				
1	2	3	4	5	6	7	X	1	2	3	4	5	6	7	X

Карты с инструкциями:

Карта инструкций - это справочная карта, которая дает вам информацию о том, как должен проходить каждый ход. Он также имеет ключ, для каждого цвета, какая профилактика соответствует каждой фишке.



Установка игры:

Игра «Кибератака» разработана для 4-6 игроков. При игре с 4 игроками, используйте 40 карт-атаки, с 5 игроками, 50 карт- атаки, и с 6 игроками, 60 карт. Если вы играете менее чем с шестью игроками, возьмите наугад определенное количество карт и положите их лицом вниз в стопку, которую нельзя посмотреть до конца игры. Остальные карты- атаки должны быть помещены лицом вниз на месте игры. Каждый игрок выбирает континент и будет играть за него до конца игры. Используемые континенты – Северная Америка, Южная Америка, Европа, Азия, Африка и Австралия. Обозначьте одного игрока в качестве банкира. В обязанности банкира входит раздавать деньги в начале игры и обрабатывать финансовые сделки. Когда каждый игрок выбрал континент, и банкир выбран, определяются правила игры следующим образом:

1. Каждый континент получает определенную сумму денег в начале игра. Банкир должен раздать деньги каждому игроку / континент. Деньги в миллионах, поэтому, там, где написано 500 будет означать сумму в 500 000 000 долларов (500 миллионов долларов). Каждый континент получает следующее количество денег:

Африка

250 млн.долларов

Азия

750 млн.долларов

Австралия

500 млн.долларов

Европа

750 млн.долларов

Северная Америка

750 млн.долларов

Южная Америка

500 млн.долларов

2. После того, как каждому дали выделенную сумму денег, каждый игрок должен затем купить свои карты профилактических мер. Профилактические меры карт бывают трех разных уровней и четыре различных типа (подробности о типах см. на стр. 2). Цены различаются для каждого континента. Цена на каждую Профилактическая мера для каждого континента идет следующим образом:

Профилактические меры по континентам:

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Африка	\$10M	\$20M	\$30M
Азия	\$30M	\$60M	\$90M
Австралия	\$20M	\$40M	\$60M
Европа	\$30M	\$60M	\$90M
Северная Америка	\$30M	\$60M	\$90M
Южная Америка	\$20M	\$40M	\$60M

Когда вы покупаете Профилактическую меру, вам предоставляется цвет для ее представления, который размещается на доске в защищаемом регионе. Профилактические меры представлены следующими цветами:

Кража личных данных - желтый

Кража энергии - зеленый

Распространение ложной информации в соц. сетях - синий

Утечка правительственной информации - красный

Номер уровня отображается на фишке цифрами 1, 2 или 3.



Игровой процесс:

Игра состоит из десяти раундов. Раунд завершен, когда каждый игрок сделает ход. Первый раунд начинается ПОСЛЕ покупки профилактических мер и выбора континента всеми игроками. Игрок, чей день рождения раньше, чем у всех будет ходить первым, а затем будет двигаться влево. В первом раунде:

1. Каждый игрок берет карту- атаки, чтобы начать свой ход. Карта- Атака должна быть прочитана вслух и подробно описана атака, которая была запущена против определенного региона на континенте, игрока, чья очередь. Как упоминалось ранее, карты- атак могут быть четырех разных типов, кража энергии, кража личных данных, утечка правительственной информации и распространение ложной информации в социальных сетях. Они также характерны для пяти различных регионов на каждом континенте (север, юг, восток, запад, и центральный). Обратите внимание, что регионы выделены на карте, чтобы игроки могли легко найти соответствующий регион на доске. Вот пример карты атаки:

КАРТЫ



Карта слева показывает, что произошла кража энергии в Центральном регионе континента. Карта справа показывает, что произошла утечка правительственной информации в Восточном регионе континента. Атаки происходят с тремя различными уровнями серьезности. Уровень атаки определяется броском кубика.

2. После того как игрок вытащил карту- атаки из колоды, он бросает кубик, чтобы определить уровень атаки. Кубик имеет шесть сторон и три стороны обозначить уровнем 1, две стороны обозначить уровнем 2, и одну из сторон обозначить уровнем 3. Так что, если выпадает уровень один, игрок должен заплатить за атаку уровня 1, если выпадает 2, игрок должен заплатить за атаку 2 уровня, а если 3 выпадает, игрок должен заплатить за атаку уровня

3. Ниже приведена таблица, в которой указывается, стоимость за определенный уровень атаки:

Уровни атаки:

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Африка	\$20M	\$40M	\$60M
Азия	\$60M	\$120M	\$180M
Австралия	\$40M	\$80M	\$120M
Европа	\$60M	\$120M	\$180M
Северная Америка	\$60M	\$120M	\$180M
Южная Америка	\$40M	\$80M	\$120M

Профилактика Кибератаки может снизить уровень атаки, и следовательно, снизить сумму задолженности, если для данного конкретного региона была приобретена специальная профилактическая мера. Это можно обозначить соответствующей фишкой, размещенным в соответствующем регионе на доске.

3. Если регион имеет соответствующую защиту, игрок оплачивает разницу между стоимостью атаки определенного уровня и ценой профилактической меры, которой он владеет. Если игрок купил профилактическую меру того же уровня, что и атака, игрок не должен ничего платить. Если игрок приобрел профилактическую меру более высокого уровня, чем необходимо оплатить атаку, также не надо ничего платить. Ниже приведены сценарии, если один из них подвергается кибератаке. Однако атаки не ограничиваются этими сценариями:

Сценарий 1:

Ваш континент – это Африка. Вы атакованы энергетической атакой 3-го уровня в Западном регионе (стоимость 60 000 000 долл. США). Вы приобрели уровень 2 Энергетическую профилактическую меру для Западного региона (20 000 000 долларов США), так вы заплатите \$ 40 000 000, разницу между уровнем 3 и уровнем 2. Теперь вы успешно отбили одну атаку (но не предотвратили ее). Вам нужно будет переместить «жетон атаки» на карту-ключа 1.

Сценарий 2

Ваш континент - Южная Америка. Вы атакованы через утечку правительственной информации 2-го уровня в Южном регионе. Вы приобрели профилактическую меру утечки государственной информации 2-го уровня для Южного региона (красный жетон с номером 2 на нем в Южном регионе Южной Америки), так что вы не будете платить, поскольку у вас тот же уровень защиты, что и при атаке. Вы успешно предотвратили одну атаку. Атака считается предотвращенной, если вам не нужно платить деньги после атаки.

Сценарий 3

Ваш континент – это Австралия. Вы атакованы распространением ложной информации в социальной сети 1-го уровня в Восточном регионе. Вы приобрели 2-й уровень профилактических мер о распространении ложной информации в социальных сетях для Южного региона (в Восточном регионе Австралии на доске есть синий жетон с номером 2.), поэтому не будете платить, так как у вас есть больше уровень защиты, чем атака. Вы также успешно предотвратили одну атаку. Атака считается предотвращенной, если вам не нужно платить любые деньги после атаки.

Все платежи за атаки будут идти в банк. Если на вас напали, переместите жетон вдоль счетчика на вашей карточке-ключе. Если вы успешно предотвратили атаку, вы не перемещаете встречный жетон.

4. Далее, есть возможность вернуть деньги, продемонстрировав свои знания в области кибербезопасности. Следующий игрок, берет одну из карточек-вопросов и задает его следующему игроку. Вопросы с возможным вариантом ответов или открытые. Ответы на открытые вопросы засчитываются правильными, тем игроком, который задал вопрос, поскольку могут быть разные варианты ответов. Если вы ответите на вопрос правильно, вы получите бонусные деньги. Если вы не ответите правильно, вы не получите деньги. Количество полученных денег зависит от континента игрока и выглядит следующим образом (и можно найти на карточке-ключе для каждого континента):

Африка	\$10 миллионов
Азия	\$30 миллионов
Австралия	\$20 миллионов
Европа	\$30 миллионов
Северная Америка	\$30 миллионов
Южная Америка	\$20 миллионов

Теперь настала очередь следующего игрока.

5. В конце каждого раунда каждый игрок / континент получает деньги. Количество денег, которое получает каждый игрок / континент, выглядит следующим образом:

Африка	\$20 миллионов	Европа	\$50 миллионов
Азия	\$50 миллионов	Северная Америка	\$50 миллионов
Австралия	\$40 миллионов	Южная Америка	\$40 миллионов

Все раунды отличаются друг от друга. Каждый последующий раунд начинается с покупки и предоставления дополнительных профилактических мер. В каждом из этих раундов ход игрока будет выглядеть следующим образом:

1. Купите дополнительные профилактические меры, если хотите.
2. Вы можете оказать помощь другим континентам, если игроки захотят оказать финансовую поддержку другим континентам. Деньги можно ДАТЬ только один раз за ход. Вы НЕ МОЖЕТЕ принимать деньги во время своего хода.
3. Возьмите карту атаки, отразите атаку и заплатите, если необходимо. Переместите счетчик атак, если это необходимо.
4. Ответьте на вопрос о кибер-безопасности и получите бонус, если ответ верный.
5. В конце каждого раунда каждый игрок должен получить деньги, которые они получили/имеют право после каждого раунда.

ВЫИГРЫШ

Если все игроки играют все 10 раундов и все еще имеют деньги и не поддаются более чем 7 кибератакам, все выигрывает игру. Если какой-либо континент потеряет все свои деньги в любой момент, то игра будет проиграна. Если какой-либо континент успешно атакован 8 раз, игра проиграна.

Удачи и приятного времяпровождения!

