

# Herzlich Willkommen zu , The Hidden Threat‘.

Herausfordernde Angriffsszenarien und die Kunst der Verteidigung der Supply Chains – Stellen Sie sich dem Wettlauf gegen eine unbekannte Bedrohung und verhindern Sie Schaden, indem Sie die Täter:in rechtzeitig aufspüren.

Das Spiel fokussiert sich auf die Herausforderungen der Supply Chain. Es ermöglicht, wichtige Entscheidungen in simulierten Situationen zu treffen, um auf unerwartete Ereignisse wie Cyberangriffe, Naturkatastrophen und Rohstoffknappheit vorbereitet zu sein.

Ihr Team arbeitet eng zusammen, um Angriffe abzuwehren und den Angreifenden zu finden. Spannung und strategisches Denken stehen im Mittelpunkt, während Sie versuchen, die Verteidigung erfolgreich zu gestalten. Ziel des Spiels ist es, ein besseres Verständnis für die effektive Sicherung von Supply Chains zu entwickeln, die Resilienz zu steigern und die Teamarbeit zu fördern.

## **SCAN-ME**

Scannen Sie den QR-Code, um Druckmaterialien, sowie das Online-Spiel zu finden.

ODER

Besuchen Sie uns auf unserer Website unter:

<https://www.unibw.de/lions/thehiddenthreat>





# Inhaltsverzeichnis

Spielziel	3
Rollen	3
Spielvorbereitung	3
Startaufstellung	5
Spielausgang	5
Angriffstypen	6
Aktionen	7
Spielablauf	8
Sonderregeln	9

## **Spielziel**

Die Verteidigung hat das Ziel, möglichst viele Resilienzpunkte zu erlangen, indem Sie Supply Chain Stufen schützen und verhindern, dass die Angreifer:innen Schadenspunkte erhalten. Gleichzeitig versuchen die Verteidiger:innen, die angreifende Spielfigur zu enttarnen, während diese sich bemüht, unerkannt zu bleiben und weitere Angriffe zu planen.

Die Angreifer:innen wiederum streben danach, gezielte Angriffe auf die verschiedenen Stufen der Supply Chain durchzuführen und möglichst viele Schadenspunkte zu erzielen.

Am Ende gewinnt das Team, das die höchste Punktzahl erzielt hat.

## **Rollen**

### **Spielleitungen**

Zu Beginn werden zwei Teams zusammengestellt – Angriff und Verteidigung. Jedem Team wird eine Spielleitung zugeteilt, die das Team in das Spiel einführt, Hilfestellung leistet und Diskussionen bzgl. möglicher Strategien anregt. Beide Spielleitungen müssen darauf achten, dass sie selbst und die Spielenden die richtigen Bezeichnungen für Gegenstände und Rollenbeschreibungen nutzen und wenn nötig, den Bezug zum Thema Supply Chains wieder aufnehmen.

### **Verteidiger:innen**

Es stehen immer 4 Verteidiger:innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf dem Spielfeld, die 3 Supply Chains vor möglichen Angriffen schützen (allgemeine und gezielte Angriffsszenarien) und ggf. den/die Angreifer:in fangen. Die Verteidigung muss Schutzgegenstände sammeln, wie z.B. Zertifikate, Firewalls und Digital Footprints (Datenschatten). Diese können sie in Resilienzpunkte umtauschen (3:1), um die Stufen der Supply Chain schützen. Folglich ist es das Ziel, möglichst viele Resilienzpunkte zu sammeln. Die Verteidigung hat zusätzlich die Chance, den/die Angreifer:in zu schnappen und sich je nach Partie in der sie sich befinden weitere Resilienzpunkte zu sichern.

### **Angreifer:innen**

Es gibt eine Spielfigur für den/die Angreifer:in. Sie kann durch bis zu zwei Mitspieler:innen bewegt werden. Die Angreifer:innen spielen im Verborgenen und nutzen dafür ein separates Spielbrett. Die Hauptaufgabe ist es, Gegenstände für ein gezieltes Angriffsziel zu sammeln. Die Schadensgegenstände können in Angriffspunkte getauscht werden (2:1) um einen gezielten Angriff auszuüben (Beispiel: Zerstöre die Produktion der zweiten Supply Chain).

Die Angreifer:innen geben bekannt, dass sie das Angriffsziel erfolgreich geschädigt haben, indem sie die vorgegebenen Gegenstände gesammelt und die entsprechende Stufe mit einem Schadenspunkt markiert haben. Es erfolgt eine Überprüfung von der Spielleitung, welche sicherstellt, dass die richtigen Gegenstände gesammelt und das Ziel erfüllt wurde.

## **Spielvorbereitung**

1. Die Verteidiger:innen erhalten das klappbare Spielbrett. Die Angreifer:innen erhalten einen weißen Marker und das Papierspielbrett.
2. Die Spielleitung der Verteidigung stellt die 4 Standard-Rollen der Verteidiger:innen vor. Zusätzlich dürfen die Spielenden selbsterdachte Rollen für die Supply Chain (SC) vorschlagen und mit einem der 4 Fähigkeiten, die auf den Rollenkarten beschrieben sind, ausstatten.
3. Die Verteidigung suchen sich Ihre Rollen aus und behalten diese bis zum Spielende.
4. Die Spielleitung der Angreifer:innen stellt 2 Standard-Rollen mit einer Beschreibung der Motivation zur Auswahl. Zusätzlich dürfen die Angreifer:innen weitere Rollen mit Motiven vorschlagen.
5. Die Angreifer:innen suchen Ihre Rolle aus und behalten diese bis zum Spielende.
6. Die Spielleitung übergibt die 3 Rechenzentren, welches die Verteidigung möglichst sicher auf dem Spielfeld platziert. Die Rechenzentren müssen auf der Linie der Supply Chains platziert werden. Sie dürfen sich nicht auf einer der Stufen befinden. Sobald ein Rechenzentrum platziert wurde, sind die sich darauf befindlichen Gegenstände unbrauchbar und können somit nicht mehr gesammelt werden.  
Die Angreifer:innen markieren die Positionen der Rechenzentren auf ihrem Spielbrett.
7. Die Verteidigung platziert ihre Rollen auf der jeweils zugehörigen Stufe einer Supply Chain, danach platzieren die Angreifer:innen die Spielfigur (markiert auf dem Spielfeld der Angreifer:innen den Startpunkt mit der Nummer eins).
8. Die Spielleitung der jeweiligen Seite stellt jeweils die Schutz- und Schadensgegenstände vor, die die Angreifer:innen bzw. die Verteidigung sammeln können.
9. Es gibt 4 allgemeine und 18 gezielte Angriffsszenarien. Die jeweiligen Parteien können sich noch weitere gezielte Angriffsszenarien ausdenken und für die Stufen der Supply Chain vorschlagen.
  - Die gezielten Angriffe müssen sich dabei auf eine Stufe einer bestimmten Supply Chain beziehen, z.B. mit dem Angriffsziel die Logistik von der Supply Chain Nr. 2 anzugreifen.
  - Die Spielleitungen unterstützen dabei, die selbst vorgeschlagenen gezielten Angriffe zu bewerten und Hilfestellung zu leisten, damit die Szenarien ins Spielkonzept passen.
  - Die Verteidigung ziehen sich ein allgemeines Angriffsszenario, welches die Angriffe vorgibt, die es im Spielverlauf abzuwehren gilt.
  - Die Angreifer:innen beginnen das Spiel mit 3 vorab ausgesuchten gezielten Angriffskarten auf der Hand. Zusätzlich werden zu Beginn jeder Partie drei

weitere gezielte Angriffskarten aufgedeckt, und zwar am Ende der Runden 3, 6 und 9.

## **Startaufstellung**

### **Die Verteidiger:innen**

Nach der Verteilung der Rechenzentren platzieren sich die Verteidiger:innen als Erstes auf dem Spielfeld. Auf den Rollenkarten sind Supply Chain Stufen hinterlegt, die als Startposition dienen. Auf welcher Supply Chain gestartet wird, dürfen die Verteidiger:innen selbst festlegen.

### **Der/die Angreifer:in**

Der/die Angreifer:in platziert sich als Letztes auf dem Spielfeld.

Danach wird der Allgemeine Angriff für die Verteidiger:innen und 3 gezielte Angriffskarten (je nach Strategie) für den/die Angreifer:in aufgedeckt.

## **Spielausgang**

### **Wann endet das Spiel?**

Das Spiel ist zu Ende:

- Nach 12 Runden.
- Wenn die Verteidiger:innen den/die Angreifer:in festgesetzt haben.
- Wenn alle Stufen aller Supply Chains mit einem Punkt (Schadens- oder Resilienzpunkt) versehen wurden.

### **Wer gewinnt das Spiel?**

Die Seite, die die meisten Punkte (Schadens- bzw. Resilienzpunkte) am Ende des Spiels gesammelt hat, gewinnt.

### **Wie werden Punkte gesammelt?**

#### Für die Verteidiger:innen

Die Verteidiger:innen erhalten Resilienzpunkte, indem sie:

- Bestimmte Schutzgegenstände auf dem Spielfeld einsammeln und diese bei der Verteidigung gegen einen Resilienzpunkt eintauschen.
- Die angreifende Spielfigur vor dem Ende des Spiels schnappen/entlarven (s. Sonderregeln)

#### Für die Angreifer:innen

Die Angreifer:innen erhalten Schadenspunkte, indem sie bestimmte Schadensgegenstände auf dem Spielfeld einsammeln und diese beim Angriff gegen einen Schadenspunkt eintauschen.

Außerdem erhalten die Angreifer:innen einen weiteren Schadenspunkt, wenn die Verteidiger:innen ihre im allgemeinen Angriff definierten Stufen nicht rechtzeitig schützen können.

Weitere Punkte können gesammelt werden indem die Angreifer:innen:

- Mindestens 3 Stufen einer Supply Chain erfolgreich angegriffen haben. Dann wird jede Stufe einer Supply Chain mit einem Schadenspunkt versehen
- Dieselbe Stufe auf jeder Supply Chain angegriffen haben, dürfen sie sich eine weitere Stufe (dieselbe auf allen Supply Chains) aussuchen und sie mit weiteren Schadenspunkten versehen.

## **Angriffstypen**

### **Allgemeiner Angriff**

Die Verteidigung sucht sich zufällig einen allgemeinen Angriff aus. Alternativ kann ein bestimmtes Angriffsszenario von der Spielleitung auch bestimmt werden. Der allgemeine Angriff gibt vor, welche Teile der Supply Chain als erstes geschützt werden müssen, sonst werden diese zerstört. Die Spieler:innen müssen Resilienzpunkte sammeln, je nach Vorgabe durch das Angriffsszenario. Jeder Angriff bezieht sich auf zwei Stufen einer oder beliebiger Supply Chains. Wenn man eine Stufe seiner Wahl verteidigen soll und es nicht schafft, dann dürfen Spielleitungen gemeinsam entscheiden, auf welcher Supply Chain die Stufe mit einem Schadenspunkt versehen werden soll. Die Verteidiger:innen dürfen gemeinsam die benötigten Gegenstände sammeln, einlösen und die vorgegebene Stufe verteidigen. Einen Resilienzpunkt bekommen sie, wenn sie 3 bestimmte Schutzgegenstände für die zu schützende Stufe gesammelt haben. Wenn die Verteidigung die Gegenstände für eine Stufe gesammelt hat, können sie diese Stufe verteidigen, ohne die Gegenstände für die zweite Stufe gesammelt zu haben.

Sollte das Team es nicht innerhalb der ersten 3 Runden (einer Partie) schaffen die vorgegeben Stufen zu schützen, wird ein Schadenspunkt auf die ungeschützte Stufe gelegt. Der allgemeine Angriff schreitet zum Ende der Runde 3, 6 und 9 voran (neue Karte wird aufgedeckt) und die Verteidigung muss weitere Stufen schützen.

### **Gezielter Angriff**

Die Angreifer:innen müssen sich zum Anfang für eine Angriffsstrategie entscheiden. Entweder werden 3 Stufen einer Supply Chain oder dieselbe Stufe auf allen Supply Chains angegriffen. Je nach Entscheidung sucht die Spielleitung die ersten 3 Angriffskarten raus. Die Strategie dient für die Auswahl der ersten 3 Angriffskarten und kann mit dem Voranschreiten des Spiels und mit dem ziehen weiterer gezielten Angriffskarten geändert und angepasst werden.

Die restlichen gezielten Angriffskarten bleiben verdeckt im Deck und werden gemischt. Am Anfang jeder Partie werden 3 weitere Karten vom Deck randomisiert gezogen und

aufgedeckt. Die Karten geben den Angreifer:innen vor, welche Gegenstände benötigt werden, um den gezielten Angriff durchzuführen, z.B. ein Computer-Virus und ein USB-Stick. Sobald sie alle Gegenstände haben, können sie, wenn sie wieder an der Reihe sind, die Gegenstände für einen Schadenspunkt eintauschen und den Angriff durchführen. Dafür legen sie für alle Parteien sichtbar einen Schadenspunkt auf die anzugreifende Stufe.

## **Aktionen**

Die Spielleitung achtet darauf, dass die Spielenden sich maximal 3 Minuten Zeitnehmen, um einen Spielzug auszuführen. Ist ein/e Spieler:in an der Reihe, soll diese/dieser folgendes ausführen:

### **Verteidiger:innen**

#### 1. Bewegen

Es werden immer 1–2 Schritte (horizontal und/oder vertikal) gegangen. Dabei darf keiner der Mitspielenden innerhalb einer Bewegung sich vor und zurück aufs selbe Feld begeben. Auf einem Feld dürfen keine zwei Verteidiger:innen gleichzeitig stehen. Auf die Bewegung folgt immer eine Aktion.

UND

#### 2.1 Gegenstand sammeln

#### 2.2 Fragen

- Nach Gegenstand  
Haben die Angreifer:innen den Gegenstand, der auf dem Feld abgebildet ist, wo sich der Verteidiger befindet, schon gesammelt?
- Nach Standort  
Befindet sich die Spielfigur der Angreifer:innen auf dem gleichen Feld?

ODER

#### 2.3 Rollenfähigkeit einsetzen

ODER

#### 2.4 Verteidigen

3 Gegenstände gegen einen Resilienzpunkt für eine spezifische Supply Chain Stufe eintauschen und auf der Stufe platzieren. Um dies zu tun, müssen sich die Verteidiger:innen auf der zu beschützenden Stufe befinden.

### **Angreifer:innen**

#### 1. Bewegen

Es werden immer 1–2 Schritte gegangen. Dabei darf keine der Mitspielenden innerhalb einer Bewegung sich vor und zurück aufs selbe Feld begeben. Sowie Angreifer:in als auch ein/eine Verteidiger:in, dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen. Auf die Bewegung folgt immer eine Aktion.

UND

#### 2.1 Gegenstand sammeln



ODER

## 2.2 Angreifen

Gegenstände in Schadenspunkt umtauschen und setzen

Um dies zu tun, muss man sich mindestens auf einem angrenzenden Feld, oder auf der anzugreifenden Stufe befinden!

ODER

## 2.3 Joker

Die Angreifer:innen können einmalig eine ihrer 2 Joker Karten einsetzen, die zu Beginn des Spiels ausgeteilt werden. Die Karten können jeweils als beliebige Gegenstände eingesetzt werden und erleichtern damit den gezielten Angriff (Karte wird nach dem Einsatz abgeworfen).

Alternativ können die Angreifer:innen einen Joker abwerfen, um bestimmten Verteidiger:innen-Aktionen auszuweichen, z. B. um eine Auskunft zu verweigern.

Nach dem Einsatz wird die Karte weggelegt und kann nicht noch einmal benutzt werden.

## **Spielablauf**

Eine Partie verläuft über **3 Runden**. Pro Runde werden 6 Züge getätigt. 2x Angreifer:innen und 4x Verteidiger:innen (insgesamt also 18 Züge pro Partie). Die Verteidigung muss in der ersten Runde eine Reihenfolge festlegen, in der sie ihre Züge machen. Die Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen:

### **Rundenbeginn**

1. Angreifer:innen 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.
2. Verteidiger:in 1 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.
3. Verteidiger:in 2 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.
4. Angreifer:innen 2. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.
5. Verteidiger:in 3 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.
6. Verteidiger:in 4 1. Zug – Bewegt sich und führt 1 Aktion aus.

### **Rundenende**

1. Verteidiger:in können sich strategisch beraten.
2. Spielleitung für die Verteidigung leitet Diskussionsrunde ein.
3. Spielleitung für Angreifer:innen: leitet Diskussionsrunde ein.
4. Prüfung der Resilienz- und Schadenspunkte.
5. Neuer Rundenbeginn.

## **Neue Runde**

Die Runde beginnt wieder mit den Angreifer:innen und verläuft in derselben Reihenfolge wie die Runde zuvor.

### **Sonderregeln**

- Zu Anfang der Runde 5 und 10 müssen sich die Angreifer:innen einmal zeigen bzw. ihren aktuellen Standort bekannt geben, bevor sie ihren Spielzug beginnt.
- Die Spielfigur der Angreifer:innen kann entlarvt und geschnappt werden. Falls es dazu kommt, ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Die Verteidigung erhält dafür je nach Partie, in der sie die angreifende Spielfigur geschnappt haben, eine Anzahl an Resilienzpunkten. Die Punkte werden verrechnet und die Seite mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
- Partie 1 (Runde 1–3): 3 Resilienzpunkte
- Partie 2 (Runde 4–6): 2 Resilienzpunkte
- Partie 3 (Runde 7–12): 1 Resilienzpunkt