



VORBEREITUNG

Alle 60 Karten mischen und an die Spielenden austeilen: **3 Spielende (je 7 Karten), 4 Spielende (je 6 Karten), 5 Spielende (je 5 Karten)**. Den Rest der Karten als Nachziehstapel in die Mitte legen. Die oberste Karte des Nachziehstapels dient als erste Karte des Ablagestabels. Der Aktionstext auf der Karte wird ignoriert. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, alle Karten des Ablagestapels (außer der obersten Karte) mischen und als neuen Nachziehstapel verwenden.

SPIELABLAUF

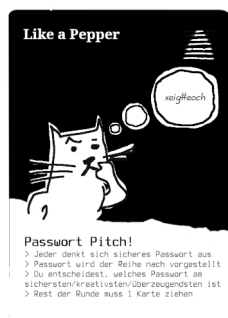
Im Uhrzeigersinn legt jeder Spielende eine Karte ab. Die abgelegte Karte muss in Farbe (Schwarz/Weiß) und/oder Symbol (Viereck, Kreis, Dreieck) mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Anschließend wird die Aktion, die auf der Karte beschrieben ist, ausgeführt. Wer keine passende Karte auf der Hand hat oder aus taktischen Gründen nicht legen möchte, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese Karte darf man nicht sofort ablegen. Wer nach ausgeführter Aktion keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt!



Don't care - Ransomware

Wegen einer Unachtsamkeit hat sich ein Mitspielender Ransomware eingefangen!

Mische Deine Karten und gib die Hälfte (abgerundet) einem Spieler Deiner Wahl.



Like a Pepper

Passwort Pitch - Aktion in der Runde!
Jeder Mitspielende denkt sich ein Passwort aus, das seiner Meinung nach sicher ist. Anschließend stellen alle Spielenden ihr Passwort der Reihe nach vor. Der Spieler, der die Karte gespielt hat, entscheidet welches PW am besten ist. Der Rest muss eine Karte ziehen. Es muss nicht nur auf Komplexität ankommen, zählen kann z.B. auch ein besonders witziges, ausgefallenes oder clever gebautes Passwort.



Identity Theft

Du stiehlt dir die Identität eines Mitspielenden durch Social Engineering!

Tausche alle Karten mit einem Spieler Deiner Wahl.



Phish für Alle!

Alle sind von einer Phishing-Welle betroffen! Sammle die Handkarten aller Spielenden ein, misch sie und teile sie gleichmäßig aus.



Zero is Hero

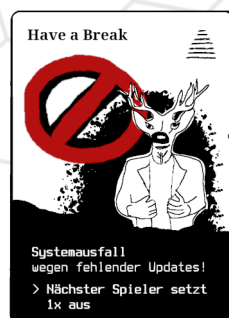
Du nutzt eine Zero-Day Lücke!

Wünsche Dir ein Symbol oder eine Farbe. Der nächste Spielende muss Deinem Wunsch folgen und eine Karte gemäß dem Symbol/der Farbe legen.



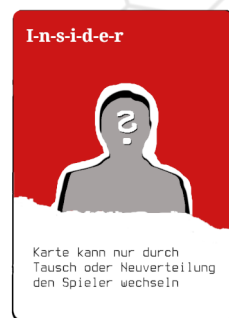
Better call Salt

Spiele diese Karte als Abwehrkarte (Farbe und/oder Symbol muss passen), um eine gegen Dich gerichtete Aktion ungültig zu machen. Um die Karte spielen zu können, muss eine geeignete Abwehrstrategie gegen die jeweilige Aktion genannt werden. Die Mitspielenden prüfen die Antwort auf Richtigkeit. Anschließend ziehe eine Karte. Das Spiel wird an der ursprünglichen Stelle weitergeführt.



Have a Break

Wegen fehlender Updates ist es zu einem Systemausfall gekommen - der nächste Mitspielende muss eine Zwangspause einlegen!



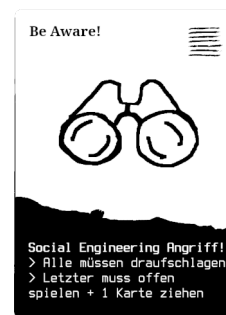
I-n-s-i-d-e-r

Du hast einen unerkannten Insider in Deiner Umgebung! Diese Karte darf nicht abgelegt werden. Du kannst sie nur durch Aktionskarten weitergeben.



Geiz ist geil!

Zu viele Einsparungen im Bereich IT-Security!
Der Spielende mit den meisten Karten muss 2 karten ziehen.



Be Aware!

Brille oder Fernglas?

Auf das Fernglas muss mit der flachen Hand draufgeschlagen werden. Letzter muss eine Karte ziehen und im Klartext (offen) spielen.

Auf die Brille darf nicht geschlagen werden. Wer trotzdem draufschlägt, spielt im Klartext (offen) und muss eine Karte ziehen.

> Modus "offen spielen" wird bei der nächst gespielten "Be Aware!" Karte wieder aufgehoben.

Salt & Pepper

made by S. Kiebling & T. Hanka @ HSA_innos