



# Anleitung 1

## Elevation of Privilege Anleitung

**1.** Zeichnen Sie ein Diagramm des Systems, für das Sie ein Bedrohungsmodell erstellen möchten.

**2.** Teilen Sie die Karten an 3 - 6 Spieler aus.

**3.** Das Spiel beginnt mit der Karte "Tampering 3".

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, versucht die Suite (z.B. Tampering) zu bedienen, mit der die Runde eingeleitet wurde. Wer nicht bedienen kann, spielt eine Karte einer anderen Suite. Wer mit der höchstwertigen Karte bedienen kann, gewinnt die Runde, außer eine "Elevation of Privilege" Karte wird gespielt, die dann gewinnt. Um eine Karte zu spielen, lesen Sie die Bedrohung auf der Karte laut vor. Können Sie die Bedrohung nicht auf Ihr System anwenden, geht das Spiel weiter. Wer die Runde gewinnt, wählt Karte (und Suite), mit der die nächste Runde begonnen wird. Machen Sie nach jeder Runde eine kurze Pause, um über die Bedrohungen nachzudenken.

### **Punkte:**

1 wenn Sie die Bedrohung auf Ihr System anwenden können, +1 für den Rundengewinn

# Anleitung



## Elevation of Privilege Anleitung

Artikulieren Sie Bedrohungen klar und nachvollziehbar.

Bedrohungen müssen testfähig/überprüfbar sein.

Überlegen Sie, wie. Bedrohungen sollen innerhalb des Systems adressierbar sein. Streit um die Gültigkeit einer Bedrohung können Sie mit der Frage auflösen:

“Würden wir einen Bugreport, ein Feature-Request oder eine Design-Änderung hierfür akzeptieren?”. Ist die Antwort “ja”, handelt es sich um eine relevante Bedrohung. Dies bedeutet nicht, dass Bedrohungen außerhalb dieser Betrachtung nicht real sind. Es hilft lediglich, sich auf adressierbare Bedrohungen zu konzentrieren.

Bedrohungen die einleiten mit “Ein Angreifer könnte...” werden erläutert im Stile “..und zwar wie folgt”. Karten mit “Ihr Code...” werden wie folgt vorgetragen: “Unser Code... und zwar wie folgt”. Das Kartendeck enthält einige Spezialkarten: Trümpfe und offene Bedrohungen. EoP Karten sind Trümpfe. Sie gewinnen die Runde, auch wenn sie einen niedrigeren Wert haben, als die Suite/Farbe, mit der die Runde begonnen wurde. Asses sind offene Bedrohungen. Wer ein Ass spielt, muss eine Bedrohung finden, die auf keiner anderen Karte steht und versuchen, sie auf das System anzuwenden. Wenn alle Karten gespielt sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

**Viel Spaß beim Spielen!**

# Anleitung