CYBER SIEGE

Willkommen bei Cyber Siege! Zieh Deine Karten und mache Dich bereit!

Greife Rivalinnen im Netzwerk an, und baue gleichzeitig die eigene Verteidigung auf, indem Du Kartensets sammeln.

Überliste deine Gegnerinnen und hindere sie daran, selbst mächtige Angriffe vorzubereiten.

Cyber Siege vermittelt Wissen darüber, wie Cyberangriffe und -verteidigung zusammenwirken und welchen Schaden sie anrichten können. Kannst du gegen deine Kolleginnen gewinnen? Schaffst Du es, die ultimative Verteidigungstrategie aufbauen?

Hinweis: Diese Anleitung ist unter Verwendung des generischen Femininum formuliert. Alle anderen Geschlechter sind selbstverständlich mitgemeint.

Cyber Siege wurde von Paul Gerbavsits, Ana Vesic, Edona Haziraj, Jakob Wagenitz 2024 gestaltet und mit Mitteln des Vizerektorats für Lehre produziert.

Übersetzung, Redesign, Layout und Produktion Tala ElMouassarani, Naemi Luckner, Michael Pollak und Peter Purgathofer

Sie können die Spielmaterialien von Cyber Siege auch kaufen: https://piglab.org/brettspiele

Inhalt

> 20 **Set-Karten** (lila Rückseite, 4 Typen) geben an, welche Angriffs- und Verteidigungskarten Sets bilden.

> 35 **Angriffskarten** (rot/rote Rückseite) die in Sets gesammelt oder für gezielte Angriffe genutzt werden.

> 35 **Verteidigungskarten** (grün/rote Rückseite), die in Sets gesammelt oder zur Verteidigung genutzt werden

> 4 *.*-**Karten** (Admin), die als Joker jede andere Karte ersetzen können

> 12 **1-Punkt-Karten** (graue Rückseite)

> 4 **große Infokarten**, die die Wirkung von Angriffen genauer beschreiben

Aufbau

Organisiert die Karten in zwei Stapeln:
> Ein Stapel mit Karten mit lila Rückseite
> Ein Stapel mit Karten mit roter Rückseite

Die grauen 1-Punkt-Karten werden zur Seite gelegt.

Spielablauf & Rundengestaltung

Das Spiel Cyber Siege ist rundenbasiert und wird so lange gespielt, bis keine l**ila Set-Karten** mehr vorhanden sind, oder bis eine der Spielerinnen **16 Punkte** erreicht hat.

Es gibt zwei Wege, Punkte zu machen:

> **Komplette Sets ablegen.** Die Sets sind auf den lila Set-Karten beschrieben. Jedes Set hat eine Nummer, die sowohl auf den Set-Karten wie auch auf den Angriffs- und Verteidigungskarten zu finden ist.

> **Erfolgreiche Angriffe durchführen.** Die Wirkung der Angriffe ist durch das Icon rechts oben definiert und auf den Infokarten bestimmt.

Ablauf

Das Spiel beginnt damit, dass jede Spielerin **zwei lila Set-Karten** und **fünf rote Karten** zieht. Außerdem bekommt jede Spielerin eine Infokarte.

Start einer Runde

In der ersten Runde beginnt die jüngste Spielerin. Dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Karten ziehen

Ein Spielzug einer Spielerin beginnt mit dem Ziehen einer Karte entweder vom **roten Kartenstapel** oder vom **Ablagestapel**. Befinden sich keine Karten mehr auf dem roten Kartenstapel, wird der Ablagestapel gemischt und umgedreht.

Kartensets ablegen

Wenn die Spielerin ein komplettes Set Karten gesammelt hat, kann sie dieses Set vor sich ablegen. Die **lila Set-Karte** verbleibt bei der Spielerin und gilt für so viele Punkte, wie das Set Karten hat; die **roten Karten** werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Spielerin zieht die Anzahl der abgelegten **roten Karten** nach.

Vollständiges Kartenset

Falls die abgelegte Set-Karte die letzte Set-Karte in der Hand war, wird auch eine Set-Karte nachgezogen.

Das Ablegen von Kartensets kann so lange wiederholt werden, bis die Spielerin kein vollständiges Set mehr hat.

Ende der Runde

Die Runde endet damit, dass die Spielerin eine **rote Karte** aus ihrer Hand abwirft.

Wenn die abgeworfene Karte eine Angriffskarte ist, kann die Spielerin wählen, ob der Angriff durchgeführt wird, oder ob die nächste Spielerin verschont wird.

Angriffe

Jede Angriffskarte hat rechts oben ein Icon, das die Folgen des Angriffs zeigt.

Wenn eine Spielerin einen Angriff ausführt, betrifft dieser die nachfolgende Spielerin.

Die angegriffene Spielerin hat die Möglichkeit, den Angriff **abzuwehren,** wenn sie eine **Verteidigungskarte** hat, die zum **selben Set** wie die Angriffskarte gehört. Die Sets sind numeriert, »3.3 Firewall« ist also beispielsweise eine passende Verteidigungskarte gegen »3.1 Bösartiger Link«.

So verwendete Verteidigungskarten werden auch auf auf den **Ablagestapel** abgelegt und durch Ziehen einer neuen Karte ersetzt.

War der Angriff erfolgreich, bekommt die Angreiferin eine **1-Punkt-Karte.** Wurde der Angriff abgewehrt, bekommt die angegriffene Spielerin eine **1-Punkt-Karte.**

Spielende & Gewinnerin

Das Spiel endet, wenn keine violetten Set-Karten mehr im lila Stapel liegen **oder** wenn eine Spielerin 16 Punkte erreicht hat. Die Punkte errechnen sich aus der Summe der 1-Punkt-Karten und der Anzahl der Karten, die auf den abgelegten Set-Karten einer Spielerin angegeben sind.

Wenn alle lila Karten aufgebraucht sind, bevor jemand 16 Punkte hat, gewinnt die Spielerin mit den meisten Punkten.

Wenn zwei Spielerinnen die gleiche Punktzahl haben, haben beide gewonnen.