

OFFICE WARS

Ein Spiel rund um Hacken und Security für 2-4 Personen

In OfficeWars versuchen gegnerische Büros sich (finanziell) zu vernichten - mit Cyberangriffen.

Versuchen Sie, die optimale Mischung aus Verteidigung, Investitionen und Attacken zu finden, um Ihr Kapital zu maximieren und Ihre Gegnerinnen in den Bankrott zu treiben.

OfficeWars soll Ihr Verständnis für grundlegende Sicherheitsthemen fördern und gleichzeitig die Bedeutung von Verteidigungsmechanismen sichtbar machen. Aber Vorsicht, nur durch Verteidigung wird sich Ihr Kapital nicht vermehren. Eine Vielzahl von cleveren Strategien kann zum Sieg führen.

Ziel

Treiben Sie Ihre Gegnerinnen durch gezielte Angriffe in den Bankrott, während Sie Verteidigungsmechanismen und Kapital aufbauen.

Inhalt

- 68 Spielkarten aus 6 Kategorien der Cybersecurity
- Abwehrsteine orange (zählt als 1) und gold (zählt als 10)
- Geldstücke blau klein (zählt als 1) und groß (zählt als 5)
- 4 Spielfelder

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

Setup

Jede Spielerin bekommt ein Spielbrett. Auf dem Spielbrett ist Platz für...



Zu Beginn haben die Spielerinnen keine Karten. Diese können später erst während des Spiels im Shop gekauft werden. Dazu befinden sich alle Karten in einem gemischten Stapel.

Drei Karten werden gezogen und offen neben den Stapel gelegt. Das ist der Shop.

Der Shop

Im Shop können Spielerinnen Karten kaufen. Dafür liegen im Shop zu jeder Zeit drei Karten parat. Nach jeder Runde bzw. nachdem eine Karte gekauft wurde, wird eine neue Karte aufgedeckt. So werden möglichst viele Kartentypen sichtbar. Alle Karten werden von einem gemeinsamen Stapel gezogen. Wenn dieser aufgebraucht ist, werden alle verbrauchten Karten neu gemischt und wieder verwendet.

Eine Spielerin übernimmt die Rolle der Shop-Managerin.

Ablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde machen alle Spielerinnen der Reihe nach einen Zug.

→ Beginn eines Zuges

Zu Beginn des Zuges kassiert die Spielerin, basierend auf den Karten, die sie auf dem eigenen Spielfeld hat, Geld und Abwehrsteine.

Dabei werden auch die Zähler auf den Karten weitergerückt. Wenn eine Spielkarte aufgebraucht ist, wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Dadurch wird einer der vier Kartenplätze frei.

→ **Während eines Zuges** muss eine Spielerin zwei Aktionen ausführen. Mögliche Aktionen sind:

- eine Karte kaufen, oder
- eine Angriffskarte spielen, oder
- eine Karte abwerfen.

Punkte

Jeder Angriff (wenn nicht anders auf der Karte angegeben) hat Auswirkungen auf eine bestimmte Kategorie der Cybersecurity. Abwehrsteine der betroffenen Farbe werden um den als »Auswirkung« angegebenen Wert reduziert. Eventuell muss die Angreiferin selbst Schaden hinnehmen (»Rückschlag«).

Dabei »zerstörte« Abwehrsteine werden an die Bank zurückgegeben. Wenn zu wenige Abwehrsteine vorhanden sind, muss die Differenz mit Geld an die Angreiferin gezahlt werden.

Wenn eine Angreiferin selbst weniger Abwehrsteine hat als der Rückschlag einfordern würde, kann der Angriff nicht gemacht werden.

Ende

Das Spiel endet, wenn alle bis auf eine Spielerin in Bankrott sind. Die verbliebene Spielerin hat das Spiel gewonnen und damit auch das Recht, bis zum nächsten Spiel mit diesem Sieg anzugeben. Gegebenenfalls können Spielerinnen auch schon früher aufgeben, wenn klar wird, dass sie keine Chance mehr haben.

OfficeWars wurde von Alina Ehart, Nasim Rezaei und Sophie Prochaska 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 OfficeWars auch kaufen: <https://piglab.org/brettspiele>