

Киберрубеж ПРАВИЛА

Принцип игры

Игра изображает киберучения, в процессе которых два игрока развертывают свои информационные системы, меры защиты и средства нападения. Целью противостояния является защита своей информационной системы и вывод из строя информационной системы противника. Условие победы – истощение колоды противника.



Игра ведется по ходам, каждый из которых поделен на фазы. Только после того, как все фазы отыграны, ход передается другому игроку. Право первого хода определяет жребий.






Карты могут находиться либо в руке игрока, либо на столе в одной из четырех зон: зона активов, зона защитных мер, зона средств нападения, сброс. Все уничтоженные или отыгранные карты отправляются в сброс рубашкой вниз.

Формирование колоды игрока






Для игры требуются только игровые колоды. Состав колоды формируется игроком самостоятельно из карт стартовых комплектов и из дополнительных наборов бустеров. Размер колоды ограничивается 60-ю картами. При этом допустимое количество одинаковых карт ограничивается 4-мя экземплярами с одинаковым библиотечным номером. Исключением являются карты базовых активов – лимит на них не распространяется.

Виды карт







Карты активов.

В игре существуют базовые активы, например, Ноутбук  и АРМ , активы, например, Планшетный компьютер . Активы предоставляют, указанное количество вычислительных мощностей, необходимых для развертывания мер защиты, средств нападения и некоторых событий, а также могут обладать дополнительными свойствами. В игре существует два вида вычислительных мощностей – вычислительные мощности защиты  и вычислительные мощности атаки .


Карты атаки.

Карты атаки могут относиться к одной из 5 категорий: Вредоносное ПО , Отказ в обслуживании , Вторжение , ПЭМИН  (Побочные ЭлектроМагнитные Излучения и Наводки), Криптография . В случае успешной атаки, которая не была заблокирована мерами защиты, средства нападения наносят ущерб, указанный на карте, либо отправляют в сброс две верхних карты с колоды противника.

Карты защиты.

Карты защиты могут не иметь категории  или относиться к одной из 5 категорий: Вредоносное ПО , Отказ в обслуживании , Вторжение , ПЭМИН , Криптография . Меры защиты блокируют заданное количество атак указанных на карте категорий. Меры защиты без категории могут блокировать любую атаку.

Карты событий.

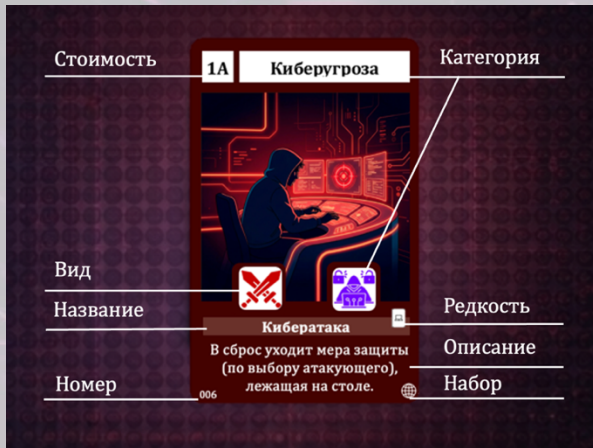
Карты событий  действуют немедленно после того, как сыграны, могут полностью изменить ход игры. Игрок может разыгрывать карты событий в любой момент своего хода и в момент блокирования атаки другого игрока.

Поворот и разворот карт

Поворот карты – карта поворачивается на 90° вправо. Это требуется при атаке, блокирование, использование событий и т.д. В таком положении карта не может использовать свои свойства.

Разворот карты – повернутая карта разворачивается в нормальное положение в начале хода игрока, которому она принадлежит.

Параметры карты



Ход игры

В начале игры каждый берет по 7 карт из своей колоды. Если в начале хода игрока в его колоде находится менее 2-х карт, то он проигрывает.

1. В начале хода игрок берет 2 карты. (Игрок, начинающий игру, берет 1 карту).
2. Разворот карт, которые были повернуты в его предыдущий ход или в течение хода противника.
3. Фаза наращивания активов.
4. Фаза развертывания мер защиты и средств нападения.
5. Фаза атаки на систему.
6. Фаза обороны для защищающегося игрока.
7. Конец хода. В сброс помещаются повернутые карты средств нападения, карты событий, эффект которых уже произошел.

Фазы игры

Наращивание активов.

Игрок может выкладывать не более 2-х карт активов из руки в зону активов. Находясь в игре в активном состоянии, карта актива предоставляет игроку вычислительные мощности в объеме, указанном на карте.

Развертывание мер защиты и средств нападения.

Карты мер защиты и средств нападения делятся на 5 отдельных направлений: вредоносные программы и противостояние им, компьютерные атаки и меры защиты от них, атаки, направленные на вывод сервисов из строя, и защита от атак такого рода, утечки по побочным каналам и меры противодействия, построение и попытки взлома криптографической защиты. Игрок может выложить в зоны защитных мер и средств нападения соответствующие карты так, чтобы суммарные требуемые вычислительные мощности карт на столе не превышали количество вычислительных мощностей, предоставляемых активами. В любой момент своего хода игрок может по своему желанию поместить в сброс любые карты мер защиты и средств нападения. (Например, на столе уже присутствуют карты мер защиты, игрок желает сыграть наиболее предпочтительные, поэтому может отправить лежащие на столе карты в сброс, чтобы освободить вычислительные мощности). Игрок может атаковать одной или несколькими волнами, самостоятельно определяя их количество и последовательность, а также то, какие средства нападения в них задействованы. При этом атака объявляется на всю информационную систему оппонента. Используемые в атаке средства нападения поворачиваются.

Атака на систему.

Участовавшие в атаке средства нападения могут нанести урон активам или всей информационной системе игрока, если они не были заблокированы. Любая незаблокированная атака может нанести ущерб, указанный в тексте данной карты, либо нанести ущерб всей системе: 2 верхних карты из колоды защищающегося игрока уходят в сброс. Основная задача игрока – уничтожить колоду противника.

Оборона.

После того, как атакующий игрок назначил средства нападения, атакующие в текущей волне, обороняющийся может заблокировать их соответствующими мерами защиты, которые уже находятся на столе. Используемые для блокировки меры защиты поворачиваются.

Свойства карт

Текст на карте имеет приоритет над общими правилами, которые задают только базовые действия.





Если карты защиты/нападения и события играют одновременно, то играющий сам определяет последовательность их игры.

Ситуация пересдачи. Если в «стартовой руке» оказалось меньше двух карт активов или все карты в «стартовой руке» оказались картами активов, игрок может перемешать колоду и сдать себе карты заново. Перед этим игрок обязан показать противнику свои карты. Пересдача «стартовой руки» возможна и в любом другом случае, но после каждой пересдачи игрок обязан поместить под низ своей колоды количество карт с руки, равное числу совершенных пересдач. Игрок не может пересдавать «стартовую руку» более 3-х раз.

Редкость карты

Каждой карте присвоен ее библиотечный номер и степень редкости.

Редкость определяет частоту выпадения карты в бустерах – чем выше редкость, тем больше коллекционная ценность.

Существует четыре степени редкости: обычная карта , необычная карта , редкая карта  и особая карта .

Номер карты используется как идентификатор, по которому отслеживается состав коллекции, а также соблюдается правило о наличии не более 4-х одинаковых карт в колоде.