

Киберрубеж

Идея игры

«Киберрубеж» — дуэльная карточная игра, в процессе которой двое игроков, принимают тактические решения и осваивают основы кибербезопасности.

Каждый игрок разворачивает собственную информационную систему: подключает активы, внедряет меры защиты и готовит средства нападения. Ваша задача — сохранить устойчивость своей системы и вывести из строя систему соперника.

Главная цель игры — **истощить колоду соперника**.

Игрок проигрывает, если **в начале своего хода** в его колоде осталось **меньше 2 карт**.

Колода игрока

Для игры каждому игроку нужна собственная колода.

Колода собирается заранее из карт стартовых комплектов и дополнительных наборов.

Правила составления колоды:

Правило	Ограничение
Размер колоды	не более 60 карт
Одинаковые карты	не более 4 экземпляров с одним библиотечным номером
Базовые активы	можно брать без ограничения по количеству

Библиотечный номер — это уникальный номер карты. Именно по нему определяется, считаются ли карты одинаковыми.

Игровые зоны

Во время партии карты могут находиться:

Зона	Что там находится
Колода	закрытая стопка карт игрока
Рука	карты, которые игрок держит в руке
Зона активов	активы, дающие вычислительные мощности
Зона защитных мер	карты защиты, развернутые на столе
Зона средств нападения	карты атаки, развернутые на столе
Сброс	уничтоженные, использованные или отыгранные карты

Карты в сбросе лежат **рубашкой вниз**, чтобы оба игрока могли видеть, какие карты уже покинули игру.



Главное правило карты

Текст на карте имеет приоритет над общими правилами.

Если карта прямо разрешает сделать то, что обычно запрещено, выполняется текст карты.

Например: если общие правила говорят, что новые меры защиты нельзя развернуть во время обороны, но конкретная карта разрешает сделать это, действует текст карты.

Поворот и разворот карт

Некоторые действия требуют **повернуть карту**.

Поворот карты — карта поворачивается на 90° вправо. Поворот показывает, что карта уже использована.

Повернутая карта:

- остается на столе, если правило или текст карты не отправляет её в сброс;
- не может повторно использовать свои свойства;
- не может участвовать в атаке или блокировании, если для этого требуется активное состояние.

Разворот карты — возвращение повернутой карты в обычное положение.

Игрок разворачивает свои повернутые карты в начале своего хода, во 2-й фазе хода.

Вычислительные мощности

Активы дают игроку вычислительные мощности. Они нужны для размещения на столе защитных мер, средств нападения.

В игре есть два вида вычислительных мощностей:

Вид мощности	Для чего используется	Вид
Вычислительные мощности защиты	для мер защиты	
Вычислительные мощности атаки	для средств нападения	

Вычислительные мощности **не тратятся как ресурс**. Они работают как предел нагрузки.

Это значит:

Игрок может держать на столе столько карт защиты и нападения, чтобы их суммарное потребление не превышало мощности, которые дают его активы.

Если игрок хочет выложить новую карту, но мощности не хватает, он может в свой ход отправить часть своих карт защиты или нападения в сброс, чтобы освободить мощности.

Виды карт

1. Карты активов

Активы — основа информационной системы игрока.

Они дают вычислительные мощности и могут обладать дополнительными свойствами.

В игре есть:

Вид актива	Особенность	Вид
Базовые активы	не имеют ограничения по количеству в колоде	  
Обычные активы	подчиняются общему лимиту: не более 4 одинаковых карт	

Примеры активов: **Ноутбук, АРМ, Планшетный компьютер.**

Актив дает мощности только тогда, когда находится в зоне активов и не повернут, если текст карты не говорит иначе.

Далее при упоминании «Активов» будем иметь ввиду, как базовые, так и обычные.

2. Карты атаки

Карты атаки представляют средства нападения.
Они могут относиться к одной из 5 категорий:

Категория атаки	Что изображает	Вид
Вредоносное ПО	вирусы, трояны, шифровальщики и другое вредоносное ПО	
Отказ в обслуживании	атаки на доступность сервисов	
Вторжение	несанкционированный доступ и проникновение в систему	
ПЭМИН	атаки через побочные электромагнитные излучения и наводки	
Криптография	атаки на криптографическую защиту	

Если средство нападения не было заблокировано, атака считается успешной.
Успешная атака наносит один из двух видов ущерба:

1. **эффект, указанный в тексте карты средства нападения;**
2. или **ущерб всей системе** — защищающийся игрок отправляет 2 верхние карты своей колоды в сброс.

Выбор способа нанесения ущерба делает атакующий игрок, если текст карты не говорит иначе.

3. Карты защиты

Карты защиты представляют меры защиты информационной системы.
Они могут:

- относиться к одной из 5 категорий;
- не иметь категории.

Категории защиты соответствуют категориям средств нападения:

Категория защиты	Что блокирует	Вид
Вредоносное ПО	атаки категории «Вредоносное ПО»	
Отказ в обслуживании	атаки категории «Отказ в обслуживании»	
Вторжение	атаки категории «Вторжение»	
ПЭМИН	атаки категории «ПЭМИН»	
Криптография	атаки категории «Криптография»	
Без категории	может блокировать любую категорию атаки	

Карта защиты блокирует то количество средств нападения соответствующей категории, которое указано на карте.
Одна заблокированная атака — это одно средство нападения, назначенное в текущей кибератаке.
Использованная для блокирования карта защиты поворачивается.

4. Карты событий

События — это разовые действия, которые могут резко изменить ситуацию.
Действие карты События применяется сразу после того, как игрок выкладывает ее из руки на стол.

Игрок может разыгрывать события:

- в любой момент своего хода;
- во время обороны, когда блокирует атаку соперника.

Во время хода соперника события можно разыгрывать только в момент обороны: после объявления кибератаки и до определения результата блокирования.

После выполнения эффекта карта события отправляется в сброс, если на ней не указано иное.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок перемешивает свою колоду.
2. Игроки определяют первого игрока жребием.
3. Каждый игрок берет 7 карт из своей колоды. Это стартовая рука.
4. Затем игроки могут выполнить передачу стартовой руки по правилам ниже.

Передача стартовой руки

Иногда стартовая рука может оказаться неиграбельной.

Бесплатная передача

Игрок может показать руку сопернику, перемешать её обратно в колоду и взять новую стартовую руку из 7 карт, если:

- в стартовой руке меньше 2 карт активов;
- или все 7 карт в стартовой руке — карты активов.

Такая передача нужна, чтобы игрок не проиграл из-за полностью нерабочего старта.

Обычная передача

Игрок может передать стартовую руку и в любой другой ситуации.

После такой передачи игрок берет 7 карт, затем кладет под низ своей колоды количество карт с руки, равное номеру этой передачи.

Пример:

Номер передачи	Сколько карт положить под низ колоды
1-я передача	1 карту
2-я передача	2 карты
3-я передача	3 карты

Игрок не может передавать стартовую руку более 3 раз.

Структура хода

Игра идет по ходам. Игрок полностью завершает свой ход, затем ход передается сопернику.

Ход состоит из 7 фаз:

№	Фаза	Что происходит
1	Взятие карт	игрок берет карты из колоды
2	Разворот карт	игрок разворачивает свои повернутые карты
3	Наращивание активов	игрок выкладывает активы
4	Развертывание защиты и нападения	игрок выкладывает меры защиты и средства нападения
5	Атака на систему	игрок объявляет кибератаки
6	Оборона соперника	защищающийся игрок блокирует атаки
7	Конец хода	использованные карты уходят в сброс, если должны

Фаза 1 — взятие карт

В начале своего хода игрок проверяет количество карт в колоде.

Если в колоде меньше 2 карт, игрок проигрывает.

Если карт 2 или больше, игрок берет 2 карты.

Исключение: игрок, который ходит первым в партии, в свой первый ход берет только 1 карту.

Фаза 2 — разворот карт

Игрок разворачивает свои повернутые карты.

Разворачиваются карты, которые были повернуты:

- в его предыдущий ход;
- во время хода соперника;
- из-за эффектов карт.

После разворота эти карты снова считаются готовыми к использованию.

Фаза 3 — наращивание активов

Игрок может выложить из руки в зону активов не более 2 карт активов за ход.

Активы начинают давать вычислительные мощности сразу после размещения на столе, если текст карты не говорит иначе.

Фаза 4 — развертывание мер защиты и средств нападения

В этой фазе игрок может выкладывать из руки:

- карты защиты — в зону защитных мер;
- карты атаки — в зону средств нападения.

При этом должно выполняться правило мощностей:

Суммарное потребление всех карт защиты и нападения на столе не может превышать вычислительные мощности, которые дают активы игрока.

Карты защиты учитывают мощности защиты.

Карты нападения учитывают мощности атаки.

Игрок может в любой момент своего хода отправить в сброс свои карты защиты или нападения, которые уже лежат на столе. Это можно сделать, чтобы освободить вычислительные мощности под новые карты.

Фаза 5 — атака на систему

В этой фазе в свой ход игрок может атаковать соперника средствами нападения, которые находятся у него на столе.

Атака объявляется не на отдельную карту, а на всю информационную систему соперника.

Игрок может атаковать:

- одной кибератакой;
- несколькими кибератаками;
- не атаковать вовсе.

Кибератака

Кибератака — это группа средств нападения, которые атакуют одновременно.

Для каждой кибератаки атакующий игрок:

1. выбирает, какие готовые средства нападения участвуют в этой кибератаке;
2. объявляет их защищающемуся игроку;
3. поворачивает выбранные карты нападения;
4. передает защищающемуся игроку возможность обороняться.

Повернутое средство нападения не может участвовать в другой кибератаке в этот же ход, если текст карты не говорит иначе.

Фаза 6 — оборона

После объявления каждой кибератаки защищающийся игрок может назначить меры защиты для блокирования атак.

Блокировать можно только теми мерами защиты, которые уже находятся в зоне защитных мер и готовы к использованию.

В обычной ситуации нельзя выложить новую карту защиты из руки прямо во время обороны. Исключение — если текст карты прямо разрешает это сделать.

Чтобы заблокировать средство нападения, мера защиты должна подходить по категории:

- защита с категорией блокирует средства нападения своей категории;
- защита без категории может блокировать средство нападения любой категории.

После использования мера защиты поворачивается.

Если средство нападения заблокировано, оно не наносит ущерб.

Если средство нападения не заблокировано, атака считается успешной.

Успешная атака и ущерб

Каждое незаблокированное средство нападения наносит ущерб отдельно.

Для каждой успешной атаки атакующий выбирает один из вариантов:

1. выполнить эффект, указанный на карте средства нападения;
2. нанести ущерб всей системе — защищающийся игрок отправляет 2 верхние карты своей колоды в сброс.

Если текст карты атаки указывает конкретный способ нанесения ущерба, применяется текст карты.

Фаза 7 — конец хода

В конце хода:

- повернутые карты средств нападения, которые участвовали в атаке, отправляются в сброс;
- карты событий, эффект которых уже выполнен, отправляются в сброс;
- завершаются эффекты, действующие «до конца хода»;
- ход передается сопернику.

Карты защиты, использованные для блокирования, обычно остаются на столе повернутыми и разворачиваются в начале следующего хода их владельца, если текст карты не говорит иначе.

Одновременные эффекты

Если один игрок разыгрывает несколько карт или применяет несколько свойств в один и тот же момент, он сам выбирает порядок их применения.

Если текст карты противоречит общим правилам, применяется текст карты.

Если несколько эффектов должны сработать одновременно и порядок важен, игрок, чей сейчас ход, выбирает порядок выполнения эффектов, если на картах не указано иное.

Редкость карты

Каждая карта имеет редкость. Редкость показывает, насколько часто карта встречается в бустерах и насколько высока её коллекционная ценность.

В игре есть 4 степени редкости:

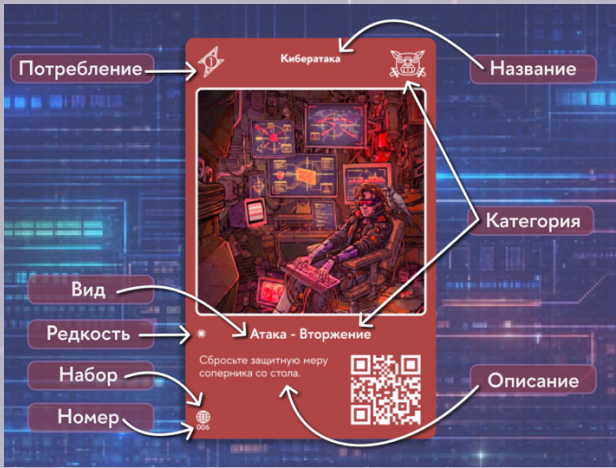
Редкость	Значение	Вид
Обычная	часто встречающаяся карта	
Необычная	менее частая карта	
Редкая	ценная и сильная карта	
Особая	самая редкая категория карт	

Редкость не меняет правила розыгрыша карты. Она влияет только на коллекционную ценность и частоту появления карты в наборах.

Параметры карты

На карте могут быть указаны:

Параметр	Что означает
Название	имя карты
Вид карты	актив, атака, защита или событие
Потребление	сколько вычислительных мощностей требуется
Категория	тип атаки или защиты
Описание	эффект или особое правило карты
Редкость	частота появления карты
Библиотечный номер	идентификатор карты
Набор	выпуск, к которому относится карта



Краткий пример атаки

У игрока А на столе есть два средства нападения с категориями:

- Вредоносное ПО;
- Криптография.

Игрок А объявляет кибератаку из этих двух карт и поворачивает их.

Игрок Б защищается:

- против атаки с категорией Вредоносное ПО он использует подходящую меру защиты;
- против атаки с категорией Криптография подходящей защиты нет.

Итог:

- средство нападения категории Вредоносное ПО заблокировано и не наносит ущерб;
- средство нападения категории Криптография успешно.

Теперь игрок А выбирает: применить эффект карты категории Криптография или отправить 2 верхние карты колоды игрока Б в сброс.

Короткая памятка хода

1. Проверь колоду: меньше 2 карт — поражение.
2. Возьми 2 карты. Первый игрок в первый ход берет 1 карту.
3. Разверни свои повернутые карты.
4. Выложи до 2 активов.
5. Разверни защиту и нападение в пределах вычислительных мощностей.
6. Объяви одну или несколько кибератак.
7. Соперник блокирует атаки мерами защиты.
8. Незаблокированные атаки наносят ущерб.
9. В конце хода использованные средства нападения и завершённые события уходят в сброс.