

[IN SECURITY]

EIN WÜRFELSPIEL FÜR 3 BIS 6 SPIELER / 15–20 MINUTEN

Du bist ein Elite-Computer-Sicherheitsspezialist, der für die angesehene und gefürchtete Neue Sicherheitsallianz arbeitet. Stolz dienst du deinem Land, verteidigst jeden Tag die Freiheit der tapferen Bürger. Nun ja, den größten Teil des Tages...

Jeden Tag, wenn der Chef zum Mittagessen geht, hacken du und deine Kollegen euch in den Mainframe eures Arbeitgebers um dort nach Staatsgeheimnissen herumzuschneffeln oder um wenigstens an andere heiße Informationen zu gelangen. Letzten Endes führt der einzige Weg nach oben über eine volle Kiste mit diffamierenden Dokumenten und vertuschten Vorfällen um euren Chef damit unter Druck zu setzen. Wer wird zuerst einen großen Berg an Geheimnissen anhäufen?

SPIEL-ÜBERSICHT

Die Spieler sind Sicherheitsmitarbeiter und greifen abwechselnd auf die Datenbank ihres Arbeitgebers zu. Entweder hacken sie sie oder sammeln die Reste des vorherigen Hacks ein. Abhängig davon was sie finden, können sie Geheimnisse bunkern, undichte Passwortdatenbanken finden, sensible Daten entschlüsseln oder einfach nur eine Party feiern und sich besaufen. Der erste Spieler, der 14 Geheimnisse findet, gewinnt das Spiel, indem er den Chef dazu zwingt, ihm eine Beförderung zu geben.

SPIEL-MATERIAL

- 6 sechsstellige Hackerwürfel
- 6 sechsstellige Spielstandswürfel (1 pro Spieler)
- 6 Spielmatte (1 pro Spieler)

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält eine Spielmatte und einen Spielstandswürfel. Der Würfel wird auf den Geheimnispfad, am Rande der Spielmatte, gelegt.
- Die Position des Spielstandswürfels auf dem Geheimnispfad zeigt an, wie viele Geheimnisse du bereits besitzt.** Die Startanzahl der Geheimnisse (Position des Würfels) ist gleich der Anzahl der Spieler minus 2. Zum Beispiel startet bei einem Spiel mit 5 Spielern jeder Spieler mit 3 Geheimnissen (und platziert seinen Würfel auf dem Feld mit der Nummer 3).
- Die Zahl oben auf dem Würfel zeigt dein Zugriffslevel an.** Jeder Spieler startet mit einem Zugriffslevel von 1 und dreht dementsprechend den Würfel so hin, dass die 1 nach oben zeigt.
- Der Startspieler ist derjenige, bei dem zuletzt geheime Sicherheitsagenten in das Haus eingebrochen sind. Bei Gleichstand wird der Startspieler durch das Werfen eines Würfels bestimmt.
- Der Startspieler nimmt einen Hackerwürfel, um damit den initialen **Hackerpool** zu bilden und legt die restlichen 5 Würfel als Reservwürfel zur Seite. Jedes Mal wenn Würfel aus dem Hackerpool entfernt werden, werden sie den Reservwürfeln hinzugefügt. Jedes Mal wenn dem Hackerpool Würfel hinzugefügt werden, werden diese von den Reservwürfeln genommen. Die maximale Größe des Hackerpools beträgt 6 Würfel.
- Dann wirft der Startspieler den Hackerpool (1 Würfel) und beginnt seinen ersten Zug.



Spielstandswürfel neben einer Spielmatte in der Ausgangsposition für ein Spiel mit 5 Spielern

EINEN ZUG DURCHFÜHREN

Jeder Zug beginnt damit, dass man den Hackerpool vom vorherigen Spieler erhält. Das Ergebnis auf diesen Würfeln repräsentiert die Überreste des vorherigen Hacks. Manchmal kann es passieren, dass keine Würfel übrig bleiben. Beim Erhalten der Würfel muss sich der aktive Spieler für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

HACKEN

Nutze ein Geheimnis (die Anzahl deiner Geheimnisse verringert sich um 1), um dem Hackerpool 3 Würfel hinzuzufügen und wirf dann den gesamten Hackerpool. Wähle einen Würfel aus (entferne ihn aus dem Hackerpool) und führe die entsprechende Aktion aus.

oder

ÜBERRESTE AUFSAMMELN

Ändere nichts an dem Hackerpool (es wird nicht gewürfelt). Wähle einen der Würfel aus dem Hackerpool aus (entferne ihn aus dem Hackerpool) und führe die entsprechende Aktion aus.

Gib die restlichen Würfel an den Spieler zu deiner Linken weiter, nachdem du deine Aktion ausgewählt und ausgeführt hast (siehe Aktionen). Ändere das Ergebnis der Würfel nicht. Dies beendet deinen Zug.

Wenn du keine **ÜBERRESTE AUFSAMMELN** kannst (weil der vorherige Spieler den letzten Würfel aus dem Hackerpool entfernt hat oder seine Aktion dich davon abhält Überreste aufzusammeln), musst du dich dafür entscheiden zu **HACKEN**. Für den Fall, dass du keine **ÜBERRESTE AUFSAMMELN** und auch nicht **HACKEN** kannst (weil du keine Geheimnisse kennst), hast du **GLÜCK**. Du findest ein Geheimnis am Boden des Büromülleimers. Dies beendet deinen Zug.

AKTIONEN

Wähle während jedes Zuges, nachdem du einen Würfel aus dem Hackerpool ausgewählt hast, eine der entsprechenden Aktionen auf deiner Spielmatte und führe sie aus.

Die meisten Aktionen haben einen entsprechenden Würfel. Zum Beispiel musst du eine  auswählen um die Aktion „Bürofeier“ ausführen zu können. Manche Aktionen haben zwei entsprechende Würfel. Dies bedeutet, dass du einen der beiden Würfel nutzen kannst um diese Aktion auszuführen. Zum Beispiel kannst du die Aktion „Klassifizierte Dokumente“ entweder mit einer  oder einer  ausführen.

Die möglichen Aktionen, wie auf der Spielmatte zusammengefasst, lauten wie folgt:



Privates Geheimversteck.

Zähle entweder identische oder unterschiedliche Werte im Hackerpool (deine Wahl) und erhalte die entsprechende Anzahl an Geheimnissen. Zum Beispiel hat ein Hackerpool von       2 identische Werte   und 4 unterschiedliche Werte      . Du würdest dementsprechend 4 Geheimnisse erhalten. Beachte, dass der Würfel den du für diese Aktion ausgewählt hast sich nicht länger im Hackerpool befindet.



Zwei-Mann-Job.

Du und der vorherige Spieler (zu deiner Rechten) erhalten jeweils 1 Geheimnis. Entferne wenn möglich einen weiteren Würfel aus dem Hackerpool (deine Wahl).



Geheime Dokumente.

Du erhältst Geheimnisse in Höhe deines Zugriffslevels.



Passwortdatenbank.

Erhöhe deinen Zugriffslevel um 1.



Hintertür ausnutzen.

Du kannst 1 Zugriffslevel ausgeben (verringere den Wert deines Zugriffslevels um 1) um 3 Geheimnisse zu erhalten. Wenn du ein Zugriffslevel von 1 hast, kannst du diese Aktion nicht durchführen.



Verschlüsselung.

Du erhältst 1 Geheimnis. Du kannst den Wert eines Würfels im Hackerpool ändern (drehe den Wert eines Würfels auf eine Seite deiner Wahl). Wenn der nächste Spieler **HACKEN** möchte, muss er ein zusätzliches Geheimnis ausgeben um dies tun zu können.



Bürofeier! Jeder ist besoffen.

Wähle einen anderen Spieler: Er verliert 1 Geheimnis und du erhältst 1 Geheimnis. Der nächste Spieler kann keine **ÜBERRESTE AUFSAMMELN**.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler **14 oder mehr Geheimnisse** erhalten hat, erpresst er sofort seinen Chef, damit dieser ihm eine Beförderung gibt (und damit das Spiel gewinnt).

Im seltenen Fall, dass die Aktion Zwei-Mann-Job gleichzeitig zwei Spielern 14 Geheimnisse gibt, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Zugriffslevel das Spiel. Wenn weiterhin ein Unentschieden herrscht, knickt der Chef unter all dem Druck ein und befördert beide Spieler (das Spiel endet unentschieden zwischen beiden Spielern).

SPIEL- BEISPIEL

Edward erhält einen Hackerpool von    vom vorherigen Spieler. Da Edward nur wenige Geheimnisse besitzt, entscheidet er sich dafür **Überreste aufzusammeln** anstatt einen neuen Hackversuch zu wagen. Er wählt die  aus um die Aktion „Privates Geheimversteck“ auszuführen. Diese gibt ihm 2 Geheimnisse. Er gibt dann den restlichen Würfelpool von   an den nächsten Spieler weiter.

Da Bradley einen Pool von   erhalten hat, könnte er nur eine  ausgeben um die Aktion „Zwei-Mann-Job“ auszuführen. Da er aber nicht möchte, dass Edward weitere Geheimnisse erhält entscheidet er sich stattdessen dafür zu **hacken**: Er gibt 1 Geheimnis aus und fügt dem Hackerpool 3 Würfel hinzu. Dann wirft er alle 5 Würfel, was in einen Würfelpool von      resultiert. Bradley wählt eine  aus um die Aktion „Passwortdatenbank“ auszuführen und erhöht sein Zugriffslevel um den Wert 1. Er dreht seinen Spielstandswürfel von  auf  um sein neues Zugriffslevel anzuzeigen und gibt danach den restlichen Würfelpool von     an den nächsten Spieler weiter.