

„Trzęsienie danych”. Instrukcja gry

Gra przeznaczona jest dla młodzieży licealnej i dorosłych. Może w nią grać od 2 do 4 osób.

Zasady gry:

1. Zwycięzcą zostaje osoba, która w trakcie gry odniesie najmniej obrażeń.
2. Obrażenia to punkty, które tracą gracze w wyniku kolejnych trzęsień danych.
3. Gracze mogą zabezpieczyć się przed obrażeniami, inwestując swoje punkty czasu w zdobycie kart obrony, czyli odpowiednich kompetencji.

Elementy gry:

1. 20 kart trzęsienia danych
2. 32 karty obrony

Przykładowa karta trzęsienia danych



Nazwa trzęsienia danych

Siła obrażeń – liczba punktów, które tracą gracze niedysponujący odpowiednimi kartami obrony


Opis trzęsienia danych, które grozi obrażeniami, czyli utratą kontroli nad swoimi danymi

Siła kart obrony – liczba punktów, które oszczędza gracz dysponujący danymi kartami obrony

Na wakacjach za granicą masz zwyczaj podłączać się do darmowych sieci, które są w zasięgu Twojego telefonu. Pewnego dnia, gdy korzystasz z niezabezpieczonego łącza, włamywaczowi udaje się uzyskać login i hasło do Twojego konta w banku, z którego akurat korzystasz.

2 2 3 3

Przykładowa karta obrony



Nazwa kompetencji

Minimalny czas potrzebny do zdobycia danej kompetencji (minimalna liczba punktów czasu, za które można otrzymać daną kartę obrony)

Częstotliwość, z jaką dana karta obrony chroni przed obrażeniami:
☹️☹️☹️ – rzadko,
☹️☹️☹️☹️ – średnio często,
☹️☹️☹️☹️☹️ – bardzo często

Siła obrony – liczba punktów, które oszczędza gracz dysponujący wskazaną, chroniącą przed obrażeniami kartą obrony

Opis kompetencji, która chroni przed obrażeniami

Porady i linki do dodatkowych materiałów

Uważasz na to, by połączenie ze stroną, której udostępniasz dane (np. login i hasło), było bezpieczne (oznaczone kłódką i HTTPS w adresie). Korzystasz z wtyczki, która wymusza takie połączenie za każdym razem, gdy to możliwe.

Zainstaluj wtyczkę do przeglądarki HTTPS Everywhere: eff.org/https-everywhere

3. Tabela wyników

Tury	Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3		Gracz 4	
	Punkty czasu (35)	Obrażenia	Punkty czasu (35)	Obrażenia	Punkty czasu (35)	Obrażenia	Punkty czasu (35)	Obrażenia
I								
II								
II								
Wynik								

Przebieg gry:

Gra składa się z fazy przygotowawczej, 3 tur i fazy końcowej.

Każda tura składa się z 2 aukcji kart obrony oraz 2 trzęsień danych i liczenia obrażeń.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 35 punktami czasu, za które może nabywać karty obrony (kompetencje) w trakcie kolejnych aukcji.

Faza przygotowawcza

Na początku jeden z graczy rozdziela na dwa stosy karty obrony i karty trzęsienia danych, a następnie osobno je przetasowuje.

Każdy z graczy losuje z puli kart obrony po dwie karty. Jedną z nich może wymienić. Jeśli się na to zdecyduje, najpierw losuje dodatkową kartę, a potem wkłada do puli kartę zwracaną. Każdy z graczy zatrzymuje wybrane dwie karty – będą one wykorzystywane do obrony przed trzęsieniami danych w trakcie gry.

Następnie wszystkie karty trzęsienia danych są rozdawane graczom. Z otrzymanych kart każdy z graczy wybiera te, które trafią do rozgrywki – w przypadku gry w 2 osoby, każda z nich wybiera po 3 karty, a w przypadku gry w 3 lub 4 osoby, po 2 karty – tak, by nie widzieli ich pozostali gracze. Wybrane karty zostają zebrane przez jednego z graczy i przetasowane, a pozostałe są odrzucone z gry.

Tura**Pierwsza aukcja**

Każda tura rozpoczyna się od aukcji. Każdy z graczy losuje z puli kart obrony jedną kartę i odczytuje na głos: opisy kompetencji, minimalny czas, siłę obrony i częstotliwość. Następnie wyklada kartę na środek.

Po wyłożeniu wszystkich kart są one licytowane w kolejności od najdroższej (najwyższa wartość minimalnego czasu) do najtańszej (najniższa wartość). W przypadku kart o takiej samej wartości decydują kolejno: siła obrony i częstotliwość (również zgodnie z zasadą: od najwyższej do najniższej wartości). W licytacji biorą udział osoby, które są zainteresowane nabyciem danej karty. Odbywa się ona „na ślepo”, tzn. każdy z licytujących graczy zapisuje (np. na kartce lub ekranie telefonu) liczbę punktów czasu, którą jest gotów zainwestować w zdobycie danej kompetencji – tak, by nie widzieli tego pozostali gracze. Podana liczba nie może być mniejsza niż wartość minimalnego czasu danej karty i nie może przekraczać liczby punktów czasu, którymi dysponuje dany gracz. Następnie wszyscy gracze biorący udział w licytacji jednocześnie ujawniają zapisaną liczbę punktów czasu. Kartę obrony otrzymuje gracz, który zaproponował największą liczbę.

W przypadku remisu, gracze, którzy zaproponowali najwięcej punktów czasu, kontynuują licytację w tzw. formule otwartej – ustnie proponują kolejne liczby punktów czasu, które są w stanie zainwestować w zdobycie danej

kompetencji. Licytacja kończy się wówczas, gdy jeden z graczy zaproponuje liczbę większą niż pozostali. Jeśli nie uda się wyłonić zwycięzcy – jest ona odrzucana z gry.

W licytacji kolejnych kart obrony mogą brać udział osoby, które w danej aukcji jeszcze nie zdobyły żadnej kompetencji. Karta, którą chce i może licytować tylko jedna osoba, przypada jej bez licytacji za cenę minimalnego czasu. Niewylicytowane karty są odrzucane z gry.

Po każdej licytacji od liczby punktów czasu, którymi dysponuje każdy z graczy, odejmowane są punkty wydane w ramach licytacji. Zaktualizowana liczba punktów czasu zapisywana jest w tabeli wyników.

Przykład: W pierwszej aukcji gracze losują następujące karty: „Szyfrowane e-maile”, „Zakupy poza siecią”, „Alternatywna wyszukiwarka”, „Bezpieczne połączenie”. Po ułożeniu ich od najwyższej do najniższej wartości minimalnego czasu oraz siły obrony (ponieważ dwie karty miały taką samą wartość minimalnego czasu), rozpoczyna się licytacja kolejnych kart. Podczas licytacji „Zakupów poza siecią” dochodzi do remisu między graczami A i C. Dlatego forma licytacji zmienia się ze „ślepej” (z wykorzystaniem kartek lub telefonów) na otwartą, podczas której gracze przelicytowują się na głos.

→ Kolejność licytacji kart obrony: od najwyższych cen wywoławczych punktów czasu (w przypadkach równych wartości decydują też siły obrony)



Pierwsza licytacja:
Gracz A proponuje 6 punktów.
Gracz B proponuje 9 punktów.
Gracz C proponuje 8 punktów.
Gracz D pasuje.

Graczowi B, który wygrał licytację, odejmuje się 9 punktów czasu. Gracz otrzymuje kartę i nie bierze udziału w kolejnych licytacjach w tej aukcji.



Druga licytacja:
Gracz A proponuje 8 punktów.
Gracz C proponuje 8 punktów.
Gracz D proponuje 6 punktów.

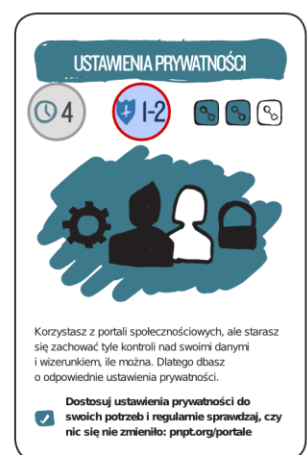
REMIS: Gracze A i C licytują dalej, podając swoje propozycje na głos: Gracz A proponuje 9 punktów, a gracz C – 11 punktów. Gracz A pasuje.

Graczowi C, który wygrał licytację, odejmuje się 11 punktów czasu. Gracz otrzymuje kartę i nie bierze udziału w kolejnych licytacjach w tej aukcji.



Trzecia licytacja:
Gracz A pasuje.
Gracz D chce kupić tę kartę – może to zrobić bez licytacji za minimalną wartość czasu podaną na karcie.

Graczowi D odejmuje się 4 punkty czasu, otrzymuje on kartę i nie bierze udziału w licytacji kolejnej karty.



Czwarta licytacja:
Gracz A może otrzymać ostatnią kartę bez licytowania (za 2 punkty czasu), ale rezygnuje. Karta zostaje odrzucona z gry.

Pierwsze trzęsienie danych

Po aukcji następuje pierwsze trzęsienie danych – jeden z graczy bierze pierwszą kartę z puli kart trzęsienia danych, odwraca ją, odczytuje na głos jej treść, a następnie wyklada na środek.

Druga aukcja

Po pierwszym trzęsieniu danych odbywa się druga aukcja kart obrony według zasad opisanych wyżej.

Drugie trzęsienie danych

Po drugiej aukcji następuje drugie trzęsienie danych według zasad opisanych wyżej.

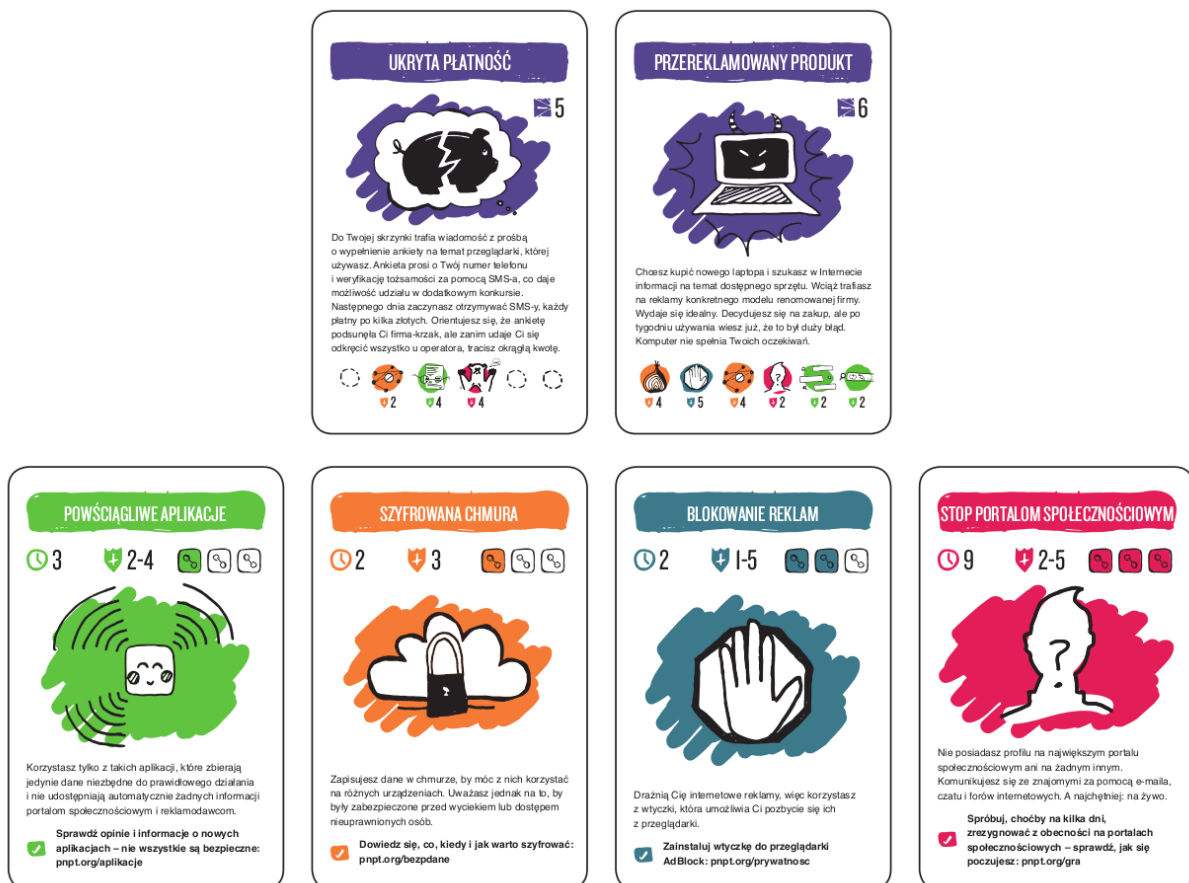
Liczenie obrażeń

Następnie podliczane są obrażenia odniesione przez graczy w wyniku każdego z trzęsień danych. Każdy z graczy traci taką liczbę punktów, jaką siłę obrażeń ma karta trzęsienia danych, po pomniejszeniu o liczbę punktów odpowiadających sile chroniących przed obrażeniami kart obrony, którymi dysponuje (np. jeśli siła obrażeń karty trzęsienia danych wynosi 7, a gracz dysponuje dwiema chroniącymi przed nim kartami obrony o siłach 1 i 2, to oznacza, że traci 4 punkty obrażeń).

Jeśli suma sił kart obrony chroniących gracza przed daną kartą trzęsienia danych jest równa lub większa od siły obrażeń tej karty, oznacza to, że gracz całkowicie obronił się przed tym trzęsieniem danych. W tej sytuacji nie tylko unika obrażeń, ale otrzymuje również 3 dodatkowe punkty czasu, które może wykorzystać w kolejnych aukcjach.

Obrażenia odniesione w wyniku obu trzęsień danych i ewentualne dodatkowe punkty czasu zapisywane są na kartce lub w tabeli wyników.

Przykład: Po wylosowaniu kart obrony w fazie przygotowawczej oraz dwóch aukcjach w pierwszej turze gracz posiada następujące karty obrony: „Powściągliwe aplikacje”, „Szyfrowana chmura”, „Blokowanie reklam” i „Stop portalom społecznościowym”. W tej turze występują trzęsienia danych: „Ukryta płatność” i „Przereklamowany produkt”. W ich wyniku gracz traci 5 punktów za „Ukrytą płatność” (nie posiada żadnej chroniącej go przed tym karty obrony), ale nie traci żadnych punktów za „Przereklamowany produkt”, ponieważ posiada karty „Blokowanie reklam” i „Stop portalom społecznościowym”, których suma sił obrony (5 i 2) przewyższa siłę obrażeń karty „Przereklamowany produkt” (6).



Faza końcowa

Po 3 turach następuje podliczenie wszystkich obrażeń odniesionych przez każdego z graczy. Zwycięża osoba, która ma ich najmniej.

Opisy kart obrony

SZYFROWANA CHMURA

Zapisujesz dane w chmurze, by móc z nich korzystać na różnych urządzeniach. Uważasz jednak na to, by były zabezpieczone przed wyciekami lub dostępem nieuprawnionych osób.

SZYFROWANE E-MAILE

Dzięki odpowiednim narzędziom i odrobinie determinacji, by zachęcić innych do szyfrowania, wymieniasz e-maile, których nie może przeczytać nikt poza Tobą i adresatem.

SZYFROWANY CZAT

Zamiast czatu w serwisie społecznościom używasz komunikatora, który szyfruje wiadomości między Tobą i Twoim rozmówcą.

SZYFROWANE SMS-Y

Korzystasz z aplikacji, która szyfruje SMS-y wymieniane z osobami, które również z niej korzystają. Dzięki temu Twoich wiadomości nie może przeczytać operator ani osoba, w której ręce trafi Twój telefon.

TOR

Łączysz się z Internetem za pomocą Tora – narzędzia, które zapewnia użytkownikom anonimowe korzystanie z zasobów Internetu oraz usług dostępnych tylko za jego pomocą.

BEZPIECZNE POŁĄCZENIE

Uważasz na to, by połączenie ze stroną, której udostępniasz dane (np. login i hasło), było bezpieczne (oznaczone kłódką i HTTPS w adresie). Korzystasz z wtyczki, która wymusza takie połączenie za każdym razem, gdy to możliwe.

USTAWIENIA PRZEGLĄDARKI

Nie zdajesz się na domyślne rozwiązania. Zmieniasz ustawienia Twojej przeglądarki internetowej tak, by lepiej chroniła Twoją prywatność.

BLOKOWANIE REKLAM

Drażnią Cię internetowe reklamy, więc korzystasz z wtyczki, która umożliwia Ci pozbycie się ich z przeglądarki.

UNIKANIE ŚLEDZENIA

Zdajesz sobie sprawę z tego, że każdy Twój ruch w sieci jest śledzony przez wiele podmiotów. Korzystasz z rozwiązań, które pomagają Ci się przed tym bronić.

LOKALIZACJA POD KONTROLĄ

Wyłączasz Wi-Fi, GPS i Bluetooth w telefonie, gdy ich nie używasz. Dzięki temu aplikacje i system operacyjny nie namierzają Cię (może to zrobić tylko operator) i nie ujawniają Twojej lokalizacji.

DANE POZA CHMURĄ

Nie używasz aplikacji, które przechowują Twoje dane (zdjęcia, filmy, dokumenty) w chmurze – na serwerach na drugim końcu świata, nad którymi nie masz żadnej kontroli.

POWŚCIĄGLIWE APLIKACJE

Korzystasz tylko z takich aplikacji, które zbierają jedynie dane niezbędne do prawidłowego działania i nie udostępniają automatycznie żadnych informacji portalom społecznościowym i reklamodawcom.

STOP PORTALOM SPOŁECZNOŚCIOWYM

Nie posiadasz profilu na największym portalu społecznościowym ani na żadnym innym. Komunikujesz się ze znajomymi za pomocą e-maila, czatu i forów internetowych. A najchętniej: na żywo.

ALTERNATYWNA WYSZUKIWARKA

Korzystasz z wyszukiwarki, która – w przeciwieństwie do najpopularniejszej w sieci – nie buduje, w oparciu o wpisywane słowa, Twojego profilu dla reklamodawców ani nie dostosowuje do niego wyników wyszukiwania.

POUFNE KONTO POCZTOWE

Cenisz sobie tajemnicę korespondencji. Spośród dostępnych kont pocztowych wybierasz usługę płatną, ale za to taką, która nie analizuje treści Twoich e-maili.

ZAKUPY POZA SIECIĄ

Zakupy najbardziej lubisz robić w tradycyjnych sklepach, a nie przez Internet. Dzięki temu udostępniasz mniej informacji o sobie, a dla marketingowców pozostajesz zagadką.

PŁATNOŚCI GOTÓWKĄ

Nie chcesz, by bank zbierał informacje na temat Twoich zakupów. Dlatego, gdy tylko masz taką możliwość, płacisz gotówką.

MOCNE I ZDROWE HASŁA

Umiesz skutecznie zabezpieczyć dostęp do swojego komputera, telefonu i kont w Internecie. Tworzysz mocne hasła, zmieniasz je regularnie i nie używasz żadnego do więcej niż jednego konta.

USTAWIENIA PRYWATNOŚCI

Korzystasz z portali społecznościowych, ale starasz się zachować tyle kontroli nad swoimi danymi i wizerunkiem, ile można. Dlatego dbasz o odpowiednie ustawienia prywatności.

REGULAMINY BEZ TAJEMNIC

Masz prawnicze zacięcie i zanim zgodzisz się na warunki proponowane przez nową usługę, uważnie czytasz jej regulamin. Kiedy odkrywasz coś, co Cię niepokoi, starasz się znaleźć inną ofertę.

WYSZUKANE MENU INFORMACYJNE

Nie dajesz łatwo schlebiać swoim poglądom. Wiesz, że czerpanie informacji z jednego źródła nie daje całościowego obrazu, dlatego starasz się sięgać do różnych mediów i słuchać wielu opinii.

ASERTYWNOŚĆ

Nie nabierasz się na obietnice złotych gór ani zdjęcia kotków. Potrafisz powstrzymać się przed spontanicznym kliknięciem „Lubię to”, zgodą na warunki regulaminu, okazijnym zakupem czy... tanim sprzedaniem informacji o sobie.

DANE Z KOSMOSU

Internet nie jest urzędem, dlatego pozwalasz sobie na podawanie fikcyjnych danych. Zwłaszcza wtedy, kiedy strona internetowa lub usługa pyta Cię o nie bez racjonalnego uzasadnienia.

WSTRZEMIĘŻLIWOŚĆ INFORMACYJNA

Unikasz publikowania informacji o sobie w sieci. Dlatego nie da się łatwo odtworzyć Twojej historii z pojedynczych informacji ani wykorzystać CV opublikowanego na portalu „zawodowym”.