

NGS: Hack & Shield

Ein taktisches Kartenspiel für 2 Personen
Ab 10 Jahren · Spielzeit: ca. 15 Minuten

SPIELIDEE

In einer vernetzten Umgebung wetteifern zwei IT-Fachkräfte um die effektivste Steuerung eines digitalen Systems. Mit denselben Mitteln – Firewalls, Drohnen, Admins und mehr – setzen sie auf geschickte Koordination und taktisches Timing. Durch gezieltes Ausspielen von Karten lösen sie Sicherheitsmechanismen aus, greifen auf Daten zu oder bringen Systeme unter Kontrolle. Wer die richtigen Synergien erkennt und optimal nutzt, erzielt die meisten Punkte und gewinnt die Simulation.

SPIELZIEL

Karten werden auf ein zentrales Spielfeld gelegt. Durch gezielte Kombinationen können Karten auf anderen Feldern ausgelöst und aufgenommen werden. Jede Karte bringt Punkte.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt die Kontrolle über das Netzwerk.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
 - 100 Spielkarten
(2 identische Decks mit je 50 Karten in Blau und Rot)
 - 1 Enginsight-Token
 - Spielanleitung
-

SPIELVORBEREITUNG

- Lege den Spielplan in die Mitte.
- Jeder nimmt ein Kartendeck, mischt es gut und zieht die obersten **5 Karten** auf die Hand.
- Die übrigen Karten bilden den persönlichen Nachziehstapel.
- Der Enginsight-Token bleibt zunächst ungenutzt.
- Der jüngere Spieler beginnt. Danach abwechselnd.

Wichtig: Wer den **Enginsight-Token** besitzt, darf **6 Handkarten** halten.

SPIELABLAUF

Der Spieler am Zug:

- Spielt **eine oder mehrere Karten desselben Typs** auf das zugehörige Feld.
 - Führt ggf. eine **Aktion** aus (je nach Karte sofort oder bei Erreichen einer Anzahl).
 - Füllt seine Hand wieder auf **5 Karten** auf – **6**, wenn der Enginsight-Token vor ihm liegt.
 -
-

KARTENABLAGE

- Karten werden immer auf das Feld gelegt, dessen Symbol mit der Karte übereinstimmt.
 - Manche Felder erlauben **beliebig viele Karten** (gestapelt, nur oberste sichtbar).
 - Andere Felder verlangen eine **begrenzte Kartenanzahl** (seitlich versetzt gelegt, alle sichtbar).
-

AKTIONEN & WIRKUNGEN

Aktionen werden ausgelöst:

- **Sofort**, wenn die Karte auf ein Feld gelegt wird, das durch einen Pfeil auf ein anderes Feld zeigt.
- **Später**, wenn durch das Auslegen einer bestimmten Karte die maximale Anzahl eines Feldes erreicht wird.

Beispiel: Wird die vierte Drohne gespielt, dürfen alle vier Drohnen aufgenommen werden.

DIE KARTEN IM EINZELNEN

◇ Daten



Werden nicht aktiv ausgelöst, bringen jedoch Punkte.

Aktion: Keine. Können durch Company oder Hacker aufgenommen werden.

◇ MSP (Cloud)



Zentrale Unterstützungseinheit.

Aktion: Nimm alle ausliegenden Daten-Karten auf.

Ablage: Verdeckter Punktstapel.

◇ IT-Partner



Aktiviert Verteidigungsmaßnahmen.

Aktion: Wenn die **dritte IT-Partner-Karte** gespielt wird, nimm alle MSP-Karten auf.

Die drei IT-Partner-Karten werden offen **unterhalb des Spielfelds abgelegt**.

◇ Enginsight



Liegt passiv aus, bis es aktiviert wird.

Aktion: Keine. Kann später durch eine Company-Karte aktiviert werden.

◇ Company



Zentrale Entscheidungsinstanz.

Aktion:

- **Option A:** Nimm alle ausliegenden Daten.
- **Option B:** Wenn mindestens eine Enginsight-Karte liegt → aktiviere Enginsight → erhalte den Token.

Wird Enginsight aktiviert, muss ein Gegner, der den Token besitzt, diesen abgeben.

Liegen sowohl Daten als auch Enginsight, wähle eine der beiden Aktionen.

◇ Hacker



Stört das System gezielt.

Aktion: Nimm alle ausliegenden Company-Karten.

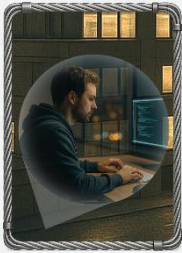
◇ Drohne



Belastet die Infrastruktur.

Aktion: Wer die **vierte Drohne** spielt, nimmt alle vier Drohnen und legt sie verdeckt ab.

◇ Admin



Entfernt Hacker oder schützt Company.

Aktion: Nimm entweder alle Hacker oder alle Company-Karten (nach Wahl).

Beide Admin-Karten werden anschließend offen **unterhalb des Spielfelds abgelegt**.

◇ Firewall



Wird bei **3 gespielten Firewalls** aktiviert.

Aktion: Wer die dritte Firewall spielt, nimmt alle unterhalb des Spielfelds liegenden IT-Partner- und Admin-Karten auf.

Die drei Firewalls werden als Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Nach dem dritten vollständigen Firewall-Stapel endet das Spiel.

◇ Ablage

Dient als Zwischenlager für Karten unterhalb des Spielfelds (Admin, IT-Partner).

Aktion: Keine. Wird bei der dritten Firewall ausgewertet.

ENGINSIGHT-TOKEN

Wer durch die Company-Karte eine **Enginsight-Karte aktiviert**, erhält den **Enginsight-Token**.

Vorteil:

- Spiel mit **6 Handkarten** statt 5.

Token-Wechsel:

- Muss ein Spieler den Token abgeben, zieht der Gegenspieler **eine zufällige Karte** von dessen Hand und legt sie **verdeckt auf dessen Nachziehstapel**.
 - Beim nächsten Aufziehen erhält der Spieler die Karte zurück.
-

SPIELE NDE

Das Spiel endet:

- Wenn ein Spieler keine Karte mehr nachziehen kann,
oder
- so bald drei vollständige Firewall-Stapel (je 3 Karten) gespielt wurden.

In beiden Fällen hat der Gegenspieler noch einen vollständigen letzten Spielzug.

PUNKTEWERTUNG

- Nur gesammelte Karten werden gewertet.
- Jede Karte zählt den aufgedruckten Punktwert.
- Handkarten zählen nicht.

Zusatzpunkte:

- Der Spieler mit dem Enginsight-Token erhält +3 Punkte.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem Enginsight-Token.