

Livro de Regras



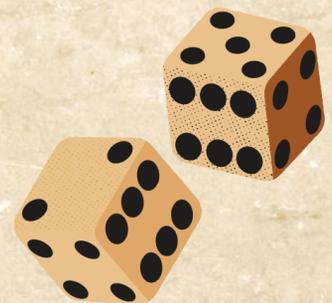
Hackers
Arena

Livro de Regras

Hackers Arena é um jogo de cartas estratégico e competitivo, criado para simular batalhas cibernéticas. O objetivo é roubar pontos de inteligência dos adversários enquanto protege os seus. Vence o jogador que alcançar 10 pontos de inteligência ou que tiver mais pontos ao fim das cartas do deck.

Os jogadores usam cartas de ataque, como Phishing, Ransomware e DDoS, para executar ações contra seus oponentes. Para se defender, é possível usar cartas como Criptografia, Honeypot ou Análise Forense.

O jogo exige planejamento e reação rápida, já que combina sorte (rolagem de dados) com estratégias de defesa e contra-ataque. Além disso, o tema é imersivo, inspirado no universo de cibersegurança, tornando-o único e educativo.



Regras Gerais

OBJETIVO

- Roubar os pontos de inteligência dos outros jogadores enquanto protege os seus.
- Ganha o jogador que conseguir juntar 10 pontos de inteligência ou aquele que tiver a maior quantidade de pontos de inteligência quando o deck de compra terminar.



Como Jogar?

- APÓS EMBARALHAR TODAS AS CARTAS, DISTRIBUA 7 CARTAS PARA CADA JOGADOR. O RESTANTE DAS CARTAS VAI PARA O DECK DE COMPRA, VIRADO PARA BAIXO.
- CADA JOGADOR RECEBE TAMBÉM 5 PONTOS DE INTELIGÊNCIA. APÓS A DISTRIBUIÇÃO DE RECURSOS INICIAIS, ESCOLHE-SE UM JOGADOR PARA INICIAR A PARTIDA. OS TURNOS SEGUEM EM SENTIDO ANTI-HORÁRIO.
- NO INÍCIO DE CADA TURNO, O JOGADOR DEVE COMPRAR UMA CARTA E ESCOLHER ENTRE JOGAR UMA CARTA DE ATAQUE OU PASSAR A SUA VEZ.
- AO JOGAR UMA CARTA DE ATAQUE, O JOGADOR DEVE ANUNCIAR O ATAQUE QUE IRÁ REALIZAR E QUAL JOGADOR SERÁ ATACADO. O ATACANTE, ENTÃO, DEVE ESPERAR O JOGADOR DEFENSOR UTILIZAR SUAS CARTAS DE DEFESA ANTES DE QUALQUER ROLAGEM DE DADOS.
- CARTAS QUE PODEM SER ATIVADAS EM RODADAS DE TERCEIROS (KEYLOGGER E MAN-IN-THE-MIDDLE) DEVEM SER JOGADAS ANTES DA ROLAGEM DE DADOS.
- TODAS AS CARTAS JOGADAS DEVEM IR PARA A PILHA DE DESCARTE, VIRADAS PARA CIMA.
- O JOGADOR QUE FICAR SEM PONTOS DE INTELIGÊNCIA DURANTE A PARTIDA SERÁ ELIMINADO.



Interações Especiais

- Múltiplas cartas de defesa podem ser utilizadas durante um ataque (exemplo: Análise Forense junto com Proteção de E-mail).
- As cartas Keylogger e Man-in-the-Middle só podem ser utilizadas em ataques a terceiros. Elas não podem ser utilizadas contra o próprio jogador.
- A carta Man-in-the-Middle perde seu efeito contra a carta Honeypot.
- A carta Zero Day deve ser anunciada junto com o ataque.
- As cartas Honeypot e Análise Forense funcionam mesmo contra ataques acompanhados de uma carta Zero Day.
- A carta Keylogger rouba a carta de ataque independentemente do resultado dos dados. No caso de um ataque acompanhado da carta Zero Day, o Keylogger rouba tanto a Zero Day quanto a carta de ataque.



CARTAS DO GAME



Quantidade 4



Quantidade 2



Quantidade 8



Quantidade 1



Quantidade 8



Quantidade 2



Quantidade 1



Quantidade 4





Shoulder Surfing

Efeito: Veja a mão de outro jogador.

Descrição: Espionagem direta onde o atacante observa as telas e informações digitadas com a intenção de encontrar dados sensíveis ou senhas de acesso.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 4



Dumpster Diving

Efeito: Mergulhe na pilha de descarte a recupere uma carta à sua escolha.

Descrição: Técnica onde o atacante vasculha os descartes da vítima com a intenção de encontrar informações sensíveis ou dados que podem ser utilizados para outros ataques.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 2



APT

Efeito: Role um dado e roube inteligências conforme o resultado: (1 a 2) - 1 inteligência, (3 a 4) - 2 inteligências; (5 a 6) - 3 inteligências.

Descrição: Ataque avançado onde um ou múltiplos invasores se infiltram em uma rede para coletar dados sensíveis durante longos períodos (meses ou até anos). Esses ataques são muitas vezes altamente financiados por empresas e até órgãos governamentais.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 12



Brute Force

Efeito: Role um dado. Se o número for maior que 4, roube 2 inteligências do alvo.

Descrição: Ataque onde um software realiza diversas tentativas de adivinhar as credenciais de um serviço, utilizando um banco de dados de senhas comuns ou simplesmente por processo de eliminação de alternativas.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 12



DDoS

Efeito: Escolha um jogador para perder o próximo turno.

Descrição: Ataque onde é realizado uma quantidade enorme de acessos simultâneos à um serviço com a intenção de sobrecarregá-lo e torná-lo inacessível.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 4



Spear Phishing

Efeito: Escolha um jogador e roube 1 inteligência do alvo.

Descrição: O spear phishing é um ataque de phishing direcionado para uma pessoa ou um grupo selecionado. Esse ataque geralmente envolve um trabalho prévio de análise das vítimas para montar um ataque personalizado

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 4



Phishing

Efeito: Escolha um jogador e role um dado. Se o número for maior que 3, roube 1 inteligência do alvo.

Descrição: Ataque comum que envolve enganar usuários por meios de comunicação para tentar roubar dados sensíveis. Geralmente em formato de e-mails enviados em massa.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 12



EDR

Efeito: Nega o ataque de um malware ou de um ransomware.

Descrição: Endpoint Detection and Response (EDR) é uma solução de segurança que detecta, investiga e responde a ameaças em endpoints como computadores e servidores.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 4



M.F.A.

Efeito: Protege contra um ataque Brute Force.

Descrição: Multi-Factor Authentication é um método de autenticação que exige dois ou mais fatores (senha, token, biometria) para aumentar a segurança. Muito eficaz para impedir invasões após o vazamento de uma senha.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 4



Proteção de E-mail

Efeito: Bloqueia um ataque de Phishing ou Spear Phishing.

Descrição: Ferramentas que filtram spams, e-mails suspeitos e adicionam avisos em e-mails externos.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 6



Threat Hunting

Efeito: Em caso de ataque APT, ambos rolam um dado. Se seu número for maior, o ataque é bloqueado; se empatar, rolem novamente.

Descrição: Busca proativa de invasões e ameaças, muitas vezes silenciosas, para evitar ataques avançados.

© 2024 Hackers Hive. Todos os direitos reservados.

Quantidade 8



ESTE LIVRO DE REGRAS É UM GUIA ESSENCIAL PARA SUA JORNADA NO HACKERS ARENA, GARANTINDO QUE TODOS ESTEJAM ALINHADOS COM AS DINÂMICAS E DESAFIOS DO GAME.

DIREITOS AUTORAIS

ESTE MATERIAL É PARTE INTEGRANTE DO HACKERS HIVE E É PROTEGIDO POR LEIS DE DIREITOS AUTORAIS. QUALQUER REPRODUÇÃO, DISTRIBUIÇÃO OU USO COMERCIAL DESTES CONTEÚDOS SEM AUTORIZAÇÃO PRÉVIA E POR ESCRITO DA HACKERS HIVE É ESTRITAMENTE PROIBIDA.

SOBRE O HACKERS ARENA

O HACKERS ARENA É UM GAME INTERATIVO QUE FAZ PARTE DO ECOSISTEMA HACKERS HIVE, PROJETADO PARA PROMOVER O APRENDIZADO PRÁTICO E ESTRATÉGICO NO MUNDO DA CIBERSEGURANÇA. SEJA VOCÊ INICIANTE OU PROFISSIONAL, ESTE GAME É UM CONVITE PARA COLOCAR À PROVA SUAS HABILIDADES DE FORMA DIVERTIDA E DESAFIADORA.

Fale Conosco

DÚVIDAS OU SUGESTÕES? QUEREMOS OUVIR VOCÊ!

 [HTTPS://HACKERSHIVE.IO](https://hackershive.io)

SIGA NOSSAS REDES SOCIAIS PARA ACOMPANHAR AS NOVIDADES E OUTROS CONTEÚDOS EXCLUSIVOS:

 INSTAGRAM: [@HACKERSHIVE](https://www.instagram.com/hackershive)

