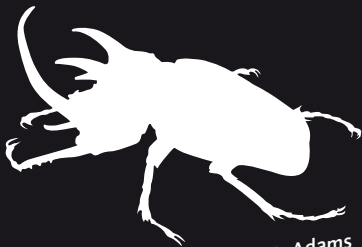


DEFENSE

32 Security brainGames



Wen ruft Timm an? Warum ist Adams
Passwort falsch? Wer schnappt den Social
Engineer? Und wen soll Lara Linn aus der
Lounge abholen? **Rätselkrimis, Security-
Anagramme, Privacy-Rebusrätsel u.v.m.
inkl. Awareness-Tipps.**



known_sense
identity_kreation_kommunikation_awareness

Spielregeln DEFENSE

Inhalt: 32 *brainGame*-Karten, bestehend aus 9 Kategorien (A-I).

Auf der Vorderseite jeder Karte steht jeweils eine *Security-Aufgabe*, auf der Rückseite die Lösung. Für jede Aufgabe erhältst Du *Aware-Punkte* (im *Aware-Logbuch* im oberen Teil jeder Karte). Die *Aware-Punkte* setzen sich aus der Summe der vier „Talente“ SPRA-
CHE, KREATIVITÄT, LOGIK UND RAUM & FIGUR zusammen.

1. Security *brainGame*-Training (für 1 Spieler)

Karten mischen und hintereinander alle Aufgaben lösen. Bei jeder richtigen Lösung *Aware-Punkte* addieren.

Variante mit Zeitnehmen: Löse eine Aufgabe in der auf der Karte angegebenen Zeit (20 bis 180 Sekunden) und du darfst die *Aware-Punkte* der jeweiligen Aufgabe verdoppeln!

2. Security *brainGame*-Duelle (für 2 Spieler & mehr)

Karten mischen und verdeckt austeilen. Dann abwechselnd dem Mitspieler eine Aufgabe (jeweils oberste Karte des Stapels) stellen. Kann ein Spieler die Aufgabe lösen, erhält er die Karte, und steckt sie in seinen Stapel nach hinten. Kann er sie nicht lösen, steckt der Frager die Karte in seinen Stapel. Derjenige Spieler, der am Ende alle Karten in der Hand hält, gewinnt.

Variante mit *Aware-Punkten*: Wenn ein Spieler eine Aufgabe gelöst hat, wird die Karte abgelegt. Die *Aware-Punkte* werden dem Spieler gutgeschrieben. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variante mit Zeitnehmen: Siehe oben!

Weitere Regelvarianten unter www.known-sense.de

*Dieses Spiel kann ab einer Auflage von 600 Exemplaren (Format 62x100 mm, 24-55 Blatt Umfang) im Brand des Lizenznehmers produziert werden. Nutzen Sie unsere *brainGames* im Rahmen Ihrer Awareness-Maßnahmen, z.B. in Ihrem Newsletter, im Mitarbeiter-Magazin oder Intranet bzw. für Team-Wettbewerbe. In diesem Kontext werden auch Lizenzen für einzelne *brainGames* vergeben.*

© known_sense 2008-2010

known_sense, Kaiser-Wilhelm-Ring 30-32, D-50672 Köln



Security-Anagramme

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur

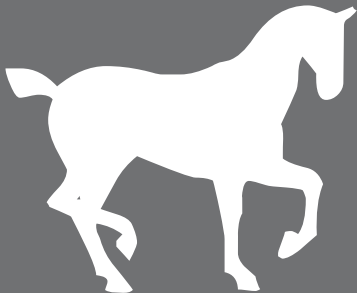


6

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 20 sek.



RÖTER JAN

Gesucht wird der Name eines gefährlichen Eindringlings. Die Buchstaben sind durcheinander geraten. Du musst sie umstellen, um auf die Lösung zu kommen.

TROJANER

„Trojanische Pferde“ (kurz: Trojaner) sind nicht das, was sie vorgeben zu sein. Sie zählen zur Familie unerwünschter bzw. schädlicher Programme (Malware) und werden umgangssprachlich häufig synonym mit Computerviren verwendet. Zwar verbreiten sie sich nicht selbständig weiter, sie können aber Passwörter und andere vertrauliche Daten ausspähen, verändern, löschen und bei der nächsten Datenübertragung an den Angreifer zurück senden – und das meist völlig unbemerkt.





Security-Anagramme

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur



7

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 20 sek.



STOP WARS

Gesucht wird eine Bezeichnung für etwas, das man am Besten niemals aufschreiben sollte. Die Buchstaben sind durcheinander geraten. Du musst sie umstellen, um auf die Lösung zu kommen.




PASSWORT

Tipp: Ein Passwort ist dann „stark“, wenn es aus mindestens 8 Zeichen besteht und mindestens drei der folgenden Zeichen enthält: Ziffern, Groß-, Kleinbuchstaben, Sonderzeichen. Es sollte außerdem weder Deinen oder andere Namen und auch nicht sinnvolle Bezeichnungen enthalten.





Security-Ordnungsrätsel

Sprache 
Kreativität 
Logik 
Raum & Figur 

8

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 60 sek.



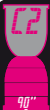
- a) White Hats
- b) Grey Hats
- c) Black Hats
- d) Blue Hats

Ein Begriff passt nicht zu den anderen.
Finde heraus, welches Wort aus der Reihe fällt.



„Blue Hats“ bezeichnet im Gegensatz zu den anderen Begriffen keine „Hacker-Gruppe“. Übrigens: In einem übergreifenden Sinn umfasst der Begriff experimentierfreudige Personen, die mit ihren Fachkenntnissen eine Technologie beliebiger Art außerhalb ihrer normalen Zweckbestimmung oder ihres gewöhnlichen Gebrauchs benutzen. Innerhalb der IT-Security sehen Teile der Subkultur ihre Absicht darin, Sicherheitslücken aufzuzeigen und zu beseitigen, und schreiben dem Begriff einen positiven Image zu. In der allgemeinen Öffentlichkeit wird er grundsätzlich eher für Personen benutzt, die unbefugt Lücken ausnutzen und Sicherheitsbarrieren umgehen.





Privacy-Rebusrätsel

Sprache

Kreativität

Logik

Raum & Figur



10

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 90 sek.



~~3, 5~~



~~5~~



~~4, 5~~



~~4~~

Welches Schutzziel des Datenschutzes verbirgt sich hinter diesem Bilderrätsel?

INTEGRITÄT

D.h. Absicherung der Unverfälschtheit und Vollständigkeit von Informationen. Tipp: Z.B. E-Mails können jederzeit unbemerkt verändert werden (= fehlende Integrität).





Privacy-Rebusrätsel

Sprache

Kreativität

Logik

Raum & Figur



10

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 90 sek.



~~4~~



~~1-6~~



Welches Schutzziel des Datenschutzes verbirgt sich hinter diesem Bilderrätsel?

AUTHENTIZITÄT

D.h. der Nachweis, dass der Sender bzw. Ersteller und ggf. der Empfänger einer Information eindeutig nachweisbar sind. Tipp: Z.B. E-Mail-Absenderangaben können jederzeit beliebig gefälscht werden (= fehlende Authentizität).





Security-Logikrätsel

Sprache

Kreativität

Logik

Raum & Figur

7

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 60 sek.



Auf den Wurm gekommen

Ankhas privater Computer ist total „verseucht“. Sie recherchiert und erfährt dabei, dass Loveletter, Sobig und Netbus entweder Mailwürmer oder Trojaner sind. Aber wer ist was? Sie schaltet den Rechner aus und lässt sich noch einmal durch den Kopf gehen, was sie gelernt hat: Loveletter und Sobig gehören zur selben Kategorie, Loveletter und Netbus nicht. Wenn Netbus ein Mailwurm ist, ist Sobig auch einer. **Wer ist nun Trojaner, wer Mailwurm?**

Loveletter und Sobig sind Mailwürmer, Netbus ist Trojaner.

Die gute Nachricht – Würmer infizieren keinen fremden Code. Die schlechte Nachricht: Sie sind auf Netzwerke spezialisiert, verbreiten sich deshalb äußerst schnell und können Rechner lahm legen. **Tipp: Einen hundertprozentigen Schutz gegen Malware existiert nur dann, wenn der Rechner keine Verbindung zum Internet hat und auch nicht Dateien via externem Datenträger auf den Rechner übertragen werden. In der Praxis sind gängige Anti-Viren Programme ein probates Mittel gegen Schädlinge.**





Security-Logikrätsel

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur



10

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.



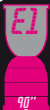
Die schiefe Eselsbrücke

Eva und ihr Ehemann Adam nutzen beim Online-Banking ein gemeinsames Privatkonto und sollen nun nach Aufforderung Ihrer Bank ihr aktuelles Passwort ändern. Bisher hat sich Eva stets gut merkbare Eselsbrücken für die Passwort-Authentifizierung ausgedacht, z.B. „six=3“ oder „twelve=6“. Jetzt muss sie schnell in die Firma und bittet Adam, dass er sich darum kümmern möge. „Nimm einfach 14,“ sagt sie und: „Küsschen, bis später!“ „Tschö, sagt Adam und bestimmt als neues Passwort „fourteen=7“. Abends möchte Eva den Kontostand abrufen und gibt das Passwort ein, das sie Adam vermeintlich empfohlen hatte. Doch die Authentifizierung klappt nicht. **Mit welchem Passwort wollte sich Eva anmelden? Hinweis: Adams Annahme bezüglich der „Eselsbrücke“ war falsch!**

„Fourteen=8“

Denn wie beiden anderen beiden o.g. Kombinationen besteht die Ziffer aus der Anzahl der vorher genannten Buchstaben. Adam war irrtümlicherweise davon ausgegangen, dass Evas „Eselsbrücke“ darin bestünde, in der Gleichung der genannten Zahl jeweils die Hälfte als Ziffer hinzuzufügen. Tipp: Es existieren zahlreiche Memo-Techniken, mit deren Hilfe man sich Passwörter besser merken kann, z.B. „Mu7idWniO!“ („Morgens um 7 ist die Welt noch in Ordnung!“).





Security-Rätselkrimi

Sprache

Kreativität

Logik

Raum & Figur



9

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 90 sek.



Die rätselhafte Zettelwirtschaft

Diana sitzt an ihrem Arbeitsplatz und schreibt „E D F S N“ auf einen Zettel. Nach dem N folgen zahlreiche Kritzeleien. Offensichtlich denkt sie über das nächste (sechste und letzte!) Zeichen nach, das ihr aber nicht mehr einfällt. **Welches Zeichen fehlt und käme als nächstes an die Reihe? Hinweis: Es geht um Zahlen – eine Ziffer ist aber nicht die Lösung!**

E

E, denn: Eins Drei Fünf Sieben Neun Elf, also E für Elf. Bei „E D F S N E“ scheint es sich offensichtlich um Dianas Passwort zu handeln, das über eine „Eselsbrücke“ (nächstes Zeichen jeweils + 2) erzeugt wird. Tipp: Passwörter – auch Fragmente aus Passwörtern – sollen niemals aufgeschrieben werden, auch nicht auf Schmierzetteln o.ä.





Security-Rätselkrimi

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur



12

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.



Das unbeantwortete Klingelzeichen

Timm nimmt in seinem Büro den Hörer seines Festnetztelefons zur Hand und ruft jemanden an. Nach dem ersten Klingelzeichen legt er auf, ohne dass jemand am anderen Ende abgenommen hätte. **Wen hat Timm angerufen? Was könnte passiert sein?**

SICH SELBST

Timm hatte sein Handy verlegt und war mit der Suche danach beschäftigt. Da er kurz zuvor noch damit telefoniert hatte, war ihm klar, dass es ganz in seiner Nähe liegen müsste.





Security-Rätselkrimi

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur



12

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.

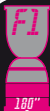
Das defekte Navigationsgerät

Frau Rottenmeier aus Frankfurt befindet sich auf dem Weg in die Schweiz, um einen Interessenten für eine neue Sicherheitslösung zu treffen. Unterwegs fällt ihr Navigationsgerät aus und sie verfährt sich prompt im Nebel der Berge. An einer Hütte, an der sich der Fahrweg gabelt, hält sie an, um nach dem richtigen der beiden Wege zu fragen. Dort trifft sie auf zwei alte kauzige Walliser und ein kleines Mädchen namens Heidi und sagt: „Ich kenne mich hier nicht aus und habe mich verfahren.“ Heidi antwortet: „Sie können selbstverständlich gerne meine beiden Großväter nach dem Weg fragen. Aber sie spielen ein teuflisches Spiel. Denn der eine sagt grundsätzlich die Wahrheit und der andere lügt stets. Das Problem ist, dass niemand weiß, wie sie diese Rollen gerade verteilt haben. Sie sind außerdem mundfaul und lassen bei Fremden nur eine einzige Frage zu, die von ihnen beantwortet wird. Mit dieser einen Antwort sollten Sie allerdings in jedem Fall in der Lage sein, den Weg zu finden.“ **Wie lautet die Frage, die Frau Rottenmeier stellen muss, um den richtigen Weg zu finden?**

**„Welchen Weg würde mir
der andere nennen?“**

Der Lügner würde den falschen nennen. Derjenige, der die Wahrheit sagt, ebenfalls, da er ja nach der Antwort des Lügners gefragt wird. Der genannte Weg ist mithin stets der falsche. Also nimmt Frau Rottenmeier den nicht genannten Weg, um an ihr Ziel zu gelangen.





Wormoku

Sprache
Kreativität
Logik
Raum & Figur



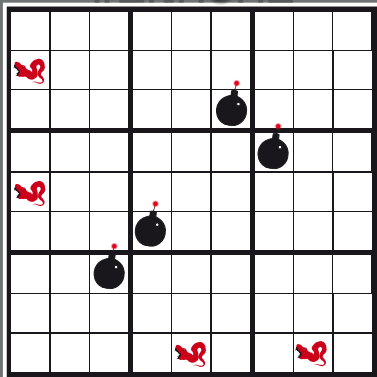
11

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

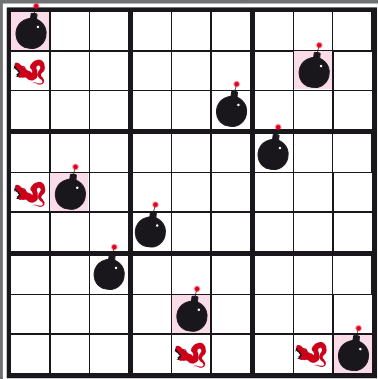
< 180 sek.

WORMOKU



Obacht: Ein Wurm hat Dein System befallen. Du kannst ihn nur stoppen, indem Du in jede Reihe, in jede Spalte und in jeden der insgesamt neun 3x3-Blöcke genau ein (!) Anti-Virus-Tool (Bombe) zeichnest. Ein Tool ist bereits vorgegeben. Es gibt nur eine (!) Lösung.

WORM BOMBU





Security-Legerätsel

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur

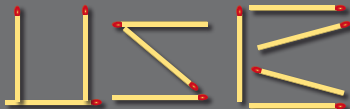


6

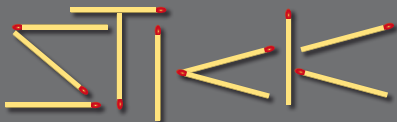
Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 40 sek.



Nur durch Verschieben bzw. Drehen der Hölzer kann aus dem Wort USB das Wort STICK entstehen.



Tip: Sensible Informationen haben unverschlüsselt auf mobilen Informationsträgern wie z.B. USB-Sticks nichts zu suchen. Und bei der Einreise in bestimmte Länder (z.B. USA) wird der Inhalt von Informationsträgern nicht selten aus s.g. „Sicherheitsgründen“ kopiert.





Security-Legerätsel

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur

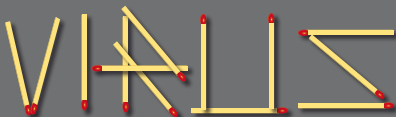


7

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 40 sek.



Nimm ein Holz dazu und verschiebe andere, damit aus dem Wort VIRUS das Wort TRUST entsteht.

TIPPS

Tip: Mit Viren infizieren wir uns in der Regel durch das Laden von Dateien aus dem Internet auf den Rechner. Malware kann aber genauso über USB-Stick oder CD-ROMs ins System gelangen. In jeder ausführbaren Datei, wie z.B. *.exe, *.bat oder *.com kann sich ein Virus verstecken. Ebenso können aber auch andere Dateien mit Viren verseucht sein.





Topologische Security-Rätsel

Sprache

Kreativität

Logik

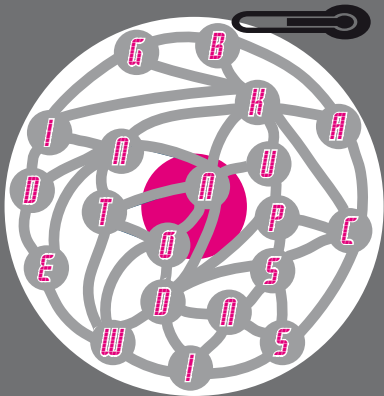
Raum & Figur

7

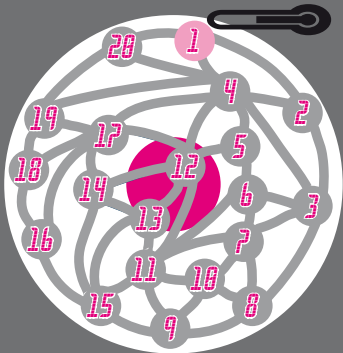
Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.



Welche wichtige Security-Botschaft verbirgt sich auf der oben abgebildeten CD? Beginne am Startplatz des Abtasters (B). Fahre die Felder ab, bis Du wieder zum Ausgangspunkt gelangst.



BACKUPS SIND NOTWENDIG

Tip: Backups tragen wesentlich dazu bei, dass Daten nicht einfach weg sind, wenn mal etwas schief läuft.





Topologische Security-Rätsel

Sprache

Kreativität

Logik

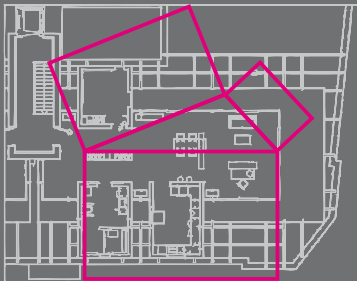
Raum & Figur

9

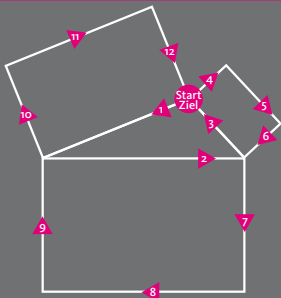
Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.



Ein Spion konnte sich mithilfe von Social Engineering unbemerkt Zugang zu Deiner Abteilung verschaffen. Um ausreichend Informationen über Eure neue Entwicklung abzugreifen und nicht erwischt zu werden, müsste er Details in allen Räumen einsehen können, ohne seine Route zu unterbrechen oder mehrfach zu nutzen. **Zeichne seinen potentiellen Weg nach, ohne abzusetzen oder eine Linie zu wiederholen. Wie oft muss er die Richtung ändern? Wo liegt der Endpunkt seiner Route (der gleichzeitig auch den Start darstellt), an dem du ihn in flagranti erwischen könntest?**



Die Route lässt sich nachzeichnen, indem man 11 mal die Richtung ändert.

Tip: Social Engineers setzen ihre Methoden nicht nur face-to-face wie z.B. auf Reisen oder Veranstaltungen ein, sondern auch telefonisch oder über das Internet – etwa in sozialen Netzwerken wie Facebook, XING & Co. Im Zweifelsfalls gilt: Schweigen ist Gold.





Topologische Security-Rätsel

Sprache



Kreativität



Logik



Raum & Figur



10

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 120 sek.

1R	3U	1U	offen
1O	1U	1U	3L
1U	1L	1R	2O
3R	1R	3O	2O

Öffne den Tresor! Dein neuer Tresor ist durch eine Codekombination geschützt. Du musst jede Taste einmal drücken, die letzte Taste muss die »Offen«-Taste sein. Die Reihenfolge ergibt sich jeweils aus der vorangegangenen Taste: Die Zahl zeigt an, wie viele Tasten Du überspringen musst, die Buchstaben zeigen Dir die Richtung an. (z.B. O=nach oben). »3U« bedeutet also, dass Du 3 Felder nach unten gehen musst, um die nächste richtige Taste zu finden. Welche Taste muss als erste gedrückt werden?

1R	3U	1U	offen
1O	1U	1U	3L
1U	1L	1R	2O
3R	1R	3O	2O

2. Taste von oben und 2. von links (1U)


Tipp: Wenn Du Deinen Arbeitsplatz verlässt, solltest Du Deinen Rechner sperren, Wertgegenstände und vertrauliche Informationsträger in einem Safe oder abgeschlossenen Schrank verstauen, Notebooks und andere mobile Geräte mit einem Schloss sichern sowie Türen und Fenster des Büros verschließen.





Security-Drudel

Sprache 

Kreativität 

Logik 

Raum & Figur 

9

Aware-
punkte
(gesamt)

x2

< 90 sek.



Was siehst Du?

CD IM PAPIERKORB

Schlecht entsorgte Daten-CD im Papierkorb – von oben betrachtet. Tipp: Darauf achten, dass sensible Daten vor jeder Entsorgung eines Informationsträgers zuverlässig gelöscht werden. Gerade Papierkörbe oder Hausmüll sind Tabu; sie werden von denjenigen, die es auf unsere Daten abgesehen haben, bevorzugt ausgewertet („Dumpster Diving“).

