

Hvem er hackeren

– spilleregler og vejledning

Baggrund:

Spillet er et rollespil, hvor deltagerne indtager roller som enten lovlige eller hackere. Målet for de lovlige er at anmelde hackerne til politiet, før de selv bliver hacket. Nogle spillere har en særlig rolle som PET, IT-konsulent eller nørde, men alle skjuler deres identitet, for ingen kan stole på hackere...

Spillet bygger på det velkendte Varulv-koncept, så flere af deltagerne vil måske genkende formatet.

Kun spil-lederen behøver at kende spillereglerne, før spillet begynder, så det er let at komme i gang.

Igennem spillet bliver spillerne opmærksomme på den eksisterende cybertrussel. De lærer om hackerens motivation, de ser eksempler på konsekvenser af hacking og trænes i at se sårbarheder.

Spillet kan anvendes til undervisning i IT-sikkerhed eller til teambuilding med et fagligt indhold. Spillerne behøver ikke at have nogen forudgående viden om IT eller IT-sikkerhed.

Forberedelse:

Tid per spil: 30-60 minutter afhængigt af antal deltagere.

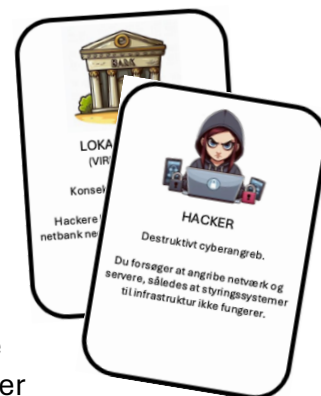
Antal deltagere per spil: 8-18

Spillekortene skal printes ud og være ens på bagsiden, så de ikke kan skelnes fra hinanden. Der skal være ét kort per deltager. Se fordelingen i Tabel 1.

Spillelederen introducerer spillet og leder spillets gang ved at fortælle, hvad der sker.

Alle deltagere bør sidde omkring et bord eller i en cirkel. Spillelederen skal kunne bevæge sig omkring bordet og have kontakt til alle eller stå i midten af cirklen.

| Antal spillere | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
|----------------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Hacker | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| Nørden | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PET | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| IT-konsulenten | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Virksomheder | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 10 |



Spillets gang:

1. Introduktionen læses højt af spillederen. Se nedenfor.
2. Spillederen uddeler kort. Det er vigtigt, at deltagerne holder deres kort hemmeligt.
3. Spillederen fortæller hvad der sker i pkt. 4-7:
4. Det er nat
 - a. Fortæl at det er nat og at alle lukker deres øjne og dækker deres ansigt med hænderne.
 - b. Invitér hackerne til at vågne og bed dem i fællesskab at pege på en deltager som de vil hacke. Sig at PET må spionere (åbne øjnene) mens dette sker – men at PET skal passe på ikke at blive opdaget ellers bliver PET sikkert hackerens næste offer. Bed derefter alle om at sove igen.
 - c. Inviter nørden til at vågne og bed nørden om at pege på en deltager efter eget valg. Hvis det er en hacker, giver spillederen thumbs-up. Nørden kan således finde ud af, hvem der er hacker, men skal passe på med at fortælle det eksplicit i dagsfasen, for så vil hackerne angribe nørden næste nat. Bed nørden om at sove igen.
5. Det er dag
 - a. Fortæl at det er dag og bed alle om at vågne. Spillederen fortæller, hvem der er blevet hacket. Den som er blevet hacket, viser sit kort og fortæller, hvem han/hun er, og læser højt hvilke konsekvenser det har, at han/hun er blevet hacket. Deltageren er nu ude af spillet og må ikke påvirke det.
 - b. Invitér derefter til diskussion om hvem, der mon er hacker. Deltagerne skal stemme om hvem, de vil melde til politiet. Hvis der er stemmelighed, er der ingen, der overgives til politiet.
 - c. Spilleren, som overgives til politiet, viser sit kort og læser teksten på kortet højt.
 - d. Hvis IT-konsulenten bliver hacket eller overdraget til politiet, udpeger IT-konsulent en anden deltager, som også udgår af spillet.
6. Det bliver nat igen – hop til Pkt. 4 indtil alle hackerne er fanget af politiet eller alle virksomheder, nørden, PET og IT-konsulenten er hacket.
7. Spillederen annoncerer hvem der har vundet.

Introduktion

I et lille land hærger hackere. Det er blevet et stort problem, og landets virksomheder, efterretningstjenesten PET, nørder og IT-konsulenter kæmper desperat for at afsløre, hvem der er hackerne og overgive dem til politiet. Men det er ikke let, for ingen kan være sikre på, hvem de kan stole på. Ingen vil indrømme, at de står bag angrebene – og ingen vil afsløre, hvem de i virkeligheden er.

Hackerne slår til om natten og hver nat bliver endnu en lovlydig offer for hacking. Om dagen samles de tilbageblevne deltagere – både de lovlydige og hackere – for at diskutere og stemme de formodede hackere ud. Når natten falder på, vender hackerne tilbage til deres kriminelle aktiviteter. Spillet fortsætter, indtil alle hackerne er fanget, eller alle lovlydige er blevet hacket...

Jeg deler nu et kort ud til hver. På kortet kan du se hvilken rolle, du skal spille. Det er vigtigt, at du holder kortet hemmeligt.

Roller

- Hackere: Skal hacke så mange som muligt, inkl. PET, nørd og IT-konsulent
- Nørden: Ved sommetider hvem hackeren er, men tør ikke fortælle det direkte
- PET: Spionerer, men gør det hemmeligt
- IT-konsulenten: Hvis IT-konsulenten bliver hacket eller meldt til politiet, tager konsulenten en medspiller med i faldet i håb om at fange en hacker

Virksomheder:

- Badmintonklubben
- Forsvarsministeriets hjemmeside
- Hotel Fjordlyst
- Kommunen
- Lokalbanken A/S
- Peters Facebookprofil
- Rensningsanlægget
- Roskilde Festival
- Storebælt A/S
- Webshoppen Dansk Fotoudstyr

Lovlydige: Samlebetegnelse for virksomheder, PET, nørden og IT-konsulenten.

Opfølgning i plenum

Efter spillet vil det være oplagt at diskutere følgende spørgsmål i plenum:

- Er der nogen af jer, der har oplevet at blive hacket? Eller som kender andre, der er blevet det?
- Hvilke konsekvenser har hacking?
 - <https://journalisten.dk/stort-mediehus-har-vaeret-udsat-for-omfattende-hackerangreb/>
 - <https://www.dr.dk/nyheder/indland/stort-hackerangreb-mod-odense-universitetshospital-faar-omfattende-konsekvenser>
 - <https://www.dr.dk/nyheder/indland/al-data-forsvundet-i-ransomware-angreb-chili-klaus-har-mistet-alt>
 - <https://nyheder.tv2.dk/krimi/2023-11-10-edc-er-blevet-hacket-knap-100000-cpr-numre-er-kompromitteret>
 - <https://nyheder.tv2.dk/samfund/2023-11-25-power-fik-628-millioner-forespoergsler-paa-40-sekunder>
 - <https://finans.dk/finans/ECE17054303/nordkoreansk-hackerangreb-har-lagt-dansk-virksomhed-ned/>
 - <https://www.tvmidtvest.dk/thisted/pro-russisk-hackerangreb-ramte-vestjysk-kommune-skal-vi-nu-ogsaa-traekkes-ind-i-det-her>



HACKER

Cyberkriminalitet.

Du hacker for at tjene penge ved at afpresse virksomheder. Når du har hacket en virksomhed, krypterer du deres data og afkræver en løsesum.



HACKER

Cyberaktivisme.

Du er en pro-russisk hackergruppe. Du angriber virksomheder for at gøre deres services utilgængelige. Du forsøger at ændre hjemmesider, så de viser politiske budskaber.



HACKER

Cyberterrorisme.

Du arbejder for en fremmed magt og forsøger at angribe kritisk infrastruktur for at ødelægge fx vandværker og elforsyning og dermed skræmme civilbefolkningen.



HACKER

Cyberspionage.

Du hacker for en fremmed magt. Du vil helst ikke blive set, men er ude efter industrihemmeligheder, statshemmeligheder og resultater af ny forskning.



HACKER

Destruktivt cyberangreb.

Du forsøger at angribe netværk og servere, således at styringssystemer til infrastruktur ikke fungerer.



PET

Du er ansat i Politiets Efterretningstjeneste og har som mission at identificere, forebygge, efterforske og modvirke trusler mod friheden, demokratiet og sikkerheden i det danske samfund. Du er en erfaren netværksindhenter og specialist i internettets skyggesider og i at følge med i alt – uden at blive set.



NØRD

Du er en IT-nørd og elsker at bevæge dig rundt i IT-verdenen. Nogle gange opdager du hackere og arbejder på at melde dem til politiet. Det kan dog være svært at overbevise andre om, at du ikke selv er hacker.



IT-KONSULENT

Du arbejder i et it-firma, som tilbyder serverplads til andre virksomheder. Du ved godt, at hvem som helst kan blive anklaget som hacker, men du har lagt en plan. Hvis nogen anklager dig som hacker, lukker du samtidig for en af de kunder, du servicerer, og som du tror, er en hacker.



BANKEN

Konsekvens af hacking:

Hackere lægger Lokalbankens netbank ned fra kl. 9.00 til 12.00 den 31. marts.



STOREBÆLTSTRØEN

Konsekvens af hacking:

Når vinden er stærk på Storebæltstrøen, lukker bommene automatisk ned af sikkerhedshensyn. Den 2. lørdag i juli kl. 12.32 bliver systemet hacket, og vindmåleren viser orkanstyrke på en stille sommerdag. Bommene lukker og trafikken standser.



FORSVARSMINISTERIETS HJEMMESIDE

Konsekvens af hacking:

En pro-russisk hackergruppe placerer et russisk flag på forsiden af Forsvarsministeriets hjemmeside, og siden er meget langsom.



SJÆLLANDS FESTIVAL

Konsekvens af hacking:

På grund af et hackerangreb bryder billetsystemet sammen på festivalens åbningsdag, folks billetter er ugyldige, og på grund af utålmodighed stormer de festivalpladsen.



KOMMUNEN

Konsekvens af hacking:

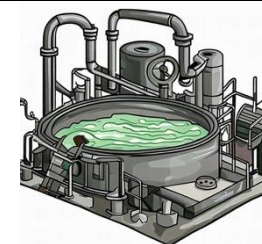
Kommunens boligstøttesystem bliver hacket, og alle ansøgninger, der er modtaget indenfor de sidste 3 måneder, bliver slettet.



HOTELLET

Konsekvens af hacking:

Hotellets bookingsystem er blevet hacket, og alle bookinger for de næste to måneder forsvinder.



RENSNINGSANLÆG

Konsekvens af hacking:

Et pumpeanlæg i rensningsanlægget bliver hacket, hvilket stopper pumpen, og urensset spildevand løber ud i den nærliggende å.



PETERS FACEBOOKKONTO

Konsekvens af hacking:

Peters Facebookprofil er blevet hacket. Han har ikke længere adgang til sin Facebookkonto, og hans venner modtager spam fra ham i Messenger



WEBSHOPPEN DANSK FOTOUDSTYR

Konsekvens af hacking:

Hackere har overtaget firmaets data, som nu er krypteret. Webshoppen har fået besked på at data frigives, hvis de overfører 70.000 Euro til en bestemt konto.



BADMINTONKLUBBEN

Konsekvens af hacking:

Formanden leder efter en backup af det seneste bestyrelsesreferat og medlemsregistret er væk. Passwordet virker heller ikke til hjemmesiden.



LUFTHAVNEN

Konsekvens af hacking:

Et hackerangreb på lufthavnens bagagesystem betyder, at tusindvis af kufferter ikke bliver sendt til de rette fly. Rejsende venter i flere dage på deres bagage.



ROBOTFABRIKKEN

Konsekvens af hacking:

Hackere bryder ind i virksomhedens systemer og stjæler fortrolige designfiler for et nyt produkt. Udenlandske konkurrenter lancerer en kopi, før virksomheden selv når på markedet, hvilket fører til tabt salg og svækket konkurrenceevne



HOSPITALET

Konsekvens af hacking:

En hacker lammer hospitalets IT-system, hvilket forhindrer adgang til elektroniske journaler. Livsvigtig information om patienterne er utilgængelig, og flere operationer må udsættes, hvilket sætter liv i fare.



ELNETTET

Konsekvens af hacking:

Hackerne infiltrerer el-nettet og forårsager en massiv strømafbrydelse i hele byen en kold vinteraften. Mennesker sidder fast i elevatorer, trafiklys virker ikke, gader og butikker ligger i mørke, og mange husstande mangler også vand.