

Contraseña Loca: ¡Construya la mejor contraseña y gane!

Contraseña Loca es un juego de cartas para 2-5 personas, de edad 7+, y con una duración de unos 10 minutos. Si hay niños, un adulto o un niño mayor podría ayudar a leer las cartas.

¿Por qué crear un juego sobre contraseñas?

Ponemos muchos datos sobre nosotros mismos en línea, y por eso necesitamos asegurarnos de mantener esa información a salvo. Contraseña Loca es un juego de cartas divertido y trepidante para ayudarle a aprender sobre las cosas que hacen seguras las contraseñas, así como otras que dejan sus datos más vulnerables. Hemos construido este juego con especial interés en ayudar a que los alumnos de escuelas primarias y medias desarrollen hábitos sólidos para la creación de contraseñas; pero al mismo tiempo creemos que el juego es adecuado para gente de todas las edades. Si usted emplea un teléfono inteligente (*smartphone*) o tiene cuentas en línea, debería saber cómo construir contraseñas fuertes.

Objetivo del juego (cómo ganar)

El objetivo de Contraseña Loca es construir la “mejor” contraseña recopilando cartas con los valores más altos y creando una mano de cinco cartas con más puntos que ningún otro jugador. Cada carta (excepto los comodines) tiene un valor en puntos indicado en la carta. Las cartas con mejores pautas para crear contraseñas valen más puntos.

Tipos de cartas

Hay cinco tipos de cartas en este juego. Cada categoría tiene una etiqueta y un color diferente para que sea más fácil distinguirla. Tres tipos de cartas cubren los tres factores que dan pie a contraseñas fuertes: la extensión, los caracteres empleados y el contenido. En la baraja hay también comodines y cartas de bonificación.

- **Cartas de extensión** (amarillo; 1 a 5 puntos): La extensión de la contraseña es el factor más importante al construir una contraseña fuerte. Usted recibe más puntos por cartas que añaden más caracteres a su contraseña.
- **Cartas de caracteres** (azul; 0 a 5 puntos): Las contraseñas pueden contener letras, números, símbolos o una combinación de todos ellos. Las contraseñas fuertes emplean una combinación de letras, números y caracteres. Las contraseñas débiles quizá usan un único tipo de carácter o incluso repiten un único carácter, como la contraseña “77777.”
- **Cartas de contenido** (púrpura; 0 a 5 puntos): Las contraseñas más fuertes son fáciles de recordar para usted pero difíciles de entender para otras personas, como cuando usted enumera un montón de palabras al azar juntas. Las contraseñas débiles incluyen datos comunes como su cumpleaños o el nombre de su mascota; estas son cosas que un pirata informático (*hacker*) podría adivinar fácilmente.
- **Comodines** (naranja; sin puntos): Los comodines mezclan las cosas al hacer que usted tenga que realizar inmediatamente la acción indicada en la tarjeta. Entre otras cosas, los comodines le pueden pedir que saque más cartas, o que intercambie cartas con otro jugador. Ninguno de los comodines le ofrece puntos directamente, y usted tiene que desechar esa carta inmediatamente después de haber jugado con ella.
- **Cartas de bonificación** (rojo; hasta 7pts): Las cartas de bonificación ofrecen beneficios adicionales por asumir pautas de seguridad positivas que le pueden ayudar a usted a

Contraseña Loca: ¡Construya la mejor contraseña y gane!

mantener sus datos a salvo. Aquí tiene un poco de información sobre las pautas que se indican en las cartas de bonificación.

- **Gestores de contraseñas:** ¡Es difícil recordar todas las contraseñas que tenemos! Si usted emplea una única contraseña, usted solamente tendrá que recordar una contraseña “maestra” (¡así que hágala muy fuerte!) que le permitirá recordar el resto de contraseñas.
- **Doble autenticación:** También conocido como 2FA, esto ofrece un nivel más de seguridad a sus cuentas. Una vez que usted introduce su contraseña, tiene que verificar su identidad de otra manera, usualmente con un código enviado a su teléfono. Esto significa que incluso si alguien descubre su contraseña, la cuenta todavía se mantiene a salvo.
- **Preguntas de seguridad:** Como el 2FA, las preguntas de seguridad añaden un nivel extra de seguridad. Cuando usted tiene estas preguntas integradas, tiene que contestar correctamente una o más antes de obtener acceso a su cuenta. Un desafío sobre estas preguntas es que a menudo se centran en cosas comunes, como el nombre de su mascota, ¡por ello quiere ser creativo con sus respuestas! Por ejemplo, en lugar de escribir “Rufus” (nombre de mi mascota), yo podría decir “Come pelotas tenis” para describir algo que le gusta hacer. Usted no tiene por qué decir toda la verdad con estas respuestas. Simplemente asegúrese de tener alguna estrategia para recordar la respuesta correcta, como por ejemplo almacenarla en su gestor de contraseñas.

Cómo jugar

Baraje el mazo de cartas y entregue cinco boca abajo a cada jugador. La partida comienza por la persona a la izquierda del repartidor y se mueve en la dirección de las agujas del reloj. Cuando llegue su turno, usted toma una carta y desecha otra. Puede sacar una carta del mazo o de la parte superior de la pila de descartes. Si usted saca un comodín, debe jugar con esa carta de inmediato, y entonces descartarla. Todas las cartas excepto el comodín tiene un valor en puntos marcado en ellas. Se conceden los puntos más altos a las cartas que describen las prácticas más fuertes para las contraseñas, mientras que las prácticas más débiles reciben los puntos más bajos.

El juego continúa, con los jugadores turnándose sacando y desechando cartas para intentar componer una mano de cinco cartas con la mayor cantidad de puntos posible. Cuando un jugador piensa que dispone de la mejor mano –es decir, que cree contar con más puntos que los otros jugadores–, debe anunciar “¡Estoy fuera!” durante su turno y poner sus cartas boca abajo delante suyo. En este momento, el resto de jugadores toma un turno más, sacando una carta y desechando otra. Entonces todos muestran sus manos y cuentan el total de puntos de sus mejores cinco (5) cartas. El jugador con la puntuación más alta gana.

¿Quiere llevar el juego un poco más lejos? Cada jugador crea una contraseña basada en las pautas indicadas en las cartas de su mano final. Y si bien usted nunca debería compartir sus contraseñas reales con otras personas, ¡esta vez puede ser una divertida excepción! Sea creativo y vea a quién se le ocurre la contraseña más divertida.

Contraseña Loca: ¡Construya la mejor contraseña y gane!

Hay dos versiones del juego:

Principiante: Esta versión funciona mejor con jugadores más jóvenes o cuando van a jugar por primera vez. Aquí, su mano final puede incluir cualquier combinación de cinco cartas. Usted puede elegir si todos ocultan sus cartas o si las ponen boca arriba delante para que todos puedan ver la mano del resto de jugadores.

Avanzado: Esta versión del juego es más avanzada e incluye reglas que limitan el tipo de cartas que usted puede tener cuando sale fuera, para así crear una contraseña real al final del juego. Para salir, su mano final debería incluir al menos una carta de cada uno de los tres componentes de una contraseña –Extensión, Caracteres y Contenido– Sin embargo, usted puede tener solamente una carta de Caracteres y una de Contenido. Usted puede tener múltiples cartas de Extensión, y también 1-2 cartas de bonificación.

- ¿Por qué estas reglas? Si usted revisa las cartas de Caracteres, muchas de ellas se contradicen entre sí. Por ejemplo, yo no puedo crear una contraseña que solamente tiene números **Y** solamente tiene letras. La misma idea aplica a las cartas de Contenido. Una contraseña real no debería estar formada por una combinación de cuatro palabras al azar **Y** su cumpleaños. Esto no es un problema para las cartas de Extensión porque cada una de estas cartas añade caracteres adicionales a la extensión de la contraseña.

Detalles sueltos

¿No está seguro de cómo manejar una situación durante el juego? Esta sección podría contener la respuesta a su duda.

Número de cartas en la mano

- Es posible terminar el juego con más de cinco cartas en su mano. Si eso ocurre, usted solo podrá contar para su puntuación final las cinco cartas con los valores más altos.
- Si usted está jugando la versión más avanzada del juego y quiere salir, primero usted debe tener en la mano el grupo de cartas requerido (una carta de Caracteres, una carta de Contenido y una o más cartas de Extensión).
- Si usted está jugando la versión más avanzada del juego y alguien más quiere salir, usted quizá no cumple con los requisitos indicados en el punto anterior. En este caso, cuente solo los valores de las cartas que cumplen los requisitos. Por ejemplo, si usted tiene dos cartas de Caracteres, una de Contenido, una de Extensión y una de bonificación, debería solamente contar los puntos de la carta de Caracteres con más valor e ignorar la otra.

Bonus & comodines

- Si un jugador recibe un comodín durante la primera vuelta, esa persona debería jugar esa carta en su primer turno antes de sacar otra carta, y entonces sacar una carta extra en su próximo turno para volver a tener seis cartas antes de descartar una.
- Si un jugador saca un comodín después de que otro jugador ha anunciado que quiere salir, ningún efecto de ese comodín puede aplicar al jugador que quiere salir.

Contraseña Loca: ¡Construya la mejor contraseña y gane!

- Hay duplicados para cada una de las cartas de bonificación; no obstante, usted solo puede contar con una de cada tipo. Por ejemplo, incluso si usted saca las dos cartas para añadir doble autenticación, solo podrá contar una para su puntuación final, así que posiblemente debería deshacerse de la otra carta.

Cómo usar este juego como parte de un currículo educativo

Este juego de cartas fue desarrollado por un equipo de investigación en la Universidad de Maryland como recurso para bibliotecario, maestros y familias que enseñan a los niños sobre contraseñas. Para aprender más sobre privacidad y seguridad digital, y para tener acceso a materiales y currículos educativos complementarios, visite <https://safedata.umd.edu> o mande un correo electrónico a la diseñadora principal, Jessica Vitak, en jvitak@umd.edu.