

Cyber Attacker Placement



※この資料を開く前に必ず「はじめに」「利用許諾条件」に目を通してください。

手番行動表



手番の流れ

- ①侵入状態の拠点から情報の取得、毎ターン効果発動するカードの使用
- ②自分のターンに行動した攻撃者を立たせる（行動可能にする）
- ③攻撃カードの交換（1枚捨てて1枚引く）
- ④サイコロでの情報取得 or 拠点から直接情報取得（2個）
- ⑤点線内の行動を情報を使用して行う

※点線内は順不同（特殊アクションも⑤内で実施）



- ⑥手札の攻撃カード3枚になるようにドローしてターン終了

※共闘、共同、交渉は手番⑤の中で実施してください。



コストについて

- （白丸）→攻撃者の攻撃先、侵入先と一致する色の事
- （黒丸）→攻撃者の攻撃先、侵入先と一致しない色の事

例.初期位置の攻撃者が黄色（工場）に攻撃する場合。

○●●のコストの攻撃カードを使用するなら、黄1.緑1,赤1支払う

④4面体サイコロの出た目はボード外から情報を取得、6面体サイコロからは**ボード上の拠点から**情報を取得する。
6面体の4色出目は好きな**拠点から**取得でき、白出目はイベントカードを**ノーコストでドロー**することができる。



アクションの説明

- ①侵入は1,2,3どこに入っても**1人につき1つ**拠点から情報を取得する

侵入、展開の必要コストは下記になる。

初期位置→レベル1.○○

レベル1→レベル2.○○●

レベル2→レベル3.○○●●



※必要情報を支払えば初期位置から2へ一気に行くことも可能

侵入のデメリット

- ・ 3人以上同じ拠点に侵入するとセキュリティが発動
- ・ 盤内情報が5個以下になると、セキュリティが発動
- ・ 盤内情報が0になった時侵入したままの攻撃者は逮捕される



- ⑤攻撃カードは攻撃者を指定してから使用する。
攻撃を行った攻撃者は**行動済み**となり、コマを倒しておく。
行動済みの攻撃者は**そのターン何も動かす事ができない。**



- ⑤撤退時は下記の勝利点を獲得できる。

レベル1→0点

レベル2→1点

レベル3→2点



※攻撃者の撤退は**行動可能状態**でなければならない。



- ⑤イベントカードの購入コストは**異なる種類3個情報**を使用
例→赤、青、緑を1ずつ。

もしくは、サイコロで白目が出た時に1枚もらえる。

イベントカードは何枚でも持っておく事ができる。

イベントカードの購入は1ターンに1度のみだが、使用は無制限



勝利条件

- ・ 15点獲得する
- ・ 他プレイヤーの攻撃者が全員逮捕状態になる