

キャット&チョコレート ランサムウェア攻撃対処編

コンセプト

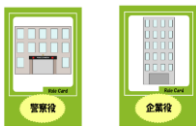
このゲームは、人気カードゲームである「キャット&チョコレート」を原案としています。ランサムウェア被害に遭った企業、その通報を受けた警察が、それぞれの立場から危機回避、証拠保全・犯人検挙のため、どのように行動する必要があるかについて議論、解決までのストーリーを作成する中で、官民の相互理解、企業のセキュリティ課題への気付き、被害時の対応力強化を目的としたゲームです。

イベントの被害を受けた企業の「企業規模、業種、回答者の立場」を決めます。(例:大企業・製造・経営者等)

- ・立場によって、ランサムウェア被害時の目的が異なるので、考え方の目安として、
 - 企業
 - ・企業経営層:早々に事業を平常に戻したい、顧客からの信頼を維持または回復したい。
 - ・企業実務担当者:システムを復旧させたい、影響範囲を知りたい、原因と対策方法を知りたい。
 - 警察:企業に対し助言を行い、被疑者検挙のために証拠収集をしたい。
- という視点で回答してください。

【入っているもの】カード70枚(ホワイトカード2枚含む)/遊び方ガイド(本書)

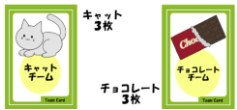
ロールカード 2枚



キーワードカード 38枚



チームカード 6枚



イベントカード 22枚



※各種イベントは、ランサムウェア被害に遭ったという前提で回答をしてください。

●本ゲームでは、トレーニングのための「ディスカッションモード」、原作であるキャット&チョコレートに準拠した「ゲームモード」の2種類で遊ぶことができます。

ディスカッションモード

遊び方 対象人数:3~6 組/二人一組、官民でのプレイを推奨します。

使用するカード:キーワードカード、イベントカード、ロールカード(ロールカードを抜いてプレイすれば、企業のみでの研修でも使用可能です。)

準備

- ① キーワードカードは、テーブルの上ですべて表向きに並べます。
- ② イベントカードは、裏向きにして、山札としてテーブル中央に置きます。
- ③ ロールカードは、裏向きにして山札の横に並べます。

進行

- ① じゃんけんで最初のプレイヤーを決め、ゲームは時計回りの順番で進行します。
- ② 手番のプレイヤーは、回答をする立場を決定するロールカード、ランサムウェア被害の内容が記載されたイベントカードを山札から1枚ずつ引いて、自身のロール(企業、警察)、対応するイベントを決めた後、イベントカードに書かれている内容を読み上げます。
- ③ 企業のロールカードを引いた場合、イベントカードの内容を把握したら、**2分間**の時間を設け、**プレイヤー全員**でその

- ④ 手番のプレイヤーは、**5分間**で並んでいるキーワードカードから、指定された枚数を使って、「キーワードをどのように活用してカード内容の危機(ランサムウェア被害)にどのように対処するか」を考え回答します。
使用するキーワードカードの枚数は、「山札の一番上にあるイベントカードの裏面の数字」でなくてはなりません。

※回答の際、キーワード以外の部分については、自身で解決までのストーリーを作成してください。

※選択したキーワードカード以外のキーワードは、極力使用しないでください。

※回答中に他のプレイヤーからの質問も認められ、プレイヤーは適宜回答しなければなりません。

- ⑤ 手番のプレイヤー以外のプレイヤーは、「回答された方法で適切に対処できているか」を考え、「いっせいのせ」の掛け声で一斉に判定を下します。賛同できた場合は👍、賛同できなかった場合は手を挙げません。

- ⑥ **3分間**の時間を設け、プレイヤー全員で、どのように対処すべきであったかを議論をしてください。

- ⑦ ②~⑥を繰り返し、1巡すればゲーム終了です。

勝敗

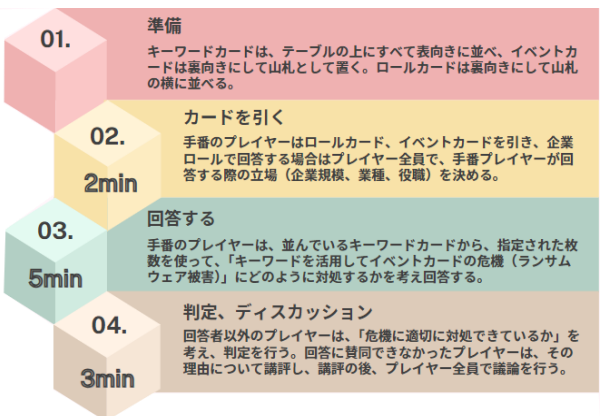
ゲームが終了したら、各プレイヤー間で「どのプレイヤーがカード内容の危機(ランサムウェア被害)に一番適切に対処できていたか」の講評を行い、一番適切な対処ができていたと評価された人物が勝利(ベストスピーカー)となります。

※評価方法は、「キーワードカードが限定された状況下で、的確に優先事項を処理できているか」、「説得力があったか」、「他のプレイヤーからの質問に適切に受け答え出来ていたか」で行います。

補足

複数テーブルでゲームを行った場合、各テーブルの勝者が全体に対して発表をする等のイベントを設けてもいいでしょう。

●進行フローチャート



ゲームモード

遊び方 対象人数:3~6人

使用するカード:チームカード、イベントカード、キーワードカード

準備

- ① チームカードから、プレイ人数に応じて必要なカードを抜き出します。使用するカードは下の図の通りです。

プレイ人数	キャット	チョコレート
3人	2枚	1枚
4人	2枚	2枚
5人	3枚	2枚
6人	3枚	3枚

- ② チームカードをよく混ぜて、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。各プレイヤーは自分に配られたチームカードを確認せずに、自分の前に伏せて置きます。
- ③ キーワードカードをよく混ぜて、裏向き状態で各プレイヤーに3枚ずつ手札として配ります。余ったカードは裏向きにして、山札としてテーブル中央に置きます。
- ④ イベントカードは裏向きにして、山札としてテーブル中央に置きます。

進行

- ① じゃんけんで最初のプレイヤーを決め、ゲームは時計回りの順番で進行します。
- ② 手番のプレイヤーは、ランサムウェア被害の内容が記載されたイベントカードを山札から1枚引いて、書かれている内容を読み上げます。
- ③ 手札のキーワードカードから、指定された枚数を使って、「キーワードをどのように活用してピンチを切り抜けるか」を考え、回答します。使用するキーワードカードの枚数は、『山札の一番上にあるイベントカードの裏面の数字「-2」」でなくてはなりません。

※回答では、真つ当な問題解決方法を言うもよし、ウケを狙って面白おかしく言うもよし。苦し紛れの回答でも他のプレイヤーに「ウマイ!」と思わせることが重要です。

- ④ 手番のプレイヤー以外のプレイヤーは、「回答された方法でピンチを乗り切れたか」を考え、「いっせーのせ」の掛け声で一斉に判定を下します。賛同できた場合は👍、賛同できなかった場合は手を挙げません。
- ⑤ 手を挙げたプレイヤーが多ければ成功、挙げなかったプレイヤーが多ければ失敗となり、同数だった場合は成功となります。
- ⑥ 成功した場合、手番のプレイヤーはそのイベントカードを獲得し、自分の前に並べます。失敗だった場合は、捨て札にして山札の横に積み上げてください。使用したキーワードカードもすべて捨て札にして、捨てた枚数だけ新たにキーワードカードを引き、手札が常に3枚ある状態にします。
- ⑦ ②~⑥を繰り返し、任意の周数を行いゲーム終了です。

勝敗

ゲームが終了したら、各プレイヤーはチームカードを一斉にオープンしてください。チームを最後に公開することで、成功か失敗かの判定を下すときに公平性が保たれます。

○ プレイヤー人数が偶数の場合

各プレイヤーが獲得したイベントカードの枚数をチームごとに合計してください。枚数が多いチームのプレイヤー全員が勝利となります。

○ プレイヤー人数が奇数の場合

各チームは「イベントカードの獲得数が一番少なかったプレイヤーの枚数と、最も多かったプレイヤーの枚数」を合計してください。その枚数が多いプレイヤー全員が勝利となります。(一方のチームのプレイヤーが1人の場合は、そのプレイヤーの獲得枚数を2倍してください。)

補足

・手番プレイヤーが回答するとき言葉に詰まったら、他のプレイヤーは全員で「ワン、ツー、スリー!」とカウントしてください。スリーカウントされた時点で、まだ手番プレイヤーが言葉に詰まっていた場合は失敗となります。

・キーワードカードの山札が尽きた場合は、捨て札をよく混ぜて新たな山札にしてください。

・「回答が難しい場合は、パスをしても OK(次の人のターンになる)」というルールを取り入れてもいいでしょう。

本ゲームは、JC3 より発行した「ランサムウェア攻撃に対する捜査ハンドブック」の姉妹品として作成したものであり、本ゲームと併せ同書を読んでいただくことで、更にランサムウェア攻撃対処に関する知識、官民の相互理解を深めることができると考えております。ランサムウェア事案打開に向けた一筋の光明となれば幸いです。

「ランサムウェア攻撃に対する捜査ハンドブック」



本書は JC3 の特徴である「官民連携」により作り出されたもので、警察のサイバー捜査官、民間のセキュリティ技術者、検事、弁護士の皆様の経験・知見をも取り込んだ一冊であり、捜査員の初動対応に有用であることはもちろんのこと、民間企業などランサムウェア攻撃への対応に関わる方にとって法執行機関が何を求めているかを知ることができる内容です。

下記の URL より購入可能ですので、是非ご購入ください。
<https://tachibanashobo.co.jp/products/detail/3896>

著者: 一般財団法人日本サイバー犯罪対策センター 編著

・『キャット&チョコレート ランサムウェア攻撃対処編』

ゲームデザイン:

一般財団法人日本サイバー犯罪対策センター(JC3)

イラストデザイン: 有山 有

・ゲームの構成、ルールは『キャット&チョコレート 日常編』※を原案として作成しています。

※『キャット&チョコレート 日常編』

ゲームデザイン: 秋口ぎぐる

販売元: 株式会社幻冬舎

※イラストの著作権は JC3 に帰属します。

※営利目的での利用はご遠慮ください。

※本製品は商品化しておりません。

JC3 ホームページ

<https://www.jc3.or.jp/>

からデータをダウンロード、印刷してプレイしてください。

