

日本のサイバーセキュリティを「連携」「学び」「創造」



協力型インシデント報告ボードゲーム



日本ネットワークセキュリティ協会(JNSA)
ゲーム教育ワーキンググループ

1. ゲーム学習の全体イメージ

このゲームを通して、インシデント対応および各所への報告などの状況設定を行います。

- 1 チームで協力しながら、インシデント対応を行います。



- 2 各プレイヤーの手番で、インシデントの調査を進めたり、報告することでポイントを獲得します。



- 3 手番が一周すると、ポイントが増減するイベントが発生します。発生する事象を意識して、被害に対応していきましょう！



ゲームを通じて設定された状況下で、ステークホルダへの報告を体験してもらい、必要な観点を学習します。

座学

ステークホルダが求める内容を学びます。



チームディスカッション

座学の内容をもとに対応状況について整理します。



発表 / 質疑応答

実際に発表を行ったり質問に対応します。



講評

総評を行います。



2. ゲームの導入



あなたたちが働く会社では、個人向けに商品を販売するオンラインショップ（ECサイト）を運営しています。
みなさんは、その中でも**セキュリティを担当するチームの一員**です。

ある日、警察から「**サイト上の重要な情報が漏れているかもしれない**」と、セキュリティの報告窓口を運用するみなさんに連絡が入りました。

提供されたデータを確認すると、どうやら情報漏えいは事実のようです。
原因は、**Webサイトの改ざんによるもの**と考えられます。













サービスの責任者は、すぐにサイトの停止と調査を指示しました。
協力してサービスへの影響を最小限にインシデント対応を行いましょう。
そのためには、**関係者への報告や公表も適切に行う必要があります**。

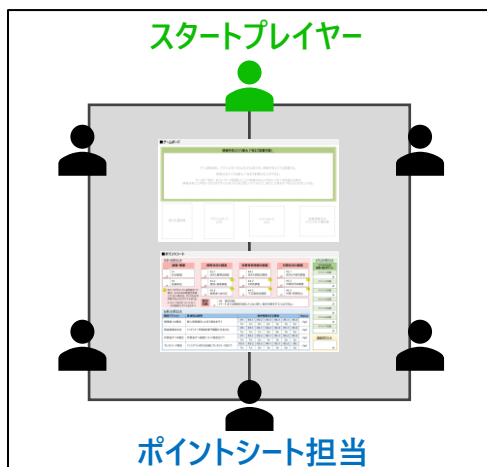
3. 内容物の確認

アクションカード(全 5 7 枚)

イベントカード(全 1 0 枚)

<div> リサーチカード(全 2 4 枚)</div> <div><p>リサーチ 1. 状況整理</p><p>オンラインストアの改ざんが原因で外部へ情報漏えいの恐れがあると外部組織から連絡がありました。</p><p>被害概要や被害にまつ経緯、顧客や取引先への影響、事業・財務への影響、本サービスの責任部署などを整理します。</p></div> <div><ul style="list-style-type: none">左上にリサーチと記載された赤いカードで、数字タイトル・絵柄が同じカードが2枚あります。調査内容や調査結果が記載されています。</div>	<div> レポートカード(全 1 3 枚)</div> <div><p>レポート 報告・共有・公表</p><p>ポイントシートに記載されているレポートアクションを1つ選択し、実行します。</p><p>現在の調査状況に応じたポイントを獲得します。既に報告しているポイントを獲得することはできません。</p></div> <div><ul style="list-style-type: none">左上にレポートと記載された青いカード。同じカードが13枚あります。特定の社外組織に対して、現時点の状況報告を行うアクションを示しています。</div>	<div> イベントカード(全 1 0 枚)</div> <div><p>イベント 店舗部隊の到着</p><p>“必勝に近づいた！これで能力が2倍です！”</p><p>このターン、プレイヤーは手番の最初に山札からカードを1枚引き、次に、カードを1枚ではなく2枚引き</p></div> <div><ul style="list-style-type: none">左上にイベントと記載された緑色のカードです。全員がプレイを1巡したら、イベントカードを1枚めくり効果を発動させます。組織内外の様々な動きを示しています。</div>
<div> エフェクトカード(全 1 2 枚)</div> <div><p>エフェクト 再調査</p><p>一度確定した調査結果を再度タイスロールして結果を変更します。</p><p>全てのレポートアクションにおいて、既に獲得していたこの調査項目のレポートポイントのみ消滅します。</p><p>この調査項目のレポートポイントを獲得するには、再度報告が必要になります。</p></div> <div><ul style="list-style-type: none">左上にエフェクトと記載されたオレンジ色のカードです。ゲーム中、エフェクトカード1枚を使用することでプレイヤーにプラス効果を生じさせます。</div>	<div> トラブルカード(全 8 枚)</div> <div><p>トラブル 過労</p><p>このカードは手札から情報共有エリアに配置できません。</p><p>このカードが手札で2枚揃った場合、プレイヤーは山札からカードを1枚引き、次の手番をスキップします。その間は会話・カード交換できません。</p><p>情報共有エリアで2枚揃った場合、揃ったカードを山札に戻してシャッフルします。</p></div> <div><ul style="list-style-type: none">左上にトラブルと記載された灰色のカードです。手札で同種のトラブルカードが2枚揃うことでプレイヤーにマイナス効果を生じさせます。</div>	<div><p>▶ その他、各自で用意するもの</p><ul style="list-style-type: none">サイコロ（6面ダイス） 1つ ※ 無い場合は携帯アプリで代用ください。筆記用具ゲームボード・ポイントシート 各 1 枚 ※ JNSA Web ページよりダウンロードし、事前に印刷・準備してください。<p>https://www.jnsa.org/edu/secgame/corepo/corepo.html</p></div>

4. ゲームの準備（1 / 2）



1

テーブルを囲う形で座り、その中心にゲームボードを配置します。
チームでじゃんけんを行い、以下の役割を決定します。

勝者：スタートプレイヤー

敗者：ポイントシート担当

- ゲームはスタートプレイヤーから時計回りで順番が回っていきます。
- スタートプレイヤーはゲームボードの管理を行います。
- ポイントシート担当は、ポイントシートの点数管理を行います。

次にアクションカードをよくシャッフルし、
プレイヤー人数に応じた手札を各プレイヤーに配布します。

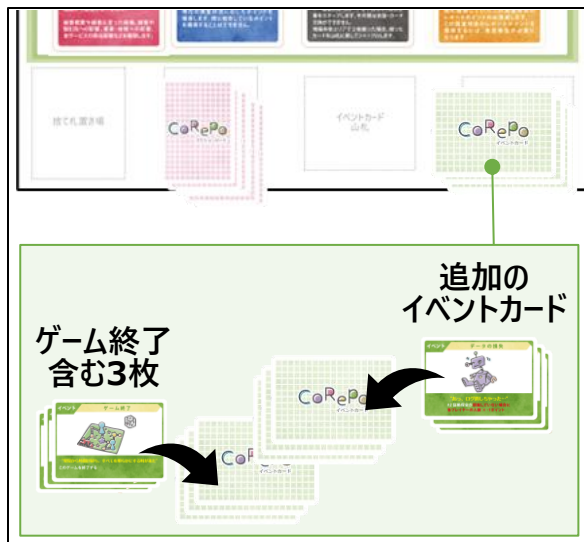
プレイ人数	初期手札枚数	プレイ人数	初期手札枚数
4人	5枚／1人あたり	6人	3枚／1人あたり
5人	4枚／1人あたり	7人	3枚／1人あたり

- 余ったカードは、ゲームボードの山札エリアに裏向きでセットします。
- その後、山札から4枚引き、ゲームボード上の情報共有エリアに表向きでセットします。

2



4. ゲームの準備（2 / 2）



3

続いて、イベントカード山札をセットします。

【手順①】

- まずイベントカードから「ゲーム終了」カードを抜き取ります。
- 残り9枚のイベントカードからランダムに2枚抜き取って、「ゲーム終了」カードを混ぜシャッフルし、ゲームボード上の「イベントカード山札」に裏向きでセットします。

【手順②】

- 余った7枚のイベントカードから、プレイヤー人数に応じてカードをランダムに抜き取り、シャッフルします。
- シャッフルしたカードをイベントカード山札に裏向きで重ねます。

プレイ人数	イベントカード追加枚数
4人	4枚（合計7枚）
5人	3枚（合計6枚）

プレイ人数	イベントカード追加枚数
6人	2枚（合計5枚）
7人	1枚（合計4枚）

※ ランダムに選出したカードをプレイヤーは確認してはいけません。
※ 残ったイベントカードはプレイしないので、裏向きのまましまってください

6. まずはプレイしてみよう

1 手番プレイヤーは、アクションカード山札からカードを1枚引きます。

▶ Key Point

プレイヤーは、インシデントの対応を進める「リサーチ」と関係者への報告・公表を行う「レポート」を行うために、他プレイヤーと情報交換を行いながら、特定のカードを手札に集めることを目指します。

ゲーム中は自由に会話OK

- 手札のカードは基本的には他のプレイヤーに見せないでください。
※ ゲームに慣れるまで見せてもOK



調査の順序やポイントは「ポイントシート」をチェック

- インシデント対応を進める「リサーチ」



赤色カードを集める

- 関係者への報告・公表を行う「レポート」



青色カードを集める

■ポイントシート

リサーチポイント

速報・概要

pt

#1

状況整理

pt

#2

証拠保全

②

のマークが付いている調査を行う場合、それ以前の調査を実施していない場合は、タイスの出目が数字の分だけマイナスされる。

※ #3-3 であれば、#3-1と#3-2が未調査だとタイス出目が-4

被害状況の調査

pt

#3-1

改ざん期間の調査

pt

#3-2

漏洩・被害調査

pt

#3-3

被害者への対応

復旧判断

pt

#6

復旧判断

#1〜5 全ての調査を実施していない限り、復旧判断を行うことはできない

攻撃技術情報の調査

pt

#4-1

改ざん原因の調査

pt

#4-2

その他調査

pt

#4-3

不正通信先調査

対策状況の調査

pt

#5-1

改ざん内容の調査

pt

#5-2

対策状況の調査

pt

#5-3

対策・再発防止

イベントポイント

イベントによる獲得・減少ポイント

イベント1回目

pt

イベント2回目

pt

イベント3回目

pt

イベント4回目

pt

イベント5回目

pt

イベント6回目

pt

イベント7回目

pt

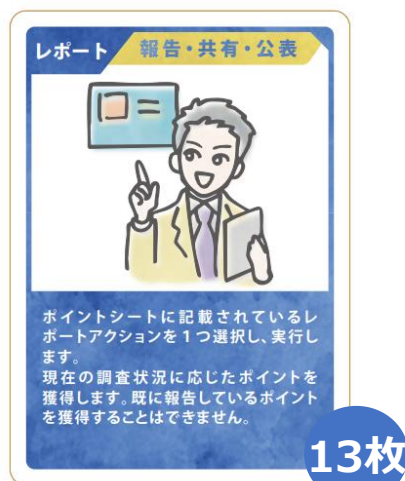
合計ポイント

pt

6-1. アクションカードの説明 ～リサーチカード、レポートカード～



12組



13枚

▶ リサーチカード

カード左上に「リサーチ」とあり、その横にカード名が記載されています。

※ 同じ名前のカードが2枚あり、それが12組存在します。

ポイントシートの調査項目と対応してカードが存在しており、

同名のカード2枚を集めることで、手番中に1回調査を行うことが出来る。

▶ レポートカード

カード左上に「レポート」とあり、その横にカード名が記載されています。

※ 同じ名前のカードが13枚あります。

同名のカードを2枚集めることで、手番中に1回だけ、ポイントシート中のレポートアクションを1つ選択して行うことが出来る。

6-1. アクションカードの説明 ～エフェクトカード、トラブルカード～

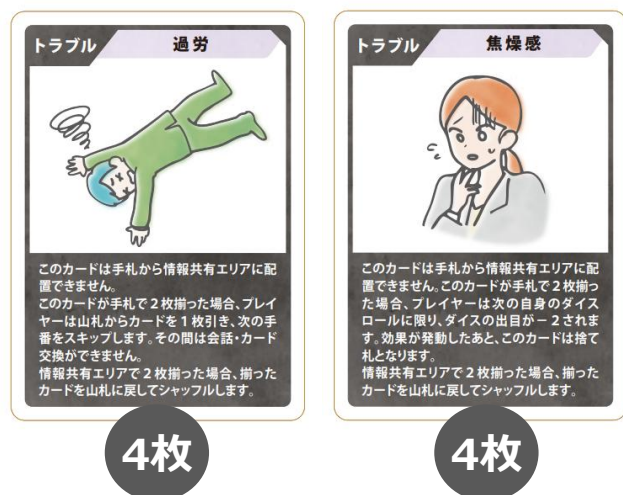


▶ エフェクトカード

カード左上に「エフェクト」とあり、その横にカード名が記載されています。

このカードは**自分の手番かに関わらずいつでも、1枚で使用する**ことができ、ゲームを円滑に進めるための効果を発動します。

エフェクトカードの効果は自分にしか適用されず発動後は捨て札となります。



▶ トラブルカード

カード左上に「トラブル」とあり、その横にカード名が記載されています。

同名のカード2枚が手札に揃うことで、**即座にマイナス効果が発動**されます。

これは、最初の手札配布時でも適用されます。

このカードは、自分の手札から情報共有エリア※に配置することはできません。

※ 後述します

6-1. 少し手札のカードについて情報共有しましょう

3分間



この後、ゲームクリアに関する選択の説明が続きます。

6-2. カードの交換

2 手番プレイヤーは、次の2つのどちらかを必ず選択してカードを交換します。

A

情報共有エリアのカードと手札を好きな枚数分だけ、自由に交換・取得・配置する

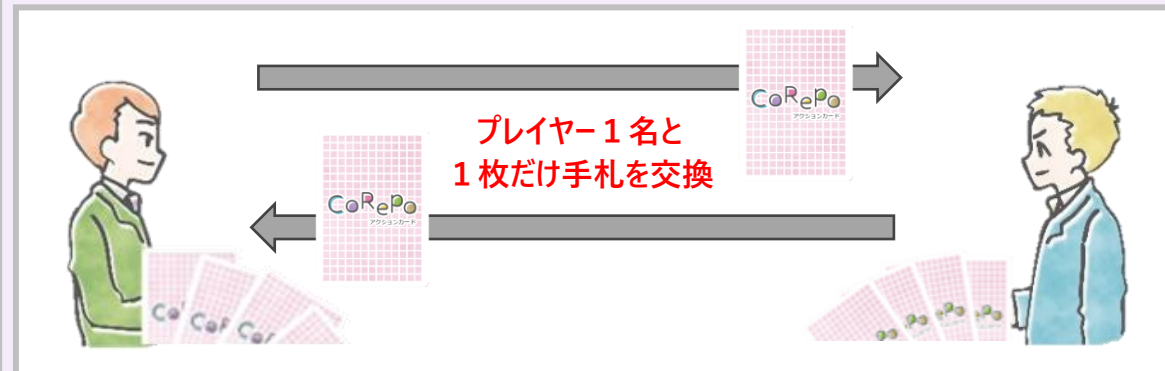
- 手番プレイヤーは、手札のカードと情報共有エリアのカードを好きなだけ交換・取得・配置する（枚数制限なし）
※ **手札から情報共有エリアにトラブルカードは配置できません**
- ただし、情報共有エリアの枚数制限は7枚(セット)までで超えた分は山札に戻しシャッフルする
- この後の調査・報告を行う際、行動を起こすことができるのは手番中のプレイヤーのみとなる**



B

指定した他プレイヤーと自身の手札のカードを1枚だけ交換する

- 手番プレイヤーは、参加プレイヤーの中から1名を選択し、手札のカード1枚をお互いに交換する
- この後の調査・報告を行う際、手番プレイヤーとカードを交換したプレイヤー両方が行動を起こすことができる**
- 他プレイヤーとカードを交換することで「調査・報告」の機会が増えて高得点を狙うことができます。**



6-3. 調査・報告アクション

- 3** 手番プレイヤーの手札にアクションカードの組が揃っている場合、カードを1組提出して調査・報告を実施することができる、他プレイヤーとカードを交換していた場合は、交換したプレイヤーも調査・報告を実施することができる

■ リサーチカードの場合

1. リサーチカードが正しい組か確認する
2. ダイスロールを行い、その出目を計算する
3. リサーチカードに記載された結果を確認し、ポイントシートに記載する
4. リサーチカードを2枚とも、実施順序が分かるようにテーブルに配置する

リサーチポイント

速報・概要	
pt	#1 ダイスロールの結果、 得られた点数を記載 証拠保全
pt	
pt	
pt	

例)サイコロで6の場合は2点
場合、それ以前の調査を実施していない場合は、ダイスの出目が数字の分だけマイナスされる。
※ #3-3 であれば、#3-1と#3-2が未調査だとダイス出目が-4

リサーチ 1. 状況整理

カードを社内共有エリアに配置する
すぐには整理できなさそう...

ダイスロールの結果、得られた点数を記載

証拠保全

全体の情報整理ができた！

攻撃技術情報の調査

pt	#4-1 #4-1 がクリアできてないと、 ダイスロールの出目が その他 -2 される
pt	
pt	#4-3 不正通信先調査

対策状況の調査

pt	#5-1 改ざん内容の調査
pt	#5-2 対策状況の調査 -2
pt	#5-3 対策・再発防止 -4

#5-1,2 がクリアできてないと、ダイスロールの出目が -4 される

を実施していない限り、復旧判断を

6-3. 調査・報告アクション

3 手番プレイヤーの手札にアクションカードの組が揃っている場合、カードを1組提出して調査・報告を実施することができる、他プレイヤーとカードを交換していた場合は、交換したプレイヤーも調査・報告を実施することができる

■レポートカードの場合

- 1. レポートカードが正しい組か確認する
- 2. ポイントシートに記載されたレポートアクションから1つを選択し、調査できている項目に○を付ける
- 3. レポートカード1枚を、実施順序が分かるようにテーブルに配置して、残りを「情報共有エリア」に配置する

レポートポイント		報告時の調査状況に応じて、途中報告を行う 今回は、3点獲得							報告をする場合		Bonus
レポートアクション	具体的な説明	#1	#3-1	#3-2	#3-3	#4-1	#5-1	#5-3			
個人情報への報告	個人情報漏えいに伴う報告を行う	1pt	1pt	2pt	2pt	1pt	1pt	2pt			+5pt
脅威情報の共有	インテリジェンス機関と共有する										
所管省庁への報告	所管省庁へ被害について報告を行う										
プレスリリース報告	インシデントの状況を基にプレスリリースを行う										
		#3-1	#3-2	#3-3	#4-1	#5-1	#5-2	#5-3	#6		
		1pt	1pt	2pt	1pt	1pt	2pt	2pt	2pt		+5pt

4つの報告から
1つを選択する

求められた報告事項を全て報告することができたら
ボーナス点を獲得することができる
(MAX 10点+5点=15点)

6-3. 調査・報告アクション

Q. 「実施順序がわかるようにテーブルに配置する」ってどんな感じ？

調査・報告順序エリア
配置イメージ



- ・ 上記のようなイメージで配置してください。本来は、いつ、誰が、どのような対応をしたかを整理して対応していきます。

Q. チームメンバー全員が、調査に必要なリサーチカードを持っていないんですが...



- ・ 情報共有エリアにも、チームメンバーの手札にも必要なカードが無い場合は **エフェクトカードを活用** しましょう。
- ・ 「大捜索」は山札から含め、**特定のカードを指定して手札に加える** ことができます
- ・ 「ラッキー！」は複数効果がありますが、山札からカードを1枚引くことができます

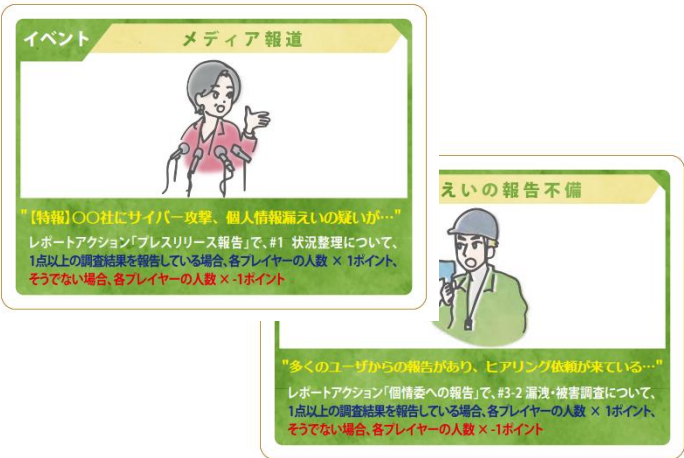
Q. 報告を後回しにして、調査を優先しちゃダメですか？



- ・ チームの判断なので、調査を優先すること自体は問題ありません。
- ・ ですが、**全員の手番が一周した際に、ポイント増減に関わるイベント**が発生します。**報告の実施状況に応じて、プレイヤー人数分の減点/加点が発生します**ので同状況を踏まえて、適切なアクションを選択してください。

6-4. 手番が一周したら

4 イベントカードを一枚引き、効果を確認して点数をゲームボードに記載する



▶ イベントカード

カード左上に「リサーチ」とあり、その横にカード名が記載されています。
全10種類あり、プレイ人数に応じてランダム選出したカードが山札として
セットされており、下の3枚のどれかに「ゲーム終了」が配置されている。

プレイ人数	イベントカード山札枚数	プレイ人数	イベントカード山札枚数
4人	合計7枚	6人	合計5枚
5人	合計6枚	7人	合計4枚

1. イベントカードを引き、効果を確認する
2. イベントカードには**プラス効果・マイナス効果**がある。
事案発生から一定期間内の報告が求められる場合、現時点で必要な報告が
できているようならプレイヤー人数分だけ加点、できなければ減点となる
3. ポイントの増減がある場合は、ポイントシートにある
イベントポイント表に獲得または減少ポイントを記載する

イベントポイント

イベントによる 獲得・減少ポイント
イベント1回目
+4 pt
イベント2回目
pt
イベント3回目
pt

報告済なので + 4 pt

イベント

メディア報道

【特報】〇〇社にサイバー攻撃、個人情報漏えいの疑いが...
レポートアクション「プレスリリース報告」で、#1 状況整理について、
1点以上の調査結果を報告している場合、各プレイヤーの人数 × 1ポイント、
そうでない場合、各プレイヤーの人数 × -1ポイント

6-4. 手番が一周したら



▶ イベントカード一覧

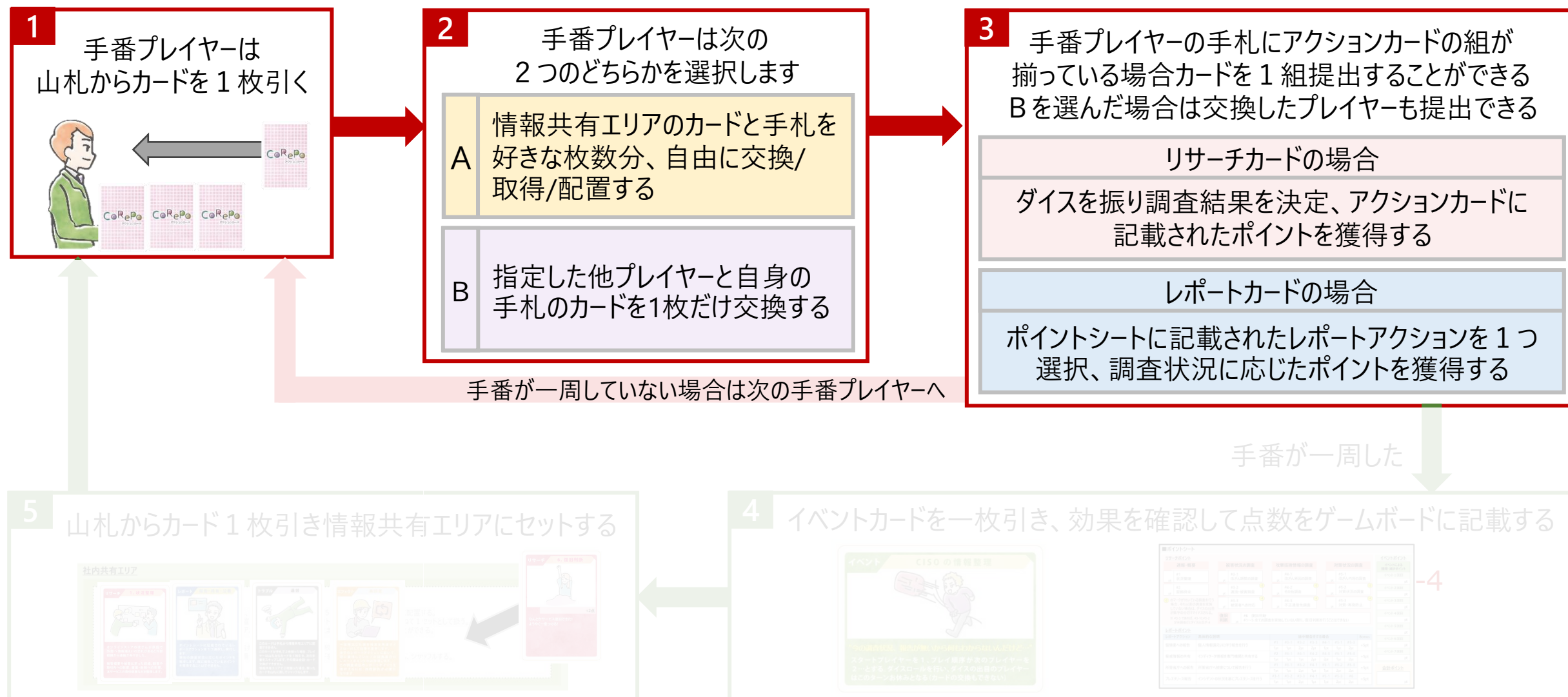


5 山札からカード1枚引き情報共有エリアにセットし、スタートプレイヤーに戻る



1. アクションカード山札からカードを1枚引き、情報共有エリアに配置する
2. 7枚以上になる場合は、情報共有エリアのカードを全て山札に戻してシャッフルし、5枚になるように引き直す

6-5. スタートプレイヤーの方、アクションを実施してみましょう



6-6. ゲーム終了

▶ ゲームの終了条件

本ゲームは次の行動がなされた際に、ゲームが終了し、採点フェーズに移ります。

- ・ イベントカードをセットした際に、「ゲーム終了」カードがセットされた場合
- ・ 山札からカードを引こうとした場合に、アクションカードが無かった場合

#5-3	+5pt	イベント6回目	pt
2pt			
#5-3	+5pt	イベント7回目	pt
2pt			
#5-3	+5pt	合計ポイント	
2pt			pt
#6	+5pt		
2pt			

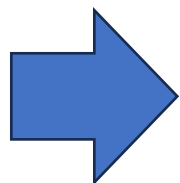
ポイントシートに記載してあった、

- ・ リサーチポイント
- ・ レポートポイント
- ・ イベントポイント

を集計して、合計ポイント欄に書き込みます。

まず、チームメンバーの**合算pt が40ptより高ければ、ゲームクリア**となります。

複数のチームでプレイしている場合は、**チームの合算ptが一番多いチームが勝利**します。



このインシデント対応状況を基に、振り返り学習を進めます。

休憩等を挟む場合、プレイの結果を片付けないよう注意してください。




【リサーチカード】… 各1枚 / 12種類

リサーチ 1. 状況整理	リサーチ 2. 証拠保全	リサーチ 3-1. 改ざん期間の調査	リサーチ 3-2. 漏えい・被害調査	リサーチ 3-3. 被害者への対応	リサーチ 4-1. 改ざん原因の調査
<p>リサーチ 1. 状況整理</p>  <p>0点 カードを社内共有エリアに配置する すぐには整理できなさそう…</p> <p>+1点 抜け漏れはあるものの報告の形にはできそう</p> <p>+2点 全体の情報整理ができた！</p>	<p>リサーチ 2. 証拠保全</p>  <p>0点 カードを社内共有エリアに配置する 保安って何をすればいいんだ…</p> <p>+1点 一部失敗したが何とかできた (保安する情報が不十分)</p> <p>+2点 適切に全てを保安できた！</p>	<p>リサーチ 3-1. 改ざん期間の調査</p>  <p>0点 ログが無くて調査できない…</p> <p>+1点 半年間ログを保管していたが 改ざんはそれ以上前に発生していた</p> <p>+2点 ログは1年間保管されていて 8ヶ月前から改ざんされていた！</p>	<p>リサーチ 3-2. 漏えい・被害調査</p>  <p>0点 どんなデータがあったか 見当がつかない…</p> <p>+1点 おおよその漏洩内容や件数が判明した</p> <p>+2点 漏えいした内容や件数など 詳細が明確に判明した！</p>	<p>リサーチ 3-3. 被害者への対応</p>  <p>0点 まだ準備ができていない…</p> <p>+1点 急いでSNSで公表をしたが 不誠実だと言われている</p> <p>+2点 文書/メール/自社サイトなどで 適切に公表を行った！</p>	<p>リサーチ 4-1. 改ざん原因の調査</p>  <p>0点 原因が突き止められない…</p> <p>+1点 原因推測はできたものの 明確な証拠がない</p> <p>+2点 CMSをアップデートせず脆弱性が 残っていたことが原因と判明！</p>
<p>リサーチ 4-2. その他調査</p>  <p>0点 何から始めればいいのか…</p> <p>+1点 業者に依頼しているが 人員確保で時間が掛かっている</p> <p>+2点 業者が調査した結果、改ざん 以外の影響がないことが判明！</p>	<p>リサーチ 4-3. 不正通信先の調査</p>  <p>0点 どこ何の怪しいのか わからない…</p> <p>+1点 解析に時間が掛かってしまい 通信先はもう存在していなかった</p> <p>+2点 攻撃活動に関連する通信先情報 が複数あることが判明した！</p>	<p>リサーチ 5-1. 改ざん内容の調査</p>  <p>0点 改ざん前の状態って どうなってたっけ…</p> <p>+1点 改ざん箇所は推定できたが 詳細までは分かっている</p> <p>+2点 改ざん箇所や内容を 具体的に解明できた！</p>	<p>リサーチ 5-2. 対策状況の調査</p>  <p>0点 セキュリティ対策パッチなどを 適用をした覚えがない…</p> <p>+1点 四半期に一度、パッチ適用する運用だが まだ未適用のものがある</p> <p>+2点 対策運用は適切だったが被害機器を 適切に把握できていなかった！</p>	<p>リサーチ 5-3. 対策・再発防止</p>  <p>0点 どんな選択肢があって 何をすれば十分なのか…</p> <p>+1点 今やれる対策は考えた</p> <p>+2点 短絡的な対策だけでなく将来を見据えた 再発防止策を含めた検討・調整済み！</p>	<p>リサーチ 6. 復旧判断</p>  <p>+2点 なんとかサービス復旧できた！ ようやく一息つける！</p>

【レポートカード】13枚 / 1種類
 【エフェクトカード】全12枚 / 3種類
 【トラブルカード】各4枚 / 2種類

レポート 報告・共有・公表



ポイントシートに記載されているレポートアクションを1つ選択し、実行します。
 現在の調査状況に応じたポイントを獲得します。既に報告しているポイントを獲得することはできません。

エフェクト 再調査



一度確定した調査結果を再度ダイスロールして結果を変更します。
 全てのレポートアクションにおいて、既に獲得していたこの調査項目のレポートポイントのみ消滅します。
 この調査項目のレポートポイントを獲得するには、再度報告が必要になります。

エフェクト ラッキー！



プレイヤーは以下の効果から1つ選択して発動します。
 ① 山札からカードを1枚引き、自身の手札に加えます。
 ② 自身が行うダイスロールの出目を+2します。
 ③ 自身の手札のトラブルカード1枚を捨て札とします。

エフェクト 大搜索



特定のカード1枚を指定します。
 プレイヤーの手札、情報共有エリア、山札の中から最初に見つけた1枚を自身の手札に加えます。

トラブル 過労



このカードは手札から情報共有エリアに配置できません。
 このカードが手札で2枚揃った場合、プレイヤーは山札からカードを1枚引き、次の手番をスキップします。その間は会話・カード交換ができません。
 情報共有エリアで2枚揃った場合、揃ったカードを山札に戻してシャッフルします。

トラブル 焦燥感



このカードは手札から情報共有エリアに配置できません。このカードが手札で2枚揃った場合、プレイヤーは次の自身のダイスロールに限り、ダイスの出目が-2されます。効果が発動したあと、このカードは捨て札となります。
 情報共有エリアで2枚揃った場合、揃ったカードを山札に戻してシャッフルします。

【イベントカード】全10枚 / 10種類

イベント 応援部隊の到達



"応援に来ました！これで馬力が2倍です！"
このターン、プレイヤーは手番の最初に山札からカードを引く際に、カードを1枚ではなく2枚引く

イベント データの損失



"あっ、ログ消しちゃった..."
#2 証拠保全が調査していない場合に
各プレイヤーの人数 × -1ポイント

イベント 情報の錯綜



"あの資料どこだっけ...いつ何をやったんだっけ..."
情報共有エリアと山札のアクションカードを合わせシャッフルし、新たに、情報共有エリアにカードを5枚配置する

イベント 漏えいの報告不備



"多くのユーザからの報告があり、ヒアリング依頼が来ている..."
レポートアクション「個人情報への報告」で、#3-2 漏洩・被害調査について、1点以上の調査結果を報告している場合、各プレイヤーの人数 × 1ポイント、そうでない場合、各プレイヤーの人数 × -1ポイント

イベント メディア報道



"【特報】〇〇社にサイバー攻撃、個人情報漏えいの疑いが..."
レポートアクション「プレスリリース報告」で、#1 状況整理について、1点以上の調査結果を報告している場合、各プレイヤーの人数 × 1ポイント、そうでない場合、各プレイヤーの人数 × -1ポイント

イベント CISO の情報整理



"今の調査状況、報告が無いから何もわからないんだけど..."
スタートプレイヤーを1、プレイ順序が次のプレイヤーを2...とする。ダイスロールを行い、ダイスの出目のプレイヤーはこのターンお休みとなる(カードの交換もできない)

イベント 所管省庁のヒアリング



"SNSや報道されてる件について状況確認依頼が来ている..."
レポートアクション「所管省庁への報告」で、#1 状況整理について、1点以上の調査結果を報告している場合、各プレイヤーの人数 × 1ポイント、そうでない場合、各プレイヤーの人数 × -1ポイント

イベント リサーチャーのSNS投稿



"あの会社まだ対策できてないよ..."
レポートアクション「プレスリリース報告」で、#4-1 改ざん原因について、1点以上の調査結果を報告している場合、各プレイヤーの人数 × 1ポイント、そうでない場合、各プレイヤーの人数 × -1ポイント

イベント 他組織との情報共有



"似たような事例があったかも参考にしよう!"
このターン、全てのダイスロールの出目が+1される

イベント ゲーム終了



"発覚から時間が経ち、すべてを明らかにする時が来た"
このゲームを終了する