

ゲーム進行

役になる札を集めて高得点を目指せ！

役：取り札にプロトコルのカテゴリが同一のものが2枚以上あった場合、1枚1ポイントとして加算される。(別表参照)

■勝利条件

ゲーム終了時、役によるポイントの高いプレイヤーの勝利

◇ゲーム進行

1. カードを配る人（親）を決め、親はカードをポート番号面を上にし、目を閉じてシャッフルする
2. シャッフルが終わったカードをひっくり返し、親から順に各プレイヤーに2枚ずつ配る
3. プレイヤーは手札をプロトコル名面を上にして手札エリアに置く
4. 残りのカードはプロトコル名を上にして山札とする
5. 山札から一枚めくり、ポート名表示で場札とする
6. 親から時計回りでゲームを開始する。プレイヤーは3つの行動から1つを選択する。
 - a. 手札からカードを一枚場に出す（ポート番号表示で既にある場札に重ねず横に並べる）
 - b. 山札を一枚めくり場に出す（ポート番号表示で既にある場札に重ねず横に並べる）
 - c. 山札から一枚カードを手札に加えてターン終了とする（手札は最大2枚まで保持できる）
 - d. 山札が無い場合は a を行う
 - e. 山札と手札の両方が無い場合は手番をスキップする
7. 6の手順で場に出されたカードが「TCP」の場合、そのままターン終了し

次のプレイヤーの手番となる。「UDP」の場合はその時点でのすべての場札を自分を含め**“任意”**のプレイヤーの取り札にできる。取り札は、取得したプレイヤーの前にプロトコル名表示で並べる。TCP/UDPの両方が書かれているカードはどちらとして使用してもよい

8. 場札が無くなった場合、山札から一枚めくり場札として次のプレイヤーの手番に移る
9. 山札と全てのプレイヤーの手札が無くなったら1セット終了、得点計算フェーズに移る

◇得点計算フェーズ

1. 特殊カードの処理を行う（HSRP）
HSRP：所持しているプレイヤーの手役の中で2番目に高い役の得点を2倍にする（同一カードで複数役が重複する場合は別々に考える）
2. 脆弱性カード（赤丸がついたもの）は1枚につきマイナス1ポイントとする。（そのカードが役を構成していなかったとしても適用される）
3. その他のカードは0ポイントとする。
4. 各プレイヤー得点を控える。
5. ゲーム終了。最高得点のプレイヤーが勝利。最高得点のプレイヤーが複数いる場合は、手番の早い人が勝者となる。

ゲーム難易度調整

- 基本ルールでは、自分の手札と取り札以外、裏面（伏せている面）を確認することは禁止となります。

（whoisカードを取り札としている場合は除く）これにより、プロトコル名とポート番号の対応を記憶しているプレイヤーは戦略的にゲームが進められます。

- 場札がポート番号表示であることから、どれを取れば何の役が成立するかが分かるため
- 他プレイヤーの取り札もポート番号表示のため、どのカードを取られると役が成立してしまうかが分かるため

- ゲーム難易度を下げる場合の例

下記のいずれかのルールの変更してください。

- 各プレイヤーの取り札をプロトコル名表示にする
- 初学者のみ、場札及び他プレイヤーの裏面を確認を許可する

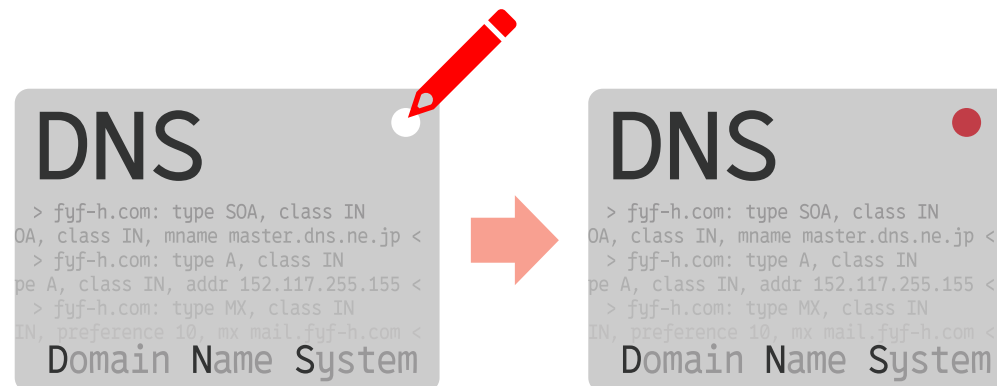
これらの場合、whoisカードの効果を、「山札の一番上のカードの裏面を見ることができる」とする

脆弱性カードについて

カードの脆弱性の有無は制作者の独断により設定しています。「これは脆弱なプロトコルだ」というものがある場合や、今後新たに脆弱性が発見されてしまった場合には、カードの右上端（表裏両面）の白丸を赤く塗りつぶして下さい。

「POP3/IMAP/SMTPって白丸だけど、これって脆弱なんじゃないの？」と思ったあなた。正解です。LDAPなどはユーザー判断で赤丸にしてください。

※脆弱性のあるプロトコルが増えて、ゲームバランスが崩れてしまっても制作者は責任をもてません。セキュリティエンジニアのせいです。



盤面例

表にする面

プロトコル名

ポート番号

手札

取り札

プレイヤー1

手札

取り札

プレイヤー2

山札

場札
1

場札
2

場札
3

...

プレイヤー3

手札

取り札

プレイヤー4

手札

取り札

役一覧

役名	枚数	対象カード（赤字は脆弱性カード）	備考
Authentication	4	Kerberos,LDAP,IKE,LDAPS	
DHCP	4	DHCP server/client , DHCPv6 server/client	
DNS	2	DNS,DNS over TLS	
File Transfer	3	FTP,FTP-data,TFTP	
E-Mail	6	SMTP,POP3,IMAP,Submission Port,IMAPS,POP3S	
Monitoring	3	SNMP,SNMP-trap,syslog	
Printer	2	IPR,IPP	
Remote Access	3	SSH,Telnet,rlogin	
Routing	3	BGP,RIP,RIPng	
Web	2	HTTP,HTTPS	
over TLS	5	HTTPS,LDAPS,IMAPS,POP3S,Submission port	重複役
v6	3	RIPng,DHCPv6 server/client	重複役

特殊カード

特殊カード	発動条件	効果
whois (脆弱性カード)	自分のターンで取り札にある時	山札の一番上のカード、場札、他のプレイヤーの手札および取り札の伏せている面を確認できる。
NTP (脆弱性カード)	自分の取り札になった時	E-mail, DHCP, over TLSのいずれかの役の得点をこのゲーム中0にできる。脆弱性減点分は残る。
IRC	自分のターンで取り札にある時	このカードと任意のカードを交換する。 なお、この効果はゲーム中1度しか発動できない。
HSRP	得点計算フェーズ	所持しているプレイヤーが成立させている役のうち、2番目に高い役の得点を2倍にする。脆弱性減点分はこの効果に影響しない。