

カードゲームCat Shit One FAQ

Expansion Pack

新キャラとして自衛隊の4人が登場！

ミッションカードには、Cat Shit One vol.3 mission17から「核地雷設置」を追加！

少佐の命令を受け任務についたパッキー達だが、
核兵器使用が引き起こす結果とのジレンマに悩む...
プレイヤーの判断が問われる究極のミッション！

◆核地雷設置ミッション選択時の注意事項◆

【準備】イベントカードに「核地雷設置地点」を混ぜる。
通常の初期アイテム+誰かが必ず「SADM」を持ってスタート。

※初期配布のアイテム決定後に、SADMを所持するプレイヤーを決定する。(耐荷重-4)

※SADMを設置(使用)せずにイベント「核地雷設置地点」が発生するターンに到達しなければならない。

※核地雷設置地点では、次のいずれかを決断しなければならない。

A. SADM設置(使用)

B. SADM設置は断念し持ち帰る

※核地雷設置地点を発見できなかった場合裏向きのまま支援攻撃で吹き飛ばした、

または発見できても核地雷設置地点自体を支援攻撃で撃破(破壊)した場合、
SADMの使用有無に関わらずミッションは失敗となる。

※ミッション中はイベントカード「核地雷設置地点」に赤字で記載されている通り、
「核地雷設置地点」以外でのSADM使用は出来ない。

FAQ

基本関係

- Q 攻撃力について、一人のプレイヤーが、1回の手番内でキャラクター能力とアイテム、アイテムとアイテムを合わせて使用はできないという処理で間違っていますか？
- A 1ターン内の攻撃は一人1手番、カードを複合させての攻撃は出来ません。
例外として「+1アクション」と書かれたアイテムカード(クレイモア・ブービートラップ)は次の1枚(1アクション)を使うことができます。ルールブックをご参照ください。
- Q 攻撃の対象として裏向きのカードや防御力の設定されていないカードを選択することは可能ですか？
- A いいえ、できません。攻撃力を持ったキャラクターの能力の使用や、攻撃力のあるアイテムの使用はターンマーカーの置かれた列にある表向きで防御力を持つカードしか対象にすることができません。
裏向きのカードや異なる列を攻撃できるカードはカードのテキストに指定されているものだけです。
(例: 支援カード)
- Q 「負傷兵」や「アンダーソン少佐」等の「友軍」イベントカードを攻撃して撃破することは可能ですか？
- A はい、できます。「負傷兵」や「アンダーソン少佐」に限らず、防御が設定されているカードは攻撃して撃破が可能です。
- Q 爆1×2のような複数攻撃系(手榴弾など)で余計に攻撃したくないときは攻撃対象を1枚にすることは可能ですか？
- A いいえ、できません。複数攻撃系アイテムや支援カードは攻撃対象が存在する限り、必ず指定された攻撃対象の数を選択しなければなりません。
そのため不用意な攻撃で「負傷兵」や「アンダーソン少佐」を巻き込んで撃破しないように気を付けなくてはなりません。
- Q 回収できるイベントカードを回収しないことは可能ですか？
- A はい、できます。ミッションに関係のないイベントカードの場合は回収できる条件を満たしても、そのまま残して「残存」を選択しても構いません。
- Q 回収したイベントカードや余分なアイテムカードを途中で捨て札にすることはできますか？
- A いいえ、できません。アイテムの受け渡しをしても難しくなってきたら「UH-1 イロコイ」をうまく活用してください。
ただし「UH-1 イロコイ」で運べるのはイベントカードのみで、アイテムカードは運べません。
- Q 爆破は通常のエネミーに対しても攻撃力として使用できますか？
- A 「爆破」は「攻撃力」にできます。よって通常のエネミーの「防御」に対して効力を発揮します。
- Q ミッションの必須カード(橋、ジュリアンなど)を支援要請で破壊した場合、ミッションは失敗扱いになりますか？
- A 裏向きでなければ、ミッション成功です。
- Q 7ターン終了時にミッション破壊対象となる「橋」がイベントで発生しませんでした。8ターン目は確定で「橋」のイベントになるはずなので裏のままナパームで撃破したら

	「橋」を破壊したことになるでしょうか？	
A	いいえ、なりません。裏向きのまま撃破されたものはゲームから除外し、内容を確認しません。 ミッション達成の確認や達成値の確認は各プレイヤーの手元にあるカードのみを対象に行います。 そのため、破壊ミッションは必ず表になった状態で撃破する必要があります。	
耐荷重		
Q	爆薬を使いたい時、耐荷重オーバーになっていた場合、撃破は不可能ですか？	
A	数値で測りきれない能力なので、耐荷重オーバーの影響は受けません。 一撃撃破(破壊)可能です。	
エネミー		
Q	倒せず残存したエネミーは次ターン以降もリスクを上げ続けるのですか？	
A	リスクカウンターがupするのは、「残存決定時」です。 upする数値はそれぞれのカードに記載されています。 残存することで次ターン以降に影響を与えるエネミーが3種類います。 ルールブック7ページの「特殊な効果を持つエネミーカード」をご参照ください。 追跡系エネミー(トラッカー、ベトコンスナイパー)は、ついてきたものが再度残存確定した場合、再度リスクアップが発生します。	
Q	一部ダメージを与えた、ベトコンスナイパーを撃破しきれず残存してしまいました。 追跡として配置された次のターンでは残った防御力に対しての攻撃で倒せますか？	
A	攻撃効果の蓄積は「一ターン内」に限ります。 同様に、トラッカーを残存させた場合に追加されるエネミーやトラッカー自身も 攻撃効果の蓄積はされません よって追跡をしてきたエネミーを撃破するためには、次以降ターンで、 カード記載の防御力を上回る攻撃を改めて加える必要があります。	
イベント		
Q	リスクカウンターがギリギリの時に、「くたばれ！VC」が出てきました。 この時点で敗北確定ですか？	
A	Oopsの確認はターン終了時に行われるので、そのターン中に偵察を行い 公開時直ちにリスクが+1回復する「タマ金は無事だ」によってOops！に 到達せずに済んだ場合は敗北になりません。	
支援		
Q	支援要請カードは使い捨てですか？	
A	全て使い捨てです。	
Q	支援要請で偵察を行ったら「ジュリアン」が出てきました。 ジュリアンの特殊能力で呼び寄せたエネミーは裏表どちらの状態でも配置すれば良いですか？	
A	表向きで配置してください。	
Q	「ナバーム弾投下」等で裏向きのまま撃破(破壊)した場合、 達成値を計算しなくてもゲーム中に内容を確認することは可能ですか？	
A	いいえ、できません。 ゲーム終了処理が行われるまでカードの内容を確認することはできません。	
Q	「殲滅」ミッションのときに、タイミングよく「ナバーム弾」で一列撃破することが できました。この列のエネミー3体は「10体以上撃破」のカウントに入れていいですよね？ また偵察せずに一掃したのですが、達成値の確認は「しない」で合ってますか？	
A	「殲滅」ミッション設定時、裏向きのまま(偵察せずに)支援系カードで撃破した Battle Fieldカードは「撃破」「達成値」ともにカウントしません。 偵察済みの列をナバームで一掃した場合などは、撃破数としてカウントでき、 また+ともに達成値のカウントもしなければなりません。	
Expansion Pack関係		
Q	核地雷ミッションについて。 ①アイテムカード「SADM」にある(初期手札の枚数外)とはどういう意味ですか？ ②SADMは、イベントカード「核地雷設置地点」以外でも自由に使用できますか？ ③「核地雷設置地点」を航空支援で吹き飛ばしました！(偵察済・未偵察を問わず) SADMさえ持ち帰れば達成値は得られますか？	
A	①SADMは「核地雷設置ミッション」時、最初から誰かが持っていなければなりません。 通常、アイテムカードは初期手札として2枚ずつ配られますが、SADM所持当事者は SADMを含むアイテムカードを3枚持った状態でゲーム開始するということです。 ②ミッション中はカードに赤字で記載されている通り、「核地雷設置地点」以外での SADM使用は出来ません。 ③核地雷設置地点を発見できなかった場合、または発見できても核地雷設置地点自体を 航空支援で撃破(破壊)した場合、SADMを持ち帰ってもミッションは失敗です。	
Q	「突撃」が出たターン、攻撃力+2が新キャラ池田大尉に振り当てられた場合、 その攻撃はどのようにパワーアップしますか？	

A	池田大尉は通常+1の攻撃力でエネミー2体に攻撃できます。 「突撃」の恩恵を受ける場合、+1+2=【+3】の攻撃力でエネミー2体に対して攻撃することができます。	
Q	航空支援「マイクフォース」を配置したターンのイベントカードが「SA-2ガイドライン」でした。この場合、マイクフォースの支援はどうなりますか？	
A	そのターンのBattleFieldカードが表向きになった段階では「SA-2ガイドライン」は残存(現存)しています。 よってSA-2ガイドラインの【残存】ステータスが効力を持ち、マイクフォースの支援は無効となります。	
Q	航空支援「マイクフォース」の「攻撃」+2×4 はイベントカードにも攻撃しますか？	
A	防御力を持つカードのみ が攻撃対象になり得ます。 但し、マイクフォースには爆破属性がありませんので、爆破属性を持つオブジェクトを攻撃対象にはできません。	
Q	ナバーム弾投下とマイクフォースの発動タイミングの違いがよくわかりませんorz	
A	取扱説明書 1.ゲームの流れ を参照してください。 ※ナバーム弾投下は⑤の②で処理をします。①に戻る前です。 マイクフォースは②と③の間に処理をします。 B-52ストラトフォートレスはナバーム弾投下と同じ発動タイミングです。	
Q	「ブッシュ」が現れたターンで、中村軍曹の 特殊能力 を使った場合、元の「回避」数値が2以下だったエネミーの「回避」数値は0になりますか？ また「回避」数値が0ならばダイスを振るまでもなく回避成功になりますか？	
A	ブッシュと中村軍曹との相乗効果でエネミーの「回避」数値が0になったとしても、中村軍曹の特殊能力を使用する場合は、ダイス判定をする必要があります。	
Q	SADMを設置(使用)した場合、通常のアイテムと同様、捨て札になるのでしょうか？	
A	SADMは特殊なアイテムですので、捨て札にはなりません。 設置(使用)後は、最終の達成値確認のためにも手元に回収し、撃破したエネミー等と一緒に管理してください。	
Q	ロシアスナイパーのカードテキストでは、残存した場合、「次のターンまでヘリ無効」とあります。対象となるヘリは何ですか？	
A	「UH-1 イロコイ」とCH-47 チヌークに乗る「マイクフォース」となります。 支援カード左上の黄色い逆三角形の欄にヘリコプターのアイコンが目印です。	
プロモカード		
Q	ウサギの黒騎士の砲撃能力は、橋などの爆破目標も撃破できますか？	
A	できます。「撃破(破壊)する」の文言の解釈は「オブジェクトに対しても有効」で正解です。	
Q	ウサギの黒騎士(プロモカード)が耐荷重オーバーになっている時、キャラクターの特殊能力で一撃撃破することは不可能ですか？	
A	数値で測りきれない能力なので、耐荷重オーバーの影響は受けません。 一撃撃破(破壊)可能です。 但し、必ず「砲撃前チェック」が必要です。	