

B 事件 事件カードを配置し、その上に事件編/解決編マーカーを置きます。

DETECTIVE CONAN CARD GAME

ゲームのルールをさらに詳しく知りたいときや、プレイ中に疑問点が出たときは、公式サイトでチェックしてください。
www.takaratomy.co.jp/products/conan-cardgame/



C デッキ 自分のデッキを構築します。

現場

キャラを配置する場所です(最大5人、同キャラ配置も可能)。
そのターンに現場に出たキャラは「名乗り」状態となり、推理とアクションができません。
キャラが5人いる状態で他のキャラを現場に出す場合、いずれかのキャラをリムーブしてから出します(スイッチ)。

ゲームの準備

- 1 パートナーカードをA、事件カードをBに、それぞれ裏向きで置きます。
- 2 残りの40枚のカード(デッキ)をよくシャッフルしてCに置きます。
- 3 じゃんけんなどランダムな方法で先攻/後攻を決めます(勝った方が先攻になります)。
- 4 デッキからカードを5枚引いて手札にします。
- 5 先攻が、引き直しをするかを決めます(引き直す場合、手札から好きな枚数のカードをデッキに戻してシャッフルし、それと同じ枚数をデッキから引き直します)。続いて後攻が、同様に引き直しをするかを決めます。
- 6 事件カードとパートナーカードを表に向けて「ゲームスタート」!
以降はターン進行に沿って進めてください。

ターン進行表

オートフェイス

以下の行動を順番に行います。

- 1 パートナーをアクティブ状態にする。
FILEエリアに置かれている場合は元に戻す。
- 2 スリープ状態のキャラをすべてアクティブ状態にする。
- 3 デッキからカードを1枚引き、手札に加える。
- 4 デッキからカードを上から2枚、1枚ずつ裏向きのままFILEエリアに置く。(先攻の1ターン自のみ1枚)
※(1ターン自など)できる状況でなければ、手番●と○はスキップします。

メインフェイス

以下の6つの行動を好きな順番で行います。

- | | |
|----------------|------------------|
| 01.手札の使用 | 04.キャラの【宣言】能力の使用 |
| 02.ネクストヒント | 05.推理 |
| 03.パートナーの能力の使用 | 06.アクション |

エンドフェイス

ターン終了時の処理を行い、相手のターンに移ります。

パートナー

ここにパートナーカードを配置します。

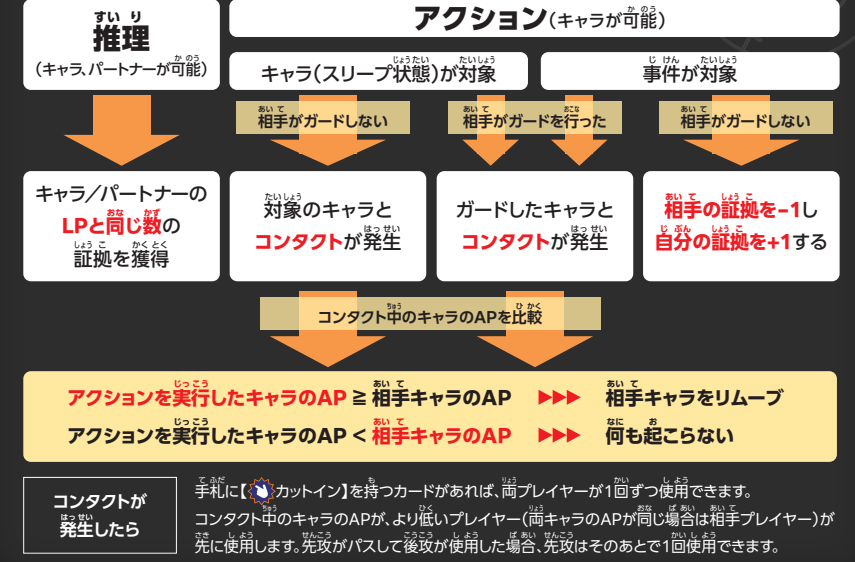
「事件レベル」分の証拠数を集め、
パートナーの能力【事件解決】を使用することで
ゲームに勝利できます。

FILEエリア

カードを裏面・横向きで並べます。アシストしたパートナーも、ここに移動します。
キャラカードやイベントカードを手札から使用する際に、FILEエリアに置かれたカードの枚数を参照します。

推理/アクション早見表

推理やアクションの宣言後、実行するキャラ/パートナーをスリープさせます。



アシストしたパートナーはFILEエリアへ移動

アシスト時にFILEの合計枚数が7枚以上なら……

事件編→解決編への移行

パートナーが【アシスト】を行ったとき、FILEの合計枚数が7枚以上であれば、事件は解決編に移行します。事件編/解決編マーカーを裏返し、「解決編」にしてください。

※事件編の状態では【事件解決】が入らず、ゲームに勝利することができません。

リムーブされたキャラや証拠、使用したイベントを表向きで置きます。

デッキのカードがなくなった場合はリムーブエリアのカードをシャッフルしてデッキに置きます(リフレッシュ)。そのあと、相手は証拠を1枚得ます。カードを指定の枚数引いたり、証拠をFILEエリアに置く途中でのリフレッシュした場合は、そのあとで残りの枚数を引きます。

証拠を獲得したら、ここに1枚ずつ裏面・横向きで置きます。