



DETECTIVE
CARD GAME
CONAN

オフィシャルルールマニュアル

Ver.1.01

目次

「名探偵コナンレーディングカードゲーム」とは？	01
ゲームの勝利条件	01
カードの種類	01
[パートナーカード]	01
[キャラカード]	02
[イベントカード]	02
[事件カード]	03
ゲームに必要なもの・デッキ構築のルール.....	04
ゲームの各エリア.....	05
ゲームの準備	06
ターンの進行	07
カードの状態	08
メインフェイズに行える行動	09
①手札の使用	09
②ネクストヒント	10
③パートナーの能力の使用	10
④キャラの宣言能力の使用	11
⑤推理	11
⑥アクション	12
デッキのリフレッシュ	16
効果の解決順	16
能力／効果の細かいルール	16
アイコン	17
キーワード能力	18

「名探偵コナンレーディングカードゲーム」とは？

『名探偵コナン』に登場するキャラクターたちとともに、相手よりも早く事件を解決するカードゲームです。自分が組んだデッキで自分の事件への証拠を集めたり、相手の事件にアクションしたりして、パートナーとなる探偵とともに勝利を目指しましょう！

ゲームの勝利条件

「証拠」を「事件レベル」の数以上集め、パートナーの **事件解決** 能力を使用する（詳しくは10ページ）ことで、ゲームに勝利します。

※ **事件解決** 能力を使用するには、「事件」が解決編である必要があります。

カードの種類

パートナーカード ゲームの最初から共にいる、あなたのパートナーです。

The diagram shows a blue Partner Card for the character江戸川コナン (Edogawa Conan). Labels point to various features:

- カードの色** (Card Color): Points to the blue background.
- カードの種類** (Card Type): Points to the 'PARTNER' label in the top left.
- カード名** (Card Name): Points to the character's name '江戸川コナン' at the top.
- 能力** (Ability): Points to the text describing the card's ability, which is shared by all cards.
- レアリティ** (Rarity): Points to the 'ID (★01)' label at the bottom left.
- ID**: Points to the ID number 'ID (★01)'. Below it, the text '©2011 SHUEI SHUPA © TOMY' is visible.
- LP (ロジックポイント)** (Logic Points): Points to the 'LP 1' label at the bottom right.
- カードNo** (Card No.): Points to the '1' label at the bottom right.

On the right, the back of the Partner Card is shown, featuring the 'DETECTIVE CONAN CARD GAME' logo and a brick wall pattern. It is labeled **パートナーカード裏面** (Partner Card Back).

Ability text on the card: **解決編** 「事件解決」スリーブ: 自分の証拠が「事件レベル」の数以上ある場合、ゲームに勝利する。
アシスト スリーブ: FLEエリアに移動する。自分のFLEエリアにカードが7枚以上ある場合、事件を解決する。

キャラカード

「現場」に登場して「推理」や「アクション」を行います。

カードの種類
カードの色

レベル
カードを手札から使用するために必要な「FILEエリア」のカード枚数です。

テキスト(能力)
ID
レアリティ

カード名
特徴

AP (アクションポイント)
「コンタクト」したときにこの数値を相手のキャラと比べ合います。
APとLPに下限はありません。

LP (ロジックポイント)
カードが持つ推理力。「推理」したときにこの数値と同数の「証拠」を獲得できます。

カードNo

イベントカード

多彩な効果を発揮する使い切りのカードです。

カードの種類
カードの色

レベル
カードを手札から使用するために必要な「FILEエリア」のカード枚数です。

テキスト(効果)
ID
レアリティ

カード名

カードNo

キャラカード/イベントカード裏面

キャラにセットするイベント

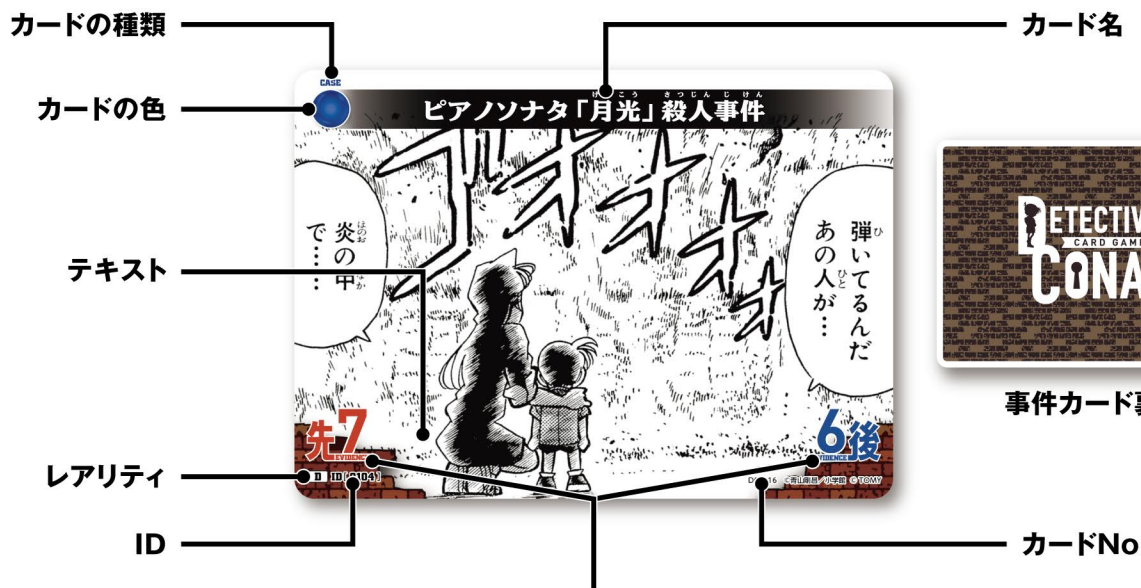
効果で「キャラにセットする」イベントがあります。「キャラにセットする」効果の解決後は、そのイベントをキャラにセットした(重ねた)状態でゲームを進めます。セットしたキャラが現場を離れる場合は、セットされているイベントをリムーブします。

※キャラ1枚にセットできる枚数に制限はありません。



事件カード

あなたが解決すべき事件を表します。



事件レベル(先攻/後攻)

事件解決のために必要な「証拠」の枚数です。
先攻と後攻でそれぞれ異なります。

事件編/解決編マーカー

事件編

解決編



「事件」が現在「事件編」と「解決編」のどちらであるかを示すマーカーです。(ゲームの開始時点では事件編です。)自分が先攻の場合は右下(後)、後攻の場合は左下(先)の数字を隠すように置いてください。

先攻の場合



後攻の場合



ゲームに必要なもの

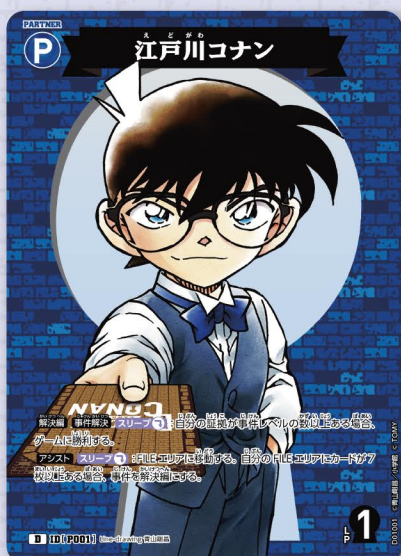
「名探偵コナンレーディングカードゲーム」では、遊ぶために以下の合計42枚のカードが必要です。

- パートナーカード：1枚
- 事件カード：1枚
- デッキ：40枚

デッキ構築のルール

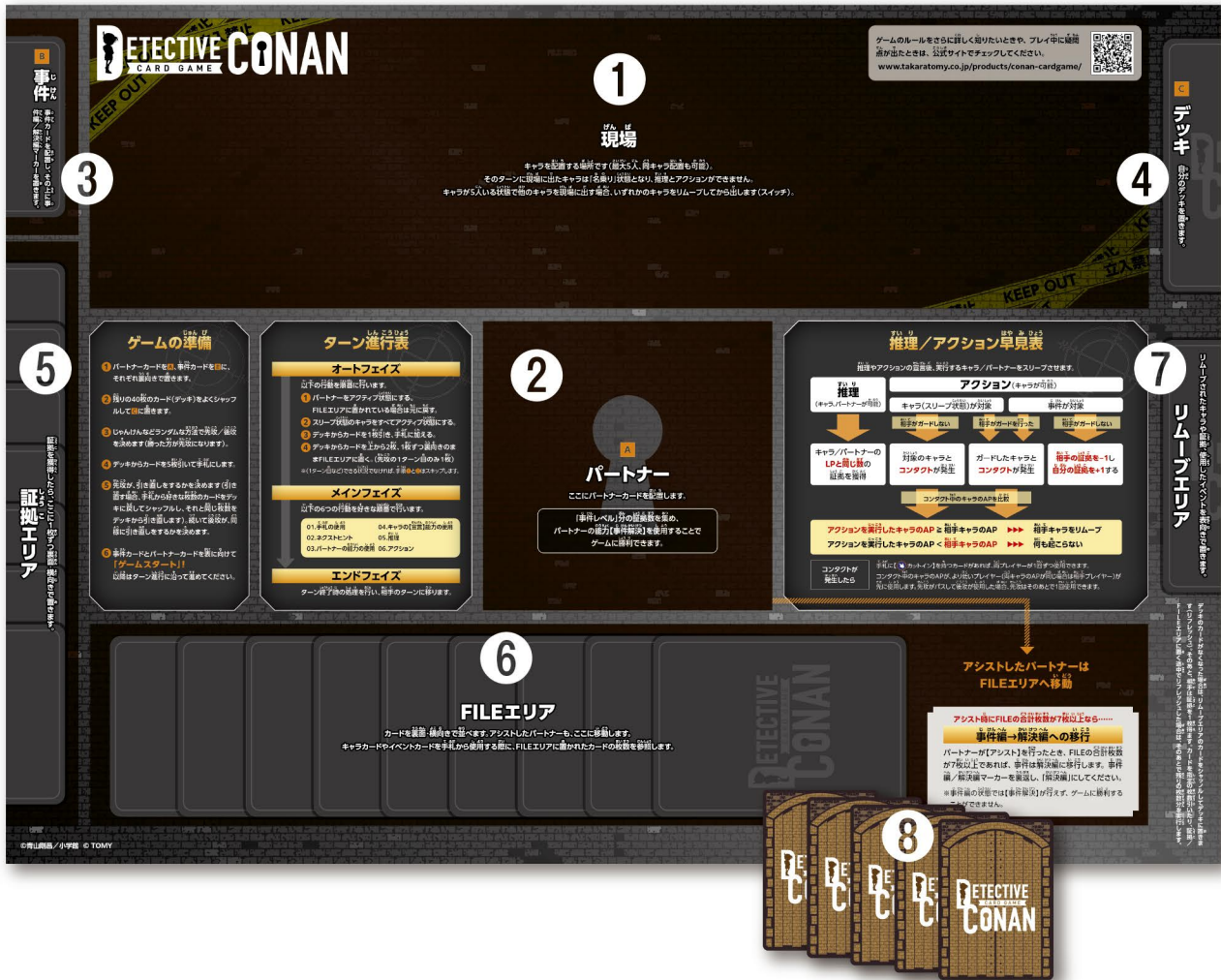
- デッキは40枚ちょうどで構築する
- キャラカード、イベントカードが使用可能
(パートナーカード、事件カードは入れることができません。)
- 同じカードは最大3枚まで
(同じカードは「ID」が同じカードのことです。)

★ デッキに入れるカードの色に制限はありませんが、このゲームでは「**手札の使用**」に色の制限があります。
(詳しくは09ページ)



使用するパートナーカードにも色の制限はありません。ただし、カードの能力やイベントの効果によっては **パートナー(青)** のように色が指定されているものがあります。それらはパートナーが指定された色を持っていないと有効になりません。

ゲームの各エリア



- ① 現場：キャラを登場させる場所です(最大5枚まで)。

同じキャラカードでも複数置くことができます。
- ② パートナー：パートナーカードを置く場所です。
- ③ 事件：事件カードを置く場所です。
- ④ デッキ：デッキを置く場所です。
- ⑤ 証拠エリア：ゲーム中に得た「証拠」はここに置きます。
- ⑥ FILEエリア：オートフェイズで「FILE」をここに置きます。

アシストしたパートナーはここに移動します。
- ⑦ リムーブエリア：リムーブされたキャラや証拠、使用したイベントを置く場所です。
- ⑧ 手札：ここからカードを使用します。ゲーム中は相手から見えないように持ちます。

手札や各エリア(「現場」を除く)の枚数に上限はありません。

🗝 ゲームの準備

- 1 事件カードとパートナーカードをそれぞれ所定の位置に裏向きで置きます。
- 2 デッキをよくシャッフルして所定の位置に置きます。
- 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。
(勝ったほうのプレイヤーが先攻になります。)
- 4 デッキからカードを5枚引いて手札にします。
- 5 先攻プレイヤーが、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をデッキに戻してシャッフルし、戻したのと同じ枚数を引きます。
続いて後攻プレイヤーが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向きにして
「ゲームスタート!」

🗝 ターンの進行

ゲームでは、以下の3つの「フェイズ」で構成されるターンをお互いに繰り返して進行します。

オートフェイズ

以下の行動を順番どおりに行います。

- ① パートナーをアクティブにします。
「FILEエリア」に置かれている場合は元に戻します。
- ② 「現場」にいるスリープ状態のキャラをすべてアクティブにします。
- ③ デッキからカードを1枚引き、手札に加えます。
※先攻の1ターン目もカードを引きます。
- ④ デッキのカードを上から2枚、1枚ずつ裏向きのまま「FILEエリア」に置きます。
※先攻の1ターン目のみ、1枚だけ置きます。

FILEエリアのカードの置き方



「FILEエリア」のカードには順番があります。カードを置くときは、1枚ずつもっとも新しく置かれたカードが一番上になるように置いてください。

メインフェイズ

以下の6つの行動を好きな順番で行います。

※ほかの行動や、効果の解決中は次の行動に移れません。
※好きな順番で好きな回数行えますが、一部例外があります。


- | | |
|-----------------------------------|--|
| 01. 手札の使用 (1ターンに1回まで)
(→09ページ) | 04. キャラの ^{せんげん} 宣言能力の使用
(→11ページ) |
| 02. ネクストヒント
(→10ページ) | 05. 推理
(→11ページ) |
| 03. パートナーの能力の使用
(→10ページ) | 06. アクション
(→12ページ) |

エンドフェイズ

- ① ターン終了時に発動する能力を解決します。
- ② ターン終了時までの効果が切れます。
- ③ ターンエンドを伝えて相手のターンに移ります。

カードの状態

アクティブ状態 / スリープ状態

パートナーやキャラは、通常は**アクティブ状態(タテ向き)**で置かれます。「推理」や「アクション」、**スリープ**  が必要な **宣言** 能力などの行動を行うと**スリープ状態(横向き)**になります。パートナーやキャラをタテ向きにすることを「**アクティブにする**」、横向きにすることを「**スリープさせる**」と言います。



アクティブ状態



スリープ状態

スタン

キャラが「**スタンさせる**」効果を受けた場合、「**スタン状態**」となり、カードを逆向きにします。スタン状態のキャラは、オートフェイズやカードの効果によってアクティブにする場合、**代わりにスリープ状態になります**。それまでスタン状態は解除されません。



スタン状態

● 「スタンさせる」効果を受けたとき

アクティブ状態 / スリープ状態に関係なくスタン状態になります。

● スタン状態のキャラを…アクティブにする: 代わりにスリープ状態になります。

スリープさせる: スタン状態のまま ※ **スリープ**  が必要な能力は使えません。

スタンさせる: スタン状態のまま

※状態を解除するために必要な「アクティブにする」回数が増えることはありません。

🔑 メインフェイズに行える行動

メインフェイズで行える6つの行動について説明します。

01. 手札の使用

メインフェイズでは6種類の行動を好きな順番で好きな回数行えますが、「手札の使用」には以下のとおり例外があります。

- 1ターンの1回まで
- このターン中に「ネクストヒント」を行っていた場合は行えない

手札から自分の「FILEエリア」に置かれているカードの枚数以下のレベルのカードを1枚使用します。キャラはアクティブ状態で現場に登場させ、イベントは効果を解決してリムーブエリアに置かれます。



例：レベル4のカードは、FILEエリアにカードが4枚以上あれば使用できます。



FILEエリアのカードの枚数にはアシストしているパートナーも含まれます。

色の制限

「手札の使用」「ネクストヒント」で使用するカードは自分の「事件」と同じ色を持っていない場合は使用できません。

※「登場させる」効果による登場、 カットイン、 ヒラメキは「事件」の色による制限を受けません。

スイッチ

「現場」に置けるキャラは5枚までですが、キャラを登場させる際に自分の「現場」が埋まっている場合、すでにいるキャラを1枚リムーブして登場させることができます。これを「スイッチ」と言います。

※スイッチは「現場」が埋まっている場合にしかできません。

※リムーブするキャラに(アクティブ状態などの)条件はありません。

02.ネクストヒント

自分の「FILEエリア」の一番上にあるカード(パートナーを除く)を手札に加え、その後、手札から自分の「FILEエリア」に置かれているカードの枚数以下のレベルのカードを1枚使用できます。

- 手札に加えたカードは「FILEエリア」の枚数に数えません。
- 使用できる手札は1回につき1枚です。使用しないことも選べます。
- 手札を使用できるところまでが「ネクストヒント」の範囲です。カードを使用する権利が増え、後で使えるわけではありません。
- 「FILEエリア」にカードがない場合は行えません。



03.パートナーの能力の使用

パートナーは以下2つの能力を持っています。

アシスト : パートナーを「FILEエリア」に移動させます。このとき「FILEエリア」にパートナーを含めてカードが7枚以上ある場合、「事件」は解決編になります。(事件編／解決編マーカーを裏返します。)



事件解決 : 自分の「事件」の事件レベルの数以上の「証拠」が集まっている場合、ゲームに勝利します。

- **事件解決** も **アシスト** も、能力を使うためにはパートナーをスリープさせる必要があります。(スリープ状態の場合は行えません。)
- **事件解決** は「事件」が解決編でなければ行えません。

04.キャラの^{せんげん}宣言能力の使用

「現場」にいるキャラが持つ^{せんげん}宣言能力を使用できます。

- 登場したターンからすぐに使用できます。
- キャラがアクティブ状態でなくても使用できます。
(コストにスリープ^{スリープ}が必要な場合は使用できません。)

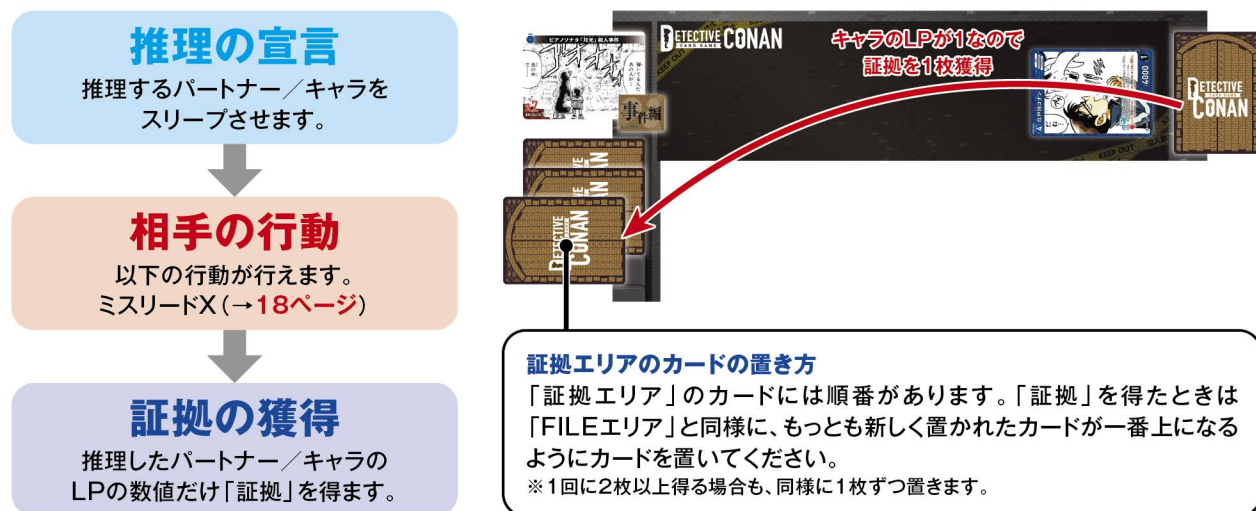
能力のコスト

^{せんげん}宣言能力にスリープ^{スリープ}や「:」の左側に書かれているテキストがある場合、それらはコストであり、すべて行うことで能力を使用できます。

- コストのテキストでは「自分の」が省略されています。
(相手のカードをコストとして使うことはできません。)
- スリープ^{スリープ}や「デッキの下に移す:」など、対象の書かれていないコストは能力を使うキャラ自身をそうすることを意味します。

05.推理

「推理」は**アクティブ状態のパートナー**か**キャラ**が行えます。キャラは「現場」に登場したターンはまだ「推理」できません。(この状態を「名乗り状態」と言います。)



- 「推理」は先攻1ターン目から行えます。
- パートナー、キャラごとでの1ターン中の回数制限はありません。
(アクティブ状態になった場合は再び「推理」できます。)

06.アクション

「アクション」は**アクティブ状態**の**キャラ**が行えます。キャラは「現場」に登場したターンはまだ「アクション」できません。(この状態を「名乗り状態」と言います。)

- キャラごとでの1ターン中の回数制限はありません。
(アクティブ状態になった場合は再び「アクション」できます。)

アクションの宣言

どちらかの対象を指定し、「アクション」するキャラをスリープさせます。

相手の現場にいるキャラ (スリープ状態かスタン状態)



スリープ状態



スタン状態

相手の事件



「証拠」が1枚もない事件は指定できません。

ガード

相手は、現場にいる**アクティブ状態**のキャラ1枚で「アクション」を「ガード」できます。
(対象に関係なくガードできます。)
ガードしたキャラはスリープさせます。

ここまでの流れで、以下の3つのどれかに分岐します。各分岐の流れは次以降のページで説明します。

キャラを対象

ガード
されなかった

A 対象のキャラと
「**コンタクト**」が発生

(13ページ)

事件を対象

ガードされた

C ガードしたキャラと
「**コンタクト**」が発生

(15ページ)

ガード
されなかった

B 相手の証拠を-1し、
自分の証拠を+1する

(15ページ)

A キャラを対象に「アクション」して、相手にガードされなかった

「アクション」したキャラと、対象に指定されたキャラとの間で「コンタクト」が発生します。



「コンタクト」では、お互いのAPを比べあいます。

コンタクトの流れ

プレイヤーの行動

各プレイヤーは1回だけ行動できます。
(行える行動について詳しくは14ページ)

1 コンタクト中のキャラのAPが低いほうのプレイヤー
(同じ場合はアクションされた側)が行動できます。

2 ①の相手のプレイヤーが行動できます。

②がパス

判定へ

①がパスして、②が行動した

①のプレイヤーが行動できます。

判定へ

判定

アクションしたキャラのAP \geq 相手キャラのAP

▶▶▶ 相手のキャラをリムーブします。

アクションしたキャラのAP $<$ 相手キャラのAP

▶▶▶ 何も起こりません。 ※アクションしたキャラはリムーブされません。

※いずれかのキャラがコンタクト中に現場を離れた場合、コンタクトはそこで終了します。

「コンタクト」中にプレイヤーが行える行動

カットイン

手札から🌀**カットイン**を持つカードを使うことで、コンタクトを支援できます。

- 🌀**カットイン**は1回につき1枚だけ使用できます。(2枚以上は使用できません。)
- 🌀**カットイン**で使用したカードはリムーブエリアに置きます。
- 自分の事件カードと同じ色を持たないカードでも使用できます。
- 「🌀**カットイン**AP+1000」という効果は、「**コンタクト中のキャラをコンタクト終了時までAP+1000する。**」という意味です。(「コンタクト」が終了したらAPの+はなくなります。)



🌀 **カットイン** AP + 2000

B 事件を対象に「アクション」して、相手にガードされなかった

- ① 相手の「証拠」(「証拠エリア」の一番上のカード)を**1つリムーブ**します。
- ② ①でリムーブされるカードが**毒ヒラメキ**を持っている場合、相手はその効果を解決できます。(解決しないことも選択できます。)
- ③ 自分は「証拠」を**1つ得ます**。

● このとき増減する証拠は、「アクション」したキャラの**LPにかかわらず1つ**です。

C キャラを対象・事件を対象に「アクション」して、相手にガードされた

ガードした相手のキャラとの「コンタクト」が発生します。
その後の流れは**A**と同じです。

● 「事件」への「アクション」をガードされた場合、「コンタクト」の結果にかかわらず証拠の増減は起こりません。

🗝 デッキのリフレッシュ

デッキのカードがなくなった場合、「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。その後、**相手は「証拠」を1つ得ます**。これをデッキの「リフレッシュ」と言います。

- 「カードを引く」「証拠を得る」「FILEエリアに置く」効果の解決の途中でデッキのカードがなくなった場合、即座に「リフレッシュ」し、その後、残りの枚数分を解決します。
- 「デッキのカードを上から見る／公開する」効果で、指定の枚数を見られない／公開できない場合は「リフレッシュ」しません。可能なかぎりの枚数を見て／公開して、以降の効果を解決します。

「デッキのカードを上から○枚リムーブしてもよい」や、能力のコストとしてデッキのカードを上からリムーブする場合、指定の枚数を置けない(デッキが○枚ない)場合はそれを行えません。

🗝 効果の解決順

同じタイミングで複数の能力が発動した場合、それらの効果をどの順番で解決するかは、そのカードの持ち主が決定します。複数のプレイヤーのカードの能力が発動している場合、まずはターンプレイヤーが自分のカードの効果をすべて解決し、その後で非ターンプレイヤーが解決します。

- 複数の効果の解決中に別の能力が発動した場合、その時点ですでに発動していた効果をすべて解決してから、新たに発生した効果の解決に移ります。




🗝 能力／効果の細かいルール


- 「～する」と書かれている効果は必ず行います。(一部を解決できない場合、可能なかぎり行います。)
- 「キャラを～枚まで選び」と書かれている効果では、「現場」にいるキャラを選びます。指定のないかぎり、どちらの「現場」にいるキャラでも選べ、その効果の発生源であるキャラ自身も選べます。
- 「～枚まで選び」と書かれている効果では、0枚を選択できます。
- 対象(「そのキャラを～」など)が特に書かれていない効果は、その効果の発生源であるキャラ自身に影響します。
- 能力の発動に条件(「～の場合」など)がある場合、条件(「～の場合」の部分)は解決時にチェックします。

アイコン



カードテキスト内の各種アイコンは以下の意味を持ちます。

● 能力／効果の種類

-  **宣言** : メインフェイズに行える行動の1つ。(詳しくは**11ページ**)
-  **カットイン** : 「コンタクト」中に手札から使える能力。(詳しくは**14ページ**)
-  **ヒラメキ** : 相手の「アクション」で自分の「証拠」からリムーブされるときに発動できる効果。(詳しくは**15ページ**)





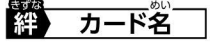
カードの効果によって「証拠」がリムーブされる場合、 **ヒラメキ**は発動しません。

● 能力の発動するタイミング

-  **登場時** : このキャラが「現場」に登場したときに発動する能力。
-  **現場リムーブ時** : このキャラが「現場」からリムーブされたときに発動する能力。


● 能力／効果が有効となる条件


これらのアイコンの条件を満たしていない場合、そもそもその能力／効果を持っていない扱いとなります。

-  **自分ターン中** : 自分のターン中。
-  **相手ターン中** : 相手のターン中。
-  **パートナー 青** : 自分のパートナーが指定の色を持っている。
-  **解決編** : 自分の「事件」が解決編である。
-  **絆 カード名** : 自分の「現場」に指定のカード名のキャラがいる。
(パートナーでは条件を満たしません。)

● 能力の制限

-  **ターン①** : 各ターンに1回だけ使える／発動する能力。

 **ターン①**で発動する能力は、条件を満たしたときに必ず発動します。
(発動させないことは選択できません。)

 **ターン①**の能力を持つ同じキャラが複数現場にいる場合、条件を満たしたときはすべて同時に発動します。

● 能力の使用に必要なコスト

-  **スリープ** : アクティブ状態のこのキャラ／パートナーをスリープさせる。

 **スリープ**はスリープ状態／スタン状態の場合は行えません。

● パートナーの持つ能力

じげんかいけつ
事件解決

：詳しくは10ページ

アシスト

：詳しくは10ページ

🗝️ キーワード能力

一部の能力はキーワード化されていて、以下の意味を持ちます。
カードテキスト内では太字で書かれています。

- 迅速** : 登場したターンからすぐに推理かアクションできる。
突撃 : 登場したターンからすぐにアクションできる。

突撃[キャラ]、**突撃[事件]**と書かれている場合、登場したターンは書かれている対象のみを指定して「アクション」できます。

- ブレット** : このキャラのアクションはガードできない。
ミスリードX : 相手の「推理」に対して行える行動の1つ。自分の現場にいるアクティブ状態の**ミスリード**を持つキャラをスリープさせることで、「推理」したパートナー／キャラを、その「推理」の終了時までLP-Xする。

ミスリードは、1回の「推理」に対して何枚でも同時に行えます。

- 捜査X** : 相手はデッキのカードを上からX枚公開し、好きな順番でデッキの下に移す。公開したカードを「発見された」カードとして、その後の効果を解決する。

デッキの下に移す順番は相手が決めます。