



DETECTIVE CARD GAME CONAN

オフィシャルルールマニュアル

Ver.2.2

[Ver.2.1からの更新内容]

- 以下のページで説明や補足を追加しました(8・9・20・24・27ページ)

「名探偵コナント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の解決を目指すカードゲームです。あなたは探偵となって推理やアクションで証拠を集め、パートナーとともに勝利を目指しましょう!

目次

FILE.1 ゲームを始める準備

カードタイプと見方	3
カードの状態	6
ゲームに必要なもの	7
ゲームの各エリア	8

FILE.2 ゲームの流れ

開始までにすること	9
ゲームの勝利条件	9
ターンの進行	10
メインフェイズに行える行動	11
01.手札の使用	11
02.ネクストヒント	12
03.パートナーの能力の使用	13
04.宣言能力の使用	14
05.推理	15
06.アクション	16
コンタクト	17
 カットインと  変装	18
アクション[事件]がガードされなかつた	19

FILE.3 ゲームの各種用語

リフレッシュ	20
能力と効果	21
カードのセット	23
アイコン	24
キーワード能力	25
MR	26
キャラの名前が複数あるカード名のルール/特殊な効果	27

FILE.1 ゲームを始める準備

カードタイプと見方

ゲームで使用するカードは以下の4種類があります。



パートナーカード



キャラカード



イベントカード



事件カード

パートナーカード

あなたの相棒として、事件解決に協力してくれるパートナーです。



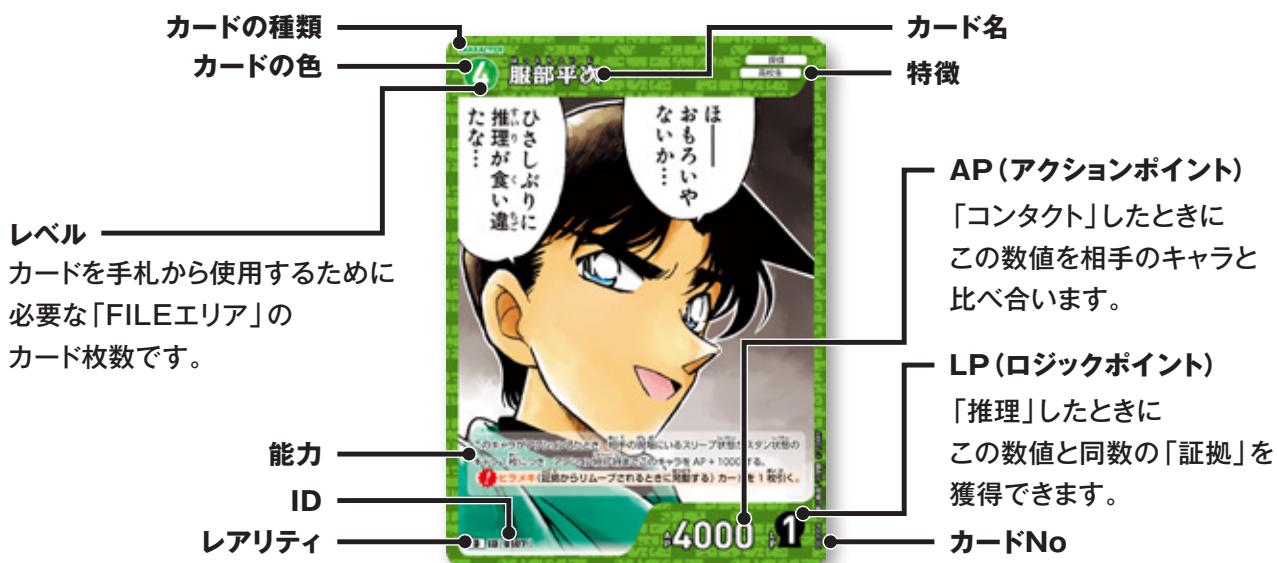
パートナーカード裏面

LP(ロジックポイント)

「推理」したときに
この数値と同数の「証拠」を
獲得できます。

キャラカード

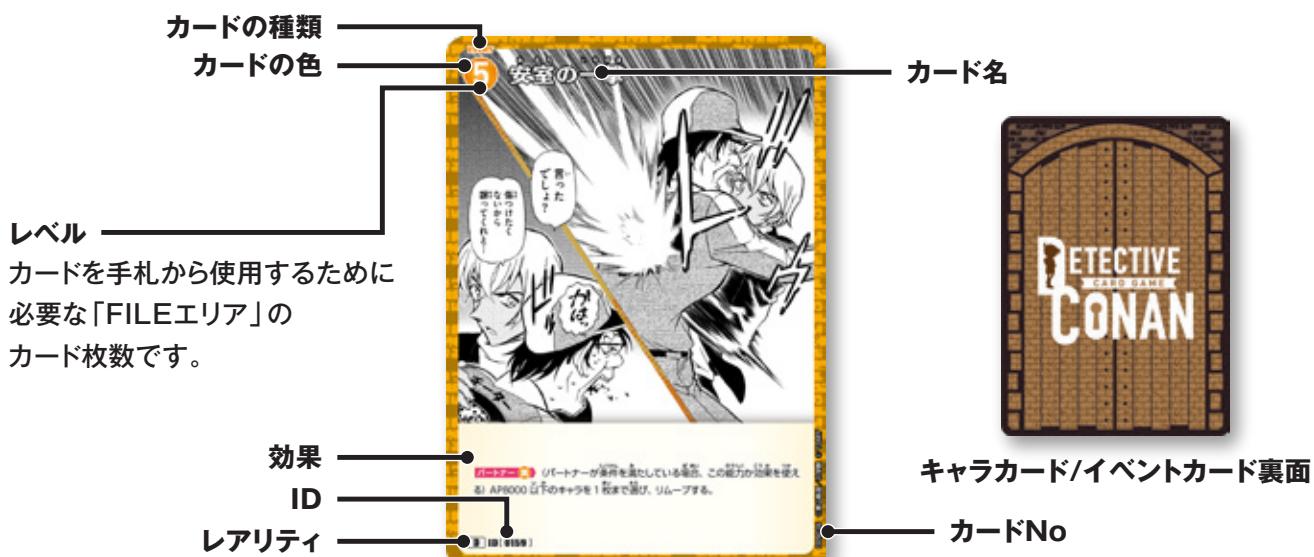
「現場」に登場して「推理」や「アクション」を行います。



ゲーム中、キャラのレベルやAP、LPが下がることがあります。それらの数値に下限はなく、マイナスになることもありますがそれによってキャラがリムーブされることはありません。

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。



キャラカード/イベントカード裏面

事件カード

あなたが解決すべき事件を表します。

カードの種類 

カードの色

カード名

能力

レアリティ

ID



事件カード裏面

事件レベル(先攻／後攻)

カードNo

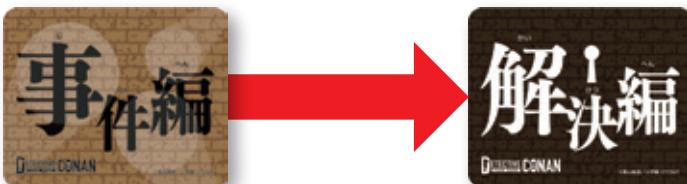
事件解決のために必要な「証拠」の枚数です。
先攻と後攻でそれぞれ異なります。

事件編と解決編

事件はゲーム中「事件編」か「解決編」のいずれかの状態です。

ゲーム開始時は「事件編」

「解決編」になったら解決できる!



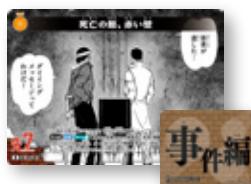
Point

- パートナーが **アシスト** したとき、条件を満たしていたら
「解決編」へ移行します。(詳しくは **13ページ**)
- 「解決編」から「事件編」に戻ることはできません。

事件編／解決編マーカー

「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。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



解決編に移行したら裏返す

カードの状態

ゲームでは、パートナーやキャラの状態をカードの向きで管理します。

状態には以下の3種類があります。

- アクティブ状態(タテ向き)
- スリープ状態(横向き)
- スタン状態(逆向き)

パートナーやキャラは、通常はアクトティブ状態(タテ向き)で置かれます。「推理」や「アクション」や「ガード」、スリープが必要な能力など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「アクトティブにする」、横向きにすることを「スリープさせる」と言います。

アクトティブ状態



スリープ状態



アクトティブにする

スリープさせる

(推理、アクション、ガード、
スリープ など)

スタン状態

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トティブにする場合、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。

アクトティブにする場合

代わりに

スリープ状態になる

アクトティブ状態



スリープ状態



スタン状態



アクトティブにする

スタンさせる

スタンさせる

*スタン状態のキャラが「スリープさせる」「スタンさせる」効果を受けても、状態はスタン状態のままでです。

ゲームに必要なもの

以下の**合計42枚のカード**が、1人1セット必要です。

パートナーカード



1枚

事件カード



1枚

キャラカード



あわせて40枚のデッキをつくる

イベントカード



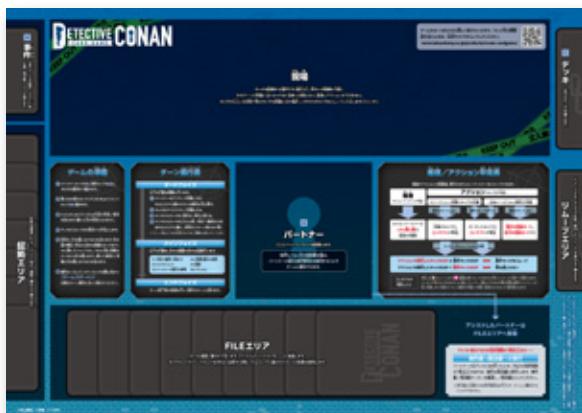
デッキ構築のルール

- ① デッキは**40枚ちょうど**で構築する
- ② キャラとイベントを入れることができます(パートナー、事件は入れることができません。)
- ③ 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。
絵柄が違っても「ID」が同じであれば同じカードとして扱われます。)

Point

- デッキに入れるカードの色に制限はありませんが、ゲーム中にカードを使用する際に色のルールがあります。(詳しくは**12ページ**)
- パートナーも好きな色のカードを使用できますが、パートナーの色がカードの能力に影響することがあります。(詳しくは**24ページ**)

あとで便利なもの



プレイシート

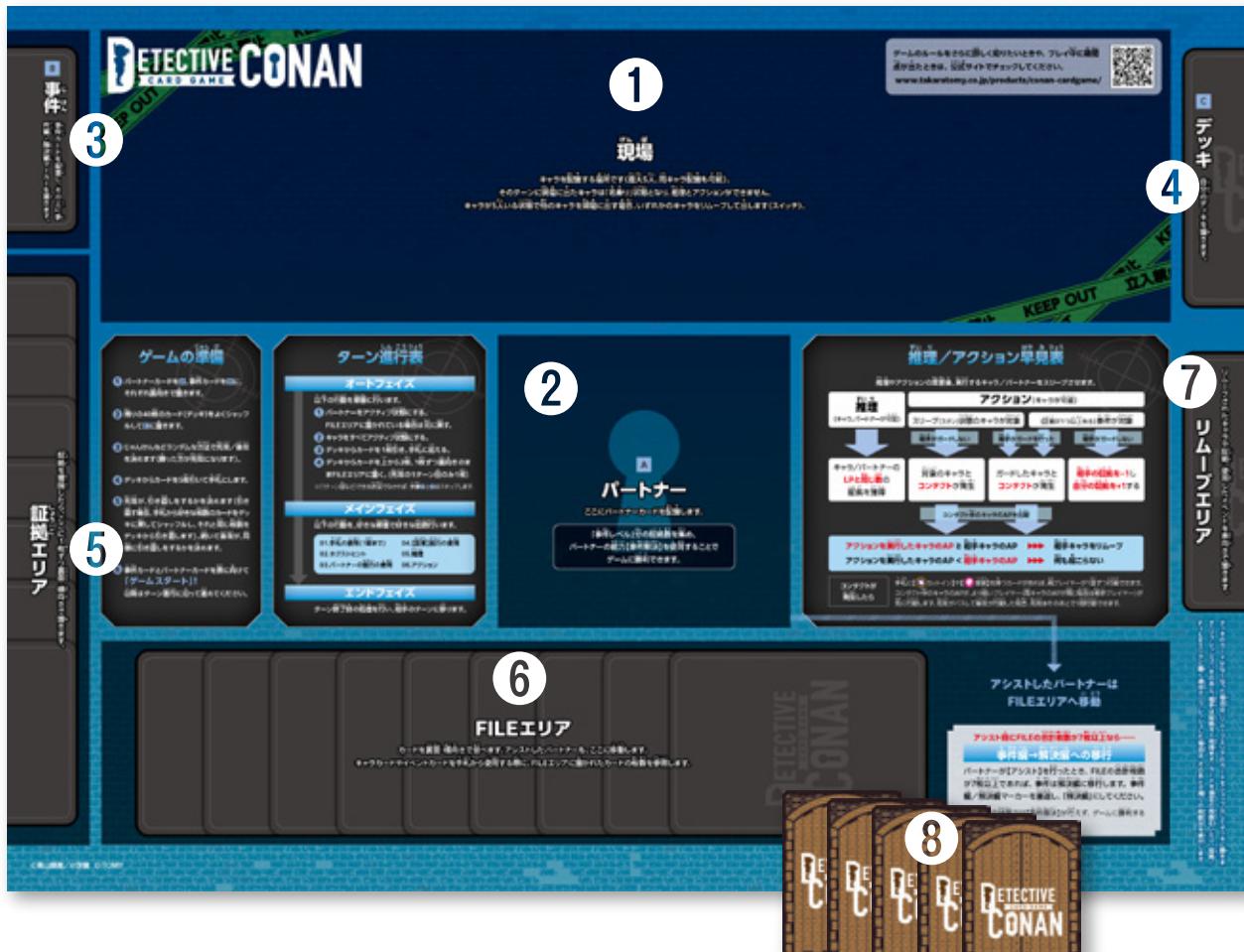
スタートデッキやテーマデッキなどの構築済みデッキ商品に封入されています。



事件編／解決編マーカー

*イベントによっては、使用するものに追加でルールが設けられている場合があります。

ゲームの各エリア



① 現場：キャラを登場させる場所です。

キャラは最大で**5枚まで**現場に置くことができ、同じカードでも複数置くことができます。

② パートナー：パートナーやMR(→**26ページ**)、特定のカード(特徴[ビッグジュエル]など)が置かれる場所です。

③ 事件：事件カードが置かれる場所です。

④ デッキ：デッキが置かれる場所です。

⑤ 証拠エリア：ゲーム中に得た「証拠」はここに置かれます。

⑥ FILEエリア：オートフェイズでカードが置かれる場所です。

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：リムーブされたカードや使用済みのイベントが置かれる場所です。

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。

Point

- 手札や(現場以外の)各エリアに置ける枚数に上限はありません。

FILE.2 ゲームの流れ

開始までにすること

- 1 使用する事件とパートナーをそれぞれのエリアに裏向きで置きます。

- 2 デッキをよくシャッフルしてデッキのエリアに置きます。

- 3 ジャンケン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 デッキの上からカードを5枚引いて手札にします。

- 5 手札の引き直しが1回できます。
引き直す場合、手札から好きな枚数をデッキに戻してデッキをシャッフルし、戻したのと同じ枚数を引きます。
最初に先攻プレイヤーが引き直しをするか決めて行い、次に後攻プレイヤーが引き直しをするか決めて行います。

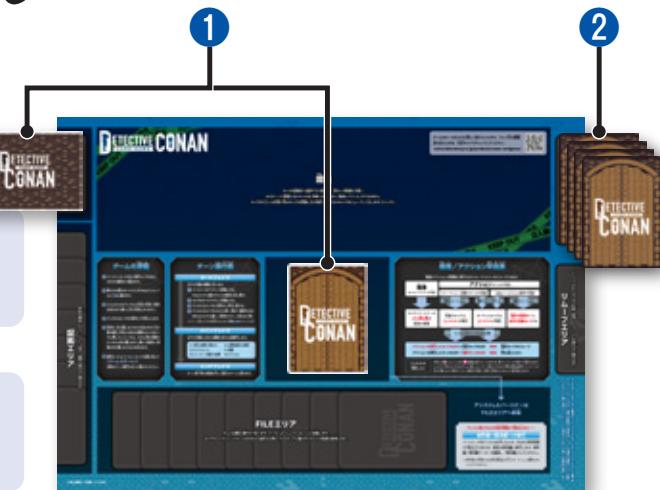
- 6 事件とパートナーを表向きにして「ゲームスタート！」

先攻プレイヤーの1ターン目へ

ゲームの勝利条件

現場にキャラを登場させ、「推理」(→15ページ)や「アクション」(→16ページ)で「証拠」を集めましょう。必要な数だけ集まつたら、パートナーの「事件解決」(→13ページ)を行うことでゲームに勝利します！

※プレイヤーがリフレッシュ(→20ページ)を行う際、リムーブエリアのカードが0枚だった場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。



◆ ターンの進行

ゲームは以下の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めていきます。自分のターンは以下の流れで進行します。

オートフェイズ

以下の行動を順番どおりに行います。

- ① 自分のパートナーをアクティブにします。
※アシストによって「FILEエリア」に置かれていた場合はパートナーエリアに戻してアクティブにします。
- ② 自分の「現場」にいるキャラをすべてアクティブにします。
※スタン状態(→6ページ)のキャラはアクティブになる代わりにスリープ状態になります。
- ③ デッキの上からカードを1枚引き、手札に加えます。
※先攻プレイヤーの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。
※先攻プレイヤーの1ターン目のみ、1枚だけ置きます。

Point

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1番上**になるように置いてください。

メインフェイズ

メインフェイズではさまざまな行動を行えます。

詳しくは11ページ以降で説明しています。

エンドフェイズ

- ① ターン終了時の能力が発動し、効果を解決します。

- 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。

相手のターンへ

◆ メインフェイズに行える行動

メインフェイズでは、以下の6つの行動を **好きな順番で、好きな回数だけ** 行うことができます。
 (※一部例外があります。)

01. 手札の使用 (1ターンに1回まで) (→このページ)

02. ネクストヒント (→12ページ)

03. パートナーの能力の使用 (→13ページ)

04. せんげん 宣言能力の使用 (→14ページ)

05. 推理 (→15ページ)

06. アクション (→16ページ)

Point

- 他の行動中や、効果の解決中は次の行動に移れません。
 (割り込んで行動することはできません。)
- それぞれの行動の番号は順番ではありません。

01.手札の使用

概要

手札からキャラを「現場」に登場させたり、イベントを使用します。

手順

手札から **自分の「FILEエリア」にあるカードの枚数以下** のレベル (カード左上の数字) のカードを1枚使用します。使用したら、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。

「手札の使用」には以下のとおり、回数と順番の制限があります。

- 1ターンに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



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はアシストしているパートナーも数えます。
 (この場合、FILEエリアにあるカードは5枚)

Point

- 使用するカードは自分の「事件」の色による制限を受けます。
 (詳しくは **12ページ**)

02.ネクストヒント

概要

FILEエリアのカードを消費することで、カードを1枚使用できます。

手順

ネクストヒントを宣言し、以下の手順で進めます。

手順①：自分の「FILEエリア」の1番上にあるカード（アシストしているパートナーを除く）を手札に加えます。

手順②：手札から自分の「FILEエリア」にあるカードの枚数以下のレベル（カード左上の数字）のカードを1枚使用できます。

Point

- ②の際、①で手札に加えたカードは「FILEエリア」の枚数に数えません。
- ②で使用できる手札は「ネクストヒント」1回につき1枚です。**使用しないことも選択できます。**
- ②では、①で手札に加えたカードも（それ以外の手札も）使用できます。
- ①～②までが「ネクストヒント」の範囲です。
⇒①と②の間に他の行動（アシストなど）を挟むことはできません。
⇒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「ネクストヒント」を行えません。



色の制限

「手札の使用」と「ネクストヒント」では、自分の「事件」と同じ色を持つカードを使用できます。

Point

- 効果によってキャラを「登場させる」場合や、
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。



緑と白のカードが
使用可能！



スイッチ

自分の「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。

Point

- 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。
- スイッチは「現場」が埋まっている場合か、キャラを2枚以上同時に登場させる際に「現場」の上限を超える場合にしか行えません。

03.パートナーの能力の使用

パートナーが持つ2つの能力 **アシスト** か **事件解決** を使用します。※パートナーは「推理」(→15ページ)を行うこともできます。

Point

- **事件解決** も **アシスト** も、**スリープ** アイコンがあるので使用するためにはパートナーをスリープさせる必要があります。
(アクティブ状態の場合に使用でき、スリープ状態の場合は使用できません。)

アシスト

概要

パートナーを「FILEエリア」に移動させることでカードの枚数を増やすことができます。自分の「事件」を解決編へ移行(→5ページ)させるのも **アシスト** によって行われます。

手順

「アシスト」を宣言し、以下の手順で進めます。

- 手順①：パートナーをスリープさせ、「FILEエリア」に移動させます。
(ここにいる間は「FILEエリア」にあるカードの枚数として数えます。)
- 手順②：このとき自分の「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」は解決編へ移行します。
(事件編／解決編マーカーを裏返します。)

Point

- 手順②で条件を満たした場合は必ず「事件」を解決編へ移行します。
(移行させないことはできません。)



事件解決

概要

「事件」を解決し、ゲームに勝利します！

手順

「事件解決」を宣言し、パートナーをスリープさせます。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。

Point

- 事件レベルが7で証拠が7つあるので、ゲームに勝利！



04. 宣言 能力の使用

概要

以下のカードが持つ宣能力(宣アイコンのある能力)を使用できます。

- 自分の「現場」にいるキャラ ※エリアが指定されている能力は現場以外でも使用できます。
- 自分の「事件」
- 自分のパートナーエリアにいるMR(→26ページ)

手順

以下の手順で進めます。

手順①：能力の使用を宣言し、コストがあればすべて行います。

手順②：能力の効果を解決します。

Point

- 他の行動中や、効果の解決中に割り込んで使用することはできません。
- キャラの宣能力は、登場したターンからすぐに使用できます。
- キャラの宣能力は、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(フリップ)があるものは、使用するキャラ自身をスリープさせる必要があります。そのためスリープ状態やスタン状態の場合は使用できません。)

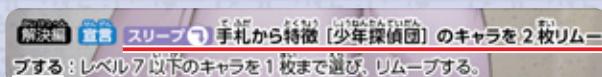
能力のコスト

テキスト内に「:(コロン)」がある宣能力にはコストがあり、すべて行うことで能力を使用できます(一部でも行えない場合は使用できません)。コストは「:」の左側にあるスリープ(フリップ)などのアイコンや、太字で書かれているテキストです。

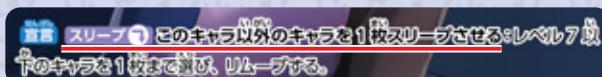
- コストのテキストでは「自分の」が省略されています。(相手のカードをコストとして使うことはできません。)



コスト：自分のデッキのカードを上から3枚リムーブします。
(デッキが3枚ない場合は能力を使用できません。)



コスト：このキャラ自身をスリープさせ、自分の手札から特徴[少年探偵団]のキャラを2枚リムーブします。



コスト：このキャラ自身をスリープさせ、自分の現場にいるこのキャラ以外のキャラを1枚スリープさせます。

- スリープ(フリップ)や「デッキの下に移す:」など、対象の書かれていないコストのテキストは能力を使うキャラ自身をそうします。



コスト：このキャラ自身を自分のデッキの1番下に移します。
(スリープ(フリップ)アイコンがないので、スリープ状態やスタン状態でも能力を使用できます。)

- コストで行ったことでは「自分の能力や効果によって～したとき、」の条件を満たしません。

05.推理

概要

パートナーやキャラのLPを活かして自分の「証拠」を増やします。

- 「推理」はアクティブ状態のパートナーか、自分の「現場」にいる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「推理」できません。
⇒ この状態を「名乗り状態」と言います。
- ⇒ 迅速(→25ページ)を持つキャラは登場したターンからすぐに「推理」できます。

Point

- 「推理」は先攻プレイヤーの1ターン目から行えます。
- パートナー、キャラごとの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。)

手順

以下の手順で進めます。(赤の項目は相手が行える行動です。)途中でキャラの能力が発動した場合、項目と項目の間(矢印のタイミング)で効果を解決してから次に進みます。

推理の宣言

「推理」を宣言し、推理するパートナー／キャラをスリープさせます。

ミスリード

相手はミスリード(→25ページ)を行うことができます。

証拠の獲得

推理したパートナー／キャラのLP(カード右下の鍵穴の数値)だけ「証拠」を得ます。デッキのカードを上から「証拠エリア」に裏向きのまま置きます。

※LPが0以下の場合は「証拠」を1つも得ません。

推理の終了



推理した
キャラのLP



Point

● 証拠エリアのカードの置き方

「証拠エリア」のカードには順番があります。「証拠」を得たときは「FILEエリア」と同様に、もっとも新しく置かれたカードが1番上になるように置いてください。

※1回に2つ以上得る場合も、「FILEエリア」と同様に1枚ずつ置きます。

06.アクション

概要

相手の「現場」にいるキャラを減らしたり、相手の「証拠」を減らして自分の「証拠」を増やします。

- 「アクション」は自分の「現場」にいる**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。
- ⇒ 迅速や突撃(→**25ページ**)を持つキャラは登場したターンからすぐに「アクション」できます。

Point

- キャラごとの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。)

手順

以下の手順で進めます。(赤の項目は相手が行える行動です。)途中でキャラの能力が発動した場合、項目と項目の間(矢印のタイミング)で効果を解決してから次に進みます。

アクションの宣言

どちらかの対象を指定して「アクション」を宣言し、アクションするキャラをスリープさせます。指定できるのは以下の2つです。

相手の現場にいるキャラ (スリープ状態かスタン状態)



相手の事件



「証拠」が1つ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。ガードしたキャラはスリープされます。

Point

- 名乗り状態のキャラでもガードは可能です。また、APなどの条件もありません。

アクションがガードされた

アクション[キャラ]がガードされなかった

「コンタクト」が発生

(以降の手順は→**17ページ**)

アクション[事件]がガードされなかった

相手の証拠を-1し、 自分の証拠を+1する

(以降の手順は→**19ページ**)

※「ガード」までの間にアクションしたキャラやアクションで指定した相手のキャラが現場を離れた場合、アクションはその時点で終了します。

コンタクト

①アクション[キャラ]が相手にガードされなかった場合:

⇒アクションしたキャラと、対象に指定したキャラの間で「コンタクト」が発生します。

②アクションが相手にガードされた場合:

⇒アクションしたキャラと、ガードしたキャラの間で「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。

手 順

以下の手順で進めます。途中でキャラの能力が発動した場合、項目と項目の間(矢印のタイミング)で効果を解決してから次に進みます。

「コンタクト」の発生

行動順の確認

コンタクト中のキャラのAPを比べ、低いほうのプレイヤーが1番目、高いほうのプレイヤーが2番目となります。
(APが同じ場合はアクションされた側=非ターンプレイヤーが1番目になります。)

1番目の行動

2番目の行動

各プレイヤーは行動(カットイン or 変装 → 18ページ)を行なうか、パスを選択します。行動できるのは1回のコンタクトにつき1回(1枚)までです。

1番目の行動

1番目がパスし、2番目が行動していた場合は1番目が行動できます。

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。※APが同じでもリムーブできます。

アクションしたキャラのAP $<$ 相手キャラのAP

⇒何も起りません。※アクションしたキャラはリムーブされません。

「コンタクト」の終了

カットイン によるAP+など、コンタクト中の効果が切れます。※コンタクト中のいずれかのキャラが現場を離れた場合、その時点でここまで進めます。
※「コンタクトを発生させる」効果によるコンタクトはここで終了します。

アクションの終了

アクション終了時の能力が発動し、効果を解決します。
アクション中の効果が切れます。

コンタクト中にプレイヤーが行える行動

コンタクト中にプレイヤーが行える行動は以下の2種類です。(行動できるタイミングについては → 17ページ) 行動できるのは1回のコンタクトにつきどちらか1回(1枚)までです。

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。使用したカードはリムーブエリアに置きます。



 カットイン AP + 2000

「 カットイン AP+2000」は、
「コンタクト中のキャラをAP+2000する。」効果です。
(この効果はコンタクトの終了時に切れます。)

Point

-  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 を2つ以上持つカードを使用する場合、効果を1つ選んで使用します。(2つ以上は使用できません。)
- 自分の「事件」と同じ色を持たないカードでも使用できます。

変装

 変装を持つキャラカードは、手札からコンタクト中のキャラと入れ替えることができます。(入れ替わったキャラがコンタクトしている状態になります。)もともとコンタクトしていたキャラは裏向きでデッキの下に移します。



Point

-  変装 したら、元のキャラの状態や受けっていた効果も引き継がれます。
(スリープ状態、他のカードによって与えられていた能力や効果、セットされているカードなど) ※ただし、元々のカード名や色などの情報は変わります。
-  変装 での入れ替わりは登場ではありません。そのため **登場時** や、キャラの登場によって発動する能力は発動しません。
- キャラが  変装 したとき、そのキャラの **変装時** の能力が発動します。

アクション[事件]がガードされなかつた

アクションの手順(→16ページ)で、アクション[事件]が相手にガードされなかつた場合は、以下の手順で進めます。(赤の項目は相手が行える行動です。)途中でキャラの能力が発動した場合、項目と項目の間(矢印のタイミング)で効果を解決してから次に進みます。

相手の証拠を1つリムーブ

✿ヒラメキの発動

証拠を1つ獲得

アクションの終了

相手の**1番上**の「証拠」をリムーブします。

「証拠」からリムーブするカードが**✿ヒラメキ**を持っていた場合、相手は発動させ、効果を解決できます。(相手は発動させないことも選択できます。)解決したか、発動させないのを選択したらカードをリムーブエリアに置きます。

自分は「証拠」を**1つ**得ます。

アクション終了時の能力が発動し、効果を解決します。
アクション中の効果が切れます。

※アクション中のキャラが現場を離れても、ここまで進めます。

Point

- リムーブする相手の「証拠」と、自分が得る「証拠」はアクションしたキャラのLPの数値にかかわらず**1つ**です。

✿ヒラメキ



を1枚リムーブする。

✿ヒラメキ(証拠からリムーブされるときに発動する)カードを1枚引く。

発動させたらこの効果を解決できます。

Point

- 表向きになっている「証拠」でも、アクション[事件]によってリムーブされた場合は**✿ヒラメキ**を発動できます。
- アクション[事件]以外(能力や効果など)によって「証拠」がリムーブされた場合は**✿ヒラメキ**は発動しません。
- **✿ヒラメキ**の効果を解決している間、そのカードはまだリムーブエリアには置かれていません。(効果で「リフレッシュ」(→20ページ)が発生した場合、シャッフルしてデッキに置かれるカードには含まれません。)

FILE.3 ゲームの各種用語

リフレッシュ

概要 ゲーム中、自分のデッキがなくなったときに行う処理です。

デッキのカードがなくなった場合、即座に「リフレッシュ」を行います。

Point

- 「リフレッシュ」は、行動の途中や効果の解決中でもデッキがなくなった時点で行います。
(その後で行動や効果の解決を再開します。)
- イベントと **ヒラメキ** は、効果を解決し終えるまでの間、そのカードはまだリムーブエリアには置かれていません。(シャッフルしてデッキに置かれるカードには含まれません。)
- **カットイン** と **現場リムーブ時** は、そのカードがリムーブエリアに置かれた状態で効果を解決します。(シャッフルしてデッキに置かれるカードに含まれます。)

手順

以下の手順で進めます。

手順①：「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。

手順②：相手は「証拠」を1つ得ます。

効果の途中でデッキのカードがなくなる場合

- 「カードを引く」 ●「証拠を得る」 ●「FILEエリアに置く」 ●「デッキの上からセットする」

これらの効果の解決の途中でデッキのカードがなくなった場合、「リフレッシュ」を行ってから残りの枚数分を解決します。



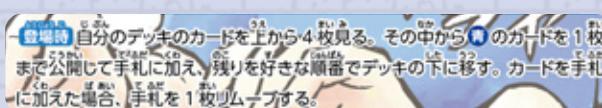
カードを2枚引き、手札を1枚リムーブする。(コンタクト中に手札からリムーブして使う)

デッキのカードが残り1枚だった場合、

1枚引いた時点で「リフレッシュ」を行い、その後で残りの効果(カードを1枚引き、手札を1枚リムーブする。)を解決します。

- 「デッキのカードを上から見る」 ●「デッキのカードを上から公開する」

これらの効果で、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。可能な限りの枚数を見て／公開して、以降の効果を解決します。(デッキのカードは、見たり公開している間はまだ「デッキにあるカード」として扱われます。)



デッキのカードが残り4枚以下だった場合、デッキのカードをすべて見て効果を解決します。

デッキのカードが残り1枚で、それを見て手札に加えた場合はその時点で「リフレッシュ」を行います。

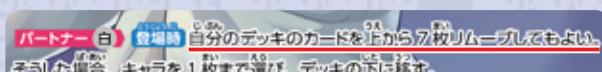
- 「デッキのカードを上から○枚リムーブする」

この効果でデッキが○枚ない場合は、可能な限りの枚数(デッキの残りのカードすべて)をリムーブします。その後「リフレッシュ」を行いますが、残りの枚数分はリムーブしません。

条件やコストでデッキのカードが足りない場合

- 「デッキのカードを上から○枚リムーブしてもよい」 ● **宣言** 能力のコスト(→14ページ)

これらで指定の枚数をリムーブできない(デッキが○枚ない)場合はそれを行えません。



デッキのカードが7枚ない場合は行えません。

能力と効果

能力のタイプ

キャラが持つ能力には、大まかに以下のタイプがあります。

(現場で) 常に有効な能力

キャラが現場にいる間、自動的に有効になります。※エリアが指定されている能力は現場以外でも有効になります。



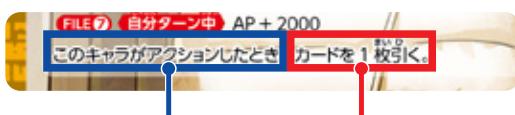
このキャラが現場にいる限り、自分のターン中に「自分の現場にいるこのキャラ以外の緑のキャラをAP+1000する。」が有効になります。

条件を満たしたときに効果が発動する能力

「～したとき」や「～するたび」、「～時(登場時など)」といった、発動する条件が書かれている能力が該当します。それらは条件を満たしたときに効果が発動します。

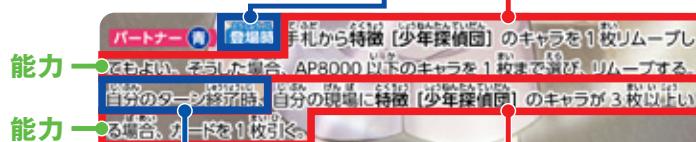
※キャラが現場にいることが前提ですが、エリアが指定されている能力は現場以外でも発動します。

発動する条件 効果



発動する条件

効果



能力

発動する条件

効果

Point

- 能力は、条件を満たしたときに必ず発動します。ターン①やターン②のように、発動する回数に上限があるものでも(その回数以内であれば)発動させないことは選択できません。
- 同じキャラが複数現場にいる場合、条件を満たしたときに効果が発動する能力は、そのタイミングですべて同時に発動します。(効果は1つずつ、好きな順番で解決できます。)

宣言能力

能力の使用を宣言し、コストを支払うことで効果を解決できます。(詳しくは→14ページ)

アイコンで書かれた能力

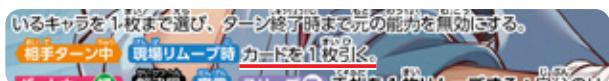
カットイン
→ 18ページ

ヒラメキ
→ 19ページ

変装
→ 18ページ

能力／効果のテキスト

- 「～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、可能な限り行います。)
「～してもよい」効果はしないことを選択できます。



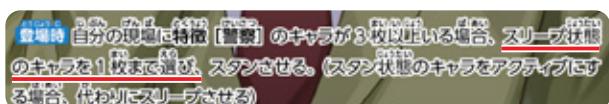
必ずカードを1枚引きます。

- エリアの指定なく「キャラ」とだけ書かれている場合は「現場」にいるキャラを指します。
- 「キャラを～枚まで選び」と書かれている効果では、指定のないかぎりどちらの「現場」にいるキャラでも選べ、その効果を発動したキャラ自身も選べます。

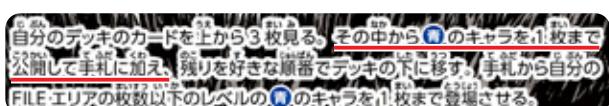


条件を満たしているキャラであれば、どちらの現場にいるキャラでも(このキャラ自身も)選べます。

- 「～枚まで」と書かれている効果では、0枚を選択できます。



キャラを選ばない(0枚を選択する)ことができます。



1枚も手札に加えないことも、キャラを登場させないこともそれぞれ選択できます。

発動した効果を解決するまで

行動の途中や効果の解決中に効果が発動した場合、それは現在の行動や効果の解決が完了したら解決できるようになります。(それまでは「未解決」の状態となります。)

未解決の効果が複数ある場合は、そのカードの持ち主が好きな順番で解決することができます。(発動した順番に関係なく解決できます。)

複数のプレイヤーの未解決の効果がある場合、ターンプレイヤーのものが優先されます。ターンプレイヤーのものがなくなったら非ターンプレイヤーが解決できます。

Point

- 未解決の効果に「～の場合」や「～してもよい。そうした場合、～」がある場合、それは解決する際に参照したり、～するかどうか選択して実行します。
- 効果が発動してから解決されるまでの間に、それを発動したキャラ自身が現場を離れても、それによって効果が無効になることはありません。

- 例外として、以下の効果は発動した時点で即座に解決します。

- ▶「～とき、(中略)代わりに～」と書かれている効果
- ▶「～とき、(中略)無効にする」と書かれている効果

カードのセット

効果によって「キャラにセットする」イベントや、キャラに「カードをセットする」効果があります。効果の解決後は、そのカードをキャラにセットした(枚数や能力を確認できるようにずらして下に置いた)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や、別のキャラの下に重なった場合は、セットされているカードをすべてリムーブします。



このイベントを自分の現場にいる□のキャラ1枚にセットする。
このイベントがセットされているキャラが相手の能力や効果、コンタクトによって現場から離れるとき、このイベントをリムーブし、そのキャラは現場から離れる代わりに現場に残る。

登場時 自分のデッキのカードを上から1枚裏向きでこのキャラにセットする。
宣言 スリープ **□** このキャラにセットされているカードを1枚リムーブする:カードを1枚引く。

Point

- 1枚のキャラにセットできるカードの枚数に制限はありません。
- 裏向きでセットされているカードの表面は確認できません。裏向きでセットされているカードはキャラとしてもイベントとしても扱われません。(リムーブされときは表向きにしてリムーブエリアに置かれます。)

カードを下に重ねる

「カードを下に重ねる」効果もあります。重なっている状態は「**セットされている**」状態とは異なり、重なっているカードは枚数以外の情報を持ちません。キャラが現場を離れる場合や、別のキャラの下に重なった場合は(セットされているカードと同様に)重なっているカードをすべてリムーブします。



● 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。(他のページで説明のあるものは省略しています。)

● 能力が発動するタイミングを表すもの

- 登場時** : このキャラが「現場」に登場したときに発動する
⇒ 能力や効果によって登場しても発動します。
- 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
⇒ リムーブされる方法は問いません。
- 変装時** : このキャラが  変装 (\rightarrow 18ページ) で「現場」に現れたときに発動する。

● 能力／効果が有効となる条件を表すもの

- 自分ターン中** : 自分のターン中である
- 相手ターン中** : 相手のターン中である
- 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
- 事件 白** : 自分の「事件」が指定の色／特徴を持っている
⇒ 「事件」が2色以上ある場合でも、指定の色を持っていれば有効です。
⇒ &で2色以上指定されている場合、すべて持っている必要があります。
- FILE⑤** : 自分のFILEエリアのカードが指定の枚数以上ある
⇒ アシストしているパートナーも枚数に数えます。
- 事件編** : 自分の「事件」が事件編である
- 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。

Point

- 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／効果を持つていない扱いとなります。(その場合でも、アイコン自体は参照します。)
⇒ 「～したとき」などの条件を満たしても発動せず、
宣言 能力であれば使用することができません。
⇒ イベントや  カットインであれば、何も効果のないイベントや  カットインという扱いとなります。(使うことはできますが、何も起こりません。)

● 能力の使用／発動の回数制限を表すもの

- ターン①** : 各ターンに1回だけ発動する(**宣言** 能力であれば1回だけ使用できる)
- ターン②** : 各ターンに2回まで発動する

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]** : 登場したターンからすぐに**キャラを指定してアクション**できる
- 突撃[事件]** : 登場したターンからすぐに**事件を指定してアクション**できる
- 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** : 相手が「推理」したとき、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LP-Xする。「推理」の手順については→**15ページ**

- LP-Xするのは、その「推理」の終了時までです。
- 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。

- 検索X** : 相手はデッキのカードを上からX枚公開し、相手の好きな順番でデッキの下に移す。その後、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。

例：検索3する場合、相手はデッキのカードを上から3枚公開し、相手の好きな順番でデッキの下に移します。公開されたカードをその後の効果で「発見された」カードとして扱います。
 ⇒ デッキのカードが3枚ない場合、
 残りのカードをすべて公開します。(→**20ページ**)
 ⇒ デッキの下に移す際、相手は順番を見せる必要はありません。

「名乗り状態」のQ&A

キャラは、登場したターン中は「名乗り状態」となり、**推理とアクションができません**。制限があるのはこの2つだけで、**宣言**能力の使用(→**14ページ**)やガード(→**16ページ**)、スイッチ(→**12ページ**)によるリムーブなどは名乗り状態でも行うことができます。

- Q** 名乗り状態のキャラが**突撃**を持ったら、その時点でアクションしなければいけませんか？
- A** いいえ。**突撃**は名乗り状態でもアクションできるようになる能力なので、アクションはそのターンのメインフェイズ中にいつでも行うことができます。
- Q** 名乗り状態で**突撃**を持つ(**迅速**は持たない)キャラがアクションし、そのターン中にアクティブ状態になった場合、推理はできますか？
- A** いいえ。このターン中は名乗り状態であることは変わらないので、アクションはできますが推理はできません。

MR

拡張パック第5弾「新たなる謎」から登場するカード「MR」のルールについて説明します。

MRは通常のカードと同じように使用でき、キャラとして現場に登場します。そのうえで、特別なルールとして2種類の**MR能力**を持ちます。



MRのカードは、レベルの下にMRのアイコンがあります。



MR能力

- 相手ターン中に現場を離れる場合、パートナーエリアに移動する。

Point

- 自分のターン中の場合はパートナーエリアに移動しません。そのまま現場を離れます。
- パートナーエリアへの移動は、離れた先のエリアへ一度置かれてから即座に行われる扱いとなります。（「代わりに～」の効果ではありません。）
⇒リムーブによって発動する能力などは、MRのキャラのリムーブによっても発動します。
- 現場を離れる方法は問いません。



- 自分の現場にMRが登場する場合、リムーブする。

自分の現場にMRのキャラが登場する場合、すでに現場かパートナーエリアにいるMRはリムーブされます。

Point

- 同じカードかどうかは問いません。すでにいるキャラと違うキャラでもMRが登場すればリムーブされます。
- 現場からリムーブされた場合、「能力によるリムーブ」に該当します。



パートナーエリアに移動したら？

パートナーエリアにいるMRのキャラは推理やアクションはできませんが、パートナーエリアでも発動する能力や使用できる**宣言**能力を持っており、それを使うことができます。



この能力は(現場でも)
パートナーエリアでも使用可能

キャラの名前が複数あるカード名のルール

《江戸川コナン&工藤新一》のように、キャラクターの名前が2つ以上入っているカードについて、ゲーム上は

● 《江戸川コナン&工藤新一》の場合

- ▶ カード名 [江戸川コナン&工藤新一]
- ▶ カード名 [江戸川コナン]
- ▶ カード名 [工藤新一]

あらゆるエリアで、これら

すべてのカード名を持つカードとして扱います。



《江戸川コナン&工藤新一》の場合



現場にいれば、
【絆】能力が
有効になります。



《江戸川コナン&工藤新一》と
《江戸川コナン》を両方とも
選んで下に重ねることはできません。

※現在のルールでは「&」「()」を用いて名前が複数書かれているカード名に「キャラの名前が複数あるカード名のルール」が適用されます。
これらの表記以外で、名称の一部にキャラの名前が含まれるものには適用されません。

特殊な効果(元のLP/APを0にする、元の能力を無効にする)

キャラが持つ数値を0にしたり、能力を無効にする効果があります。

● 元のLP/APを0にする

この効果を受けたキャラは、そのキャラにもともと書かれているLP/APが0として扱われるようになります。そのため、他のカードの能力や効果によって受けている数値のプラスやマイナスは残ります。

⇒ APが0になっても、それによってキャラがリムーブされることはありません。



● 元の能力を無効にする

この効果を受けたキャラは、そのキャラにもともと書かれている能力が存在しないものとして扱われるようになります。他のカードの能力や効果によって与えられている能力や、そのキャラのすでに発動済みの効果は無効なりません。

⇒ 「元の能力を無効にする」で、MR能力(→26ページ)は無効になります。

