Ver.1.37［最終更新日：2026年10月31日］

※更新内容は最終ページに記載されています。

※前バージョンからの変更箇所は黄色で表示しています。

名探偵コナントレーディングカードゲーム
フロアルール

はじめに

この文書は「名探偵コナントレーディングカードゲーム」の公式イベント／公認イベントにおける規定（イベントに関わるすべての皆さま（参加者・スタッフ）が、快適に気持ちよく名探偵コナントレーディングカードゲームを楽しめるよう定められたルール）をまとめたものです。

特定のイベントにおけるルールがこの文書の内容と矛盾する場合、イベントのルールが優先されます。

イベントの種別とポリシー

イベントは以下の2種類に大別されます。この文書で「イベント」と書いている場合は両方を指します。

公式イベント

株式会社タカラトミーが主催するもの

公認イベント

株式会社タカラトミーによって認定された法人・店舗・個人が主催するもの

さらに、イベントはその内容によって以下の3種類に分けられ、それぞれのポリシーに則ってこの文書のルールが適用されます。

非対戦型イベント

名探偵コナントレーディングカードゲームの対戦を行わないもの（「カード1枚推理戦」など）

この文書の［1.イベントの基本］の範囲までが適用されます。

対戦型イベント（カジュアル向け）

名探偵コナントレーディングカードゲームの対戦を行うが、優勝者を決定しないもの（「ファンミーティング（交流会）」など）

この文書の内容すべてが適用されますが、参加者が対戦を楽しむことを優先し、フロアルールはそれをサポートするためのものとしての運用を前提とします。そのため、参加者へのペナルティ［5.10］の適用は想定していません。

対戦型イベント（競技向け）

名探偵コナントレーディングカードゲームの対戦を行い、優勝者を決定するもの（「チャレンジ戦」など）

この文書の内容すべてが適用されます。フロアルールはイベントがすべての参加者にとって適切かつ公正に行われるために運用されます。

1. イベントの基本

1.1 参加資格

以下の例外を除いて、イベントには誰でも参加者として参加することができます。

◆株式会社タカラトミーおよびその方針によって特に参加を禁止されている個人。

◆親や保護者の承諾を得ていない13歳以下の個人と、現地の法律や条例、あるいは主催者やイベント会場の規定によって物理的な入場やイベント参加を禁止されている個人。
◆主催者によって設定された年齢制限に抵触する個人。
◆株式会社タカラトミーに属する個人および、株式会社タカラトミーから名探偵コナントレーディングカードゲームに関する開発業務または運営業務を委託されている法人や個人。
（※株式会社タカラトミーはこの制限をイベントごとに撤廃または一部緩和することができます。）

1.2 参加者

イベントの参加者には以下の責任があります。
◆スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して常に紳士的態度を保ち、非紳士的行為を慎むこと。
◆明瞭で適正なゲームの局面を保つこと。
◆告知された開始時間ならびに時間制限に従うこと。
◆ゲーム内でルールやポリシーの違反を見付けた場合に注意喚起すること。
◆進行中のゲームや、その結果に矛盾を見つけた場合にジャッジを呼ぶこと。
◆自分のゲームの結果を時間通りに正確に報告すること。
◆主催者により提示された手順を把握し、正しくそれに従ってイベントに参加すること。
◆イベントでのデッキおよびデッキリストのような、イベントによって特に必要とされる物品を用意すること。

1.3 ジャッジ

イベントでは、裁定やルールの解釈その他公式な決定を下すために、ジャッジがその場に必要となります。ジャッジは役割に応じて以下の2つの種別があります。1人の個人が複数の役職を兼ねることができます。

ヘッドジャッジ

　ヘッドジャッジはイベントにおいて最終裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければなりません。ヘッドジャッジはすべての上告に対し、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終裁定を下します。

フロアジャッジ

　フロアジャッジは参加者や観客の質問に答えたり、間違ったゲームプレイを処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在しています。

　ジャッジは参加者のゲーム判断を助力しませんが、ルール、カードの相互作用について答える、あるいはカードの正しいテキストを示すことはできます。

1.4 観客

　イベントにおいて、主催者やジャッジおよび進行中のゲームの当事者でない者は、観客として扱われます。

　観客は、ゲームの進行中ならびにイベント進行中、参加者が静寂を保つことが求められている間は静寂を保たなければなりません。観客は参加者同様に主催者やジャッジの指示に従う義務があります。

　観客は、ルールやポリシーの違反を目撃した場合、ゲーム中であれば参加者にゲームを一時中断するよう求め、速やかにジャッジに知らせることが推奨されます。その際、観客は見つけた違反についての情報をプレイヤーに伝えてはなりません。その代わり、その状況が適切に対処されるよう、情報をジャッジに伝える必要があります。

　参加者は自身のゲームを観戦しないよう観客に要求することができ、この要求はジャッジを通して行うこともできます。主催者やジャッジは、観客によるゲームの観戦を制限する権限を持ちます。

　ゲーム上の行動を行ったり、カードや物品を物理的に動かしたりすることに助力が必要なプレイヤーのために、観客がそのプレイヤーの介助者になることがあります。その観客は、プレイヤーの意図を明確にするための単純な質問を行うことはできますが、ゲーム上の判断の助力はできません。

2. イベントの機構

2.1 ゲームの構成

ゲームは原則として1本先取（BO1）により行われます。

2.2 ゲーム開始前の手順

ゲームの開始前に、参加者はルールによって決められたゲームの準備を適当な時間内で行なわなければなりません。

2.3 ゲームの終了条件

いずれかのプレイヤーが勝利、または敗北したらゲームは即座に終了します。
勝利・敗北の要件は以下のとおりです。
◆カードの効果によって勝利、または敗北することがあります。
（基本的にプレイヤーは、パートナーカードの【事件解決】能力によって勝利します。）
◆プレイヤーがリフレッシュを行う際、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。

2.4 ゲームの制限時間終了時の手順

ゲームの制限時間が終了した時点でまだ勝者が決定していなかった場合、その時点で進行中のターンによってその後の処理が異なります。

先攻プレイヤーのターン中の場合

そのターンと、次の（後攻プレイヤーの）ターンを最後まで行い、その時点でも勝者が決定していない場合、［2.5 制限時間終了時の決着方法］を行います。

後攻プレイヤーのターン中の場合

そのターンを最後まで行い、その時点でも勝者が決定していない場合、［2.5 制限時間終了時の決着方法］を行います。

なお、ターン（エンドフェイズ）終了の宣言と制限時間の終了が同時である場合、次のターンに移行が完了しています。

2.5 制限時間終了時の決着方法

制限時間が終了し、追加ターンを終えても勝者が決定していない場合の決着方法は以下のとおりです。どの方法を用いるかは主催者によって事前に参加者へ告知されていなければなりません。告知されていない場合は［2.5A ロジック勝負］が用いられます。

2.5A ロジック勝負

ロジック勝負では、その準備として両方の参加者がデッキをゲーム開始前の状態に戻し、改めて切り直します。

両者が同時にデッキの1番上のカードを、キャラカードが1枚公開されるまで公開し（キャラカード以外のカードが公開された場合はキャラカードが公開されるまで繰り返し）、公開されたキャラカードのLPが高かった側が勝者となります。LPが同値だった場合は決着がつくまでこれを繰り返します。

デッキのすべてのカードが公開されたプレイヤーは、その時点で決着がついていなかった場合はロジック勝負に敗北します。同時にそうなった場合はランダムな方法で勝敗を決定します。

2.5B 両者敗北

両者ともそのゲームに敗北します。勝者はおらず、どちらの参加者もゲームに敗北したと記録されます。

※トーナメント形式のイベントではこの決着方法を用いることはできません。

2.6 ゲームの投了

ゲーム終了時の手順を終える前に、参加者はいつでもそのゲームについて投了を宣言することができます。なお、制限時間が終了したあとで［2.4 ゲームの制限時間終了時の手順］を行わないことはできず、その手順を行わないと主催者やスタッフが判断した場合にもその参加者は投了したものとして扱われます。同様に、ゲームの開始前後に関わらず、そのゲームを進行しようとしない参加者は投了したものとして扱われます。

対戦相手に投了を促す行為や投了に関する相談は許容されますが、一方で参加者はそれを拒否する権利があります。促しや相談を一度でも拒否された参加者は、それ以上の促しや相談を継続することはできません。それは［5.7 フロアルール抵触行為【非紳士的行為】］に該当します。

また投了の促しや相談はできるだけ短い時間で行われる必要があり、ゲームを行うための制限時間を著しく消費してはなりません。それは［5.8 フロアルール抵触行為【遅いプレイ】］ に該当します。

謝礼の類と引き換えに投了を促す・承諾する行為は禁止です。それは［5.5 フロアルール抵触行為【買収】］ であり、その行為を提案や同意した全員に重大なペナルティが与えられます。

2.7 制限時間と延長時間

制限時間は30分間が推奨時間です。なお、主催者は大会ルールとして任意の制限時間を設定することができます。

ゲームの進行中に1分以上の中断が発生した場合、ジャッジはそのゲームの時間を適宜延長することができます。

2.8 ヘッドジャッジへの上告

参加者がジャッジの裁定に納得できない場合、その参加者本人はヘッドジャッジに上告することができます。ヘッドジャッジの裁定はその大会における最終決定となります。

2.9 イベントからの棄権（ドロップ）や退出

参加者はいつでもイベントから棄権（ドロップ）することができます。参加者が第1回戦の開始前に棄権した場合、その参加者はそのイベントに参加していないものとして扱われます。

イベントから棄権することを選んだ参加者は、イベントによって提示された手順でその意志をスタッフへ伝えなければなりません。参加者がゲームに姿を見せなかった場合、正しい手順でスタッフへ報告がされていないかぎり、その参加者はそのイベントから棄権したものとして扱われます。

また、謝礼の類と引き換えに棄権を促す・承諾する行為は禁止です。

2.10 記録を取ること

参加者がゲームの進行中に記録を取ることはできません。メモ以外の手法についても、ジャッジが記録を取る行為だと判断した場合、禁止されます。

なお、参加者はいつでもゲーム上の正しいカードの情報をジャッジに要求することができます。

参加者がゲーム内の公開エリア（裏向きではないカードをすべてのプレイヤーが見ることができるエリアで「現場」「パートナー」「事件」「リムーブエリア」が該当します）にあるカードの状態変化を一時的に記録する、もしくはゲーム中のプレイヤーの状態の変化（痕跡［発見済み］など）を記録する手段として、物品（おはじきやサイコロなど）をマーカーとして使用することは許容されます。

非公開エリア（すべてのプレイヤーがカードの表を見ることができるわけではないエリアで「デッキ」「証拠エリア」「FILEエリア」「手札」が該当します）にあるカードについて記録を取ることはできません。

なお、一時的な記録に用いるゲーム外の（デッキ、パートナー、事件以外の）物品として以下に該当するものの使用は禁止します。

◆名探偵コナントレーディングカードゲームのカードや、それに類する印刷物

◆貨幣や硬貨などの金銭

◆その他、ジャッジが不適切と判断したもの

【補足】

・公開エリアにあるカードの状態変化を、ゲームで使用しているカードを用いて一時的に記録することは許容されます。これは、そのカードの状態（実際にはどのエリアにあるカードなのかなど）がお互いのプレイヤーにとって明瞭であり、他のカード（キャラにセットされているカードなど）と混在する余地のないことが前提となります。

・一時的な記録はあくまでゲームを進行するうえでの補助として許容されるものであり、これがないからといって［4.1 参加者の意思疎通］が果たされていないことにはなりません。

2.11 電子機器

ゲーム中に参加者は、ゲーム上の正しいカードの情報や、ゲームルールの確認を行う目的で電子機器を操作・閲覧することができます。操作・閲覧は対戦中の両プレイヤーから常に視認可能な状態にある限り許可されます。それ以外の目的でゲーム中に電子機器（ゲームに関わる時間以外の追加情報を得る手段および通信手段を内包するもの）を操作することはできません。

主催者とヘッドジャッジは参加者が用いる電子機器について追加の制限もしくは緩和させる権利を持ちます。

2.12 デッキ登録

主催者は大会ルールとして、デッキを事前に登録するよう参加者に求めることができます。そのような場合、参加者は任意の手段か主催者により設定された方法（例：公式HPで作成できるデッキコードなど）で自身のデッキを構成するカードおよびパートナー／事件カードを主催者に提示する必要があります。それはデッキリストと呼称されます。

参加者は提出されたデッキリストをそのイベント中に変更することはできませんが、ジャッジの指示によって変更される場合があります。

2.11 デッキチェック

イベントではヘッドジャッジが定めた個別のデッキに対してデッキチェックが行われる場合があります。デッキチェックの有無と手法は事前に告知される必要はありませんが、ジャッジは参加者のデッキを極力丁寧に注意深く扱う義務があります。

デッキチェックを求められた参加者がそれを拒否する場合、その参加者はイベントから棄権するものとして扱われます。

3. イベント規定

3.1 順位決定方法

イベントにおいて順位を決定する必要がある場合、以下の優先順で決定されます。

1. 勝ち点

2. オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ（※計算式によって対戦相手の平均勝ち点を算出したもの）

これらの定義は主催者によって追加または削除される場合があります。

この順位決定方法で同率順位となった複数の参加者に差をつけなければならない場合、主催者は事前に告知していた方法か、無作為な方法で差を決定します。

3.2 ゲームで使用できる物品

参加者は株式会社タカラトミーにより正式に発売・配布された物品、および同社により許可された電子データの印刷物のみを使用できます。

物品への芸術的な修正（サインなど）は許容されますが、その修正がカードのイラストを識別できなくしていたり、戦略上意味のある情報を含んでいたり、問題のあるイラストを含んでいたりすることは許容されません。

パートナーカードの使用について

対戦型イベント（カジュアル向け）では、以下の条件をすべて満たしている場合に限り、パートナーカードの代替品として本項の規定外の物品を使用することができます。あくまで代替品のため、本来使用する（本項の規定を満たした）パートナーカードの現物をその場で所持している必要があり、代替品はそのカードの情報を持っているものとして扱われます。

1. 大きさ（占有する面積）が通常のカードサイズから過度に逸脱していない
2. ゲーム中の状態（アクティブ／スリープなど）を明確に判別できる
3. ゲームの準備に際して対戦相手に明示し、了承が取れている

事件編／解決編マーカーの使用について

「対戦型イベント（カジュアル向け）」および「対戦型イベント（競技向け）」では、事件編／解決編マーカーの使用を義務とします。使用する事件編／解決編マーカーは本項の規定を満たしていることが推奨されますが、状態（事件編／解決編）が文字情報として両面に明記されているものであれば代替品（例：自作のものや付箋などへ書いたもの）を使用することができます。

また、事件編／解決編マーカーにおいても本項を満たしている範囲での芸術的な修正は許容されます。

3.3 新製品の扱い

新発売のカードや商品は株式会社タカラトミーが定める正式な発売日・配布日として定めたその当日より公式／公認イベントで使用できるようになります。ただし主催者は正式な発売日・配布日以降については、そのイベントでの使用可否を事前に告知し、決定することができます。

3.4 シャッフル

ゲームの開始時やゲーム中の効果やジャッジによる指示でデッキをシャッフルする場合、それは無作為化されなければなりません。無作為化とは、どの参加者にもデッキの中の並びやカードの位置がまったく分からない状態にすることです。なお、ディール・シャッフル（俗に○山切りとも呼ばれる、いくつかの場所に1枚ずつカードを配っていき、配り終えて

からそれぞれの束をまとめるやり方）は、ゲーム開始時にカードを数える目的で１回だけ行われることを除いて無作為化とは認められません。

デッキを無作為化したら、対戦相手はそれをさらにシャッフルする、もしくは指定した方法で持ち主にカット（いくつかの山に分けてからひとつにまとめる）してもらうことができます。両者が合意している場合、この手順は省略できます。対戦相手のデッキをシャッフルする際、カードやスリーブを傷つけるような行為をしてはなりません。また、対戦相手のデッキが充分に無作為化されていないと思った場合、プレイヤーはジャッジを呼ぶことができます。プレイヤーは、対戦相手ではなくジャッジにシャッフルするように求めることができます。（ジャッジはこの要求を却下することもできます。）

プレイヤーがシャッフルしている間にカードの表が見える状態になっていた場合、そのデッキは無作為化されていないものとして扱われ、再び無作為化しなければなりません。

3.5 スリーブ

参加者はプラスチック・スリーブその他のカード保護用の物品を用いることができます。デッキのスリーブはすべて同一で、すべてのカードが同様にスリーブ内に配置されていなければなりません。

またスリーブの使用によってデッキはその高さがカードの横幅である63mmを超えてはいけません。

パートナーカードと事件カードのスリーブは、使用有無を含めてデッキと同一である必要はありません（同一でも構いません）。プラスチック製のカードローダーも使用可能です。

なお、イベントによっては参加者が使用するスリーブに別途規定を設ける場合があります。

3.6 区別できるカード

参加者は、イベントの間を通して自分のカード並びにスリーブが区別できる状態にならないように保つ義務があります。この義務はカードが製品上の加工や保管されている環境によって反りやすくなっていたとしても同様です。表側を見ることなく、傷や退色、反り、また

その他の理由によってカードを識別できるようになっている場合、そのカードやスリーブは区別できるものとして扱われます。

ジャッジは、参加者のデッキに含まれるカードが区別できるかどうかを決定する権限を持ちます。ジャッジは参加者に、現在使っているスリーブを外す、あるいはスリーブを交換するよう要求できます。

4. ゲーム中のやり取り

4.1 参加者の意思疎通

対戦相手と共通で認識している情報（手札や証拠の枚数など）について、意図的か否かに関わらず不正確な情報を伝えることは認められません。

参加者は自身のゲーム上の情報に関する変動を宣言し、正しく相手に示さなければなりません。

4.2 手順の省略

ゲームをスムーズに進行するため、ルール上の一連の行動の一部を飛ばすことは可能です。両者によってまだ確認できていない省略内容が提示されたり、実際にはゲーム上の行動を差し挟める場合、参加者は相手に省略を中断させることができます。

4.3 順序違いの連続行動

完了後の結果が変わらないことが明確な場合には、正しくない順番であっても処理を一連のものとして行うことは許容されます。

4.4 効果の発動

すでに発動していて解決を待っている効果は物理的には目に見えませんが、参加者は自分の能力の発動を覚えていることが期待され、故意に無視してはいけません。

5. 違反とペナルティ

5.1 基本原則

　すべての参加者には対戦相手を尊重し、正しいルールをもとにゲームを進めていく義務があります。本項の内容は不注意、故意にかかわらず、ゲームの進行に誤りがあった場合に参照され、それを将来犯さないようにするために利用されます。

　誤りに対してジャッジは本項の内容をもとに必要な処置をとりますが、個別の状況や背景に応じて裁量にゆだねられる部分も設定されています。そのため参加者にとっては同じと思われるケースでも、まったく同様の処置がとられるわけではありません。

5.2 ゲームの巻き戻し

　ルールやカードの処理に誤りがあり気付かずに進行してしまった場合は、最後に行われた（あるいは現在行われつつある）処理を巻き戻すだけで解決するのであればその内容を復元します。また、ゲームの進行に影響がないと判断された場合や、気付かなかったことによって発生する影響（気付かなかった側の参加者がメリットを得る場合など）によっては、さかのぼっての復元や処理の一部のみの復元も許容されます。

　すでにゲームが進んでおり、復元が不可能と判断された場合は、ゲームはそのまま続行されます。

5.3 不適切なゲーム進行と対応処置

　故意ではなくプレイヤーの不注意によって、ゲームが不適切な状態になってしまった場合、原則として以下のように対応します。これらは原則的な指針であり、個別の状況に応じてジャッジが処置を判断します。

現場に6枚以上のキャラがいる

現場の枚数が適切な最大値（通常は5枚）になるようキャラをリムーブエリアに置きます（置くキャラは持ち主が決定します）。その際、6枚目以降に置かれたキャラが判別できる場合はそれらを除いて選択します。

この処置により、リムーブエリアに置かれることで発動する能力は発動しません。ただし、能力の内容によってはその部分の復元が考慮されます。

ゲーム開始時の手札が多い

余剰分のカードをデッキに戻し、デッキを切り直します。戻すカードは無作為に決定されます。

デッキのカードを見てしまった

デッキを切り直します。その際、どちらかの参加者が適正に位置を知っているものがある場合、それらの位置を保つように処置します。

オートフェイズで「カードを1枚引く」と「FILEエリアにカードを2枚置く」の順序を間違えた

それらの中に位置が判明していたカードがないかぎり、そのまま続行します。

位置が判明していたカードがあり、処置が適当と判断した場合、本来引くべきだったカードをFILEエリアから手札に加え、誤って引いた手札はデッキに戻して切り直し（その際、参加者の双方が適正に位置を知っているものがある場合はそれらの位置を保ちます）、あらためて上から1枚をFILEエリアの本来置くべきだった位置に置きます。誤って引いたカードがどれか不明な場合、戻すカードは無作為に選びます。

FILEエリアにカードを置き忘れた

証拠を得るのを忘れた

気付いたタイミングやゲームに与える影響は考慮されますが、おおむね次にカードを置く機会までに気付いたのであれば、（ゲームを巻き戻さない場合でも）その時点でデッキの上

から該当のエリアにカードを置きます。その際、参加者の双方がデッキの上のカードを知っている場合は、それらを除いて処置を行ってから上に戻します。

能力の発動や効果の解決を忘れた

［5.2 ゲームの巻き戻し］の内容に沿って巻き戻しを行い解決するか、ゲームに大きな影響がないと判断された場合はその場で解決します。それらが適当でないと判断された場合はそのままゲームを続行します。なお、忘れてから気付くまでの間に参加者がゲーム中の行動を決定した、もしくは決定できる余地があったと判断される場合は、巻き戻しやその場での解決を行うべきではありません。

そのまま続行する場合、「～してもよい」といった効果はそれをしなかったものとして続行します。「○枚まで選び、～」といった効果は0枚を選んだものとして続行します。【ターン1】で発動する能力はそのターン中は発動しません。

解決編に移行する条件を満たしたが移行し忘れた（マーカーを裏返すのを忘れた）

解決編への移行はゲームに与える影響が大きいため、条件を満たしていたことが両方のプレイヤーにとって明確であれば、気付いた時点で解決編に移行していたものとします（マーカーを裏返します）。また、ジャッジは両方のプレイヤーにゲームの履歴を確認のうえ、移行していたかどうかを判断することができます。

解決編への移行によって発動したり有効になる能力の扱いは、本項の「能力の発動や効果の解決を忘れた」に沿って対応します。

オートフェイズにパートナー／キャラをアクティブにするのを忘れた

まだそのターン内である場合、その時点でアクティブにします。

（ルールの処理やカードの能力、効果によって）カードを誤ったエリアに移動させていた

そのカードがどれで、本来どのエリアにあるべきか両方のプレイヤーが把握しており、移動させることによってゲームの局面をそれほど阻害しない場合、本来置かれるべきだったエリアに置きます。

5.4 フロアルール抵触行為【故意の違反】

故意の違反は許されない行為です。ヘッドジャッジは、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、参加者が不正な行為をしたと判断した場合には適切なペナルティ［5.10］を与える義務があります。すべての失格は、株式会社タカラトミーの調査を受け、さらなる懲罰が適用される可能性があります。

5.5 フロアルール抵触行為【買収】

棄権、投了、その他ゲーム内の決定は、利益や何らかの要因の申し出と引き換えであったり影響されたりしたものであってはなりません。そのような見返りについて申し出たり、他者がそのような申し出をするよう誘導することは禁止されており、それらは買収とみなされます。同様に、参加者はスタッフに対して裁定の結果に影響を与える目的でそのような申し出をしてはなりません。

これは観客においても同様です。

5.6 フロアルール抵触行為【賭博行為】

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント中のあらゆる結果ならびにそれらの一部に関して賭け事を行ってはいけません。

5.7 フロアルール抵触行為【非紳士的行為】

非紳士的行為は決して容認されません。

非紳士的行為には以下のようなものが含まれます。

◆不敬を働く。

◆常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする。

◆スタッフ、参加者、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱、威嚇したりする。

◆観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する。

◆ゲームの勝敗を、現在のゲームに関係ない方法や、現在のゲームで適正でない行動で決めようとした、あるいはそう提案した。

◆ソーシャルメディアを使って他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する。

◆スタッフの指示に従わない。

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないように行動することが求められ、すべての非紳士的行為はさらなる調査を受けることになります。

5.8 フロアルール抵触行為【遅いプレイ】

参加者は、どれだけ状況が複雑であっても、時間を守ってターンを進めなければならず、イベントごとに定められた時間制限を守る必要があります。対戦相手が制限時間によって不利になることを意図してゲームを進行する行為は［5.4 故意の違反］です。

参加者は、告知された時間内にゲームを終わらせられるペースを守る義務があります。意図的な時間稼ぎは許されず、遅いプレイが意図的であるかはジャッジにより判断されます。

ジャッジは自身が妥当だと判断する範囲でゲームに立ち会って、そのゲームが遅いプレイであるかを確認することができます。対戦相手からの主張の有無に関わらず、遅いプレイであるかはそのジャッジが判断します。なお、参加者は自身で意識をせずに遅いプレイを行ってしまうことがあるため、ジャッジは遅いプレイであることを参加者に段階を踏んで注意することが推奨されます。複数回の注意を経たあと、それでもその参加者のゲーム進行が遅いプレイであるとジャッジが判断した場合、それは参加者への追加の告知と記録が行われ、その次にヘッドジャッジが遅いプレイであると判断した場合にその参加者は敗北のペナルティを与えられます。

5.9 フロアルール抵触行為【外部情報の参照】

ゲームの進行中、参加者はゲームについての助言を観客に求めることはできません。また、同様に観客はゲームについての助言を参加者に与えてはなりません。

5.10 ペナルティ

この文書の内容やゲームのルール、特定のイベントにおけるルールに違反があった場合、主催者やジャッジの権限によりペナルティが課される可能性があります。

この文書で示しているペナルティの適用は原則的な指針であり、同様の違反でも同じものを繰り返す場合はペナルティが重くなるほか、違反の内容によってはより軽い、もしくは重いペナルティとなる場合があります。

警告

ゲーム中に起こった、ある程度ゲームに影響を及ぼしてしまう中度の違反に対して与えられます。警告までに該当しないと判断された違反はすべて口頭での注意にとどめられますが、同様の違反が繰り返される場合は警告が出される場合があります。

敗北

デッキやデッキリストの不備など、正しいゲームの進行を不可能とする違反に対して与えられます。このペナルティは、裁定が出された時点のゲームが対象となります。

失格

不正行為などの非常に悪質な違反や、重大な非紳士的行為に対して与えられます。

その参加者は裁定が出された時点のゲームに敗北し、そのイベントから除外され、賞品や権利の一切を受け取ることができなくなります。

また、違反の内容によっては出場停止のペナルティが課される場合があります。

6. 構築規定

6.1 デッキ構築上の制限

デッキは合計で40枚ちょうどのカード（キャラカードもしくはイベントカード）で構成されます。IDが同じカードは3枚まで入れることができます。

6.2 カードの使用制限

イベントでのゲーム環境において、デッキ選択やカード選択の可能性を極端に狭めてしまうカードや、ゲームの進行に大きな影響を与えると判断されたカードは使用を制限されます。カードの使用制限はイベントごとに適用の有無が告知されます。（使用制限が適用されないイベントでは、禁止カード・制限カードを通常のカードと同じくデッキに3枚まで使用できます。）

また、ゲーム環境の変遷により使用制限が追加や変更、解除される場合もございます。

禁止カード

以下のカードは（パラレルを含め）デッキに1枚も入れることができません。

・《トッ/0050/B01058》

・《怪盗キッド/0208/B02041》

制限カード

以下のカードは（パラレルを含め）デッキに1枚まで入れることができます。

・《灰原哀/0002/B01006》

・《「後ろの女に一言遺したろ思てなァ…」/0427/B04027》

・《阿笠博士/0624/PR155》

特定のイベントでのみ使用できるカード

以下のカードは、使用を指定もしくは許可されたイベント以外では使用できません。

・《探偵の目/0407/PR067》（事件カード）

更新履歴

2024年5月2日　公開［Ver.1.0］

2024年7月24日　更新［Ver.1.1］

・［1.3 ジャッジ］内容を補足

・［2.3 ゲームの終了条件］項目を追加

・［2.6 ゲームの投了］内容を補足

・［5.4 フロアルール抵触行為【故意の違反】］項目を追加

・［5.5 フロアルール抵触行為【買収】］項目を追加

・［5.6 フロアルール抵触行為【賭博行為】］項目を追加

・［5.7 フロアルール抵触行為【非紳士的行為】］項目を追加

・［5.8 フロアルール抵触行為【遅いプレイ】］項目を追加

・［5.9 フロアルール抵触行為【外部情報の参照】］項目を追加

・項目追加に伴い、既存項目の通し番号を変更

2024年8月5日　更新［Ver.1.11］

・［3.2 ゲームで使用できる物品］

「事件編／解決編マーカーの使用について」の内容を更新

2024年10月1日　更新［Ver.1.2］

・［2.4 ゲームの制限時間終了時の手順］の内容を更新

・［2.5 ロジック勝負］を［2.5 制限時間終了時の決着方法］に変更

・［2.10 記録を取ること］の内容を更新

・［2.11 電子機器］の内容を更新

2024年11月23日　更新［Ver.1.3］

・［3.2 ゲームで使用できる物品］の内容を更新

・［3.4 シャッフル］の内容を更新

・［6.2 カードの使用制限］項目を追加

2025年1月17日　更新［Ver.1.31］

・［2.10 記録を取ること］の内容を更新

2025年2月7日　更新［Ver.1.32］

・［6.2 カードの使用制限］の内容を更新

2025年5月24日　更新［Ver.1.33］

・［6.2 カードの使用制限］の内容を更新

2025年11月1日　更新［Ver.1.34］

・［6.2 カードの使用制限］の内容を更新

2026年1月9日　更新［Ver.1.35］

・［5.3 不適切なゲーム進行と対応処置］の内容を更新

2026年4月25日　更新［Ver.1.36］

・［2.10 記録を取ること］の内容を更新

2026年10月31日　更新［Ver.1.37］

・［1.4 観客内容を更新

・［2.11 電子機器］の内容を更新

・［2.12 デッキ登録］項目を追加

・［2.13 デッキチェック］項目を追加

・［5.7 5.7 フロアルール抵触行為【非紳士的行為】］の内容を更新

・［6.2 カードの使用制限］の内容を更新