

# DETECTIVE CONAN CARD GAME

## 名探偵コナンレーディングカードゲーム

### クイックスタートガイド

#### 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共に、相手よりも早く事件を解決するカードゲームです。このスターターデッキや、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共に勝利を自指しましょう！

※このスタートガイドは公式サイト(www.takaratomy.co.jp/products/conan-cardgame/)でも見ることができます。



公式サイトでもルールをチェック！

#### 本デッキ「Case-StartDeck05 安室透」について

複数の顔を持つ安室透/降谷零を中心とした、警察メンバーのキャラクターで構成されたデッキ！降谷零(レベル4・ID[0149])の能力で、諜報活動をするように相手の手札を見ることができる。相手の手の内を見極め、警察メンバーの力で勝利へ近づこう！



#### ゲームの勝利条件

##### 「事件レベル」の数以上の証拠を集めよう！

証拠を事件レベルの数以上集め、パートナーの【事件解決】能力を使用することでゲームに勝利できます。

※【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。

#### 開始までの準備手順

裏面の「ゲームの準備」をご覧ください。

#### カードの見方

##### ●パートナーカード、キャラカード、イベントカード



##### カードの特徴

##### レベル

キャラやイベントを手札から使うに必要なFILEの枚数。アイコンの色はカードの色を表します。※パートナーには「P」と書かれています。

##### カードの能力

##### LP(ロジックポイント)

推理したときに得られる証拠の数です。

##### AP(アクションポイント)

コンタクト時は、この数字を相手キャラと比べます。

※APはキャラ、LPはパートナーとキャラのみに表示されます。

##### ●事件カード(＋事件編/解決編マーカー)

勝利条件につながる「事件レベル」が、左下(先攻)と右下(後攻)に書かれています。ゲーム中はわかりやすいよう、上にマーカーを置きましょう。

手札を使用するときは、自分の事件と同じ色のカードのみ使用できます。

##### 事件編/解決編マーカー

現在が「事件編」と「解決編」のどちらであるかを示します。自分が後攻のときは左下(先)、先攻のときは右下(後)の数字を隠すように置いてください。



#### ゲームに使うカードは4種類(合計42枚のカード)

##### 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！



必要枚数: 1枚

##### 事件カード

解決すべき事件カード！マーカーを上に乗せよう！



必要枚数: 1枚

##### キャラカード

現場に登場して推理やアクションを行う！



合わせて40枚(同じIDのカードは3枚まで)

##### イベントカード

多彩な効果を持つ使い切り能力のカード！



#### ターンの進め方

##### 先攻プレイヤーから、以下の順にターンを進めよう！

##### ●オートフェイズ 以下の順番でメインフェイズの準備！

- 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(横向き)のキャラをすべてアクティブ状態(タテ向き)にする。
- 3 デッキからカードを1枚引き、手札に加える(先攻の1ターン目もカードを引きます)。
- 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ターン目のみ、1枚だけ行います)。

※手順①と②については、(1ターン目など)できる状況でなければスキップします。



Point FILEエリアに置かれたカードが多いほど、高レベルのカードを使用可能です。

##### ●メインフェイズ 推理やアクションなど、勝利に向けて色々プレイ！

メインフェイズには6つの行動を行えます。詳しくはこちら！

##### ●エンドフェイズ 「ターンエンド」を伝えたら相手のターンに！

ターン終了時に発動する能力を解決し、ターン終了時までの効果が切れます。

## メインフェイズ ～証拠を集めて事件解決！～

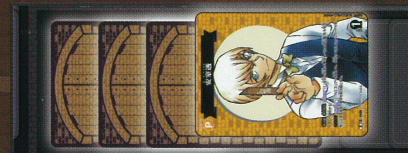
メインフェイズには、以下の6つの行動を好きな順番で行えます。

### — キャラを現場に出そう —

#### 01.手札の使用 ターン1回まで/ネクストヒントの実行前のみ可能

手札にあるキャラカードやイベントカードを使う！ポイントは2つ！

- 1 「自分のFILEエリアにあるカードの枚数」以下のレベルのカードを使用できます。(アシスト中のパートナーも、FILEエリアの枚数として数えます)キャラカードは現場に登場し、イベントカードは能力を発動します。



カードがレベル4で、FILEエリアが4枚なので使用可能！



- 2 使いたい手札のレベル(左上のアイコン)の色が事件カードと同じ色でないと、カードを使用できません。



青と緑のカードが使用可能！



※「手札の使用」「ネクストヒント」以外の方法でキャラを現場に出したり、【カットイン】【ヒラメキ】などの効果を用いたりする場合は、事件カードの色による制限を受けません。

Point 現場に出たばかりのキャラは「名乗り」状態で、次のターンまで推理/アクションできません。

※どちらの推理ショー(ID[0087])は本デッキには含まれておりません。

#### 02.ネクストヒント (FILEエリアにカードがあれば)何回でも

FILEから1枚手札に加えて「ネクストヒント」！追加で手札を使用できる！

「ネクストヒント」の宣言とともに、自分のFILEエリアの一番上にあるカード(パートナー以外)を手札に加えると、追加で手札を使用可能になります。

※レベルが「FILEエリアの残り枚数以下」のカードを使用できます。

※使用できる手札は1回につき1枚です。手札に加えたあと、何も使用しないことを選ぶこともできます。

Point 解決編になったあとは、FILEの枚数が少なくなっても事件編には戻りません。

### — カードの能力で有利になろう —

#### 03.パートナーの能力の使用

パートナーにできることはアシストと事件解決(＝勝利)の2つ！

アシスト: パートナーをスリープ(カードを横にする)させ、FILEエリアに移動します(その場合FILEエリアのカードの枚数として数えます)。このときパートナーを含めて合計FILEが7枚以上あれば、事件編/解決編マーカーを裏返し、事件を解決編にすることができます。事件解決: 事件レベルの数以上の証拠が集まっている場合、ゲームに勝利できます。



Point 能力欄に「スリープ」がある場合、能力を使うためにカードをスリープさせる必要があります。スリープさせたカードはオートフェイズになるとアクティブ(タテ向き)に戻ります。



#### 04.キャラの宣言能力の使用

現場のキャラが宣言能力を持っているなら宣言し使用できる！

※必要なコスト(条件)が書かれていることがあります。 ※現場に出たターンからすぐに使用できます。

### — 相手より先に証拠を集めよう —

#### 05.推理 アクティブ状態のパートナーまたはキャラが可能(「名乗り」状態のキャラを除く)

パートナーやキャラをスリープさせて、LPの分だけ証拠を手に入れよう！

- 1 推理するパートナー/キャラを選び、スリープ(カードを横にする)させます。このとき相手は能力「ミスリード」などで邪魔ができます。
- 2 推理したパートナー/キャラのLPと同数の証拠を獲得します。デッキから証拠エリア(事件カードの下)に、LPと同じ枚数のカードを移してください。

※カードを2枚以上獲得するときは、1枚ずつ移します。



キャラのLPが1なので証拠を1枚獲得！



#### 06.アクション アクティブ状態のキャラが可能(「名乗り」状態のキャラを除く)

その証拠、本当に正しい!? 相手の事件やキャラに対して、現場のキャラでアクションを仕掛けて優位に立ちよう！

アクションを行うと、「相手の現場にいるキャラを返る」とことや、「相手の事件の証拠を減らし、自分の証拠を増やす」ことができます。

- 1 アクションの対象を選択(以下参照)したあと、2 アクションを行うキャラをスリープ(カードを横にする)させてください。

##### ●アクションの対象は以下の2つ！

##### スリープ状態の相手キャラ



相手のキャラとコンタクトが発生！

##### 相手の事件



相手の証拠を減らし、自分の証拠を増やす

##### 相手のガードについて

アクションした際、相手は自分の現場にいるアクティブ状態のキャラをスリープさせ、こちらのアクションをガードすることがあります(その場合、以下③の処理に進みます)。

##### ●アクションの結果判定は3パターン！

##### ①キャラに対するアクションがガードされなかったとき

アクションを行ったキャラと、対象の相手キャラとの間で「コンタクト」が発生します。前者のAPが後者のAP以上だった場合、対象の相手キャラをリムーブエリアに表向きで置きます(リムーブ)。対象の相手キャラのAPの方が大きかった場合、何も起こりません。

Point 手札に【カットイン】を持つカードがあれば、コンタクト発生後に使用することができます。(各プレイヤーがそれぞれ1回ずつ行動可能です)

##### ②事件に対するアクションがガードされなかったとき

相手の証拠エリアにある証拠(一番上のカード)を1枚リムーブします。また、アクションを行ったプレイヤーは証拠を1枚獲得します。(このとき増減するのは、キャラのLPに関わらず1枚です)



Point リムーブされた中に【ヒラメキ】を持つカードがあれば、相手は効果を発動可能です。

##### ③キャラ/事件に対するアクションを相手ガードしたとき

ガードした相手のキャラとのコンタクトが発生します。その後の処理は①と同じです。 ※ガードした相手キャラのAPの方が大きかった場合、何も起こりません。





**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。

**C** デッキ  
自分のデッキを置きます。

## げんば 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(引き直しする場合、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。

## しんこうりょう ターン進行表

### オートフェイズ

- 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ターン目のみ1枚)  
※(1ターン目など)できる状況でなければ、手順③と④はスキップします。

### 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。
- |                |                  |
|----------------|------------------|
| 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         |

### エンドフェイズ

ターン終了時の処理を行い、相手のターンに移ります。

## A パートナー

ここにパートナーカードを配置します。

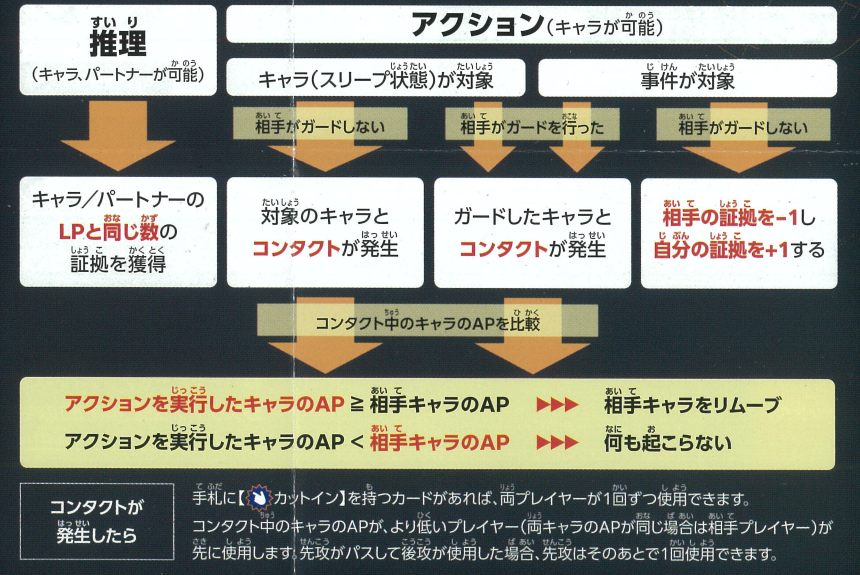
「事件レベル」分の証拠数を集め、  
パートナーの能力【事件解決】を使用することで  
ゲームに勝利できます。

## 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。

## すいり 推理 / はやみりょう 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。

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。

リムーブされたキャラや証拠を使用したイベントを表向きで置きます。