

DETECTIVE CONAN CARD GAME

名探偵コナンTCG Case-ThemeDeck ウィックスタートガイド

本デッキ「Case-ThemeDeck 05 シャッフルロマンス」について

「工藤新一」と「毛利蘭」、2人のエピソードに欠かせない劇中劇「シャッフルロマンス」がテーマの構築済みデッキ！
イベントカード「シャッフルロマンス」でキーカードを集めながら、キャラを強化して勝利を目指そう！
※本デッキにはパートナーカード「黒衣の騎士・スベイド(工藤新一)」[「ハート姫(毛利蘭)』のいずれかがランダムで1枚封入されています。



切札 黒衣の騎士・スベイド(工藤新一)
(レベル8・ID[0838])
場に出すと、デッキから「シャッフルロマンス」を手札に加えられる！「突撃」の能力も持っているから、出したターンにすぐアクションもできるぞ！



事件 The Black Knight
(ID[0842])
証拠を表向きにすると「シャッフルロマンス」をリムーブエリアから回収、または手札から使用できる。軸となる「シャッフルロマンス」が使いやすくなる事件カードだ！

公式サイトでもルールをチェック！

拡張パック第5弾「新たなる謎」から登場した「IMR」(レベル9キャラ)など、ゲームの詳しいルールは、公式サイト「オフィシャルルールマニュアル」でご確認ください。



※「黒衣の騎士・スベイド(工藤新一)」(ID[0838])はカード名「黒衣の騎士・スベイド」でもカード名「工藤新一」でもあります。「ハート姫(毛利蘭)」(ID[0839])はカード名「ハート姫」でもカード名「毛利蘭」でもあります。

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、事件が解決済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。

※API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。

色
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。



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！

●オートフェイス 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 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枚だけ引きます)。

※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つの行動を行います。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、一部の例外を除き以下の行動を好きな順番で、好きな回数だけ行えます。※各行動の番号は順番ではありません。

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 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 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。



※「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、【カッティン】【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」や「FILEエリアにあるカードの枚数」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。

※妖精の音(ID[0173])は本デッキには含まれていません。

02.ネクストヒント (FILEエリアにカードがあれば)何回でも

自分の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、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、その後、手札からカードを1枚使用できます。(カードを使用できるところまでが「ネクストヒント」です)

※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 解決済になったあとは、FILEの枚数が少なく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ブ(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、事件を解決済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「スリーブ」がある場合、能力を使うためにカードをスリーブさせる必要があります。スリーブ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.キャラや事件の「宣言」能力の使用

現場のキャラや事件カードが「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ブさせて、LPの分だけ証拠を手に入れよう！

- 1 ①推理するパートナー/キャラを選び、スリーブ(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 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ける」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ブ(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！

スリーブ(スタン)状態の相手キャラ



相手のキャラとコンタクトが発生！

(証拠が1つ以上ある)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ブさせ、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⑥の処理に進みます)。

●アクションの結果判定は3パターン！

A 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に置きます(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【カッティン】や【ヒラメキ】を持つカードがあれば、コンタクト発生後に行動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)

B 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)

自分 証拠+1
相手 証拠-1

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。

C キャラ/事件に対するアクションを相手がガードしたとき

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A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。