



本デッキ「Case-ThemeDeck 01 服部平次 VS 怪盗キッド」について

このデッキは緑と白で構築されたテーマデッキ！緑の服部平次と白の怪盗キッド、いずれかのパートナーを選択したら推理スタート！多色ならではの多彩な動きで相手を翻弄し、勝利へ近づこう！

※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。

切札1 服部平次 (レベル8・ID[0167])
事件が緑白の場合、名乗りを無視することができる能力「突撃」を持つ！ 加えて、パートナーが緑なら、アクション時にリムーブエリアのカットインを1枚手札に加えられる！

切札2 怪盗キッド (レベル8・ID[0169])
事件が緑白の場合、名乗りを無視することができる能力「突撃」を持つ！ 加えて、パートナーが白なら、アクション時にカードを引くことができる！



公式サイトでもルールをチェック！

※上記2種のうち1種のイラスト違いカードがランダムで1枚、ボーナスカードとして封入されています。ボーナスカードを使用する場合、同じIDのカードを差し替えてください。

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。

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！



必要な枚数: 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！



必要な枚数: 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！



※本デッキにはパートナーカードと事件カードが2枚ずつ入っています。それぞれ、いずれか1枚好きなほうを選んでください。

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

3 服部平次

カードの特徴

レベル
キャラやイベントを手札から使うのに必要な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。

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 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。

1 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おう！ 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。



このデッキでは緑と白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。

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の枚数が少なくても事件編には戻りません。

2 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ス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。

3 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退ける」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(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！

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！

●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】や【変装】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)

●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。

●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⑥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。

自分 証拠+1
相手 証拠-1