

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 02 黒づくめの組織」について

黒づくめの組織のキャラクターたちが、名探偵コナンTCGに本格参戦。ジンやウォッカ、ベルモットなど、「黒」のキャラクターたちを駆使して勝利を目指せ！
※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。

切り札1 ジン (レベル8・ID[0389])
手札からカードを捨てると、有無を言わずAP8000以下のキャラをリムーブ！相手の戦力をそぎ落とし、現場をかく乱しよう！

切り札2 ベルモット (レベル6・ID[0391])
自身がデッキの一番下に移動することで、手札からレベル5以下のキャラクターを「突撃」付きで現場に出せる！ジン(レベル4)などで現場を制圧しよう！



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。

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	事件カード	キャラカード	イベントカード
ゲームの最初から共にいるあなたのパートナー！	解決すべき事件カード！マーカーを上にごよう！	現場に登場して推理やアクションを行う！	多彩な効果を持つ使い切り能力のカード！
必要な枚数: 1枚	必要な枚数: 1枚	合わせて40枚 (同じIDのカードは3枚まで)	

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

2 シェリー

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。

①1枚ずつ、2枚を移動(先攻1ターン目のみ1枚)
②手札に1枚加える

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。
- 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。

カードがレベル4で、FILEエリアが4枚なので使用可能！

※「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】や【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。
※妖精の首(ID[0173])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

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場所までが「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。

— 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。

— 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 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 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とう！

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 ①アクションの対象を選択(以下参照)したあと、
- 2 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!

(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!

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。前番の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)

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)

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。



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。

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④、事件カードを③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③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(引き直す場合、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。

ターン進行表

オートフェイス

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ターン自のみ1枚)
※(1ターン自など)できる状況でなければ、手順①と②はスキップします。

メインフェイス

以下の行動を、好きな順番で好きな回数行います。

- | | |
|----------------|------------------|
| 01.手札の使用(1回まで) | 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 |

エンドフェイス

ターン終了時の処理を行い、相手のターンに移ります。

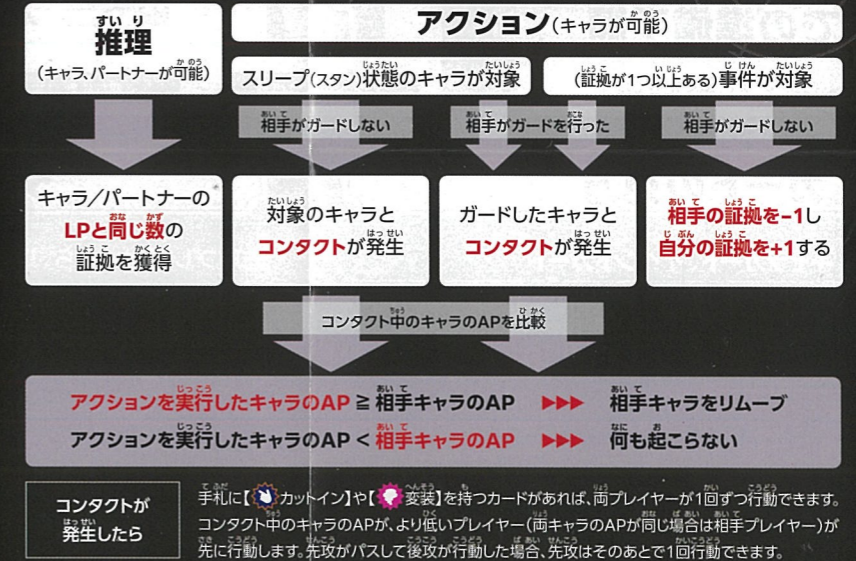
パートナー

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。

推理/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】が行えず、ゲームに勝利することができません。

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。

リムーブされたキャラや証拠、使用したイベントを表向きで置きます。

リムーブエリア

デッキのカードがなくなった場合は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(リフレッシュ)。そのあと相手は証拠を1枚得ます。カードを指定の枚数引いたり証拠/FILEエリアに置く途中でリフレッシュした場合は、そのあとで残りの枚数を参照します。

証拠エリア

証拠を獲得したり、1回1枚ずつ裏面・横向きで置きます。