

DETECTIVE CONAN CARD GAME

名探偵コナンTCG Case-ThemeDeck クイックスタートガイド

本デッキ「Case-ThemeDeck 04 死亡の館、赤い壁」について

名エピソード「死亡の館、赤い壁」をモチーフとする、「長野県警」を中心に構成された警察デッキ！
オリジナルの事件カードや能力を活用し、特徴「長野県警」を持つキャラで攻め込んで勝利を目指そう！

※本デッキにはパートナーカード「大和敢助」「諸伏高明」「上原由衣」のいずれかがランダムで1枚封入されております。

大和敢助
登場時にカードを1枚引き、手札1枚をリムーブ！リムーブエリアも増やしつつ、さらにリムーブしたカードが「長野県警」なら、AP8000以下のキャラをリムーブ！

死亡の館、赤い壁
裏向きを証拠を3つ表向きにすることで、長野県警キャラ1枚に突撃[キャラ]を付与できる！タイミングを見計らって一気に攻め込もう！



公式サイトでも
ルールをチェック！

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

上原由衣

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。

死亡の館、赤い壁

手札
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！



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、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回目まで/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。



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」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。

※妖精の誓(ID0173)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！

(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！

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」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)

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。