

Ver.1.1

🔑 การ์ดเกมโคนันยอดนักสืบคืออะไร

นี่คือการการ์ดเกมที่ผู้เล่นจะใช้ตัวละครจาก โคนันยอดนักสืบที่เพื่อน ๆ ชื่นชอบ เพื่อมาแข่งกันไขคดีต่าง ๆ ผู้เล่นต้องจัดเตรียมเด็คของตัวเองมาเพื่อใช้รวบรวมหลักฐานในการไขคดี หรือ ใช้ป่วนคดีของคู่แข่งเพื่อเปิดทางไปสู่ชัยชนะพร้อมกันกับนักสืบพาร์ทเนอร์ตัวโปรดที่จัดเตรียมมา

🔑 เงื่อนไขการชนะ

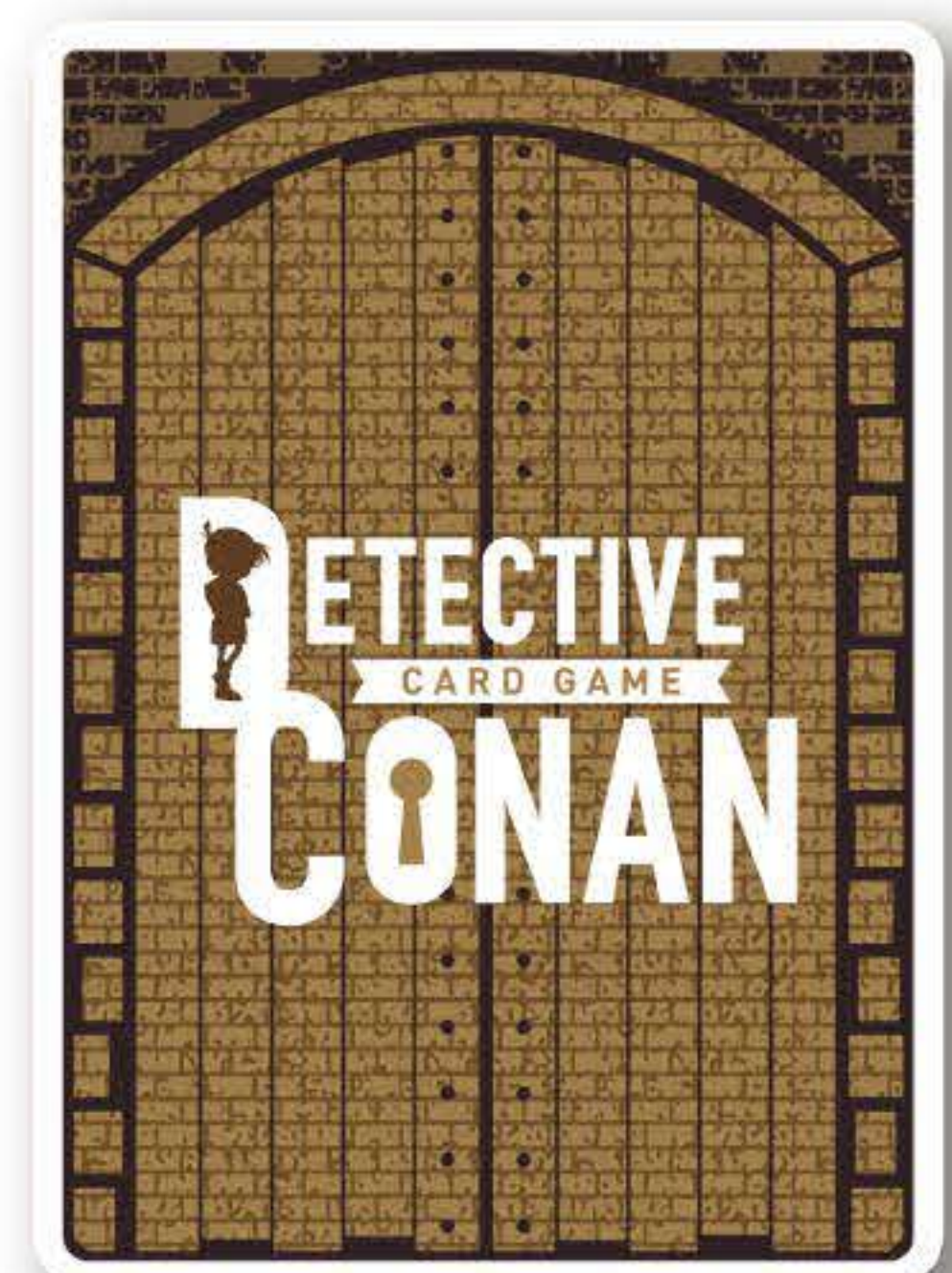
รวบรวมหลักฐานให้ได้มากกว่าหรือเท่ากับ เลเวลของคดี จากนั้นใช้ความสามารถ **事件解決** [ปิดคดี] ของพาร์ทเนอร์เพื่อให้ได้รับชัยชนะ

※ **事件解決** ความสามารถ [ปิดคดี] จะใช้ได้เมื่อคดีอยู่ในช่วงไขคดีเท่านั้น

🔑 ประเภทของการ์ด

การ์ดพาร์ทเนอร์

พาร์ทเนอร์ของเราที่จะอยู่ช่วยเราตั้งแต่ต้นจนจบเกม



ด้านหลังการ์ดพาร์ทเนอร์

LP (โลจิกพอยท์)

ค่าพลังเมื่อทำการสันนิษฐาน โดยจะได้จำนวนหลักฐานตามตัวเลขของค่าพลังนี้

หมายเลขการ์ด

การ์ดตัวละคร

จะโผล่มาในที่เกิดเหตุเพื่อทำการสืบคดีและใช้แอคชั่น



ประเภท (Type): 8

ชื่อ (Name): 工藤新 (Kudo Shinichi)

คุณลักษณะ (Characteristics): 探偵 (Detective), 高校生 (High School Student)

เลเวล (Level): 8

จำนวนการ์ดที่จำเป็นต้องมีอยู่ในพื้นที่เก็บไฟล์ก่อนถึงจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้

ความสามารถ (Ability):

ID (ID): ID (0103)

ระดับความหายาก (Rarity): 2

AP (แอคชั่นพอยท์) (Action Points): 7000

ค่าพลังที่ใช้เทียบกับคาแรคเตอร์ของคู่แข่งเมื่อมีการปะทะกันเกิดขึ้น

LP (โลจิกพอยท์) (Logic Points): 2

ค่าพลังเมื่อทำการสืบคดี โดยจะได้จำนวนหลักฐานตามตัวเลขของค่าพลังนี้

AP กับ LP สามารถติดลบได้

หมายเลขการ์ด (Card Number): 7000

การ์ดอีเว้นท์



ประเภท (Type): 15

ชื่อ (Name): 蘭の事件 (Ran's Case)

เลเวล (Level): 15

จำนวนการ์ดที่จำเป็นต้องมีอยู่ในพื้นที่เก็บไฟล์ก่อนถึงจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้

ความสามารถ (Ability):

ID (ID): ID (0103)

ระดับความหายาก (Rarity): 2

ด้านหลังการ์ด (Back of Card):

หมายเลขการ์ด (Card Number): 7000

การติดการ์ดอีเว้นท์กับการ์ดตัวละคร

อีเว้นท์บางใบมีความสามารถที่จะเอาตัวเองไปติดที่ตัวละครได้ หลังจากทำผลของอีเว้นท์การ์ดจนครบ ให้นำการ์ดอีเว้นท์ใบนั้นไปวางไว้ใต้การ์ดตัวละครเป้าหมาย เมื่อตัวละครนั้นต้องออกจากที่เกิดเหตุให้ถือว่าการ์ดอีเว้นท์ที่ติดอยู่นั้นถูกรีมูฟ

※ การ์ดตัวละคร 1 ใบสามารถติดการ์ดอีเว้นท์ที่ใ้ใบก็ได้

※ การ์ดที่ถูกติดแบบคำหน้าอยู่จะถูกหงายหน้าขึ้นเมื่อถูกวางไปที่รีมูฟโซน



การคดี

คือคดีที่ผู้เล่นต้องการจะปิดเพื่อให้ได้รับชัยชนะในการเล่นครั้งนี้



มาร์คเกอร์ คดี



มาร์คเกอร์ที่เอาไว้บอกว่าตอนนี้คดีเราอยู่ในช่วงไหนของการทำคดี ช่วงสืบคดี หรือ ช่วงไขคดี (เกมจะเริ่มต้นด้วยช่วงสืบคดี) ถ้าเริ่มเล่นก่อน ให้วางมาร์คเกอร์ไว้ด้าน ขวาล่าง แต่ถ้าเริ่มเล่นหลังให้วางไว้ด้าน ซ้ายล่าง

เริ่มเล่นก่อน



เริ่มเล่นหลัง



สิ่งที่จำเป็นในการเล่น

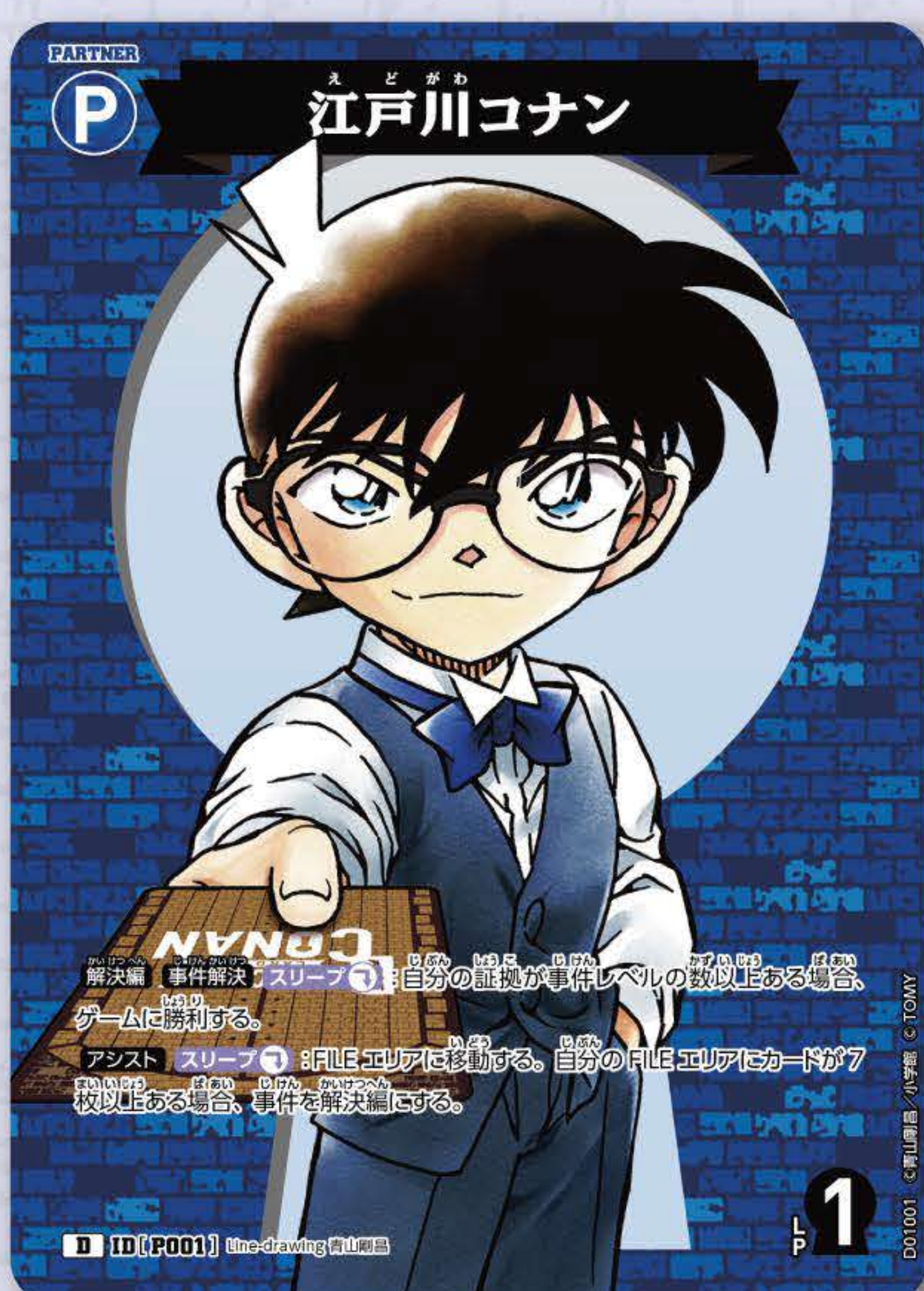
การเริ่มเล่นการ์ดเกมโคนัน ผู้เล่นต้องมีการ์ดทั้งหมด 42 ใบ
ประกอบไปด้วย

- การ์ดพาร์ทเนอร์: 1 ใบ
- การ์ดคดี: 1 ใบ
- การ์ดในเตี๊ยะ: 40 ใบ

วิธีการจัดเตี๊ยะ

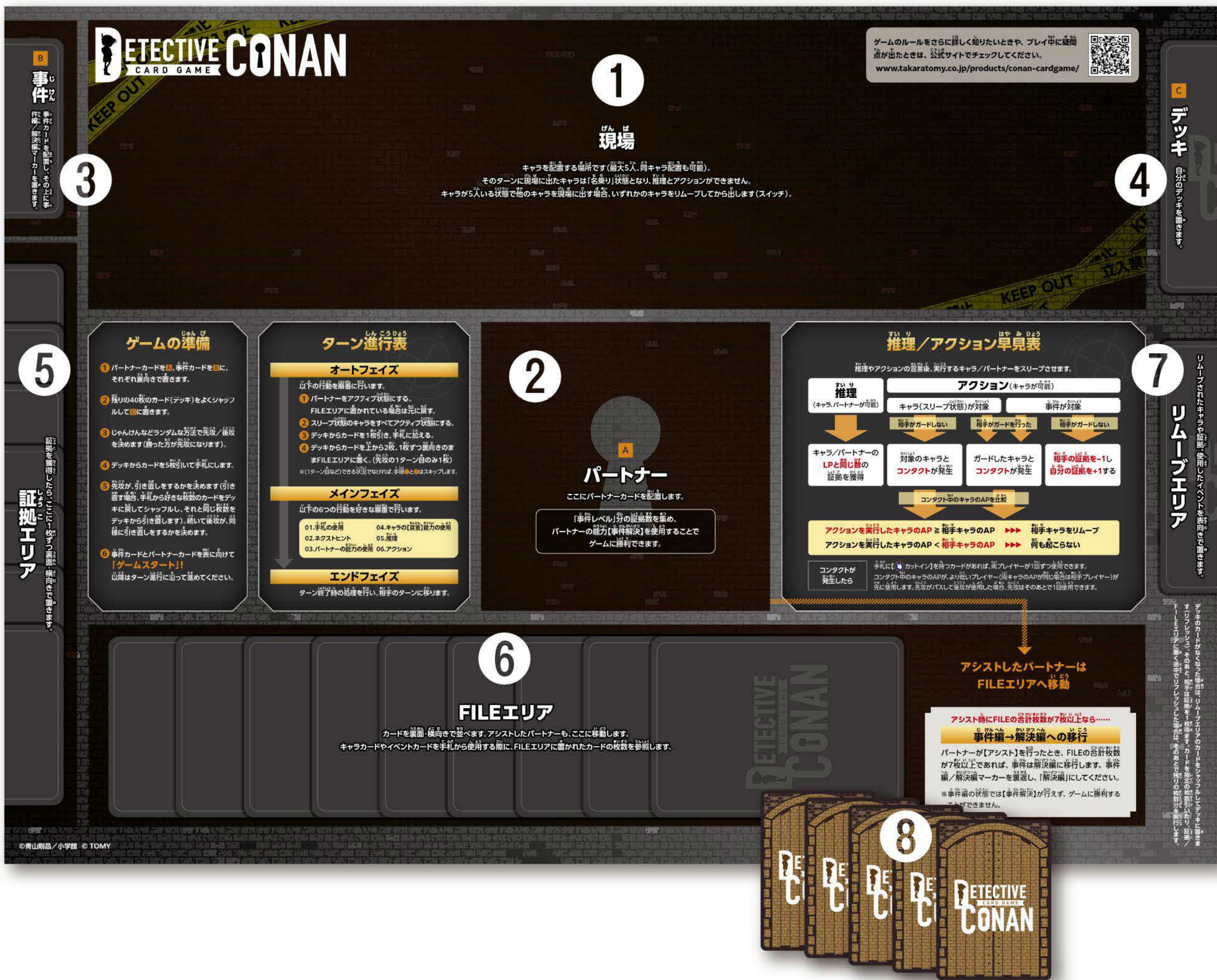
- เตี๊ยะต้องมีการ์ด 40 ใบพอดี
- เตี๊ยะจะประกอบด้วยการ์ดตัวละครและอีเว้นท์
(พาร์ทเนอร์และคดีต้องไม่รวมอยู่ในเตี๊ยะ)
- การ์ด 1 แบบใส่ซ้ำกันได้ไม่เกิน 3 ใบ
(โดยดูที่ ID ถ้า ID เหมือนกันถือว่าซ้ำ)

★ เกมนี้ไม่มีข้อบังคับเรื่องสีของการ์ดที่สามารถใส่เข้าไปในเตี๊ยะ
แต่จะมีข้อบังคับเรื่องสีของการ์ดในการเล่นจากมือ (รายละเอียดหน้า 9)



พาร์ทเนอร์ก็ไม่มีข้อบังคับเช่นกัน
ผู้เล่นสามารถเลือกใช้พาร์ทเนอร์
สีอะไรก็ได้ แต่ว่า ตัวละครหรือ
อีเว้นท์บางใบจะบังคับว่า พาร์ทเนอร์
ต้องเป็นสีที่ระบุ เช่น **พาร์ทเนอร์ (青)**
[พาร์ทเนอร์: สีฟ้า] ถ้าพาร์ทเนอร์ของ
เราไม่ได้เป็นสีที่ระบุ ความสามารถของ
การ์ดนั้นก็จะไม่ทำงาน

พื้นที่ต่างๆ ในเกม



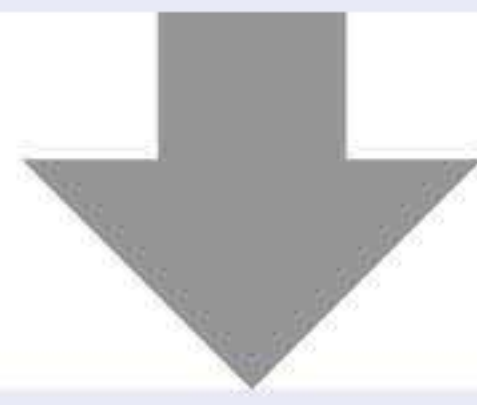
- ① ที่เกิดเหตุ: พื้นที่สำหรับเล่นการ์ดตัวละคร (สูงสุด 5 ใบ) ตัวละครเดียวกันสามารถวางหลายใบได้
- ② พาร์ทเนอร์: พื้นที่สำหรับวางการ์ดพาร์ทเนอร์
- ③ คดี: พื้นที่สำหรับวางการ์ดคดี
- ④ เด็ค: พื้นที่สำหรับวางเด็ค
- ⑤ ที่เก็บหลักฐาน: หลักฐานที่ได้มาระหว่างการเล่นจะถูกนำมาวางตรงพื้นที่นี้
- ⑥ ที่เก็บไฟล์: ที่สำหรับเก็บไฟล์ที่ได้มาตอน "ออโต้เฟส"
พาร์ทเนอร์ที่ใช้สกิล **アシスト** **[แอสซิสต์]** ก็จะย้ายมาพื้นที่นี้เช่นกัน
- ⑦ รีมูฟโซน: วางตัวละคร หลักฐาน หรืออีเว้นท์ที่ถูกรีมูฟไว้ที่นี่
- ⑧ มือ: การ์ดจะถูกเล่นจากที่นี่ และไม่จำเป็นต้องแสดงการ์ดบนมือให้คู่แข่งเห็น

ในทุกพื้นที่จำนวนการ์ดสามารถมีได้ไม่จำกัด ยกเว้น ที่เกิดเหตุจำกัดอยู่ที่ 5 ช่อง



ก่อนเริ่มเกม

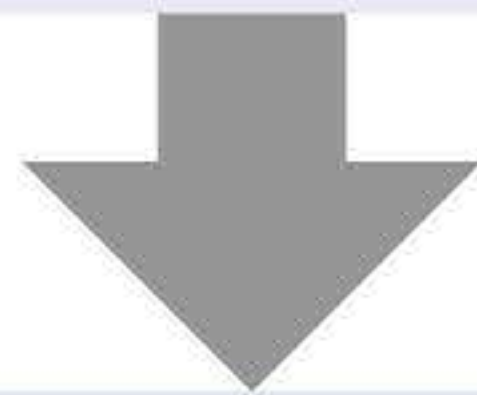
1 วางพาร์ทเนอร์กับคิดว่าหน้าไปยังพื้นที่ของตัวเอง



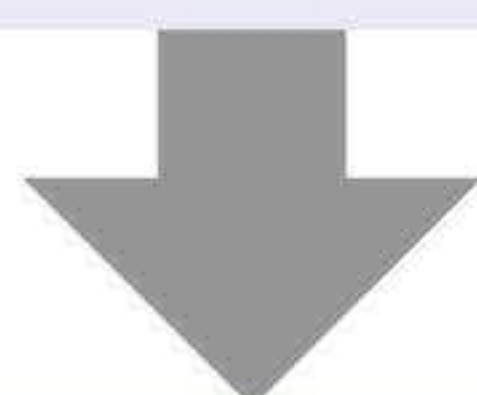
2 สับเตี๊ยกของผู้เล่นและวางไปยังพื้นที่ของตัวเอง



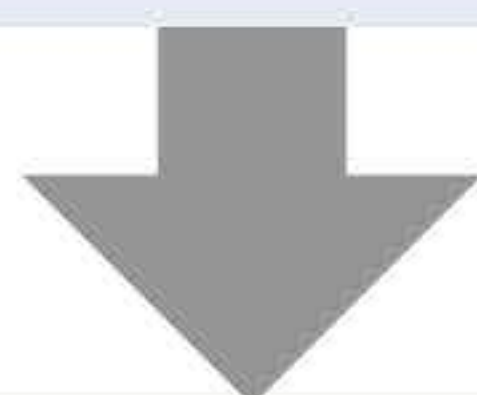
3 ใช้วิธีการสุ่มเพื่อหาผู้เล่นคนแรก เช่น เป่ายิ้งฉุบ!
ผู้เล่นที่ชนะ จะต้องเริ่มเล่นเป็นคนแรก



4 จั่วการ์ดจากเตี๊ยกขึ้นมา 5 ใบ



5 ผู้เล่นคนแรกเลือกที่จะ Mulligan หรือไม่ ถ้าใช่
นำการ์ดบนมือก็ใบก็ได้สับเข้าเตี๊ยกแล้วจั่วใหม่ตาม
จำนวนที่นำกลับเข้าไป จากนั้นผู้เล่นที่เริ่มหลัง
ก็เลือกที่จะ Mulligan หรือไม่ แล้วทำแบบเดียวกัน



6 พลิกพาร์ทเนอร์และคดีหงายหน้า แล้วเริ่มเกมได้!



รายละเอียดเทิร์น

ในแต่ละเทิร์นประกอบไปด้วย 3 เฟสหลัก ๆ ได้แก่

ออโต้เฟส

ทำเรียงตามลำดับดังนี้

- 1 ถ้าพาร์ทเนอร์อยู่ที่พื้นที่เก็บไฟล์ให้นำกลับมายังพื้นที่พาร์ทเนอร์
ปรับพาร์ทเนอร์เป็นสถานะแอคทีฟ
- 2 ปรับตัวละครทั้งหมดที่อยู่ในสถานะสลีปในที่เกิดเหตุ
ให้กลับมาเป็นสถานะแอคทีฟ
- 3 จั่วการ์ด 1 ใบแล้วนำขึ้นมือ
※ ในเทิร์นแรกของผู้เล่นที่เริ่มก่อนก็ได้จั่วด้วย
- 4 นำการ์ด 2 ใบบนสุดจากเตี๊ยมวางที่พื้นที่เก็บไฟล์ทีละใบ
※ เทิร์นแรกของผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะได้แค่ 1 ใบแทน

การวางการ์ดในพื้นที่เก็บไฟล์



การ์ดที่นำมาวางในพื้นที่เก็บไฟล์
จะต้องเรียงตามลำดับเสมอ
ใบที่วางก่อนจะอยู่ด้านล่าง
ใบที่วางทีหลังจะอยู่ด้านบนเสมอ

เมนเฟส

มี 6 คำสั่งให้เลือกทำในเมนเฟส สามารถทำลำดับไหนก่อนหลังก็ได้

- ※ ก่อนจะทำตัวเลือกอื่นได้ต้องทำผลของความสามารถจากตัวเลือกเดิมให้จบทั้งหมดก่อน
- ※ สามารถทำซ้ำกี่ครั้งก็ได้ แต่บางตัวเลือกจะมีข้อจำกัดอยู่

01. เล่นการ์ด **เทิร์นละ 1 ครั้ง**

(→ หน้า 09)

04. ความสามารถ **宣言** [ประกาศ]

(→ หน้า 11)

02. คำใบ้ถัดไป (Next Hint)

(→ หน้า 10)

05. สืบคดี

(→ หน้า 11)

03. ใช้ความสามารถพาร์ทเนอร์

(→ หน้า 10)

06. แอคชั่น

(→ หน้า 12)

เอนด์เฟส

- 1 ทำผลของความสามารถที่เกิดตอนจบเทิร์น
- 2 ยกเลิกผลของความสามารถที่จะอยู่จนกว่าจะจบเทิร์น
- 3 จบเทิร์นและผ่านเข้าสู่เทิร์นของคู่แข่ง



สถานะของการ์ด

สถานะแอกทีฟ กับ สถานะสลีป

โดยปกติพาร์ทเนอร์หรือตัวละครมักจะอยู่ในสถานะ **แอกทีฟ (วางตั้งตรง)** แต่เมื่อทำคำสั่ง เช่น การสืบทอด หรือการทำแอกชั่น หรือการใช้ **せんげん** ที่ต้อง **スリープ** ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นสถานะ **สลีป (วางนอน)** การทำให้พาร์ทเนอร์หรือตัวละครตั้งตรงเรียกว่า การ**ทำให้แอกทีฟ** ในขณะที่การทำให้การ์ดวางนอนเรียกว่า การ**ทำให้สลีป**



สถานะแอกทีฟ



สถานะสลีป

สถานะสตัน

เมื่อกำหนดตัวละครได้รับผลของ **"การสตัน"** ตัวละครนั้นจะอยู่ใน สถานะสตัน และการ์ดจะถูกวางกลับหัว หากตัวละครที่อยู่ในสถานะสตันจะถูกเปลี่ยนเป็นสถานะแอกทีฟ ในช่วงออโต้เฟสหรือจากผลความสามารถของการ์ด การ์ดจะถูกเปลี่ยนเป็นสถานะสลีปแทนแล้วจะถือว่าหลุดออกจากสถานะสตัน



สถานะสตัน

- เมื่อถูกทำให้สตัน
ตัวละครไม่ว่าจะอยู่ในสถานะแอกทีฟหรือสลีปจะเข้าสู่สถานะสตัน โดยให้วางการ์ดกลับหัว
- เมื่อตัวละครที่ติดสตันต้องเปลี่ยนสถานะ
 - เข้าสู่สถานะแอกทีฟ: เปลี่ยนเป็นเข้าสู่สถานะสลีปแทน
 - เข้าสู่สถานะสลีป: ให้อยู่ในสตันโหมดเหมือนเดิม (ใช้ความสามารถที่ต้อง **[สลีป]** ไม่ได้)
 - เข้าสู่สถานะสตัน: ไม่มีอะไรเกิดขึ้น



คำสั่งในเมนเฟส

อธิบายเกี่ยวกับคำสั่งทั้ง 6 อย่าง ที่สามารถทำได้ในช่วงเมนเฟส

01. เล่นการ์ด

ในช่วงเมนเฟส ผู้เล่นสามารถดำเนินการต่างๆ ได้หลายอย่างตามลำดับและจำนวนที่ต้องการ แต่มีข้อยกเว้นสำหรับการ "เล่นการ์ด" ดังต่อไปนี้:

- สามารถเล่นได้แค่ 1 ครั้งต่อเทิร์นเท่านั้น
- ไม่สามารถใช้ได้หากได้ใช้คำสั่ง "คำใบ้ถัดไป" ในเทิร์นนั้นแล้ว

ผู้เล่นสามารถเล่นการ์ดจากมือ 1 ใบ ซึ่งการ์ดนั้นต้องมีระดับเลเวลต่ำกว่าหรือเท่ากับจำนวนการ์ดในพื้นที่เก็บไฟล์ของตัวเอง ถ้าเป็นตัวละคร เมื่อเล่นจะเข้าสู่ที่เกิดเหตุในสถานะแอคทีฟ แต่ถ้าเป็น เอ็มเว้นท์ เมื่อเล่นแล้วจะถูกส่งไปที่โซนริมูฟ



ตัวอย่าง: การ์ดเลเวล 4 สามารถเล่นจากมือได้ ถ้ามีไฟล์อยู่ในพื้นที่เก็บไฟล์มากกว่า 4 ใบขึ้นไป



จำนวนไฟล์ให้นับรวมพาร์ทเนอร์ในพื้นที่เก็บไฟล์ด้วย
アシスト [แอสซิสต์] ทำให้พาร์ทเนอร์สลับแล้ววางไปยังพื้นที่เก็บไฟล์

ข้อจำกัดด้านสี

การ์ดจะไม่สามารถเล่นจากมือ หรือ จากคำสั่ง คำใบ้ถัดไป ได้ ถ้าสีของการ์ดไม่ตรงกับสีของคดี

※ ยกเว้นการ์ดที่ถูกเล่นผ่านความสามารถของการ์ดใบอื่น รวมถึงการเล่น **カットイン [คัทอิน]** กับ **ヒラメキ [วินโจท์]** จะสามารถเล่นสีอะไรก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องตรงกับสีของคดี

สลับ

ที่เกิดเหตุนั้นมีตัวละครอยู่ได้ไม่เกิน 5 ใบ แต่ถ้าผู้เล่นต้องการเล่นตัวละครในขณะที่ที่เกิดเหตุนั้นเต็มอยู่ ผู้เล่นสามารถริมูฟตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่อยู่ในที่เกิดเหตุของตนเองเพื่อสร้างช่องว่างให้สามารถเล่นตัวละครตัวใหม่ไปยังที่เกิดเหตุได้ ซึ่งจะเรียกว่าการ **สลับ**

※ สามารถทำการ **สลับ** ได้ต่อเมื่อที่เกิดเหตุนั้นเต็มเท่านั้น

※ สามารถเลือกตัวละครไหนของเราก็ได้ (ความสามารถเมื่อถูกริมูฟจะไม่เกิด)

02. คำใบ้ถัดไป

หยิบการ์ดใบบนสุดจากพื้นที่เก็บไฟล์ขึ้นมือ จากนั้นสามารถเล่นการ์ดได้ 1 ใบที่เลเวลน้อยกว่าหรือเท่ากับจำนวนการ์ดในพื้นที่เก็บไฟล์ที่เหลืออยู่

- การ์ดที่หยิบขึ้นมือมาจะไม่ถูกนับเป็นจำนวนการ์ดในพื้นที่เก็บไฟล์อีกต่อไป
- สามารถเล่นการ์ดได้ 1 ใบต่อการใช้คำสั่ง คำใบ้ถัดไป 1 ครั้ง สามารถเลือกที่จะไม่เล่นการ์ดก็ได้
- การเล่นการ์ดเป็นส่วนหนึ่งของคำสั่ง คำใบ้ถัดไป เมื่อคำสั่ง คำใบ้ถัดไป ล้นสุดลง จำนวนการ์ดที่สามารถเล่นได้ 1 ใบนั้นก็จะหายไปด้วยถ้าไม่ได้ใช้งาน
- ไม่สามารถใช้คำสั่งนี้ได้ถ้าไม่มีการ์ดในพื้นที่เก็บไฟล์ให้หยิบขึ้นมือ



03. ความสามารถพาร์ทเนอร์

พาร์ทเนอร์มีความสามารถอยู่ 2 อย่าง

アシスト : [แอสซิสต์] นำพาร์ทเนอร์ไปไว้ที่พื้นที่เก็บไฟล์ในสถานะสลีป จากนั้นถ้าจำนวนไฟล์มีมากกว่าหรือเท่ากับ 7 ใบ โดยนับรวมการ์ดพาร์ทเนอร์ด้วย คดีของเราจะเข้าสู่ช่วงไชคัตติ (ทำการพลิกมาร์คเกอร์จากช่วงสลิปคดีเป็นช่วงไชคัตติ)



事件解決 : [ปิดคดี] ถ้าผู้เล่นมีจำนวนหลักฐานมากกว่าหรือเท่ากับค่าเลเวลของคดีของผู้เล่น ผู้เล่นจะเป็นผู้ชนะเมื่อใช้ความสามารถนี้

- **事件解決** も **アシスト** คำสั่ง [ปิดคดี] กับ [แอสซิสต์] จำเป็นต้องทำให้พาร์ทเนอร์สลีป (ถ้าพาร์ทเนอร์อยู่ในสถานะสลีปอยู่แล้ว ก็จะไม่สามารถใช้งานคำสั่งนี้ได้)
- **事件解決** คำสั่ง [ปิดคดี] จะสามารถใช้งานได้ก็ต่อเมื่อคดีของเราอยู่ในช่วงไชคัตติเท่านั้น (มาร์คเกอร์ต้องพลิกมาอยู่ด้านไชคัตติแล้วถึงจะใช้งานความสามารถนี้ได้)

04. ความสามารถ ^{せんげん} 宣言 [ประกาศ]

ผู้เล่นสามารถสั่งใช้ความสามารถ ^{せんげん} 宣言 [ประกาศ] ของตัวละครที่อยู่ในที่เกิดเหตุของตนเองได้

- ความสามารถนี้สามารถใช้ได้ทันทีแม้จะเป็นเทิร์นแรกที่ตัวละครนั้นเข้ามายังที่เกิดเหตุ
- ความสามารถนี้สามารถใช้ได้ถึงแม้ว่าตัวละครจะอยู่ในสลิปโหมด ยกเว้นว่า **スリープ** (หลับ) จะเป็นเงื่อนไขที่ต้องทำเพื่อใช้ความสามารถนี้

เงื่อนไขการใช้ความสามารถ

ถ้าความสามารถ ^{せんげん} 宣言 นั้นมีเงื่อนไข **スリープ** อยู่หน้าเครื่องหมาย ":" นั้นคือสิ่งที่ต้องทำให้สำเร็จก่อนที่จะใช้ความสามารถนั้น ๆ ได้

- ถึงแม้เงื่อนไขจะไม่ได้ระบุเป้าหมายว่าต้องใช้กับการ์ดของเรา แต่การ์ดของคู่แข่งจะไม่สามารถใช้มาทำเงื่อนไขในการสั่งใช้งานความสามารถของเราได้
- ตัวอย่าง เช่น **スリープ** : หรือ "นำไปไว้ได้เด็ด": ทั้งสองเงื่อนไขนี้ไม่ได้ระบุเป้าหมาย แต่หมายถึงว่าตัวละครที่สั่งใช้ความสามารถนี้ต้องทำการ สลิป หรือ นำการ์ดใบนี้กลับไปไว้ได้เด็ด

05. สืบคดี

พาร์ทเนอร์ หรือ **ตัวละคร** ที่อยู่ในสถานะ**แอคทีฟ** สามารถใช้คำสั่ง สืบคดี ได้ ยกเว้นตัวละครที่อยู่ใน**ช่วงแนะนำตัว**จะยังไม่สามารถใช้คำสั่ง สืบคดี ได้ (ในเทิร์นแรกที่ตัวละครเข้ามายังที่เกิดเหตุจะนับว่าอยู่ใน**ช่วงแนะนำตัว**)



- คนเริ่มคนแรกสามารถสั่งสืบคดีได้ตั้งแต่เทิร์นแรกที่เล่นถ้าสามารถทำได้
- ไม่มีข้อจำกัดในจำนวนครั้งของการสั่งสืบคดีต่อเทิร์น ถ้าตัวละครหรือพาร์ทเนอร์นั้นสามารถกลับมาแอคทีฟได้ ก็จะสามารถสั่งใช้งานสืบคดีได้อีก

06. แอคชั่น

ตัวละครที่แอคทีฟอยู่สามารถใช้คำสั่ง แอคชั่น ได้ ยกเว้นตัวละครที่อยู่ในช่วงแนะนำตัวจะยังไม่สามารถใช้คำสั่ง แอคชั่น ได้ (ในเทิร์นแรกที่ตัวละครเข้ามายังที่เกิดเหตุจะนับว่าอยู่ในช่วงแนะนำตัว)

- ตัวละครสามารถทำแอคชั่นกี่ครั้งต่อเทิร์นก็ได้ ถ้าตัวละครนั้นๆยังอยู่ในสถานะแอคทีฟ

สั่งแอคชั่น

ปรับตัวละครเข้าสู่สถานะสลีปเพื่อทำแอคชั่น
จากนั้นเลือกเป้าหมายได้ 1 อย่างจาก 2 ตัวเลือก

แอคชั่นใส่ตัวละครของคู่แข่ง
(ต้องอยู่ในสลีป หรือ สตันโหมด)



สถานะสลีป



สถานะสตัน

แอคชั่นใส่คดีของคู่แข่ง



คู่แข่งต้องมีหลักฐานอย่างน้อย 1 ใบถึงจะเลือกได้

ป้องกัน

คู่แข่งสามารถเลือกที่จะป้องกันโดยสั่งสลีปตัวละครของตัวเอง
ในที่เกิดเหตุและอยู่ในสถานะแอคทีฟเพื่อเปลี่ยนเป้าหมายเป็น
ตัวละครที่ใช้มาป้องกันแทน

ผลลัพธ์สามารถออกมาได้ 3 รูปแบบ โดยจะอธิบายเพิ่มเติมในหน้าถัดไป

เป้าหมายตัวละคร

เป้าหมายคดี

ไม่ถูกป้องกัน



ถูกป้องกัน



ไม่ถูกป้องกัน



A

ปะทะกับตัวละคร
เป้าหมาย

C

ปะทะกับตัวละคร
ที่มาป้องกัน

B

คู่แข่งเสียหลักฐาน 1 ใบ
เราได้หลักฐาน 1 ใบ

A เมื่อตัวละครเป้าหมายไม่ถูกป้องกัน

การปะทะจะเกิดขึ้นระหว่างตัวละครที่ใช้แอคชั่นกับตัวละครเป้าหมาย



ระหว่างการปะทะ ให้เปรียบเทียบค่า AP

ขั้นตอนการปะทะ

ขั้นตอนของผู้เล่น

ผู้เล่นสามารถใช้ **[คัทจิ้น]** หรือ **[ปลอมตัว]** ได้คนละ 1 ใบ ใดๆอย่างหนึ่ง (จะมีอธิบายเพิ่มเติมในหน้าถัดไป)

- 1 ผู้เล่นที่มี AP ของตัวละครในการปะทะต่ำกว่าต้องเลือกก่อนว่า จะเล่น **[คัทจิ้น]** หรือ **[ปลอมตัว]** หรือไม่
 - 2 ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเลือกจะเล่น **[คัทจิ้น]** หรือ **[ปลอมตัว]** หรือไม่
 - ① ผ่าน ② ผ่าน
 - ① เล่น ② เล่น
 - ① เล่น ② ผ่าน
 - ① ผ่าน ② เลือกเล่น
- ① ผู้เล่นหมายเลข 1 ได้เลือกเล่น
- ไปยังผลลัพธ์

ผลลัพธ์

- ตัวละครที่ใช้แอคชั่น $AP \geq$ AP ของคตัวละครเป้าหมาย
- ▶▶▶ ตัวละครเป้าหมายถูกรีมูฟ
- ตัวละครที่ใช้แอคชั่น $AP <$ AP ของตัวละครเป้าหมาย
- ▶▶▶ ไม่มีอะไรเกิดขึ้น ※ ตัวละครที่ใช้แอคชั่นไม่ถูกรีมูฟ

※ ถ้าตัวละครที่อยู่ระหว่างการปะทะนั้นถูกรีมูฟให้ถือว่าการปะทะนั้นจบลงทันที

คำสั่งที่ใช้ระหว่างการปะทะ

คัทอิน

การ์ด  **カットイン** [คัทอิน] ใช้สำหรับสนับสนุนผู้เล่นในช่วงการปะทะ

-  **カットイン** ใช้ได้แค่ 1 ใบต่อ 1 การปะทะ (ใช้ 2 ใบหรือมากกว่าไม่ได้)
-  **カットイン** เมื่อใช้แล้วให้นำการ์ดไปวางไว้ที่รีมูฟโซน
- สามารถใช้การ์ดที่สีไม่ตรงกับคดีของผู้เล่นได้
- 「 **カットイン** AP+1000」หมายความว่า ตัวละครในการปะทะครั้งนี้จะมี AP+1000 จนกว่าจะจบการปะทะนี้ (หลังจากการปะทะจบลง AP จะกลับคืนสู่ค่าปกติ)



 **カットイン** AP + 2000

ปลอมตัว

 **変装** [ปลอมตัว] ตัวละครที่มีความสามารถปลอมตัวที่อยู่บนมือของเรานั้น สามารถที่จะสลับกับตัวละครของเราที่กำลังอยู่ระหว่างการปะทะได้ โดยการคว่ำการ์ดตัวละครที่จะถูกสลับแล้วนำไปไว้ใต้โต๊ะของเรา จากนั้นนำการ์ดที่มีความสามารถปลอมตัวเข้าสู่ที่เกิดเหตุและทำการปะทะแทนตัวละครเดิม



-  **変装** การ์ดที่ใช้ความสามารถปลอมตัวเข้ามาจะรับค่าสถานะหรือผลของความสามารถต่าง ๆ จากการตีใบเกมมาด้วย (เช่น อยู่ในสลีปโหมด โดนบวก หรือ ลบ LP/AP อยู่)
※ แต่ข้อมูลดั้งเดิมของการ์ดจะเปลี่ยนเป็นของใบใหม่เช่น ชื่อ สี AP/LP เป็นต้น
-  **変装** การ์ดที่เล่นด้วยความสามารถนี้จะไม่ถูกนับว่าเป็นการเล่นการ์ดจากมือตามปกติ (**登場時** [เมื่อเล่น] ดังนั้นความสามารถที่เกิดจาก [เมื่อเล่น] ก็จะไม่ทำงาน)
- เมื่อตัวละครใช้ความสามารถ  **変装** เข้าสู่ที่เกิดเหตุ ความสามารถ **変装時** [เมื่อปลอมตัว] จะทำงาน

B เมื่อคดีเป้าหมายไม่ถูกป้องกัน

- 1 คู่แข่งริมูฟการ์ดหลักฐานใบบนสุดของตนเองทิ้ง 1 ใบ
- 2 ถ้าหลักฐานที่ถูกกำจัดทิ้งตามข้อ 1 มีความสามารถ  ヒラメキ [อินสไปร์]
คู่แข่งสามารถเลือกที่จะใช้ความสามารถนี้ได้
- 3 เราได้รับหลักฐาน 1 ใบจากการ์ดใบบนสุดของเด็กเรา

- หลักฐานจะถูกกำจัด 1 ใบเท่านั้นโดยไม่สนค่า LP ของตัวละครที่ทำแอคชั่น

C เมื่อคู่แข่งป้องกันเป้าหมายตัวละคร / คดี

การปะทะจะเกิดขึ้นระหว่างตัวละครที่ใช้แอคชั่นกับตัวละครที่มาป้องกันแทน
โดยให้ทำตามขั้นตอน A ที่เคยกล่าวไปแล้ว

- ดังนั้นถ้าการทำแอคชั่นคดีนั้นถูกป้องกัน หลักฐานของคู่แข่งก็จะไม่ถูกกลด แต่จะเกิดการปะทะกันของตัวละครที่ใช้แอคชั่นกับตัวละครที่มาป้องกันแทน

🔑 รีเฟรชเด็ก

เมื่อเด็กของเราหมดให้เราทำการ "รีเฟรช" โดยนำการ์ดจากรีมูฟโซนทั้งหมดมาสับรวมกัน เป็นเด็กใหม่ของเรา จากนั้น **คู่แข่งของเราได้รับหลักฐาน 1 ใบ**

- ถ้าความสามารถสั่งให้เราจั่วการ์ด, ได้รับหลักฐาน หรือ ได้รับไฟล์ แล้วเด็กของเราหมด ให้ทำการ "รีเฟรช" ก่อนทันที จากนั้นค่อยทำผลของความสามารถเหล่านั้นต่อให้จบ
- ถ้าความสามารถสั่งให้ เปิดการ์ด X ใบ แล้วเด็กเหลือไม่พอตามจำนวนที่ต้องเปิด จะไม่เกิดการ "รีเฟรช" ขึ้น ให้เปิดการ์ดตามจำนวนเท่าที่เด็กมีแทน

ถ้ามีผลจากความสามารถให้รีมูฟการ์ด X ใบจากใบบนสุดของเด็ก หรือเป็นเงื่อนไขที่ต้องทำเพื่อ ใช้ความสามารถแล้วเด็กมีไม่พอตามจำนวนที่ต้องรีมูฟ ผู้เล่นจะไม่สามารถรีมูฟการ์ดได้

🔑 ลำดับการเกิดผลความสามารถ

เมื่อมีผลของความสามารถเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ให้เจ้าของความสามารถเลือกว่าจะให้เกิดผลของ ความสามารถอันไหนก่อนหลังและต้องทำผลของความสามารถนั้น ๆ ให้ครบก่อน ถึงจะสามารถทำ ผลของความสามารถถัดไปได้ แต่หากถ้าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีความสามารถที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ให้ ความสามารถของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นได้เกิดก่อน จากนั้นความสามารถของคู่แข่ง ค่อยเกิดตามมา

- แต่จะมีข้อยกเว้นโดยความสามารถเหล่านี้สามารถแทรกความสามารถที่กำลังเกิดได้
 - ความสามารถที่บอกว่า เมื่อเกิด X ให้ทำ Y แทน
 - ความสามารถที่บอกว่า เมื่อเกิด X ให้ถือว่าไม่มีผล

🔑 รายละเอียดผลของความสามารถ

- ความสามารถที่ระบุว่าให้เลือกได้มากที่สุด x อย่าง นั้นสามารถเลือก 0 อย่างได้
- ถ้าความสามารถระบุเป้าหมายว่า "ตัวละคร" ให้หมายถึงตัวละครในที่เกิดเหตุ และสำหรับความสามารถที่ เลือกได้มากที่สุด x ตัวละคร แต่ไม่ได้ระบุเงื่อนไขอื่นใดอีก ผู้เล่นสามารถเลือก ตัวละครได้ทั้งในที่เกิดเหตุของ ตัวเองและของคู่แข่ง รวมถึงยังเลือกตัวละครที่สั่งใช้ความสามารถนี้ได้ด้วย
- ถ้าความสามารถไม่ได้ระบุเป้าหมาย ให้หมายถึงตัวละครที่ใช้ความสามารถคือเป้าหมาย
- ถ้าไม่สามารถทำความสามารถครบทุกอย่างได้ ให้ทำเท่าที่ทำได้ และถ้าความสามารถไม่ได้ระบุว่า "สามารถ" ความสามารถนั้นต้องทำเสมอ ไม่สามารถเลือกที่จะไม่ทำได้
- เมื่อความสามารถที่มีเงื่อนไขถูกใช้งาน เงื่อนไขจะถูกเช็คก่อนที่ความสามารถนั้นจะแสดงผล

🔑 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่จะสามารถพบเจอบนความสามารถของการ์ด ได้มีดังนี้

● ความสามารถแต่ละประเภท

-  **宣言** : **[ประกาศ]** ความสามารถที่สั่งได้ในเมนเฟส
-  **カットイン** : **[คัทอิน]** ความสามารถที่สั่งใช้งานจากมือในช่วงการปะทะ
-  **変装** : **[ปลอมตัว]** ความสามารถที่สั่งใช้งานจากมือในช่วงการปะทะ
-  **ヒラメキ** : **[อินสปิร์]** ความสามารถที่สั่งใช้ได้จากหลักฐานของเราที่ถูกริมูฟด้วยแอคชั่น

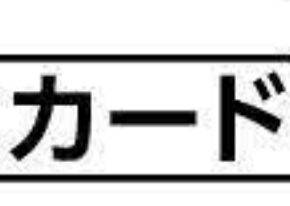
ถ้าหลักฐานถูกริมูฟด้วยความสามารถของการ์ด ความสามารถ  **ヒラメキ** จะไม่ทำงาน

● จังหวะเวลาในการเกิดความสามารถ

-  **登場時** : **[เมื่อเล่น]** เกิดเมื่อเล่นคาแรคเตอร์เข้าสู่ที่เกิดเหตุ
-  **現場リムーブ時** : **[เมื่อถูกริมูฟ]** เกิดเมื่อคาแรคเตอร์ถูกริมูฟออกจากที่เกิดเหตุ
-  **変装時** : **[เมื่อปลอมตัว]** เกิดเมื่อเล่นคาแรคเตอร์เข้าสู่ที่เกิดเหตุด้วยความสามารถ 

● เงื่อนไขที่ความสามารถจะใช้งานได้

ถ้าเงื่อนไขด้านล่างนั้นไม่ตรงตามที่ระบุไว้ ให้ถือว่าความสามารถนั้นไม่ได้มีอยู่ในขณะนั้น

-  **自分ターン中** : **[ในเทิร์นเรา]** อยู่ภายในเทิร์นของเรา
-  **相手ターン中** : **[ในเทิร์นคู่แข่ง]** อยู่ภายในเทิร์นของคู่แข่ง
-  **パートナー**  : **[พาร์ทเนอร์: สีฟ้า]** พาร์ทเนอร์ของเราต้องเป็นสีที่ระบุ ตัวอย่างคือ ฟ้า
-  **事件**  : **[คดี: สีขาว]** คดีของเราต้องเป็นสีที่ระบุ ตัวอย่างคือ ขาว
(ถ้ามีการระบุสีมากกว่า 1 สีขึ้นไป คดีของเราต้องมีทุกสีตามที่ระบุ)
-  **FILE 5** : **[ไฟล์: 5]** จำนวนไฟล์ของเราต้องมีมากกว่าหรือเท่ากับจำนวนที่ระบุ ตัวอย่างคือ 5
-  **解決編** : **[ช่วงไขคดี]** คดีของเราต้องอยู่ในช่วงไขคดี (ดูได้จากมาร์คเกอร์คดี)
-  **絆**  **カード名** : **[บอนด์: ชื่อการ์ด]** ต้องมีการ์ดชื่อที่ระบุอยู่ในที่เกิดเหตุของเราด้วย

● ข้อจำกัดในการใช้ความสามารถ

-  **ターン ①** : **[เทิร์นละ 1 ครั้ง]** สามารถใช้ได้แค่ 1 ครั้งต่อเทิร์น
-  **ターン ②** : **[เทิร์นละ 2 ครั้ง]** สามารถใช้ได้แค่ 2 ครั้งต่อเทิร์น

 **ターン ①**  **ターン ②** เมื่อเข้าเงื่อนไขการใช้ความสามารถ สิทธิ์ 1 ครั้ง หรือ 2 ครั้งต่อเทิร์นจะถูกนับทันที (ไม่สามารถเลือกที่จะเก็บสิทธิ์ไว้รอให้เข้าเงื่อนไขในโอกาสถัดไปได้อีก)

 **ターン ①**  **ターン ②** ถ้ามีตัวละครมากกว่า 1 ใบที่มีความสามารถ **[เทิร์น: x]** เหมือนกันอยู่ในที่เกิดเหตุ ทั้งคู่สามารถสั่งใช้งานผลของความสามารถนี้พร้อมกันได้ถ้าเงื่อนไขครบถ้วน

- เงื่อนไขที่ต้องทำเพื่อสั่งใช้ความสามารถ

スリープ : [สลีป] ปรับตัวละครนี้ที่**แอคทีฟ**อยู่เป็นสถานะ**สลีป**

スリープ สามารถสั่งตัวละครให้สลีปได้ก็ต่อเมื่อตัวละครนั้นอยู่ในสถานะแอคทีฟเท่านั้น

- ความสามารถของพาร์ทเนอร์

事件解決

: [ปิดคดี]

アシスト

: [แอสซิสต์]

🔑 ความสามารถอื่น ๆ

ความสามารถอื่น ๆ จะเขียนเป็นตัวหนาอยู่เป็นรูปคำสั้น ๆ ในความสามารถของการ์ด

迅速 : [ควิก] สามารถทำสืบคดี หรือ แอคชั่น ได้ตั้งแต่เทิร์นแรกที่เข้าสู่ที่เกิดเหตุ

突撃 : [ชาร์จ] สามารถทำแอคชั่น ได้ตั้งแต่เทิร์นแรกที่เข้าสู่ที่เกิดเหตุ

ถ้ามีการระบุเพิ่มเติมเช่น **ชาร์จ[คาแรคเตอร์]** คือ แอคชั่นโดยเลือกเป้าได้แค่คาแรคเตอร์เท่านั้น
ชาร์จ[คดี] คือแอคชั่นโดยเลือกเป้าได้แค่คดีเท่านั้น

ブレット : [บุลเลต] คาแรคเตอร์นี้ไม่สามารถถูกป้องกันได้เมื่อทำแอคชั่น

ミスリードX : [มิสลีด x] เมื่อคู่แข่งใช้คำสั่งสืบคดี เราสามารถใช้งาน **มิสลีด** ได้โดยสั่ง **สลีป** ตัวละครของเราในที่เกิดเหตุที่มีความสามารถ**มิสลีด**และอยู่ในสถานะ**แอคทีฟ** จากนั้น LP ของคู่แข่งที่ทำการสืบคดีจะถูกลบตามค่า X ของความสามารถ**มิสลีด** จนกว่าจะจบการสืบคดีครั้งนี้

สามารถใช้**มิสลีด**ได้มากกว่า 1 ครั้งต่อการสืบคดี 1 ครั้งได้

捜査X : [สืบสวน x] คู่แข่งเปิดการ์ดใบบนจากเต็คตัวเอง X ใบ และนำกลับไปไว้ใต้เต็คการ์ดที่แสดงจะถูกใช้เป็นเงื่อนไขของความสามารถ **[สืบสวน]**

คู่แข่งเป็นคนเลือกลำดับในการเรียงการ์ดกลับเข้าใต้เต็ค