

こうせい はやみひょう
ターンの構成 早見表

スタートフェイズ

1. レディ - 自分のカードを全てレディ (縦向き) にする。
2. セット - ターン開始時の効果が発生。
3. ドロー - カードを1枚引く。 (開始プレイヤーの最初のターンならスキップ。)

メインフェイズ

以下の行動を、好きな回数、好きな順番で行う (例外あり) :

- ◆ 1 ターン 1 回まで、自分のインクウェルにカードを 1 枚置く。
- ◆ カードをプレイ (手札から使用) する。
- ◆ ⑥ が不要なキャラクターの能力を使用する。
- ◆ アイテムの能力を使用する。
- ◆ ターンの始めからから場に出ていたキャラクターを使用する :
 - クエスト
 - エグザートのキャラクターにチャレンジ
 - ⑥ を必要とする能力の使用

◇ コスト

◇ インクウェル・シンボル

◇ 攻撃力

◇ 意志力

◇ ロア値

©2025

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

©Disney

www.disney.com

ravensburger.com

takaratomy.co.jp/products/disneylorcana

Ravensburger

JA

Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME



クイックスタートガイド

不思議の世界「ロルカナ」へようこそ。あなたはインクを操る魔法使い「イルミニア」の一人となって、「グリマー」…魔法のインクによって描かれたディズニー世界のキャラクターやアイテムを描き出すのです。ときにはお馴染みの、またあるときには驚くような姿であられるグリマーたちは、ストーリー・スターを手にするべく伝承を集めにロルカナの世界を駆け巡るあなたの助けとなることでしょう。果てしない冒険が待っています!

- 2 ゲームの概要
- 9 カードの見方
- 11 準備
- 12 ゲームのプレイ / あなたのターン
- 13 あなたのインクウェル
- 14 カードのプレイと変身
- 15 クエスト / チャレンジ / ダメージ
- 19 能力の使い方
- 20 ゲームの決着
- 20 3人以上での遊び方
- 21 「オリジナルデッキ」を作ってみよう
- 22 アンパー・アメジストデッキ、勝利の秘訣

ロルカナってどんなゲーム？

ディズニー・ロルカナ・トレーディングカードゲームは対戦カードゲームです。各プレイヤーはゲームの開始前に自分専用のデッキを用意し、互いのデッキのカードが混ざることはありません。すぐに遊べる構築済みデッキで遊ぶもよし、それらをあなた好みのアレンジするもよし、さらには完全にオリジナルな自分だけのデッキを作りあげることもできるのです！

こういう種類のゲームには、基本の手順とは違うことを可能にするカードも含まれています。カードのテキストがゲームのルールと矛盾している場合は、カードに書かれていることを優先してください。

ゲームについて

このゲームでは、ストーリー・スターをめぐるほかのイルミニア達と競います。グリマーと呼ばれるディズニーのキャラクターやアイテムを召喚し、伝承(ロア)集めの探索に役立てたり、相手側のキャラクターにチャレンジすることができます。

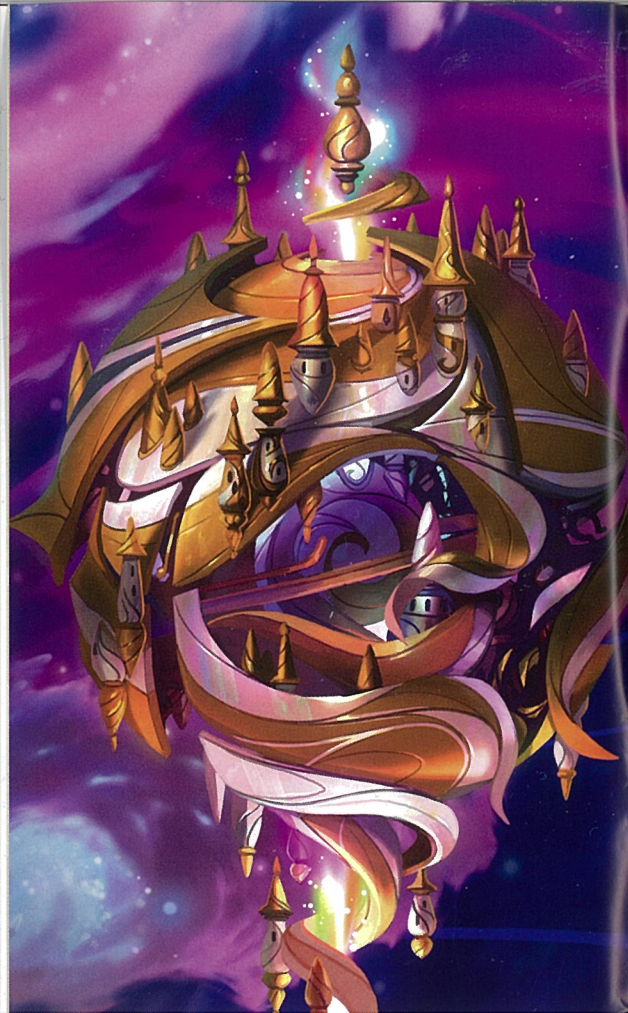
もっと知りたい方はコチラ

あそび方を覚える方法は他にもたくさんあります！イチバンはやっぱり、友だちから教えてもらうこと！「そんな友だちいない！」ですって？ぜんぜん大丈夫！コチラからアクセスできる公式サイトにはチュートリアルやあなたの近くで開かれているイベントの情報がたくさん載っていますから！ぜひチェックしてみてください！



勝つための条件

相手プレイヤーよりも先に、ロアと呼ばれるポイントを20点以上獲得すれば、あなたの勝ちです。直接ロアを得る能力を持つカードもありますが、多くの場合、自分の場に出したキャラクターがクエストすることでロアを溜めていきます。



ふ し ぎ せ か い
不思議の世界
ロ ル カ ナ
LORCANA

ここはロルカナ、創造と魔法の世界です。この世界の中心
にそびえ立つのは、それ自体も不思議な大イルミナ。その場所
で、イルミニアたちは最初の魔法のインクを使って、ディズニー
のキャラクターたちやアイテムのさまざまな姿かたちをいくつ
も描き、それらは「グリマー」となってこの世界に召喚されまし
た。大イルミナは、部屋から部屋へと光が流れる無数の色彩
の導線から、下層部を占める魔法のインクの巨大層に到るま
で、数え切れないほどの驚異で満たされています。

この不思議を創り出したのは「キュレーター」と呼ばれた人物。彼はディズニーの物語の断片であるストーリー・スターの力を使い、物語を集め、そして再構築しようとしていました。

ストーリー・スターの光を、ロアの書のページにある魔法のインクと組み合わせることで、彼はグリマーたちを創り出すことができました。彼は自分の仕事を手伝わせるために才能ある弟子たちを集め、彼らを「イルミニア」と呼びました。彼らは力を合わせてインク術を使い、大イルミナをグリマーたちとロアの書でいっぱいにしました。

時は過ぎ…キュレーターも、はじまりのイルミニアたちも、今はいません。ですが、大イルミナの奥深くで、ある力が目覚めました。その呼び声は世界中に響き渡り、ロルカナの力を使いこなせる才能を持った人々を、次々と召喚しています。それらの新たなイルミニアたちはストーリー・スターを集めるという大仕事に取りかかり、そして大イルミナは再び多くのグリマーで賑わうようになったのです。

さあ、ともにロルカナの不思議と魔法を発見しましょう。



カードの種類

ディズニー・ロールカナ・トレーディングカードゲームのデッキに入れられるカードには、キャラクター、アイテム、アクションの3種類があります。

キャラクター

キャラクターのグリマーは、クエストやチャレンジをすることができます。
特殊能力を持つキャラクターもいます。



アイテム

アイテムのグリマーは、プレイするとあなたの場に留まりそのゲーム中に特別な能力を発揮します。



アクション

アクションは1回だけ効果を発揮し、使用後は捨て札に置かれます。



うた 歌

歌は特殊なアクションで、インク・コストを支払わずにプレイすることも可能です！



カードの見方

全カード共通

- コスト**：このカードをプレイするために必要なインク○の数。
- インクウェル・アイコン**：コストの周囲が○で囲まれているカードは、インクウェルに入れてインクに変えることができます。
- 名前**：キャラクターの場合は名前と、その下に小さめの文字でバージョン名が書かれています。
- インク・タイプ**：このシンボルと、カード名の背景の色が、そのカードのインクの種別を示します。
- クラス**：カードの能力や効果によって参照されることがあります。
- 能力と効果**：カードに書かれた特殊ルール。アクションの場合、効果と呼ばれます。キャラクターとアイテムの場合、ほとんどの能力にはストーリーに基づいた名前があります。多くのカードに共通している能力の場合、**突進**や**回避**など、太字のキーワードで書かれます。

一部のカードのみ

- 攻撃力**：このキャラクターがチャレンジで与えるダメージの値。
- 意志力**：このキャラクターを退場させるのに必要なダメージの値。
- ロア値**：このキャラクターがクエストしたときに得られるロアの数。



3 ミッキー・マウス

きまぐれな魔法使い

4 5 ドリームボーン・魔法使い

ほうきよ動け あなたがほうき・キャラクターをプレイするコストの支払いはいくつ減る。

6 休み知らずの働き手 あなたのほうき・キャラクター1体がチャレンジ中に退場するたび、そのカードをあなたの手札に戻してもよい。

どんな失敗も、水に流しちゃうよ。

© Nicholas Krole
5/1/204・JA・1

©Disney
Disney Lorcana

レアリティ一覧

コモン

レア

レジェンダリー

アンコモン

スーパーレア

エンチャント

ゲームの準備

プレイヤーにはそれぞれ自分用のデッキが必要です。また、ダメージ・カウンターと、自分のロアを記録する手段（ロア・カウンター）も必要です。構築済みデッキには両方とも付属しています。

1. コインやサイコロなどで、最初にターンを行うプレイヤー（開始プレイヤー）を決めます。
2. 自分のデッキをシャッフルします。
3. 自分のロア・カウンターを 0 にします。
4. カードを 7 枚引きます。これが最初の手札です。自分の手札は見てよいですが、他のプレイヤーの手札を覗いてはいけません！
5. あなたが望むならば、一度だけ最初の手札を入れ替えることができます（下記参照）。はじめてのゲームではこの手順は飛ばしてしましましょう。

最初の手札を入れ替える

ゲームを始める前に、開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは一度だけ最初に引いた 7 枚の手札を入れ替えることができます。（通常、インクウェル・アイコン○付きのカードが少ない場合や、コストが高いカードが多すぎる場合に、手札の入れ替えを行います。）入れ替えるときは、自分の手札を好きな枚数、公開せずにデッキの一番下に置き、それから手札が 7 枚になるまでカードを引きます。さいごに、自分のデッキをもう一度シャッフルします。

ゲームの進め方

1ターンは 2 つの部分に分かれています。各プレイヤーは、自分のターンを全て行ってから、次のプレイヤーにターンを譲ります。

自分のターンでは、これらの手順を順番に行います。

スタートフェイズ

1. **レディ** - 自分のエグザート（横向き）になっているカードをレディ（縦向き）にします。
2. **セット** - 自分のターンの開始時に生じる効果があるか確認し、あったらその指示に従います。
3. **ドロウ** - 自分のデッキの上からカードを 1 枚引きます。開始プレイヤーは、最初のターンにはこの手順をスキップします。

メインフェイズ

1ターンに 1 回、好きなタイミングで、手札からカードを 1 枚インクウェルに裏向きで置くことができます。

加えて、以下の行動を、好きな回数、好きな順番で行うことができます。

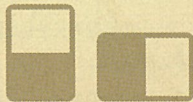
- ◆ カードをプレイ（手札から使用）する。
 - ◆ エグザートする必要のない、キャラクターの能力を使用する。
 - ◆ アイテムの能力を使用する。
 - ◆ ターンの始めからあなたの場にいるキャラクターと行動する。
- 以下の行動ができます：

- クエストする。
- 対戦相手のエグザートになっているキャラクターにチャレンジする。
- カードをエグザートにする必要がある能力を使用する。

レディ (縦向き) とエグザート (横向き) とは

ゲームのルールやカードの能力の中には、あなたの場にあるカードをエグザート^⑤する必要があるものがあります。カードをエグザートすると、カードを横向きにすることです。

一度エグザートされたカードは、ゲームのルールやカードの効果によってレディ (縦向き) になるまで、再びエグザートすることはできません。カードをレディするとは、カードを縦向きに戻すことです。あなたのターンの始めには、全てのカードをレディすることが出来ます。お忘れなく!



レディ エグザート

インクウェル

インクウェルは、魔法のインクを溜める場所——つまり裏向きのインク・カードを置く場所です。インクウェルにあるカードは、コストを支払うときに使います。例えば、手札からカードをプレイする時などです。

1ターンに1回、手札からカードを1枚インクウェルに置くことができます。インクウェルに置いてよいカードは、左上のコスト○の周囲にインクウェル・シンボル○を持っているものだけです。インク・カードが多いほど、できることが増えます。

カードをインクウェルに置くときは、そのカードを対戦相手に見せてから、裏向きにして置きます。インクウェルにあるすべてのカードは、表側に何かが書かれていても関係なく、等しく1○となります。慎重に選びましょう! インクウェルに置いたカードは、そのゲームが終わるまでそこに置かれたままです。カードがインクウェルに置かれると、コストやインク・タイプを含め、表側に書かれていることは一切無視されます。

カードをプレイする

「カードをプレイする」は、手札からカードを取り出し、テーブルに表向きに置くことです。各カードには、左上隅の六角形の中にインク・コストが書かれています。カードをプレイするには、そのインク・コストの数だけ、あなたのインクウェルのカードをエグザートする必要があります。

キャラクター・カードをプレイするときは、インクウェルの前に置きます。キャラクターはレディの状態場で場に出ますが、あなたの次のターンまでは何かをするためにエグザートできません。インクが乾くまで待つ必要があるのです!

アイテム・カードをプレイするときは、インクウェルの前に置きます。キャラクターとは違い、アイテムはすぐにエグザートすることができます。

アクション・カードをプレイするときは、そのカードの指示通りに行動し、その後そのカードを捨て札に置きます。捨て札に置くカードは、必ず表向きにして、誰でも見えるようにします。

歌はアクション・カードの一種ですが、コストを支払うための特別なルールがあります。歌・カードには「(コストX以上のキャラクターは⑤することこの歌をコストを支払わずに歌える。)」と書かれています。あなたの場にコストがX以上のキャラクターがいる場合、インクウェルのカードをエグザートする代わりに、そのキャラクターをエグザートすることでも歌・カードをプレイすることができます! この方法を使った場合でも、「カードをプレイ」したことになります。なお、キャラクターをエグザートできるタイミングのルールも通常通り適用されるため、キャラクターをプレイしたターンにそのキャラクターに歌わせることはできません。

変身

あなたの場に出ているキャラクターと同名の「フラッドボーン」のキャラクターは、その変身能力を使ってプレイすることができます。インク・コストの代わりに変身・コストを支払い、元のカードの上に新しいカードを重ねましょう。(たとえば、『スティッチ - ロックイヤー』のカードは、他の『スティッチ』のカードの上にプレイすることができます。)変身したキャラクターはそれ自身の能力を持ちますが、元のカード

う づけていたダメージや効果はそのままだります。元のキャラクターがエグザート
 だった場合、変身したキャラクターもエグザートになります。ただし、元のキャラク
 ターがチャレンジ、クエスト、または能力の使用を行える状態だった場合、変身し
 たキャラクターは場に出てすぐに、それを行うことができます！

変身したキャラクターが場を離れるときには、それと重なっているカードも全て
 一緒に移動します。

クエスト

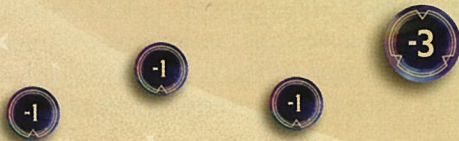
あなたのキャラクターにクエストをさせるにはそのキャラクターをエグザートします。
 これによって、そのキャラクターの口A値に等しい口Aを得られます。ただし、
 キャラクターをプレイしたターンには、そのキャラクターにクエストをさせることはで
 きません。お忘れなく。

チャレンジ

クエストはあなたがゲームに勝つための手段ですが、時には対戦相手の足を引っ
 張ることも重要です。それをするのがチャレンジです。まず、チャレンジを行うあな
 たのキャラクター1体をエグザートします。次に、対戦相手のエグザートのキャラ
 クターを1体選んでチャレンジします。レディのキャラクターにはチャレン
 ジできません！チャレンジでは、双方のキャラクターが同時にダメージを与え
 合います。各キャラクターの攻撃力を見て、その数のダメージ・カウンターを、も
 う一方のキャラクターの上に置きます。

ダメージ

キャラクターは、自分の意志力以上上のダメージ・カウンターを置かれると、退場し
 てしまいます。退場したキャラクター・カードは、そのプレイヤーの捨て札に置か
 れます。



例:チャレンジとダメージ

《フック船長 - ジョリーロジャー号の船長》が《Donald Duck - 騒々しいアヒル》に
 チャレンジします。

フック船長は3☆(攻撃力)なので、Donald Duckに3ダメージを与えます。Donald
 Duckにダメージ・カウンターを3つ置きます。Donald Duckは2☆なので、フック
 船長に2ダメージを与えます。フック船長にダメージ・カウンターを2つ置きます。

Donald Duckは3♥(意志力)で、3ダメージを受けてしまいました。♥以上のダ
 メージを受けたため、彼は退場して、そのプレイヤーの捨て札に置かれます。
 フック船長はチャレンジに勝ちました！ただし、油断は禁物です。彼の♥は4
 なので、あと2点ダメージを受けると、彼も退場してしまうのです。



能力の使用

多くのアイテムやキャラクターは、あなたのターンの間にだけ使用できる能力を持っています。これらは通常、場に出ている他のカードに影響を与えます。プレイヤーのデッキ、捨て札、手札、インクウェルにあるカードは「場に出ている」とは見なされないため、カードに特別なことが書かれていない限り、他のカードの影響を受けません。

使用するコストがある能力は、効果の前にコストが記載されています。コストには、エグザートするコスト、インク・コスト、文章で書かれたコスト、あるいはこれらの組み合わせがふくまれます。能力を使用するには、その能力のコスト全てを支払う必要があります。

ただし、キャラクターをプレイしたターンには、そのキャラクターをエグザートする能力を使用することはできません。お忘れなく。

例：《野獣の鏡》は、「3〇：あなたの手札が0枚なら、カードを1枚引く。」という能力を持っています。あなたのターンの、このカードをエグザートして3〇を支払う（自分のインクウェルのカードを3枚横向きにする）ことで、この能力をプレイすることができます。《野獣の鏡》はアイテムなので、このカードをプレイしたターンにすぐその能力を使用することもできます！



ゲームの決着

最初にロアを20点以上獲得したプレイヤーが勝利します。自分のデッキのカードが空になった場合、次にカードを引くことになる、あなたは敗北します。

多人数プレイ

ロルカナはプレイヤーふたりで対戦を楽しめるゲームですが、プレイヤー3人以上でも楽しく遊べます！

ゲームのルールはほとんど変わりません——例外は、ひとりのプレイヤーのターンが終了したら、次は左どりのプレイヤーのターンになる、という点です。

ある能力がふたり以上のプレイヤーと同時に何かをさせる場合、今が自分のターンであるプレイヤーが最初にそれを実行し、次に左どりのプレイヤー、その次は左どなりと、影響を受けるプレイヤー全員がそれを実行し終わるまで順番に進めます。



「オリジナルデッキ」を作ってみよう

自分だけのデッキを作るのも、このゲームの楽しさのひとつです！どのキャラクターを選ぶか、どの能力を含めるか、どの戦略を採用するか、あなたが自由に決められます。

デッキの作り方は2通りあります。いちばんカンタンなのは、構築済みデッキのようなすでにあるデッキをベースにして、カードを入れ替えていくことです。一方、あなたのコレクションをフル活用し、イチから新しいデッキを作るやり方もあります。こちらはより手間がかかりますが、それもまた楽しいものです！

ディズニー・ロカナトレーディングカードゲームのデッキは、以下のルールを必ず守る必要があります：

- ◆ デッキのカードの枚数が 60 枚以上であること。
- ◆ デッキには同じカードが 4 枚までしか入っていないこと。

例：デッキに《エルサ - 雪の女王》を5枚以上入れているはいけません。ただし、同じキャラクターでも、バージョン名が違うなら別のカードと見なされます。《エルサ - 雪の女王》が4枚入っているデッキに、さらに《エルサ - 氷城の君主》を追加するのは(4枚までなら)ルール違反にはなりません！

デッキにふくまれるカードのインク・タイプは1～2種類であること。

公式サイトで、デッキの作り方や戦略のヒントとなる情報をチェックしよう！

インク・タイプは6種類



アンバー



エメラルド



サファイア



アメジスト



ルビー



スチール

アンバー・アメジストデッキ、勝利の秘訣



このデッキは、素早く、そしてたくさんクエストをするのが得意です。《リアル - 人間の足にはなつたけど》、《ミッキー・マウス - いつだって友だち》、《シンデレラ - 忘れない優しさ》は、それぞれロア値2♦を持つので、これらがロアを集める主要なキャラクターとなります。回避能力を持つ《パスカル - ラブ・ツェルの親友》や《ジェットサム - アースラのスパイ》のようなキャラクターたちは、エグザートしていても相手からチャレンジされにくいので、これらもクエスト役として適任でしょう。

《マキシマス - しつこい追跡者》や《怒ってばかりね!》などのカードで相手のキャラクターの攻撃力☆を減らすと、果敢を持つ《ファシリエ - イカサマ師》や《ジャファー - 邪悪な魔法使い》などのキャラクターで効率よく対処できるようになります。突進能力を持つ《ラフィキ - 謎めいた賢者》や《フロットサム - アースラのスパイ》は、相手に予想外の攻撃をかけることができるでしょう。味方のキャラクターがダメージを受けたら、《HAKUNA MATATA》(ハクナ・マタタ)や《カミスキー》などのカードで回復しましょう。

強気で大胆なプレイ、そしてタイミングよくカードを組み合わせる使うことが、アンバー&アメジストデッキの勝利のカギです。ご武運を！