

こうせい はやみひよう
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。
- ♦ 必要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
 - 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

✧ 意力

◇ ロア値

©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
- 11 カードの見方
- 13 ゲームの準備
- 14 ゲームの進め方
- 15 インクウェル
- 16 カードをプレイする / 愛身
- 17 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 多人数プレイ
- 21 「オリジナルデッキ」を作ってみよう
- 22 アメジスト・スティールデッキ、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までできるのです！

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合います。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出来ます。

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で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

フラッドがあふれ出る!その日、大イルミナには活気があった。
ずっと長い間…たまに魔法のほうきが通る以外は…空っぽだった。
その回廊を今、かつての時代のように、たくさんのイルミニア
たちが部屋から部屋へと足早に行きかっているのだ。初めて
ここを訪れた彼らは目を丸くして、イルミナの数々の不思議や、
通りかかるキャラクターのグリマーたちを眺めている。

新人イルミニアの一人・シャンザイは、開いたロアブックの前に
立っていた。イルミナに来てからずっと想像力に火がついていた
彼女は、ついに新しいグリマーのアイデアを思いついた。しかし
シャンザイがインクキャスターを握った瞬間、足元の床が震え、
轟音を立てて揺れ始める。

なにかやばい! シャンザイはインクキャストの作業場を飛び出し、アーチの連なる回廊を駆け抜けていく。角を曲がった瞬間、巨大な激突音が響き渡った。戸口からよろよろと、シャンザイの知らない一人のイルミニアが出て来る。彼に駆け寄ったシャンザイがその背後に見たのは、インクの列柱が砕け散って残骸となり、魔法のインクが床に広がっていく光景だった。差し伸べた手を動転したイルミニアに払いのけられたシャンザイは、さらなる轟音と悲鳴に引き寄せられるように駆け出した。

少し先には真鍮の手摺がついたプラットフォームがあり、そこからはイルミニアの宝冠たる「ロルカナの殿堂」を見渡すことができた。見下ろすシャンザイの前で、一人のイルミニアが他のみんなに呼びかけ、赤い呪文書を包む光の球体へと集めていた。ほとんど球体を囲むグループがてき、活発に議論を始めた。

そして、波がやって来た。

雷鳴のような轟音と共に、シャンザイの下の階のどこから、6色すべてのインクが大量に流れ込んできたのだ。押し寄せるインクの波は、かすかに光るロアアイテム…魔法の鏡から神秘的な鏡まで…を収めた低い独立型の展示台にぶつかり、それらを次々と飲み込んでいった。



つづく…

このストーリーの続きはリンク先のウェブサイト
で読めるよ!



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

うた とくしゅ
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
も可能なのです!



みかた カードの見方

ぜん きょうつう 全カード共通

- 1 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。
- 2 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。
- 3 名前：キャラクターの場合は名前と、その下に小さな文字でバージョン名が書かれています。
- 4 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。
- 5 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。
- 6 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。

いちぶ 一部のカードのみ

- 7 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。
- 8 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。
- 9 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



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1○減る。



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、水に流しちゃおうよ。

© Nicholas Kole
51/204・JA・1

© Disney
Disney Lorcana

レアリティー一覧



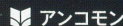
コモン



レア



レジェンドリー



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いましょう。

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. ドロー - 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できます。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、左上のコスト〇の周囲にインクウェル・シンボル^⑥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、表側に何が書かれていても関係なく、等しく1〇となります。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」とは、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^⑦ ⑤ することで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

あなたの場に出現す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 - ロックスター』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

が受けていたダメージや効果はそのまま残ります。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、それら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ロア値◆に等しいロアを得られます。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《ドナルドダック - 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、ドナルドダックに3ダメージを与えます。ドナルドダックにダメージ・カウンターを3つ置きます。ドナルドダックは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。

ドナルドダックは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かぎり、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、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。あなたのターンのに、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ので、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の終了したら、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た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・ロール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



アンパー



エメラルド



サファイア



アメジスト



ルビー



スティール

アメジスト・スティールデッキ、勝利の秘訣



変幻自在の変身で相当な存在感を作り出そう！これら2色のインクが持つ柔軟性からは、たくさんの楽しい組み合わせを生み出せるんだ。

受けるダメージを減らせる強力な新能力耐久は、《クローク - 生き物クラブの部長》や《ティアナ - 祝福のプリンセス》の場持ちを良くしてくれる。《ネズミのカッチュー》を使って、彼らの耐久をさらに+1すれば、ますます倒れにくくなるよ。

《ローレンス - 妬み深い従者》や《イーライ・ラバフ - ビッグ・ダディ》みたいにタフなキャラクターでも、耐えられるダメージには限界があるよね。そこで《マダム・ミム - ヘビ》に助けてもらおう。彼女はたった2◇でプレイできるけど、その時には味方のキャラクターを手札に戻さなきゃならない。そこでダメージを受けてるキャラクターを選んで手札に戻せば、完全に回復した状態で、後からもう一度プレイできるんだ！あるいは《ミム》の能力と、好きな《マリン》のカードを組み合わせれば、彼の強力な能力を何度も何度も活用できるよ。

このアメジスト&スティールのデッキは、カードを創造的に組み合わせることで、味方キャラクターを安全に保ちつつ、ロアを集められるんだ。がんばってね！