

ごうせい 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。
- ◆ アイテムの能力を使用する。
- ◆ ④が不要なキャラクターの能力を使用する。
- ◆ ロケーションの能力を使用する。
- ◆ ロケーションにキャラクターを移動する。
- ◆ 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
 - ・④を必要とする能力の使用

○ コスト

✧ 攻撃力

◆ オア値

○ インクウェル・シンボル

■ 意志力

● 移動・コスト

©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。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 ゲームの準備
- 12 ゲームの進め方
- 13 インクウェル
- 14 カードをプレイする
- 14 変身
- 15 クエスト / チャレンジ / ダメージ
- 17 ロケーション
- 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 サファイア・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、それらをあなたの好み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ます。

カードの種類

ディズニー・ロルカナ・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、ロケーションの4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。

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なのです！



ロケーション

ロケーションのグリマーは、プレイすると場に留^{とど}まります。あなたに特別^{とくべつ}な能力^{のうりょく}を授^{さづ}けるロケーションもありますし、ワクワクするよう^{はうほう}な方法^{ほうほう}でロケーションと相互作用^{そうごさよう}するカードもあります。



インク・タイプは6種類^{しゅるい}



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



レアリティ一覧^{いちらん}



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

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・シンボル：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、例えば護衛のように、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 ♥：このキャラクターまたはロケーションを退場させるのに必要なダメージの値。
- ロア値 ♦：キャラクターにおいては、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。ロケーションにおいては、あなたのターンの開始時に得られるロアの数。



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、あつ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。

くわえて、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。
- ◆ ロケーションの能力を使用する。（p.17 参照）
- ◆ ロケーションにキャラクターを移動する。
- ◆ 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は、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一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ます。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、《アースラ - 大海の魔女王》のカードは、他の《アースラ》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！

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。

ダメージ・カウンターを移動することは、キャラクターやロケーションがダメージを与えたり受けたりしたものとは扱われません。ダメージを与える量を変更する効果は、ダメージ・カウンターを移動することには適用されません。

例: チャレンジ

《パニック - 不死身の子分》は《フランダール - 収集家のツレ》にチャレンジしています。

《パニック》は3○(攻撃力)を、《フランダール》は2○を持っています。《パニック》は《フランダール》に3ダメージを与え、《フランダール》にダメージ・カウンターが3つ置かれます。同時に、《フランダール》は《パニック》に2ダメージを与え、《パニック》にダメージ・カウンターが2つ置かれます。《フランダール》は2●(意志力)しかありませんので、困ったことになりました。《フランダール》は自身の●以上のダメージを受けているため、退場してそのプレイヤーの捨て札に置かれます。《パニック》はチャレンジに勝利しました！ただし、彼も注意が必要です。彼の●は3ですので、これ以上ダメージを受けてしまうと同じく退場してしまいます。



ロケーションの能力

ロケーションには、あなたに恩恵をもたらす能力を持つものがあり、主にそのロケーションにキャラクターがいることで機能します。ロケーションの能力は、それが場に出たターンにも使用できます。

ロケーションにキャラクターを移動する

あなたは自分のターンに、自分のキャラクターをロケーションに移動できます。これにはロケーションの移動・コストの支払いが必要です。あなたのキャラクターは、あなたのロケーションにのみ移動できます。

キャラクターはプレイされたターンでもロケーションに移動できます。またロケーションがプレイされたターンでもそこに移動できます。移動するキャラクターはエグザートしていてもレディしていても構いません。1つのロケーションにいられるキャラクターの数に上限はありません。

ロケーションにいるキャラクターは、別のロケーションに移動する場合を除き、そこから移動できません。別のロケーションに移動する場合は、そちらの移動・コストを支払います。

ロケーションへのチャレンジとダメージ

プレイヤーは自分のターンに、エグザートしているキャラクターへチャレンジすると同じ手順でロケーションにチャレンジできます。果敢能力は、ロケーションにチャレンジする場合にも適用されます。ロケーションがチャレンジされた場合、チャレンジしたキャラクターの攻撃力に等しいダメージを受けます。一方、ロケーションはチャレンジでダメージを与えません。

ロケーションはアクションや能力によってダメージを受けることもあります。ロケーションは、アクションや能力の文章においてロケーションが選べることが明記されている場合にしか選ばれません。

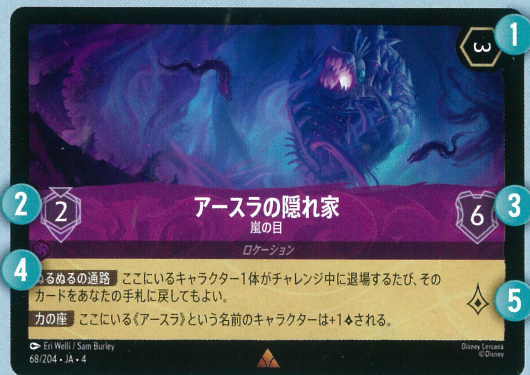
ロケーションがその意志力以上のダメージを受けている場合、それは退場してあなたの捨て札に置かれます。

退場したロケーションにいたキャラクターは、その場所から追い出されてしまいます。でも大丈夫です。それらのキャラクターはロケーションにいない状態に戻るだけです。

ロケーションからロアを得る

あなたのターンの開始時、あなたの場にある各ロケーションが持つロア値と同じ数のロアを得ます。なお、これはクエストではありません。クエストはキャラクターのみが行えます。

ロケーション・カードの見方



- 1 インク・コスト
- 2 移動・コスト
- 3 意志力
- 4 能力
- 5 ロア値

能力の使い方

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、そのキャラクターの能力を使用することはできません。お忘れなく。

例：《皇軍の弓》の「射程範囲内」は「 $\odot$ 、1 $\odot$ ：ヒーロー・キャラクター1体を選び、そのキャラクターはこのターン、果敢+2と回避を得る。（果敢+2を持つキャラクターはチャレンジしている間、+2 $\odot$ される。回避を持つキャラクターは回避を持つキャラクターにチャレンジできる。）」という能力です。あなたのターンの、このカードをエグザートして1 $\odot$ を支払う（自分のインクウェルにあるカード1枚をエグザートする）ことでこの能力を使用できます。《皇軍の弓》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と、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二人で対戦を楽しむゲームですが、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、一人のプレイヤーのターンが終了したら、次は左となりのプレイヤーのターンになる、という点です。

ある能力が二人以上のプレイヤーに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それを実行し、次に左となりのプレイヤー、その次は左となり、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《ベガサス - ヘラクレスへの贈り物》を5枚以上入れてはいけません。ただし、同じキャラクターでも、バージョン名が違う別カードとみなされます。《ベガサス - ヘラクレスへの贈り物》が4枚入っているデッキに、さらに《ベガサス - 空を翔ける馬》を追加するのは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！

サファイア・スティールデッキ、勝利の秘訣



心にも勇気と知恵を抱いてヒーローの道を進み、困難に立ち向かう！《アナ - 誠心なる姫君》は、チームワークの真価を示してくれるよ。彼女がクエストをするターンは、仲間のヒーローたちに+1♦が与えられ、みんなが君の勝利への旅路を進むのを後押ししてくれるんだ。

《フリップ王子 - 勇敢な防衛者》は、他のキャラクターに逆境を打ち破るための力を与えられる。彼はクエストをするターン、自分の攻撃力を他のキャラクターの攻撃力に上乗せし、チャレンジでより大きなダメージを与えられるよう支援できるんだ。さらに、能力「最大の防御」は、彼の支援を受けたキャラクターに耐久+1を付与して、そのターンに受けるダメージを軽減してくれるよ。

ヒーローたちにも、追加の訓練が必要になることがある。そんな時こそ《ピロクテス - ド根性トレーナー》の出番だ。彼は君のヒーローたちを完全に仕上げ、果敢+1を与えられるし、新たなヒーローを場に出すたびにロアを獲得することで、君が夢を叶えるのを後押ししてくれるんだ。