

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。
- ◆ ④ 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。
- ◆ 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

◆ ロア値

○ 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

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 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 エメラルド・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に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のできるのです！

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・スターをめくって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、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。
特殊な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^ばと^{とど}場に留まります。あなたに特別な^{とくべつ}能力^{のうりよく}を授ける^{さず}ロケーションもありますし、ワクワクする^{はうほう}ような方法^{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、その下に小さな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**突進**や**回避**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。
- ◆ エグザートに必要なの、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では場に出ますが、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○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、『ロビン・フッド - 賢明なる探偵』のカードは、他の『ロビン・フッド』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: チャレンジとダメージ

《ビート - リングのレフェリー》は《タフィタ・マ-tonファッジ - イジワル・ライブル》にチャレンジしています。

《ビート》は3☆(攻撃力)を持っているため、《タフィタ・マ-tonファッジ》に3ダメージを与え、《タフィタ・マ-tonファッジ》にダメージ・カウンターが3つ置かれます。《タフィタ・マ-tonファッジ》は2☆を持っているため、《ビート》に2ダメージを与え、《ビート》にダメージ・カウンターが2つ置かれます。

《タフィタ・マ-tonファッジ》は2♥(意志力)ですが3ダメージを受けており、困ったことになりました。《タフィタ・マ-tonファッジ》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。《ビート》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、2ダメージを受けていますので、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の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のが明記されている場合にしか選べません。

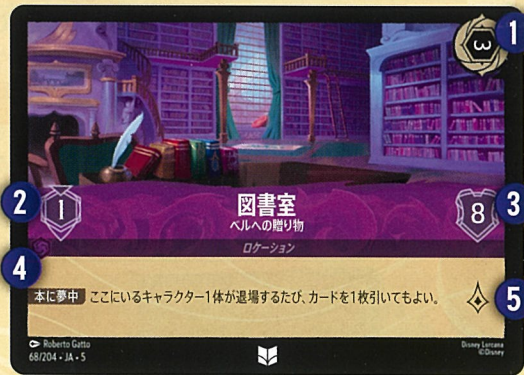
ロケーションがその意志力以上のダメージを受けている場合、それは退場してあなたの捨て札に置かれます。

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：《マーリンのカーペットバッグ》の「ホケでホケで」は「④、10：あなたの捨て札からアイテム・カード1枚を手札に戻す。あなたのターンの、このカードをエグザートして10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。《マーリンのカーペットバッグ》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、一人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《アナ - 熱心な見習い》を5枚以上入ってはけません。ただし、同じキャラクターでも、バージョン名が違えば別のカードとみなされます。《アナ - 熱心な見習い》が4枚入っているデッキに、さらに《アナ - 神秘的女王陛下》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！

エメラルド・スティールデッキ、勝利の秘訣



《シェンジ - ハイエナたちのリーダー》は、自分の群れが優位に立てるチャンスに常につけ狙っているんだ。彼女の能力「この連中は何さ？」は、味方のハイエナがダメージを受けているキャラクターにチャレンジするたび、2ロアを得られるよ。また、能力「夕食の時間までいてもらおうよ」は、場にいる他のハイエナ1体につき、彼女の☆を+1するんだ。まさに「戦いは数」だよ！

《スカー - 執念深きライオン》は、自分こそ王に相応しいと言わんばかりに、汚れ仕事はいつも他人にやらせようとするんだ。その代わり、味方のキャラクターがダメージを受けているキャラクターにチャレンジするたびに、スカーは褒美としてカードを1枚引かせてくれるよ。

《クロンク - 最高セキュリティ責任者》は、君の勝利の祝賀会に曲者が紛れ込まないよう、しっかりと監視してくれるんだ。彼が不届き者を退場させるたび、能力「あんた招待客？」によって、君の手札で列に並んで待ってるコスト5以下のキャラクターを、コストなしで手札から場に出せるよ！

このエメラルド・スティールのデッキには、ダメージを受けている相手のキャラクターをうまく利用する強力なコンボがいっぱい。グルーヴをアゲながらノリノリに攻めて、ハッピーに笑いながら勝利しよう！