

JA

Disney  
**LORCANA**  
TRADING CARD GAME



## クイックスタートガイド

ふしぎせかい  
**不思議の世界「ロルカナ」へようこそ。**あなたはインク  
あやつまほつかひとり  
を操る魔法使い「イルミニア」の一人となって、「グリマー」  
まほうえがせかい  
…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  
えがだなじ  
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  
あどろすがた  
たあるときには驚くような姿であらわれるグリマーたちは、  
てでんしょうあつ  
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  
せかいかめぐたすは  
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  
ぼうけんま  
い冒険が待っています！

# もくじ 目次

- 2 ゲームの概要  
11 カードの見方  
13 準備  
14 ゲームの進め方  
15 あなたのインクウェル  
16 カードのプレイと変身  
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 3人以上での遊び方  
21 「オリジナルデッキ」を作つてみよう  
22 アンバー・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。

# がいよう ゲームの概要

## 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できます。

## もっと知りたい方はコチラ

遊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！コチラのQRコード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！



## か 勝つための条件 じょうけん

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。直接受け取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。



ふしきせかい  
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。

ふしぎつくだ  
この不思議を創り出したのは「キュレーター」と呼ばれる人物。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。

じんぶつかれ  
ちからつか  
ものがたりあつ  
さいこうちく

ひかり  
しょ  
まほう

くあ  
かれ  
つくだ  
かれ  
じぶん  
しごと  
てつだ  
さいのう  
でし  
あつ  
かれ  
よ  
かれ  
ちから  
あ  
じゅつ  
つか  
だい  
じゅつ  
つか  
だい  
しょ

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。

ときす  
時は過ぎ…キュレーターも、はじまりのイルミニアたちも、今はもういません。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。

ふしぎまほうはっけん  
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 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  
かのう  
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、その下に小さめの文字でバージョン  
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。



2



### 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

7

3

8  
4

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。

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、水に流しちゃおうよ。

Nicholas Kole  
51/204 · JA · 1



©Disney  
Disney Lorcana

### いちらん 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

エンチャンテッド

# じゅんび 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いましょう。

## さいしょ て ふだ い か 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<sup>ひつよう</sup>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、すべ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、表側に何が書かっていても関係なく、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 ④ 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。

## へんしん 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、《ステイッチ - ロックスター》のカードは、他の《ステイッチ》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 こうか のこ もと  
が受け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!

へんしん ぱはな かさ すべ  
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  
いっしょ いどう あごな 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

か しゅだん たいせんあいて あし ひ  
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  
ぱ じゅうよう あごな  
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  
たい つぎ たいせんあいて  
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  
たいえら あた  
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  
あ かく あた  
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  
いっぽう うえ お  
う一方のキャラクターの上に置きます。

## ダメージ

じぶん いしりょく いじょう お たいじょう  
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  
たいじょう す ふだ お  
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- 駭々しいアヒル》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。



## のうりょく しょう 能力の使用

おお  
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かぎり、他のカードの影響を受けません。

しょう  
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。

のうりょく  
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 사용することはできません。お忘れなく。

例: 《野獣の鏡》は、「◎, 3□: 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。あなたのターンに、このカードをエグザートして3□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!



# けっちゃんく ゲームの決着

さいしょ  
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  
から  
いじょう うかくとく  
ぱあい つぎ  
しょり  
じぶん  
から  
ぱあい つぎ  
ひ  
はいぼく  
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。

## たにんずう 多人数プレイ

ロルカナはプレイヤーひと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。

ある能力がふたり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、次に左どなりのプレイヤー、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

じぶん つく たの  
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。

つく かた とお こうちく 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。  
かつよう あたら つく かた  
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《エルサ - 雪の女王》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。

こうき  
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



スティール

# 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。《アリエル - 人間の足》にはなったけど》、《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 - ラブンツェルの親友》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ため、これらもクエスト役として適任でしょう。

《マクシマス - 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♦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て使うことが、アンバー&アメジストデッキの勝利のカギです。ご武運を!

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。
- ◆ ♦ 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
  - ♦ 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/disneylorcan

Ravensburger