総合ルール

2025 年 12 月 19 日施行

新規のプレイヤーへのお知らせ

ようこそロルカナへ！
ディズニー・ロルカナ・トレーディングカードゲームのルールを知るにはいくつかの方法があります。
このルール文書に記されている情報は上級者向けの内容であり、ゲームを覚えて遊ぶためには向いていません。
あなたがこれからディズニー・ロルカナを始めてみようと思うのであれば、ここにある紹介動画を見るのがおすすめです。

序文

この文書はディズニー・ロルカナ・TCG の公式な遊び方の詳細を記したものである。ルールは参照・更新しやすいように項番付けされている。

総合ルールは改定されていく文書である。最新版は、「ディズニー・ロルカナ」日本版 公式サイトの「ルール・Q&A」ページに公開されている。

更新情報

旧版からの変更点を分かりやすくするために、この文書では色付きの文章が使用されている。新規、または変更された文章は青、別の項に移動した文章は橙で記述されている。また、末尾の「更新履歴」に更新内容の一覧が記載されている。

©Disney

目次

1. ゲームの考え方

1.1. 総則
言語、公式の文章、更新、
トーナメントルール

1.2. 黄金律(ルール適用の原則)
選択すること

1.3. アクティブ・プレイヤー

1.4. 対戦相手

1.5. カードをプレイすること

1.6. 能力の種類

1.7. バッグ

1.8. プレイヤーのカード

1.9. 状況起因処理
状況条件、必要行動、実行する順序

1.10. 多人数戦

2. ゲームを始める前に

2.1. デッキのルール

3. ゲームの開始と終了

3.1. ゲーム開始の手順
開始プレイヤー、無作為化、
ロアの記録、ドロー、手札の入れ替え

3.2. ゲームの終了条件
ロア、デッキが空になる、
最後のプレイヤー

4. ターンの構造

4.1. フェイズ

4.2. スタートフェイズ
レディ、セット、ドロー

4.3. メインフェイズ
ターン行動、インクウェル、
カードをプレイすること、
“コストを支払わずに”、クエスト、チャレンジ、
キャラクターの移動、起動能力の使用

4.4. エンドフェイズ

5. 状態

5.1. 総則
レディ、エグザート、ダメージを受けている、
1ダメージも受けていない、下にある、一番上
にある、重なっている、場にいる／場にある、
表向き、裏向き、塗りたて、乾いた

6. カード・タイプ

6.1. キャラクター
キャラクターであるための条件

6.2. カードの構成要素
インクの種類、レアリティ、
2つの名前を持つキャラクター

6.3. アクション
総則、歌

6.4. アイテム

6.5. ロケーション
カードの構成要素

7. 能力

7.1. 総則
文、1つの文にある複数の効果、
「してもよい」、手札に加える、「他」、
能力の解決中にカードを使用する、ループ、
「まで」、「その／それらの」、カードの公開

7.2. アクション・カード

7.3. キーワード能力
総則、注釈

7.4. 誘発能力
2つの誘発条件を持つ能力、浮遊誘発能力、
遅延誘発能力

7.5. 起動能力
コストの支払い、使用手順

7.6. 常在能力
期間、タイミング、場以外

7.7. 置換効果
飛ばす

7.8. 特性変更能力

©Disney

8. 領域

8.1. 総則
公開、非公開、“見つからなかったことにする”

8.2. デッキ
非公開領域、
カードを一番上または一番下に置く

8.3. 手札

8.4. 場
場にいる／場にある、公開領域、場を離れる

8.5. インクウェル

8.6. 捨て札

8.7. バッグ

9. ダメージ

9.1. ダメージの表し方

9.2. “置く”

9.3. ダメージ・カウンターの移動

9.4. 場を離れる

10. キーワード能力

10.1. 総則
累積、各能力の定義、注釈

10.2. 護衛

10.3. 果敢
累積

10.4. 回避

10.5. 暴勇

10.6. 耐久
累積、0ダメージ

10.7. 突進

10.8. 変身
代替コスト、状況、ダメージを受けている、
場を離れる、亜種

10.9. 歌声

10.10. 合唱
代替コスト、誘発能力の解決

10.11. 支援

10.12. 霧消

10.13. 魔除

11. 用語集

12. 更新履歴

13. 過去の更新履歴

©Disney

1. ゲームの考え方

1.1. 総則

1.1.1. ディズニー・ロルカナのカードは複数の言語において発売されている。ゲームの挙動を判断する目的においては、英語版のカード、ルール、裁定、説明を正式なものとして扱う。

1.1.2. カードの文章やルールは更新・修正をされ得るものであり、ゲームの挙動を決定する上ではそれらの最新版を正式なものとして扱う。

1.1.3. ディズニー・ロルカナ・TCG は2人以上のプレイヤーで遊ぶゲームである。プレイヤーは、ディズニー・ロルカナのカードによって構成されるデッキを各自1つ用意する。デッキの要件については 2.1.「デッキ」参照。

1.1.4. 各プレイヤーは、自分のロアを記録する手段や、キャラクターおよびロケーションが受けたダメージを示す手段が必要である。すべてのプレイヤーに対して明確に伝わる方法であれば、各自が便利な手段を用いてよい。

1.1.5. ディズニー・ロルカナの大会においては、総合ルールの内容に影響を与える、その大会独自のルールが追加される場合がある。詳しくはディズニー・ロルカナ・トーナメントルール（日本語版）を参照すること。

1.1.6. 一部のカードにはカッコ「（）」で囲まれた注釈が記載されている。注釈はルール文章ではなく、単にプレイヤーの記憶の補助となるものである。注釈はカードによって書き方に差があるが、キーワード能力の機能を変更することは無い。

1.2. 黄金律（ルール適用の原則）

1.2.1. カードの文章がゲームのルールと矛盾する場合、カードの効果が優先される。

例: ゲームのルールでは、レディしているキャラクターへチャレンジすることはできない。しかし、あるキャラクターが「このキャラクターはレディしているキャラクターにチャレンジできる。」という能力を持っている場合、この能力はゲームのルールを上書きし、そのキャラクターはレディしているキャラクターにチャレンジできる。

1.2.2. ルールや効果が、何かが起こらないように妨げている場合、そのルールや効果は、その何かを起こそうとしている他のルールや効果より優先される。

例: 「プレイヤーはアクションをプレイできない。」という効果と、「プレイヤーはアクションをコストを支払わずにプレイできる。」という効果がある。この場合、前者が優先され、プレイヤーはアクションをプレイできない。

©Disney

1.2.3. できることを可能なかぎり実行する。すなわち、ある効果がプレイヤーに何かをするように要求した場合、そのプレイヤーは、その一部が実行できなくても、可能なかぎりのことを実行する。ただし、この例外については 7.1.2.参照。

例: 《引っかき回し》は「カードを2枚引き、その後カードを2枚選んで捨てる。」という効果を持つ。ある効果が、そのプレイヤーに対してこのアクションでカードを引くことを妨げた場合でも、そのプレイヤーは手札を捨てなくてはならない。

1.2.4. 効果の一部として行われる選択は、その効果の解決中に行われる。そのカードのプレイ中やその効果の能力の使用中ではない。

例: アクティブ・プレイヤーは手札に《風よ吹け》を持っており、場にはキャラクターがいない。対戦相手の場には《コグスワース – 大きな古時計》(魔除を持つ)がおり、他にキャラクターはいない。《風よ吹け》は「キャラクター1体を選び、2ダメージを与える。カードを1枚引く。」という効果を持つ。アクティブ・プレイヤーが《風よ吹け》をプレイする場合、場には選ぶことのできるキャラクターがいないため、対戦相手はそれをプレイすることが可能であるか疑問に思うことだろう。しかし、キャラクターの選択はカードをプレイする際ではなく、効果の解決中に行われる。アクティブ・プレイヤーは魔除を持つ《コグスワース》を選べないが、可能なかぎり実行するため、2ダメージは与えずカードを1枚引く。

1.3. アクティブ・プレイヤー

1.3.1. プレイヤーが自分のターンを開始する際、そのプレイヤーはアクティブ・プレイヤーになる。そのプレイヤーがターンを終了した際、アクティブ・プレイヤーではなくなる。

1.4. 対戦相手

1.4.1. あるプレイヤーと対戦しているプレイヤーは、そのプレイヤーの対戦相手である。

1.4.2. ゲームのフォーマットには、1人以上のプレイヤーをチームメイトにするものがある。このチームメイトはゲームの開始前に決定される。チームメイトはお互いに対戦していないため、お互いにとって対戦相手ではない。

1.5. カードをプレイすること

©Disney

1.5.1. プレイヤーは、自分がアクティブ・プレイヤーであり、解決を待つ効果が存在しない場合であれば、カードをプレイできる。カードをプレイするには、そのカードを手札から公開し、コストを支払う(4.3.4.参照)。

1.6. 能力の種類

1.6.1. ディズニー・ロルカナ・TCG には、いくつかの種類の能力が存在する。

1.6.1.1. キーワード能力は、文章が長い、1つ以上の能力を短縮して記述したものである。10 章にキーワード能力の一覧がある。

1.6.1.2. 誘発能力は、特定の状況を随時見張り、その状況を満たした時に効果を発生する能力である。誘発能力は 7.4 節のルールに従う。

1.6.1.3. 起動能力は、コストと効果を持ち、コストが支払われた際に効果を発生する。起動能力は 7.5 節のルールに従う。

1.6.1.4. 常在能力は、一定期間、またはそれを持つカードが場にあるかぎり、継続的に有効であり効果を発生し続ける。常在能力は 7.6 節のルールに従う。

1.6.1.5. 置換効果は、一部の能力によって生成され、ある効果を別の効果に置き換える。置換効果は 7.7 節のルールに従う。

1.6.2. ある効果が複数のプレイヤーに同時に影響を及ぼす場合、アクティブ・プレイヤーが最初にその効果を解決する。その後、他のプレイヤーはターン順に1人ずつ効果を解決する。

例: 《ドナルドダック – 立派な紳士》の“僕にお任せ”は「あなたのターン開始時、各プレイヤーはカードを1枚引いてもよい。」という能力である。この誘発能力を解決する場合、まずアクティブ・プレイヤーがカードを1枚引く。その後、ターン順に、他のプレイヤーが1人ずつ効果を解決し、カードを1枚引く。すべてのプレイヤーが、効果の自分の箇所を解決し終えたら、効果全体が解決し終わり、ゲームが進行する。

1.7. バッグ

1.7.1. バッグは、誘発能力が解決されるのを待つ領域である。これは物理的な領域ではなく、誘発能力を解決していく手順を示すものである。各誘発能力は“おはじき”であり、バッグはそれらが解決されるまでその中に入れる場所と考えるとよい。各おはじきは独立した別々のものであり、プレイヤーはバッグの中を見て、次に解決したいおはじきを選び出すことができる。

1.7.2. アクティブ・プレイヤーと非アクティブ・プレイヤーの誘発能力を同時にバッグに加えることができる。それらの能力を解決する手順については 8.7 節「バッグ」参照。

©Disney

1.8. プレイヤーのカード

1.8.1. プレイヤーがゲームに持参したデッキに入っているカードは、そのプレイヤーのカードである。そのプレイヤーは、効果によって特に指示されないかぎり、それらのカードやその効果に対して必要な決定を行う。

1.8.2. 「それの／それらの」 – カードが「それの／それらのプレイヤー」を参照する場合、そのカードをプレイしたプレイヤーを参照する。カードが「それの／それらのターン」を参照する場合、そのカードをプレイしたプレイヤーのターンを参照する。

1.8.3. 「あなた」 – カードの効果が、そのカードをプレイしたプレイヤーを参照することがある。カードが「あなた」を参照する場合、そのカードをプレイしたプレイヤーを参照する。「あなた」を参照するその能力が、対戦相手の効果によって得られたものであっても同様である。

1.9. 状況起因処理

1.9.1. 特定の必要行動を行う一連の条件がある。ゲームはそれらの条件をチェックし、条件が1つ以上を満たされたとき、対応した処理が行われる。これを状況起因処理と呼び、状況条件と必要行動の2つから構成される。状況条件とは、ゲーム上起こり得る特定の状況を指す。必要行動とは、状況条件を満たした際に行われることである。以下は、状況条件と、それに対応する必要行動である。

1.9.1.1. あるプレイヤーがロアを 20 以上持つ場合、そのプレイヤーはゲームに勝利する。

1.9.1.2. 直前の状況起因処理より後に、あるプレイヤーがカードが0枚のデッキからカードを引こうとした場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

1.9.1.3. あるキャラクターまたはロケーションが、それの意志力🛡以上のダメージを受けている場合、そのキャラクターまたはロケーションは退場する。直前の状況起因処理より後に、あるキャラクターによってチャレンジ中にダメージを与えられたキャラクターまたはロケーションが退場した場合、そのキャラクターによって退場させられたものとして扱う。同様に、直前の状況起因処理より後に、あるキャラクターの能力によって、ダメージを与えられたか、ダメージ・カウンターを置かれたか移動された、キャラクターまたはロケーションが退場した場合、そのキャラクターによって退場させられたものとして扱う。

1.9.2. 状況起因処理は、各ステップの終了時、アクションや能力を解決した後、またはバッグの中の各効果を解決した後に行われる。状況起因処理では、まずすべての勝利条件と敗北条件がチェックされ、必要行動が行われる。もし勝利条件や敗北条件が満たされなければ、続いてその他のチェックと必要行動が行われる。一度必要行動が完了したら、再度状況起因処理を行い、必要行動が行われなくなるまで繰り返す。この過程で発生した誘発能力についてはその後にバッグに加えられ、解決を待つ。

©Disney

1.9.2.1. 状況起因処理によって生じた必要行動は、ターン順に実行される。あるプレイヤーが、単一の状況起因処理において勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、そのプレイヤーはゲームに勝利する。

1.9.3. 必要行動が行われた場合、状況起因処理が再度行われる。

1.9.4. 状況起因処理の結果によって誘発された能力は、その状況起因処理全体が終了し次第、バッグに加えられる。

1.9.5. 複数の必要行動が同時に行われようとする場合、それらは連結した1つの必要行動として、同時に行う。

1.10. 多人数戦

1.10.1. 多人数戦は、3人以上のプレイヤーによって遊ばれる。チーム戦は多人数戦の一種であるが、この文書では取り扱わない。

1.10.2. 多人数戦は、以下の例外を除き2人対戦のルールに従う。

1.10.2.1. 各プレイヤーのターンが終わると、テーブルの向かいのプレイヤーにターンが移るのではなく、左隣にいるプレイヤーにターンが移る。

1.10.2.2. 能力によって複数のプレイヤーが同時に何かを行うよう指示された場合、アクティブ・プレイヤーが最初に行い、その左隣のプレイヤーから1人ずつ、すべてのプレイヤーが完了するまで順次行う。

1.10.2.3. カードが0枚のデッキからカードを引こうとしてゲームに敗北したプレイヤーは（1.9.1.2.参照）、直ちにそのゲームから離れる。そのプレイヤーのすべてのカードと効果はゲームから取り除かれる。これには、進行中のターンやその先のターンに終了するはずであった常在能力の効果や、そのプレイヤーがバッグに加えた、まだ解決していない誘発能力も含まれる。

1.10.3. 多人数戦では、複数人が同時ターンを行うフォーマットが存在する。

1.10.3.1. 同時ターンの間、同じチームに属するプレイヤーはフェイズやステップを同時に進行する。メインフェイズの間、その都度、それらのプレイヤーの中からいずれかのプレイヤーが実行可能な任意のターン行動を行ってよい。プレイヤーがあるターン行動を行った場合、次のターン行動に移行する前に、そのターン行動を完了しなければならない。

1.10.3.2. 同時ターンの間に、誘発能力や効果が複数のプレイヤーによってバッグに加えられる場合、それらの誘発能力や効果はチームによってバッグに加えられ、そのチームが解決する順番を決定する。それ以外の場合、8.7 節「バッグ」のルールに従う。

例: 3人のプレイヤーが同じチームに属しており、同時ターンを行う。スタートフェイズのレディステップに、3人のプレイヤーが自分のカードを同時にレディする。セットステップに、3人のプレ

©Disney

イヤーは同時に、自分の場にあるロケーションの◆に等しいロアを得て、その後レディステップに誘発していた能力や効果をバッグに加える。ドローステップに、3人のプレイヤーは同時に自分のデッキからカードを1枚引く。
その後、3人のプレイヤーは1つのメインフェイズを一緒に進行する。1人目のプレイヤーはカードをインクウェルに置こうと考えている。2人目のプレイヤーはクエスト、3人目のプレイヤーは対戦相手のキャラクターにチャレンジしようと考えている。これらのプレイヤーは、それらのターン行動を任意の順序で実行できる。ただし、次のターン行動に移行する前に、進行中のターン行動を完了しなければならない。
エンドフェイズに、それらのプレイヤーはターンの終了を宣言する。すべての誘発が同時にバッグに加えられ、すべての『このターン』の効果が同時に終了する。

2. ゲームを始める前に

2.1. デッキのルール

2.1.1. ディズニー・ロルカナにおいて、各プレイヤーのデッキは以下の要件を満たさなければならない。フォーマットによっては異なる要件を持つ場合がある。

2.1.1.1. デッキにはカードが 60 枚以上入っていなければならない。デッキの枚数に上限はない。
2.1.1.2. デッキには、インク・タイプを2種類までしか入れられない。
2.1.1.3. デッキには、同一のフルネームを持つカードを4枚までしか入れられない（6.2.4.参照）。
2.1.1.4. デッキには、禁止カードを入れることはできない。

3. ゲームの開始と終了

3.1. ゲーム開始の手順

3.1.1. ゲームを開始するには、すべてのプレイヤーがいくつかの手順を行う。それらの手順が完了すると、ゲームを開始したものとして扱われる。
3.1.2. ①最初にターンを行うプレイヤー（開始プレイヤー）が誰かを決定する権利をランダムに決定する。ランダムに決定する方法は、さいころを振る、じゃんけんをする等、任意の方法で良い。そのゲームが、複数ゲームによる先取制（例：2本先取）の2戦目以降である場合、直前のゲームで敗北したプレイヤーが開始プレイヤーを選ぶ。

©Disney

3.1.3. ②各プレイヤーは自分のデッキを無作為化（シャッフル）する。無作為化の方法は便利な手段であれば何でもよいが、その結果デッキが十分に無作為化されていなければならない。各プレイヤーは、シャッフルし終えたデッキを対戦相手に提示し、カットをする機会を与える。この手順を完了するとデッキの準備は終わり、デッキはプレイエリアに置かれる。

3.1.4. ③各プレイヤーは、0ロアでゲームを開始する。プレイヤーは自分のロアを記録する何らかの手段を用いてよい。例えば、ペンと紙、ロア・カウンター、またはディズニー・ロルカナ・TCG 公式アプリなど。

3.1.5. ④各プレイヤーはカードを7枚引く。

3.1.6. ⑤プレイヤーは最初の手札を入れ替えてもよい。これは開始プレイヤーから行う。この手札の入れ替えは各ゲームで一度のみ行うことができ、以下の手順に従う。

3.1.6.1. 手順1：手札から好きな枚数のカードを裏向きのままデッキの一番下に置く。それらは公開しない。

3.1.6.2. 手順2：手札が7枚になるまでカードを引く。

3.1.6.3. 手順3：ターン進行順に、他の各プレイヤーは手順1と2を順次行う。

3.1.6.4. 手順4：1枚以上手札の入れ替えを行ったプレイヤーは、自分のデッキをシャッフルする。

3.1.6.5. 手順5：手札の入れ替えを行ったプレイヤーは、対戦相手に提示し、カットをする機会を与える。なお、大会や催し物によっては、追加の無作為化手段を許可したり、特定の手段を要求する場合がある。

3.1.7. すべてのプレイヤーが、手札の入れ替えを行うか入れ替えを行わないことを決定したら、開始プレイヤーのスタートフェイズ（4.2.参照）より、ゲームが正式に開始する。

3.1.8. フォーマットや大会のルールによっては、これらのルールから追加・削除・変更される場合がある。

3.2. ゲームの終了条件

3.2.1. ゲームは以下の方法によって終了する：

3.2.1.1. あるプレイヤーのロアが 20 に到達した場合、そのプレイヤーはゲームに勝利する。

3.2.1.2. 直前の状況起因処理より後に、あるプレイヤーがカードが0枚のデッキからカードを引こうとした場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。その敗北したプレイヤーの、場にあるカードと、解決待ちの能力・効果を直ちにすべて取り除く。これが多人数戦で生じた場合、ゲームはそのまま続行される。敗北したプレイヤーのターンが進行中であった場合、他の解決待ちの効果をすべて解決してから次のプレイヤーのターンに移行する。

3.2.1.3. ゲームを進行中のプレイヤーが1人になった場合、そのプレイヤーはゲームに勝利する。

©Disney

4. ターンの構造

4.1. フェイズ

4.1.1. 1ターンには3つのフェイズがある。スタートフェイズ、メインフェイズ、エンドフェイズであり、この順で行う。

4.1.2. スタートフェイズは、新たなターンのために、カードの状態を適切にリセットするものである。そのプレイヤーのターンの始めに終了する効果が終了し、ターンの始めに誘発する、またはターンの始めから有効になる効果が発生する。スタートフェイズには、レディ、セット、ドローの3つのステップがある（4.2.「スタートフェイズ」参照）。

4.1.3. メインフェイズは、アクティブ・プレイヤーがメインフェイズ中の任意のターン行動を行えるものである（4.3.「メインフェイズ」参照）。

4.1.4. エンドフェイズでは、そのターンの終わりに終了するすべての効果が終了する。効果が終了することによって、効果がバッグに加えられた場合、それらの効果を解決してから、次のプレイヤーのスタートフェイズへ進行する（4.4.「エンドフェイズ」参照）。

4.2. スタートフェイズ

4.2.1. レディ

4.2.1.1. アクティブ・プレイヤーは、自分の場とインクウェルにあるすべてのカードをレディする（縦向きにする）。

4.2.1.2. 「あなたのターンの間、」に適用される効果が適用され始める。

4.2.1.3. 「あなたのターンの始め」または「あなたの次のターンの始め」に終了する効果が終了する。

4.2.1.4. 「あなたのターンの開始時」に誘発する能力が誘発する。ただし、それらはまだこの時点では解決されない（4.2.2.3.参照）。

4.2.2. セット

4.2.2.1. 場にいるキャラクターは“塗りたて”の状態ではなくなり、クエストやチャレンジをしたり、起動能力や歌・カードのコストを支払うために⟲することができるようになる。

4.2.2.2. アクティブ・プレイヤーは、自分の場にあるロケーションからそれの◆と同じ数のロアを得る。これは誘発能力ではなくバッグを用いない。

4.2.2.3. 「あなたのターンの開始時」に誘発した能力と、レディステップの間に誘発した能力がバッグに加えられる。それから、すべての誘発が解決される。

4.2.3. ドロー

©Disney

4.2.3.1. 「カードを引く」とは、デッキの一番上のカードを手札に加えることである。プレイヤーは自分のデッキからしかカードを引けない。デッキ以外の領域からカードを手札に加えることは、カードを引いたとは扱われない。

4.2.3.2. まず、アクティブ・プレイヤーは自分のデッキからカードを1枚引く。もしこれがゲームにおける最初のターンである場合、ドローステップを飛ばす。

4.2.3.3. すべての効果が解決され、バッグに加えられるものが無ければ、メインフェイズへ進行する。

4.3. メインフェイズ

4.3.1. ターン行動とは、アクティブ・プレイヤーが取ることができるいくつかの行動のことである。ターン行動を行うために、何らかの効果や他のカードを必要としない。

4.3.2. アクティブ・プレイヤーは、メインフェイズの間に任意の順序でターン行動を行える。特に断りのないかぎり、そのターン行動に必要なコストを支払い行動を完了するために必要なリソースがあれば、各ターン行動は何回でも行える。

4.3.3. カード1枚をインクウェルに置くこと。このターン行動は1ターンに一度しか行えない。

4.3.3.1. プレイヤーはインクウェルにカードを置くことを宣言し、手札からインクウェル・シンボルを持つカード1枚を選んで公開する。すべてのプレイヤーは、そのカードにインクウェル・シンボルがあることを確認する。

4.3.3.2. プレイヤーは、その公開したカードをインクウェルにレディ（縦向き）かつ裏向きで置く。

4.3.3.3. カードがインクウェルに置かれたことによって発生した効果がバッグに加えられる（8.7.「バッグ」参照）。

4.3.4. カードをプレイすること。

4.3.4.1. アクティブ・プレイヤーは、カードを提示してコストを支払うことで、“手札からカードをプレイする”ターン行動を行える。カードをプレイする手順は以下に従う。カードをプレイする手順のなかに実行できないものが含まれていた場合、そのカードをプレイすることは不適正であり、ゲームはそのカードをプレイすることを提示する直前まで巻き戻される。

4.3.4.2. 以下の手順は、プレイされるすべてのカードに適用される。通常、カードはプレイヤーの手札からのみプレイされる。アクティブ・プレイヤーのみがカードをプレイでき、プレイヤーは対戦相手のターンにはカードをプレイできない。

4.3.4.3. ①アクティブ・プレイヤーは、カードをプレイすることを宣言し、手札からプレイしたいカードを公開する。

4.3.4.4. ②アクティブ・プレイヤーは、そのカードをどのようにプレイするかを宣言する。すなわち、インク・コストを支払うか、代替コストを支払うかを選択する。複数の代替コストが適用可能である場合、

©Disney

いずれか1つを選んでもよい。そうしたなら、そのカードのプレイにおいては他の代替コストを無視する。

4.3.4.5. ③アクティブ・プレイヤーは、カードをプレイするのに必要な総コストを決定する。総コストは、インク・コストまたは代替コストに、コストの修正を適用したものである。コストの修正には、追加コスト、コストの増減が含まれる。まず追加コストを適用してから、コストの増加、コストの減少の順に適用し、その結果が総コストである。

4.3.4.6. ④アクティブ・プレイヤーは総コストを支払う。総コストにインク・コストが含まれているなら、プレイヤーは自分のインクウェルにある、レディしているインク・カードをその数だけエグザート（横向きに）する。その他のコストが含まれているなら、プレイヤーはカードに書かれた指示通りにコストを支払う。コストの支払いは任意の順序で行えるが、すべてを支払わなければならない。

4.3.4.7. カードの総コストが支払われると、そのカードは“プレイされた”ことになる。そのカードがキャラクター、アイテム、またはロケーションであるなら、そのカードは場に出る。それが変身能力を使用したキャラクターの場合、同じ名前のキャラクターの上に重ねて置く。そのカードがアクションであるなら、その効果がただちに解決され、そのカードはそのプレイヤーの捨て札に置かれる。

4.3.4.8. カードをプレイする手順において何らかの効果が誘発した場合、その効果は、プレイの手順を進めているカードがプレイされ解決し終えるまで待ってから解決される。なお、アクションを解決している間、そのカードはまだ捨て札には置かれていない。

4.3.4.9. どのようにコストを支払うかを変更する効果（例：歌声）は、カードのインク・コストを変更しない。

4.3.4.10. カードが「コストを支払わずに」プレイされる場合、そのコストの支払いにおいてすべてのインク・コストを無視する。ただし、他の手順や、インク・コストでないコストは通常通り適用される。

4.3.5. クエストすること。

4.3.5.1. キャラクターにクエストさせることはターン行動である。キャラクターのみがクエストを行える。

4.3.5.2. クエストを行うために選ばれたキャラクターは、クエストしているキャラクターである。そのキャラクターを選んだプレイヤーは、クエストしているプレイヤーである。

4.3.5.3. クエストを行うには、アクティブ・プレイヤーは以下の手順に従う。

4.3.5.4. ①アクティブ・プレイヤーは、キャラクターにクエストさせることを宣言する。

4.3.5.5. ②アクティブ・プレイヤーは、クエストを行わせるキャラクターを指定し、そのキャラクターがクエストを行うにあたり何らかの制限がないかを確認する。（例：そのキャラクターがまだ″乾いて″いない、暴勇を持っている、など）

4.3.5.6. 何らかの効果がそのキャラクターがクエストすることを妨げている場合、そのクエストは不適正である。

4.3.5.7. ③アクティブ・プレイヤーは、クエストしているキャラクターをエグザートする。

4.3.5.8. そのキャラクターがクエストすることを妨げる効果が無ければ、クエストが完了する。クエストしているプレイヤーは、クエストしているキャラクターの持つ◆と同じ数のロアを得る。

©Disney

4.3.5.9. クエストを行うことによって発生した効果がバッグに加えられる（8.7.「バッグ」参照）。

4.3.5.10. すべての効果が解決されたら、クエストは終了する。

4.3.6. チャレンジすること。

4.3.6.1. キャラクターにチャレンジさせることはターン行動である。キャラクターのみがチャレンジを行える。

4.3.6.2. チャレンジに参加した、アクティブ・プレイヤーのキャラクターは“チャレンジしているキャラクター”であり、それにチャレンジされている対戦相手のキャラクターやロケーションは“チャレンジされている”。それらは“チャレンジ中”であるとして扱う。キャラクターはロケーションにチャレンジできる。手順の違いについては 4.3.6.19.参照。

4.3.6.3. チャレンジしているキャラクターとチャレンジされているキャラクターのみがチャレンジ中である。能力や効果が「チャレンジ中の」キャラクターを参照する場合、現在チャレンジ中であるそれらのキャラクターを参照する。

4.3.6.4. チャレンジするキャラクターを宣言したプレイヤーは“チャレンジしたプレイヤー”である。自分のキャラクターがチャレンジされたプレイヤーは“チャレンジされたプレイヤー”である。

4.3.6.5. チャレンジを行うには、アクティブ・プレイヤーは以下の手順に従う。

4.3.6.6. ①アクティブ・プレイヤーは、自分のキャラクター1体が他のキャラクターにチャレンジすることを宣言する。そのキャラクターはそのターンの始めから場にいたものであり（つまり、“乾いて”いて）、レディしており、その他あらゆる理由においてもチャレンジ可能でなくてはならない。

4.3.6.7. ②アクティブ・プレイヤーは、チャレンジ先の、エグザートしている対戦相手のキャラクターを選ぶ。

4.3.6.8. ③両プレイヤーは、チャレンジを行うにあたっての制限について確認する。何らかの効果がチャレンジを行うことを妨げている場合、そのチャレンジは不適正である。

4.3.6.9. ④チャレンジしているプレイヤーは、チャレンジしているキャラクターをエグザートする。

4.3.6.10. ⑤チャレンジが発生する。

4.3.6.11. ⑥「チャレンジしている間」という効果が適用される。

4.3.6.12. ⑦誘発した効果がバッグに加えられる。稀に「このキャラクターがチャレンジ中に退場したとき」や「このキャラクターがチャレンジされて退場したとき」のような能力による効果が発生することがある。

4.3.6.13. ⑧バッグの中にあるすべての効果が解決されたら、それぞれのキャラクターは、他方のキャラクターに自身の攻撃力⬡に等しいダメージを与える。この手順を“チャレンジ・ダメージ・ステップ”と呼ぶ。これは能力や効果ではなく、バッグには加えられない。

4.3.6.14. キャラクターがチャレンジで与えるダメージを決定するにあたり、まず、攻撃力⬡の値を計算する。この際、攻撃力を変更するすべての効果を適用する。もし、キャラクターの⬡が負の値になった場合、ダメージの決定にあたっては0⬡として扱う。

©Disney

4.3.6.15. 続いて、与えられるダメージの量を修正する効果を適用する（例：耐久）。

4.3.6.16. 上記を計算した結果の値が、最終的にキャラクターが与えるダメージである。キャラクターにダメージが与えられた場合、そのキャラクターの上にダメージと同じ数のダメージ・カウンターを置く（9.1.「ダメージの表示」参照）。

4.3.6.17. チャレンジ中、またはチャレンジの間に、キャラクターが退場したことによって誘発する効果が誘発し、解決される。

4.3.6.18. すべての効果が解決され、バッグに加えられるものが無ければ、「チャレンジしている間」「チャレンジされている間」の効果が終了し、チャレンジは終了する。

4.3.6.19. プレイヤーは、キャラクターをロケーションにチャレンジさせることができる。この場合、下記の例外を除き、チャレンジの通常のルールと手順に従う。

4.3.6.20. 手順②において、そのプレイヤーは対戦相手のキャラクターの代わりに対戦相手のロケーションを選ぶ。

4.3.6.21. ロケーションにはレディやエグザートが存在しない。メインフェイズであればいつでもチャレンジ先として選ぶことができる。

4.3.6.22. ロケーションは攻撃力✪を持たず、チャレンジしているキャラクターにダメージを与えない。

4.3.6.23. チャレンジ中のキャラクターが何らかの理由によりチャレンジから取り除かれた場合、そのチャレンジは終了する。まず、バッグの中にある誘発能力をすべて解決する。その後、「チャレンジしている間」の効果が終了し、ゲームはメインフェイズに移行する（4.3.参照）。

©Disney

例 A：アクティブ・プレイヤーの場にはレディしている《スティッチ － あたしの犬》がおり、対戦相手の場にはエグザートしている《アルキメデス － 教育のあるフクロウ》がいる。アクティブ・プレイヤーは《スティッチ》にチャレンジさせることを宣言し、チャレンジされるキャラクターとして《アルキメデス》を選ぶ。このチャレンジにあたり、制限や満たすべき要件はなく、これらの宣言によって誘発した効果は無い。アクティブ・プレイヤーは《スティッチ》をエグザートする。
《スティッチ》と《アルキメデス》はそれぞれ自身の攻撃力◯に等しいダメージを他方に与える。アクティブ・プレイヤーと対戦相手は、自分のキャラクターにその数のダメージ・カウンターを置く。状況起因処理が行われ、それらは退場する。状況起因処理によって誘発した効果は無い。チャレンジは終了する。

©Disney

例 B：アクティブ・プレイヤーは《マシュマロウ － しぶとい守護者》で対戦相手の《チェシャ猫 － ヘンテコ》にチャレンジすることを宣言する。《チェシャ猫》の“落とし物かニャ？”は「このキャラクターがチャレンジされて退場したとき、チャレンジしたキャラクターを退場させる。」という能力である。また《マシュマロウ》の“丈夫で長持ち”は「このキャラクターがチャレンジ中に退場したとき、このカードをあなたの手札に戻してもよい。」という能力である。

《マシュマロウ》は攻撃力5を持つので、《チェシャ猫》に5ダメージを与える。状況起因処理が行われ、《チェシャ猫》は意志力3であるため退場する。これにより《チェシャ猫》の能力が誘発し、対戦相手はそれをバッグに加える。

対戦相手はその能力の効果を解決し、《マシュマロウ》は退場する。その効果を解決した後も引き続きチャレンジ中であり、《マシュマロウ》の能力がアクティブ・プレイヤーによってバッグに加えられる。その後、アクティブ・プレイヤーはそれを解決し、《マシュマロウ》は手札に戻される。この時点でバッグに加えられる効果はなく、バッグは空である。チャレンジは終了する。

©Disney

例 C：アクティブ・プレイヤーは《ラフィキ － 謎めいた闘士》で対戦相手の《シェンジ － ハイエナの頭目》にチャレンジすることを宣言する。《シェンジ》は攻撃力0✪であり、《ド・ビル邸 － クルエラの屋敷》にいる。《ド・ビル邸》は能力を持たないが、《シェンジ》は自身の能力“あたしに任せな”により、ロケーションにいると＋3✪される。
《ラフィキ》の“古代の闘技”は「このキャラクターがハイエナ・キャラクター1体にチャレンジするたび、これはそのチャレンジによってダメージを受けない。」という能力である。チャレンジに関する制限と要件がチェックされた後、アクティブ・プレイヤーはこの能力をバッグに加える。その後、アクティブ・プレイヤーはその効果を解決する。チャレンジがチャレンジ・ダメージ・ステップに進行するが、《ラフィキ》はダメージを受けない。

4.3.7.　キャラクターをロケーションに移動させること。

4.3.7.1.　プレイヤーは自分のキャラクターのみを移動できる。プレイヤーはキャラクターを自分のロケーションにのみ移動できる。プレイヤーは対戦相手のキャラクターを移動できず、キャラクターを対戦相手のロケーションに移動できない。

4.3.7.2.　キャラクターをロケーションに移動させることはターン行動である。キャラクターをロケーションに移動させるには、以下の手順に従う。

4.3.7.3.　①アクティブ・プレイヤーは、自分のキャラクター1体とロケーション1つを選び、そのキャラクターをそこへ移動させることを宣言する。

©Disney

4.3.7.4. ②アクティブ・プレイヤーは、選んだロケーションの移動・コストを支払う。コストが支払われると、そのキャラクターはそのロケーションに移動する。

4.3.7.5. ③キャラクターが移動したことによって生じた効果がバッグに加えられる。

4.3.7.6. すべての効果が解決されたら、移動は完了する。

4.3.8. 場のカードの起動能力を使用すること。

4.3.8.1. 起動能力を使用することは、場のカードを用いたターン行動である。キャラクターの起動能力を使用するには、7.5 節「起動能力」の手順に従う。

4.3.8.2. キャラクターの⟲能力は、そのキャラクターが乾いている場合にのみ使用できる。

4.3.8.3. アイテムの起動能力は、そのアイテムがプレイされたターンにも使用できる。

4.3.8.4. 起動能力が「コストを支払わずに」使用される場合、そのコストの支払いにおいてすべてのインク・コストを無視する。ただし、他の手順やインク・コストでないコストは通常通り適用される。

4.4. エンドフェイズ

4.4.1. ターンを終了するためには、解決を待っている能力が存在してはならない。アクティブ・プレイヤーはターンの終了を宣言する。そうすると、エンドフェイズに進行する（4.1.4.参照）。

4.4.1.1. 「ターン終了時」「あなたのターン終了時」に発生する能力と効果がバッグに加えられる。

4.4.1.2. バッグの中にあるすべての誘発を解決する。

4.4.1.3. ターン終了時に終了する効果が終了する。これには「このターン」と書かれた効果も該当する（例：支援）。これにより新たな誘発が生じた場合、4.4.1.2.の手順に戻る。

4.4.1.4. アクティブ・プレイヤーのターンが終了し、次のプレイヤーのターンが開始される。

©Disney

5. 状態

5.1. 総則

レディ

エグザート

5.1.1. レディ：カードがレディされると、それは縦向きになりレディしているカードとして扱われる。キャラクターとアイテムは、レディで場に出る。

5.1.2. エグザート：カードがエグザートされると、それは横向きになる。プレイヤーは、エグザートしているカードが持つ、⟲することをコストに含まない能力を使用できる。プレイヤーは、エグザートしているカードが持つ、{E}することをコストに含む能力を使用できない。

5.1.3. ダメージを受けている：カードが少なくとも1ダメージを受けていることを指す。

5.1.4. 1ダメージも受けていない：カードがまったくダメージを受けていないことを指す。

5.1.5. 下にある：上にカードが重なっているカードは、一番上にあるカードの“下にある”ものとして扱う（5.1.7.参照）。プレイヤーは重なっているカードの一番上にあるカード（5.1.6.参照）の下にあるカードを選べない。場にある他のカードの下にあるカードは、場にあるとは扱わない。どのプレイヤーも、他のカードの下にある表向きのカードをいつでも見ることができる。どのプレイヤーも、他のカードの下にある裏向きのカードの表側は見ることができない。自分のカードについても同様である。

©Disney

5.1.6. 一番上にある：下に1枚以上のカードが置かれているカードは、下にあるすべてのカードの“一番上にある”ものとして扱う。一番上にあるカードは、その下にあるカードの能力を得ない。重なっているカードの一番上にあるカードを“一番上のカード”と呼ぶ。

5.1.7. 重なっている：カードが場にある他のカードの上、または下に置かれると、そのカードとその下、または上にあるカードは“重なっている”ものとして扱う。それらのカードは場にある間にのみ重なっているものとして扱う。重なっている一連のカードの一番上のカードが場を離れる場合、下にあるすべてのカードは一番上のカードと同じ領域に移動し、以降それらのカードは重なっているとは扱わない。

5.1.8. 場にいる／場にある：表向きで場にあり、上にカードがないカードは“場にいる／場にある”ものとして扱う。カードが裏向きであったり、他のカードの下にあったり、場以外の領域にある場合、場にいる／場にあるとは扱わない。

5.1.9. 表向き：カードがプレイエリアにあり、カードの裏側（イルミナリー・アイコンがある面）が机に面しており、カードの表側（インク・コストやクラスがある面）がプレイヤーに向いているなら、それは“表向き”であるものとして扱う。カードが表向きで他のカードの下に置かれたり、表向きのカードの上に他のカードが置かれた場合、そのカードは表向きのままである。表向きのカードは、すべてのプレイヤーがその情報を参照できる。どのプレイヤーも、表向きのカードをいつでも見ることができる。他のカードの下にある表向きのカードについても同様である。

5.1.10. 裏向き：カードがプレイエリアにあり、カードの裏側（イルミナリー・アイコンがある面）がプレイヤーに向いていて、カードの表側（インク・コストやクラスがある面）が机に面しているなら、それは“裏向き”であるものとして扱う。どのプレイヤーも、裏向きのカードの表側は見ることができず、自分のカードについても同様である。裏向きのカードは場にあるとは扱わない。

5.1.11. 塗りたて：キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーのターンの間に場に出た場合、“塗りたて”であるとして扱う。塗りたてのキャラクターはクエストできず、チャレンジするキャラクターとして選べず、コストを支払うために{E}することができない。

5.1.12. 乾いた：キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーのターンの始めから場にいた場合、“乾いた”ものとして扱う。乾いたキャラクターはクエストでき、チャレンジするキャラクターとして選べる。アイテムと乾いたキャラクターは、コストを支払うために{E}することができる。

5.1.13. 手札以外の領域にあるカードは、以下のようにいずれかの状態を持つことがある。カードは同時に複数の状態を持つことがある。

5.1.13.1 キャラクターは、レディで、1ダメージも受けておらず、場にいて、表向きで、塗りたての状態で場に出る。場にいるキャラクターは、それが他のカードの下にあるか裏向きでないかぎり、5.1.1～5.1.12 項のいずれかの状態を持つことがある。

5.1.13.2 アイテムは、レディで、場にあり、表向きの状態で場に出る。場にあるアイテムは、ダメージを受けている、1ダメージも受けていない、下にある、裏向きという状態を持たない。

5.1.13.3 ロケーションは、1ダメージも受けておらず、場にあり、表向きの状態で場に出る。場にあるロケーションは、レディ、エグザート、下にある、裏向きという状態を持たない。

©Disney

5.1.13.4 インクウェルに置かれているカードは、レディ、エグザート、裏向きという状態のみを持つことがある。

5.1.13.5 デッキにあるカードは、裏向きという状態のみを持つ。

5.1.13.6 捨て札にあるカードは、表向きという状態のみを持つ。

5.1.13.7 手札にあるカードは、どの状態も持たない。

5.1.14. ある状態が何らかの理由で適用される、または取り除かれる場合、それは直ちに適用、または取り除かれる。

例 A:アクティブ・プレイヤーはレディしている《フランダー – 引き止め役》でクエストする。アクティブ・プレイヤーがクエストするために《フランダー》をエグザートすると、レディという状態は直ちに取り除かれ、エグザートという状態が直ちに適用される。

例 B:アクティブ・プレイヤーは、レディで、1ダメージも受けておらず、場にいて、表向きで、乾いている《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》の上に、変身能力を使って《ティンカー・ベル – でっかい妖精》をプレイすることにした。変身すると、《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》から表向き以外のすべての状態が直ちに取り除かれ、下にあり、重なっているという状態が直ちに適用される。《ティンカー・ベル – でっかい妖精》には、レディで、1ダメージも受けておらず、一番上にあり、重なっていて、場にいて、表向きで、乾いているという状態が直ちに適用される。《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》がレディで、1ダメージも受けておらず、乾いているという状態であったため、変身後の《ティンカー・ベル – でっかい妖精》にもそれらの状態が直ちに適用される。詳しくは 10.10.「変身」参照。

6. カード・タイプ

6.1. キャラクター

6.1.1. キャラクターはカード・タイプの1つであり、場に出ることができる。場に出ているキャラクター・カードはキャラクターであり、他の領域にある場合はキャラクター・カードである。

6.1.2. キャラクターのクラス欄には“キャラクター”と書かれていない。カードがキャラクターであるためには、6.1.2.1.と 6.1.2.2.に書かれた要件をどちらも満たしていなければならない。そうでなければ、そのカードはキャラクターではない。

6.1.2.1. キャラクターは攻撃力✪と意志力🛡を持つ。

6.1.2.2. キャラクターは、下記に挙げられているもののうち、少なくとも1つがクラス欄に書かれている:エイリアン、仲間、ほうき、キャプテン、神格、探偵、ドラゴン、ドリームボーン、妖精、フラッドボーン、ヒーロー、ハニー、ハイエナ、イリュージョン、発明家、王様、騎士、マドリガル家、導き手、銃

©Disney

士、海賊、プリンス、プリンセス、子犬、女王、レーサー、ロボット、7人のこびと、魔法使い、ストーリーボーン、ティガー、タイタン、ヴィランズ

6.1.3. キャラクターのみ、クエストとチャレンジを行える。

6.1.4. キャラクターがクエスト、チャレンジ、またはコストを支払うために⟲するには、そのターンのセットステップの始めから場にいなければならない。

©Disney

6.2. カードの構成要素

1. コスト＆インクウェル
2. 名前
3. バージョン名
4. クラス
5. 攻撃力
6. 意志力
7. 能力と効果
8. ロア値

6.2.1. ほとんどの要素はすべてのカード・タイプに表記される。具体的な違いについては、関連するカード・タイプの項目に記述されている。

6.2.2. アート：アートはゲームの挙動を決定するためには使用されない。

6.2.3. インク・タイプ：カードのインク・タイプは、インク・タイプのシンボルによって識別される。カードの名前の後ろにある背景の色は、そのシンボルに対応した色になっている。カードのインク・タイプはデッキを構築する際に重要であり、カードによって参照されることがある。

6.2.3.1. 一部のカードは2つ以上のインク・タイプを持つ。2つのインク・タイプを持つカードは、2つのインク・タイプ・シンボルを持つ。

©Disney

6.2.4. 名前：カードの名前は大きな文字で書かれている。効果が特定の名前のカードやキャラクターを参照する場合、この部分だけを参照し、バージョン名は無視する。キャラクターやロケーションの名前が同一であるとは、部分的にではなく名前全体が一致することを指す。キャラクターとロケーションにおいて、名前とバージョン名を合わせたものをフルネームと呼ぶ（6.2.「カードの構成要素」の図、②参照）。なお、日本語版の歌・カードにおいては名前欄にその歌の英題と邦題が書かれているものがある。そのカードの名前を指す場合は英題、邦題のどちらかを用いてよい。

例 A：《ティンカー・ベル － ピーター・パンの仲間》の“忠実で献身的”は「あなたの《ピーター・パン》という名前のキャラクターは果敢+1を得る。（果敢+1を持つキャラクターはチャレンジしている間、+1✪される。）」という能力である。あなたの場に《ピーター・パン － 飛び続けネバーランド》と《ピーター・パン － 恐れ知らずの戦士》がいる場合、その能力は両方の《ピーター・パン》に果敢+1を与える。

例 B：《魔法使いの帽子》は、名前を指定し、その後デッキの一番上のカードを公開し、そのカードが指定した名前のカードであれば手札に加える、という起動能力を持つアイテムである。
この能力で「《ラッキー》」を宣言し、公開されたカードが《ラッキーダイム》であった場合、それらは一致せず、カードを手札に加えることはできない。

6.2.4.1. 一部のキャラクターは2つの名前を持つ。それらのキャラクターでは、名前欄において2つの名前の間にアンパサンド（＆）が書かれている。効果が、ある名前のカードまたはキャラクターを参照する場合、2つの名前のうち片方が一致していれば、そのキャラクターは該当する。

6.2.4.2. 複数の名前を持つキャラクターも、単一のキャラクターとして扱う。

例：《フロットサム＆ジェットサム》は2つの名前を持つキャラクターである。このカードはすべての領域において（通常のカードは1つの名前しか持たないはずだが）、《フロットサム》と《ジェットサム》のどちらのキャラクターとしても扱う。これらの名前は「＆」で区切られており、このキャラクターが2つの名前を持つことを示している。

©Disney

6.2.5. バージョン名：カードのバージョン名は、「名前」が同じカードを区別するためのものである。キャラクターとロケーションにおいて、名前とバージョン名を合わせたものをフルネームと呼ぶ（6.2.「カードの構成要素」の図、③参照）。

6.2.6. クラス：カードの特性を示す分類であり、カードによって参照されうる（6.2.「カードの構成要素」の図、④参照）。

例:《ハデス － オリンポスの王》は、ヴィランズのクラスを持つカードを参照する。「このキャラクターはあなたの場の他のヴィランズ・キャラクターと同じ数だけ+1◆される。」という能力を持つ。

6.2.7. コスト：そのカードをプレイするために必要となるインクの量である（6.2.「カードの構成要素」の図、①参照）。

6.2.8. インクウェル・シンボル：カードのコストの周りに、渦巻き状のアイコン◯がある場合、ターン行動によってそのカードをインクウェルに置くことができる。インクウェルに置かれているカードはインクとして扱い、各カードは1⬡に相当する（6.2.「カードの構成要素」の図、①参照）。

6.2.9. 攻撃力：主にチャレンジにおいて与えるダメージの量であり、カードの効果によってその値が参照されることがある。攻撃力✪はキャラクターのみが持つ。攻撃力✪に等しいダメージを与えようとしているキャラクターの攻撃力✪が0以下の値である場合、そのキャラクターはダメージを与えない。

6.2.10. 意志力：キャラクターの受けているダメージは永続的であり、ゲームを通して蓄積される。キャラクターが、自身の意志力⛊以上のダメージを受けている場合、そのキャラクターは必要行動により退場する。カードの効果によってその値が参照されることがある（6.2.「カードの構成要素」の図、⑥参照）。

6.2.11. ロア値：キャラクターがクエストを行った際に得られるロアの量である。一部のカード（例：エンチャンテッドやプロモーションカード）では、ロア値のシンボル◆の見た目が異なることがあるが、この違いはゲームの挙動に影響しない（6.2.「カードの構成要素」の図、⑧参照）。

6.2.12. 能力：カードが持つ能力はこの欄に書かれる。一部の能力は、それを使用するためのコストを持つ。能力には、キーワード能力がある（10 章参照）。また、ストーリー・ネームを持つ能力もあるが、これは特定の能力を参照するために用いられるもので、ゲームの挙動には影響しない（能力がどこに記載されるかについては 6.2.「カードの構成要素」の図、⑦参照。能力についての詳細は7章参照）。

6.2.13. フレーバー・テキスト：フレーバー・テキストはゲームでは使用しない。

6.2.14. 補助的情報：補助的情報はゲームでは使用しない。

6.2.14.1. アーティスト名：カードのアートを制作したアーティストである。

6.2.14.2. コレクター番号：収録されているセットにおける、このカードの並び順を示している。また、そのセットに収録されている、通常版のカードの種類数がスラッシュ（/）の後ろに示されている。

6.2.14.3. セット番号：このカードがどのセットに収録されているかを示している。

例:「THE FIRST CHAPTER 物語のはじまり」では、この箇所に「1」と記載されている。同様に、「フラッドボーンの渾沌」では「2」、「インクランド探訪」では「3」と記載されている。

©Disney

6.2.14.4. 言語：そのカードの言語を示している。

6.2.14.5. 権利表記：著作権の情報を示している。

6.2.14.6. レアリティ：収録されているセットにおいて、そのカードの出現頻度を示している。

6.3. アクション

6.3.1. アクションはカード・タイプの１つであり、プレイされるが、場に出ることはない。アクションは、プレイされている間はアクションであり、そうでない場合はアクション・カードである。

6.3.1.1. アクションは、クラス欄に“アクション”と記載されていることにより定義される。

6.3.1.2. アクションはプレイヤーの手札からプレイされるが、それは場にあるものとしては扱われない。アクションの効果はバッグに加えられることはない（8.7.「バッグ」参照）。

6.3.2. 効果：アクションは、能力ではなく効果を持つ。

6.3.3. 歌

6.3.3.1. 歌は、通常のルールに加えて、特別なルールを持つアクションである（6.3.3.3.参照）。なお、日本語版の歌・カードにおいては名前欄にその歌の英題と邦題が書かれているものがある。そのカードの名前を指す場合は英題、邦題のどちらかを用いてよい。

6.3.3.2. 歌は、クラス欄に“アクション”と“歌”と記載されていることにより定義される。

6.3.3.3. すべての歌は、インク・コストを支払う代わりに代替コストを支払ってプレイできる。歌であることは「このカードのインク・コストを支払う代わりに、あなたの場にいるインク・コスト N 以上のキャラクター１体を⟲することによってコストを支払わずにプレイできる。」ことを意味している。この行動を、“歌を歌う”と呼ぶ。

6.3.3.4. 一部の歌は、合唱というキーワード能力持つ。それは、歌の持つ特別なルールと類似した機能を持つ（10.10.「合唱」参照）。

6.3.3.5. 歌の標準の注釈は「（コスト N 以上のキャラクターは⟲することでこの歌をコストを支払わずに歌える。）」である。

©Disney

6.3.4. アクションをプレイしたことによって効果が誘発した場合、それらはバッグに加えられ、そのアクションの効果が解決された後に解決される。

6.4. アイテム

6.4.1. アイテムはカード・タイプの1つであり、場に出ることができる。アイテムは、場にある間のみアイテムであり、他の領域にある間はアイテム・カードである。

6.4.2. アイテムは、クラス欄に“アイテム”と記載されていることにより定義される。

6.4.3. アイテムが能力を持っている場合、その能力はそのアイテムがプレイされたターンにも使用できる。

©Disney

6.5. ロケーション

1. コスト＆インクウェル
2. クラス
3. 移動・コスト
4. 意志力
5. 能力と効果
6. ロア値

6.5.1. ロケーションはカード・タイプの1つであり、場に出ることができる。ロケーションは、場にある間はロケーションであり、他の領域にある間はロケーション・カードである。

6.5.2. クラス：ロケーションは、クラス欄に“ロケーション”と記載されていることにより定義される。ロケーションは、横向きに印刷された唯一のカード・タイプである（つまり、長辺が上下にある）。（6.5.の図、②参照）

6.5.3. コスト：ロケーションのコストは、他のカード・タイプとは異なる位置に記載されているが、機能は同一である。（6.5.の図、①参照）

6.5.4. 移動・コスト：ロケーションは移動・コストを持つ。これはキャラクターをこのロケーションに移動させるために必要となるインク・コストの量である。（6.5.の図、③参照）

6.5.5. 意志力：ロケーションの受けているダメージは永続的であり、ゲームを通して蓄積される。ロケーションが、自身の意志力🛡以上のダメージを受けている場合、そのロケーションは必要行動により退場する。なお、ロケーションは攻撃力✪を持たず、ダメージを与えない。（6.5.の図、④参照）

6.5.6. ロア値：ロケーションはロア値を持つことがある。そのロケーションのプレイヤーはセットステップに、ロア値に等しい数のロアを得る。（6.5.の図、⑥参照）

6.5.7. 能力：ロケーションが能力を持っている場合、その能力はロケーションがプレイされたターンにも使用できる。（6.5.の図、⑤参照）

©Disney

7. 能力

7.1. 総則

7.1.1. カードに記載されているそれぞれの文は、独立した効果やコストである。それぞれの文は句点によって区切られる。

7.1.2. 単一の文に1つ以上のコストや効果が記述されているカードは、それらのコストや効果の間にある言葉に基づいて解決される。

7.1.2.1. 多くのカードは 7.1.2.2～7.1.2.4 の言葉が含まれず、[A]のように書かれる。

例:「カードを2枚引く。」

7.1.2.2. [A]することで[B]：プレイヤーは、前半の[A]に記述されたコストを支払わなければならない。プレイヤーがそれを実行できない場合、後半の[B]に記述された効果を解決できない。前半の[A]はコストであり、効果ではない。後半の[B]は効果である。

例:「あなたが歌をプレイするたび、1⬡を支払うことでカードを1枚引いてもよい。」という文がある。プレイヤーが、前半の[A]にコストとして記述されているように、1⬡を支払えない場合、後半の[B]に記述されているカードを1枚引くことはできない。

7.1.2.3. [A]その後[B]：すべての効果を可能なかぎり解決する。効果の一部が解決できない場合はそれ以外を解決する。

例:「カードを2枚引き、その後カードを2枚選んで捨てる。」

7.1.2.4. 「[A]し、[B]する」：すべての効果を可能なかぎり解決する。効果の一部が解決できない場合はそれ以外を解決する。「[A]し、[B]する」には、「[A]することで[B]」のように前半と後半を結びつける意味は無く、時には単に通常の文法上の意味だけを持つ。

例:《女王 – 支配者のオーラ》の“この世で最高に美しい女は？”は「このキャラクターがクエストするたび、対戦相手のキャラクター1体を選び、このターン−4⬢し、キャラクター1体を選び、このターン+4⬢する。」という能力である。前半部分の「対戦相手のキャラクター1体を選び、このターン−4⬢し、」で選べるキャラクターが対戦相手の場にいなかったとしても、アクティブ・プレイヤーは後半部分で選んだキャラクターを+4⬢できる。

©Disney

7.1.3. 能力や効果が「あなたは～してもよい」という言葉を含む場合、その効果を生成したカードをプレイしたプレイヤーが、それを行うかどうかを選ぶ。そのプレイヤーが行うことを選ばなかった場合、「あなたは～してもよい」を含む文は実行されない。

7.1.4. 能力や効果が、手札以外の領域から「カードを手札に加える」場合、これを“カードを引く”とは扱わない。

7.1.5. 能力や効果が「他の」何かを参照する場合、“その能力や効果を生じたカードではないカード”か、“その能力によってすでに選択されているものではないカード”を参照する。

例: 《ムーラン － 帝国の兵士》の“常在戦場”は「あなたのターンの間、このキャラクターがチャレンジ中に他のキャラクター1体を退場させるたび、あなたの他のキャラクター全員はこのターン、+1 ◆ される。 」という能力である。《ムーラン》は彼女自身ではないキャラクターを退場させる必要があり、「あなたの“他の”キャラクター」であるため彼女自身がこの能力の恩恵を受けることはできない。

7.1.6. アクションか能力が、そのアクションか能力の解決の一部としてカードをプレイすることを指示している場合、そのカードはアクションか能力の解決中にプレイされる。そのカードがプレイされたことで発生する効果は生成されるかバッグに加えられるが、それらの効果はカードをプレイすることを指示したアクションか能力が完全に解決し終えるまで解決しない。元のアクションか効果に指示されてプレイしたカードが他の領域に移動した場合も同様である。

7.1.6.1. この方法でプレイされたアクションによって生成された効果は、アクションをプレイすることを指示したカードが解決した後で、なおかつ誘発能力がバッグから取り出せるようになる前に解決される。

7.1.7. 複数の能力を組み合わせることによって、それらの能力を無限に繰り返すことができる場合がある。これを“ループ”と呼ぶ。すべてのプレイヤーがループの一連の手順を確認した場合、そのループを継続しているプレイヤーはそれを繰り返す任意の回数を提示する。そうすると、ゲームは実際にそのループの手順を行うことなく、即座にその回数のループが行われた後の状況に移行する。その後ゲームは続行され、別の行動を取らなければならない。

7.1.8. 効果を解決するに際し、プレイヤーが何かを「N“まで”選ぶ」場合、その N のうちで同一のものを複数回選択できない。また「N まで」において0を選択してもよい。

例: 《バラの花を赤く塗ろうよ》は「キャラクターを2体まで選び、このターン、それぞれを−1 ◯ する。カードを1枚引く。」という歌である。同一のキャラクターを2回選ぶことはできず、そのカードのプレイヤーはキャラクターを選ばないことができる。

©Disney

7.1.9. 能力や効果の文章において、特定の用語を参照するために「それ／その」という表現を使用することがある。能力や効果を解決するとき、何が「それ／その（用語）」に該当するかは、その能力や効果の解決中に、関連する選択がなされた後に決定される（1.2.4.参照）。

例 A:《ミッキーマウス － きまぐれな魔法使い》の“休み知らずの働き手”は「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。」という能力である。ここで「そのカード」とは、チャレンジ中に退場したほうき・キャラクターのことを参照し、捨て札にある他のほうき・キャラクターは参照しない。

例 B:《イズマ － 誰よりも上》の“仕事に戻って！”は「他のキャラクター1体がチャレンジ中に退場するたび、そのカードをそれのプレイヤーの手札に戻し、その後そのプレイヤーはカードを1枚ランダムに選んで捨てる。」という能力である。この効果の解決にあたり、まず《イズマ》のプレイヤーは何の選択も行わない。その後、“そのカード”がチャレンジ中に退場したキャラクターであり、“そのプレイヤー”が退場したキャラクターのプレイヤーであることが決定される。これらの決定は、この効果の解決中に行われる。

7.1.9.1. カードの文章が、「その」カードが移動したり置かれていたりする特定の領域を参照する場合、その領域のみを参照する。「その」カードが領域を移動した場合、元の領域にある「その」カードを参照する効果はそれを見失い、それに関する箇所は何もしない。元の領域に、「その」カードと同じフルネームのカードがあったとしても、それは「その」カードとは扱われない。そのプレイヤーはその効果の他の箇所を可能なかぎり解決する。

例: あるプレイヤーの場に2体の《アースラ － 七つの海の騙し屋》がいて、合唱能力を持つ歌をそれら2体を含めて歌う。《アースラ》の“素敵な取り引き”は「このキャラクターが歌を歌うたび、その歌をあなたの捨て札からコストを支払わずにもう一度プレイしてもよい。そうしたなら、そのカードを捨て札に置く代わりにデッキの一番下に置く。」という能力である。合唱のために2体の《アースラ》がエグザートしたため、両者の“素敵な取り引き”能力が誘発し、解決のためにバッグに加えられる。
1つ目の誘発能力を解決すると、合唱でプレイされた歌・カードはそのプレイヤーのデッキの一番下に置かれる。2つ目の誘発能力を解決するとき、「その歌」カードはすでに捨て札には無く、この効果のその部分を解決しても何もしない。同様に、「その歌」はもう特定の歌・カードを参照できないため、この効果の後半部分も何もしない。仮に捨て札に合唱でプレイした歌・カードと同名の別のカードがあったとしても、「その歌」には、この誘発能力がバッグに加えられたときに《アースラ》が歌った特定の歌・カードだけが該当し、同名の他の歌・カードは参照されない。

©Disney

7.1.10. プレイヤーにカードを公開させる効果がある。カードを公開するとは、他のプレイヤー全員にそのカードの表側を見せることである。プレイヤーは、効果のなかで公開する箇所の手前に記述されたカード群の中からしかカードを公開できない。

例: 歌・カード《ビー・アワー・ゲスト》は「あなたのデッキの上からカードを4枚見る。キャラクター・カードを1枚公開し手札に加えてもよい。残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。 」という効果を持つ。プレイヤーが公開できるのは、そのプレイヤーが見た、デッキの上から4枚のカード群からのみである。他のカード群からカードを公開することはできない。

7.2. アクション・カード

7.2.1. アクションをプレイすることにより他の能力が誘発することがある。この場合、アクティブ・プレイヤーはそのアクションをまず解決し、それが解決し終えてから、8.7 節「バッグ」に記述されているように誘発能力を解決する。

7.3. キーワード能力

7.3.1. キーワード能力は、短い単語によって表記され、どこに書かれていても同じ能力を指す。個別のキーワード能力については 10 章「キーワード能力」参照。

7.3.2. キーワード能力には通常、それが何をするかを説明する注釈が付けられている。注釈は括弧により閉じられており、これはルール文章ではなく、単にプレイヤーの記憶の補助となるものである。

7.4. 誘発能力

7.4.1. 誘発能力は、その誘発条件を満たしたときに誘発する。また誘発条件を満たす毎に一度だけ誘発する。

7.4.2. 誘発能力は、「とき」、「たび」、「開始時」、「終了時」という語を含む、その能力が誘発するゲームの状況が冒頭に記述され、その後にその能力による効果が記述される。

7.4.3. 能力が誘発すると、その効果はバッグに加えられ、8.7 節「バッグ」の手順に従って順次解決される。

7.4.4. 誘発能力には「[誘発条件]、[追加条件]なら、[効果]。」のように記述されているものがある。このような能力では、追加条件を、その効果をバッグに加えるときと、解決するときの両方でチェックする。

7.4.4.1. 効果がバッグに加えられようとする際に追加条件を満たしていない場合、それはバッグに加えられない。

7.4.4.2. 効果を解決しようとする際に追加条件を満たしていない場合、その誘発能力を解決しても何もしない。

©Disney

例:《スティッチ – お気楽サーファー》の“オハナ”は「このキャラクターをプレイしたとき、あなたの場に他のキャラクターが2体以上いるなら、カードを2枚引いてもよい。」という能力である。アクティブ・プレイヤーが《スティッチ》をプレイしたとき、その誘発能力はそのプレイヤーの場に他のキャラクターが2体以上いるかをチェックする。もしいないなら、誘発能力はバッグに加えられない。そのプレイヤーの場に他のキャラクターが2体以上いるなら、その能力はバッグに加えられる。誘発能力はそれを解決する際に再度この追加条件を満たしているかをチェックする。もし満たしていないなら、それを解決しても何もしない。

7.4.5. 誘発能力には「[誘発条件]、[効果]。[効果]。」のように記述されているものがある。このような能力では、どちらの効果も同じ誘発条件に紐付いているが、それらの効果は互いに独立している。

例 A:《モアナ – モトゥヌイ生まれ》の“直しましょ”は「このキャラクターがクエストするたび、あなたの他のプリンセス・キャラクター全員をレディしてもよい。それらのキャラクターはこのターン、クエストできない。」という能力である。アクティブ・プレイヤーが《モアナ》でクエストを行った場合、この効果によってレディされたかどうかに関わらず、他のプリンセス・キャラクターはこのターンにクエストできない。

例 B:《エルサ – アイスサーファー》の“吹雪じゃないわ”は「あなたが《アナ》という名前のキャラクターをプレイするたび、このキャラクターをレディする。これはこのターン、クエストできない。」という能力である。これら2つの効果は誘発条件に紐付いているため、《アナ》という名前のキャラクターをプレイしなければ、通常通りクエストを行える。

7.4.6. 誘発能力には「[誘発条件]または[誘発条件]、[効果]。」のように記述されているものがある。このような能力は独立した2つの誘発条件を持ち、どちらの条件を満たしても、解決されると同じ効果が発生する。

例:《ジョン・シルバー – 宇宙海賊》の“ケンカの相手”は「このキャラクターをプレイしたとき、またはこれがクエストするたび、対戦相手のキャラクター1体を選び、そのキャラクターはそれのプレイヤーの次のターンの間、暴勇を得る。」という能力である。この誘発能力は、《ジョン・シルバー》をプレイしたときと、アクティブ・プレイヤーが《ジョン・シルバー》でクエストを行ったときの両方で誘発する。このような誘発能力では、両方の誘発条件を同時に満たす必要はなく、片方だけを満たしていれば誘発する。

7.4.7. 一部の能力や効果は、特定の期間に存在して誘発し得る、または後に特定の時点で条件を満たしたときに誘発する、誘発能力を生成する。このような誘発能力は、アクション・カードを解決した結果として生成されることが多い。

©Disney

7.4.7.1. 浮遊誘発能力 – 特定の期間だけ存在する誘発能力である。バッグの中に存在するものではない。浮遊誘発能力の条件が満たされるたび、その誘発能力がバッグに加えられ、解決される。その特定の期間を過ぎると、浮遊誘発能力は消滅する。

例: 《派手に借りるぜ》は「このターン、あなたのキャラクター1体がクエストするたび、各対戦相手はロアを1つ失う。」という効果を持つ。《派手に借りるぜ》を解決すると、記述されている浮遊誘発能力を生成し、それはそのターンの間存在する。そのターンに、そのプレイヤーが自分のキャラクター1体でクエストするたび、その浮遊誘発能力の条件が満たされ、バッグに加えられ、解決される。その浮遊誘発能力は、そのターンの終わり(その条件に示された特定の期間)までバッグの外に存在する。

7.4.7.2. 遅延誘発能力 – 後に特定の時点で解決するものとして生成される誘発能力である。この特定の時点は遅延誘発能力の条件として定められている。遅延誘発能力はその条件が満たされるまでバッグの外に存在する。条件が満たされると、遅延誘発能力はバッグに加えられ、解決される。

例: 《怖いこと、私は好き》は「コスト4以下のキャラクター1枚をコストを支払わずにプレイする。そのキャラクターは突進を得る。このターン終了時、それを退場させる。」という効果を持つアクションである。このアクションを解決すると、「このターン終了時、それを退場させる。」という遅延誘発能力を生成する。この遅延誘発能力は、エンドフェイズの「ターン終了時」に発生する能力がバッグに加えられる手順まで、バッグの外に存在する。その時点になると、この遅延誘発能力はバッグに加えられ、解決される。

7.5. 起動能力

7.5.1. 起動能力は、プレイヤーが任意に使用する能力であり、通常「[コスト]:[効果]」のように記述される。

7.5.2. アクティブ・プレイヤーは、解決を待っている効果が無く、キャラクターがクエストやチャレンジを行っていないなら、起動能力を使用できる。

7.5.3. 起動能力を使用するには、アクティブ・プレイヤーは以下の手順に従う。手順のなかに実行できないものが含まれていた場合、その能力を使用することは不適正である。この手順はすべての起動能力に対して適用される。アクティブ・プレイヤーだけが起動能力を使用できる。

7.5.3.1. ①アクティブ・プレイヤーは、起動能力を使用することを宣言する。

7.5.3.2. ②アクティブ・プレイヤーは、4.3.4.4.から 4.3.4.6.までの手順を、「カード」という語を「能力」に置き換えて実行する。

7.5.3.3. 総コストが支払われると、その能力が起動される。アクティブ・プレイヤーはその効果を直ちに解決する。

©Disney

7.5.4. 起動能力を使用する手順において何らかの効果が誘発した場合、その効果は、その能力が解決し終えてから解決される。

7.6. 常在能力

7.6.1. 常在能力は、カードの特性、ゲームのルール、ゲームの状況を変更し得る効果である。常在能力は、記述されている期間、継続して効果を発生する。特定の期間を持たない常在能力は、それを持つカードが場にあるかぎり効果を発生する。

例:「エグザートしているあなたのキャラクターはこのターン、魔除を得る。」という能力や「エグザートしているあなたのキャラクターは魔除を得る。」という能力は、どちらも常在能力である。

7.6.2. 常在能力によって影響を受けるカードがプレイされた場合、その効果は場に出る際に適用される。その効果が◯か⛊を変更する場合、その影響を受けるカードは修正された◯や⛊で場に出たものとして扱う。

7.6.3. 常在能力は、能力や効果を解決した結果として生成されることがある。それらが解決されると、その常在能力は特定の期間、該当するカードに影響を与え続ける。このような常在能力は、それを生成する能力や効果が解決した後に場に出たカードに対しては影響を与えない。

7.6.4. 常在能力には、カードの特性の一部であるものがある。そのような能力は、そのカードが場にあるかぎり“オン”であり、そのカードが場を離れると直ちに効果が終了し、別の領域に移動した後にその効果が適用される期間は無い。

7.6.5. 常在能力には、場以外に対して効果が適用されるものがある。このような能力では、その効果がいつどのように適用されるかが定められている。

例:「あなたの場に《ガストン》という名前のキャラクターがいるなら、このキャラクターをプレイするコストの支払いは1⬡減る。」という効果は、場以外に対して適用される。

7.7. 置換効果

7.7.1. 置換効果とは、特定の条件に該当するイベント（出来事）が発生するまで待機し、効果の解決に際し、そのイベントの一部または全部を別のイベントに置き換えるものである。

7.7.2. 「代わりに」という語を含む能力は、最も一般的な形の置換効果である。

例:《失敬したシミター》の“真剣”は「⟲：キャラクター1体を選び、このターン、+1◯する。《アラジン》という名前のキャラクターが選ばれたなら、代わりに+2◯する。」という能力である。

7.7.3. 「飛ばす」という語を含む能力は、置換効果である。

©Disney

7.7.4. 「出る」、「出してもよい」という語を含む能力は、置換効果である。 例えば、護衛の「このキャラクターをエグザートで場に出してもよい。」は置換効果である。

7.7.5. 置換効果は一度だけ適用され、特定のイベントが発生する前に存在していなければならない。あるイベントが置き換えられた場合、元のイベントは発生したことにならない。置き換えられたイベントが発生すると、その新しいイベントが能力を誘発させることがある。元のイベントに対して誘発したであろう能力については元のイベントを参照できず、そのため誘発することはない。

7.7.6. 一部の能力は、その能力自身の一部または全部を置換する効果を持つ。これを“自己置換効果”と呼び、常に最初に適用される。

7.7.7. あるイベントに対して複数の異なる置換効果が適用可能である場合、影響を受けるカードや効果のプレイヤーは以下の手順に従う。

7.7.7.1. ①自己置換効果が適用可能である場合、そのうち1つを選び、7.7.7.3.に移行する。適用可能なものが無い場合、次の手順に移行する。

7.7.7.2. ②他の置換効果が適用可能である場合、そのうち1つを選ぶ。

7.7.7.3. ③選んだ置換効果が適用され、変更後のイベントが発生することになる。他の置換効果が変更後のイベントに適用可能であるかを考慮しながら、適用可能な置換効果が無くなるまでこの手順を繰り返す。

例: アクティブ・プレイヤーの場には《7人のこびとの鉱山 – 堅牢なる要塞》があり、対戦相手の場には《野獣 – 捨て身の保護者》と《フランダー – 引き止め役》がいる。《7人のこびとの鉱山》の“山の拠点”は「あなたの各ターンに一度、あなたがキャラクターをここに移動させたとき、キャラクター1体を選び、1ダメージを与えてもよい。移動したキャラクターが騎士なら、代わりに2ダメージを与える。」という能力である。また《野獣》の“我が身を盾に”は「あなたの他のキャラクター1体にダメージが与えられるなら、代わりにこのキャラクターにそのダメージと同じ数のダメージ・カウンターを置く。」という能力である。

アクティブ・プレイヤーが、騎士のクラスを持つ《ねぼすけ – 鈍重なる騎士》をプレイし、《7人のこびとの鉱山》に移動させる。ロケーションの誘発能力を解決するとき、アクティブ・プレイヤーは《フランダー》にダメージを与えることを選んだため、「《フランダー – 引き止め役》に1ダメージを与える」イベントが発生する。この効果には、《7人のこびとの鉱山》と《野獣》の置換効果が適用可能である。《フランダー》が影響を受けるため、対戦相手は 7.7.7.1.から 7.7.7.3.の手順に従う。まず、対戦相手は自己置換効果があるかを確認する。《7人のこびとの鉱山》の「代わりに2ダメージを与える。」という効果は適用可能な自己置換効果であるため、対戦相手はこれを選び適用する。その結果、変更後のイベントは「《フランダー – 引き止め役》に2ダメージを与える」になる。手順を繰り返し、対戦相手は他に適用可能な自己置換効果があるかを確認する。他に無いため、対戦相手は次の手順に進み、他の置換効果があるかをチェックする。《野獣 – 捨て身の保護者》は適用可能な置換効果を持っており、対戦相手はこれを選び適用する。最終的に、このイベントは

©Disney

「《野獣 – 捨て身の保護者》に2ダメージを与える」になる。対戦相手は手順を繰り返すが、他に適用可能な置換効果が無いため、この効果が解決し、ゲームが進行する。

7.7.8. あるイベントに対して2つ以上の同一の置換効果は適用できない。あるイベントに対して複数の同一の置換効果が適用可能である場合、影響を受けるカードや効果のプレイヤーは適用する置換効果を1つ選び、残りは消滅する。

7.8. 特性変更能力

7.8.1. 一部の能力や効果は、キャラクターやロケーションの特性(✪や♦など)を変更する。

7.8.1.1. 特性変更能力は、一定期間、またはそれを持つカードが場にあるかぎり、継続的に適用される。カードの特性に新たな特性変更能力が適用されるたび、その特性は直ちに変更される。この過程にバッグは使用しない(8.7.「バッグ」参照)。

7.8.1.2. カードの特性に複数の特性変更能力が適用される場合、それらは順番に適用されるのではなく、すべてまとめて適用される。新しく特性変更能力が適用される場合、すでに適用されている他の特性変更能力と合わせてすべてまとめて適用される。

例 A: アクティブ・プレイヤーは《大公 – 王様の相談役》をプレイする。《大公》の“はい陛下、仰せの通りに”は「あなたのプリンス/プリンセス/王様/女王・キャラクターは+1✪される。」という能力である。この能力の効果によって生じた+1✪するという変更は、直ちにアクティブ・プレイヤーの場にいるプリンス、プリンセス、王様、女王のキャラクター全員の✪に適用される。アクティブ・プレイヤーが《大公》が場にいる間に該当するクラスの他のキャラクターをプレイすると、その新しいキャラクターは+1✪が適用されて場に出て、《大公》が場を離れるまでその変更が継続する。

例 B: アクティブ・プレイヤーの場に2✪と2🛡を持つ《ヘイヘイ – さんぽのニワトリ》がいる。《ヘイヘイ》は、ある効果で+1✪され、3✪と2🛡になる。その後、《ヘイヘイ》は他の効果で−5✪され、《ヘイヘイ》の✪は−2✪に変更される。続いて《ヘイヘイ》は他の効果で+1✪され、《ヘイヘイ》は−1✪になる。《ヘイヘイ》に特性変更能力が適用されるたび、すでに適用されている他の特性変更能力と合わせてすべてまとめて適用される。

7.8.2. キャラクターが負の値の✪を持つ場合、チャレンジにおいてダメージを与えず、特性変更能力を適用して✪の値を決定する目的を除いて、攻撃力0を持つものとして扱う(7.8.1.1.と 7.8.1.2.参照)。

例: アクティブ・プレイヤーの場に《ヨウカイ – 科学的スーパーヴィラン》がいて、《マイクロボット》が1つある。《ヨウカイ》は“技術的優位”「このキャラクターがクエストするたび、対戦相手の0✪のキャラクターと同じ数のカードを引く。」という誘発能力を持つ。《マイクロボット》は“画期的な技術”「このアイテムをプレイしたとき、キャラクター1体を選び、このターン、あなたの場の《マイクロボット》

©Disney

という名前のアイテムと同じ数だけ−1◯する。」という誘発能力を持つ。対戦相手の場に1◯と1⛊を持つキャラクターがいる。アクティブ・プレイヤーは2つ目の《マイクロボット》をプレイし、その誘発能力で対戦相手のそのキャラクターを選び、−2◯する。この特性変更能力は直ちに適用され、そのキャラクターは−1◯と1⛊になる。アクティブ・プレイヤーは《ヨウカイ》でクエストする。対戦相手のキャラクターの◯は負の値であるが、《ヨウカイ》の誘発能力を解決する際、そのキャラクターは0◯を持つものとして扱う。

7.8.3. キャラクターやロケーションが負の値の◆を持つ場合、特性変更能力を適用して◆の値を決定する目的を除いて、ロア値0を持つものとして扱う（7.8.1.1.と 7.8.1.2.参照）。

例: アクティブ・プレイヤーの場に《フリン・ライダー － オレの最大のファンであるオレ》がいて、対戦相手の手札にはカードが5枚ある。《フリン・ライダー》は4◆と“極めつけのビッグなお宝”「このキャラクターは対戦相手全員の手札にあるカードと同じ数だけ−1◆される。」という能力を持つ。対戦相手の手札が5枚であるため、《フリン・ライダー》のロア値は−1である。アクティブ・プレイヤーが《フリン・ライダー》でクエストを行った場合、0ロアを得る。《フリン・ライダー》のロア値は負の値であるため、アクティブ・プレイヤーが彼をエグザートしてクエストした場合、ロア値は0として扱われ、アクティブ・プレイヤーは0ロアを得る。ただし、これは《フリン・ライダー》の実際のロア値を0に変更するものではない。《フリン・ライダー》のロア値は、対戦相手の手札の枚数が変わるか、他の特性変更能力がロア値に適用されるまで−1のままである。

8. 領域

8.1. 総則

8.1.1. すべての領域はそれぞれ独立しているものとして扱う。物理的にはいくつかの領域が同じ場所に存在していたとしても、ルール上は依然として独立した領域として扱う。

例: 卓上はプレイヤーがゲームを行う場所であるが、プレイヤーのデッキ、インクウェル、捨て札がその場所にあったとしても、それらは“場”ではないし、それぞれ独立した領域である。

8.1.2. 公開領域にあるカードは、誰でもその情報を参照できる。プレイヤーはいつでも、公開領域にあるカードを見てよく、その領域にあるカードの枚数を数えてよい。

8.1.3. 非公開領域にあるカードは、その情報を参照することを制限される。プレイヤーは、ルールや効果によって指示されないかぎり（例：カードを引くこと）、非公開領域にあるカードの表側を見ることはできない。プレイヤーはいつでも、非公開領域にあるカードの枚数を数えてよい。非公開領域が公開されている間、そこを非公開領域とは扱わない。

©Disney

8.1.4. プレイヤーが、効果によってある非公開領域を見て特定のカードや特定の特性を持つカードを探す場合、そのプレイヤーはそのカードが“見つからなかった”ことにしてもよい。

8.1.5. カードが場から非公開領域に移動した場合、すべての情報と場にあった際の関係が取り除かれる。すべての効果、ダメージ、他の特性が取り除かれ、そのカードは“新しいカード”になる。

8.2. デッキ

8.2.1. プレイヤーのデッキとは、あるゲームにおいてそのプレイヤーが使用するカードのある領域である。

8.2.2. デッキは非公開領域である。デッキにあるカードは常時裏向きのままであり、1つの束である。プレイヤーはゲームの間、デッキのカードの表側を見たり、順番を入れ替えることはできない。プレイヤーはいつでも、いずれかのプレイヤーのデッキにあるカードの枚数を数えてよい。（※対戦相手のデッキにあるカードの枚数を数える場合、対戦相手に適切なコミュニケーションを取ってから行うよう配慮をお願い致します。）

8.2.3. カードやゲームの状況がプレイヤーに「カードを引く」ことを指示した場合、4.2.3.「ドロー」のルールに従う。

8.2.4. 表向きのカードが“好きな順番で”デッキの一番上、またはデッキの一番下に置かれる場合、表向きだったカードをデッキに置く順番はすべてのプレイヤーに知らされなければならない。

8.2.4.1. デッキに移動するそれらの表向きのカードが、1つ以上の束に重なっていたか、または表向きと裏向きが混在して重なっていた場合、それらの束に重なっていたカードは、重なっていた状況を考慮せず、好きな順番でデッキに加えることができる（別々の束に重なっていたカードを混ぜてもよい）。移動するそれらのカードは、実際にデッキの一番上、またはデッキの一番下に置かれるまではいかなる状態も適用されず、取り除かれない。

8.3. 手札

8.3.1. プレイヤーの手札は、引いたカードを持っておく場所である。手札には、カードを引く以外の効果でカードが加えられることもある。プレイヤーはカードを引いた状態でゲームを開始する（3.1.「ゲーム開始の手順」参照）。

8.3.2. 手札は非公開領域である。プレイヤーは、いつでも自分の手札を見ることができるが、他のプレイヤーの手札を見ることはできない。プレイヤーはいつでも、いずれかのプレイヤーの手札にあるカードの枚数を数えてよい。プレイヤーは自分の手札を自由に並び替えてよく、簡便な持ち方をしてよい。

8.3.3. 手札の枚数に上限は無い。手札が0枚より少なくなることは無い。

8.3.4. 効果によって誰かがカードを捨てるよう指示された場合、そのプレイヤーは自分の手札から指示された枚数のカードを選び、自分の捨て札に置く。

©Disney

8.4. 場

8.4.1. プレイヤーの場とは、プレイしたキャラクター、アイテム、ロケーションが置かれる場所である。場には、キャラクター、アイテム、ロケーションのみが存在できる。プレイヤーは、対戦相手の場にカードを出すことはできない。

8.4.2. プレイヤーの場の領域にあるカードだけが、“場にある”ものとして扱われる。ゲーム外にあるカードは場にあるとは扱わない。バッグ、デッキ、捨て札、手札、インクウェルにあるカードは場にあるとは扱わない。

8.4.3. 場は公開領域である。プレイヤーはいつでも、いずれかのプレイヤーの場にあるカードを見てよく、そこにあるカードを数えてよい。

8.4.4. 1枚以上のカードが場を離れるに際し、それを行う前にあるカードまたは他のカードが場を離れることによって能力が誘発するかどうかを確認する。

8.5. インクウェル

8.5.1. プレイヤーのインクウェルは、ゲーム中にインクとして使用するカードを置く場所である。インクウェルに置かれているカードはインク・カードである。インク・カードは、コストの周りにインクウェル・シンボル⬡を持つ必要があり、プレイヤーがインク・コストを支払う際の1⬡に相当する。インク・カードの表側の情報は、それが生み出すインクに影響しない。インクウェルに置けるカードの枚数に上限は無い。

8.5.2. カードはレディかつ裏向きでインクウェルに置かれる。複数のカードが同時にインクウェルに置かれる場合、各カードは別々のものとして扱う。

8.5.3. インクウェルは非公開領域である。プレイヤーは、自分のものも含め、インクウェルにあるカードの表側を見ることはできない。プレイヤーはいつでも、いずれかのプレイヤーのインクウェルにあるカードを数えてよい。

8.5.4. プレイヤーは、インクウェルにあるカードを自由に並べてよい。ただし、カードは裏向きのままであり、他の領域にあるカードとは区別できなければならない。またインクウェルにあるカードの枚数と、レディしているカードの枚数は、他のプレイヤーにとって明らかでなければならない。

8.5.5. カードが、あるプレイヤーのターンに、そのプレイヤーに追加でインクウェルにカードを置くことを許可することがある。その場合、そのプレイヤーはその効果を使用することを宣言し、その後インクウェルにカードを置く通常の手順に従う。

8.5.6. 効果が他の領域にあるカードをインクウェルに置く場合、そのカードは公開されず、インクウェル・シンボルは必要とされない。そのカードはインクとして裏向きでインクウェルに置かれる。

8.6. 捨て札

©Disney

8.6.1. プレイヤーの捨て札は、場を離れたカードが置かれる場所である。

8.6.2. 退場したカードと解決を終えたアクション・カードはそれらのカードのプレイヤーの捨て札に置かれる。

8.6.3. 捨て札は公開領域である。捨て札に置かれているカードは表向きであり、1つの束である。プレイヤーはいつでも、いずれかのプレイヤーの捨て札を見て、そこにあるカードを数えてよい。プレイヤーはいつでも、自分の捨て札を見てカードを並び替えてよい。

8.6.4. 複数のカードが同時に捨て札に置かれる場合、それらのカードのプレイヤーはそれらを好きな順番で置く。

8.7. バッグ

8.7.1. バッグは、他の領域とは異なり物理的に存在するものではなく、ゲームによって生成された誘発能力が解決を待つだけの場所である。

8.7.2. 誘発能力のみがバッグに加えられる。起動能力、アクションの解決、キャラクターやアイテム、ロケーションのプレイはバッグに加えられない。

8.7.3. 誘発能力の条件が満たされると、その能力は、その能力を持つカードをプレイしたプレイヤーによってバッグに加えられる。複数の誘発能力が同時に起こった場合、それぞれ対応するプレイヤーによって同時にバッグに加えられる。

8.7.4. プレイヤーがバッグにある誘発能力を解決するには、そのプレイヤーの誘発能力の中から1つを選び、それを最後まで解決する。この能力の解決中に他の能力が誘発した場合、その新しい誘発能力は解決中の能力が解決を終えてからバッグに加えられる。

8.7.5. バッグの中に複数のプレイヤーによって加えられた能力がある場合、まずアクティブ・プレイヤーが自分のすべての能力を1つずつ解決する。これには能力の解決中に新たにバッグに加えられた能力も含まれる。

8.7.6. 8.7.5.に従い、次のプレイヤーが自分のすべての能力を解決する。この過程において新たに能力が誘発した場合、それが誰の能力であろうと、現在誘発を解決しているプレイヤーが自分のすべての誘発の解決を終えるまで解決を続ける。

8.7.7. 8.7.5.～8.7.6.の手順を、ターン順に、すべての誘発の解決を終えるまで継続する。

8.7.8. バッグが空になり、プレイヤー全員が解決すべき能力を持たず、ターン行動を行わない場合、ゲームは次の手順やフェイズへ移行する。

8.7.9. バッグに解決を待っている能力が入っているプレイヤーがゲームを離れた場合、それらの能力は消滅する。

©Disney

9. ダメージ・カウンター

9.1. ダメージの表し方

9.1.1. キャラクターに与えられているダメージは、ダメージ・カウンターによって表される。ダメージ・カウンターは通常、1つにつき1ダメージを表す。1より大きいダメージを表すダメージ・カウンターを用いたとしても、1ダメージにつき1つのダメージ・カウンターがあるものとして扱う。

9.2. “置く”

9.2.1. 効果がキャラクターやロケーションにダメージ・カウンターを置く場合、その効果がそれらにダメージを与えたとは扱われず、ダメージを与える量を修正する効果（例：耐久）の影響を受けない。

9.3. ダメージ・カウンターの移動

9.3.1. ダメージ・カウンターの移動とは、キャラクターから特定の数のダメージ・カウンターを取り除き、キャラクターに同数のダメージ・カウンターを置く効果である。

例: アクティブ・プレイヤーの場にダメージ・カウンターが1つ置かれている《シンバ － 守護者の片鱗》がいる。対戦相手の場には《王子 － 決してあきらめない》（耐久+1を持つ）がいる。アクティブ・プレイヤーは「キャラクター1体を選び、そのキャラクターからダメージ・カウンター1つを、選んだ対戦相手のキャラクター1体に移動する。」という効果のアクション《贈り物を授けよう》をプレイする。アクティブ・プレイヤーは《シンバ》のダメージ・カウンター1つを《王子》に移動することを選び、《王子》にダメージ・カウンターが1つ置かれる。ダメージを与えられた訳ではないため、《王子》の耐久というキーワード能力はこのダメージ・カウンターの移動について影響しない。

9.4. 場を離れること

9.4.1. ダメージを受けているカードが場を離れると、次に状況起因処理がチェックされた際にすべてのダメージ・カウンターが消滅する。

©Disney

10. キーワード能力

10.1. 総則

10.1.1. キーワード能力は、キャラクターにその名称に基づく能力を与える。一部のキーワード能力は「+N」のように記述され、そのような能力を複数持つ場合には N が累積する。一方、「+N」の記述を持たない能力は、その能力を複数得たとしても累積しない。

例: 支援を持つキャラクターに対して、効果によってさらに支援が与えられても、1つ目の支援しか適用されない。一方、それらが耐久+1と耐久+2であるなら、それらは累積し、そのキャラクターは耐久+3を持つ。

10.1.2. 以下は、キーワード能力の定義である。キーワード能力の一般則については 7.3.「キーワード能力」参照。

10.1.3. 以下には各キーワード能力において標準的な注釈が記載されている。注釈はルール文章ではなく、プレイヤーの記憶の補助となるものであり、カードによって書き方に差があるが、キーワード能力の機能を変更することは無い。

10.2. 護衛

10.2.1. 護衛は2つの能力を表す。

10.2.2. 1つは、そのキャラクターがプレイされる際に機能する常在能力であり、置換効果を生成する。この能力は「このキャラクターをプレイしたとき、レディの代わりにエグザートで場に出してもよい。」である。

10.2.3. もう1つは、チャレンジに対して制限を設ける常在能力である。この能力は「対戦相手がチャレンジにおいてあなたのキャラクターを選ぶ場合、可能ならこのキャラクターか、護衛を持つ他のキャラクターを選ばなければならない。」である。

10.2.4. 護衛の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターをエグザートで場に出してもよい。あなたのキャラクターにチャレンジする対戦相手のキャラクターは、可能なら護衛を持つキャラクターを選ぶ。）」

10.3. 果敢

10.3.1. 果敢は、キャラクターがチャレンジしている間に機能する常在能力である。果敢+N は「このキャラクターがチャレンジしている間、これは+N✪される。」という能力である。これは+N 能力であるため、他の果敢の効果と累積する。

10.3.2. 果敢の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターはチャレンジしている間、+N✪される。）」

©Disney

10.3.3. 果敢を持つキャラクターがチャレンジされている場合、+N⬡されない。

10.4. 回避

10.4.1. 回避は、チャレンジに制限を設ける常在能力である。回避は「このキャラクターは、回避を持たないキャラクターによってはチャレンジされない。」という能力である。

10.4.2. 回避の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターには回避を持つキャラクターだけがチャレンジできる。）」

10.5. 暴勇

10.5.1. 暴勇は2つの能力を表す。

10.5.2. 1つは、「このキャラクターはクエストできない。」である。

10.5.3. もう1つは、「このキャラクターがレディしていて、エグザートしている対戦相手のキャラクター、または対戦相手のロケーションにチャレンジできる場合、あなたはターンの終了を宣言できない。」である。

10.5.4. 暴勇の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターはクエストできず、可能ならチャレンジする。）」

10.5.5. プレイヤーは、キャラクターが暴勇を持っていたとしても、能力を使用したり歌を歌うためにそのキャラクターをエグザートできる。

10.6. 耐久

10.6.1. 耐久は、置換効果を生成する常在能力である。耐久+N は「このキャラクター（またはロケーション）にダメージが与えられる場合、代わりにそのキャラクター（またはロケーション）はその量から N を減算した値のダメージを受ける。」という能力である。これは+N 能力であるため、他の耐久の効果と累積する。

10.6.2. キャラクターが持つ場合の、耐久の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターに与えられるダメージは N 減る。）」また、ロケーションが持つ場合の、耐久の標準的な注釈は以下である。「（このロケーションに与えられるダメージは N 減る。）」

10.6.3. キャラクターやロケーションに与えられるダメージが減少した結果0になった場合、ダメージが与えられたとは扱わない。

10.7. 突進

©Disney

10.7.1. 突進は常在能力である。突進は「このキャラクターは、これがあなたのターンの始めから場にいたかのようにチャレンジできる。」という能力である。

10.7.2. 突進の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターはプレイされたターンにチャレンジできる。）」

10.8. 変身

10.8.1. 変身は、キャラクターのインク・コストの代わりに代替コストを支払ってプレイすることを意味する。変身は「あなたの場にこのカードと同じ名前のキャラクターがいるなら、インク・コストの代わりに変身コストを支払ってこのキャラクターをプレイしてもよい。そうしたなら、このカードをあなたの場にいる同じ名前の他のキャラクターの上に置く。」という能力である。これを“変身する”と呼ぶ。

10.8.2. 変身の標準的な注釈は以下である。「（[コストを支払う]ことでこのカードをあなたの《[キャラクターの名前]》の上にプレイしてもよい。）」

10.8.3. エグザートしているキャラクターの上に変身した場合、変身したキャラクターはエグザートで場に出る。

10.8.4. 変身したキャラクターに対して、それがエグザートで場に出る効果が適用される場合、変身する前のキャラクターがレディしていたとしても、それはエグザートで場に出る。

10.8.5. 乾いたキャラクターの上に変身した場合、変身したキャラクターは乾いた状態で場に出る。塗りたてのキャラクターの上に変身した場合、変身したキャラクターは塗りたてで場に出る。

10.8.6. プレイヤーは、変身前のキャラクターで実行できたすべてのターン行動を、変身後のキャラクターで行うことができる。変身したキャラクターは、元のキャラクターの文章（起動能力など）を得ることはないが、元のキャラクターに適用されていたすべての効果が適用されたままで場に出る。プレイヤーは、元のキャラクターが乾いていたなら、変身したキャラクターをエグザートして歌を歌うことができる。

10.8.7. 変身したキャラクターは、そのカードが上に置かれた元のキャラクターのダメージを引き継ぐ。

10.8.8. 変身したキャラクターが場を離れる場合、重なっていたカード（例：その下にあるカード）は、変身したキャラクターと同じ領域へ移動し、場を離れた後は重なっているとは扱わない（5.1.7.参照）。

10.8.9. 変身には、“[クラス]変身”と“だれでも変身”という2つの亜種がある。これらの亜種は変身能力であり、下記の例外を除き、変身のルールに従う。

10.8.9.1. [クラス]変身は「あなたの場に特定のクラスを持つキャラクターがいるなら、インク・コストの代わりに変身・コストを支払ってこのキャラクターをプレイしてもよい。そうしたなら、このカードをあなたの場にいる特定のクラスを持つ他のキャラクターの上に置く。」という能力である。[クラス]変身の標準的な注釈は以下である。「（[コストを支払う]ことであなたの[クラス]・キャラクターの上にこのカードをプレイしてもよい。）」

10.8.9.2. だれでも変身は「あなたの場にキャラクターがいるなら、インク・コストの代わりに変身・コストを支払ってこのキャラクターをプレイしてもよい。そうしたなら、このカードをあなたの場にいるキャ

©Disney

ラクターの上に置く。」という能力である。だれでも変身の標準的な注釈は以下である。「（[コストを支払う]ことであなたのキャラクターの上にこのカードをプレイしてもよい。）」

10.9. 歌声

10.9.1. 歌声は、歌を歌う際により低い代替コストの支払いを可能にする常在能力である。歌声 N は「歌・カードの代替コストを支払う際、このキャラクターの本来のインク・コストの代わりに、コスト N を持っているかのようにこのキャラクターを⟲できる。」という能力である。

10.9.2. 歌声の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターは歌を歌う際にコスト N として扱う。）」

10.9.3. このキャラクターは歌を歌う手順においてのみコスト N として扱われる。このキャラクターのインク・コストは変動しない。

10.10. 合唱

10.10.1. 合唱は、歌を歌う際に複数のキャラクターでの代替コストの支払いを可能にする常在能力である。合唱 N は「このカードのインク・コストを支払う代わりに、あなたのキャラクターまたはあなたのチームメイトのキャラクターを、それらのコストの合計が N 以上になるように任意の数⟲できる。」という能力である。

10.10.2. 合唱の標準的な注釈は以下である。「（あなたやあなたのチームメイトのキャラクターをコストの合計が N 以上になるように好きな数⟲することでこの歌をコストを支払わずに歌える。）」

10.10.3. 合唱を用いて歌をプレイする場合、任意の数の、レディしているあなたのキャラクターのインク・コストを合計する。その合計が合唱を持つ歌のコストと等しい、または超えている場合、それらのキャラクターはその歌を歌える。

10.10.4. キャラクターが合唱によって歌を歌った場合、『このキャラクターが歌を歌うたび』という誘発条件を持つ誘発能力は条件を満たし誘発する。

10.11. 支援

10.11.1. 支援は誘発能力を表す。支援は「このキャラクターがクエストするたび、他のキャラクター1体を選び、このターン、このキャラクターの✪をそのキャラクターの✪に加えてもよい。」という能力である。

10.11.2. 支援の標準的な注釈は以下である。「（このキャラクターがクエストするたび、他のキャラクター1体を選び、このターン、これの✪をそれの✪に加えてもよい。）」

10.12. 霧消

©Disney

10.12.1. 霧消は誘発能力を表す。霧消は「このキャラクターが、アクションの効果の解決の一部として対戦相手に選ばれたとき、このキャラクターを退場させる。」という能力である。

10.12.2. 霧消の標準的な注釈は以下である。「（対戦相手がアクションでこのキャラクターを選んだとき、これを退場させる。）」

10.12.3. 霧消能力はそのアクションの効果が解決した後で解決する。そのキャラクターが、霧消能力が解決する前に別の領域に移動した場合、霧消を解決しても何もしない。

10.13. 魔除

10.13.1. 魔除は常在能力を表す。魔除は「対戦相手は効果を解決する際にこのカードを選べない」という能力である。

10.13.2. 魔除の標準的な注釈は以下である。「（対戦相手はチャレンジ以外でこのキャラクターを選べない。）」

10.13.3. 選ぶことを必要としない効果については、魔除を持つキャラクターに対しても影響を与える。

©Disney

用語集

能力

ゲームのルールとは異なり、カードができることを説明した特別な文章のこと。例えば、カードがプレイされた結果として発生する効果である。

アクション

カード・タイプの1つであり、そのアクションのプレイヤーに直ちに一度きりの利益をもたらす。アクション・カードがプレイされると、それのプレイヤーはその効果を解決し、その後それを捨て札に置く。アクションが場に出ることはない。

起動する

カードの起動能力を使用すること。

起動能力

プレイヤーがコストを支払うことで使用できる能力のこと。コストを支払うことができない場合は起動能力を使用できない。アイテムの起動能力は、そのアイテムがプレイされたターンにも使用できる。

アクティブ・プレイヤー

自分のターンを開始したプレイヤーのこと。そのプレイヤーがターンを終了した際、アクティブ・プレイヤーではなくなる。

最初の手札を入れ替える

ゲーム開始の手順で各プレイヤーが最初の手札を引いた後に選択可能な行動のこと。各プレイヤーは手札から好きな枚数のカードを公開しないで裏向きのままデッキの一番下に置き、手札が7枚になるまでカードを引き、自分のデッキを再度シャッフルする。

バッグ

物理的には存在しない領域であり、誘発能力が、好きな順番で効果が解決されるまで留まる場所のこと。
誘発能力の条件が満たされると、その能力はバッグに加えられる。

退場

カードが退場すると、プレイヤーの捨て札に置かれる。カードは、意志力🛡以上のダメージを受けることや、能力や効果によって退場する。

スタートフェイズ

ターンの最初のフェイズであり、新たなターンのために、カードの状態を適切にリセットするものである。そのプレイヤーのターンの始めに終了する効果が終了し、ターンの始めに誘発する、またはターンの始めから有効になる効果が発生する。スタートフェイズには、レディ、セット、ドローの3つのステップがある。

©Disney

カード・タイプ

キャラクター、アクション、アイテム、ロケーションのように、このゲームで使用するカードが持つ種類である。カード・タイプはそのカードをどのように使用するかを決定する。

チャレンジ

プレイヤーが自分の乾いたキャラクター1体をエグザートして、エグザートしている対戦相手のキャラクター1体か、対戦相手のロケーション1つを選ぶ。それぞれのキャラクターは、他方のキャラクターかロケーションに自身の攻撃力✪に等しいダメージを与える。

チャレンジしている(した)キャラクター/チャレンジされている(された)キャラクター

チャレンジしている(した)キャラクターとは、アクティブ・プレイヤーによって対戦相手のキャラクターかロケーションにチャレンジするよう宣言されたキャラクターのこと。チャレンジされている(された)キャラクターとは、チャレンジされている対戦相手のキャラクターのこと。チャレンジしている(した)キャラクターとチャレンジされている(された)キャラクターはどちらも、そのチャレンジの間は「チャレンジ中」として扱う。

チャレンジしたプレイヤー/チャレンジされたプレイヤー

チャレンジするキャラクターを宣言したプレイヤーは“チャレンジしたプレイヤー”である。自分のキャラクターがチャレンジされたプレイヤーは“チャレンジされたプレイヤー”である。

キャラクター

クラス欄に 6.1.2.2.に記載されているクラスのうち少なくとも1つ持ち、✪と⛊の両方を持つカードのこと。プレイされたキャラクターは場に出て、退場するか効果によって場を離れるまで場に留まる。プレイヤーは同じ名前のキャラクターを複数種類デッキに入れられるが、同じフルネームのキャラクターは4枚までしか入れられない。

クラス

カードの特性を示す分類であり、他のカードによって参照されうる。カードのクラスはキャラクターのインク・タイプのシンボルの右にある。

コスト

カードのプレイや起動能力の使用に要求されるもの。インク・コストや、キャラクターをエグザートするなどの代替コストなどがある。起動能力はその能力のコストをすべて支払えなければ使用できない。

ダメージ

キャラクターやロケーションに与えられているダメージは、ダメージ・カウンターによって表され、意志力⛊に作用する。ダメージは効果やチャレンジ中のキャラクターによって与えられる。ダメージを受けているカードが場から他の領域に移動すると、そのダメージは消滅する。

©Disney

ダメージ・カウンター

キャラクター・カードやロケーション・カードに与えられているダメージの量を表すカウンターのこと。単一のダメージ・カウンターは通常1ダメージを表す。1より大きいダメージを表すダメージ・カウンターを用いたとしても、1ダメージにつき1つのダメージ・カウンターがあるものとして扱う。効果がキャラクターやロケーションにダメージ・カウンターを置く場合、その効果がそれらにダメージを与えたとは扱われず、ダメージを与える量を修正する効果の影響を受けない。

ダメージを受けている／1ダメージも受けていない

少なくとも1ダメージを受けているキャラクターやロケーションは“ダメージを受けている”ものとして扱う。まったくダメージを受けていないキャラクターやロケーションは“1ダメージも受けていない”ものとして扱う。

デッキ

プレイヤーがゲームで使用するカードの束のこと。デッキの要件は遊ぶフォーマットによって定義される。例えば、コアではデッキは 60 枚以上であり、インク・タイプは2種類まで使用でき、同じ名前かつバージョン名のカード（合わせてフルネーム）のカードは4枚まで使用できる。他のフォーマットでは異なる構築ルールである場合がある。デッキの枚数に上限は無い。デッキは非公開領域である。

捨て札

表向きの1つの束であり、解決を終えたアクション・カードや、場から退場したカード、捨てられたカードが置かれる。プレイヤーが手札からカードを捨て札に置くことを“カードを捨てる”という。捨て札は公開領域である。

捨てる

プレイヤーが手札から1枚以上のカードを選んで捨て札に置くこと。プレイヤーは自分の手札からしかカードを捨てられない。

カードを引く

デッキの一番上のカードを手札に加えること。プレイヤーは自分のデッキからしかカードを引けない。

ドローステップ

スタートフェイズの3つ目のステップであり、アクティブ・プレイヤーは自分のデッキの一番上のカードを手札に加える。すべての効果が解決され、バッグに加えるものが無ければ、ゲームはメインフェイズに進行する。ゲームにおける最初のターンでは、アクティブ・プレイヤーはこのステップを飛ばす。

乾いた

キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーの現在のターンの始めから場にいた場合、乾いたものとして扱う。

塗りたて

キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーの現在のターンの始めより後に場に出た場合、“塗りたて”であるとして扱う。塗りたてのキャラクターはクエストやチャレンジ、⟲してコストを支払うことができない。「このキャラク

©Disney

ターをプレイしたとき」に誘発する能力を含む、起動能力ではない能力は、それを持つキャラクターが塗りたてであっても有効である。塗りたてのキャラクターもカードの効果を受ける。

効果

アクションや能力を解決した結果として発生すること。

エンドフェイズ

ターンの3つ目のフェイズであり、アクティブ・プレイヤーがターンの終了を宣言することによって開始される。

エグザート

クエストやチャレンジ、カードや能力のコストの支払いのためにカードを横向きにすること。一部の能力では、その能力のコストとしてそのカードをエグザートしなければならないことを示すために⟲が使用されている。カードがエグザートしている間も、そのカードのプレイヤーはそれが持つ、それを⟲する必要のない能力を使用できる。

エグザートしている

カードが横向きになっていること。

裏向き

プレイエリアにあり、カードの裏側がプレイヤーに向いていて、カードの表側が机に面しているカードのこと。どのプレイヤーも、裏向きのカードの表側は見ることができず、自分のカードについても同様である。裏向きのカードは場にあるとは扱わない。

表向き

プレイエリアにあり、カードの裏側が机に面しており、カードの表側がプレイヤーに向いているカードのこと。表向きのカードは、すべてのプレイヤーがその情報を参照でき、いつでも見ることができる。

「コストを支払わずに」

プレイヤーが記述されているインク・コストを支払わずに、カードをプレイする、または起動能力を使用することを可能にする効果のこと。コストを支払わずにカードをプレイ、または起動能力を使用する場合も、その他のコストは支払う必要がある。

フルネーム

名前とバージョン名を持つカードにおいて、それらを合わせたもの。

状況起因処理

ゲームが“状況条件”をチェックすることと、状況条件が1つ以上を満たされた場合の“必要行動”である。状況起因処理は、各ステップの終了時、アクションや能力を解決した後、またはバッグの中の各効果を解決した後に行われる（1.9.「状況起因処理」参照）。

©Disney

手札

プレイヤーが引いたカードを持っておく領域のこと。

重なっている

一番上にあるカードと下にあるカードで構成された、場にあり単一の束になっている、2枚以上のカードのこと。重なっている一連のカードの一番上のカードが特定の領域に移動する場合、下にあるすべてのカードは同じ領域に移動し、以降それらのカードは重なっているとは扱わない。

場にいる／場にある

場にあり、上にカードがないカードのこと。カードが裏向きであったり、他のカードの下にあったり、場以外の領域にある場合、場にあるとは扱わない。

インク

カードのプレイや起動能力の使用におけるコストを支払うためにプレイヤーが使用するリソースのこと。プレイヤーのインクは、そのプレイヤーのインクウェルにあるカードによって表される。

インク・タイプ

カードのインク・タイプは、カードの左端かつ文章欄のすぐ上にあるインク・タイプのシンボルによって示されている。6種類のインク・タイプは、アンバー、アメジスト、エメラルド、ルビー、サファイア、スティールであり、カードにはそれぞれに対応するシンボルが置かれる。構築のデッキにはインク・タイプを2種類までしか入れられない。

インクウェル

プレイヤーのインク・カードが裏向きで置かれる非公開領域のこと。インクウェルにある各カードは、その表側が何であるかに関係なく、1⬡に相当する。プレイヤーはどのインクウェルにおいてもカードの表側を見ることはできない。

インクウェル・シンボル

カードのコストの周りにある渦巻き状のアイコンであり、これを持つカードをインクウェルに置くことでインクとして使用できる。

アイテム

クラス欄に“アイテム”と書かれているカードのこと。プレイされたアイテムは場に出て、退場するか効果によって場を離れるまで場に留まる。アイテムはそれがプレイされたターンにもエグザートできる。プレイヤーは同じ名前のアイテムを4枚までしかデッキに入れられない。

キーワード能力

太字の短い単語によって表記される能力であり、どこに書かれていても同じ能力を指す。キーワード能力には、例えば護衛、果敢、回避、暴勇、突進がある。

©Disney

ロケーション

クラス欄に“ロケーション”と書かれているカードのこと。プレイされたロケーションは場に出る。ロケーションは、プレイするためのコストと、キャラクターをそのロケーションに移動させるための移動・コストと、意志力🛡を持つ。ロケーションにはチャレンジすることができる。自身の意志力🛡以上のダメージを受けている場合、そのロケーションは退場する。ロケーションはロア値を持つことがある。そのロケーションのプレイヤーはセットステップに、ロア値に等しい数のロアを得る。ロケーションが能力を持っている場合、その能力はロケーションがプレイされたターンにも使用できる。プレイヤーは同じ名前のロケーションを複数種類デッキに入れられるが、同じフルネームのロケーションは4枚までしか入れられない。

ロア

ゲーム中にプレイヤー同士が獲得を競うリソースのこと。最初にロアが 20 に到達したプレイヤーがゲームに勝利する。

ロア値

カードの特性であり、そのカードのプレイヤーが各ターンに得られるロアの量を示すもの。それがキャラクターであれば、ロアはクエストで得られる。それがロケーションであれば、ロアはそれのプレイヤーのターンの始め（セットステップ）に得られる。

メインフェイズ

ターンの2つ目のフェイズであり、プレイヤーはメインフェイズのターン行動を実行できる（4.3.「メインフェイズ」参照）。

移動・コスト⬢

自分のキャラクター1体を自分のロケーションに移動させるコストのこと。

多人数戦

3人以上のプレイヤーで遊ぶゲームのこと。

名前

カードの名前であり、クラス欄の上に、大きな文字で記載されているもの。アクション、アイテム、ロケーションでは、名前は中央揃えで記載される。キャラクターでは、名前は左揃えで、✪と🛡の向かい側に記載される。キャラクターとロケーションでは、名前とバージョン名を合わせてフルネームと呼ぶ。

一番上にある

カードの下に1枚以上のカードがあること。

対戦相手

自分と対戦しているプレイヤーのこと。

©Disney

対戦相手のキャラクター

対戦相手の場にいるキャラクターのこと。

フェイズ

ターンを構成する3つの要素であり、スタートフェイズ、メインフェイズ、エンドフェイズがある。

プレイ

カードを使用する行動のこと。カードはプレイヤーの手札からのみプレイされる。プレイするカードがアクションなら、プレイヤーはそのカードを公開し、それのコストを支払い、それの効果を解決し、その後それを捨て札に置く。プレイするカードがキャラクター、アイテム、ロケーションなら、プレイヤーはそのカードを公開し、それのコストを支払い、それを場に出す。

プレイヤー

ゲームを遊んでいる人物のこと。

非公開領域

カードの情報を参照することを制限される領域のこと。プレイヤーは、ルールや効果によって指示されないかぎり（例：カードを引くこと）、非公開領域にあるカードの表側を見ることはできない。プレイヤーはいつでも、非公開領域にあるカードの枚数を数えてよい。非公開領域が公開されている間、そこを非公開領域とは扱わない。

公開領域

誰でもカードの情報を参照できる領域のこと。プレイヤーはいつでも、公開領域にあるカードの表側を見てよく、その領域にあるカードの枚数を数えてよい。

クエスト

キャラクターのロア値◆と同じ数のロアを得るために、プレイヤーがキャラクターをエグザートすること。キャラクターはプレイされたターンにクエストできない。

レディ

縦向きに置かれている（レディしている）カードのこと、またはカードを縦向きにする行動のこと。プレイヤーは自分のレディステップに、自分の場にあるエグザートしているすべてのカードをレディする。

レディステップ

スタートフェイズにおける1つ目のステップで、アクティブ・プレイヤーは自分の場とインクウェルにあるすべてのカードをレディし、「あなたのターンの間、」に適用される効果が適用され始める。また、「そのプレイヤーのターンの始め」または「あなたの次のターンの始め」に終了する効果が終了する。「あなたのターンの開始時」に誘発する能力が誘発するが、それらはセットステップまで解決を待つことになる。

©Disney

注釈

主にキーワード能力のあとに記載された、括弧「()」で囲まれた文章のこと。注釈はルール文章ではなく、単にプレイヤーの記憶の補助となるものである。

置換効果

一部の能力によって生成され、ある効果を別の効果に置き換える。

公開する

効果によって指定されたカードの表側を、他のプレイヤー全員に見せること。

セットステップ

スタートフェイズにおける2つ目のステップで、場にいるキャラクターは“塗りたて”ではなくなり、クエストやチャレンジをしたり、起動能力や歌・カードのコストを支払うためにⓒすることができるようになる。アクティブ・プレイヤーは、自分の場にあるロケーションからそれの◆と同じ数のロアを得る。「あなたのターンの開始時」に誘発した能力と、レディステップの間に誘発した能力がバッグに加えられる。それから、すべての誘発が解決される。

シャッフル

デッキのカードの順番を無作為化すること。

同時ターン

多人数戦におけるターンの進め方のことで、同じチームに属するプレイヤーがフェイズやステップを同時に進行する。誘発能力や効果はチームによってバッグに加えられ、そのチームが解決する順番を決定する。

歌

キャラクターをエグザートする、またはインク・コストを支払うことでプレイできるアクションのこと。なお、日本語版の歌・カードにおいては名前欄にその歌の英題と邦題が書かれているものがある。そのカードの名前を指す場合は英題、邦題のどちらかを用いてよい。

重なっている

カードが場にある他のカードの上に置かれることで形成されるカードの束のこと。それらのカードは場にある間にのみ重なっているものとして扱う。重なっている一連のカードの一番上のカードが場を離れる場合、下にあるすべてのカードは一番上のカードと同じ領域に移動し、以降それらのカードは重なっているとは扱わない。一番上のカードは下にあるカードの能力を得ないが、下にあるカードに置かれていたダメージ・カウンターと、それらに適用されていた効果を引き継ぐ。

累積

キーワード能力の複数の効果が結合すること。累積するキーワード能力は「+N」のように記述される。

最初の手札

ゲーム開始時に、プレイヤーが手札の入れ替えを行うかどうかを決める前に引いた最初の7枚のカードのこと。

©Disney

開始プレイヤー

最初にターンを行うプレイヤーのことで、ゲームが始まる前にランダムな方法で決定される。開始プレイヤーは、最初のターンのスタートフェイズにカードを引かない。

常在能力

カードの特性、ゲームのルール、ゲームの状況を変更し得る効果のこと。常在能力は、一定期間、またはそれを持つカードが場にあるかぎり、継続的に有効であり効果を発生し続ける。

攻撃力

キャラクターがチャレンジで与えるダメージの量のこと。キャラクターの攻撃力は能力や効果によって参照されることがある。

一番上のカード

重なっている一連のカードの一番上にあるカードのこと。

誘発能力

特定の条件を満たしたときに誘発し、バッグに加えられる能力のこと。誘発能力は、「とき」、「たび」、「開始時」、「終了時」という語を含む、その能力が誘発するゲームの状況が冒頭に記述され、その後にその能力による効果が記述される。能力が誘発すると、その効果はバッグに加えられ解決を待つ。

ターン

時間の単位で、プレイヤーが、スタートフェイズ、メインフェイズ、エンドフェイズを一通り行うこと。プレイヤーのターンが終わると、次のプレイヤーのターンに移行する。

ターン行動

アクティブ・プレイヤーがメインフェイズ中に取ることができる行動のこと。アクティブ・プレイヤーは、ターン行動を任意の回数、任意の順序で行える。ターン行動には、インクウェルにカードを置くこと、カードをプレイすること、クエストすること、チャレンジすること、キャラクターをロケーションに移動させること、場のカードの起動能力を使用することがある。

下にある

カードの上に1枚以上のカードがあること。場にあり、他のカードの下にあるカードは、場にあるとは扱わない。どのプレイヤーも、他のカードの下にある表向きのカードをいつでも見ることができる。どのプレイヤーも、他のカードの下にある裏向きのカードの表側は見ることができない。自分のカードについても同様である。

バージョン名

デッキの構築にあたって同じ名前のカードを区別する記述のこと。キャラクターとロケーションにおいて、名前とバージョン名を合わせたものをフルネームと呼ぶ。

©Disney

意志力

キャラクターやロケーションを退場させるために必要なダメージの量のこと。

領域

ゲームで用いるためにルール上定められた場所であり、物理的に存在しているものだけではなく、物理的には存在しないものもある。領域が公開か非公開かによって、その領域にあるカードの情報を参照できる範囲が定義される。各プレイヤーの領域は、デッキ、手札、場、インクウェル、捨て札、バッグである。すべての領域は互いに独立しているものとして扱う。

更新履歴

2025 年 12 月 19 日

英語版総合ルール更新および「アーケイジアと魔法の島」発売のため、日本語版についても以下の更新を行いました。

- 新しい章：状態
- 新しいルール：複数のインク・タイプを持つカード
- 新しいキーワード能力：変身の亜種
- 新しいキーワード能力：霧消

状態

個々の領域にあるカードに対して適用できる状態を、より正確に確認・定義するため、5.1 節に項目を追加しました。

- 5. 状態
- 5.1. 総則
- 5.1.1. レディ：カードがレディされると、それは縦向きになりレディしているカードとして扱われる。キャラクターとアイテムは、レディで場に出る。
- 5.1.2. エグザート：カードがエグザートされると、それは横向きになる。プレイヤーは、エグザートしているカードが持つ、{E}することをコストに含まない能力を使用できる。プレイヤーは、エグザートしているカードが持つ、{E}することをコストに含む能力を使用できない。
- 5.1.5. 下にある：上にカードが重なっているカードは、一番上にあるカードの“下にある”ものとして扱う（5.1.7.参照）。プレイヤーは重なっているカードの一番上にあるカード（5.1.6.参照）の下にあるカードを選べない。場にある他のカードの下にあるカードは、場にあるとは扱わない。どのプレイヤーも、他のカードの下にある表向きのカードをいつでも見ることができる。どのプレイヤ

©Disney

ーも、他のカードの下にある裏向きのカードの表側は見ることができない。自分のカードについても同様である。

- 5.1.7. 重なっている：カードが場にある他のカードの上、または下に置かれると、そのカードとその下、または上にあるカードは“重なっている”ものとして扱う。それらのカードは場にある間にのみ重なっているものとして扱う。重なっている一連のカードの一番上のカードが場を離れる場合、下にあるすべてのカードは一番上のカードと同じ領域に移動し、以降それらのカードは重なっているとは扱わない。
- 5.1.8. 場にいる／場にある：表向きで場にあり、上にカードがないカードは“場にいる／場にある”ものとして扱う。カードが裏向きであったり、他のカードの下にあったり、場以外の領域にある場合、場にいる／場にあるとは扱わない。
- 5.1.9. 表向き：カードがプレイエリアにあり、カードの裏側（イルミナリー・アイコンがある面）が机に面しており、カードの表側（インク・コストやクラスがある面）がプレイヤーに向いているなら、それは“表向き”であるものとして扱う。カードが表向きで他のカードの下に置かれたり、表向きのカードの上に他のカードが置かれた場合、そのカードは表向きのままである。表向きのカードは、すべてのプレイヤーがその情報を参照できる。どのプレイヤーも、表向きのカードをいつでも見ることができる。他のカードの下にある表向きのカードについても同様である。
- 5.1.10. 裏向き：カードがプレイエリアにあり、カードの裏側（イルミナリー・アイコンがある面）がプレイヤーに向いていて、カードの表側（インク・コストやクラスがある面）が机に面しているなら、それは“裏向き”であるものとして扱う。どのプレイヤーも、裏向きのカードの表側は見ることができず、自分のカードについても同様である。裏向きのカードは場にあるとは扱わない。
- 5.1.11. 塗りたて：キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーのターンの間に場に出た場合、“塗りたて”であるとして扱う。塗りたてのキャラクターはクエストできず、チャレンジするキャラクターとして選べず、コストを支払うために{E}することができない。
- 5.1.12. 乾いた：キャラクターがそのキャラクターのプレイヤーのターンの始めから場にいた場合、“乾いた”ものとして扱う。乾いたキャラクターはクエストでき、チャレンジするキャラクターとして選べる。アイテムと乾いたキャラクターは、コストを支払うために{E}することができる。
- 5.1.13. 手札以外の領域にあるカードは、以下のようにいずれかの状態を持つことがある。カードは同時に複数の状態を持つことがある。
- 5.1.13.1. キャラクターは、レディで、１ダメージも受けておらず、場にいて、表向きで、塗りたての状態で場に出る。場にいるキャラクターは、それが他のカードの下にあるか裏向きでないかぎり、5.1.1～5.1.12 項のいずれかの状態を持つことがある。
- 5.1.13.2. アイテムは、レディで、場にあり、表向きの状態で場に出る。場にあるアイテムは、ダメージを受けている、１ダメージも受けていない、下にある、裏向きという状態を持たない。

©Disney

- 5.1.13.3. ロケーションは、１ダメージも受けておらず、場にあり、表向きの状態で場に出る。場にあるロケーションは、レディ、エグザート、下にある、裏向きという状態を持たない。
- 5.1.13.4. インクウェルに置かれているカードは、レディ、エグザート、裏向きという状態のみを持つことがある。
- 5.1.13.5. デッキにあるカードは、裏向きという状態のみを持つ。
- 5.1.13.6. 捨て札にあるカードは、表向きという状態のみを持つ。
- 5.1.13.7. 手札にあるカードは、どの状態も持たない。
- 5.1.14. ある状態が何らかの理由で適用される、または取り除かれる場合、それは直ちに適用、または取り除かれる。
- 例 A：アクティブ・プレイヤーはレディしている《フランダー – 引き止め役》でクエストする。アクティブ・プレイヤーがクエストするために《フランダー》をエグザートすると、レディという状態は直ちに取り除かれ、エグザートという状態が直ちに適用される。
- 例 B：アクティブ・プレイヤーは、レディで、１ダメージも受けておらず、場にいて、表向きで、乾いている《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》の上に、変身能力を使って《ティンカー・ベル – でっかい妖精》をプレイすることにした。変身すると、《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》から表向き以外のすべての状態が直ちに取り除かれ、下にあり、重なっているという状態が直ちに適用される。《ティンカー・ベル – でっかい妖精》には、レディで、１ダメージも受けておらず、一番上にあり、重なっていて、場にいて、表向きで、乾いているという状態が直ちに適用される。《ティンカー・ベル – 小さな戦術家》がレディで、１ダメージも受けておらず、乾いているという状態であったため、変身後の《ティンカー・ベル – でっかい妖精》にもそれらの状態が直ちに適用される。詳しくは 10.10.「変身」参照。

複数のインク・タイプを持つカード

複数のインク・タイプを持つカードを扱うために下記の項目を追加しました。

- 6.2.3.1. 一部のカードは２つ以上のインク・タイプを持つ。２つのインク・タイプを持つカードは、２つのインク・タイプ・シンボルを持つ。

解決の一部としてのカードのプレイ

アクションや能力が、それらの解決の一部としてカードのプレイする場合のルールを更新しました。

- 7.1.6. アクションか能力が、そのアクションか能力の解決の一部としてカードをプレイすることを指示している場合、そのカードはアクションか能力の解決中にプレイされる。そのカードがプレイされたことで発生する効果は生成されるかバッグに加えられるが、それらの効果はカードをプレイすることを指示したアクションか能力が完全に解決し終えるまで解決しない。元のアクションか効果に指示されてプレイしたカードが他の領域に移動した場合も同様である。

©Disney

- 7.1.6.1. この方法でプレイされたアクションによって生成された効果は、アクションをプレイすることを指示したカードが解決した後で、なおかつ誘発能力がバッグから取り出せるようになる前に解決される。

変身の亜種

“［クラス］変身”と“だれでも変身”の定義を追加しました。

- 変身には、“［クラス］変身”と“だれでも変身”という 2 つの亜種がある。これらの亜種は変身能力であり、下記の例外を除き、変身のルールに従う。
- ［クラス］変身は「あなたの場に特定のクラスを持つキャラクターがいるなら、インク・コストの代わりに変身・コストを支払ってこのキャラクターをプレイしてもよい。そうしたなら、このカードをあなたの場にいる特定のクラスを持つ他のキャラクターの上に置く。」という能力である。［クラス］変身の標準的な注釈は以下である。「（[コストを支払う]ことであなたの[クラス]・キャラクターの上にこのカードをプレイしてもよい。）」
- だれでも変身は「あなたの場にキャラクターがいるなら、インク・コストの代わりに変身・コストを支払ってこのキャラクターをプレイしてもよい。そうしたなら、このカードをあなたの場にいるキャラクターの上に置く。」という能力である。だれでも変身の標準的な注釈は以下である。「（[コストを支払う]ことであなたのキャラクターの上にこのカードをプレイしてもよい。）」

キーワード能力：霧消

キーワード能力“霧消”の定義を追加しました。

- 10.12. 霧消
- 10.12.1. 霧消は誘発能力を表す。霧消は「このキャラクターが、アクションの効果の解決の一部として対戦相手に選ばれたとき、このキャラクターを退場させる。」という能力である。
- 10.12.2. 霧消の標準的な注釈は以下である。「（対戦相手がアクションでこのキャラクターを選んだとき、これを退場させる。）」
- 10.12.3. 霧消能力はそのアクションの効果が解決した後で解決する。そのキャラクターが、霧消能力が解決する前に別の領域に移動した場合、霧消を解決しても何もしない。

その他の更新

- 6.1.2.2. 新規クラスの追加を追加しました。（ハニー、イリュージョン）
- 7.7.8. 1 つのイベントに対して、複数の同一の置換効果が適用できないことを明確にするために、ルールを追加しました。
- 8.2.4.–8.2.4.1. 1 つ以上の束に重なっていたカードが、好きな順番でデッキの一番上か一番下に移動する際の詳細なルールを追加しました。

©Disney

- 8.5.2. カードテキストに沿うように、表現を変更しました。
- 10.10.3–10.10.6. 変身したキャラクターの状態を明確にするため、表現を調整しました。

用語集の更新

- 表向き：項目追加。
- 裏向き：項目追加。
- 重なっている：項目追加。
- 場にいる/場にある：項目追加。
- 一番上にある：項目追加。
- 下にある：項目追加。

過去の更新履歴

2025 年 10 月 31 日

「大いなるアズライト」発売にあたり、ディズニー・ロルカナ総合ルールを以下の通り更新しました。

- 「大いなるアズライト」に関する具体例の追加（7.8.2.）
- 6.1.2.2. 新規クラスの追加（ロボット）

2025 年 8 月 29 日

英語版総合ルール更新および「星々の輝き」発売のため、日本語版についても以下の更新を行いました。

一般の更新

- 1.6.1.5.　7.7.1.項の定義と一致するように置換効果の定義を更新しました。
- 1.9.1.3.　キャラクターが他のキャラクターやロケーションを退場させたとして扱うことが明確になるように追記しました。
- 3.1.6.5. 用語の統一のため、表現を変更しました。
- 7.7.1. 用語の統一のため、表現を変更しました。
- 7.7.6.　“自己置換効果”を定義しました。
- 7.7.7.　複数の置換効果が同時に適用可能な場合に、どのように適用するかを明確にするための手順を追加しました。

用語集の更新

- 置換効果：7.7.1.項の定義と一致するように置換効果の定義を更新しました。

©Disney

・ 4.3.6.12.　この項目で特定の誘発能力が誘発し得ることが明確になるように表現を変更しました。

2025 年 7 月 4 日

英語版総合ルール更新および「逆襲のアースラ」発売のため、日本語版についても以下の更新を行いました。

・ 新しい用語：遅延誘発能力

遅延誘発能力

7.4.7 項に以下の用語および定義を追加しました。

・ 7.4.7. 一部の能力や効果は、特定の期間に存在して誘発し得る、または後に特定の時点で条件を満たしたときに誘発する、誘発能力を生成する。このような誘発能力は、アクション・カードを解決した結果として生成されることが多い。

・ 7.4.7.1. 浮遊誘発能力 – 特定の期間だけ存在する誘発能力である。バッグの中に存在するものではない。浮遊誘発能力の条件が満たされるたび、その誘発能力がバッグに加えられ、解決される。その特定の期間を過ぎると、浮遊誘発能力は消滅する。

・ 例：《派手に借りるぜ》は「このターン、あなたのキャラクター１体がクエストするたび、各対戦相手はロアを１つ失う。」という効果を持つ。《派手に借りるぜ》を解決すると、記述されている浮遊誘発能力を生成し、それはそのターンの間存在する。そのターンに、そのプレイヤーが自分のキャラクター１体でクエストするたび、その浮遊誘発能力の条件が満たされ、バッグに加えられ、解決される。その浮遊誘発能力は、そのターンの終わり（その条件に示された特定の期間）までバッグの外に存在する。

・ 7.4.7.2. 遅延誘発能力 – 後に特定の時点で解決するものとして生成される誘発能力である。この特定の時点は遅延誘発能力の条件として定められている。遅延誘発能力はその条件が満たされるまでバッグの外に存在する。条件が満たされると、遅延誘発能力はバッグに加えられ、解決される。

・ 例：《怖いこと、私は好き》は「コスト４以下のキャラクター１枚をコストを支払わずにプレイする。そのキャラクターは<突進>を得る。このターン終了時、それを退場させる。」という効果を持つアクションである。このアクションを解決すると、「このターン終了時、それを退場させる。」という遅延誘発能力を生成する。この遅延誘発能力は、エンドフェイズの「ターン終了時」に発生する能力がバッグに加えられる手順まで、バッグの外に存在する。その時点になると、この遅延誘発能力はバッグに加えられ、解決される。

その他の更新

・ 1.10.2.3.　多人数戦においてプレイヤーが敗北する手順が明確になるように表現を変更しました。

・ 4.3.5.1.　衍字を修正しました。

・ 4.3.6.4.　“チャレンジしたプレイヤー”と“チャレンジされたプレイヤー”の定義を追加しました。

©Disney

- 4.3.6.12.　この条で特定の誘発能力が誘発し得ることが明確になるように表現を変更しました。
- 7.1.9–7.1.9.1.　「カード」以外の用語も含むよう表現を調整し、「それ/その」に該当するものの決定がいつ行われるかを定義しました。

用語集の更新

- チャレンジしている（した）キャラクター/チャレンジされている（された）キャラクター：“チャレンジされている（された）キャラクター”の定義を追加しました。
- チャレンジしたプレイヤー/チャレンジされたプレイヤー：項目追加。

2025 年 5 月 9 日

英語版総合ルール更新および「インクランド探訪」発売のため、日本語版についても以下の更新を行いました。

- 新しい用語および定義：下にある、一番上にある、重なっている

下にある、一番上にある、重なっている

5.1 節に以下の用語および定義を追加しました。

- 5.1.5. 下にある：上にカードが重なっているカードは、一番上にあるカードの“下にある”ものとして扱う（5.1.7.参照）。プレイヤーは重なっているカードの一番上にあるカード（5.1.6.参照）の下にあるカードを選べない。
- 5.1.6. 一番上にある：下に 1 枚以上のカードが置かれているカードは、下にあるすべてのカードの“一番上にある”ものとして扱う。一番上にあるカードは、その下にあるカードの能力を得ない。重なっているカードの一番上にあるカードを“一番上のカード”と呼ぶ。
- 5.1.7. 重なっている：カードが場にある他のカードの上に置かれると、そのカードとその下にあるカードは“重なっている”ものとして扱う。それらのカードは場にある間にのみ重なっているものとして扱う。重なっている一連のカードの一番上のカードが場を離れる場合、下にあるすべてのカードは一番上のカードと同じ領域に移動し、以降それらのカードは重なっているとは扱わない。

その他の更新

- 2.1.1.2.–2.1.1.3.　分かりやすさのため、表現を変更しました。
- 7.8.1–7.8.3.　0 ✪や 0 ✦を参照する能力や効果が、負の値を持つキャラクターやロケーションに適用される際に、意図している挙動が明確になるように表現を変更しました。
- 10.8.5–10.8.6.　分かりやすさのため、表現を変更しました。また“下にある”と“一番上にある”の用語に合わせて変更しました。

用語集の更新

©Disney

- インク・タイプ：分かりやすさのため、表現を変更しました。
- 重なっている：分かりやすさのため、表現を変更しました。また“下にある”と“一番上にある”の用語に合わせて変更しました。
- 一番上のカード：項目追加。

また、「インクランド探訪」発売にあたり、以下の通り更新しました。

- 「インクランド探訪」に関する具体例の追加（4.3.6, 6.2.4, 6.2.14.3, 6.5, 9.3.1.）
- 6.1.2.2. 新規クラスの追加（ハイエナ、子犬、タイタン）

2025 年 3 月 14 日

「フラッドボーンの混沌」発売にあたり、ディズニー・ロルカナ総合ルールを以下の通り更新しました。

- 「更新情報」に関する項目の追加
- 「フラッドボーンの混沌」に関する具体例の追加（1.2.4, 1.6.2, 6.2.14.3, 7.1.2.4, 7.1.8, 7.8.3.）
- 6.1.2.2. 新規クラスの追加（騎士、７人のこびと）

その他

- 目次 9.1.の修正

©Disney