



総合ルール

バージョン 2.2.0.
2026 年 7 月 10 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。

目次

1. ゲームの考え方

- 1.1. 総則
- 1.2. 黄金律(ルール適用の原則)
- 1.3. プレイヤー
- 1.4. カード
- 1.5. コスト
- 1.6. 能力
- 1.7. ゲーム行動、タイミング
- 1.8. 状況起因処理
- 1.9. ダメージ
- 1.10. 物品
- 1.11. ロア
- 1.12. カードを引くこと

2. ゲームの流れ

- 2.1. 総則
- 2.2. セットアップステージ
- 2.3. インゲームステージ
- 2.4. クリナップステージ

3. ターンの構造

- 3.1. フェイズ
- 3.2. スタートフェイズ
- 3.3. メインフェイズ
- 3.4. エンドフェイズ

4. ターン行動

- 4.1. 総則
- 4.2. カードをインクにする
- 4.3. カードをプレイする
- 4.4. 起動能力を使用する
- 4.5. クエストする
- 4.6. チャレンジする
- 4.7. キャラクターをロケーションに移動させる

5. カードとカード・タイプ

- 5.1. カードの状態
- 5.2. カードの構成要素
- 5.3. キャラクター
- 5.4. アクション
- 5.5. アイテム
- 5.6. ロケーション

6. 能力、効果および解決

- 6.1. 総則
- 6.2. 誘発能力
- 6.3. 起動能力
- 6.4. 常在能力
- 6.5. 置換効果
- 6.6. 特性変更能力
- 6.7. カードと効果の解決

7. 領域

- 7.1. 総則
- 7.2. デッキ
- 7.3. 手札
- 7.4. 場
- 7.5. インクウェル
- 7.6. 捨て札
- 7.7. バッグ



8. キーワード能力

- 8.1. 総則
- 8.2. 警戒
- 8.3. 護衛
- 8.4. 果敢
- 8.5. 回避
- 8.6. 暴勇
- 8.7. 耐久
- 8.8. 突進
- 8.9. 変身
- 8.10. 歌声
- 8.11. 合唱
- 8.12. 支援
- 8.13. 霧消
- 8.14. 魔除

9. 多人数戦

10. カジュアル・ゲーム

- 10.1. 総則
- 10.2. パックラッシュ

用語集

更新履歴



1. ゲームの考え方

1.1. 総則

- 1.1.1. 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(1.10 節「物品」参照)。
- 1.1.2. 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。
- 1.1.3. 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。
- 1.1.4. 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。
- 1.1.5. カードの文章やルールは更新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。
- 1.1.6. 3人以上で遊ぶゲームには追加のルールが存在する。詳しくは9章「多人数戦」参照。
- 1.1.7. 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、それが書かれているカードのルールを変更することはない。

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、カードの文章が優先される。

例: 《ムファサ - 裏切られた指導者》の“時代の沈む時”は『このキャラクターが退場したとき、あなたのデッキの一番上のカードを公開してもよい。それがキャラクター・カードなら、「そのキャラクターをコストを支払わずにプレイする。それはエグザートで場に出る。」をしてもよい。公開したカードがプレイされていないなら、デッキの一番上に置く。』という能力である。4.3.2 項のルールは、そのカードがアクティブ・プレイヤーのターンの間にのみプレイできる、と定めている。しかし、アクティブ・プレイヤーが対戦相手の《ムファサ》を退場させた場合、対戦相手は自分のターンではないにもかかわらず、キャラクターをプレイできる。これは、その能力の文章が対戦相手にそれをプレイすることを許可しており、そのルールより優先されるからである。

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



例: 対戦相手の場に《ティアナ - 祝福のプリンセス》がいる。《ティアナ》の“努力が大事”は「このキャラクターがエグザートしていてあなたの手札が0枚である間、対戦相手はアクションをプレイできない。」という能力である。アクティブ・プレイヤーの場に《ジーニー - パワー全開》がいる。《ジーニー》は“驚異の大宇宙パワー！”「このキャラクターがクエストするたび、コスト5以下のアクション1枚をコストを支払わずにプレイしてもよい。」という能力を持つ。《ティアナ》がエグザートしており、対戦相手の手札が0枚であるかぎり、アクティブ・プレイヤーが《ジーニー》でクエストをして《ジーニー》の誘発能力がアクションをプレイすることを許可しても、アクションはプレイできない。

- 1.2.3. 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。これを“できるだけルール”と呼ぶ。

例: 《リフレクション》は「あなたのデッキの上からカードを3枚見る。それらを好きな順番でデッキの一番上に置く。」という効果の歌・アクションである。《リフレクション》をプレイしたプレイヤーのデッキにカードが2枚しか無い場合、そのプレイヤーはデッキの上からカードを2枚見て、その2枚を好きな順番でデッキの一番上に置く。

1.3. プレイヤー

- 1.3.1. ゲームを遊ぶ各個人は“プレイヤー”である。ゲームをするには少なくとも2人のプレイヤーが必要である。
- 1.3.2. プレイヤーは、“アクティブ・プレイヤー”、“対戦相手”、“チームメイト”の、3つの特定の役割のうち、少なくとも1つを追加で持つ。プレイヤーの役割はゲームの間に変化し、プレイヤーは複数の役割を同時に持つことがある。
- 1.3.3. カードの効果が「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。効果がその文章においてプレイヤーの特定の役割を参照する場合、該当するプレイヤーのみを参照する。

例: 何らかの効果が「チームメイト」を参照する場合、その効果を生成したプレイヤーのチームメイトを参照する。

1.3.4. アクティブ・プレイヤー

- 1.3.4.1. アクティブ・プレイヤーは、どの時点でも1人だけ存在する。プレイヤーが自分のターンを開始する際、そのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになる。そのゲームでのターン順が次のプレイヤーがターンを開始する際、そのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになる。
- 1.3.4.2. アクティブ・プレイヤーは、カードの文章では参照されない役割である。この役割は、現在ターンを行っているプレイヤーが誰であることを示すためにのみ用いられる。

1.3.5. 対戦相手



- 1.3.5.1. 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。多人数戦において、プレイヤーには複数の対戦相手が存在する。
- 1.3.5.2. 対戦相手は、カードの文章で参照される役割である。効果が“対戦相手”を参照する場合、その効果を生成したプレイヤーではないプレイヤーを参照する。その効果を生成したプレイヤーのチームメイトはこれに含まれない。

1.3.6. チームメイト

- 1.3.6.1. 多人数戦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。チームメイトは同じチームに属するプレイヤーであり、お互いにとって対戦相手ではない。
- 1.3.6.2. チームメイトは、カードの文章で参照される役割である。効果が“チームメイト”を参照する場合、ゲームの開始前にチームメイトに割り当てられたプレイヤーを参照する。プレイヤーは自分自身のチームメイトではない。

1.4. カード

- 1.4.1. ディズニー・ロルカナのデッキは、標準のディズニー・ロルカナのカードのみで構成され、その他のカードを含まない。標準のディズニー・ロルカナのカードは 6.3 cm x 8.8 cm の大きさであり、背面にイルミネリー・アイコンがある。文章に「カード」と書かれている場合、標準のディズニー・ロルカナのカードを参照する。
- 1.4.2. カードが背面に、1.4.1 項で定義されているイルミネリー・アイコンを持たない場合や、カードの大きさが異なる場合、標準のディズニー・ロルカナのカードではない。
 - 1.4.2.1. 特定のタイプのカードは、それを定義するための追加の基準が存在する。詳しくは5章「カードとカード・タイプ」参照。
- 1.4.3. プレイヤーの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、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。効果の指示がカードへの物理的な操作を含む場合、その効果の他の指示に関わらず、そのカードをデッキに入れていたプレイヤーが物理的な操作を行う。

例: 《俺のおかげさ》は「キャラクター1体、アイテム1つ、またはロケーション1つを選び、そのプレイヤーのデッキに加えてシャッフルする。そのプレイヤーはカードを2枚引く。」という効果を持つ。アクティブ・プレイヤーがこの効果を解決すると、そのプレイヤーがキャラクター1体、アイテム1つ、またはロケーション1つを選ぶが、その選ばれたカードを物理的に移動しデッキをシャッフルするのは選ばれたカードのプレイヤーである。



- 1.4.3.1. カードの文章が「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。効果が「あなた」を参照する場合、その効果を生成したプレイヤーを参照する。
- 1.4.3.2. 効果がプレイヤーやキャラクターを参照するために、それらの名前の代わりに代名詞を用いることがある。それらの代名詞には「それ／それら」「その／それらの」等がある。

1.5. コスト

- 1.5.1. コストは、カードをプレイするために必要となる支払いである。カードのコストは、カードの左上にある数値によって示され、この数値をカードのインク・コストと呼ぶ。インク・コストはそのカードをプレイするために必要なインクの量である。
- 1.5.2. 一部の能力はコストを持つ。このコストは能力を使用するために支払われる(4.4 節参照)。一部のコストは、効果の解決の一部として支払われる。
- 1.5.3. コストはその全体を支払わなければならない。カードのコスト全体を支払えない場合、そのカードはプレイできない。各支払いは、コスト1つに対してのみ適用される。
- 1.5.4. コストは変更されない。ただし、支払う量は変更され得る。カードをプレイするために支払う量を変更することを“支払いの修正”と呼び、支払う量を変更するが、カードのコストそのものは変更しない。
- 1.5.5. 一部のカードは代替コストを持つ。代替コストは、カードの通常のインク・コストを支払う代わりに支払えるコストである。プレイヤーはカードをプレイする手順の間に代替コストを支払うことを選択できる。
 - 1.5.5.1. 歌を歌うこと(5.4.4.2.参照)は代替コストである。
 - 1.5.5.2. キャラクターを変身させること(8.9 節参照)は代替コストである。
 - 1.5.5.3. 能力や効果が、プレイヤーにカードを「コストを支払わずに」プレイすることを許可することは代替コストであり、そのプレイヤーはコストを支払わずにそのカードをプレイする(6.1.7 項参照)。
 - 1.5.5.4. 能力や効果が、プレイヤーに能力を「コストを支払わずに」使用することを許可することは代替コストであり、そのプレイヤーは⑨以外のコストを支払わずにその能力をプレイする(6.1.7.1.参照)。

1.6. 能力

- 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。能力は通常、その能力の発生源が場にある間에만適用される。能力の発生源は通常、それを生成したカードや効果である。
 - 1.6.1.1. 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 6.2 節のルールに従う。

- 1.6.1.2. 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 6.3 節のルールに従う。
- 1.6.1.3. 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 6.4 節のルールに従う。
- 1.6.1.4. 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 6.5 節のルールに従う。
- 1.6.1.5. キーワード能力は、別個の能力を表す単語や短いフレーズである。8章にキーワード能力の一覧がある。

1.7. ゲーム行動、タイミング

- 1.7.1. プレイヤーがゲーム内で、カードを引く、キャラクターをエグザートする、チャレンジするキャラクターを宣言する等、通常のターンの一部である何かを行うことを“ゲーム行動”と呼ぶ。ゲーム行動は単一の動作である。チャレンジの手順のように、特定の結果をもたらす一連のゲーム行動を“ターン行動”と呼ぶ。
- 1.7.2. 効果、ターン行動(4章参照)、ゲーム行動(1.7.1 項参照)は、次の効果、ターン行動、ゲーム行動を行う前に解決し終えなければならない。

例:《ファシリエ - 素晴らしい紳士》の“願い事かなえます”は「あなたが歌をプレイするたび、あなたのデッキの上からカードを2枚見てもよい。そのうち1枚をあなたのデッキの一番上に、もう1枚を一番下に置く。」という能力である。プレイヤーが歌をプレイした場合、《ファシリエ》の誘発能力を解決する前に、その歌の効果を解決し終える。

- 1.7.3. 効果の解決の一部として行われる選択は、「選ぶ」に関する選択を含めて、その効果の解決中に行われる(6.1.3 項参照)。
- 1.7.4. 誘発能力は、バグという領域で解決されるのを待つ。バグは物理的な領域ではないが、誘発条件を満たした誘発能力が保持される場所である。プレイヤーは、7.7 節「バグ」に記述された手順に従い、バグの中にある誘発能力の効果を解決する。
- 1.7.5. キャラクターは、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のでないかぎり、クエストやチャレンジをできず、をコストに含む能力を使えない。これを“塗りたて”と呼ぶ。キャラクターは、そのキャラクターのプレイヤーの次のターンの始めから場にいるなら“乾いた”状態になる(3.2.2.1.参照)。

1.8. 状況起因処理

- 1.8.1. ゲームが常時チェックを行う一連の条件と、その条件が満たされた場合に発生する結果の組み合わせがある。ゲームはそれらの条件を、スタートフェイズの各ステップの終了時、チャレンジ宣言ステップとチャレンジ・ダメージ・ステップの後(4.6.4～4.6.6 項参照)、ターン行動を完了した後(4.1.5 項参照)、アクションや能力1つのすべての効果が解決した後、ターン終了時、にそれぞれチェックする。以下は、チェックされる条件と、それに対応する結果である。
- 1.8.1.1. 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。
 - 1.8.1.2. デッキが0枚のプレイヤーのターンが終了した場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。
 - 1.8.1.3. 多人数戦において、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。
 - 1.8.1.4. あるキャラクターまたはロケーションが、その意志力 $\heartsuit$ 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増や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。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増や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。
- 1.8.2. 状況起因処理の結果により誘発した誘発能力は、誘発条件を満たした時点でバッグに加えられるが、状況起因処理でどの条件も該当しなくなるまでは解決されない。
- 1.8.3. 状況起因処理が完了すると、直ちにもう一度状況起因処理が発生する。状況起因処理でどの条件も該当しなかった場合、プレイヤーはバッグにある誘発能力を解決する。バッグにあったすべての誘発能力が解決され、状況起因処理でどの条件も該当しなかった場合、ゲームは進行する。

例A: プレイヤーの場に2 $\heartsuit$ の《フランダール - 引き止め役》がいる。対戦相手が「キャラクター1体を選び、2ダメージを与える。」という効果の《大砲発射！》をプレイし、効果を解決する際に《フランダール》を選ぶ。《大砲発射！》が解決し終わると直ちに状況起因処理が発生する。《フランダール》は2 $\heartsuit$ であり、ダメージ・カウンターが2つ置かれている。《フランダール》は意志力以上のダメージを受けているため、1.8.1.4.の条件を満たし、状況起因処理の結果として退場する。次の状況起因処理が発生する。どの条件も該当しないため、ゲームが進行する。

例B: プレイヤーの場に《フランダール - 引き止め役》と《プライドランド - プライドロック》がある。《プライドランド》の“命あるものはつながっているんだ”は「ここにいるキャラクターは+2 $\heartsuit$ される。」という能力である。《フランダール》にはダメージ・カウンターが2つ置かれている。また《フランダール》は《プライドランド》にいて、そのため4 $\heartsuit$ になっている。対戦相手の場に7 $\diamondsuit$ の《ルミエール - カットとなりやすい燭台》がいる。対戦相手のターン、対戦相手は《ルミエール》で《プライドランド》に

チャレンジし、7ダメージを与える。その後の手順で状況起因処理が発生する。《プライドランド》はその $\heartsuit$ 以上のダメージを受けているため、1.8.1.4.の条件を満たし、状況起因処理の結果として退場する。最初の状況起因処理が完了したため、次の状況起因処理が発生する。《プライドランド》は場から無くなっており、《フランダール》はその $\heartsuit$ 以上のダメージを受けているため、1.8.1.4.の条件を満たし、その結果退場する。更に次の状況起因処理が発生する。どの条件も該当しないため、ゲームが進行する。

- 1.8.4. 状況起因処理において複数の条件が満たされた場合、状況起因処理は一度だけ発生し、その中ですべての結果が同時に発生する。状況起因処理において、複数のプレイヤーの勝利条件が満たされた場合、状況起因処理は一度だけ発生し、その中で各プレイヤーに関する結果がターン順で発生する。
- 1.8.5. 状況起因処理の条件は、状況起因処理が発生した場合にのみチェックされる。効果の解決中に、ある条件が満たされる状況になったとしても、状況起因処理が発生した時点でその条件が満たされていないならば、その条件に対応する結果は発生しない。

例: 《ルイーサ・マドリガル - 自信家の登山家》の“私に任せな”は「1 $\diamondsuit$: あなたのキャラクター1体を選び、そのキャラクターからダメージを1つまで、このキャラクターに移動する。その後、このキャラクターが3ダメージ以上を受けているなら、このキャラクターからすべてのダメージを、選んだ対戦相手のキャラクター1体に移動する。」という能力である。《ルイーサ・マドリガル》が3ダメージを受けている状態で、プレイヤーはこの能力を使用する。効果により1ダメージが《ルイーサ・マドリガル》に移動され、受けているダメージが4になる。最終的に、《ルイーサ・マドリガル》からすべてのダメージが、選んだ対戦相手のキャラクターに移動される。効果が解決し終わると、状況起因処理が発生する。この時点では、《ルイーサ・マドリガル》はダメージを受けておらず、1.8.1.4.の条件を満たさないため、退場しない。

1.9. ダメージ

- 1.9.1. 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示される。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示すダメージ・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。
- 1.9.2. ダメージは、「与える」、「置く」、「移動する」といった操作によってキャラクターやロケーションに載せられる。ダメージは、「取り除く」操作によってキャラクターやロケーションから外される。
 - 1.9.2.1. 与える: チャレンジ(4.6 節参照)の間やダメージを与える効果を解決した結果として、キャラクターやロケーションの上にダメージ・カウンターを載せること。

- 1.9.2.2. 置く:ダメージを置く効果の結果として、キャラクターやロケーションの上にダメージ・カウンターを載せること。
- 1.9.2.3. 取り除く:ダメージを取り除く効果の結果として、キャラクターやロケーションからダメージ・カウンターを外すこと。
- 1.9.2.4. 移動する:ダメージを移動する効果の結果として、キャラクターやロケーションからダメージを取り除き(1.9.2.3 参照)、それを他のキャラクターやロケーションに置く(1.9.2.2 参照)こと。あるキャラクターやロケーションから、そのキャラクターやロケーション自体にダメージを移動することはできない。
- 1.9.3. 何らかの方法によって、キャラクターやロケーションのダメージの量を多くすることを、ダメージを「増やす」と呼ぶ。
- 1.9.4. ダメージが与えられることは、チャレンジや効果の解決によって発生する。与えられるダメージの総量は、以下の手順に従って決定される。

- 1.9.4.1. ①基礎ダメージを決定する。そのダメージが効果の解決によるものであれば、基礎ダメージはその効果の文章によって定められる。チャレンジによるものであれば、チャレンジ中のキャラクターの★によって定められる。
- 1.9.4.2. ②基礎ダメージに対して任意の順序でダメージの修正を適用する。
- 1.9.4.3. ③それらを計算した結果がダメージの総量である。チャレンジの結果として(4.6.6.2 参照)、または効果によって定められている通りに(6.7.2.2 参照)、各キャラクターとロケーションにその量のダメージ・カウンターが置かれる。チャレンジで互いに与えられるダメージ、または効果によって一度に複数に与えられるダメージは、同時に発生する。

例A: プレイヤーは「キャラクター1体を選び、3ダメージを与える。」という効果の《スマッシュ》をプレイする。そのプレイヤーは2★の《フランダール - 引き止め役》を選ぶ。《フランダール》が受けるダメージの総量を決定するために、まず《スマッシュ》の基礎ダメージを見る。基礎ダメージは3である。次に、ダメージの修正を適用する。ダメージの修正は存在しないため、ダメージは3のままである。最終的に、ダメージの総量は3であり、《フランダール》にダメージ・カウンターが3つ置かれる。

例B: プレイヤーは「キャラクター1体を選び、3ダメージを与える。」という効果の《スマッシュ》をプレイする。そのプレイヤーは耐久+3を持つ《ナマール - 覚悟を決めた娘》を選ぶ。《ナマール》が受けるダメージの総量を決定するために、まず《スマッシュ》の基礎ダメージを見る。基礎ダメージは3である。次に、ダメージの修正を適用する。耐久+3が、《ナマール》に与えられるダメージの量を3減らし、ダメージは0に修正される。最終的に、ダメージの総量は0であり、《ナマール》にはダメージ・カウンターが置かれない。



- 1.9.5. キャラクターや効果が与えるダメージが、ダメージの修正を適用することによって0に減った場合、そのキャラクターや効果は依然としてダメージを“与えた”ものとして扱う。キャラクターやロケーションが与えられるダメージが、ダメージの修正を適用することで0に減った場合、そのキャラクターやロケーションはダメージを“増やされない”。

例: プレイヤーの場に《メリダ - おそろしの射手》がいる。《メリダ》の“外さじの狙い”は「あなたのアクション1枚が対戦相手のキャラクター1体にダメージを与えるたび、そのキャラクターに2ダメージを与える。」という能力である。そのプレイヤーは「キャラクター1体を選び、3ダメージを与える。」という効果の《スマッシュ》をプレイする。そのプレイヤーは耐久+3を持つ《ナマーリ - 覚悟を決めた娘》を選ぶ。《スマッシュ》は3ダメージを与えるが、耐久+3により《ナマーリ》はダメージを増やされない。《スマッシュ》は依然としてダメージを与えたものと扱われるため、《メリダ》の“外さじの狙い”が誘発し、バグに加えられる。

- 1.9.6. ダメージを受けているキャラクターやロケーションが場を離れると、それらの上にあったすべてのダメージ・カウンターが消滅する。

1.10. 物品

- 1.10.1. 各プレイヤーは、そのプレイヤーが使用する、ディズニー・ロルカナのカードで構成されたデッキを用意する必要がある。ディズニー・ロルカナのデッキは、対戦するフォーマット（構築かリミテッド）の構築要件を満たしていなければならない。構築フォーマットでは、プレイヤーは事前に構築したディズニー・ロルカナのデッキを使用する。リミテッドフォーマットでは、プレイヤーは未開封のディズニー・ロルカナ製品を一定数提供され、それらに封入されたカードでデッキを構築する。

- 1.10.1.1. 構築フォーマットにおいて、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。①カードが 60 枚以上入っていないといけない。②インク・タイプを2種類までしか入れられない。③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。④禁止カードを入れられない。

- 1.10.1.2. リミテッドフォーマットにおいて、各プレイヤーのデッキは、ドラフトではカードが 35 枚以上、シールドでは 40 枚以上入っていないといけない。リミテッドフォーマットでは、インク・タイプの種類数や同一のフルネームを持つカードの枚数に制限は無い。

- 1.10.1.3. 一部のカードは、デッキ構築のルールを変更する能力を持つ。それらの能力はゲーム外で機能するが、そのカードがそもそもデッキに入れられる場合にしか適用されない。

例: 《クリストファー・ロビン - はちみつの賢者》の“パーティをくもう”は「他のハニー・キャラクターはどのインク・タイプでもデッキに入れられる。」という能力である。《クリストファー・ロビン》は、アメジストとサファイアのインク・タイプとハニー・クラスを持つ。《クリストファー・ロビン》はインク・タイプがアメジストとサファイアのデッキにしか入れることができないが、他のハニー・



キャラクターは《クリストファー・ロビン》の能力によりインク・タイプを無視してデッキに入れられる。

- 1.10.2. 各プレイヤーは、自分のロアの合計を記録する手段を用意する必要がある。プレイヤーは各自が便利な手段を用いて良い。プレイヤーが用いるロアを記録する方法は、ゲームの間、常にその時点でのプレイヤーのロアの合計を反映していなければならない。そのような手段にはペンと紙、ロア・カウンター、ディズニー・ロルカナ・TCG 公式アプリなどが含まれるが、それらに限定されない。特定のフォーマットやイベントでは、ロアの合計の記録に使用可能な手段が規定されることがある。
- 1.10.3. 各プレイヤーは、キャラクターやロケーションに置かれたダメージを示す手段(ダメージ・カウンター)を用意する必要がある。プレイヤーは各自が便利な手段を用いて良い。ダメージを示す手段は、それぞれのキャラクターやロケーションに置かれたダメージの量がすべてのプレイヤーに対して明確でなければならない。

1.11. ロア

- 1.11.1. プレイヤーの“ロアの合計”は、そのプレイヤーがゲームのその時点で持つロアの量である。プレイヤーのロアの合計は、そのプレイヤーがロアを得たり失った際に変化する。各プレイヤーはロアの合計が0でゲームを開始し、それより少ないロアを持つことはない。ロアの合計が0のプレイヤーがロアを失おうとする場合、そのプレイヤーはロアを失わない。
- 1.11.2. 多くのキャラクターやロケーションは、カードの中にロア値 ♠ が記載されている。ロア値を持つキャラクターがクエストすると、そのキャラクターのプレイヤーはそのロア値に等しいロアを得る。ロア値を持たない、またはロア値が0に減少しているキャラクターがクエストすると、そのキャラクターのプレイヤーはロアを得ず、ロアの合計は増加しない。ロア値を持つロケーションを持つプレイヤーは、そのプレイヤーのターンの開始時、そのロア値に等しいロアを得る(3.2.2 項参照)。
- 1.11.3. 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(1.8.1.1 参照)。

1.12. カードを引くこと

- 1.12.1. 「カードを引く」とは、プレイヤーが自分のデッキの一番上のカードを手札に移動することである。プレイヤーは自分のデッキからしかカードを引けない。
- 1.12.2. カードは1枚ずつ引く。効果がプレイヤーに2枚以上のカードを引くことを指示した場合、そのプレイヤーはその枚数のカードを1枚ずつ連続して引く。
- 1.12.3. 効果がプレイヤーにカードを手札に「加える」ことを指示した場合、似た動きではあるものの、カードを「引く」とは扱わない。



2. ゲームの流れ

2.1. 総則

- 2.1.1. ディズニー・ロルカナのゲームには、セットアップ、インゲーム、クリンナップの3つのステージがある。各ステージにおいて、各プレイヤーは一連の手順に従う。これらのステージは独立して発生し、重複しない。
- 2.1.2. ゲームの開始プレイヤーとターン順を決定するための構造化されたルールがあり、プレイされるゲームのフォーマットおよびシリーズ(プレイされるゲームの数)に対応する。
- 2.1.3. 2人対戦のゲームでは、ターン順は“開始プレイヤーから始まり、非開始プレイヤー”の順である。多人数戦では、開始プレイヤーではないすべてのプレイヤーが非開始プレイヤーであり、ターン順は“開始プレイヤーから始まり、開始プレイヤーの左へ、時計回り”の順である。
 - 2.1.3.1. 2ゲームシリーズでは、1ゲーム目で開始プレイヤーではなかったプレイヤーが2ゲーム目の開始プレイヤーである。
 - 2.1.3.2. “ベストオブN”シリーズ(M本先取)では、前のゲームに敗北したプレイヤーが次のゲームの開始プレイヤーになるか否かを選ぶ。これを“敗者選択”ルールと呼ぶ。

2.2. セットアップステージ

- 2.2.1. セットアップステージでは、プレイヤーは以下の手順に従いディズニー・ロルカナのゲームの準備を行う。
 - 2.2.1.1. ①プレイヤーは、ゲームの開始プレイヤーが誰であるかをランダムに決定する方法を合意の上で決定する。方法は、さいころを振る、じゃんけんをする等、安全かつ合理的で、プレイエリアの範囲で容易に行えるものであれば任意の方法で良い。開始プレイヤーが決定すると、ゲームのターン順が決定する。
 - 2.2.1.2. ②各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルする。シャッフルの方法は合理的な手段であればそのプレイヤーにとって便利なものでよいが、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。シャッフルし終えたら、各プレイヤーはデッキを対戦相手に提示し、シャッフルとカットをする機会を与える。各プレイヤーのデッキが十分に無作為化されたら、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。プレイヤーのデッキにあるすべてのカードは同じ向きでなければならない。
 - 2.2.1.3. ③各プレイヤーは、0ロアでゲームを開始する。
 - 2.2.1.4. ④各プレイヤーはカードを7枚引く。これらのカードを各プレイヤーの“最初の手札”と呼ぶ。



- 2.2.2. 各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ターン順に行う。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。
- 2.2.2.1. 手順1: 開始プレイヤーは、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。その後、手札が7枚になるまでカードを引く。
- 2.2.2.2. 手順2: ターン順に、他の各プレイヤーは最初の手札を入れ替えるかを決定する。入れ替えを行う場合は2.2.2.1.の手順を完了する。
- 2.2.2.3. 手順3: 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。デッキをシャッフルしたプレイヤーは、デッキを対戦相手に提示し、シャッフルとカットをする機会を与える。
- 2.2.3. すべてのプレイヤーが2.2.2.1～2.2.2.3.の手順を完了したら、ゲームはインゲームステージへ移行し、開始プレイヤーのスタートフェイズが開始される。

2.3. インゲームステージ

- 2.3.1. インゲームステージでは、プレイヤーはディズニー・ロルカナのゲームを行う。
- 2.3.2. 各プレイヤーは、ターン順に、3章「ターン構造」の手順に従ってターンを行う。
- 2.3.3. プレイヤーは、ゲームが終了するまでターン順にターンを行う。ゲームは以下の方法によって終了する:
- 2.3.3.1. ロアを20以上持つプレイヤーはゲームに勝利する。
- 2.3.3.2. デッキが0枚でターンを終了したプレイヤーはゲームに敗北する。
- 2.3.3.3. 多人数戦において、最後の1人になったプレイヤーはゲームに勝利する。
- 2.3.3.4. セットアップステージやクリンナップステージを含めてどの時点でも、ゲームを投了することを決めたプレイヤーはゲームに敗北する。

2.4. クリンナップステージ

- 2.4.1. クリンナップステージでは、(次のゲームがある場合)各プレイヤーは次のゲームのためにプレイエリアの準備を行う。
- 2.4.1.1. 各プレイヤーは、自分の手札、場、インクウェル、捨て札にあるカードを同じ向きでデッキに加える。
- 2.4.1.2. 各プレイヤーはプレイエリアにあるすべてのカウンターを取り除く。



- 2.4.2. 各プレイヤーがすべてのカードをデッキにまとめて、プレイエリアからすべてのカードとカウンターを取り除かれたら、次のゲームを開始する。

3. ターンの構造

3.1. フェイズ

- 3.1.1. 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。
- 3.1.2. 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。これらの各ステップは、3.2.1～3.2.3 項の手順に従う。
- 3.1.3. 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（3.3 節「メインフェイズ」参照）。
- 3.1.4. 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し、ターン順の次のプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになる（3.4 節「エンドフェイズ」参照）。

3.2. スタートフェイズ

3.2.1. レディ

- 3.2.1.1. 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）。
- 3.2.1.2. 「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。
- 3.2.1.3. 「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。
- 3.2.1.4. 「あなたのターンの開始時」またはセットステップの間に誘発する誘発能力がバッグに加えられる。ただし、それらはまだこの時点では解決されない。

3.2.2. セット

- 3.2.2.1. アクティブ・プレイヤーの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 $\diamond$ することができるようになる。
- 3.2.2.2. 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の $\diamond$ 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。



3.2.2.3. アクティブ・プレイヤーは、セットステップとレディステップでバッグに加えられた誘発能力を解決する。

3.2.3. ドロー

3.2.3.1. 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、開始プレイヤーはドローステップを飛ばす。

3.2.3.2. すべての効果が解決され、バッグの中に能力が無ければ、メインフェイズへ移行する。

3.3. メインフェイズ

3.3.1. メインフェイズの間、プレイヤーは4章「ターン行動」に記述されているターン行動を実行できる。

3.3.2. アクティブ・プレイヤーは、自分のターンのメインフェイズの間かつ 3.3.2.1.のルールに従うかぎり、いつでもターンの終了を宣言できる。ターンの終了が宣言されると、ゲームはエンドフェイズへ移行する。

3.3.2.1. アクティブ・プレイヤーがターン行動を実行していたり、バッグに解決待ちの能力がある場合、そのターン行動を完了し、バッグから解決待ちの能力が無くなるまで、アクティブ・プレイヤーはターンの終了を宣言できない。

3.4. エンドフェイズ

3.4.1. アクティブ・プレイヤーがターンの終了を宣言したら、以下の手順に従ってターンを終了する。

3.4.1.1. ①「ターン終了時」「あなたのターン終了時」に誘発する誘発能力がバッグに加えられ、解決される。

3.4.1.2. ②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）。これにより誘発した誘発能力がバッグに加えられ、解決される。

3.4.2. バッグから解決すべき誘発能力が無くなったら、アクティブ・プレイヤーのターンが終了し、最後の状況起因処理を行う（1.8.1 項参照）。その後、次のプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになり、ターンを開始する。





4. ターン行動

4.1. 総則

- 4.1.1. 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。カードをインクにすることを除き(4.2.3 項参照)、すべてのターン行動は何度でも行える。
- 4.1.2. アクティブ・プレイヤーは、メインフェイズの間にだけ、任意の順序でターン行動を行える。アクティブ・プレイヤーが次のターン行動を行う前に、アクティブ・プレイヤーは進行中のターン行動について全体を完了しなければならない。プレイヤーはそのターン行動によって発生してバッグに入った能力を解決しなければならない。
- 4.1.3. アクティブ・プレイヤーは自分のターンの間に以下のターン行動を行える。①カードをインクにする。②カードをプレイする。③カードの能力を使用する。④クエストする。⑤チャレンジする。⑥キャラクターをロケーションに移動させる。
- 4.1.4. ターン行動の手順の中に実行できない箇所がある場合、そのターン行動を続けることは不適正であり、ゲームはそのターン行動が開始された時点まで復元される。
- 4.1.5. ターン行動の手順の間に誘発能力が誘発した場合、その誘発能力はバッグに加えられるが、ターン行動(チャレンジの場合は各ステップ)の手順全体が完了するまで解決されない。ターン行動やステップは、それがいつ完了するか定義されている。

4.2. カードをインクにする

- 4.2.1. カードをインクにするためには、アクティブ・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、4.2.1.1～4.2.1.3.の手順に従う。
 - 4.2.1.1. ①アクティブ・プレイヤーは手札からインクウェル・シンボルを持つカードを1枚選んで公開する。
 - 4.2.1.2. ②すべてのプレイヤーは、公開されたカードにインクウェル・シンボルがあることを確認する。
 - 4.2.1.3. ③アクティブ・プレイヤーは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。以上でこの手順は終了する。
- 4.2.2. カードをインクにする手順が完了した後、プレイヤーはバッグに加えられた誘発能力を解決する。すべての能力が解決されたら、このターン行動が完了する。
- 4.2.3. このターン行動はアクティブ・プレイヤーのターンの間に一度しか行えない。
 - 4.2.3.1. 効果がプレイヤーに「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。それらの効果は、適用されている間、このターン行動の“ターンに一度”という制限を継続的に修正する。



例:《ベル - 美しいけど変わり者》の“読書家”は「あなたのターンの間、あなたは追加で手札を1枚インクウェルに裏向きで置いてよい。」という能力である。プレイヤーは、通常のターン行動とベルの能力により、自分のターンにインクウェルにカードを2枚置ける。効果によって《ベル》が手札に戻り、そのカードがプレイし直された場合、すでにインクウェルにカードを2枚置いていたのであれば、そのプレイヤーは追加でもう1枚のカードを置くことはできない。プレイヤーの場に《ベル》が2体いる場合、そのプレイヤーはインクウェルに3枚目のカードを置ける。

- 4.2.3.2. 効果がプレイヤーに直接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。それらの効果はこのターン行動の“ターンに一度”という制限に数えられず、カードをインクウェルに置く際にそのカードは公開されない。

例:《魚の骨ペン》の“サインして!”は「: あなたの手札1枚をインクウェルに裏向きで置く。」という能力である。プレイヤーは、コストが支払えるのであれば何度でもこの能力を使用できる。この方法でインクウェルに置かれるカードは公開されない。

4.3. カードをプレイする

- 4.3.1. 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できる。
- 4.3.2. 4.3.2.1～4.3.2.4.の、カードをプレイする手順は、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・プレイヤーのターンの間、そのプレイヤーのみがカードをプレイできる。
- 4.3.2.1. 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。
- 4.3.2.2. 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、いずれか1つを選び、その他を無視する。カードが「コストを支払わずに」の代替コストでプレイされる場合、その代替コストは直ちに選択され、そのプレイヤーはそのカードをプレイするためのすべてのコストを無視し、4.3.3 項に直行する(1.5.5 項参照)。
- 4.3.2.3. 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、支払いの修正を適用したものである。その結果が総コストである。
- 4.3.2.4. 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。



- 4.3.3. カードの総コストが支払われると、そのカードはカード・タイプに基づいて場に出て、この時点で“プレイされた”ことになる。
- 4.3.3.1. 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、その代替コストで参照したカードの上に重ねて置く。以上でこの手順は終了する。
- 4.3.3.2. そのカードがアクションであるなら、そのカードは場に出て、効果が直ちに解決される。その後、そのカードはそのプレイヤーの捨て札に移動する(6.7.1.2 参照)。以上でこの手順は終了する。
- 4.3.4. 4.3.2 項と 4.3.3 項のすべての手順が完了した後、この手順の間にバッグに加えられていた誘発能力を解決する。
- 4.3.4.1. プレイしているカードが「[プレイヤー]がこの[カード・タイプ]をプレイしたとき」と書かれた誘発能力を持つ場合、この誘発条件は 4.3.3 項の手順の間にカードが場に出る際に満たされ、誘発能力がバッグに加えられる。これは 1.6.1 項の例外である。
- 4.3.4.2. 場にあるカードが、そのカードの上に他のカードがプレイされることを誘発条件とする誘発能力を持つ場合、その誘発条件は 4.3.3 項の手順の間に、プレイされたカードが場に出る際に満たされる。これは 1.6.1 項の例外である。
- 4.3.5. 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。
- 4.3.6. 「あなたが次に[カード・タイプ]をプレイする」際に適用される支払いの修正は、特定の期間の中で次にあなたがプレイするそのカード・タイプのカードに常に適用される。これはそのカードをプレイするために代替コストを用いた場合も同様である。支払いの修正が特定のクラスを持つカードに適用される場合、次にそのクラスのカードをプレイした際に適用され、それより前に同じクラスの他のカードをプレイしていたことは影響しない。一部のカードは、場以外の領域で機能する自己参照の支払いの修正を持つ。これはそのカード自身をプレイする際にのみ適用される。自己参照ではない支払いの修正は、その能力を持つカードが場にある間にのみ機能する。
- 例A:** 《先生 - 7人のこびとのおかしら》の“平等に分け合うんだ”は「このキャラクターがクエストするたび、このターン、あなたが次にキャラクターをプレイするコストの支払いは1〇減る。」という能力である。アクティブ・プレイヤーが《先生》でクエストし、その後そのプレイヤーが他の効果(《まさにその時》など)の結果としてキャラクター1体をコストを支払わずにプレイした場合、そのプレイに対して「コストの支払いは1〇減る」が適用され、その次以降にプレイするキャラクターには適用されない。
- 例B:** 《パディータ - いっしょに遊びましょ》の“次は誰かしら?”は「このキャラクターがクエストするたび、このターン、あなたが次に子犬・キャラクターをプレイするコストの支払いは2〇減る。」という能力である。アクティブ・プレイヤーが《パディータ》でクエストし、その後《フランダ - 引き止



め役》をプレイした場合、《フランダール》は子犬のクラスを持たないため、「あなたが次に子犬・キャラクターをプレイするコストの支払いは2〇減る。」は依然としてそのプレイヤーが次にプレイする子犬・キャラクターに対して適用される。

例C: 《ル・フウ - すっとこどっこい》の“おべっか使い”は「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1〇減る。」という能力である。これはそのカード自身をプレイすることのみについて言及しているため、自己参照の支払いの修正である。一方、《ガジェット・ハックレンチ - カンペキな甲板長》の“機械いじりの才能”は「あなたの場にアイテムが3つ以上ある間、あなたが発明家・キャラクターをプレイするコストの支払いは1〇減る。」という能力である。《ガジェット・ハックレンチ》は発明家のクラスを持つが、この能力はそのカード自身をプレイすることを参照しておらず、《ガジェット・ハックレンチ》が場にいる間にのみ適用される。

4.4. 起動能力を使用する

4.4.1. 起動能力は、場にあるカードに記載された、アクティブ・プレイヤーがコストを支払って効果を生成する能力であり、通常「[コスト]:[効果]」のように記述される。

4.4.2. 〇コストを持つ、キャラクターの起動能力は、そのキャラクターが乾いている場合にのみ使用できる。アイテムとロケーションの起動能力は、そのアイテムやロケーションがプレイされたターンにも使用できる。

4.4.2.1. 一部の起動能力は、コストの一部としてキャラクターを〇する。このコストを支払うためには乾いているキャラクターのみ使用できる。

4.4.3. 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。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。

4.4.3.1. 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。

4.4.3.2. ②アクティブ・プレイヤーは、その能力をどのように起動するかを宣言する。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、いずれか1つを選び、その他を無視する。能力が「コストを支払わずに」の代替コストで使用される場合、そのプレイヤーは、〇を除いてその能力を使うためのすべてのコストを無視し、4.4.4 項に直行する。

4.4.3.3. ③アクティブ・プレイヤーは、起動能力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、支払いの修正を適用したものである。その結果が総コストである。



- 4.4.3.4. 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。
- 4.4.4. 総コストが支払われたら、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。以上でこの手順は終了する。
- 4.4.5. 4.4.3 項と 4.4.4 項のすべての手順が完了した後、この手順の間にバッグに加えられていた誘発能力を解決する。

4.5. クエストする

- 4.5.1. キャラクターのみがクエストを行える。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アクティブ・プレイヤーは、クエストしたプレイヤーである。キャラクターで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。
- 4.5.1.1. ①アクティブ・プレイヤーは、クエストさせるキャラクターを宣言する。
- 4.5.1.2. ②アクティブ・プレイヤーは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し(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)、宣言されたキャラクターがクエストするために必要なコストを支払う。
- 4.5.1.3. 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。
- 4.5.1.4. ④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の持つ♦と同じ数のロアを得る。以上でこの手順は終了する。
- 4.5.2. 手順が終了したら、クエストしているキャラクターが“クエストした”ことになる。クエストの手順の間にバッグに加えられていた誘発能力を解決する。
- 4.5.3. すべての効果が解決されたら、クエストのターン行動は完了する。
- 4.5.3.1. クエストしているキャラクターが負のロア値を持つ場合、クエストしたプレイヤーはロアを得ない(1.11.2 項参照)。

4.6. チャレンジする

- 4.6.1. キャラクターのみがチャレンジを行える。プレイヤーによってチャレンジするよう宣言されたキャラクターは“チャレンジしているキャラクター”である。チャレンジしてい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。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”。自分のキャラクターやロケーション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。

4.6.2. 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やロケーションのみがチャレンジ中であると扱われる。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。

4.6.3. チャレンジは、チャレンジ宣言ステップとチャレンジ・ダメージ・ステップの2つに分けられる。チャレンジ宣言ステップでは、プレイヤーはどのキャラクターがチャレンジし、どのキャラクターやロケーションがチャレンジされるかを決定する手順に従う。チャレンジ・ダメージ・ステップでは、プレイヤーはダメージを与える手順に従い、チャレンジ全体を完了する。これらのステップは常にこの順序に従う。

4.6.4. チャレンジ宣言ステップ

4.6.4.1. 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。チャレンジするためには、キャラクターはレディしており、そのプレイヤーのターンのセットステップの始めから場にいないなければならない(3.2.2.1 参照)。

4.6.4.2. 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。

4.6.4.3. 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(例:回避)。また、必要な選択を行い、宣言されたキャラクターがチャレンジするために必要なコストを支払う。

4.6.4.4. 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。**そのキャラクターが、そのチャレンジの間に効果によってレディしたとしても、そのキャラクターは依然としてチャレンジしているキャラクターであり、チャレンジから取り除かれない。**

4.6.4.5. ⑤チャレンジが発生し、「チャレンジしている間」という効果が適用され始める。以上でこの手順は終了する。

4.6.5. 「チャレンジするたび」や「チャレンジされるたび」の誘発能力がバッグに加えられ、チャレンジ宣言ステップの手順の間にバッグに加えられていた他の誘発能力と共に解決される。バッグの中にあるすべての能力が解決されたら、チャレンジはチャレンジ・ダメージ・ステップへ移行する。

4.6.6. チャレンジ・ダメージ・ステップ

4.6.6.1. ①攻撃力 $\star$ やダメージを変更する効果を考慮し、各キャラクターにチャレンジで与えられるダメージの総量を計算する(1.9.4.1~1.9.4.2 参照)。まず、攻撃力の増加と減少を適用し、その後ダメージの増加と減少を適用する。これを計算した結果の値が、最終的にキャラクターが与えられるダメージである。もし、キャラクターの $\star$ が負の値になった場合、チャレンジで与えられるダメージの決定にあたっては0 $\star$ として扱う。

4.6.6.2. ②すべてのダメージが同時に与えられる。チャレンジしているキャラクターはチャレンジされているキャラクターにダメージを与え、チャレンジされているキャラクターはチャレンジしているキャラ

クターにダメージを与える。各キャラクターの上に、そのチャレンジで与えられたダメージと同じ数のダメージ・カウンターを置く(1.9.4.3 参照)。以上でこの手順は終了する。

4.6.6.3. ③状況起因処理を行う。

4.6.7. チャレンジ・ダメージ・ステップの後、すべての効果が解決され、バッグの中に能力が無ければ、「チャレンジしている間」や「チャレンジされている間」に適用される効果が終了し、チャレンジが完了する。この時点で「チャレンジの後」に起こる能力が発生し、解決される。その後、アクティブ・プレイヤーは次のターン行動を選べるようになる。

4.6.8. キャラクターはロケーションにチャレンジできる。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。

4.6.8.1. チャレンジしたプレイヤーがチャレンジする先としてエグザートしている対戦相手のキャラクターを選ぶ際、代わりにそのプレイヤーは対戦相手のロケーションを選ぶ。

4.6.8.2. 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。

4.6.8.3. ロケーションは攻撃力 $\star$ を持たず、チャレンジ・ダメージ・ステップで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。ロケーションは意思力 $\heartsuit$ を持ち、チャレンジ・ダメージ・ステップでチャレンジしているキャラクターからダメージを受ける。

4.6.9. 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、そのチャレンジの手順を終了し、以下の手順に従う。

4.6.9.1. ①バッグの中にある誘発能力をすべて解決する。

4.6.9.2. ②「チャレンジしている間」や「チャレンジされている間」に適用される効果が終了し、チャレンジが完了する。この時点で「チャレンジの後」に起こる能力が発生し、解決される。その後、アクティブ・プレイヤーは次のターン行動を選べるようになる。



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》があり、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、要件や制限はない。アクティブ・プレイヤーは《スティッチ》をエグザートする。これらの宣言によって誘発した能力は無い。《スティッチ》と《アルキメデス》はそれぞれ自身の攻撃力 $\star$ 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能力は無い。チャレンジは終了する。





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、アクティブ・プレイヤーは《マシュマロウ》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。





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要件と制限がチェックされ、《ラフィキ》がエグザートした後、アクティブ・プレイヤーはこの誘発能力をバグに加える。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。



4.7. キャラクターをロケーションに移動させる

- 4.7.1. 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。
- 4.7.2. キャラクターを他のロケーションに移動させる場合を除き、プレイヤーはキャラクターをロケーションから移動させられない。
- 4.7.3. 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。

- 4.7.3.1. 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。
- 4.7.3.2. 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、いずれか1つを選び、その他を無視する。そのキャラクターが「コストを支払わずに」の代替コストで移動する場合、その他のコストを無視して4.7.4 項に直行する。
- 4.7.3.3. ③アクティブ・プレイヤーは、キャラクターを移動させるための総コストを決定する。総コストは、選んだロケーションの移動・コストまたは代替コストに、支払いの修正を適用したものである。
- 4.7.3.4. ④アクティブ・プレイヤーは、キャラクターを移動させるための総コストを支払う。総コストにインク・コストが含まれるなら、必要な数の、レディしているインク・カードをエグザートする。その他のコストが含まれるなら、カードの文章の指示に従ってそれらを支払う。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。
- 4.7.4. 移動・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。以上でこの手順は終了する。
- 4.7.5. この手順の間にバグに加えられていた誘発能力を解決する。すべての効果が解決されたら、移動のターン行動は完了する。



5. カードとカード・タイプ

5.1. カードの状態



5.1.1. プレイヤーの手札を除いたいずれかの領域にある間、カードは1つ以上の特定の状態を持ち得る。

- 5.1.1.1. 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。
- 5.1.1.2. 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、することをコストに含む能力を使用できない。
- 5.1.1.3. 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。
- 5.1.1.4. 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。
- 5.1.1.5. 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(5.1.1.7.参照)。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(5.1.1.6.参照)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。

- 5.1.1.6. 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。
- 5.1.1.7. 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。**下にあったすべてのカードは、一番上にあったカードがその新しい領域で取る状態と同じ状態でそこに移動する。**
- 5.1.1.8. 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、他のカードの下にいたり、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。
- 5.1.1.9. 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。
- 5.1.1.10. 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。
- 5.1.1.11. 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現在のターンの間に場に出た場合、“塗りたて”であるものとして扱う。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、することができない。
- 5.1.1.12. 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、することができる。
- 5.1.2. 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。
- 5.1.2.1. キャラクターは、レディで、1ダメージも受けておらず、場において、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、5.1.1.1～5.1.1.12.のいずれかの状態を持つことがある。

- 5.1.2.2. 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。
 - 5.1.2.3. 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。
 - 5.1.2.4. 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。
 - 5.1.2.5. デッキにあるカードは、裏向きという状態のみを持つ。
 - 5.1.2.6. 捨て札にあるカードは、表向きという状態のみを持つ。
 - 5.1.2.7. 手札にあるカードは、どの状態も持たない。
- 5.1.3. 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《フランダース - 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《フランダース》をエグザートすると、レディという状態は直ちにに取り除かれ、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に取り除かれ、下にある、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 8.9 節「変身」参照。



5.2. カードの構成要素

標準のカードの用語

- 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

- 5.2.1. ほとんどの要素はすべてのカード・タイプに記載される。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。
- 5.2.2. 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。
- 5.2.3. 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そのプレイヤーのインクを表し、各カードは1に相当する。
- 5.2.4. 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。
- 5.2.5. 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。インク・タイプには、アンバー、アメジスト、エメラルド、ルビー、サファイア、スチールがある。



5.2.5.1. 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・シンボルを持ち、どちらのインク・タイプとしても扱う。

5.2.6. 名前: カードの名前は大きな文字で書かれている。カードの名前はすべての領域において適用される。効果が特定の名前のカードを参照する場合、この部分だけを参照し、バージョン名(5.3.6.1.参照)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。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 $\odot$ 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》の“驚異の魔力”は「 $\odot$, 1 $\odot$: カードの名前1つを指定し、その後あなたのデッキの一番上のカードを公開する。それが指定した名前のカードなら、手札に加える。そうでないなら、デッキの一番上に置く。」という起動能力である。アクティブ・プレイヤーがこの効果で「《ラッキー》」を宣言し、デッキの一番上から公開されたカードが《ラッキータイム》であった場合、それらは一致しない。《ラッキータイム》はそのプレイヤーのデッキの一番上に置かれる。

5.2.6.1. 一部のキャラクターは、名前欄全体の名前に加えて、2つの個別の名前を持つ。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、複数の名前のうちいずれか1つが完全に一致していれば、そのカードは該当する。

5.2.6.2. 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A: 《フロットサム&ジェットサム - ウツボ・カラミティ》は3つの名前を持つキャラクターである。このカードは、《フロットサム》という名前のキャラクターであり、《ジェットサム》という名前のキャラクターであり、《フロットサム&ジェットサム》という名前のキャラクターである。

例B: 《ブルーノ・マドリガル - おじ気づいたおじさん》の“その目で見るといい”は「 : カードの名前1つを指定し、その後あなたのデッキの一番上のカードを公開する。それが指定した名前のカードなら、手札に加え、ロアを3つ得る。そうでないなら、デッキの一番上に置く。」という能力である。アクティブ・プレイヤーがこの能力の効果で《フロットサム》を指定し、その後《フロットサム》か《フロットサム&ジェットサム》を公開した場合、そのカードは条件を満たし、それを手札に加えてロアを3つ得る。アクティブ・プレイヤーがこの能力の効果で《フロットサム&ジェットサム》を指定し、その後《フロットサム》を公開した場合、そのカードは条件を満たさず、それはそのプレイヤーのデッキの一番上に置かれる。

5.2.7. 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得る。

例: 《ハデス - オリンポスの王》の“腹黒い陰謀”は「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。」という能力である。この能力はヴィランズ・クラスを持つカードを参照する。

5.2.8. ルール・テキスト: カードが持つ能力、効果およびルール・テキストは、テキスト・ボックスと呼ばれるこの欄に書かれる。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(8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。

5.2.9. 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。

5.2.10. 補助的情報: 補助的情報はゲームでは使用しない。

5.2.10.1. 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。

5.2.10.2. 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。

5.2.10.3. 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。

5.2.10.4. 言語: そのカードの言語を示している。

5.2.10.5. 権利表記: 著作権の情報を示している。

5.2.10.6. 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。



5.3. キャラクター

- 5.3.1. キャラクターはカード・タイプの1つであり、場にいることができる。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。
- 5.3.2. キャラクターは通常、プレイヤーのメインフェイズの間にプレイされる(3.3 節参照)。
- 5.3.3. 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、5.3.3.1.と5.3.3.2.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。
 - 5.3.3.1. キャラクターは攻撃力 $\heartsuit$ と意志力 $\spadesuit$ を持つ。
 - 5.3.3.2. 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、恐竜、ドラゴン、ドリームボーン、妖精、フラッドボーン、**巨人**、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、モンスター、銃士、海賊、プリンス、プリンセス、子犬、女王、レーサー、**レッサーパンダ**、ロボット、7人のこびと、魔法使い、ストーリーボーン、スーパー、**チーム**、ティガー、タイタン、トイ、ヴィランズ、**ヴァインリング**
- 5.3.4. キャラクターのみ、クエストとチャレンジを行える。
- 5.3.5. 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 cost 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。
- 5.3.6. キャラクターは追加の要素を持つ。
 - 5.3.6.1. 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。カードのバージョン名はすべての領域において適用される。キャラクターにおいて、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。

- 5.3.6.2. 攻撃力 $\odot$: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。 $\odot$ 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 $\odot$ 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。
- 5.3.6.3. 意志力 $\heartsuit$: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 $\heartsuit$ 以上のダメージを受けている場合、そのキャラクターは状況起因処理の結果として退場する。カードの効果によってその値が参照されることがある。
- 5.3.6.4. ロア値:キャラクターがクエストを行った時にそのキャラクターのプレイヤーが得るロアの量である。

5.4. アクション

- 5.4.1. アクションはカード・タイプの1つであり、一時的に場に出て、直ちに効果を生成する。場にあるアクション・カードはアクションであり、他のすべての領域においてはアクション・カードである。
 - 5.4.1.1. 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。
 - 5.4.1.2. アクションはプレイヤーの手札からプレイされる。アクションがプレイされると、効果が直ちに解決される。アクションは、その効果が解決されている間、場に置かれる。効果が解決された後、アクションはそのプレイヤーの捨て札に置かれる。アクションの効果はバッグに加えられることはない(7.7 節「バッグ」参照)。
- 5.4.2. アクションは通常、プレイヤーのメインフェイズの間にプレイされる(3.3 節参照)。
- 5.4.3. 効果:アクションは、能力ではなく効果を持つ。
- 5.4.4. 歌
 - 5.4.4.1. 歌はアクションの一種であり、クラス欄に“アクション”と“歌”の両方が記載されていることにより定義される。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、邦題のどちらかをを用いてよい。
 - 5.4.4.2. 歌は通常のルールに加えて特別なルールを持つ(5.4.1～5.4.3 項参照)。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・コストの代わりに、“インク・コスト N 以上のキャラクター1体を $\odot$ する”を支払うことでコストを支払わずにプレイできる。」ことを意味する。Nはその歌のインク・コストに等しい。この行動を、“歌を歌う”と呼ぶ。
 - 5.4.4.3. 一部の歌は、合唱というキーワード能力を持つ。それは、歌の持つ特別なルールと類似した機能を持つ(8.11 節「合唱」参照)。
- 5.4.5. アクションをプレイすることで誘発した誘発能力はバッグに加えられるが、そのアクションが解決し終えるまで解決されない。



5.5. アイテム

- 5.5.1. 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。
- 5.5.2. アイテムは通常、プレイヤーのメインフェイズの間にプレイされる(3.3 節参照)。
- 5.5.3. 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。[アイテムは追加のクラスを持つことがある。](#)
- 5.5.4. 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。

5.6. ロケーション

ロケーション・カードの用語

- 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

- 5.6.1. 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。
- 5.6.2. ロケーションは通常、プレイヤーのメインフェイズの間にプレイされる(3.3 節参照)。
- 5.6.3. 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)。[ロケーションは追加のクラスを持つことがある。](#)



- 5.6.4. ロケーションが能力を持っている場合、その能力はそのロケーションがプレイされたターンにも使用できる。
- 5.6.5. ロケーションは追加の要素を持つ。
- 5.6.5.1. 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。カードのバージョン名はすべての領域において適用される。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。
- 5.6.5.2. 移動・コスト: 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。
- 5.6.5.3. 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、自身の以上以上のダメージを受けている場合、そのロケーションは状況起因処理の結果として退場する。なお、ロケーションは攻撃力を持たず、チャレンジでダメージを与えない。
- 5.6.5.4. ロア値: 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。
- 5.6.6. キャラクターがロケーションにいて、そのロケーションが場を離れた場合、それらのキャラクターは依然として場にいるが、ロケーションにいるとは扱われなくなる。

6. 能力、効果および解決

6.1. 総則

- 6.1.1. 能力とは、キャラクター、アイテムまたはロケーションのテキスト・ボックス内に書かれた文章であり、ゲームに影響を与える。能力は1つ以上の効果を持つ。効果とは、解決されるアクションや能力の一部である。能力は、そのすべての効果が解決し終わると、解決し終わったものとして扱う。効果の中に解決されていないもの（発生しなかったものや、効果無しで解決したもの）がある場合、その能力は完全には解決されていない。

例: 《呪われた人魚 - アースラの被害者》の“不幸せな魂”は「このキャラクターがチャレンジされるたび、各対戦相手はカードを1枚選んで捨てる。」という能力である。“不幸せな魂”は誘発能力であり、その効果は「各対戦相手はカードを1枚選んで捨てる。」である。

- 6.1.1.1. カードは複数の能力を持つことがある。通常、それらは段落の区切りや、キーワード能力、ストーリー・ネームによって分割される。
- 6.1.1.2. 能力は効果を生成する。アクション・カードは能力を持たず、解決した際に効果を生成する。

例A: 《ヒューイ - しっかり甥っ子》は、キーワード能力と、ストーリー・ネームを持つ能力の、2つの能力を持つ。1つ目は、支援のキーワード能力である。2つ目は“三つ子の甥っ子”という誘発能力である。これらの能力は、カード上の表記においては段落区切りによって分割される。

例B: 《ごちそうのベル》は「ダメージを受けているキャラクター1体を選び、退場させる。」という効果のアクションである。この効果はこのアクションを解決すると発生する。

6.1.2. カードの能力と効果は、句点によって区切られる、1つ以上の文によって構成される。各文は独立した効果である。文は1つより多くの効果を持つことができる。能力や効果が解決し始めると、プレイヤーは効果が書かれている順序に従い、その一部が何らかの理由で解決できなかったとしても、すべての効果を可能な限り解決する。一部のアクションや能力は、別々の文に書かれた2つ以上の効果を持つ。それらの文は書かれている順序に従って解決されるが、すべての効果はいずれもそのアクションや能力の解決の一部として発生する。能力の効果の効果を正しく解決するためには、能力全体の文脈と構造を考慮する必要がある。

6.1.3. 効果におけるすべての選択は、その効果を解決している間に行う。解決している効果において、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。解決している効果に「選ぶ」という語が複数含まれる場合、別々の「選ぶ」に対して同一のものを複数回選択できる。また「N まで」において0を選択してもよい。

例A: 《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 $\star$ する。カードを1枚引く。」という効果を持つ歌・アクションである。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。

例B: 《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 $\star$ し、キャラクター1体を選び、このターン+4 $\star$ する。」という能力である。「選ぶ」という語が別々に2つあるため、この能力では-4 $\star$ と+4 $\star$ のどちらに対しても同一のキャラクターを選べる。

6.1.3.1. 効果には、何を選ぶことができるかに影響を及ぼす、要件や制限が含まれることがある。要件は、その効果を解決するために満たさなければならない基準を設定し、制限は、その要件において求められる条件を設定する。効果を解決する際、あらゆる制限に反することなく、すべての要件を満たさなければならない(6.7.3 項参照)。

例A: 「あなたが選んだカード1枚を捨てる。」は、“あなたが選んだカード”という要件を持つ効果である。

例B: 「キャラクターではないあなたが選んだカード1枚を捨てる。」は、“あなたが選んだカード”という要件と、“キャラクターではない”という制限を持つ効果である。

- 6.1.4. 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能力のプレイヤーが、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ず、効果無しで解決される。アクションや能力が、句点で区切られた複数の効果を持ち、そのうち1つが「あなたは～してもよい」を含む場合、その選択はその文の効果にのみ適用され、その他の効果は通常通り解決される。

6.1.4.1. コストを持つ効果が、その文章に「してもよい」を含み、かつそのプレイヤーがコストを支払うことができない場合、そのプレイヤーがコストを支払うことを選択しなかった場合と同様に扱う。

- 6.1.5. 効果を解決するために、プレイヤーに選択やコストの支払いを求める効果を“連続効果”と呼ぶ。それらは通常、「[A]することで[B]」、「[A]。そうしたなら、[B]」、「[A]か[B]しなければならない」と書かれる。なお、[A]と[B]はその中に複数の動作を含むことがある。[A]がプレイヤーに○を支払うことを指示している場合、この[A]は効果ではなく、コストである(1.5 節「コスト」参照)。これは[A]に○の支払い以外の動作が含まれている場合も同様である。

- 6.1.5.1. 「[A]することで[B]」または「[A]。そうしたなら、[B]」と書かれた効果では、効果を解決することの一部として[A]が要求される。[A]には○を支払うことが含まれる場合があり、そのインクは効果の解決中に支払う。[A]が完全に実行できない場合、その効果を続けて解決できない。

例A: 「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]に記述されている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。

例B: 「このキャラクターがクエストするたび、このカードをあなたのデッキに加えてシャッフルすることでカードを3枚引いてもよい。」という文がある。この誘発能力は、そのキャラクターがクエストしたときにバッグに加えられる。そのプレイヤーがこの能力を解決する際、連続効果の[A]に相当する「このカードをあなたのデッキに加えてシャッフルする」を実行するかを選択できる。そうしたなら、そのプレイヤーは[B]に相当する「カードを3枚引く。」を実行する。そのプレイヤーが[A]を実行しない、もしくは何らかの理由により[A]の一部でも実行できない場合、[B]は実行されない。

例C: 《ジュディ・ホップス - やる気いっぱいの警官》の“カワイイはやめて”は「このキャラクターをプレイしたとき、アイテム1つを選び、退場させてもよい。そうしたなら、そのアイテムのプレイヤーはカードを1枚引く。」という能力である。プレイヤーがアイテムを選んで退場させることを選択しなかった場合、どのプレイヤーもカードを引かない。

- 6.1.5.2. 「[A]か[B]しなければならない」と書かれた効果では、効果を解決することの一部として[A]か[B]を実行することが要求される。[A]が実行できないのであれば[B]を実行しなければならない、その逆も同様である。

例:《メグ - 魅惑の皮肉屋》の“妖しい取引”は『このキャラクターをプレイしたとき、「カードを1枚選んで捨てる」か「これを退場させる」をしなければならない。』という能力である。プレイヤーがカードを捨てない、または捨てることができない場合、《メグ》を退場させなければならない。

- 6.1.6. 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。「他の」キャラクター1体を退場させるたびであるため《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。

- 6.1.7. 能力か効果が、その能力か効果の解決の一部として「コストを支払わずに」カードをプレイすることを指示している場合、そのプレイヤーはそのカードをプレイするためのすべてのコストを無視し、他の代替コストを選べない(4.3.2.2.参照)。この方法でカードをプレイすることで誘発能力が誘発した場合、その誘発能力はバグに加えられるが、効果の指示によってプレイされたカードが解決し終えるまで解決されない。

- 6.1.7.1. 能力か効果が「コストを支払わずに」能力を使用することを指示している場合、そのプレイヤーは、☉を除いてその能力を使用するためのすべてのコストを無視する。

例: アクティブ・プレイヤーの場に《プライドランド - ジングルのオアシス》があり、捨て札に《ドナルドダック - パイ投げ名人》がある。《プライドランド》の“俺たちのマイホーム”は「ここにあなたのキャラクターが3体以上いる間、このロケーションを退場させることであなたの捨て札からキャラクター1枚をコストを支払わずにプレイしてもよい。」という能力である。アクティブ・プレイヤーが《プライドランド》を退場させて《ドナルドダック》を捨て札からコストを支払わずにプレイする。《ドナルドダック》は変身・コストを持つが、すでに「コストを支払わずに」という代替コストが適用されているため、そのプレイヤーは変身の代替コストを適用できない。

- 6.1.8. 能力や効果が、その能力や効果で使用する値を定義するために「同じ数」「につき」という語を用いることがある。これはあらゆる能力や効果で用いられる。常在能力ではない能力に書かれている場合、その値は効果を解決する手順の間に一度だけカウントされる。常在能力に書かれている場合、その値は、その能力が有効であるかぎり継続的にカウントされ続ける。

例:《プリンス・ジョン - 強欲王》の“死刑に処す”は「対戦相手がカードを1枚以上捨てるたび、捨てられたカードと同じ数のカードを引いてもよい。」という能力である。対戦相手がカードを2枚捨てた



場合、《プリンス・ジョン》のプレイヤーはカードを2枚引いてもよい。ただし、そのプレイヤーはカードを1枚だけ引くことはできず、2枚引くか引かないかのどちらかを選ぶ。

6.1.8.1. 能力や効果が、プレイヤーに特定の値に「なるまで」カードを引いたり捨てたりするよう指示することがある。これは 6.1.8 項と同様に機能し、特定の値になるために必要な値は効果を解決する手順の間に一度だけカウントされる。

6.1.9. ある能力や、能力の組み合わせが、特定の単語や短いフレーズによって表記されることがある。これを“キーワード能力”と呼ぶ。個別のキーワード能力については8章「キーワード能力」参照。

6.1.10. 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。

例: プレイヤーの場に《トレジャー・プラネットへの地図》と、移動・コストが1のロケーションが2つある。《トレジャー・プラネットへの地図》の“道を示す”は「あなたがあなたのキャラクターをロケーションに移動させるコストの支払いは1 $\diamond$ 減る。」という能力である。2つのロケーションは移動・コストが1であるため、《トレジャー・プラネットへの地図》の支払いの修正により、キャラクターはそれらのロケーションに0 $\diamond$ で移動できる。つまり、1体のキャラクターが、それらのロケーション同士を0 $\diamond$ で移動し続けることができる。そのプレイヤーは、この手順について説明し、一連の手順を任意の回数繰り返すことを宣言できる。繰り返しの回数が宣言されると、ゲームは自動的かつ直ちにすべての手順を処理する。その後、そのプレイヤーは、この手順とは異なるゲームの選択を行わなければならない。

6.1.11. 能力や効果の文章において「それ／その」という表現が用いられている場合、それより前の部分で言及された特定の何かを参照する。

例: 《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。

6.1.11.1. 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効果無しで解決される。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残りの部分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・カードはそれ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、その部分は効果無しで解決される。同様に、「その歌」はもう捨て札には無い歌・カードを参照しているため、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。

6.1.12. 一部の能力や効果は場以外でのみ適用される。場以外でのみ適用されるかどうかは能力の文章全体から決定される。

例A: 「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いくつ減る。」という効果はキャラクターをプレイする手順の間に適用される。

例B: 《リロ - 抜け出し名人》の“もっとステキなところへ！”は『あなたのターン開始時、このカードがあなたの捨て札にあるなら、「これをプレイする。これはエグザートで場に出る。」をしてもよい。』という能力である。この誘発能力の条件はこのカードが捨て札にあることを参照しているため、この能力は捨て札で機能し、場では機能しない。

6.1.13. 一部の能力や効果は、その効果がいつ発生するか(“持続期間”)を指定している。それらは特定の単語やフレーズによって、いつその効果が発生する、または適用されるかを定義する。持続期間は「間」、「一度」、「まで」「このターン」と言う語を用いて示される。

6.1.13.1. 間(ターンやフェイズなど): 「間」の前に記述された特定の瞬間や期間にのみ適用される能力であることを意味する。ある時点において「間」の前に記述された条件を満たしていない場合、その能力や効果は適用されない。

例: 《トリトン王 - 若きプリンス》の“海の若大将”は「あなたのターンの間、このキャラクターは回避を得る。」という能力である。この能力は、このキャラクターのプレイヤーのターンにのみ適用され、他のプレイヤーのターンには適用されない。

6.1.13.2. 一度: 「一度」の前に記述された特定の期間に一度だけ発生する能力であることを意味する。このような能力は、その能力が以前に完全に解決されていたかをチェックする。その期間にすでに

一度完全に解決されていたなら、効果無しで解決される。同じストーリー・ネームの能力が複数ある場合、それらは個別にチェックされる。

例:《タフィタ・マトンファッジ - スパイ・スピードスター》の“新たな出場者”は「各ターンに一度、このキャラクターがロケーションに移動したとき、ロアを2つ得る。」という能力である。アクティブ・プレイヤーは《タフィタ・マトンファッジ》をロケーションに移動させ、この誘発能力がバグに加えられる。この誘発能力が解決される際、この能力はこのターンにすでに解決されていたかをチェックする。そうでないなら、この能力は通常通り解決される。その後、アクティブ・プレイヤーは《タフィタ・マトンファッジ》を別のロケーションに移動させ、この誘発能力がバグに加えられる。この能力はこのターンに解決されていたかを再度チェックし、すでに解決されているため、効果無しで解決される。アクティブ・プレイヤーの場に2体目の《タフィタ・マトンファッジ》がいて、ロケーションに移動させた場合、そのキャラクターの誘発能力は、その能力自体がすでに解決されたかのみをチェックし、“新たな出場者”というストーリー・ネームを持つ他の能力は参照しない。2体目の《タフィタ・マトンファッジ》の誘発能力が解決されるのはこれが一度目であるため、通常通り解決される。

- 6.1.13.3. **まで:** 効果の中で定義された、ゲームの特定の時点を終点として適用される効果であることを意味する。通常、その特定の時点は「まで」の前に記述される。この種の効果は生成されると直ちに適用される。

例:《ひらり!》は「キャラクター1体を選び、そのキャラクターはあなたの次のターンの始めまで、魔除と回避を得る。」という効果のアクションである。このアクションが解決されると、選ばれたキャラクターはそれらのキーワード能力を得る。そのキャラクターは、《ひらり!》をプレイしたプレイヤーのターンの始めにそれらの能力を失う。

- 6.1.13.4. **このターン:** 効果が生成された時点から、そのターンのエンドフェイズまで(つまり、次のプレイヤーにターンが移行する直前まで)適用される効果であることを意味する。それらの効果は、その持続期間を適用するために満たさなければならない条件や要件を持つことがある。

例:《これで一人前ね!》は「キャラクター1体を選び、このターン、+1 ♦する。」という効果のアクションである。このアクションを解決すると、そのキャラクターは直ちに+1 ♦される。そのキャラクターは、そのターンのエンドフェイズにその+1 ♦を失う。

- 6.1.13.5. **間(条件):** 定義された条件が満たされている場合にのみ適用される能力であることを意味する。条件が満たされていない場合、能力は適用されない。

例:《ノイ - 孤児の泥棒》の“かくれんぼ”は「あなたの場にアイテムがある間、このキャラクターは耐久+1と魔除を得る。」という能力である。《ノイ》のプレイヤーの場にアイテムもあるなら、



この能力は適用される。そのプレイヤーの場にあるすべてのアイテムが場を離れると、この能力は適用されなくなる。

- 6.1.13.6. 能力や効果において、上記の持続期間の組み合わせが用いられることがある。この種の能力や効果は、すべての持続期間と条件を満たしている場合にのみ適用される。いずれかの持続期間や条件を満たしていない場合、その能力や効果は適用されない。

例A: 《ジャファー - ド派手な幻術使い》の“計り知れないパワーだ！”は「あなたのターンかつこのキャラクターがエグザートしている間、あなたがカードを1枚引くたび、ロアを1つ得る。」という能力である。この誘発能力は、《ジャファー》のプレイヤーのターンであり、《ジャファー》がエグザートしている場合にのみ誘発する。どちらかの条件が満たされていない(例えば、《ジャファー》がレディしている)場合、この誘発能力は誘発せず、バッグに加えられない。

例B: 《テーベ - ビッグ・オリーブ》の“ここで名を上げれば一流だ”は「あなたのターンの間、ここにいるキャラクター1体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、ロアを2つ得る。」という能力である。この誘発能力は、《テーベ》のプレイヤーのターンであり、《テーベ》にいるキャラクターがチャレンジ中に他のキャラクター1体を退場させた場合にのみ誘発する。どちらかの条件が満たされていない(例えば、対戦相手のターンである)場合、この誘発能力は誘発せず、バッグに加えられない。

- 6.1.14. プレイヤーにカードを公開させる効果がある。

- 6.1.14.1. 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。
- 6.1.14.2. 効果によって公開されたカードは、その効果が適用されている間にのみ公開される。その効果が適用されなくなると、そのカードは公開されなくなる。

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。

- 6.1.15. 一部の効果は、その効果の文章に記述された条件が満たされているか否かによってその効果を適用するかを決定する。そのような効果を条件付き効果と呼ぶ。条件付き効果が有効であることを決定するためには、効果と条件を結び付けている語を判別し、ゲームの状況に対してその条件が満たされているかをチェックし、その結果と 6.1.16 項に記述されたルールに基づいて、効果を適用するかを判断する。



例:《てれすけ - 夢見がちなロマンチスト》の“照れちゃう!”は「このキャラクターはあなたの場に他の7人のこびと・キャラクターがいないかぎり、クエストできない。」という能力である。「このキャラクターはクエストできない」という効果は、「あなたの場に他の7人のこびと・キャラクターがいる」という条件が満たされていないかぎり有効であり、適用される。《てれすけ》のプレイヤーの場に他の7人のこびと・キャラクターがいる場合、その条件は満たされ、その効果は適用されない。

6.1.16. 条件付き効果は、その条件と効果を「ないかぎり」または「なら」という語で結び付けている。「なら」で効果と結び付けられた条件のうちいくつかは、誘発能力の一部であり、解決には別の手順を用いる(6.2.4 項参照)。

6.1.16.1. 条件付き効果には「[条件]ないかぎり、[効果]」と書かれているものがある。それらの能力では、その条件が満たされている間、効果は適用されない。その条件が満たされていない間、効果が適用される。

6.1.16.2. 条件付き効果には「[条件]なら、[効果]」と書かれているものがある。それらの能力では、その条件が満たされている間、効果が適用される。その条件が満たされていない間、効果は適用されない。

例:《ル・フウ - 抜け目ない子分》の“最高の男から教わったんだ”は「あなたのターンの間、このターンに対戦相手のキャラクターがチャレンジ中に退場していたなら、このキャラクターをコストを支払わずにプレイしてもよい。」という能力である。《ル・フウ》のプレイヤーのターンの間、「このターンに対戦相手のキャラクターがチャレンジ中に退場していた」という条件が満たされているかぎり、「このキャラクターをコストを支払わずにプレイしてもよい。」という効果が適用される。そのプレイヤーのターンに対戦相手のキャラクターがチャレンジ中に退場していなかったなら、その条件は満たされず、その効果は適用されない。

6.2. 誘発能力

6.2.1. 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。

6.2.2. 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。前述の語と条件をまとめて“誘発条件”と呼ぶ。誘発能力は通常、「[誘発条件]、[効果]。」のように記述される。

6.2.3. 能力の誘発条件が満たされるとバッグに加えられ、7.7 節「バッグ」の手順に従って解決される。

6.2.4. 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。この種の能力では、追加条件をその効果を解決するときのみチェックする。追加条件を満たしていない場

合、その誘発能力は効果無しで解決される。能力が複数の追加条件を持つ場合、効果を解決する際にすべての条件をチェックする。

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、その誘発能力はバッグに加えられる。この能力を解決するとき、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。もし満たしていないなら、それは効果無しで解決される。

- 6.2.5. 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:《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。

- 6.2.6. 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。

- 6.2.7. 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。

- 6.2.7.1. 浮遊誘発能力 - 特定の期間だけ存在するものとして生成される誘発能力である。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。

- 6.2.7.2. 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」に誘発する誘発能力がバッグに加えられる手順(3.4.1.1.参照)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。

6.3. 起動能力

- 6.3.1. 起動能力は、プレイヤーが自分のメインフェイズの間に任意に使用できる、場にあるカードに記載された能力であり、通常「[コスト]:[効果]」のように記述される。
- 6.3.1.1.  コストを持つ、キャラクターの起動能力は、そのキャラクターが乾いている場合にのみ使用できる。 コストを持たない、キャラクターの起動能力は、そのキャラクターがプレイされたターンにも使用できる。
- 6.3.1.2. アイテムとロケーションの起動能力は、そのアイテムやロケーションがプレイされたターンにも使用できる。
- 6.3.2. 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、ターン行動として起動能力を使用できる(4.4 節参照)。
- 6.3.3. 起動能力を使用する手順において誘発した誘発能力は、バッグに加えられるが、その起動能力の効果が解決し終えるまで解決されない。

例: プレイヤーの場に《ティンカー・ベル - とっても賢い妖精》と《ファングの弓矢》がある。《ティンカー・ベル》の“私なら使えるわ”は「あなたのアイテム1つが退場するたび、そのカードをあなたのインクウェルにエグザートかつ裏向きで置いてよい。」という能力である。《ファングの弓矢》の“下がってて!”は「 このアイテムを退場させる : ドラゴン・キャラクター1体を選び、退場させる。」という能力である。プレイヤーが《ファングの弓矢》の“下がってて!”を使用し、起動能力の



コストの支払いの一部としてそれを退場させた場合、《ティンカー・ベル》の誘発能力はバグに加えられるが、“下がってて！”が解決し終えるまでは解決されない。

6.4. 常在能力

- 6.4.1. 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、特定の期間（通常、記載された期間）、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。」という能力は、特定の期間を持つ常在能力である。「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、その効果を発生しているカードが場にあるかぎり継続する常在能力である。

- 6.4.2. 常在能力は、解決した効果と、場にあるカードの、2種類の発生源から生成される。解決した効果から生成された常在能力は期間を持つ。場にあるカードから生成された常在能力は期間を持たない。常在能力は、影響を与え得る範囲によって2種類に分類される。常在能力は通常、それを持つカードが場に出た後や、それを生成した効果の解決した後にプレイされたカードにも影響を与える。このような常在能力を“第1種常在能力”と呼ぶ。一方、解決した効果から生成された常在能力で、影響を受けるカードに能力を与えたりその特性を変更する場合、その常在能力の効果は、それを生成した効果の解決よりも後にプレイされたカードには適用されない。このような常在能力を“第2種常在能力”と呼ぶ。

- 6.4.2.1. 解決した効果から生成された第1種常在能力は、場にありその能力の適用され得るすべてのカードに影響する。それらの常在能力は定められた期間持続し、存在する間にのみ機能する。期間が終了するとそれらの効果は消滅し、影響を受けていたカードは直ちにその効果の影響を失う。第1種常在能力の効果が適用され得るカードが、その常在能力を生成した効果の解決よりも後にプレイされた場合、そのカードが場に出る際にその常在能力の影響を受ける。

例: 《よみがえるアトランティス》は「あなたのキャラクター全員はあなたの次のターンの始めまで、チャレンジされない。」という効果のアクションである。この効果を解決すると、第1種常在能力が生成され、それが適用可能なキャラクター全員に持続期間が終わるまで適用され続ける。《よみがえるアトランティス》の効果が解決した後でキャラクターがプレイされた場合、そのキャラクターもこの第1種常在能力の影響を受ける。

- 6.4.2.2. 第2種常在能力は解決した効果から生成され、影響を受けるカードに能力を与えたりその特性を変更するが、その効果を解決した時点で場にあるカードにのみ影響する。その常在能力の条件を満たすカードであっても、その効果が解決した後に場に出たカードは影響を受けない。

例: 《キーダ - アトランティスの守護者》の“未来への希望が生まれるのです”は「このキャラクターをプレイしたとき、キャラクター全員はあなたの次のターンの始めまで、-3☆される。」という能力である。この誘発能力が解決すると、そのプレイヤーの次のターンの始めまでキャラクター全員を-3☆する常在能力が生成される。この効果はキャラクターの特性を変更するため第2種常在能力であり、その効果は解決された際に場にいたキャラクターにのみ適用され、その常在能力が生成された後にプレイされたキャラクターは影響を受けない。

- 6.4.2.3. 場にあるカードから生成された第1種常在能力は、場にありその能力の適用され得るすべてのカードに影響する。それらの常在能力はそのカードが場にあるかぎり持続する。そのカードが場を離れるとその効果は直ちに終了し、影響を受けていたカードは直ちにその効果の影響を失う。第1種常在能力の効果が適用され得るカードが、その常在能力を生成したカードが場に出たよりも後にプレイされた場合、そのカードが場に出る際にその常在能力の影響を受ける。

例: プレイヤーの場に《おこりんぼ - 気難し屋》と《筋トレ器具》がある。《おこりんぼ》の“悪いことが起こるぞ”は「あなたの他の7人のこびと・キャラクターは+1☆される。」という能力である。《筋トレ器具》の“トレーニング”は「あなたが4☆以上のキャラクターをプレイするたび、1☆を支払うことでカードを1枚引いてもよい。」という能力である。そのプレイヤーが3☆を持つ《ごきげん - ほがらか》をプレイする。《ごきげん》は《おこりんぼ》の常在能力が適用されて場に出るため、☆の値は4である。《ごきげん》が4☆であるため、《筋トレ器具》の誘発能力が誘発する。

- 6.4.3. ゲームのステップやフェイズを「飛ばす」効果は、常在能力の効果である。「[ステップ/フェイズ]を飛ばす」とは「この[ステップ/フェイズ]は発生しない」ことを意味する。効果がフェイズやステップを飛ばす場合、そのフェイズやステップのどの手順も発生しない。またそのステップやフェイズに発生し得る能力や効果は発生しない。あるステップやフェイズの間にそのステップやフェイズを飛ばす効果が発生した場合、そのステップやフェイズは飛ばされず、通常通り進行する。

例: 《アーサー - 決意の従騎士》の“剣は本より強し”は「あなたのターンのドローステップを飛ばす。」という能力である。《アーサー》のプレイヤーがドローステップを始めようとした場合、そのプレイヤーはドローステップを飛ばし、直ちにメインフェイズに移行する。プレイヤーが何らかの方法でドローステップの間に《アーサー》をプレイした場合、そのドローステップは飛ばされず、通常通り進行する。

6.5. 置換効果

- 6.5.1. 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。

6.5.1.1. 「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。

6.5.2. イベントとは、ある効果の全体を解決することである。イベントが複数の効果を含む場合、それらの効果はすべて同一のイベントの一部であるものとして扱う。

例:《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。」という効果の歌である。このアクションには2つの効果があり、その両方を解決することが1つのイベントである。効果のうち1つが置き換えられた場合、そのイベントは部分的に置き換えられている。両方の効果が置き換えられた場合、そのイベントは完全に置き換えられている。

6.5.3. イベントが置き換えられるためには、そのイベントが発生しようとしている時点で置換効果が存在し、適用可能でなければならない。置換効果はすでに発生したイベントを置き換えられない。

例:《かわいいアヒルの子 - ヤバ目な酒場》の“今日もいい喧嘩”は「ここにいる3以上のキャラクター1体が他のキャラクター1体にチャレンジするたび、ロアを1つ得る。チャレンジしているキャラクターが6以上であるなら、代わりにロアを3つ得る。」という能力である。このロケーションにいるキャラクターが他のキャラクターにチャレンジしたとき、この誘発能力はバグに加えられ、解決される。解決にあたり、「チャレンジしているキャラクターが6以上であるなら」という置換の条件がチェックされる。その条件を満たしていない場合、その置換効果は適用されない。この能力の解決より後に6以上になっても、その置換効果は適用されない。

6.5.4. 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。代わりに置き換えられたイベントが発生し、そのイベントは能力を誘発させたり、他の置換効果の影響を受ける。元のイベントは置き換えられたため、元のイベントによって誘発し得る能力は誘発しない。

6.5.5. ある置換効果が、1つのイベントの一部または全部を置き換えられる機会は一度だけである。置換効果が適用され、置き換えられたイベントが発生すると、そのイベントがさらに置き換えられて再度条件を満たしたとしても、その置換効果は同じイベントに再度適用できない。

6.5.6. 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。それらを“自己置換効果”と呼び、常に最初に適用される。

6.5.7. 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プレイヤーは以下の手順に従う。

6.5.7.1. 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、6.5.7.2.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。

6.5.7.2. 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。

- 6.5.7.3. 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ことを考慮しながら、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《フランダール - 引き止め役》がいる。《7人のこびとの鉱山》の“山の拠点”は「あなたのターンの間、初めてあなたがキャラクター1体をここに移動させるたび、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《フランダール》にダメージを与えることを選んだため、「《フランダール - 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。《フランダール》が影響を受けるため、対戦相手は6.5.7.1～6.5.7.3.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「《フランダール - 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「《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。

- 6.5.8. 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。

6.6. 特性変更能力

- 6.6.1. 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。

- 6.6.1.1. 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。この過程にバグは使用しない(7.7 節「バグ」参照)。

- 6.6.1.2. 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 $\odot$ 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 $\odot$ 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 $\odot$ 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 $\odot$ 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 $\odot$ と2 $\heartsuit$ 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 $\odot$ され、3 $\odot$ と2 $\heartsuit$ になる。その後、《ヘイヘイ》は他の効果で-5 $\odot$ され、《ヘイヘイ》の $\odot$ は-2 $\odot$ に変更される。続いて《ヘイヘイ》は他の効果で+1 $\odot$ され、《ヘイヘイ》は-1 $\odot$ 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。

- 6.6.2. キャラクターが負の値の $\odot$ 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 $\odot$ の値を決定する(6.6.1.2.参照) 目的を除いて、攻撃力0を持つものとして扱う。

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 $\odot$ 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》という名前のアイテムと同じ数だけ-1 $\odot$ する。」という誘発能力を持つ。対戦相手の場に1 $\odot$ と1 $\heartsuit$ 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ぶ。そのキャラクターは直ちに-2 $\odot$ され、-1 $\odot$ と1 $\heartsuit$ 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 $\odot$ 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 $\odot$ を持つものとして扱う。

- 6.6.3. キャラクターやロケーションが負の値の $\diamond$ を持つ場合、特性変更能力を適用して $\diamond$ の値を決定する(6.6.1.2.参照) 目的を除いて、ロア値0を持つものとして扱う。

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 $\diamond$ 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 $\diamond$ 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4に対して-5(手札1枚につき-1)の変更が適用される。現在《フリン・ライダー》のロア値は-1である。《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。

6.7. カードと効果の解決

- 6.7.1. プレイしたカードを解決するためには、カードが「プレイされた」(4.3.3 項参照)と扱われた後、プレイヤーは解決されるカードのタイプに応じて直ちに下記の行動を取らなければならない。
 - 6.7.1.1. プレイしたカードがキャラクター、アイテムまたはロケーションの場合、それは場に出る(4.3.3.1.参照)。キャラクターが変身を使ってプレイされていた場合、8.9 節「変身」に示されているカードの上に置かなければならない。
 - 6.7.1.2. プレイしたカードがアクションの場合、それは場に出て、生成した効果が直ちに解決される。その効果が解決し終わると、そのアクションはそのプレイヤーの捨て札に置かれる(4.3.3.2.参照)。アクションの効果が直ちに解決されない場合、そのアクションは、その効果が解決し終わるまで場に留まる(6.7.8 項参照)。その後、そのアクションはそのプレイヤーの捨て札に置かれる。
- 6.7.2. 効果を解決するには、プレイヤーは下記の手順に従う。その間、手順を変更する可能性のある事柄を考慮し、解決する効果の文章のすべての指示に従う。[各手順の間にインクの支払いが要求された場合、それはその手順の間に行われる。](#)
 - 6.7.2.1. ①効果が、ある値を定義するために「同じ数」「につき」を用いている場合、6.1.8 項に記述されているように値を決定する。その後、効果が追加条件の「なら」を用いている場合、[その追加条件に必要な選択を行い](#)、その条件を満たしているかをチェックする(6.2.4 項参照)。もし条件を満たしていなければそれは効果無しで解決する。満たしていれば次の手順に移行する。
 - 6.7.2.2. ②解決している効果がキャラクターやロケーションにダメージを与える場合、まずそのダメージに必要な選択を行い、その後[その効果の文章から](#)ダメージの総量を計算する(1.9.4 項参照)。その最終的な値が、解決している効果が与えるダメージの量である。その後、次の手順に進む。解決している効果がダメージを与えない場合、この手順を無視して次の手順に移行する。
 - 6.7.2.3. ③プレイヤーは解決している効果の文章の指示に従い、効果における、これより前の手順で行われていない選択が書かれている順序ですべて行う。効果がプレイヤーに何かをするよう指示する場合、そのプレイヤーはその一部が実行できないとしても、可能なかぎりその指示を実行す

る。指示が手順②で計算したダメージを含む場合、その値のダメージを与える。解決している効果に置換効果が適用されることがある(6.5 節「置換効果」参照)。

6.7.3. 効果の要件を満たすために選択を行う際、それが適正であるかをチェックされる。あらゆる制限に反することなく、すべての要件を満たしている場合、その選択は適正である(6.1.3.1 参照)。ある選択に複数の要件が存在する場合、プレイヤーは以下の手順に従う。

- 6.7.3.1. ①要件にインク・コストの支払いが含まれる場合、プレイヤーはそれを支払う。複数のインク・コストが含まれる場合、すべてを支払う。インク・コストが含まれない場合、この手順を無視して次の手順に移行する。
- 6.7.3.2. ②要件に何らかの選択が含まれる場合、プレイヤーはそれを行う。その選択が、解決している効果の要件と、選ばれたものの要件の両方を満たしている場合、その選択は適正である。
- 6.7.3.3. ③プレイヤーは、行った選択が制限を満たしているかをチェックする。満たしていないなら、代わりに適正な選択を行わなければならない。

例A: アクティブ・プレイヤーの場に《ジョン・スミス - 不屈の守護者》がいる。《ジョン・スミス》の“全力で来い！”は「対戦相手はアクションや能力で可能ならこのキャラクターを選ぶ。」という能力である。対戦相手は、「キャラクター1体を選び、3ダメージを与える。」という効果のアクションである《スマッシュ》をプレイする。対戦相手がこのアクションの効果为解决する際、ダメージを与えるキャラクターを選ぶ。《ジョン・スミス》の「可能ならこのキャラクターを選ぶ」という要件により、対戦相手はこの効果で《ジョン・スミス》を選ぶ。この選択がチェックされ、《ジョン・スミス》の要件を満たしている。

例B: アクティブ・プレイヤーの場に《ジョン・スミス - 不屈の守護者》が2体いる。対戦相手は《スマッシュ》をプレイする。対戦相手がこのアクションの効果为解决する際、ダメージを与えるキャラクターを選ぶ。2体の《ジョン・スミス》の「可能ならこのキャラクターを選ぶ」という要件により、対戦相手はこの効果でどちらかの《ジョン・スミス》を選ぶ。この選択がチェックされ、選ばれた《ジョン・スミス》の要件を満たしている。選ばれていない《ジョン・スミス》の要件は関係しない。この他に、この効果における選択は存在しない。

- 6.7.4. カードや効果为解决する手順の間に誘発した誘発能力はバグに加えられるが、そのカードや効果が解決し終えるまで解決されない。複数の効果を含む、アクションや能力为解决する手順の間に発生した誘発能力は、そのアクションや能力のすべての効果が解決し終えるまで解決されない。
- 6.7.5. アクションや能力1つのすべての効果を解決し終えるたび、状況起因処理が発生する(1.8.1 項参照)。
- 6.7.6. 効果の解決において複数のプレイヤーが同時に行動する場合、アクティブ・プレイヤーが最初にその効果の自分の行動を行い、その後、他のプレイヤーがターン順に行う(2.1.3 項参照)。この各プレイ



ヤーの行動は1つの効果の解決として扱い、その効果はすべてのプレイヤーが指示を行うまで解決し終わらない。

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、効果の自分の行動を解決し終わったら、効果全体が解決し終わり、ゲームが進行する。状況起因処理はこの効果が解決し終わるまでは発生しない。

- 6.7.7. 能力や効果が、もう場に無いカードの、場にあったときの特性を参照する必要がある場合、その能力や効果はその特性についてそのカードが場を離れる前の最後の値を参照する。
- 6.7.8. 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、そのカードはその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生成された効果や誘発してバッグに加えられた能力は、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解決し終わるまで解決しない。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。

例: アクティブ・プレイヤーは《アースラ - 七つの海の騙し屋》をエグザートして《ファシリエのたくらみ》を歌う。《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。《ファシリエのたくらみ》は「カードを2枚引く。」という効果の歌である。《ファシリエのたくらみ》が解決し終わると、そのプレイヤーは《アースラ》の誘発能力を解決でき、その歌をもう一度プレイできる。そのプレイヤーがそうしたなら、《ファシリエのたくらみ》の効果は、《アースラ》の誘発能力が解決し終わるまで解決されない。アクティブ・プレイヤーはカードを2枚引き、《ファシリエのたくらみ》をデッキの一番下に置く。

- 6.7.8.1. 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、なおかつバッグにある誘発能力が解決できるようになる前に解決される。
- 6.7.9. 効果には、カードがどのように場に出るかを変更するものがある。それらの効果は、プレイされているそのカードと同時に解決される。

例: 《マザー・ゴータル - しわしわで性悪》の“なんてことしてくれたの！”は「このキャラクターは3ダメージを負って場に出る。」という能力である。この効果は《マザー・ゴータル》が場に出る際に解決される。1ダメージも受けていない《マザー・ゴータル》が場にいる瞬間は存在しない。



7. 領域

7.1. 総則

- 7.1.1. 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。

- 7.1.2. 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。公開領域にあるカードは公開情報として扱われる。

7.1.2.1. 場、捨て札、バッグは公開領域である。

- 7.1.3. 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。非公開領域の一部が公開されている場合、その部分だけ非公開領域とは扱わない。非公開領域にあるカードは非公開情報として扱われる。

7.1.3.1. 手札、デッキ、インクウェルは非公開領域である。

- 7.1.4. 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。プレイヤーが、効果によってある公開領域を見て特定のカードを探す場合、そのプレイヤーはそのカードが“見つからなかった”ことにはできず、可能なら適切なカードを選ばなければならない。
- 7.1.5. カードは常に1つの領域にしか存在できない。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。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。
- 7.1.6. カードが場から他の領域に移動した場合、すべての得ていた効果、ダメージ、得ていた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。一部の能力や効果は、新しい領域に移動したカードを参照できる。



7.2. デッキ

- 7.2.1. プレイヤーのデッキとは、そのプレイヤーがゲーム開始時に用意したカード一式である。デッキは、ゲームの間にそれらのカードがある領域であり、プレイヤーはそこからカードを引く(1.12 節参照)。
- 7.2.2. 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。)
- 7.2.3. 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。

例: プレイヤーの場に変身したキャラクターが2体いて、どちらもカード2枚の束で、どちらも2 $\star$ である。その対戦相手は「対戦相手の2 $\star$ 以下のキャラクター全員を、好きな順番でそれらのプレイヤーのデッキの一番下に置く。」という効果の《アンダー・ザ・シー》をプレイする。プレイヤーはそれらのキャラクターをデッキの一番下に置く前に、それらのキャラクターの束を混ぜたり、それらのカードを並び替えてよい。それらのカードは表向きであり、すべてのプレイヤーに知られていたため、対戦相手にそれらのカードの順序を知らせる。

- 7.2.3.1. 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。

7.3. 手札

- 7.3.1. 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7枚の“最初の手札”を引いた状態でゲームを開始する(2.2.1.4.参照)。
- 7.3.2. 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。
- 7.3.3. 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ない。
- 7.3.4. 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。

7.4. 場

- 7.4.1. プレイヤーの場とは、プレイしたカードが置かれる場所である。キャラクター、アイテム、ロケーションは、何らかの理由により場を離れるまで、場に存在できる。アクションは、その効果を解決している間にのみ場に存在できる。プレイヤーは、対戦相手の場に出すことはできない。
- 7.4.2. 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。場の状況がすべてのプレイヤーにとって明確で理解しやすいかぎり、プレイヤーは自分の場にあるカードを自由に並び替えてよい。場にあるカードの状態を他のプレイヤーから判別できないようにしてはならない。
- 7.4.2.1. 場にある裏向きのカードは、ある時点でそのカードが公開情報であったとしても、非公開情報として扱われる。プレイヤーはいずれかのプレイヤーの場にある裏向きのカードの枚数を数えてよい。ルールや効果が許可しないかぎり、プレイヤーは裏向きのカードの表側を見ることはできない。これは 7.4.2 項の例外である。
- 7.4.3. 1枚以上のカードが場を離れるに際し、それを行う前に、そのカードや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。誘発能力は、その能力を持つカードと同時に場を離れる他のカードを参照できる。
- 例: 《ライル・ティベリウス・ローク - 狡猾な雇われ兵》の“偉いぞ、よく志願した”は「あなたの他のキャラクター1体が退場するたび、各対戦相手はロアを1つ失う。」という能力である。プレイヤーの場に《ライル・ティベリウス・ローク》と他のキャラクター2体がいて、対戦相手が《準備をしておけ》をプレイした場合、《ライル・ティベリウス・ローク》の誘発能力は、同時に退場する各キャラクターについて1回ずつ、合計2回誘発する。

7.5. インクウェル

- 7.5.1. 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・カードであり、プレイヤーがインク・コストを支払う際の1 $\diamond$ 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。
- 7.5.2. 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。
- 7.5.3. インクウェルに置けるカードの枚数に上限は無い。
- 7.5.4. 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。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状態は他のプレイヤーにとって明らかでなければならない。

- 7.5.5. 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、その後カードをインクにする通常の手順に従う(4.2.3.1.参照)。
- 7.5.6. 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。

7.6. 捨て札

- 7.6.1. プレイヤーの捨て札は、主に場を離れたカードが置かれる場所である。
- 7.6.2. 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。
- 7.6.3. 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。

7.7. バッグ

- 7.7.1. 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。
- 7.7.2. 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。
- 7.7.3. バッグに能力を加えることは下記のルールに従う。
 - 7.7.3.1. 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の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誘発した場合、同時にバッグに加えられる。他の効果が解決している間に誘発能力の条件が満たされた場合、その誘発能力はバッグに加えられるが、現在解決している効果が解決し終わるまで解決されない。
- 7.7.4. バッグの中にある能力が解決される順序は、解決される能力が無くなるまで継続する下記の手順に従う。
 - 7.7.4.1. どのプレイヤーの能力がバッグの中にあるかをチェックする。
 - 7.7.4.2. バッグの中にアクティブ・プレイヤーの誘発能力があるなら、そのプレイヤーはそのうち1つを選んで解決する(6.7.2 項参照)。

- 7.7.4.3. 効果が解決され状況起因処理が完了した後、他にどのプレイヤーの誘発能力が残っているかをチェックする。直前に効果を解決したプレイヤーの誘発能力がまだあるなら、そのプレイヤーは自分の誘発能力がバッグから無くなるまで解決し続ける。
- 7.7.4.4. 直前に効果を解決したプレイヤーの誘発能力が無くなったら、ターン順に、次のプレイヤーの誘発能力があるかをチェックする。誘発能力があれば、そのプレイヤーは 7.7.4.2.と 7.7.4.3.のアクティブ・プレイヤーと同じ手順で自分の効果を解決し始める。これを“バッグを渡す”と呼ぶ。
- 7.7.4.5. この手順をターン順にすべてのプレイヤーが行い、バッグの中に誘発能力が無くなるまで継続する。バッグが空になると、アクティブ・プレイヤーがターンを進行する。
- 7.7.5. 現在解決を行っているプレイヤーの誘発能力がバッグに加えられた場合、そのプレイヤーはその誘発能力を次に選んで解決できる。
- 7.7.6. 現在解決を行っていないプレイヤーの誘発能力がバッグに加えられた場合、そのプレイヤーはバッグの中の効果を解決できる順番になるまでその誘発能力を解決できない。
- 7.7.7. 解決を待っている能力をバッグに加えたプレイヤーがゲームを離れた場合、その能力は消滅する。

例A: アクティブ・プレイヤーはキャラクターでクエストする。これによりクエストしているキャラクターの誘発条件を満たし、その誘発能力がバッグに加えられる。クエストのターン行動が完了し状況起因処理が行われると、バッグにどのプレイヤーの誘発能力が入っているかチェックされる。アクティブ・プレイヤーの能力があれば、そのプレイヤーはそのうち1つを選んで解決する。その後、状況起因処理が行われ、バッグにまだ誘発能力が入っているかチェックされる。バッグに何も入っていないため、アクティブ・プレイヤーはゲームを進行する。

例B: アクティブ・プレイヤーはキャラクターでクエストする。アクティブ・プレイヤーの誘発能力が2つ、その対戦相手の誘発能力が1つの、合計3つがバッグに加えられる。バッグに入っている能力がチェックされ、アクティブ・プレイヤーは自分の能力のうち1つを選んで解決する。その解決の間に、アクティブ・プレイヤーの別の誘発能力がバッグに加えられる。バッグがチェックされ、アクティブ・プレイヤーの能力が2つ、対戦相手の能力が1つの、合計3つが入っている。最後に能力を解決したのはアクティブ・プレイヤーであるため、バッグから次の能力を選んで解決する。アクティブ・プレイヤーの残りの能力が2つとも解決されたら、バッグは対戦相手に渡され、対戦相手は自分の能力を解決する。その解決の間に、アクティブ・プレイヤーの別の誘発能力がバッグに加えられる。バッグがチェックされ、アクティブ・プレイヤーの能力が1つ入っている。最後に能力を解決したのは対戦相手であるが、バッグに対戦相手の能力は入っていないため、バッグはアクティブ・プレイヤーに渡される。アクティブ・プレイヤーは残りの能力を解決する。バッグがチェックされ、何も入っていないため、アクティブ・プレイヤーはゲームを進行する。



8. キーワード能力

8.1. 総則

- 8.1.1. キーワード能力は、短い名称によって示される、能力や能力の組み合わせであり、カードにその名称に基づく能力を与える。多くの場合、キーワード能力に続いてその能力が何をするかを記述した注釈が置かれる。注釈はカッコ「()」で囲まれた文章であり、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。現在、キーワード能力には、警戒、護衛、果敢、回避、暴勇、耐久、突進、変身、歌声、合唱、支援、霧消、魔除がある。
- 8.1.2. 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。累積しないキーワード能力を持つカードがアクションや能力によって同じキーワード能力を得ようとする場合、そのカードはその能力を得ない。

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ようとしても、そのキャラクターは新たに支援を得ない。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。

8.2. 警戒

- 8.2.1. 警戒は常在能力である。警戒は「このキャラクターは、チャレンジする際に回避の制限を無視する。」という能力である。
- 8.2.2. キャラクターは、警戒を得ることによって回避を得ることはない。

8.3. 護衛

- 8.3.1. 護衛は2つの能力を表す。
- 8.3.2. 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る。この能力は「このキャラクターをレディ状態ではなくエグザート状態で場に出してもよい。」である。
- 8.3.3. 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。



8.4. 果敢

- 8.4.1. 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 $\odot$ 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。
- 8.4.2. 果敢を持つキャラクターは、チャレンジされている場合は+N $\odot$ されない。

8.5. 回避

- 8.5.1. 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[カード・タイプ]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。

8.6. 暴勇

- 8.6.1. 暴勇は2つの能力を表す。
- 8.6.2. 1つは、「このキャラクターはクエストできない。」である。
- 8.6.3. もう1つは、「このキャラクターがレディしていて、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。
- 8.6.4. 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、可能なら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。

8.7. 耐久

- 8.7.1. 耐久は、それを持つカードに与えられるダメージの量を修正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）に与えられるダメージは N 減る。」という能力である。耐久はダメージの減少である(4.6.6.1.参照)。これは+N 能力であるため、他の耐久の効果と累積する。
- 8.7.2. 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、**そのキャラクターやロケーションはダメージを増やされない。**
- 8.7.3. 耐久を持つキャラクターに、ダメージを「置く」、またはダメージを「移動する」場合、耐久の影響を受けない。

8.8. 突進

- 8.8.1. 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。

8.9. 変身

- 8.9.1. 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可能にする常在能力である。変身は「あなたの場にこのカードと同じ名前の**カードがある**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。
- 8.9.2. エグザートしている**カード**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。
- 8.9.3. 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**カード**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。
- 8.9.4. 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。
 - 8.9.4.1. 変身したキャラクターがキャラクターではないカードの上に置かれた場合、そのカードがそのプレイヤーのターンの始めから場にあったのであれば、そのキャラクターは乾いているものとして扱う。そうでなければ、そのキャラクターは塗りたてである。
 - 8.9.4.2. “おふたり変身”か“まとめて変身”を持つキャラクターが、乾いているキャラクターと塗りたてのキャラクターの上に置かれた場合、そのキャラクターは塗りたてである。“おふたり変身”か“まとめて変身”を持つキャラクターが、レディしているキャラクターとエグザートしているキャラクターの上に置かれた場合、そのキャラクターはエグザートで場に出る。
- 8.9.5. 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。
- 8.9.6. 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。
- 8.9.7. 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(つまり、その下にあるすべてのカード)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(5.1.1.7.参照)。
- 8.9.8. 変身には、“**[クラス]変身**”、“**だれでも変身**”、“**おふたり変身**”、“**まとめて変身**”、“**かりそめ変身**”、と**いう6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。
 - 8.9.8.1. **[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**[クラス]**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。
 - 8.9.8.2. **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、**だれでも**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他のキャラクターの上に置く。」という能力である。

- 8.9.8.3. おふたり変身は「あなたの場に、このカードの名前2つに対してそれぞれ同じ名前を持つキャラクターが1体ずついるなら、インク・コストの代わりに、おふたり変身・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、このキャラクターの名前2つに対してそれぞれ同じ名前を持つキャラクター2体の上に置く。」という能力である。おふたり変身を持つカードの下になるカードは好きな順番にできる。
- 8.9.8.4. まとめて変身は、変身とおふたり変身の2つの変身能力を1枚のカードが持つことを表す。まとめて変身は「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、まとめて変身・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、このキャラクターの名前のうち1つを持つキャラクターの上に置くか、このカードを、あなたの場にいる、このキャラクターの名前2つに対してそれぞれ同じ名前を持つキャラクター2体の上に置く。」という能力である。まとめて変身を持つカードが複数のカードの上に置かれた場合、それらのカードは好きな順番にできる。
- 8.9.8.5. かりそめ変身は、遅延誘発能力を生成する変身能力を表す。かりそめ変身は「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、かりそめ変身・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。あなたのターン終了時、このカードが場にあるなら、このキャラクターからすべてのダメージを取り除き、このカードのみを手札に戻す。」という能力である。
- 8.9.8.6. ポテト変身は「あなたの場に《ポテト》という名前のアイテムがあるなら、インク・コストの代わりに、ポテト変身・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ある《ポテト》という名前のアイテムの上に置く。」という能力である。そのアイテムが、そのプレイヤーのターンの始めから場にあったなら、そのキャラクターは乾いた状態で場に出る。そうでないなら、そのキャラクターは塗りたての状態で場に出る。
- 8.9.9. カードが、単一の能力に結合された2つ以上の変身の亜種を持つ場合、その変身能力を使用するためには、それらの亜種のすべての条件を満たさなければならない。

例: 《サン・イー - 赤きパンダの魂》は、かりそめレッサーパンダ変身を持つ。これは、かりそめ変身と[クラス]変身の2つの亜種が結合された能力である。つまり、《サン・イー》は、場にあるレッサーパンダ・キャラクターの上に变身する能力と、ターン終了時に場にいる場合に《サン・イー》を手札に戻す遅延誘発能力を持つ。

8.10. 歌声

- 8.10.1. 歌声は、歌を歌う際に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⑤できる。」という能力である。



- 8.10.2. 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。
- 8.10.3. キャラクターが「歌を歌う際にコストが+N されているものとして扱う」という効果が、歌声を持つキャラクターに適用される場合、そのキャラクターは、歌声の値に+N をした値のコストを持つものとして扱う。

例: 《アースラ - ヴァネッサ》は、ロケーションの《アトランティカ - コンサートホール》にいる。《アースラ》は2コストのキャラクターであり、歌声4を持つ。《アトランティカ》の“水中の音響”は「ここにいるキャラクターは、歌を歌う際にコストが+2されているものとして扱う。」という能力である。これらが組み合わせられると、《アースラ》は歌を歌う際に6コストを持つものとして扱う。

8.11. 合唱

- 8.11.1. 合唱は、歌を歌う際に、あなたとチームメイトの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「あなたとあなたのチームメイトは、このカードのインク・コストを支払う代わりに各自のキャラクターを、それらのコストの合計が N 以上になるように任意の数^④してもよい。」という能力である。N はその歌のインク・コストに等しい。
- 8.11.2. 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とチームメイト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。
- 8.11.3. 「このキャラクターが歌を歌うたび」という誘発条件の誘発能力を持つキャラクターが合唱によって歌を歌った場合、その条件は満たされ、その誘発能力はバッグに加えられ、解決される。

8.12. 支援

- 8.12.1. 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^⑤をそのキャラクターの^⑥に加えてもよい。」という能力である。

8.13. 霧消

- 8.13.1. 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。
- 8.13.2. 霧消能力はそのアクションの効果の解決後で解決する。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、霧消は効果無しで解決される。



8.14. 魔除

- 8.14.1. 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。
- 8.14.2. 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。

9. 多人数戦

- 9.1. 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。
- 9.2. 多人数戦は、以下の追加ルールを除き2人対戦のルールに従う。多人数戦用のルールは、標準のディズニー・ロルカナのルールを補足したり上書きする。
 - 9.2.1. 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。
 - 9.2.2. 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。
 - 9.2.3. デッキが0枚でターンを終了してゲームに敗北したプレイヤーは(1.8.1.2.参照)、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グに加えた、まだ解決していない誘発能力も含まれる。そのプレイヤーが生成した、持続期間を持つ常在能力は、その持続期間が終了するまで適用される。

例:《ピート - リングのレフェリー》の“ホイッスル”は「このキャラクターをプレイしたとき、あなたの次のターンの始めまで、対戦相手はアクションをプレイできない。」という能力である。多人数戦においてプレイヤーが《ピート》をプレイし、その後そのプレイヤーが敗北したりゲームを離れた場合、そのプレイヤーのすべてのカードが取り除かれる。これにより、その《ピート》も取り除かれるが、《ピート》から生成された常在能力は依然として適用される。そのプレイヤーの次のターンが行われるはずであった時点、すなわちそのプレイヤーの次にターンを行うプレイヤーがターンを開始する前に、その常在能力は終了する。

- 9.3. 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。
 - 9.3.1. 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、いずれかのプレイヤーが次のターン行動を開始する前に、そのターン行動を完了しなければならない。



- 9.3.2. 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、7.7 節「バグ」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、次のターン行動を開始する前に、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。

10. カジュアル・ゲーム

10.1. 総則

- 10.1.1. 本章は、ディズニー・ロルカナのカジュアル・ゲーム向けの選択的なルールである。本章はすべてのカジュアル・ゲーム向けルールを網羅するものではない。
- 10.1.2. すべてのカジュアル・ゲームは、そのルールが定義する例外を除き、通常のディズニー・ロルカナのルールに従う。カジュアル・ゲームをプレイする際、通常のルールとカジュアル・ゲームのルールが矛盾する場合、カジュアル・ゲームのルールに従う。

例: ディズニー・ロルカナの通常のゲームでは、最初の手札は7枚である。パックラッシュでは、最初の手札は5枚である。パックラッシュを遊ぶ場合、最初の手札は7枚の代わりに5枚を採用する。

10.2. パックラッシュ

- 10.2.1. パックラッシュでは、各プレイヤーは1ゲーム毎に未開封の日本語版ディズニー・ロルカナのブースターパックを3パック用意し、それらのカードをシャッフルしてデッキにする。パックラッシュはリミテッドフォーマットとして扱う。使用するブースターパックはどのセットのものでもよい。



10.2.1.1. デッキの最小枚数の制限は無い。デッキの枚数は開封したブースターパックに含まれるディズニー・ロルカナのカードの合計枚数である。

10.2.2. 最初の手札の引き直しを行った後、各プレイヤーは自分のデッキの上からカードを2枚インクウェルに裏向きで置く。つまり、各プレイヤーはインクウェルにカードが2枚ある状態でゲームを開始する。

10.2.3. 最初の手札は5枚である。

10.2.4. ロアを 15 以上持つプレイヤーはゲームに勝利する。

10.2.5. プレイヤーはデッキが0枚になってもゲームに敗北しない。そのプレイヤーがカードを引こうとした場合、そのプレイヤーの捨て札にあるすべてのカードを裏向きでシャッフルして新しいデッキにする。





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

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。

ゲーム行動

プレイヤーがゲーム内で、カードを引く、キャラクターをエグザートする、チャレンジするキャラクターを宣言する等、通常のターンの一部である何かを行うこと。ゲーム行動は単一の動作である。

ターン行動

定められた手順に従い特定の結果をもたらす一連のゲーム行動のこと。

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。

代替コスト

アクティブ・プレイヤーがカードのインク・コストを支払う代わりに選んで支払えるコストのこと。

第2種常在能力

解決した効果から生成され、影響を受けるカードに能力を与えたりその特性を変更する常在能力のこと。その効果を解決した時点で場にあるカードにのみ影響する。



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 $\heartsuit$ 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。

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 $\star$ 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 5.3.3.2. に記載されているクラスのうち少なくとも1つ持ち、 $\star$ と $\heartsuit$ 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得る。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。

条件

満たしているか否かがチェックされるゲームの状況のこと。



条件付き常在能力

能力の文章に記述された条件が満たされているか否かによってその効果を適用するかを決定する常在能力のこと。

第1種常在能力

カードが持つ常在能力と、解決した効果から生成されたが影響を受けるカードに能力を与えたり特性を変更しない常在能力のこと。場にありその能力の適用され得るすべてのカードに影響する。

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 $\heartsuit$ 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。

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示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示すダメージ・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。

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のこと。



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。プレイヤーが能力や効果の文章によって「手札をすべて捨てる」ように指示された場合、そのプレイヤーは手札が0枚でも手札をすべて捨てることを選択できる。

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移行する。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。

持続期間

能力や効果がいつ適用されるかを示す、ゲーム内の特定の期間のこと。

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、いつでも見るができる。

浮遊誘発能力

特定の期間だけ存在するものとして生成される誘発能力のこと。

「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

ゲームが常時チェックを行う一連の条件と、その条件が満たされた場合に発生する結果の組み合わせのこと。状況起因処理は、スタートフェイズの各ステップの終了時、チャレンジ宣言ステップとチャレンジ・ダメージ・ステップの後(4.6.4～4.6.6 項参照)、ターン行動を完了した後、アクションや能力1つのすべての効果が解決した後、ターン終了時、に行われる(1.8 節参照)。

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。

イルミナリー・アイコン

標準のディズニー・ロルカナのカードの背面にあるアイコンのこと。

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、他のカードの下にであったり、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。

カードをインクにする

プレイヤーが自分の手札からカードを1枚インクウェルに置くこと。プレイヤーは自分のターンの間にカードを1枚しかインクにできず、そのカードは、コストの周りにインクにできることを示すインクウェル・シンボルを持っている必要がある。

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、スチールであり、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、1〇に相当する。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。

制限

効果における選択に対して、範囲を狭めるもの。例えば、「キャラクターではないあなたが選んだカード1枚を捨てる。」は、“あなたが選んだカード”という要件に対して、“キャラクターではない”という制限を設定している。



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 $\heartsuit$ 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 $\heartsuit$ 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(3.3 節「メインフェイズ」参照)。

移動・コスト $\heartsuit$

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、 $\heartsuit$ と $\heartsuit$ 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。



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。

バッグを渡す

バッグの中に複数のプレイヤーの誘発能力がある場合に、それらを解決するプレイヤーの順序を決定する手順のこと(7.7.4 項参照)。

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、そのコストを支払い、その効果を解決し、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。

レディする

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。

レディしている

カードが縦向きであること。



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。

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。

要件

カードの指示に従って行わなければならない選択のこと。「あなたが選んだカード1枚を捨てる。」には“あなたが選んだカード”という要件があり、「キャラクター1枚をプレイする。」には“キャラクター1枚”という要件がある。要件は、その選択の範囲を狭める制限を持つことがある。

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。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。効果によって公開されたカードは、その効果が解決している間にのみ公開される。カードを公開することは、そのカードがある領域を変更しない。

自己置換効果

能力自身の一部または全部を置換する効果のこと。

連続効果

効果を解決するために、プレイヤーに選択やコストの支払いを求める効果のこと。それらは通常、“[A]することで[B]”、“[A]。そうしたなら、[B]”、“[A]か[B]しなければならない”と書かれる。

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⑨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の④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グに加えられ、そのチームが解決する順番を決定する。

歌を歌う

プレイヤーが歌をプレイするために代替コストでキャラクター1体を⑨すること。そのキャラクターのコストは、その歌のインク・コスト以上でなければならない。

飛ばす

特定のステップやフェイズが発生しないこと。

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。

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。

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。

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。

ダメージを増やす

ダメージを与えること、置くこと、移動することによって、キャラクターやロケーションのダメージの量を多くすること。

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、その能力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行う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。

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

2026 年 7 月 10 日

「ヴァインズ・アタック！」発売のため、以下の更新を行いました。

- ・ 1.9.4. ダメージを計算する手順と例を追加しました。
- ・ 1.9.5. “0 ダメージ”が、ダメージを「与える」と「増やす」ことに対してどのように関係するかを追加しました。
- ・ 1.10.1.3. デッキ構築のルールを変更する能力について、ルールの詳細を追加しました。
- ・ 4.3.4.2. 場にあるカードの上に他のカードがプレイされることにより誘発する誘発能力に関するルールを追加しました。現在、それは「このカードをプレイしたとき」と書かれた能力と同じ枠組みで記述されています。
- ・ 4.6.4.4. チャレンジ中のキャラクターが、そのチャレンジの間にレディした場合についての説明を追加しました。
- ・ 5.1.1.7. あるカードの下に置かれていたカードが他の領域へ移動した際に、一番上に置かれていたカードの状態を得ることを示す記述を追加しました。
- ・ 5.3.3.2. 新しいクラス4つ（巨人、レッサーパンダ、チーム、ヴァインリング）を追加しました。
- ・ 5.5.3. アイテムが追加のクラスを持てることを示す記述を追加しました。
- ・ 5.6.3. ロケーションが追加のクラスを持てることを示す記述を追加しました。
- ・ 6.1.4.1. 効果が、コストと「してもよい」という文章を持ち、プレイヤーがコストを支払わないことを選択した場合とコストを支払えなかった場合のいずれにおいても、そのプレイヤーが“支払うことを選択しなかった”ものとして扱うことを示す記述を追加しました。
- ・ 6.1.15. 条件付き常在能力の項目を総則へ移動し、名称を“条件付き効果”に変更しました。
- ・ 6.1.16. 条件付き常在能力の項目を総則へ移動し、名称を“条件付き効果”に変更しました。
- ・ 6.7.2. 効果を解決する手順の間、いつインクの支払いを行うかについての記述を追加しました。
- ・ 6.7.2.1. 追加条件の「なら」に必要な選択をいつ行うかについての記述を追加しました。
- ・ 8.8.2. ダメージのルール更新に合わせて、適切な用語に調整しました。



- ・ 8.10.4.1. 変身したキャラクターがキャラクターではないカードの上に置かれた場合についての説明を追加しました。
- ・ 8.10.4.2. 変身したキャラクターが、相反する状態を持つ2体のキャラクターの上に置かれた場合についての説明を追加しました。
- ・ 8.10.8.3. キーワード能力「おふたり変身」の詳細を追加しました。
- ・ 8.10.8.4. キーワード能力「まとめて変身」の詳細を追加しました。
- ・ 8.10.8.5. キーワード能力「かりそめ変身」の詳細を追加しました。
- ・ 8.10.8.6. キーワード能力「ポテト変身」の詳細を追加しました。
- ・ 8.10.9. 2つ以上の変身の亜種が結合された能力についての説明を追加しました。

その他の更新

- ・ 4.6.6.1. ダメージのルール更新に合わせて、参照先の項番を変更しました。
- ・ 4.6.6.2. ダメージのルール更新に合わせて、参照先の項番を変更しました。
- ・ 6.1.6. 例に説明を追加しました。
- ・ 6.1.10. 例を追加しました。
- ・ 6.7.2.2. 関連する項目に合わせて調整しました。
- ・ 8.10. この節を通して、いくつかの箇所で「キャラクター」を「カード」に置き換えました。
- ・ 8.10.8. 変身の新しい亜種を追加しました。
- ・ 8.10.8.1. 「変身・コスト」に対して「[クラス]」を追加しました。
- ・ 8.10.8.2. 「変身・コスト」に対して「だれでも」を追加しました。
- ・ 8.12.1. 歌を歌うことと表現を揃えるように定義を調整しました。