



Disney Lorcana TCG Set Release Notes: Angriff der Ranke!

Hallo Luminari! Willkommen zurück zu einer weiteren Ausgabe der *Disney Lorcana* TCG Set Release Notes, diesmal mit dem neuen Set *Angriff der Ranke!* Diese Release Notes behandeln alle Regeländerungen, neue Mechaniken und Funktionen des Spiels, die mit diesem Set eingeführt werden, und bieten Kontext, warum die Anpassungen notwendig sind.

Für detailliertere Spielinformationen über diese Release-Notes hinaus besuche bitte [DisneyLorcana.com/Resources](https://disneylorcana.com/resources), um dich in die umfassenden Regeln, Turnierregeln und mehr einzulesen. Neu im Spiel? Schau dir die *Disney Lorcana* TCG Begleit-App an! Dort kannst du lernen, wie man spielt, deine Karten verwalten, eine Wunschliste erstellen und sogar unseren digitalen Legendenmarker nutzen, um direkt loszulegen.

Spiel-Updates

Das sind die spannenden Neuerungen, die mit *Angriff der Ranke!* kommen, zusammen mit kurzen Erklärungen, wie sie funktionieren und was das für dich als Spieler bedeutet.

Mehr Charaktere mit zwei Namen



Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde

Bernstein Rubin Charakter

Sagengestalt • Team • Held • Monster

6 Kosten, tintbar

6/5/2

Kombo-Gestaltwandel 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Sulley oder Buh oder auf beide zusammen auszuspielen.)

\Die Macht der Freundschaft\ Wenn dieser Charakter verbannt wird, falls unter diesem Charakter andere Charakterkarten lagen, darfst du jene von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen.

Charaktere mit zwei Namen wuchern regelrecht in *Angriff der Ranke!* Diese Karten vereinen zwei deiner Lieblingscharaktere in einer Karte und bieten so mächtige Fähigkeiten und enormes Potenzial. Außerdem haben wir eine neue Klassifizierung eingeführt, um sie besser zu präsentieren: Team.

Wir hatten schon zuvor einige Charaktere mit zwei Namen, aber da es in diesem Set so viele davon gibt, wollten wir die Regeln für Charaktere mit zwei Namen noch einmal durchgehen. Nehmen wir als Beispiel die neue Karte Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde.

- Charaktere mit zwei Namen haben im Grunde drei Namen. Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde zählt als Sulley, als Buh und als Sulley & Buh.

- Wenn ein Effekt verlangt, dass ein Spieler eine Karte nennt, und der Spieler „Sulley“ sagt, dann gilt der Effekt für alle Charaktere namens Sulley, einschließlich Charaktere mit zwei Namen, bei denen Sulley vor oder nach dem & steht.
- Wenn ein Effekt verlangt, dass ein Spieler einen Charakter nennt, und der Spieler „Sulley & Buh“ sagt, dann gilt dies nur für Charaktere namens Sulley & Buh und *nicht* für einen Charakter, der nur Sulley heißt, oder einen, der nur Buh heißt.
- Auch wenn ein Charakter mit zwei Namen mehrere Namen hat, gilt er dennoch als ein einziger Charakter.

Christopher Robin



Christopher Robin – Honig-Weiser

Amethyst Saphir Charakter

Traumgestalt • Held • Honig

6 Kosten, tintbar

4/4/2

\Versammelt die Gruppe\ Dein Deck darf andere Honig-Charaktere unabhängig von ihrer Tintenfarbe enthalten.

\Magische Beschwörungen\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du dein Deck nach einer Honig-Karte durchsuchen, diese allen Mitspielenden zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Wenn du dies tust, mische danach dein Deck.

Christopher Robin und seine Freunde aus dem Hundertmorgenwald haben sich der Aufgabe verschrieben, die Ranke aufzuhalten – und was für ein tolles Team sie abgeben! Mutig voran schreitet Christopher Robin – Honig-Weiser mit einer Fähigkeit, wie wir sie in *Disney Lorcana*

noch nie gesehen haben. Mit Versammelt die Gruppe kann ein Spieler jeden beliebigen Honig-Charakter zu seinem Deck hinzufügen, unabhängig von dessen Tintenfarbe. Dieser Effekt gilt jedoch nur für Charaktere mit der Honig-Klassifizierung, also achte darauf, dass die Charaktere, die du hinzufügen möchtest, diese haben.

Das bedeutet aber nicht, dass du Christopher Robin – Honig-Weiser in jedes Deck aufnehmen kannst! Er hat die Tintenfarben Amethyst und Saphir, daher kann er nur in einem Deck mit diesen zwei Tintenfarben gespielt werden. Da er selbst die Honig-Klassifizierung hat, könnte es so aussehen, als würde seine Versammelt die Gruppe-Fähigkeit diese Einschränkung umgehen. Der Effekt kann jedoch erst wirken, wenn er sich in einem Deck befindet, und er kann nicht in ein Deck aufgenommen werden, das nicht die Tintenfarben Amethyst und Saphir enthält.

Neue Gestaltwandel-Varianten

Es ist schon eine Weile her, dass wir eine neue Variante unseres geliebten Schlüsselwortes **Gestaltwandel** eingeführt haben, und in *Angriff der Ranke* legen wir mit *vier* neuen **Gestaltwandel**-Varianten richtig los!

Duo-Gestaltwandel



Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges Duo

Smaragd Saphir Charakter

Traumgestalt • Team • Held

7 Kosten, tintbar

5/5/5

<Duo-Gestaltwandel> 0 {I} *(Du kannst 0 {I} zählen, um diesen Charakter auf zwei deiner Charaktere auszuspielen, einen namens Micky Maus und einen namens Minnie Maus.)*

\Ich denke an dich\ Falls dieser Charakter verbannt werden würde, lege ihn stattdessen verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat.

Wenn du denkst, dass ein Gestaltwandel auf einen Charakter schon gut ist, versuche doch mal, einen **Duo-Gestaltwandel** auf *zwei* Charaktere! Normalerweise brauchst du nur einen Charakter mit demselben Namen im Spiel, um einen Charakter darauf zu gestaltwandeln. (Wenn du beispielsweise einen Gestaltwandel mit Abschaum & Meerschaum – Verwickelte Muränen durchführen möchtest, brauchst du nur einen Abschaum, einen Meerschaum oder einen Abschaum & Meerschaum.) Mit **Duo-Gestaltwandel** benötigst du zwei Charaktere, die jeweils mit einem der Namen des doppelnamigen Charakters übereinstimmen, den du gestaltwandeln möchtest. Um also Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges Duo mit ihrer Fähigkeit **Duo-Gestaltwandel** zu spielen, musst du sowohl einen Charakter namens Micky Maus *als auch* einen anderen Charakter namens Minnie Maus im Spiel haben. Wenn du einen Charakter auf diese Weise gestaltwandelst, lege die **Duo-Gestaltwandel**-Karte als oberste Karte auf einen Stapel, und die anderen beiden in beliebiger Reihenfolge darunter.

Wenn du **Duo-Gestaltwandel** nutzen möchtest, um Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges Duo auf *ein anderes* Micky Maus & Minnie Maus Duo auszuspielen, zählt das darunterliegende Duo nur als einer der beiden erforderlichen Namen, entweder Micky Maus oder Minnie Maus. **Duo-Gestaltwandel** muss auf *zwei* Charaktere ausgespielt werden, einen für jeden Namen.

Ein weiterer wichtiger Hinweis: Selbst, wenn einer der Charaktere bereits getrocknet ist, so lange einer der beiden Charaktere, auf die du gestaltwandelst, noch nicht getrocknet ist, so ist auch Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges Duo nach dem Gestaltwandel nicht getrocknet. Ebenso gilt: Wenn du auf einen bereiten Charakter und einen erschöpften Charakter gestaltwandelst, wird der neue Charakter ebenfalls erschöpft.

Kombo-Gestaltwandel



Flash Parr & Violetta Parr – Supergeschwister

Rubin Stahl Charakter

Sagengestalt • Team • Super • Held

8 Kosten, tintbar

5/5/2

Kombo-Gestaltwandel 6 {I} (Du kannst 6 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Flash Parr oder Violetta Parr oder auf beide zusammen auszuspielen.)

Wendig, Robust +1

\Unglaubliche Taktiken\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet oder herausfordert, ziehe für jede Karte, die unter ihm liegt, je 1 Karte.

Kombo-Gestaltwandel ist eine Kombo (Haha) aus der normalen **Gestaltwandel**-Fähigkeit und der neuen **Duo-Gestaltwandel** Fähigkeit. Du kannst einen Charakter mit der Fähigkeit **Kombo-Gestaltwandel** auf einen Charakter mit einem der beiden Namen legen *oder* diesen Charakter auf zwei Charaktere legen, je einen mit jedem Namen. Du könntest also Flash Parr & Violetta Parr – Supergeschwister entweder auf einen Flash Parr oder eine Violetta Parr gestaltwandeln, oder sie als oberste Karte auf je einen Flash Parr und eine Violetta Parr ausspielen.

Wie bei **Duo-Gestaltwandel** gilt: Wenn du den neuen Charakter auf zwei Charaktere ausspielst und einer davon noch trocknet, muss der neue Charakter auch noch trocknen. Wenn einer der Charaktere, auf die du gestaltgewandelt hast, erschöpft ist, ist der neue Charakter ebenfalls erschöpft. Lege die beiden Karten in beliebiger Reihenfolge in einem Stapel unter den neuen Charakter.

Temporärer Gestaltwandel



Meilin Lee - Beliebter Roter Panda

Rubin Charakter

Sagengestalt • Held • Roter Panda

6 Kosten, tintbar

4/5/3

Temporärer Gestaltwandel 3 {I} (Du kannst 3 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Meilin Lee auszuspielen. Entferne am Ende deines Zuges jeglichen Schaden von diesem Charakter und nimm nur diese Karte zurück auf deine Hand.)

\Karaoke-Königin\ Einmal während deines Zuges, wenn dieser Charakter ein Lied singt, sammelst du 3 Legenden.

Rot feiert sein Debüt in *Disney Lorcana* mit der neuen Fähigkeit **Temporärer Gestaltwandel**.

Charaktere mit **Temporärer Gestaltwandel** können auf einen Charakter im Spiel mit demselben Namen ausgespielt werden, allerdings nur vorübergehend. Sie kehren am Ende deines Zuges auf deine Hand zurück und entfernen vorher jeglichen Schaden von sich. Das Gleiche gilt für **Temporärer Roter-Panda-Gestaltwandel**, aber statt eines Charakters mit demselben Namen im Spiel benötigst du einen Charakter mit der Klassifizierung Roter Panda.

Beachte, dass du den Charakter mit **Temporärer Gestaltwandel** am Ende deines Zuges nur dann auf deine Hand zurücknimmst, wenn er sich in einem Stapel befindet, der noch im Spiel ist. Wurde er verbannt, bleibt er in deinem Ablagestapel. Auch wenn er sich in der Mitte oder am Boden eines Stapels von Karten im Spiel befindet, kehrt er dennoch auf deine Hand zurück. Wenn du beispielsweise den Charakter mit seiner Fähigkeit **Temporärer Gestaltwandel** gespielt

hast und dann eine andere Karte darauf gestaltwandelst, nimmst du die Karte aus der Mitte des Stapels auf deine Hand zurück *und* entfernst jeglichen Schaden vom obersten Charakter des Stapels.

Kartoffel-Gestaltwandel



Knolli - Vampir-Kartoffel

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Monster

7 Kosten, tintbar

7/8/2

Kartoffel-Gestaltwandel 5 {I} (Du kannst 5 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Gegenstände namens Kartoffel auszuspielen.)

Bisher konnte man Charaktere nur auf andere Charaktere gestaltwandeln. Knolli – Vampir-Kartoffel ändert das. Schließlich ist es absolut offensichtlich, dass sie einen Gestaltwandel auf eine Kartoffel vollziehen kann, auch wenn es sich nur um eine Kartoffel handelt – einen neuen Gegenstand.

Diese Änderung erforderte die folgenden Kartoffel-bezogenen Anpassungen der Regeln:

- Wenn du Knolli – Vampir-Kartoffel auf eine Kartoffel ausspielst, die zu Beginn deines Zuges im Spiel war, kann Knolli – Vampir-Kartoffel erkunden, herausfordern, singen und alle normalen Zugaktionen ausführen, die ein Charakter ausführen kann.
- Wenn du eine Kartoffel spielst und dann Knolli – Vampir-Kartoffel im *selben Zug* darauf gestaltwandelst, gilt Knolli – Vampir-Kartoffel als trocknend und kann nicht erkunden, herausfordern, singen oder normale Charakter-Zugaktionen ausführen.

Glaubst du, wir können noch häufiger „Kartoffel“ sagen?

Kartoffel.

Textformat Änderungen

Mit dem neuen Set *Angriff der Ranke!* haben wir Änderungen an dem Textformat der deutschen Karten vorgenommen. Bis Set 12 wurden Namensreferenzen auf Karten als „ein NAME-Charakter“ ausgeschrieben. Ab Set 13 ändert sich diese Formulierung zu „ein Charakter namens NAME“, wie auf diesen beiden Omnidroids im Gestaltwandel-Erinnerungstext zu sehen ist.



Eine vergleichbare Änderung gibt es auch an Klassifizierungsreferenzen. Bis Set 12 wurden solche Referenzen als „ein KLASSIFIZIERUNG“ ausgeschrieben. Ab Set 13 ändert sich diese Formulierung zu „ein KLASSIFIZIERUNG-Charakter“, wie auf den folgenden beiden Karten zu sehen ist.



Außerdem haben wir uns dazu entschieden, den Erinnerungstext „(auch du)“ auf Karten wegzulassen, welche sich auf „alle Mitspielenden“ beziehen, da Karten, die den Besitzer ausschließen, sich immer auf „alle gegnerischen Mitspielenden“ beziehen.



Regelklärungen

Mit unserem vorherigen Set, *Unbekannte Wildnis*, haben wir die Version „2.1“ der umfassenden Regeln für *Disney Lorcana* veröffentlicht. Dieses technische Dokument beinhaltet die komplexen Details und Nuancen des Spiels.

Die Version 2.1 enthielt eine Liste von Aktualisierungen zur Verbesserung der Klarheit und Funktionalität gegenüber dem Update 2.0. Mit 2.2 haben wir weitere Aktualisierungen vorgenommen, um die Lesbarkeit und Funktionalität der umfassenden Regeln zu verbessern. Hier sind die Verbesserungen, die wir mit der Veröffentlichung von *Angriff der Ranke!* vorgenommen haben!

Mehr zum Thema Schaden

Die jüngsten Aktualisierungen im Abschnitt „Schaden“ haben das erreicht, was wir uns erhofft hatten: mehr Klarheit und ein intuitiveres Rahmenwerk. In diesem Update haben wir den Prozess der Berechnung des Schadens kodifiziert und in einem Teil der Regeln zusammengefasst. Zu den Änderungen gehören:

- Ein neuer Abschnitt, der den Prozess der Schadensberechnung sowohl für Schaden durch Herausforderungen als auch für Schaden durch die Ausführung von Effekten definiert.
- Zusätzliche Klarheit darüber, wann etwas Schaden „zufügt“ und wann etwas Schaden „zugefügt wird“.
- Weitere hilfreiche Beispiele.

Es ist wichtig zu beachten, dass sich an der Berechnung des Zufügens von Schaden nichts verändert hat. Die Informationen sind nun einfach an einer Stelle zusammengefasst, anstatt über verschiedene Abschnitte in den Regeln verteilt zu sein.

Bedingungsabhängige Effekte

Bisher waren diese Definitionen nur im Abschnitt über statische Fähigkeiten enthalten, was bedeutete, dass sie nur für statische Fähigkeiten galten. Die Definitionen sollten jedoch für alle Arten von Fähigkeiten gelten, daher haben wir sie aus den Regeln zu statischen Fähigkeiten in einen allgemeineren Abschnitt verschoben. Dies ändert nichts an der Interaktion der Karten untereinander, sollte aber eindeutiger zur Erklärung der Funktionsweise bestimmter Effekte führen. Diese Änderung umfasste:

- Die Aktualisierung der Terminologie von „bedingte statische Fähigkeiten“ zu „bedingungsabhängige Effekte“.
- Die Verschiebung der Regeln von 6.4 nach 6.1, wobei der Wortlaut entsprechend angepasst wurde.

Kleine Regelaktualisierungen

Mit diesem neuen Set haben wir außerdem die folgenden allgemeinen Aktualisierungen an den umfassenden Regeln des *Disney Lorcan* TCG vorgenommen:

- 1.10.1.3. Es wurde ein Text hinzugefügt, der die Regeln für Karten beschreibt, deren Fähigkeiten den Bau eines Decks beeinflussen.
- 4.3.4.2. Es wurde ein Text hinzugefügt, der klarstellt, dass auslösbare Fähigkeiten, die dadurch entstehen, dass eine Karte auf eine Karte mit einer auslösbaren Fähigkeit ausgespielt wird, mit beim Ausspielen auslösbaren Fähigkeiten übereinstimmen.
- 4.3.6. Der Wortlaut im Beispiel wurde angepasst, um zu verdeutlichen, dass die Zahlungsreduzierung auch für einen Charakter gilt, der kostenlos gespielt wird.
- 4.6.4.4. Es wurde ein Text hinzugefügt, der erklärt, was passiert, wenn ein Charakter in einer Herausforderung während dieser Herausforderung bereit gemacht wird.
- 5.1.1.7. Es wurde ein Text hinzugefügt, der erklärt, dass Karten unter einer obersten Karte die Zustände der obersten Karte erhalten, wenn diese oberste Karte die Zone wechselt.
- 5.3.3.2. Neue Klassifizierungen hinzugefügt: Boss, Roter Panda, Team und Rankenbrut.
- 5.5.3. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der besagt, dass ein Gegenstand zusätzliche Klassifizierungen haben kann.
- 5.6.3. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der besagt, dass ein Ort zusätzliche Klassifizierungen haben kann.

- 6.1.4.1. Es wurde ein Text hinzugefügt, um zu verdeutlichen, dass, wenn ein Effekt Kosten hat und „darfst“ beinhaltet und ein Spieler sich entscheidet, die Kosten nicht zu zahlen, oder sie nicht zahlen kann, der Effekt so ausgeführt wird, als hätte der Spieler „nein“ gewählt.
- 6.7.2. Es wurde ein Text hinzugefügt, der genau definiert, wann die Kosten während der Schritte zur Ausführung eines Effekts bezahlt werden.
- 6.7.2.1. Es wurde ein Text hinzugefügt, der die Entscheidungen definiert, die getroffen werden, wenn eine sekundäre „falls“-Bedingung geprüft wird.
- 8.4.1. Der Wortlaut wurde angepasst, um das Schlüsselwort **Stärken** genauer zu definieren; seine Funktionsweise bleibt jedoch unverändert.
- 8.8.2. Die Formulierung wurde angepasst, um die korrekte Terminologie in Übereinstimmung mit den aktualisierten Regeln zum Schaden widerzuspiegeln.
- 8.10.4.1. Es wurde eine Formulierung hinzugefügt, die erklärt, was passiert, wenn ein Charakter auf eine Nicht-Charakterkarte gestaltwandelt wird.
- 8.10.4.2. Es wurde eine Formulierung hinzugefügt, die erklärt, was passiert, wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf zwei Charaktere mit widersprüchlichen Zuständen gelegt wird.
- 8.10.9. Es wurde ein Text hinzugefügt, der erklärt, was passiert, wenn eine Karte zwei oder mehr **Gestaltwandel**-Varianten zu einer einzigen Fähigkeit kombiniert.

Quality-of-Life-Aktualisierungen

Die folgenden Aktualisierungen sind Anpassungen der Sprache und des Wortgebrauchs innerhalb der Regeln und auf den Karten, um Klarheit, Prägnanz und Konsistenz zu gewährleisten.

- 4.6.6.1. Die Abschnitte wurden an die aktualisierten Regeln zum Schaden angepasst.
- 4.6.6.2. Die Abschnitte wurden an die aktualisierten Regeln zum Schaden angepasst.
- 5.1.3. Die Abschnitte im Beispiel wurden angepasst.
- 6.1.6. Das Beispiel wurde angepasst, um sowohl „einen anderen“ als auch „andere“ einzubeziehen.
- 6.1.10. Ein neues Beispiel wurde hinzugefügt.
- 6.7.2.2. Der Wortlaut wurde an die entsprechenden Abschnitte angepasst.
- 8.10. Mehrere Vorkommen von „Charakter“ wurden in diesem Abschnitt durch „Karte“ ersetzt.
- 8.10.8. Dem Abschnitt wurden neue **Gestaltwandel**-Varianten hinzugefügt.
- 8.10.8.1. Der Definition wurde „[Klassifizierung]“ hinzugefügt.
- 8.10.8.2. „Universal“ wurde zur Definition hinzugefügt.
- 8.12.1. Die Definition wurde angepasst, um sie an die für Lieder verwendete Formulierung anzupassen.

Kartenspezifische Hinweise

Im Folgenden findest du Antworten auf einige Fragen, die beim Spielen bestimmter Karten aus diesem neuen Set auftreten könnten. Dies soll keine vollständige Liste sein, aber wir hoffen, dass es eine hilfreiche Orientierung für einige der komplexeren Karten ist.

Woody – Hilft einem Freund



Woody – Hilft einem Freund

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held • Spielzeug

4 Kosten, nicht tintbar

2/4/2

\Halte durch!\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, wähle eine Möglichkeit aus. Falls du mindestens einen anderen Spielzeug-Charakter im Spiel hast, wähle stattdessen beide Möglichkeiten aus:

- Du darfst eine Charakterkarte, die 2 oder weniger kostet, von deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand nehmen.
- Du darfst einen Charakter, der 2 oder weniger kostet, kostenlos ausspielen.

F: Wenn ich „Woody – Hilft einem Freund“ spiele, während ich einen anderen Spielzeug-Charakter im Spiel habe, kann ich dann die Reihenfolge der Ausführung der Effekte wählen?

A: Nein, die Effekte werden in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge abgehandelt. Falls du einen Spielzeug-Charakter im Spiel hast, wenn du Woody spielst, wird „wähle eine der folgenden Optionen“ durch „wähle beide“ ersetzt. In diesem Fall nimmst du zuerst die Charakterkarte mit Kosten von 2 oder weniger aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zurück,

dann darfst du einen Charakter mit Kosten von 2 oder weniger kostenlos spielen. Die Effekte werden immer in dieser Reihenfolge abgehandelt, wenn beide ausgewählt werden.

Celia Mae – Freundliche Rezeptionistin



Celia Mae – Freundliche Rezeptionistin

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Monster

3 Kosten, nicht tintbar

3/3/2

\Moment bitte\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du 1 {I} bezahlen, um einen deiner Charaktere zu wählen und bereit zu machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden oder herausfordern.

F: Wenn ich Celia Mae – Freundliche Rezeptionistin ausspiele und keine Tinte zur Verfügung habe, um ihre Fähigkeit „Moment bitte“ zu nutzen, wähle ich dann trotzdem einen Charakter, der nicht mehr erkunden oder herausfordern kann?

A: Nein. Wenn du die Tintenkosten der Fähigkeit nicht bezahlen kannst oder dich entscheidest, sie nicht zu bezahlen, ist das so, als hättest du „nein“ für den „darfst“-Teil des Effekts gewählt. Das bedeutet, dass kein Teil dieses Effekts eintritt, sodass kein Charakter ausgewählt wird.

Woody – Sheriff



Woody – Sheriff

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held • Spielzeug

3 Kosten, tintbar

3/2/1

\Geh weiter\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, wähle einen gegnerischen Charakter. Jener kann bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht herausfordern und muss erkunden, wenn möglich.

F: Kann der mit Woodys Fähigkeit „Geh weiter“ ausgewählte gegnerische Charakter weiterhin Lieder singen?

A: Ja, der ausgewählte Charakter kann weiterhin Lieder singen oder beliebige -Kosten bezahlen. Die Fähigkeit bedeutet lediglich, dass der Spieler mit dem Charakter erkunden muss, bevor er seinen Zug beenden kann, sofern der Charakter bereit und in der Lage ist, zu erkunden.

Pocahontas & Meeko – Abenteuerliche Freunde



Pocahontas & Meeko – Abenteuerliche Freunde

Bernstein Amethyst Charakter

Sagengestalt • Team • Held • Prinzessin

4 Kosten, tintbar

2/3/2

<Gestaltwandel> 2 {I} (Du kannst 2 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Pocahontas oder Meeko auszuspielen.)

Wendig

\Willkommene Rückkehr\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du einen deiner Charaktere, der 1 kostet, wählen und ihn zurück auf deine Hand nehmen. Wenn du dies tust, darfst du einen Charakter, der 1 kostet, kostenlos ausspielen.

F: Nehme ich den Charakter zurück, bevor oder nachdem ich die Legenden durch das Erkunden mit Pocahontas & Meeko – Abenteuerlustige Freunde sammle?

A: Danach. Alle Auslöser, die sich auf das Erkunden eines Charakters beziehen, werden ausgeführt, nachdem die Legende aus der Erkundung gewonnen wurde.

Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde



Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde

Bernstein Rubin Charakter

Sagengestalt • Team • Held • Monster

6 Kosten, tintbar

6/5/2

Kombo-Gestaltwandel 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Sulley oder Buh oder auf beide zusammen auszuspielen.)

\Die Macht der Freundschaft\ Wenn dieser Charakter verbannt wird, falls unter diesem Charakter andere Charakterkarten lagen, darfst du jene von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen.

F: Wenn Sulley & Buh – Erschrecker-Freunde mit Karten, die sowohl offen als auch verdeckt unter ihnen liegen, verbannt werden, kann ich dann Charaktere spielen, die verdeckt waren?

A: Ja. Wenn Sulley & Buh verbannt werden, kommen alle Karten unter ihnen auf den Ablagestapel und werden aufgedeckt. Wenn der Effekt verrechnet wird, wird geprüft, ob es sich bei einer dieser Karten um eine Charakterkarte handelt, und da sie nun alle offen in deinem Ablagestapel liegen, kann der Effekt sie ausspielen.

F: Was passiert, wenn ich **Kombo-Gestaltwandel** nutze, um Sulley & Buh auf einen trockenen Sulley und eine trocknende Buh zu legen? Was passiert, wenn der Sulley, auf den sie Gestaltgewandelt werden, bereit ist, aber Buh erschöpft?

A: Wenn du auf einen trockenen Charakter und einen trocknenden Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter trocknend. Wenn du ihn auf einen bereiten Charakter und einen erschöpften Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter erschöpft.

Winnie Puuh – Honig-Erzmagier



Winnie Puuh – Honig-Erzmagier

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Held • Magier • Honig

2 Kosten, tintbar

2/3/1

\Zusammenhalt\ Solange du mindestens 2 weitere Honig-Charaktere im Spiel hast, erhält dieser Charakter +2 {L}.

F: Wenn ich zwei Winnie Puuh – Honig-Erzmagier Charaktere im Spiel habe, zählen sie dann füreinander?

A: Ja. „weitere Honig-Charaktere“ bedeutet: Jeder Honig-Charakter, der nicht er selbst ist, zählt, unabhängig vom Namen der weiteren Charaktere. Ein Winnie Puuh betrachtet den zweiten Winnie Puuh als einen „anderen“ Honig-Charakter.

Merida – Irrlichtbeschwörerin



Merida – Irrlichtbeschwörerin

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Held • Prinzessin • Magier

4 Kosten, nicht tintbar

3/3/1

\Fokussierte Energie\ Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen, um 1 Karte zu ziehen.

\Winken\ Jedes Mal während deines Zuges, wenn du einen deiner anderen Charaktere erschöpft ausspielst, darfst du 1 Karte ziehen.

F: Muss ich Merida – Irrlichtbeschwörerin nach ihrem Ausspielen erschöpfen, um eine Karte zu ziehen?

A: Nein. Wie bei einem Charakter mit **Beschützen** entscheidest du, ob Merida bereits erschöpft ins Spiel kommen soll. Wenn ja, ziehst du eine Karte. Die Entscheidung triffst du in dem Moment, wo du Merida ausspielst.

HeiHei – Von der Ranke erschaffen



HeiHei – Von der Ranke erschaffen

Amethyst Charakter

Flutgestalt • Rankenbrut

2 Kosten, tintbar

1/3/1

\Pflanzliches Heilmittel\ Jedes Mal, wenn einer deiner Flutgestalt-Charaktere erkundet, darfst du 1 Schaden von einem Charakter deiner Wahl zu einem gegnerischen Charakter deiner Wahl verschieben.

F: Wenn ich mit HeiHei – Von der Ranke erschaffen erkunde, löst sich dann seine Fähigkeit „Pflanzliches Heilmittel“ aus?

A: Ja, HeiHei hat ebenfalls die Flutgestalt-Klassifizierung und löst daher seine Fähigkeit aus, wenn er erkundet. (Wir wissen allerdings nicht, wo er letztendlich landen wird.)

Morph – Kleiner Nachahmer



Morph – Kleiner Nachahmer

Amethyst Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Alien

2 Kosten, tintbar

1/2/1

\Fortgeschrittene Imitation\ Du kannst jeden Charakter auf diesen Charakter gestaltwandeln. (Das schließt jede Variante von Gestaltwandel ein.)

F: Was bedeutet der Hinweis auf Morph – Kleiner Nachahmer eigentlich?

A: Wenn ein Charakter eine **Gestaltwandel**-Fähigkeit besitzt, ist „Morph“ eine zulässige Basis für den Gestaltwandel, unabhängig davon, um welche **Gestaltwandel**-Variante es sich handelt. Wenn du beispielsweise einen Charakter mit **Welpen-Gestaltwandel** auf einen Charakter gestaltwandeln möchtest, kannst du Morph wählen, obwohl Morph nicht die Klassifizierung Welpen hat.

F: Kann ich einen Charakter mit **Duo-Gestaltwandel** auf einen einzigen Morph gestaltwandeln?

A: Nein. Morph kann nur als einer der Charaktere für **Duo-Gestaltwandel** zählen, da für dessen Nutzung zwei Charaktere erforderlich sind. Du kannst zwar mit **Duo-Gestaltwandel** auf Morph und einen anderen Charakter gestaltwandeln, aber Morph selbst zählt dennoch nur als ein Charakter.

Christopher Robin – Honig-Weiser



Christopher Robin – Honig-Weiser

Amethyst Saphir Charakter

Traumgestalt • Held • Honig

6 Kosten, tintbar

4/4/2

\Versammelt die Gruppe\ Dein Deck darf andere Honig-Charaktere unabhängig von ihrer Tintenfarbe enthalten.

\Magische Beschwörungen\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du dein Deck nach einer Honig-Karte durchsuchen, diese allen Mitspielenden zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Wenn du dies tust, mische danach dein Deck.

F: Wenn ich zwei oder mehr Christopher Robin – Honig-Weiser Karten habe, kann ich sie dann in jedes Deck aufnehmen?

A: Nein. Damit Christopher Robin in ein Deck aufgenommen werden kann, muss es zu seinen Tintenfarben passen. Christopher Robin ist Amethyst und Saphir, daher kann er nicht in ein Deck mit anderen Tintenfarben aufgenommen werden.

Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier



Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier

Amethyst Saphir Charakter

Traumgestalt • Team • Held • Magier • Honig

5 Kosten, tintbar

3/4/0

<Gestaltwandel> 3 {I} (Du kannst 3 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Winnie Puuh oder Ferkel auszuspielen.)

\Magischer Mix\ Dieser Charakter erhält +1 {L} für jede unterschiedliche Tintenfarbe deiner Charaktere im Spiel.

F: Wenn ich mit Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier erkunde und einen weiteren Amethyst-Charakter im Spiel habe, wie viele Legenden sammle ich?

A: Du sammelst 2 Legenden. Die Tintenfarben von Winnie Puuh & Ferkel sind Amethyst und Saphir. Auch wenn insgesamt 3 Tintenfarben-Symbole auf all deinen Karten im Spiel sind, zählt die Fähigkeit nur, wie viele *verschiedene* Tintenfarben-Symbole auf deinen Karten im Spiel sind. Da du nur die Tintenfarben Amethyst und Saphir im Spiel hast, haben Winnie Puuh & Ferkel 2 ♦ und du erhältst 2 Legenden.

Mit 'nem guten Freund



Mit 'nem guten Freund

Amethyst Aktion

Lied

6 Kosten, tintbar

<Gemeinsam singen> 6 (Du kannst beliebig viele deiner Charaktere oder Charaktere deiner Teammitglieder, die zusammen 6 oder mehr kosten, {E}, damit sie dieses Lied kostenlos singen.)

Eine Person deiner Wahl zieht 1 Karte für jede unterschiedliche Tintenfarbe deiner Charaktere im Spiel.

F: Wie bestimme ich die Tintenfarbe meiner Charaktere im Spiel?

A: Auf der linken Seite der Karte befinden sich Symbole unterhalb des Namens und der Version, in derselben Zeile, in der die Klassifizierungen aufgeführt sind. Diese Symbole stehen für die sechs verschiedenen Tintenfarben in *Disney Lorcana*. Eine Karte kann ein oder zwei Symbole haben, und die Karte entspricht der jeweiligen Tintenfarbe jedes darauf aufgeführten Tintenfarben-Symbols. Zum Beispiel hat Mit 'nem guten Freund das Tintenfarben-Symbol für Amethyst, also hat sie die Tintenfarbe Amethyst.

Einzig und allein



Einzig und allein

Amethyst Aktion

3 Kosten, tintbar

Wähle einen Charakter. Verbanne alle anderen gleichnamigen Charaktere.

F: Wenn mein Gegner „Winnie Puuh – Honigzauberer“ und „Winnie Puuh – Honig-Erzmagier“ im Spiel hat und ich einen von ihnen für „Einzig und allein“ wähle, wird dann der andere verbannt?

A: Ja. Wenn der Effekt Namen vergleicht, vergleicht er nur den größeren Namen auf der Karte, nicht die Version. Beide Karten heißen „Winnie Puuh“, daher werden, wenn eine davon ausgewählt wird, alle anderen Charaktere namens Winnie Puuh verbannt, unabhängig von ihrer Version.

Knappes Entkommen



Knappes Entkommen

Amethyst Aktion

4 Kosten, tintbar

Schicke bis zu 2 Charaktere, Gegenstände oder Orte deiner Wahl, die je 2 oder weniger kosten, auf die zugehörige Hand zurück.

F: Bedeutet der Effekt, dass diese Karten Kosten von 1 haben müssen, um insgesamt 2 zu ergeben, wenn ich 2 Charaktere, Gegenstände oder Orte zurückschicken möchte?

A: Nein. Du kannst bis zu 2 Karten auswählen, die jeweils Kosten von 2 oder weniger haben. Du kannst eine Karte mit Kosten von 1 und eine mit Kosten von 2, zwei Karten mit Kosten von 1 oder eine Karte mit Kosten von 2 wählen. Du hast viele Möglichkeiten!

Ruh – Honig-Schlingel



Ruh - Honig-Schlingel

Smaragd Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Honig

1 Kosten, nicht tintbar

1/1/1

<Behütet> (Gegnerische Mitspielende können diesen Charakter nicht auswählen, außer um ihn herauszufordern.)

\Flüchtiges Fachwissen\ Solange du mindestens einen weiteren Honig-Charakter im Spiel hast, erhält dieser Charakter <Wendig>. (Nur Charaktere mit Wendig können ihn herausfordern.)

F: Wenn ich zwei „Ruh – Honig-Schlingel“ Charaktere im Spiel habe, zählen sie dann für die Fähigkeiten des jeweils anderen?

A: Ja. „Ein weiterer Honig-Charakter“ bedeutet einen Honig-Charakter, der nicht dieser selbst ist, unabhängig vom Namen des Charakters. Jeder Ruh betrachtet den anderen Ruh als „einen anderen“ Honig-Charakter.

Knolli – Vampir-Kartoffel / Morph – Kleiner Nachahmer



Knolli – Vampir-Kartoffel

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Monster

7 Kosten, tintbar

7/8/2

Kartoffel-Gestaltwandel 5 {I} (Du kannst 5 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Gegenstände namens Kartoffel auszuspielen.)

Morph – Kleiner Nachahmer

Amethyst Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Alien

2 Kosten, tintbar

1/2/1

\Fortgeschrittene Imitation\ Du kannst jeden Charakter auf diesen Charakter gestaltwandeln. (Das schließt jede Variante von Gestaltwandel ein.)

F: Kann ich Knolli – Vampir-Kartoffel durch Gestaltwandel auf Morph – Kleiner Nachahmer ausspielen?

A: Ja. Knollis **Kartoffel-Gestaltwandel**-Fähigkeit besagt, dass sie auf einen Gegenstand namens Kartoffel gestaltgewandelt werden kann, aber Morphs Fähigkeit erlaubt es ihm, eine zulässige Wahl für den Gestaltwandel zu sein, auch wenn sein Name nicht derselbe ist und er kein Gegenstand ist.

Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges Duo



Micky Maus & Minnie Maus - Abenteuerlustiges Duo

Smaragd Saphir Charakter

Traumgestalt • Team • Held

7 Kosten, tintbar

5/5/5

<Duo-Gestaltwandel> 0 {I} (Du kannst 0 {I} zahlen, um diesen Charakter auf zwei deiner Charaktere auszuspielen, einen namens Micky Maus und einen namens Minnie Maus.)

\Ich denke an dich\ Falls dieser Charakter verbannt werden würde, lege ihn stattdessen verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat.

F: Wenn ich ein „Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges-Duo“ im Spiel habe, kann ich dann ein weiteres „Micky Maus & Minnie Maus“-Duo darauf ausspielen?

A: Nein. Auch wenn dieser Charakter mit zwei Namen, den Namen für die **Duo-Gestaltwandel**-Fähigkeit entspricht, ist Micky Maus & Minnie Maus dennoch nur ein Charakter. Mit **Duo-Gestaltwandel** musst du auf zwei Charaktere gestaltwandeln.

F: Was passiert, wenn ich **Duo-Gestaltwandel** nutze, um Micky Maus & Minnie Maus – Abenteuerlustiges-Duo auf einen trockenen Micky Maus und eine trocknende Minnie Maus zu legen? Was passiert, wenn der Micky Maus, auf den sie Gestaltgewandelt werden, bereit ist, aber Minnie Maus erschöpft?

A: Wenn du auf einen trockenen Charakter und einen trocknenden Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter trocknend. Wenn du ihn auf einen bereiten Charakter und einen erschöpften Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter erschöpft.

Durchdringende Attacke / Omnidroid – Ultimative Version



Durchdringende Attacke

Smaragd Aktion

2 Kosten, tintbar

Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Dieser Schaden kann nicht durch Robust reduziert werden.

Omnidroid – Ultimative Version

Stahl Charakter

Traumgestalt • Roboter

8 Kosten, tintbar

8/8/2

<Gestaltwandel> 6 {I} (Du kannst 6 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Omnidroid auszuspielen.)

<Robust> +2 (Reduziere jeglichen Schaden, der diesem Charakter zugefügt wird, um 2.)

\Investitionsrendite\ Wenn du diesen Charakter gestaltwandelst, darfst du alle Karten unter ihm auf deine Hand nehmen.

F: Was passiert, wenn ich Durchdringende Attacke spiele und Omnidroid – Ultimative Version wähle, der über **Robust** +2 verfügt?

A: Beginne zunächst mit dem Grundscha den der Aktion, der 2 beträgt. Anschließend wendet man Modifikatoren auf diesen Schaden an. **Robust** +2 würde hier normalerweise greifen und den Schaden auf 0 reduzieren. Da Durchdringende Attacke jedoch besagt, dass ihr Schaden nicht durch **Robust** reduziert werden kann, gilt Omnidroids **Robust** +2 hier nicht. Der endgültige Gesamtschaden, den Durchdringende Attacke verursacht, beträgt 2, und so werden 2 Schadensmarker auf Omnidroid gelegt.

Buh – Energiegeladenes Kind / Ferkel – Honig-Magierlehrling



Buh – Energiegeladenes Kind

Rubin Charakter

Sagengestalt • Held

3 Kosten, nicht tintbar

0/1/1

<Rasant> (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

\Kind-tastrophe!\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter einen anderen Charakter mit 3 oder weniger {S} herausfordert, verbanne jenen Charakter. (Bevor der Schaden durch die Herausforderung berechnet wird.)

Ferkel – Honig-Magierlehrling

Saphir Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Magier • Honig

1 Kosten, tintbar

2/2/1

F: Wenn ich mit Buh – Energiegeladenes Kind, Ferkel – Honig-Magierlehrling mit 2  herausfordere, wie ist es möglich, dass beim Herausfordern kein Schaden verursacht wird?

A: Die Zugaktion herausfordern besteht aus zwei Teilen: der Herausforderungserklärung und dem Herausforderungsschaden. Im Erklärungsschritt wählt der Spieler einen seiner Charaktere aus, um einen anderen Charakter oder einen Ort herauszufordern. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, wird Buhs Kind-tastrophe!-Fähigkeit ausgelöst. Dadurch wird sie in den Beutel gelegt und ausgeführt, wodurch Ferkel verbannt wird, bevor ihm Schaden zugefügt wird.

Ming Lee – Riesiger Roter Panda



Ming Lee – Riesiger Roter Panda

Rubin Charakter

Sagengestalt • Mentor • Riese • Roter Panda

9 Kosten, tintbar

10/10/2

<Temporärer Gestaltwandel> 7 {I} (Du kannst 7 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Ming Lee auszuspielen. Entferne am Ende deines Zuges jeglichen Schaden von diesem Charakter und nimm nur diese Karte zurück auf deine Hand.)

\Pfad der Zerstörung\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter einen anderen Charakter herausfordert, mache diesen Charakter bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

F: Wenn ich mit Ming Lee – Riesiger Roter Panda herausfordere und ihre Fähigkeit „Pfad der Zerstörung“ auslöse, wird sie dann aus der Herausforderung entfernt, wenn ich sie während der Herausforderung bereit mache?

A: Nein. Sobald ein Charakter als Herausforderer oder Herausgeforderter deklariert wurde, kann er nur dann aus der Herausforderung entfernt werden, wenn er das Spiel verlässt, bevor der Ablauf der Herausforderung abgeschlossen ist.

Prophetische Vision



Prophetische Vision

Rubin Aktion

2 Kosten, tintbar

Mische dein Deck und decke dann die oberste Karte auf. Falls sie eine Aktionskarte ist, darfst du sie kostenlos ausspielen. Falls nicht, lege sie unter dein Deck. Danach verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende und du sammelst 1 Legende.

F: Wenn ich im Rahmen der Ausführung von Prophetische Vision eine Aktion spiele, verliert mein Gegner dann 1 Legende, während ich 1 Legende erhalte?

A: Nein. Der Gewinn und Verlust der Legenden findet nur statt, wenn du dich entscheidest, die aufgedeckte Aktionskarte *nicht* zu spielen. Wenn die aufgedeckte Karte keine Aktionskarte ist

oder du eine Aktionskarte aufdeckst und dich entscheidest, sie nicht zu spielen, findet der Gewinn und Verlust der Legenden statt.

Sieh nur, was du getan hast



Sieh nur, was du getan hast

Stahl Aktion

2 Kosten, tintbar

Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Wenn du diese Karte in deinem Zug abwirfst, darfst du sie von deinem Ablagestapel ausspielen. (Du bezahlst dabei alle Kosten.)

F: Wenn ich „Sieh nur, was du getan hast“ ausspiele und sie nach dem Zufügen von Schaden auf meinen Ablagestapel lege, kann ich dann ihre Kosten erneut bezahlen, um sie erneut von meinem Ablagestapel auszuspielen?

A: Nein. Der zweite Effekt von „Sieh nur, was du getan hast“ tritt unabhängig vom Effekt des Schaden zufügens ein. Wenn du beispielsweise für einen Effekt in deinem Zug eine Karte abwerfen müsstest, könntest du „Sieh nur, was du getan hast“ abwerfen und so ihre Fähigkeit, vom Ablagestapel gespielt zu werden, auslösen.

Flash Parr & Violetta Parr – Supergeschwister



Flash Parr & Violetta Parr – Supergeschwister

Rubin Stahl Charakter

Sagengestalt • Team • Super • Held

8 Kosten, tintbar

5/5/2

Kombo-Gestaltwandel 6 {I} (Du kannst 6 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Flash Parr oder Violetta Parr oder auf beide zusammen auszuspielen.)

Wendig, Robust +1

\Unglaubliche Taktiken\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet oder herausfordert, ziehe für jede Karte, die unter ihm liegt, je 1 Karte.

F: Was passiert, wenn ich **Kombo-Gestaltwandel** nutze, um Flash Parr & Violetta Parr – Supergeschwister auf einen getrockneten Flash Parr und eine trocknende Violetta Parr zu spielen? Was passiert, wenn der Flash Parr, auf den sie Gestaltgewandelt werden, bereit ist, aber Violetta Parr erschöpft?

A: Wenn du auf einen trockenen Charakter und einen trocknenden Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter trocknend. Wenn du ihn auf einen bereiten Charakter und einen erschöpften Charakter gestaltwandelst, ist der neue Charakter erschöpft.

Hast du weitere Fragen zu irgendwelchen Karten? Tritt der Community bei unter discord.gg/disneylorcana und stelle deine Fragen! Wir sind ein netter Haufen.