



Disney Lorcana TCG note di rilascio del set: Viticcio all'Attacco!

Ciao Illuminatore! Benvenuto alle note di rilascio del set *Viticcio all'Attacco!* di *Disney Lorcana* TCG. Queste note di rilascio illustrano tutte le modifiche alle regole, le nuove meccaniche e le caratteristiche del gioco introdotte con questo set e offrono un contesto sul motivo per cui gli aggiustamenti sono necessari.

Per informazioni di gioco più dettagliate oltre a queste note, visita DisneyLorcana.com/Resources per consultare le Regole Complete, le Regole da Torneo, e altro ancora. Sei nuovo al gioco? Prova la Companion App di *Disney Lorcana* TCG, dove potrai imparare a giocare, tenere traccia della tua collezione, creare una lista dei desideri e persino utilizzare il nostro contatore leggenda digitale per giocare.

Aggiornamenti di Gioco

Questi sono gli entusiasmanti aggiornamenti in arrivo con *Viticcio all'Attacco!* insieme a brevi spiegazioni su come funzionano e cosa significano per te, il giocatore.

Nuovi personaggi con doppio nome



Sulley e Boo - Amici dello Spavento

Personaggio Ambra e Rubino

Classico • Squadra • Eroe • Mostro

Costo 6, inchiostroabile

6/5/2

<Trasformazione Combo> 4 {I} (Poi pagare 4 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Sulley, uno chiamato Boo, o uno di entrambi.)

\Il Potere dell'Amicizia\ Quando questo personaggio viene esiliato, se tra le carte sotto a esso ci sono delle carte personaggio, puoi giocare quei personaggi dai tuoi scarti, gratis.

I personaggi con doppio nome si stanno ramificando in *Viticcio all'Attacco!* Queste carte combinano due dei tuoi personaggi preferiti in un'unica carta, per abilità potenti e un potenziale incredibile. Abbiamo anche una nuova classificazione per metterli in risalto: Squadra.

Abbiamo già avuto alcuni personaggi con doppio nome in passato, ma con così tanti in questo set, abbiamo voluto rivedere le regole relative ai personaggi con doppio nome. Prendiamo come esempio la nuova carta Sulley e Boo – Amici dello Spavento.

- I personaggi con doppio nome hanno essenzialmente tre nomi. Sulley e Boo – Amici dello Spavento conta come Sulley, come Boo ma anche come Sulley e Boo.

- Se un effetto richiede a un giocatore di indicare una carta e il giocatore dice “Sulley”, allora l’effetto si applica a tutti i personaggi di nome Sulley, compresi quelli con un doppio nome in cui “Sulley” compare prima o dopo la lettera “e”.
- Se un effetto richiede che un giocatore nomini un personaggio e il giocatore dice “Sulley e Boo”, allora l’effetto si applica solo ai personaggi chiamati Sulley e Boo e *non* a un personaggio chiamato semplicemente Sulley o a uno chiamato semplicemente Boo.
- Anche se un personaggio con doppio nome ha più nomi, è comunque considerato un unico personaggio.

Christopher Robin



Christopher Robin – Saggio del Miele

Personaggio Ametista e Zaffiro

Immaginato • Eroe • Miele

Costo 6, inchiostroabile

4/4/2

\Radunare il Gruppo\ Puoi avere altri personaggi Miele nel tuo mazzo, a prescindere dal loro tipo di inchiostro.

\Evocazioni Magiche\ Quando giochi questo personaggio, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Miele, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se lo fai, mescola il tuo mazzo.

Christopher Robin e i suoi amici del Bosco dei Cento Acri hanno scelto la missione di fermare il Viticcio, e che squadra che formano! A guidare il gruppo c'è Christopher Robin – Saggio del Miele, con un'abilità che non abbiamo mai visto prima in *Disney Lorcana*. Radunare il Gruppo permette a un giocatore di aggiungere qualsiasi personaggio Miele al proprio mazzo,

indipendentemente dal tipo di inchiostro. Questo effetto si applica solo ai personaggi con la classificazione Miele, quindi assicurati che quelli che vuoi aggiungere ce l'abbiano.

Questo però non significa che puoi aggiungere Christopher Robin – Saggio del Miele a qualsiasi mazzo! Ha i tipi di inchiostro Ametista e Zaffiro, quindi può essere incluso solo in un mazzo con quei tipi di inchiostro. Dato che lui stesso ha la classificazione Miele, potrebbe sembrare che la sua abilità Radunare il Gruppo possa aggirare tale restrizione. Tuttavia, l'effetto non può essere applicato finché la carta non è in un mazzo, e questa non può essere inserita in un mazzo che non sia Ametista e Zaffiro.

Nuove varianti della parola chiave Trasformazione

È da un po' che non introduciamo novità per la nostra amata parola chiave **Trasformazione**, e in *Viticcio all'Attacco!* ci siamo dati da fare con **quattro** nuove varianti di *Trasformazione*.

Trasformazione Duo



Topolino e Minni – Duo Avventuroso

Personaggio Zaffiro e Smeraldo

Immaginato • Squadra • Eroe

Costo 7, inchiostrabile

5/5/5

Trasformazione Duo 0 {I} (Puoi pagare 0 {I} per giocare questa carta sopra a due dei tuoi personaggi, uno chiamato Topolino e uno chiamato Minni.)

\Pensando a Te\ Se questo personaggio verrebbe esiliato, aggiungilo invece al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnato.

Se pensi che trasformarsi sopra a un personaggio sia una buona idea, prova a trasformarti su *due* personaggi con **Trasformazione Duo**! Normalmente, hai bisogno di un solo personaggio in gioco con lo stesso nome per poterci trasformare sopra un nuovo personaggio. (Ad esempio, se vuoi effettuare una Trasformazione su un Flotsam e Jetsam – Murene Aggroviglianti, ti serve solo un Flotsam, un Jetsam o un Flotsam e Jetsam.) Con **Trasformazione Duo**, ti servono due personaggi che corrispondano ciascuno a uno dei nomi del personaggio con doppio nome che stai trasformando. Quindi, per giocare Topolino e Minni – Duo Avventuroso usando la loro abilità **Trasformazione Duo**, devi avere in gioco sia un Topolino *che* una Minni, su due carte separate. Quando trasformi un personaggio in questo modo, metti la carta con **Trasformazione Duo** sopra alle altre due, impilate in qualsiasi ordine.

Se vuoi usare **Trasformazione Duo** per trasformare Topolino e Minni – Duo Avventuroso sopra a *un altro* Topolino e Minni, la carta doppia sottostante conta come uno solo dei due nomi richiesti, ovvero Topolino o Minni. **Trasformazione Duo** richiede quindi che ci si trasformi sopra a *due* personaggi, uno per ciascun nome.

Un'altra nota importante è che se si trasformano sopra a un personaggio asciutto e sopra a uno in fase di asciugatura, Topolino e Minni – Duo Avventuroso conterà ancora come in fase di asciugatura. Allo stesso modo, se si trasforma un personaggio sopra a un personaggio preparato e a un personaggio impegnato, il personaggio trasformato (quello in cima) sarà impegnato.

Trasformazione Combo



Flash Parr e Violetta Parr – Super Fratelli

Personaggio Rubino e Acciaio

Classico • Squadra • Super • Eroe

Costo 8, inchiostroabile

5/5/2

Trasformazione Combo 6 {I} (Puoi pagare 6 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Flash Parr, uno chiamato Violetta Parr, o uno di entrambi.)

Sfuggente, Resistere +1

\Tattiche Incredibili\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura o sfida, pesca una carta per ogni carta sotto a esso.

Trasformazione Combo è una combinazione (hai colto il gioco di parole?) tra l'abilità **Trasformazione** standard e la nuova abilità **Trasformazione Duo**. Puoi giocare un personaggio con l'abilità **Trasformazione Combo** sopra a un personaggio con uno dei due nomi *oppure* puoi giocare quel personaggio sopra due personaggi, uno per ciascun nome. Quindi, potresti trasformare Flash Parr e Violetta Parr – Super Fratelli sopra a un Flash Parr o una Violetta Parr, oppure potresti effettuare una trasformazione sopra sia un Flash Parr che una Violetta Parr.

Come con **Trasformazione Duo**, se metti il personaggio trasformato sopra a due carte e una è in fase di asciugatura, il personaggio trasformato sarà in fase di asciugatura, e se uno dei personaggi su cui hai trasformato è impegnato, il personaggio trasformato sarà impegnato. Impila le due carte sotto il personaggio trasformato in qualsiasi ordine.

Trasformazione Temporanea



Meilin Lee - Celebre Panda Rosso

Personaggio Rubino

Classico • Eroe • Panda Rosso

Costo 6, inchiostroabile

4/5/3

Trasformazione Temporanea 3 {I} (Puoi pagare 3 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Meilin Lee. Alla fine del tuo turno, rimuovi tutto il danno da questo personaggio e riprendi in mano solo questa carta.)

\Regina del Karaoke\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che questo personaggio canta una canzone, ottieni 3 leggenda.

Red fa il suo debutto in *Disney Lorcana* con la nuova abilità **Trasformazione Temporanea**. I personaggi con **Trasformazione Temporanea** possono trasformarsi sopra a un personaggio in gioco con lo stesso nome, ma solo temporaneamente. Tornano nella tua mano alla fine del tuo turno, rimuovendo tutto il danno dalla loro pila lungo il percorso. Lo stesso vale per **Trasformazione Temporanea Panda Rosso**, ma invece di avere bisogno in gioco di un personaggio con lo stesso nome, hai bisogno di un personaggio in gioco che abbia la classificazione Panda Rosso.

Nota che riprenderai in mano il personaggio con **Trasformazione Temporanea** alla fine del tuo turno solo se questo si trova in una pila ancora in gioco. Se viene esiliato, rimane nei tuoi scarti. Inoltre, se si trova in gioco ma al centro o in fondo a una pila di carte, torna comunque nella tua mano. Ad esempio, se hai giocato il personaggio usando la sua abilità **Trasformazione Temporanea** e poi hai trasformato un'altra carta sopra di esso, riprenderai comunque in mano la carta dal centro della pila e rimuoverai anche qualsiasi danno dal personaggio in cima alla pila.

Trasformazione Patata



Fiorellino - Patata Vampiro

Personaggio Smeraldo

Classico • Mostro

Costo 7, inchiostroabile

7/8/2

Trasformazione Patata 5 {I} (*Puoi pagare 5 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi oggetti chiamato Patata.*)

Fino ad ora, potevi trasformare un personaggio solo sopra a un altro personaggio. Fiorellino – Patata Vampiro cambia le cose. Dopotutto, è giusto che lei possa trasformarsi su una Patata anche se è solo una Patata, cioè un oggetto.

Questa modifica ha richiesto i seguenti adeguamenti alle regole relative alle Patate:

- Quando trasformi Fiorellino sopra a una Patata che era in gioco all’inizio del tuo turno, Fiorellino può andare all’avventura, sfidare, cantare e compiere tutte le normali azioni che un personaggio può fare.
- Se giochi una Patata e poi ci trasformi sopra Fiorellino durante *lo stesso turno*, Fiorellino è considerata in fase di asciugatura e non può andare all’avventura, sfidare, cantare o compiere le normali azioni di un personaggio.

Che dite, possiamo dire ancora “patata”?

Patata.

Chiarimenti sulle regole

Con il nostro set precedente, *Lande Sconosciute*, abbiamo rilasciato la versione “2.1” delle Regole Complete di *Disney Lorcana*. Questo documento tecnico illustra i dettagli e le sfumature più complesse del gioco.

La versione 2.1 presentava una serie di aggiornamenti di chiarezza e funzionalità rispetto alla versione 2.0. Con la 2.2, abbiamo continuato ad apportare aggiornamenti per migliorare la leggibilità e la funzionalità delle Regole Complete. Ecco le modifiche apportate con l’uscita di *Viticcio all’Attacco!*

Maggiore chiarezza sul danno

Gli ultimi aggiornamenti alla sezione sul danno hanno raggiunto l’obiettivo sperato, con una maggiore chiarezza e una struttura più intuitiva. In questa fase, abbiamo codificato il processo di calcolo del danno e lo abbiamo consolidato in una parte del regolamento. Le modifiche includono:

- Una nuova sezione che definisce il processo di calcolo dei danni sia per le sfide che per la risoluzione degli effetti.
- Maggiore chiarezza riguardo a quando qualcosa “infligge” danno rispetto a quando qualcosa “subisce” danno.
- Ulteriori esempi utili.

È importante notare che non è cambiato nulla nel modo in cui viene calcolato l’infliggere danno. Ora è semplicemente raccolto in un unico punto, invece di essere distribuito in diverse sezioni delle regole.

Effetti dipendenti da condizioni

In precedenza, queste definizioni erano presenti solo nella sezione dedicata alle abilità statiche, il che significava che si applicavano esclusivamente a tali abilità. Le definizioni erano pensate per applicarsi a tutti i tipi di abilità, quindi le abbiamo spostate dalle regole sulle abilità statiche a una sezione più generale. Questo non cambia il modo in cui le carte interagiscono tra loro, ma dovrebbe fornire interpretazioni più chiare su come funzionano determinati effetti. Questa modifica includeva:

- L’aggiornamento della terminologia da abilità statiche condizionali a effetti dipendenti condizionali.
- Spostamento delle regole dalla sezione 6.4 alla 6.1, con un aggiornamento del testo per riflettere questa modifica.

Aggiornamenti Minori alle Regole

Con questo nuovo set abbiamo anche apportato i seguenti aggiornamenti generali alle Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG:

- 1.10.1.3. Aggiunta una formulazione che descrive in dettaglio le regole per le carte le cui abilità modificano la costruzione del mazzo.
- 4.3.4.2. Aggiunto un testo che chiarisce che le abilità innescate che si verificano quando una carta viene giocata sopra a una carta con un’abilità innescata sono allineate alle abilità innescate in fase di gioco.
- 4.3.6. Modificato il testo dell’esempio per chiarire che la riduzione del costo si applica comunque a un personaggio giocato gratuitamente.
- 4.6.4.4. Aggiunto un testo che spiega cosa succede se un personaggio in una sfida viene preparato durante quella sfida.

- 5.1.1.7. Aggiunta una spiegazione che chiarisce che le carte sotto una carta in cima a una pila acquisiscono gli stati della carta in cima alla pila quando quest'ultima cambia zona.
- 5.3.3.2. Aggiunte nuove classificazioni: Boss, Panda Rosso, Squadra e Virgulto.
- 5.5.3. Aggiunto un testo che afferma che un oggetto può avere classificazioni aggiuntive.
- 5.6.3. Aggiunto un testo che afferma che un luogo può avere classificazioni aggiuntive.
- 6.1.4.1. Aggiunto un testo per chiarire che quando un effetto ha un costo e un “può”, se il giocatore sceglie di non pagare il costo o non può farlo, viene trattato come se il giocatore avesse scelto “no”.
- 6.7.2. Aggiunto un testo che definisce esattamente quando viene effettuato un pagamento in inchiostro durante le fasi di risoluzione di un effetto.
- 6.7.2.1. Aggiunto un testo che definisce le scelte effettuate quando viene verificata una condizione secondaria con “se”.
- 8.4.1. Modificato il testo per definire meglio la parola chiave **Potenziamento**, ma la sua funzionalità rimane invariata.
- 8.8.2. Modificato il testo per riflettere la terminologia corretta in correlazione con le regole di danno aggiornate.
- 8.10.4.1. Aggiunto un testo che spiega cosa succede quando un personaggio trasformato viene messo sopra a una carta non personaggio.
- 8.10.4.2. Aggiunto un testo che spiega cosa succede quando un personaggio trasformato viene messo sopra a due personaggi con stati in conflitto.
- 8.10.9. Aggiunto un testo che spiega cosa succede se una carta ha due o più varianti di **Trasformazione** combinate in un'unica abilità.

Aggiornamenti Qualitativi

I seguenti aggiornamenti sono modifiche al linguaggio e all'uso delle parole all'interno delle regole e sulle carte per renderle chiare, concise e coerenti.

- 4.6.6.1. Modificati i numeri di riferimento delle sezioni in base alle regole sul danno aggiornate.
- 4.6.6.2. Modificati i numeri di riferimento delle sezioni in base alle regole sul danno aggiornate.
- 5.1.3. Modificato il numero di riferimento della sezione nell'esempio.
- 6.1.6. Adattato l'esempio per includere sia “un altro” che “altro”.
- 6.1.10. Aggiunto un nuovo esempio.
- 6.7.2.2. Modificato il testo per allinearli alle sezioni correlate.
- 8.10. Modificato “personaggio” in “carta” in diversi punti della sezione.
- 8.10.8. Aggiunte nuove varianti di **Trasformazione** alla sezione.
- 8.10.8.1. Aggiunto “[Classificazione]” alla definizione.

- 8.10.8.2. Aggiunto “Universale” alla definizione.
- 8.12.1. Modificata la definizione per allinearla al linguaggio utilizzato per le canzoni.

Note Specifiche sulle Carte

Di seguito sono riportate le risposte ad alcune domande che potrebbero sorgere giocando carte specifiche di questo nuovo set. Non si tratta di un elenco esaustivo, ma speriamo che sia una guida utile per alcune delle carte più complesse.

Woody – Che Aiuta un Amico



Woody – Che Aiuta un Amico

Personaggio Ambra

Classico • Eroe • Giocattolo

Costo 4, non inchiostroabile

2/4/2

\Non Mollare!\ Quando giochi questo personaggio, scegli uno dei seguenti.

Se hai in gioco un altro personaggio Giocattolo, scegli invece entrambi:

- Puoi riprendere in mano una carta personaggio con costo 2 o inferiore dai tuoi scarti.

- Puoi giocare un personaggio con costo 2 o inferiore gratis.

D: Se gioco Woody – Che Aiuta un Amico mentre ho un altro personaggio Giocattolo in gioco, posso scegliere l’ordine di risoluzione degli effetti?

R: No, gli effetti vengono risolti nell’ordine indicato sulla carta. Se hai un personaggio Giocattolo in gioco quando giochi Woody, “scegli uno dei seguenti” viene sostituito con “scegli

entrambi”. Quando ciò accade, prima riprendi in mano la carta personaggio con costo 2 o inferiore dai tuoi scarti, e poi puoi giocare un personaggio con costo 2 o inferiore gratis. Gli effetti si risolveranno sempre in quell’ordine se vengono scelti entrambi.

Celia Mae – Amichevole Centralinista



Celia Mae - Amichevole Centralinista

Personaggio Ambra

Classico • Alleato • Mostro

Costo 3, non inchiostroabile

3/3/2

\Attenda in Linea\ Quando giochi questo personaggio, puoi pagare 1 {I} per preparare un tuo personaggio a tua scelta. Non può andare all'avventura o sfidare per il resto di questo turno.

D: Se gioco Celia Mae – Amichevole Centralinista e non ho inchiostro pronto da usare per la sua abilità Attenda in Linea, ho comunque un personaggio che non può andare all'avventura o sfidare?

R: No. Se non puoi pagare il costo in inchiostro dell'abilità o scegli di non pagarlo, è come se avessi scelto “no” per la parte “puoi” dell'effetto. Ciò significa che nessuna parte di quell'effetto si verifica, quindi non viene scelto alcun personaggio.

Woody – Sceriffo della Città



Woody – Sceriffo della Città

Personaggio Ambra

Classico • Eroe • Giocattolo

Costo 3, inchiostroabile

3/2/1

\Circolare\ Quando giochi questo personaggio, fino all'inizio del tuo prossimo turno, un personaggio avversario a tua scelta non può sfidare e deve andare all'avventura se possibile.

D: Il personaggio avversario scelto con l'abilità Circolare di Woody può ancora cantare canzoni?

R: Sì, il personaggio scelto può comunque cantare canzoni o pagare eventuali costi . L'abilità significa semplicemente che il giocatore deve mandare il personaggio all'avventura prima di poter terminare il proprio turno, se il personaggio è preparato e in grado di andare all'avventura.

Pocahontas e Meeko – Amici Avventurosi



Pocahontas e Meeko – Amici Avventurosi

Personaggio Ambra e Ametista

Classico • Squadra • Eroe • Principessa

Costo 4, inchiostroabile

2/3/2

<Trasformazione> 2 {I} (Puoi pagare 2 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Pocahontas o Meeko.)

Sfuggente

\Ritorno Gradito\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi riprendere in mano un tuo personaggio a tua scelta con costo 1. Se lo fai, puoi giocare un personaggio con costo 1 gratis.

D: Devo riprendere in mano un personaggio prima o dopo aver ottenuto la leggenda dall'avventura in cui ho mandato Pocahontas e Meeko – Amici Avventurosi?

R: Dopo. Tutti gli inneschi relativi alla condizione di un personaggio che va all'avventura si risolvono dopo che la leggenda è stata ottenuta dall'avventura.

Sulley e Boo – Amici dello Spavento



Sulley e Boo – Amici dello Spavento

Personaggio Ambra e Rubino

Classico • Squadra • Eroe • Mostro

Costo 6, inchiostroabile

6/5/2

<Trasformazione Combo> 4 {I} (Puoi pagare 4 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Sulley, uno chiamato Boo, o uno di entrambi.)

\Il Potere dell'Amicizia\ Quando questo personaggio viene esiliato, se tra le carte sotto a esso ci sono delle carte personaggio, puoi giocare quei personaggi dai tuoi scarti, gratis.

D: Se Sulley e Boo – Amici dello Spavento vengono esiliati mentre hanno carte sia a faccia in su che a faccia in giù sotto di essi, posso giocare i personaggi che erano a faccia in giù?

R: Sì. Quando Sulley e Boo vengono esiliati, tutte le carte sotto di essi vanno negli scarti e diventano a faccia in su. Quando l'effetto si risolve, si verifica se una di quelle carte è una carta personaggio e, dato che ora sono tutte a faccia in su nella tua pila degli scarti, l'effetto può giocare.

D: Se uso **Trasformazione Combo** per giocare Sulley e Boo sopra un Sulley asciutto e una Boo che si sta asciugando, cosa succede? E se il Sulley su cui si stanno trasformando fosse preparato ma la Boo fosse impegnata?

R: Se trasformi sopra un personaggio asciutto e uno che si sta asciugando, il personaggio trasformato sarà in fase di asciugatura. Se li trasformi sopra a un personaggio preparato e a uno impegnato, sarà impegnato.

Winnie the Pooh – Arcimago del Miele



Winnie the Pooh – Arcimago del Miele

Personaggio Ametista

Immaginato • Eroe • Incantatore • Miele

Costo 2, inchiostroabile

2/3/1

\Appiccati Insieme\ Mentre hai in gioco 2 o più altri personaggi Miele, questo personaggio riceve +2 {L}.

D: Se ho in gioco due personaggi Winnie the Pooh – Arcimago del Miele, si considerano a vicenda?

R: Sì. Per “altri personaggi Miele” si intende un personaggio Miele che non sia lui stesso, indipendentemente dal nome del personaggio. Un Winnie the Pooh vede il secondo Winnie the Pooh come un “altro” personaggio Miele.

Merida – Evocatrice di Fuochi Fatui



Merida - Evocatrice di Fuochi Fatui

Personaggio Ametista

Immaginato • Eroe • Principessa • Incantatore

Costo 4, non inchiostroabile

3/3/1

\Energia Mirata\ Questo personaggio può entrare in gioco impegnato per farti pescare una carta.

\Cenno\ Durante il tuo turno, ogni volta che un tuo altro personaggio entra in gioco impegnato, puoi pescare una carta.

D: Devo impegnare Merida – Evocatrice di Fuochi Fatui dopo che è entrata in gioco per pescare la carta?

R: No. Come per un personaggio con **Guardiano**, devi scegliere se vuoi che Merida entri in gioco già impegnata. Se lo fai, peschi la carta. La scelta va fatta nel momento in cui metti in gioco Merida.

Heihei – Creato dal Viticcio



Heihei – Creato dal Viticcio

Personaggio Ametista

Imbevuto • Virgulto

Costo 2, inchiostroabile

1/3/1

\Rimedio Botanico\ Ogni volta che uno dei tuoi personaggi Imbevuto va all'avventura, puoi spostare 1 danno da un personaggio a tua scelta a un personaggio avversario a tua scelta.

D: Se mando all'avventura Heihei – Creato dal Viticcio, si attiva la sua abilità Rimedio Botanico?

R: Sì, Heihei riconosce la sua classificazione Imbevuto e attiverà questa abilità quando va all'avventura. (Non sappiamo, tuttavia, dove andrà a parare.)

Morph – Piccolo Imitatore



Morph – Piccolo Imitatore

Personaggio Ametista

Classico • Alleato • Alieno

Costo 2, inchiostroabile

1/2/1

\Imitazione Avanzata\ Puoi trasformare qualsiasi personaggio sopra a questo personaggio. (Questo include tutte le varianti di Trasformazione.)

D: Cosa significa effettivamente il testo di richiamo su Morph – Piccolo Imitatore?

R: Se un personaggio ha un'abilità di **Trasformazione**, indipendentemente dalla variante di **Trasformazione**, Morph è una scelta legale sopra a cui trasformarsi. Ad esempio, se vuoi trasformare un personaggio con **Trasformazione Cucciolo** su un personaggio, puoi scegliere Morph anche se Morph non ha la classificazione Cucciolo.

D: Posso trasformare un personaggio con **Trasformazione Duo** su un solo Morph?

R: No. Morph può contare solo come uno dei personaggi per **Trasformazione Duo**, che richiede due personaggi per essere utilizzato. Sebbene tu possa trasformare su Morph e su un altro personaggio con **Trasformazione Duo**, Morph stesso conta comunque come un solo personaggio.

Christopher Robin – Saggio del Miele



Christopher Robin – Saggio del Miele

Personaggio Ametista e Zaffiro

Immaginato • Eroe • Miele

Costo 6, inchiostroabile

4/4/2

\Radunare il Gruppo\ Puoi avere altri personaggi Miele nel tuo mazzo, a prescindere dal loro tipo di inchiostro.

\Evocazioni Magiche\ Quando giochi questo personaggio, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Miele, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se lo fai, mescola il tuo mazzo.

D: Se ho due o più carte Christopher Robin – Saggio del Miele, posso includerle in qualsiasi mazzo?

R: No. Affinché Christopher Robin possa essere incluso in un mazzo, questo deve corrispondere ai suoi tipi di inchiostro. Christopher Robin è Ametista e Zaffiro, quindi non può essere inserito in un mazzo che contenga altri tipi di inchiostro.

Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele



Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele

Personaggio Ametista e Zaffiro

Immaginato • Squadra • Eroe • Incantatore • Miele

costo 5, inchiostroabile

3/4/0

<Trasformazione> 3 {I} (Puoi pagare 3 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Winnie the Pooh o Pimpi.)

\Mix Magico\ Questo personaggio riceve +1 {L} per ogni tipo diverso di inchiostro dei personaggi che hai in gioco.

D: Se vado all'avventura con Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele e ho in gioco un altro personaggio Ametista, quanta leggenda guadagno?

R: Ottieni 2 leggenda. I tipi di inchiostro di Winnie the Pooh e Pimpi sono Ametista e Zaffiro.

Anche se ci sono in totale 3 simboli di tipo di inchiostro tra tutte le carte che hai in gioco, l'abilità conta solo quanti tipi di inchiostro *unici* esistono tra le tue carte in gioco. Dato che hai in gioco solo i tipi di inchiostro Ametista e Zaffiro, Winnie the Pooh e Pimpi hanno 2 ♦ e tu ottieni quindi 2 punti leggenda.

Stando in Compagnia



Stando in Compagnia

Azione Ametista

Canzone

Costo 6, inchiostrabile

<Cantare Insieme> 6 (Un qualsiasi numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con costo totale 6 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Un giocatore a tua scelta pesca una carta per ogni tipo diverso di inchiostro dei personaggi che hai in gioco.

D: Come faccio a determinare il tipo di inchiostro dei personaggi che ho in gioco?

R: Ci sono dei simboli sul lato sinistro della carta sotto il nome e la versione, sulla stessa riga in cui sono elencate le classificazioni. Questi simboli rappresentano i sei diversi tipi di inchiostro presenti in *Disney Lorcana*. Una carta può avere uno o due simboli, e la carta ha il tipo di inchiostro di ciascun simbolo di tipo di inchiostro elencato su di essa. Ad esempio, Stando in Compagnia ha il simbolo del tipo di inchiostro Ametista, quindi ha il tipo di inchiostro Ametista.

L'Unico e il Solo



L'Unico e il Solo

Azione Ametista

Costo 3, inchiostroabile

Scegli un personaggio. Esilia tutti gli altri personaggi con lo stesso nome di quel personaggio.

D: Se il mio avversario ha Winnie the Pooh – Mago del Miele e Winnie the Pooh – Arcimago del Miele in gioco e io ne scelgo uno per “L’Unico e il Solo”, l’altro verrà esiliato?

R: Sì. Quando l’effetto confronta i nomi, confronta solo il nome principale sulla carta, non la versione. Entrambe le carte si chiamano “Winnie the Pooh”, quindi quando una di esse viene scelta, tutti gli altri personaggi Winnie the Pooh vengono esiliati, indipendentemente dalla loro versione.

Scampato Pericolo



Scampato Pericolo

Azione Ametista

Costo 4, inchiostroabile

Fai riprendere in mano ai loro giocatori fino a 2 personaggi, oggetti o luoghi a tua scelta con costo 2 o inferiore ciascuno.

D: L'effetto significa che se voglio far riprendere in mano 2 personaggi, oggetti o luoghi, quelle carte devono avere un costo singolo di 1 per un totale di 2?

R: No. Puoi scegliere fino a 2 carte che abbiano ciascuna un costo pari o inferiore a 2. Puoi scegliere una carta da costo 1 e una da costo 2, due carte da costo 1 o una carta da costo 2. Hai un sacco di opzioni!

Ro – Furfante del Miele



Ro - Furfante del Miele

Personaggio Smeraldo

Immaginato • Alleato • Miele

Costo 1, non inchiostroabile

1/1/1

Protetto (Gli avversari non possono scegliere questo personaggio se non per sfidarlo.)

\Competenza Evasiva\ Mentre hai in gioco un altro personaggio Miele, questo personaggio ottiene Sfuggente. (Solo altri personaggi con Sfuggente possono sfidarlo.)

D: Se ho in gioco due personaggi Ro - Furfante del Miele, contano l'uno per l'abilità dell'altro?

R: Sì. "Un altro personaggio Miele" significa un personaggio Miele che non è lui stesso, indipendentemente dal nome del personaggio. Ogni Ro vede l'altro Ro come "un altro" Personaggio Miele.

Fiorellino – Patata Vampiro / Morph – Piccolo Imitatore



Fiorellino - Patata Vampiro

Personaggio Smeraldo

Classico • Mostro

Costo 7, inchiostroabile

7/8/2

Trasformazione Patata 5 {I} (Puoi pagare 5 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi oggetti chiamato Patata.)

Morph – Piccolo Imitatore

Personaggio Ametista

Classico • Alleato • Alieno

Costo 2, inchiostroabile

1/2/1

\Imitazione Avanzata\ Puoi trasformare qualsiasi personaggio sopra a questo personaggio. (Questo include tutte le varianti di Trasformazione.)

D: Posso trasformare Fiorellino – Patata Vampiro su Morph – Piccolo Imitatore?

R: Sì. L'abilità **Trasformazione Patata** di Fiorellino dice che lei si trasforma su un oggetto chiamato Patata, ma l'abilità di Morph gli permette di essere una scelta legale su cui trasformarsi, anche se il suo nome non è lo stesso e Morph non è un oggetto.

Topolino e Minni – Duo Avventuroso



Topolino e Minni – Duo Avventuroso

Personaggio Zaffiro e Smeraldo

Immaginato • Eroe • Squadra

Costo 7, inchiostroabile

5/5/5

Trasformazione Duo 0 {I} (Puoi pagare 0 {I} per giocare questa carta sopra a due dei tuoi personaggi, uno chiamato Topolino e uno chiamato Minni.)

\Pensando a Te\ Se questo personaggio verrebbe esiliato, aggiungilo invece al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnato.

D: Se ho in gioco un Topolino e Minni – Duo Avventuroso, posso trasformarci sopra un altro Topolino e Minni?

R: No. Sebbene quel personaggio con doppio nome corrisponda ai nomi dell'abilità **Trasformazione Duo**, Topolino e Minni sono comunque un solo personaggio. Con **Trasformazione Duo** devi trasformare sopra a due personaggi che poi vanno impilati.

D: Se uso **Trasformazione Duo** per giocare Topolino e Minni – Duo Avventuroso sopra a un Topolino asciutto e a una Minni che si sta asciugando, cosa succede? E se il Topolino su cui si stanno trasformando fosse preparato ma la Minni fosse impegnata?

R: Se trasformi sopra un personaggio asciutto e uno che si sta asciugando, il personaggio trasformato sarà in fase di asciugatura. Se li trasformi sopra a un personaggio preparato e a uno impegnato, sarà impegnato.

Attacco Perforante / Omnidroide – Versione Definitiva



Attacco Perforante

Azione Smeraldo

Costo 2, inchiostroabile

Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta. Questo danno non può essere ridotto da Resistere.

Omnidroid - Versione Definitiva

Personaggio Acciaio

Immaginato • Robot

Costo 8, inchiostroabile

8/8/2

<Trasformazione> 6 {I} (Puoi pagare 6 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Omnidroide.)

Resistere +2 (Il danno inflitto a questo personaggio è ridotto di 2.)

\Ritorno sull'Investimento\ Quando trasformi questo personaggio, puoi riprendere in mano tutte le carte sotto a esso.

D: Se gioco Attacco Perforante e scelgo Omnidroide – Versione Definitiva, che ha **Resistere +2**, cosa succede?

R: Per prima cosa, parti dal danno base dell'azione, che è di 2 danni. Quindi, applica i modificatori a quel danno. **Resistere +2** si applicherebbe normalmente in questo caso e ridurrebbe il danno a 0. Tuttavia, Attacco Perforante specifica che il suo danno non può essere ridotto da **Resistere**, quindi il **Resistere +2** dell'Omnidroide non si applica. Il danno totale finale inflitto da Attacco Perforante è 2, e vengono quindi posizionati 2 segnalini danno sull'Omnidroide.

Boo – Bambina Vivace / Pimpi – Apprendista Mago del Miele



Boo – Bambina Vivace

Personaggio Rubino

Classico • Eroe

Costo 3, non inchiostroabile

0/1/1

Lesto (Questo personaggio può sfidare nel turno in cui è stato giocato.)
\\Bimbabomba!\\ Ogni volta che questo personaggio sfida un altro personaggio con 3 {S} o inferiore, esilia quel personaggio. (Nessun danno viene inflitto in quella sfida.)

Pimpi - Apprendista Mago del Miele
Personaggio Zaffiro
Immaginato • Alleato • Incantatore • Miele
Costo 1, inchiostroabile
2/2/1

D: Se dichiaro che Boo – Bambina Vivace sfida Pimpi – Apprendista Mago del Miele con 2 ⚡, com'è possibile che non venga inflitto alcun danno nella sfida?

R: L'azione di turno della sfida si divide in due parti: la dichiarazione di sfida e il danno da sfida. Nella fase di dichiarazione, il giocatore sceglie uno dei propri personaggi per sfidare un altro personaggio o un luogo. Quando quel processo è completato, l'abilità innescata Bimbabomba! si attiva. È allora che viene aggiunta al sacchetto e si risolve, esiliando Pimpi prima che gli venga inflitto alcun danno.

Ming Lee – Panda Rosso Gigante



Ming Lee - Panda Rosso Gigante
Personaggio Rubino
Classico • Mentore • Gigante • Panda Rosso
Costo 9, inchiostroabile

10/10/2

Trasformazione Temporanea 7 {I} (Puoi pagare 7 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Ming Lee. Alla fine del tuo turno, rimuovi tutto il danno da questo personaggio e riprendi in mano solo questa carta.)

\Sentiero di Distruzione\ Ogni volta che questo personaggio sfida un altro personaggio, prepara questo personaggio. Non può andare all'avventura per il resto di questo turno.

D: Se sfido con Ming Lee – Panda Rosso Gigante e risolvo la sua abilità Sentiero di Distruzione, quando la preparo durante la sfida, questo la rimuove dalla sfida?

R: No. Una volta che un personaggio è stato dichiarato come sfidante o sfidato, può essere rimosso dalla sfida solo se lascia il gioco prima che il processo di sfida sia completato.

Visione Profetica



Visione Profetica

Azione Rubino

Costo 2, inchiostroabile

Mescola il tuo mazzo, poi rivela la prima carta. Se è una carta azione, puoi giocarla gratis. Altrimenti, mettila in fondo al tuo mazzo, poi ogni avversario perde 1 leggenda e tu ottieni 1 leggenda.

D: Se gioco un'azione come parte della risoluzione di Visione Profetica, il mio avversario perderà 1 leggenda mentre io ne guadagno 1?

R: No. L'aumento e la perdita di leggenda avvengono solo se *non* scegli di giocare una carta azione rivelata. Se la carta rivelata non è una carta azione o se riveli una carta azione e scegli di non giocarla, è allora che si verificano il guadagno e la perdita di leggenda.

Guarda Cosa Hai Fatto



Guarda Cosa Hai Fatto

Azione Acciaio

Costo 2, inchiostroabile

Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta. Durante il tuo turno, quando scarti questa carta, puoi giocarla dai tuoi scarti. *(Paga tutti i costi.)*

D: Se gioco Guarda Cosa Hai Fatto e la metto nei miei scarti dopo aver inflitto danno, posso pagare nuovamente il suo costo per giocarla dalla mia pila degli scarti?

R: No. Il secondo effetto di Guarda Cosa Hai Fatto si verifica separatamente dall'effetto di infliggere danno. Ad esempio, se qualcosa ti impone di scartare una carta nel tuo turno, potresti scartarla e quindi si attiverebbe l'opzione di giocarla dalla tua pila degli scarti.

Flash Parr e Violetta Parr – Super Fratelli



Flash Parr e Violetta Parr – Super Fratelli

Personaggio Rubino e Acciaio

Classico • Squadra • Super • Eroe

Costo 8, inchiostroabile

5/5/2

Trasformazione Combo 6 {I} (Puoi pagare 6 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Flash Parr, uno chiamato Violetta Parr, o uno di entrambi.)

Sfuggente, Resistere +1

\Tattiche Incredibili\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura o sfida, pesca una carta per ogni carta sotto a esso.

D: Se uso **Trasformazione Combo** per giocare Flash Parr e Violetta Parr – Super Fratelli sopra a un Flash Parr asciutto e a una Violetta Parr che si sta asciugando, cosa succede? E se il Flash Parr su cui si stanno trasformando fosse preparato ma la Violetta fosse impegnata?

R: Se trasformi sopra un personaggio asciutto e uno che si sta asciugando, il personaggio trasformato sarà in fase di asciugatura. Se li trasformi sopra a un personaggio preparato e a uno impegnato, sarà impegnato.

Hai altre domande su qualche carta? Unisciti alla community su discord.gg/disneylorcana e chiedi pure! Siamo un gruppo amichevole.