



UMFASSENDES REGELWERK

Version **2.2.0**

Gültig ab **9. Juli 2026**

Hinweis für neue Spieler

Herzlich willkommen! Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Regeln für das Disney Lorcana Trading Card Game kennenzulernen. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen sind für Fragen zu den Disney Lorcana Regeln auf hohem Level gedacht und nicht als Einstieg in das Spiel.

Wenn du neu beim Disney Lorcana TCG bist, empfehlen wir dir, mit unseren Einführungsvideos [hier](#) zu beginnen oder die offizielle Disney Lorcana TCG Begleit-App im Apple Store oder auf Google Play herunterzuladen.

**Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*

EINLEITUNG

In diesem offiziellen Dokument werden die technischen Feinheiten von *Disney Lorcana* erläutert. Die hier beschriebenen Regeln sind in nummerierter Form organisiert, um das Nachschlagen und Aktualisieren einfach und übersichtlich zu gestalten.

Die vollständigen Regeln werden in diesem „Living Document“ ständig aktualisiert. Die aktuelle Version findest du immer auf der [Disney Lorcana TCG Ressourcen-Seite](#).

INHALT

1. KONZEPTE

- 1.1. Allgemeines
- 1.2. Goldene Regeln
- 1.3. Spieler
- 1.4. Karten
- 1.5. Kosten
- 1.6. Fähigkeiten
- 1.7. Spielaktionen, Zeitfenster und unzulässige Aktionen
- 1.8. Spielstatusprüfung
- 1.9. Schaden
- 1.10. Materialien
- 1.11. Legenden
- 1.12. Ziehen

2. SPIELABLAUF

- 2.1. Allgemeines
- 2.2. Spielaufbauphase
- 2.3. Spielphase
- 2.4. Aufräumphase

3. ZUGSTRUKTUR

- 3.1. Phasen
- 3.2. Phase 1: Vorbereiten
- 3.3. Phase 2: Karten spielen und einsetzen
- 3.4. Phase 3: Ende des Zuges

4. ZUGAKTIONEN

- 4.1. Allgemeines
- 4.2. Eine Karte tinten
- 4.3. Eine Karte ausspielen
- 4.4. Eine aktivierbare Fähigkeit einsetzen
- 4.5. Erkunden
- 4.6. Herausfordern
- 4.7. Einen Charakter bewegen

5. KARTEN UND KARTENTYPEN

- 5.1. Kartenstatus
- 5.2. Bestandteile einer Karte
- 5.3. Charaktere
- 5.4. Aktionen
- 5.5. Gegenstände
- 5.6. Orte

6. FÄHIGKEITEN, EFFEKTE UND AUSFÜHRUNG

- 6.1. Allgemeines
- 6.2. Auslösbare Fähigkeiten
- 6.3. Aktivierbare Fähigkeiten
- 6.4. Statische Fähigkeiten
- 6.5. Ersetzende Effekte
- 6.6. Fähigkeitsmodifikatoren
- 6.7. Ausführung von Karten und Effekten

7. ZONEN

- 7.1. Allgemeines
- 7.2. Deck
- 7.3. Hand
- 7.4. Spielzone
- 7.5. Tintenvorrat
- 7.6. Ablagestapel
- 7.7. Beutel

8. SCHLÜSSELWÖRTER

- 8.1. Allgemeines
- 8.2. Alarmiert
- 8.3. Beschützen
- 8.4. Stärken
- 8.5. Herausfordern
- 8.6. Wendig
- 8.7. Impulsiv
- 8.8. Robust
- 8.9. Rasant
- 8.10. Gestaltwandel
- 8.11. Singen
- 8.12. Gemeinsam singen
- 8.13. Unterstützen
- 8.14. Verschwinden
- 8.15. Behütet

9. MEHRSPIELER

10. „CASUAL“ SPIELVARIANTEN

- 10.1. Allgemeines
- 10.2. Pack Rush

GLOSSAR



KONZEPTE

1.1. Allgemeines

- 1.1.1. Das *Disney Lorcana* TCG ist ein Spiel für zwei oder mehr Spieler. Jeder Spieler benötigt ein Deck aus *Disney Lorcana* Karten, das er im Spiel verwendet (siehe 1.10, „Spielmaterial“).
- 1.1.2. Jede mitspielende Person braucht eine Möglichkeit, seine Legenden zu verfolgen und Schaden an Charakteren und Orten festzuhalten. Dies kann jede Methode sein, die die Spieler für praktisch halten und die für alle Spieler im Spiel klar ist.
- 1.1.3. *Disney Lorcana* Turniere können zusätzlichen Regeln unterliegen, die die in diesem Dokument aufgeführten Regeln beeinflussen können. Bitte beachte die *Disney Lorcana* TCG-Turnierregeln, die du [hier](#) findest, für weitere Informationen.
- 1.1.4. *Disney Lorcana* Karten werden in mehreren Sprachen veröffentlicht. Die englischen Karten, Regeln, Bestimmungen und Erklärungen gelten für das Spiel als die offiziellen Versionen.
- 1.1.5. Kartentexte und Regeln können aktualisiert werden. Die aktuellsten Informationen sind die offizielle Version für den Spielablauf.
- 1.1.6. Für Spiele mit mehr als zwei Spielern gelten zusätzliche Regeln. Weitere Informationen findest du im Abschnitt 9, „Mehrspieler“.
- 1.1.7. Einige Karten enthalten Hinweistexte, die in *Kursivschrift* und in Klammern gesetzt sind. Erinnerungstext ist kein Regeltext. Es dient lediglich als Gedächtnisstütze und kann variieren, ohne die Bedeutung der Regeln auf einer bestimmten Karte zu ändern.

1.2. Goldene Regeln

- 1.2.1. Wenn der Text einer Karte dem Text einer Regel widerspricht, hat der Kartentext Vorrang vor dieser Regel.
Beispiel: *Mufasa – Verräterer Anführer hat eine Fähigkeit namens „Eines Tages geht die Sonne unter“, die lautet: „Wenn dieser Charakter verbannt wird, darfst du die oberste Karte deines Decks aufdecken. Falls sie eine Charakterkarte ist, darfst du sie kostenlos und erschöpft ausspielen. Falls nicht, lege sie zurück auf dein Deck.“ Die Regel in Abschnitt 4.3.2 legt fest, dass Karten nur während des Zuges des aktiven Spielers ausgespielt werden können. Wenn jedoch ein aktiver Spieler den Mufasa eines Gegners verbannt, kann der Gegner einen Charakter spielen, obwohl er nicht am Zug ist, da der Fähigkeit des Fähigkeitstextes dem Gegner erlaubt, ihn zu spielen, und somit diese Regel außer Kraft setzt.*
- 1.2.2. Wenn ein Effekt etwas verhindert, hat dieser Effekt Vorrang vor Regeln und anderen Effekten, die dies erlauben würden.
Beispiel: *Der Gegner hat eine Tiana – Festliche Prinzessin im Spiel. Sie hat eine Fähigkeit namens „Was du gibst ist was du kriegst“, die lautet: „Solange dieser Charakter erschöpft ist und du keine Karten auf der Hand hast, können gegnerische Mitspielende keine Aktionen ausspielen.“ Der aktive Spieler hat einen „Dschinni – Entfesselte Energie“ im Spiel. Er hat eine Fähigkeit namens „Kosmische Kräfte!“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du eine Aktion, die 5 oder weniger kostet, kostenlos ausspielen.“ Wenn der aktive Spieler mit Dschinni erkundet, kann er keine Aktionen spielen, solange die Tiana des Gegners erschöpft ist und dieser keine Karten auf der Hand hat, obwohl die ausgelöste Fähigkeit von Dschinni dies erlaubt.*
- 1.2.3. Wenn ein Effekt einem Spieler vorschreibt, etwas zu tun, tut der Spieler so viel wie möglich, auch wenn ein Teil dieses Effekts nicht ausgeführt werden kann. Dies wird als „so viel wie möglich tun“ bezeichnet.
Beispiel: *„Wer bin ich“ ist eine Lied-Aktion mit dem folgenden Effekt: „Schau dir die obersten 3 Karten deines Decks an. Lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf dein Deck.“ Wenn der Spieler, der diese Aktion spielt, nur 2 Karten in seinem Deck hat, sieht er sich die obersten 2 Karten an und führt den Effekt normal aus, indem er so viel wie möglich tut.*

1.3. Spieler

- 1.3.1. Jede Person, die das Spiel spielt, wird als Spieler bezeichnet. Es müssen mindestens zwei Spieler an einem Spiel teilnehmen.



- 1.3.2. Ein Spieler hat mindestens eine von drei zusätzlichen spezifischen Bezeichnungen: aktiver Spieler, Gegner* oder Teammitglied. Die Bezeichnung eines Spielers kann sich während des Spiels ändern, und er kann mehr als eine Bezeichnung gleichzeitig haben.
- 1.3.3. Wenn sich der Effekt einer Karte auf „du“, „dein“, „deine“, „deiner“, „deinen“ oder „deines“ bezieht, ist damit der Spieler gemeint, der diese Karte gespielt hat. Wenn sich ein Effekt in seinem Text auf eine bestimmte Spielerbezeichnung bezieht, ist nur dieser Spieler gemeint. Bezieht sich ein Effekt auf eine Spielerbezeichnung im Plural, so bezieht er sich auf alle Spieler mit dieser Bezeichnung.
- Beispiel:** Jeder Verweis auf „Teammitglieder“ bezieht sich auf die Teammitglieder des Spielers, der den Effekt ausgelöst hat. *Im Kartentext wird „gegnerische Person(en)“ bzw. „gegnerische Mitspielende“ verwendet. Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird in diesem Dokument „Gegner“ verwendet.

1.3.4. Aktiver Spieler

- 1.3.4.1. Es kann immer nur einen aktiven Spieler geben. Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, wird er zum aktiven Spieler. Wenn der nächste Spieler in der Zugreihenfolge seinen Zug beginnt, wird er zum aktiven Spieler.
- 1.3.4.2. Aktiver Spieler ist eine Bezeichnung, die im Kartentext nicht erwähnt wird. Die Bezeichnung dient nur dazu, den Spieler zu identifizieren, der gerade am Zug ist.

1.3.5. Gegner

- 1.3.5.1. Jeder, gegen den ein Spieler spielt, ist sein Gegner. In einem Mehrspieler-Spiel hat ein Spieler mehrere Gegner.
- 1.3.5.2. Gegner ist eine Bezeichnung, die im Kartentext erwähnt werden kann. Wenn ein Effekt einen „Gegner“ erwähnt, bezieht er sich auf jeden Spieler außer dem Spieler, der den Effekt ausgelöst hat, mit Ausnahme von Teammitgliedern.
- 1.3.5.3. Die Bezeichnung „Gegner“ kann im Kartentext auch als „gegnerischer Mitspieler“ bezeichnet werden.

1.3.6. Teammitglied

- 1.3.6.1. In einigen Mehrspieler-Spielformaten kann ein Spieler einen oder mehrere Spieler als Teammitglieder benennen. Diese Teammitglieder werden vor Beginn des Spiels ermittelt. Teammitglieder spielen zusammen und sind keine Gegner untereinander.
- 1.3.6.2. Teammitglied ist eine Bezeichnung, auf die im Kartentext Bezug genommen werden kann. Wenn ein Effekt auf ein „Teammitglied“ Bezug nimmt, bezieht er sich auf jeden Spieler, der vor Spielbeginn als Teammitglied bestimmt wurde. Ein Spieler kann nicht sein eigenes Teammitglied sein.

1.4. Karten

- 1.4.1. Ein *Disney Lorcana* Deck besteht ausschließlich aus Standard *Disney Lorcana* Karten und keinen anderen Karten. Eine Standard *Disney Lorcana* Karte hat die Maße 6,3 cm x 8,8 cm (2,5" x 3,5"). Alle Standard *Disney Lorcana* Karten haben auf der Rückseite das Luminari-Symbol. Wenn im Text von einer „Karte“ die Rede ist, ist damit eine *Standard Disney Lorcana Karte* gemeint.
- 1.4.2. Wenn eine Karte nicht das in Abschnitt 1.4.1 definierte spezifische und exakte Luminari-Symbol auf der Rückseite hat, eine offizielle, aber andere Darstellung des Luminari-Symbols aufweist (z. B. auf der Rückseite einer Karte aus einem Szenario-Deck in den Luminari-Chroniken) oder übergroß ist, handelt es sich nicht um eine *Standard Disney Lorcana Karte*.
- 1.4.2.1. Bestimmte Kartentypen haben zusätzliche Kriterien, die sie definieren. Weitere Informationen findest du in Abschnitt 5, „Karten und Kartentypen“.
- 1.4.3. Karten, die ein Spieler in sein Deck aufnimmt, sind seine Karten. Dieser Spieler trifft alle notwendigen Entscheidungen bezüglich der Karte und ihres Effekts, sofern nicht anders angegeben. Wenn die Anweisungen eines Effekts eine physische Manipulation einer Karte beinhalten, manipuliert der Spieler, aus dessen Deck die Karte stammt, diese physisch, ungeachtet etwaiger anderer Angaben im Effekt.
- Beispiel:** Chernabog – Unnatürliche Macht verfügt über die Fähigkeit „Dunkler Tanz“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du einen gegnerischen Charakter deiner Wahl zurück in das zugehörige Deck mischen. Wenn du dies tust, darf die Person, die den Charakter im



Spiel hatte, einen Charakter aus ihrem Ablagestapel kostenlos ausspielen. Wenn der aktive Spieler diese ausgelöste Fähigkeit ausführt, wählt er den Charakter aus, der in das Deck des gegnerischen Spielers gemischt werden soll, aber der gegnerische Spieler mischt die ausgewählte Charakterkarte physisch in sein Deck.

- 1.4.3.1. Wenn sich der Text einer Karte auf „du“, „dein“, „deine“, „deiner“, „deinen“ oder „deines“ bezieht, dann bezieht er sich auf den Spieler, der die Karte gespielt hat. Wenn sich ein Effekt auf „du“, „dein“, „deine“, „deiner“, „deinen“ oder „deines“ bezieht, dann bezieht er sich auf den Spieler, der diesen Effekt erzeugt hat.
- 1.4.3.2. Spieler- und Charakter verwenden manchmal Pronomen anstelle der Namen, um auf die im Effekt erwähnten Spieler und Charaktere zu verweisen. Beispiele für diese Pronomen sind: er, sein, seine, seinen, seines, seiner, sie, ihn, ihnen und ihrer. Gegenstand- und Ort-Effekte verwenden manchmal Pronomen anstelle ihrer Namen, wie „er“, „sein“, „ihn“, „sie“ oder „ihre“.

1.5. Kosten

- 1.5.1. Kosten sind eine Zahlung, die bezahlt werden muss, um eine Karte auszuspielen. Die Kosten einer Karte werden durch eine Zahl in der oberen linken Ecke der Karte dargestellt, die auch als Tintenkosten der Karte bezeichnet wird. Diese Zahl entspricht der Menge an Tinte, die zum Spielen der Karte erforderlich ist.
- 1.5.2. Einige Fähigkeiten haben Kosten. Diese Kosten müssen bezahlt werden, um die Fähigkeit nutzen zu können (siehe 4.4). Einige Kosten werden im Rahmen der Ausführung eines Effekts bezahlt.
- 1.5.3. Die Kosten müssen vollständig bezahlt werden. Wenn die Kosten einer Karte nicht vollständig bezahlt werden können, kann die Karte nicht gespielt werden. Kosten werden jeweils einzeln bezahlt.
- 1.5.4. Die Kosten können nicht geändert werden, jedoch kann der Gesamtbetrag, der bezahlt wird, beeinflusst werden. Anpassungen des Gesamtbetrags, der für das Ausspielen einer Karte gezahlt wird, werden als Zahlungsmodifikatoren bezeichnet und wirken sich nur auf den für das Ausspielen einer Karte gezahlten Betrag aus, nicht auf die Kosten der Karte selbst.
- 1.5.5. Einige Karten haben alternative Kosten, die ein Spieler anstelle der normalen Tintenkosten der Karte bezahlen kann. Ein Spieler entscheidet sich während des Ausspielens einer Karte dafür, alternative Kosten zu bezahlen.
 - 1.5.5.1. Das Singen eines Liedes (siehe 5.4.4.2) sind alternative Kosten.
 - 1.5.5.2. Das Gestaltwandeln (siehe 8.10) sind alternative Kosten.
 - 1.5.5.3. Eine Fähigkeit oder ein Effekt, der es einem Spieler erlaubt, eine Karte „kostenlos“ auszuspielen, bedeutet, dass er diese Karte ausspielen kann, ohne ihre Kosten zu bezahlen (siehe 6.1.7).
 - 1.5.5.4. Eine Fähigkeit oder ein Effekt, der es einem Spieler erlaubt, eine Fähigkeit „kostenlos“ einzusetzen, sind alternative Kosten und bedeutet, dass er diese Fähigkeit nutzen darf, ohne Kosten außer  zu zahlen (siehe 6.1.7.1).

1.6. Fähigkeiten

- 1.6.1. Im *Disney Lorcana TCG* gibt es verschiedene Arten von Fähigkeiten. Fähigkeiten gelten normalerweise nur, wenn die Quelle dieser Fähigkeit im Spiel ist. Die Quelle einer Fähigkeit ist normalerweise die Karte oder der Effekt, der sie erzeugt.
 - 1.6.1.1. Auslösbare Fähigkeiten suchen kontinuierlich nach einer bestimmten Bedingung und haben einen Effekt, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Auslösbare Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 6.2.
 - 1.6.1.2. Aktivierbare Fähigkeiten haben Kosten und einen Effekt, der eintritt, wenn diese Kosten bezahlt werden. Aktivierbare Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 6.3.
 - 1.6.1.3. Statische Fähigkeiten sind Effekte, die entweder für eine bestimmte Zeit oder solange die Karte, die den Effekt erzeugt, im Spiel ist, kontinuierlich aktiv sind. Statische Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 6.4.



1.6.1.4. Ersetzungseffekte werden durch bestimmte Fähigkeiten erzeugt. Diese ersetzen einen Effekt durch einen anderen. Ersetzungseffekte folgen den Regeln in Abschnitt 6.5.

1.6.1.5. Schlüsselwörter sind Wörter oder kurze Ausdrücke, die bestimmte Fähigkeiten bezeichnen. Eine vollständige Liste der aktuellen Schlüsselwörter findest du in Abschnitt 8.

1.7. Spielaktionen, Zeitfenster und unzulässige Aktionen

- 1.7.1. Wenn ein Spieler im Spiel etwas tut, das Teil eines normalen Zuges ist, wie z. B. eine Karte ziehen, einen Charakter erschöpfen, einen herausfordernden Charakter benennen usw., handelt es sich um eine Spielaktion. Eine Spielaktion ist singulär. Eine Gruppe von Spielaktionen, die zu einem bestimmten Ergebnis führt, wie beispielsweise der Vorgang des Herausforderns, wird als Zugaktion bezeichnet.
- 1.7.2. Effekte, Zugaktionen (siehe Abschnitt 4) und Spielaktionen (siehe 1.7.1) müssen vollständig ausgeführt werden, bevor der nächste Effekt, die nächste Zugaktion oder die nächste Spielaktion stattfinden kann.
- Beispiel:** Dr. Facilier – Bemerkenswerter Gentleman hat eine Fähigkeit namens „Träume werden wahr“, die lautet: „Jedes Mal, wenn du ein Lied ausspielst, darfst du die obersten 2 Karten deines Decks anschauen. Lege 1 davon auf dein Deck und die andere darunter. Wenn ein Spieler ein Lied spielt, wird der Effekt dieses Lieds vollständig ausgeführt, bevor die ausgelöste Fähigkeit von Dr. Facilier ausgeführt wird.“
- 1.7.3. Entscheidungen, die im Rahmen der Ausführung eines Effekts getroffen werden, einschließlich solcher, die sich auf „wählen“ oder „gewählt“ beziehen, werden getroffen, wenn der Effekt ausgeführt wird (siehe 6.1.3).
- 1.7.4. Ausgelöste Fähigkeiten warten in einer zusätzlichen Zone namens „Beutel“ auf ihre Ausführung. Der Beutel ist keine physische Zone, sondern ein Ort, an dem ausgelöste Fähigkeiten aufbewahrt werden, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind. Die Spieler führen die Effekte ihrer ausgelösten Fähigkeiten aus dem Beutel gemäß dem in Abschnitt 7.7, „Beutel“, beschriebenen Verfahren aus.
- 1.7.5. Charaktere können nicht erkunden, herausfordern oder Fähigkeiten aktivieren, deren Kosten  enthalten, es sei denn, der Charakter befindet sich seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel. Dies wird als „trocknend“ bezeichnet. Ein Charakter wird trocken, wenn er zu Beginn des nächsten Zuges seines Spielers im Spiel ist (siehe 3.2.2.1).
- 1.7.6. Wenn ein Spieler eine Spielaktion versucht, die er nicht ausführen kann, oder eine Zugaktion beginnt, die er nicht vollständig abschließen kann, ist dies eine unzulässige Aktion. Wenn eine unzulässige Aktion erfolgt, wird die Aktion rückgängig gemacht, d. h. der Spieler macht alle seine Aktionen rückgängig, bis der Spielzustand wieder so ist, wie er vor der unzulässigen Aktion oder den unzulässigen Aktionen war, vorausgesetzt, dass die Aktion vernünftig rückgängig gemacht werden kann (siehe 1.7.6.2). Alle Zahlungen werden gegebenenfalls rückgängig gemacht. Fähigkeiten, die aufgrund der ursprünglichen Aktion ausgelöst worden wären, treten nicht ein.
- 1.7.6.1. Der Spieler kann versuchen, das, was er versucht hat, auf korrekte Weise zu wiederholen.
- 1.7.6.2. Ein Spieler darf keine Spielaktionen rückgängig machen, die sich nicht vollständig rückgängig machen lassen, wie z. B. das Mischen eines Decks oder das Aufdecken einer Karte. Der Spieler macht so viel rückgängig, wie er kann.
- 1.7.7. Wenn im Rahmen der Ausführung eines Effekts eine unzulässige Entscheidung getroffen wurde, macht der Spieler alle Vorgänge bis zu dem Punkt rückgängig, an dem er die ursprüngliche Entscheidung getroffen hat, sodass eine neue Entscheidung getroffen werden kann. Wenn keine zulässigen Optionen bestehen, wird der Effekt ohne Wirkung ausgeführt. Wenn es andere Effekte auszuführen gibt, die nicht mit der Wahl zusammenhängen, tut der Spieler so viel wie möglich, um alle Effekte auszuführen.
- Beispiel A:** Ein Spieler versucht, einen Charakter mit Kosten von 4  zu spielen. Als er seine Tinte erschöpft, um das Ausspielen des Charakters zu bezahlen, stellt er fest, dass er nur noch 3 bereite Karten (3 ) in seinem Tintenvorrat hat. Da die Zugaktion zum Ausspielen des Charakters nicht vollständig ausgeführt werden kann, gilt sie als unzulässig. Der Spieler macht seinen Versuch, den Charakter zu spielen, rückgängig, macht jegliche Tinte bereit, die zum Spielen des Charakters erschöpft wurde, und nimmt den Charakter zurück auf seine Hand.



Beispiel B: „Ein Sturm zieht auf“ ist ein Lied mit folgendem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Ziehe 1 Karte.“ Wenn ein Spieler diese Aktion spielt und den Effekt ausführt, muss er einen Charakter auswählen. Wählt er einen Charakter mit **Behütet** (einer Schlüsselwortfähigkeit, die den Charakter davor schützt, ausgewählt zu werden) aus, gilt die Wahl als unzulässig. Der Spieler macht alle Aktionen bis zu dem Zeitpunkt rückgängig, an dem die Auswahl getroffen wurde, und muss eine neue Auswahl treffen. Beachte, dass der Spieler nicht das Ausspielen der Aktion selbst rückgängig macht, da dieser Teil legal ausgeführt wurde. Nur der unzulässige Teil der Spielaktion, die Auswahl, wird rückgängig gemacht und eine neue Auswahl getroffen, sofern dies möglich ist.

1.8. Spielstatusprüfung

- 1.8.1. Es gibt eine Reihe von Bedingungen, die das Spiel ständig überprüft, und ein Ergebnis, das eintritt, wenn die Bedingung erfüllt ist. Das Spiel prüft die aufgeführten Bedingungen am Ende jedes Schritts der Phase 1: Vorbereiten, nach den Schritten „Herausforderungserklärung“ und „Herausforderungsschaden“ (siehe 4.6.4 bis 4.6.6), nach dem Abschließen jeder Zugaktion (siehe 4.1.5), nachdem alle Effekte einer Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wurden und wenn der Zug endet. Im Folgenden sind die Bedingungen und die entsprechenden Ergebnisse aufgeführt:
 - 1.8.1.1. Wenn eine Person 20 oder mehr Legenden hat, gewinnt diese Person das Spiel.
 - 1.8.1.2. Wenn der Zug eines Spielers endet und er keine Karten mehr in seinem Deck hat, verliert dieser Spieler das Spiel.
 - 1.8.1.3. Wenn in einem Mehrspieler-Spiel ein Spieler als letzter im Spiel verbleibt, gewinnt dieser Spieler das Spiel.
 - 1.8.1.4. Wenn ein Charakter oder Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft  oder höher als seine Willenskraft hat, wird dieser Charakter oder Ort verbannt. Ein Charakter oder Ort, der aufgrund von Schaden durch einen Charakter beim Herausfordern seit der letzten Spielstatusprüfung oder aufgrund von Schaden durch die Fähigkeit eines Charakters seit der letzten Spielstatusprüfung verbannt wurde, gilt als von diesem Charakter verbannt.
- 1.8.2. Ausgelöste Fähigkeiten, die als Ergebnis einer Spielstatusüberprüfung auftreten, werden dem Beutel hinzugefügt, wenn ihre Bedingung erfüllt ist, aber erst nach Abschluss der Spielstatusüberprüfung(en) ausgeführt.
- 1.8.3. Nachdem eine Spielzustandsprüfung abgeschlossen ist, wird sofort eine neue Spielzustandsprüfung durchgeführt. Wenn während einer Spielzustandsprüfung keine Bedingungen erfüllt sind, führen die Spieler alle ausgelösten Fähigkeiten im Beutel aus. Sobald alle ausgelösten Fähigkeiten aus dem Beutel ausgeführt wurden und keine weiteren Bedingungen aus einer Spielstatusprüfung erfüllt sind, wird das Spiel fortgesetzt.

Beispiel A: Ein Spieler hat einen **Fabius – Stimme der Vernunft** im Spiel, einen Charakter mit 2 . Sein Gegner spielt „Feuert die Kanonen!“, eine Aktion mit dem Effekt „Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu“, und wählt Fabius, während der Effekt der Aktion ausgeführt wird. Unmittelbar nach der Ausführung der Aktion wird eine Spielstatusprüfung durchgeführt. Fabius hat 2 Schadensmarker auf sich und 2 . Fabius erhält Schaden in Höhe oder Höhe seiner Willenskraft, wodurch die Bedingung in Abschnitt 1.8.1.4 erfüllt ist, und wird infolgedessen verbannt. Es erfolgt eine weitere Spielstatusprüfung. Da keine weiteren Bedingungen erfüllt sind, wird das Spiel fortgesetzt.

Beispiel B: Ein Spieler hat „Das geweihte Land – Königsfelsen“ und „Fabius – Stimme der Vernunft“ im Spiel. Das geweihte Land hat die Fähigkeit „Wir sind alle eins“, die lautet: „Charaktere an diesem Ort erhalten +2 .“ Fabius hat 2 Schadensmarker auf sich und befindet sich ebenfalls an diesem Ort, wodurch er insgesamt 4  erhält. Der Gegner hat einen „Lumière – Hitzköpfiger Armleuchter“ im Spiel, einen Charakter mit 7 . Während des gegnerischen Zuges fordert „Lumière“ das „Geweihte Land“ heraus und fügt dem Ort 7 Schaden zu. Sobald das Herausfordern vorbei ist, erfolgt eine Spielstatusprüfung. „Das geweihte Land“ hat Schaden, der seiner Willenskraft entspricht oder größer ist, erfüllt damit die Bedingung in Abschnitt 1.8.1.5 und wird infolgedessen verbannt. Sobald die erste Spielstatusprüfung abgeschlossen ist, erfolgt eine weitere Spielstatusprüfung. Ohne „Das geweihte Land“ im Spiel hat Fabius Schaden, der seiner Willenskraft entspricht oder größer ist,



erfüllt damit die Bedingung in Abschnitt 1.8.1.4 und wird infolgedessen verbannt. Es erfolgt eine weitere Spielstatusprüfung. Da keine weiteren Bedingungen erfüllt sind, wird das Spiel fortgesetzt.

- 1.8.4. Wenn ein Spieler während einer Spielstatusprüfung mehrere Bedingungen erfüllt, findet eine einzige Spielzustandsprüfung statt und alle Ergebnisse treten gleichzeitig ein. Wenn mehrere Bedingungen von mehreren Spielern während einer Spielzustandsprüfung erfüllt werden, findet eine einzige Spielzustandsprüfung statt und die Ergebnisse jedes Spielers treten in Zugreihenfolge ein.
- 1.8.5. Die Bedingungen sind nur dann erfüllt, wenn die Spielstatusprüfung stattfindet. Wenn eine Bedingung während der Abwicklung eines Effekts erfüllt ist, aber bei der Spielstatusprüfung nicht mehr erfüllt ist, tritt das Ergebnis nicht ein.

Beispiel: „Luisa Madrigal – Selbstbewusste Kletterin“ verfügt über die Fähigkeit „Ich halte das aus“, die lautet: „1  – Wähle einen deiner Charaktere und verschiebe bis zu 1 Schaden von jenem auf diesen Charakter. Dann, falls dieser Charakter 3 oder mehr Schaden hat, verschiebe jeglichen Schaden von diesem Charakter zu einem gegnerischen Charakter deiner Wahl.“ Ein Spieler aktiviert diese Fähigkeit, während Luisa Madrigal 3 Schaden hat. Dann wird 1 Schaden zu Luisa verschoben, wodurch sich der Gesamtschaden auf ihr auf 4 erhöht. Schließlich wird der gesamte Schaden von Luisa Madrigal zu einem ausgewählten gegnerischen Charakter verschoben. Sobald der Effekt ausgeführt wurde, erfolgt eine Spielstatusprüfung. Zum Zeitpunkt der Spielstatusprüfung hat Luisa Madrigal keinen Schaden auf ihr, sodass sie die Bedingung in 1.8.1.4 nicht erfüllt und folglich nicht verbannt wird.

1.9. Schaden

- 1.9.1. Schaden auf einem Charakter oder Ort wird durch Schadensmarker dargestellt. Jeder Schadensmarker steht normalerweise für 1 Schaden; jeder Schadensmarker, der mehr als 1 Schaden darstellen soll, zählt als separater Schadensmarker für jeden 1 Schaden, den er darstellt.
- 1.9.2. Schaden kann auf einen Charakter oder Ort platziert werden, indem er ihm zugefügt, auf ihn gelegt, von ihm entfernt oder zu ihm bewegt wird. Schaden kann von einem Charakter oder Ort durch Entfernen heruntergenommen werden.
 - 1.9.2.1. **Zufügen** – Das Platzieren einer Anzahl an Schadensmarkern auf einem Charakter oder einem Ort während einer Herausforderung (siehe 4.6) oder als Folge eines Effekts, der Schaden zufügt.
 - 1.9.2.2. **Legen** Das Platzieren einer Anzahl an Schadensmarkern auf einem Charakter oder Ort als Ergebnis eines Effekts, der Schaden auf sie legt.
 - 1.9.2.3. **Entfernen** – Eine Anzahl an Schadensmarkern von einem Charakter oder Ort herunternehmen als Folge eines Effekts, der Schaden von ihnen entfernt.
 - 1.9.2.4. **Verschieben** – eine Anzahl von Schadensmarkern von einem Charakter oder Ort Entfernen (1.9.2.3.) und sie, als Folge eines Effekts, der den Schaden dorthin verschoben hat, auf einen anderen Charakter oder Ort legen (1.9.2.2). Von einem Charakter oder Ort verschobener Schaden kann nicht durch denselben Effekt wieder auf diesen Charakter oder Ort zurück verschoben werden.
- 1.9.3. Ein Charakter oder ein Ort erhält Schaden, wann immer auf ihm auf irgendeine Weise Schaden platziert wird.
- 1.9.4. **Hinzugefügter Schaden wird durch eine Herausforderung oder einen auszuführenden Effekt verursacht. Um die Gesamtmenge an Schaden zu ermitteln, befolge die hier aufgeführten Schritte in der angegebenen Reihenfolge.**
 - 1.9.4.1. **Bestimme zunächst den Grundschaten.** Wenn der Schaden aus einem auszuführenden Effekt stammt, ist der Grundschaten im Text des Effekts definiert. Stammt der Schaden aus einer Herausforderung, entspricht der Grundschaten der  des Charakters in der Herausforderung.
 - 1.9.4.2. **Zweitens werden alle Schadensmodifikatoren in beliebiger Reihenfolge auf den Grundschaten angewendet.**
 - 1.9.4.3. **Drittens ergibt sich aus der resultierenden Zahl die Gesamtmenge an Schaden.** Schadensmarker werden als Ergebnis der Herausforderung (siehe 4.6.6.2) oder gemäß der Definition des Effekts (siehe 6.7.2.2) auf jeden Charakter oder jeden Ort gelegt. Alle Schadensinstanzen aus der Herausforderung oder demselben Effekt treten gleichzeitig ein.

Beispiel A: Ein Spieler spielt „Wuchtschlag“, eine Aktion mit dem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 3 Schaden zu.“ Er wählt „Fabius – Stimme der Vernunft“, einen Charakter mit 2 . Um die Gesamtmenge an Schaden zu ermitteln, den Fabius erhält, beginne zunächst mit dem Grundschaen von „Wuchtschlag“, der 3 beträgt. Als Nächstes werden etwaige Modifikatoren auf den Schaden angewendet. Da es keine gibt, bleibt der Schaden unverändert bei 3. Schließlich beträgt die Gesamtmenge an Schaden 3, und 3 Schadensmarker werden auf Fabius gelegt.

Beispiel B: Ein Spieler spielt „Wuchtschlag“, eine Aktion mit dem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 3 Schaden zu.“ Er wählt „Namaari – Entschlossene Tochter“, einen Charakter mit **Robust +3**. Um die Gesamtmenge an Schaden zu ermitteln, den Namaari erhält, beginnt man zunächst mit dem Grundschaen von „Wuchtschlag“, der 3 beträgt. Als Nächstes werden etwaige Modifikatoren auf den Schaden angewendet. **Robust +3** verringert den Schaden, der Namaari zugefügt wird, um 3, sodass der Schaden auf 0 modifiziert wird. Letztendlich beträgt die Gesamtmenge an Schaden 0, und es werden keine Schadensmarker auf Namaari gelegt.

- 1.9.5. Wenn ein Charakter oder ein Effekt Schaden zufügen würde und dieser Schaden durch die Anwendung von Modifikatoren auf 0 reduziert wird, gilt der Charakter oder Effekt dennoch als Schaden „hinzufügend“. Wenn einem Charakter oder einem Ort Schaden zugefügt wird und dieser Schaden durch die Anwendung von Modifikatoren auf 0 reduziert wird, „erhält“ der Charakter oder der Ort keinen Schaden.

Beispiel: Ein Spieler hat „Merida – Beeindruckende Bogenschützin“ im Spiel. Merida hat die Fähigkeit „Zielsicher“, die lautet: „Jedes Mal, wenn eine deiner Aktionen einem gegnerischen Charakter Schaden zufügt, füge jenem Charakter 2 Schaden zu.“ Der Spieler spielt „Wuchtschlag“, eine Aktion mit dem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 3 Schaden zu.“ Der Spieler wählt „Namaari – Entschlossene Tochter“, einen Charakter mit **Robust +3**. „Wuchtschlag“ fügt 3 Schaden zu, aber Namaari erhält 0 Schaden aufgrund von **Robust +3**. Da „Wuchtschlag“ weiterhin als Schaden zufügend gilt, wird Meridas ausgelöste Fähigkeit „Zielsicher“ aktiviert und dem Beutel hinzugefügt.

- 1.9.6. Wenn ein Charakter oder Ort mit Schaden aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, verschwinden alle Schadensmarker auf diesem Charakter oder Ort.

1.10. Materialien

- 1.10.1. Jeder Spieler benötigt ein Deck mit *Disney Lorcana* Karten, um spielen zu können. Ein Deck mit *Disney Lorcana* -Karten muss den Deckbauanforderungen des gespielten Formats entsprechen, entweder Constructed oder Limited. Im Constructed Format verwenden die Spieler ein zuvor zusammengestelltes Deck aus *Disney Lorcana* Karten. Im Limited Format erhalten die Spieler eine bestimmte Anzahl ungeöffneter *Disney Lorcana* Produkte, um mit den darin enthaltenen Karten ein Deck zu bauen.

- 1.10.1.1. Im Constructed Format muss das Deck jedes Spielers mindestens 60 Karten enthalten, darf nicht mehr als zwei Tintenfarben enthalten, darf nicht mehr als 4 Karten mit demselben vollständigen Namen enthalten, und darf keine gebannten Karten enthalten.

- 1.10.1.2. Im Limited Format muss das Deck jedes Spielers mindestens 35 Karten für Draft oder 40 Karten für Sealed enthalten, kann eine beliebige Anzahl an Tintenarten enthalten und kann eine beliebige Anzahl von Karten mit demselben vollständigen Namen enthalten.

- 1.10.1.3. Einige Karten verfügen über Fähigkeiten, die die Regeln zum Deckbau anpassen. Diese Fähigkeiten wirken außerhalb des Spiels, gelten jedoch nur, wenn diese Karte überhaupt im Deck enthalten sein könnte.

Beispiel: „Christopher Robin – Honig-Weiser“ hat die Fähigkeit „Versammelt die Gruppe“, die lautet: „Dein Deck darf andere Honig-Charaktere unabhängig von ihrer Tintenfarbe enthalten.“ Christopher Robin hat die Tintenfarben Amethyst und Saphir und die Hunny-Klassifizierung. Christopher Robin kann nur in ein Deck aufgenommen werden, dessen Tintenfarben Amethyst und Saphir sind, aber seine Fähigkeit erlaubt es, dass andere Hunny-Charaktere unabhängig von ihren Tintenfarben im Deck enthalten sind.

- 1.10.2. Jeder Spieler benötigt eine Methode, um seinen Legenden-Gesamtwert zu verfolgen. Ein Spieler kann dazu jede angemessene Methode verwenden, die für ihn bequem und zugänglich ist. Die Methode zur Verfolgung der Legenden, die ein Spieler verwendet, muss immer den Legenden-Gesamtwert des Spielers während des Spiels widerspiegeln. Zu diesen Methoden gehören unter anderem Stift und Papier,



Legendenzähler und die *Disney Lorcana* TCG Begleit-App. Bestimmte Formate können festlegen, welche Methoden zur Verfolgung des Legenden-Gesamtwerts zulässig sind.

- 1.10.3. Jeder Spieler benötigt eine Methode, um Schadensmarker auf Charakteren oder Orten zu verfolgen. Ein Spieler kann dazu jede angemessene Methode verwenden, die für ihn bequem und zugänglich ist. Die Methode zur Verfolgung des Schadens, die ein Spieler verwendet, muss allen Spielern die Höhe des Schadens an jedem ihrer Charaktere oder Orte klar darstellen.

1.11. Legenden

- 1.11.1. Der Legenden-Gesamtwert eines Spielers entspricht der Anzahl der Legenden, über die er derzeit im Spiel verfügt. Der Legenden-Gesamtwert eines Spielers ändert sich, wenn er Legenden erhält oder verliert. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 0 Legenden und kann nicht weniger als diesen Wert haben. Wenn ein Spieler Legenden verlieren würde, während er 0 Legenden hat, verliert er keine Legenden.
- 1.11.2. Einige Charaktere und Orte haben einen Legendenwert, der auf der Karte mit ♦ dargestellt wird. Ein erkundender Charakter mit einem Legendenwert bewirkt, dass der Spieler, die durch den Legendenwert des Charakters dargestellte Menge an Legenden erhält. Wenn ein erkundender Charakter keinen Legendenwert hat oder sein Legendenwert auf 0 reduziert wurde, erhält der Spieler keine Legenden und sein Legenden-Gesamtwert erhöht sich nicht. Ein Ort mit einem Legendenwert bewirkt, dass dieser Spieler zu Beginn seines Zuges die durch den Legendenwert des Ortes dargestellte Menge an Legenden erhält (siehe 3.2.2).
- 1.11.3. Wenn ein Spieler 20 oder mehr Legenden hat, gewinnt er das Spiel (siehe 1.8.1.1).

1.12. Ziehen

- 1.12.1. Um eine Karte zu ziehen, nimmt ein Spieler die oberste Karte seines Decks auf die Hand. Ein Spieler darf nur Karten aus seinem eigenen Deck ziehen.
- 1.12.2. Karten werden einzeln gezogen. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, mehr als eine Karte zu ziehen, zieht er die Anzahl der einzelnen Karten nacheinander.
- 1.12.3. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte auf seine Hand zu „nehmen“, gilt dies nicht als „Ziehen“ einer Karte, auch wenn die Mechanik ähnlich ist.

2. SPIELABLAUF

2.1. Allgemeines

- 2.1.1. Ein *Disney Lorcana* Spiel ist in drei verschiedene Phasen unterteilt: Spielaufbau, Spiel und Spielabbau. Jede Phase folgt einer Liste von Abläufen, die jeder Spieler befolgen muss. Diese Phasen finden unabhängig voneinander statt und überschneiden sich nicht.
- 2.1.2. Die Spiele haben eine festgelegte Struktur für die Auswahl des Startspielers und die Festlegung der Zugreihenfolge, die durch das Format des gespielten Spiels und die Serie, d. h. die Anzahl der gespielten Spiele, festgelegt ist.
- 2.1.3. In einem Spiel mit zwei Spielern ist die Zugreihenfolge: Startspieler, dann Nicht-Startspieler. In einem Mehrspieler-Spiel ist jeder Spieler, der nicht der Startspieler ist, ein Nicht-Startspieler. Die Zugreihenfolge beginnt mit dem Startspieler und geht dann zum linken Nachbarn des Startspielers über, wobei im Uhrzeigersinn fortgefahren wird, bis alle Spieler an der Reihe waren.
 - 2.1.3.1. In einer Serie mit zwei Spielen ist der Spieler, der im ersten Spiel nicht der Startspieler war, der Startspieler für das zweite Spiel.
 - 2.1.3.2. In einer Best-of-N-Serie wählt der Verlierer aus, ob er im nächsten Spiel als Startspieler sein möchte oder nicht. Dies wird als „Play-Draw“-Regel bezeichnet.

2.2. Spielaufbauphase

- 2.2.1. Während der Phase 1 bereiten sich die Spieler auf eine Partie *Disney Lorcana* vor, indem sie die hier aufgeführten Schritte befolgen.



- 2.2.1.1. Zuerst einigen sich die Spieler auf eine Methode, um zufällig zu bestimmen, wer der Startspieler des Spiels ist. Dies kann das Würfeln, das Werfen einer Münze oder eine andere sichere und angemessene Methode sein, die innerhalb des Spielbereichs leicht durchgeführt werden können. Sobald der Startspieler des Spiels bestimmt ist, steht die Zugreihenfolge fest.
- 2.2.1.2. Zweitens mischt jeder Spieler sein Deck. Die Spieler können jede angemessene Methode zum Mischen verwenden, die ihnen bequem und angenehm erscheint, aber die gewählte Methode muss die Karten des Decks ausreichend zufällig verteilen. Sobald dies geschehen ist, muss jedem Spieler die Möglichkeit geboten werden, das Deck seines Gegners zu mischen, abzuheben oder zu mischen und abzuheben. Sobald die Karten beider Decks ausreichend zufällig verteilt sind, gelten sie als spielbereit und werden in den Spielbereich gelegt. Alle Karten im Deck eines Spielers sollten in derselben Ausrichtung liegen.
- 2.2.1.3. Drittens beginnt jeder Spieler das Spiel mit 0 Legenden.
- 2.2.1.4. Viertens zieht jeder Spieler 7 Karten. Diese Karten werden als „Starthand“ jedes Spielers bezeichnet.
- 2.2.2. Nachdem jeder Spieler seine Starthände gezogen hat, kann er seine Starthand verändern, beginnend mit dem Startspieler und dann in der Spielreihenfolge. Jeder Spieler kann seine Starthand in jedem Spiel nur einmal anpassen, indem er die hier aufgeführten Schritte befolgt.
 - 2.2.2.1. Zuerst wählt der Startspieler eine beliebige Anzahl an Karten aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt unter sein Deck. Dann zieht er so viele Karten, bis er 7 Karten auf der Hand hat.
 - 2.2.2.2. Zweitens entscheidet jeder andere Nicht-Startspieler in der Zugreihenfolge, ob er seine Hand verändern möchte, und führt in diesem Fall den Schritt in 2.2.2.1 aus.
 - 2.2.2.3. Drittens mischt jeder Spieler, der seine Hand um 1 oder mehr Karten verändert hat, sein Deck. Jeder Spieler, der sein Deck gemischt hat, muss einem Gegenspieler die Möglichkeit geben, das Deck abzuheben, neu zu mischen oder abzuheben und neu zu mischen.
- 2.2.3. Nachdem jeder Spieler die Schritte in 2.2.2.1 bis 2.2.2.3 abgeschlossen hat, geht das Spiel in die Spielphase über und beginnt mit der Phase 1: Vorbereiten.

2.3. Spielphase

- 2.3.1. In der Spielphase spielen die Spieler das Spiel *Disney Lorcana*.
- 2.3.2. Jeder Spieler führt in Zugreihenfolge seinen Zug aus, wie in Abschnitt 3, „Spielzugstruktur“, beschrieben.
- 2.3.3. Die Spieler führen so lange ihre Züge in Zugreihenfolge aus, bis das Spiel endet. Ein Spiel kann auf eine der folgenden Arten enden:
 - 2.3.3.1. Wenn eine Person 20 oder mehr Legenden hat, gewinnt diese Person das Spiel.
 - 2.3.3.2. Wenn der Zug eines Spielers endet und er keine Karten mehr in seinem Deck hat, verliert dieser Spieler das Spiel.
 - 2.3.3.3. In einem Mehrspielerspiel gewinnt der Spieler, der als letzter im Spiel verbleibt.
 - 2.3.3.4. Ein Spieler, der zu irgendeinem Zeitpunkt, einschließlich während der Vorbereitungs- oder Aufräumphase, beschließt, das Spiel aufzugeben, verliert das Spiel.

2.4. Aufräumphase

- 2.4.1. In der Aufräumphase bereitet jeder Spieler den Spielbereich für das nächste Spiel vor, falls zutreffend.
 - 2.4.1.1. Jeder Spieler nimmt alle Karten aus seiner Hand, seinem Spielfeld, seinem Tintenvorrat und seinem Ablagestapel mit derselben Ausrichtung in sein Deck zurück.
 - 2.4.1.2. Jeder Spieler entfernt alle Marker aus dem Spielbereich.
- 2.4.2. Nachdem jeder Spieler alle seine Karten zu einem einzigen Deck zusammengefügt hat und der Spielbereich von allen Karten und Markern befreit ist, kann das nächste Spiel beginnen, falls zutreffend.



3. ZUGSTRUKTUR

3.1. Phasen

- 3.1.1. Ein Zug besteht aus drei Phasen, die in dieser Reihenfolge ablaufen: Phase 1: Vorbereiten, Phase 2: Karten spielen und einsetzen und Phase 3: Ende des Zuges.
- 3.1.2. In Phase 1 bereitet ein Spieler seine Karten entsprechend seinem neuen Zug vor. Hier enden alle Effekte, die zu Beginn des Zuges eines Spielers enden, und hier werden Effekte ausgeführt, die zu Beginn eines Zuges ausgelöst werden. Die Startphase besteht aus drei Schritten: Bereit machen, Überprüfen und Nachziehen. Jeder dieser Schritte wird in der in den Abschnitten 3.2.1 bis 3.2.3 aufgeführten Reihenfolge ausgeführt.
- 3.1.3. In Phase 2 kann ein Spieler in seinem Zug handeln und eine der Aktionen der Hauptphase ausführen. (Siehe 3.3, „Phase 2: Karten spielen und einsetzen“.)
- 3.1.4. In Phase 3 enden alle Effekte, die in diesem Zug enden, und der nächste Spieler in der Zugreihenfolge wird zum aktiven Spieler. (Siehe 3.4 „Phase 3 Ende des Zuges“.)

3.2. Phase 1: Vorbereiten

3.2.1. Bereit machen

- 3.2.1.1. Der aktive Spieler macht alle seine Karten im Spiel und im Tintenvorrat bereit.
- 3.2.1.2. Effekte, die „während deines Zuges“ gelten, beginnen zu wirken.
- 3.2.1.3. Effekte, die „zu Beginn deines Zuges“ oder „zu Beginn deines nächsten Zuges“ enden, enden.
- 3.2.1.4. Ausgelöste Fähigkeiten, die „zu Beginn deines Zuges“ oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Schrittes: Bereit machen auftreten, werden in den Beutel gelegt, aber noch nicht ausgeführt.

3.2.2. Überprüfen

- 3.2.2.1. Die Charaktere des aktiven Spielers, die im Spiel sind, sind nicht mehr „trocknend“ und können erkunden, herausfordern oder , um Kosten für aktivierbare Fähigkeiten oder Liedkarten zu bezahlen.
- 3.2.2.2. In diesem Schritt sammelt der aktive Spieler Legenden von Orten, die er im Spiel hat und die einen Legendenwert  haben. Dies ist keine ausgelöste Fähigkeit und verwendet nicht den Beutel.
- 3.2.2.3. Der aktive Spieler führt alle ausgelösten Fähigkeiten im Beutel aus, die während des Schrittes: Überprüfen oder des Schrittes: Bereit Machen hinzugefügt wurden.

3.2.3. Ziehen

- 3.2.3.1. Der aktive Spieler zieht eine Karte von seinem Deck. Wenn dies der erste Zug des Spiels ist, überspringt der Startspieler diesen Schritt.
- 3.2.3.2. Sobald alle Effekte abgewickelt sind und sich keine Fähigkeiten mehr im Beutel befinden, geht das Spiel in Phase 2 über.

3.3. Phase 2: Karten spielen und einsetzen

- 3.3.1. Während der Hauptphase kann ein Spieler die in Abschnitt 4, „Zugaktionen“, aufgeführten Zugaktionen ausführen.
- 3.3.2. Der aktive Spieler kann jederzeit während Phase 2 seines Zuges das Ende seines Zuges erklären, solange er die in Abschnitt 3.3.2.1 aufgeführten Regeln befolgt. Sobald er dies tut, geht das Spiel in Phase 3 über.
 - 3.3.2.1. Wenn der aktive Spieler eine Zugaktion ausführt und/oder sich noch Fähigkeiten im Beutel befinden, die ausgeführt werden müssen, kann der aktive Spieler das Ende seines Zuges nicht erklären und in Phase 3 übergehen, bis die Zugaktion vollständig abgeschlossen ist und sich keine Fähigkeiten mehr im Beutel befinden, die noch ausgeführt werden müssen.

3.4. Phase 3: Ende des Zuges

- 3.4.1. Sobald der aktive Spieler das Ende seines Zuges erklärt hat, beendet er seinen Zug nach dem folgenden Verfahren.



- 3.4.1.1. Zuerst werden ausgelöste Fähigkeiten, die „am Ende des Zuges“ und „am Ende deines Zuges“ auftreten würden, aus dem Beutel hinzugefügt und ausgeführt.
- 3.4.1.2. Zweitens enden die Effekte, die am Ende des Zuges des aktiven Spielers enden würden. Dies gilt auch für Effekte, deren Dauer auf „in diesem Zug“ festgelegt ist (z. B. **Unterstützen**). Alle ausgelösten Fähigkeiten, die auftreten würden, werden dem Beutel hinzugefügt und aus diesem ausgeführt.
- 3.4.2. Sobald keine ausgelösten Fähigkeiten mehr aus dem Beutel auszuführen sind, endet der Zug für den aktiven Spieler und es erfolgt eine abschließende Spielstatusprüfung (siehe 1.9.1). Dann wird der nächste Spieler zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug.

4. ZUGAKTIONEN

4.1. Allgemeines

- 4.1.1. Zugaktionen bezeichnen eine Vielzahl von Aktionen, die ein Spieler während seines Zuges ausführen kann. Um Zugaktionen ausführen zu können, wird kein Effekt und keine andere Karte benötigt. Alle Zugaktionen können vom aktiven Spieler beliebig oft ausgeführt werden, mit Ausnahme des Legens einer Karte in den Tintenvorrat (siehe 4.2.3).
- 4.1.2. Der aktive Spieler kann Zugaktionen nur während Phase 2 seines Zuges ausführen und sie in beliebiger Reihenfolge ausführen. Der aktive Spieler muss jede Aktion vollständig ausführen und die Spieler müssen alles in dem Beutel ausführen, was aus einer Aktion resultiert hat, bevor der aktive Spieler seine nächste Aktion ausführt.
- 4.1.3. Der aktive Spieler kann während seines Zuges die folgenden Zugaktionen ausführen: eine Karte tinten, eine Karte ausspielen, die aktivierbare Fähigkeit einer Karte nutzen, erkunden, herausfordern und einen Charakter an einen Ort bewegen.
- 4.1.4. Wenn ein Teil einer Zugaktion nicht ausgeführt werden kann, ist es unzulässig, die Zugaktion fortzusetzen, und das Spiel kehrt zu dem Zeitpunkt zurück, unmittelbar bevor die Zugaktion begonnen wurde (siehe 1.7.6).
- 4.1.5. Wenn während des Prozesses zur Ausführung einer Zugaktion eine ausgelöste Fähigkeit auftritt, wird die ausgelöste Fähigkeit in den Beutel gelegt, aber erst nach Abschluss des Vorgangs ausgeführt. Jeder Vorgang innerhalb einer Zugaktion definiert, wann er abgeschlossen ist.

4.2. Eine Karte tinten

- 4.2.1. Der Spieler erklärt, dass er eine Karte in seinen Tintenvorrat legt. Dazu folgt der Spieler dem in den Abschnitten 4.2.1.1 bis 4.2.1.3 beschriebenen Ablauf:
 - 4.2.1.1. Zuerst wählt der Spieler eine Karte aus seiner Hand mit dem Tintenvorrat-Symbol aus und deckt sie auf.
 - 4.2.1.2. Zweitens überprüfen alle Spieler, ob das Tintenvorrat-Symbol auf der aufgedeckten Karte vorhanden ist.
 - 4.2.1.3. Drittens legt der Spieler die aufgedeckte Karte verdeckt und bereit in seinen Tintenvorrat. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.
- 4.2.2. Sobald der Vorgang eine Karte zu tinten, abgeschlossen ist, kann der Spieler alle ausgelösten Fähigkeiten, die dem Beutel hinzugefügt wurden, ausführen. Wenn alle Fähigkeiten abgehandelt wurden, ist die Zugaktion abgeschlossen.
- 4.2.3. Diese Zugaktion ist auf einmal während des Zuges des aktiven Spielers beschränkt.
 - 4.2.3.1. Einige Effekte erlauben es einem Spieler, „weitere“ Karten in seinen Tintenvorrat zu legen. Diese Effekte passen die Aktionsbegrenzung so lange an, wie der Effekt, der das Hinzufügen zusätzlicher Karten in das Tintenvorrat ermöglicht, aktiv ist.
Beispiel: „Belle – Eine ganz besondere Mademoiselle“ hat die Fähigkeit „Lies ein Buch“, die lautet: „Du darfst in deinem Zug 1 weitere Karte tinten.“ Ein Spieler kann während seines Zuges zwei Karten in seinen Tintenvorrat legen: eine aus der Zugaktion und eine von Belle's Fähigkeit. Wenn ein Effekt Belle auf die Hand eines Spielers zurückbringt und die Karte erneut gespielt wird, kann der Spieler keine weitere Karte in seinen Tintenvorrat legen, da die zusätzliche Karte bereits für diesen Zug in seinen Tintenvorrat gelegt wurde. Wenn der Spieler zwei Exemplare von Belle im Spiel hat, kann er eine dritte Karte in seinen Tintenvorrat legen.



- 4.2.3.2. Einige Effekte erlauben es einem Spieler, eine Karte direkt in seinen Tintenvorrat zu legen. Diese Effekte zählen nicht zur auf einmal pro Zug beschränkten Zugaktion des Tintens, und die Karte wird nicht aufgedeckt, wenn sie in den Tintenvorrat des Spielers gelegt wird.

Beispiel: „Fischgrätenfeder“ ist ein Gegenstand mit der Fähigkeit „Unterschreib die Rolle, los“, die lautet: „ – Lege eine beliebige Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat.“ Ein Spieler kann diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie er ihre Kosten bezahlen kann. Karten, die auf diese Weise zum Tintenvorrat hinzugefügt werden, werden nicht aufgedeckt.

4.3. Eine Karte ausspielen

- 4.3.1. Der aktive Spieler kann eine Karte aus seiner Hand spielen, indem er die Karte ankündigt und ihre Kosten bezahlt.
- 4.3.2. Der in den Abschnitten 4.3.2.1 bis 4.3.2.4 beschriebene Ablauf zum Ausspielen einer Karte gilt für alle Karten, die ausgespielt werden können. Karten können normalerweise nur aus der Hand eines Spielers gespielt werden. Nur der aktive Spieler kann während seines Zuges eine Karte ausspielen.
- 4.3.2.1. Zuerst kündigt der aktive Spieler die Karte an, die er spielen möchte, und zeigt sie aus seiner Hand vor.
- 4.3.2.2. Zweitens kündigt der Spieler an, wie er die Karte zu spielen gedenkt, sei es für ihre Tintenkosten oder für alternative Kosten. Wenn mehrere alternative Kosten gelten könnten, wählt der Spieler eine aus und ignoriert die anderen. Wenn die Karte für die alternative Kosten „kostenlos“ gespielt wird, werden diese alternative Kosten sofort gewählt, und der Spieler ignoriert alle Kosten für das Spielen der Karte und springt direkt zu 4.3.3 (siehe 1.5.5).
- 4.3.2.3. Drittens bestimmt der Spieler die **Gesamtkosten**, die zum Ausspielen der Karte erforderlich sind. Die Gesamtkosten entsprechen den Tintenkosten oder den alternativen Kosten zuzüglich etwaiger Zahlungsmodifikatoren. Die daraus resultierenden Kosten sind die Gesamtkosten.
- 4.3.2.4. Viertens zahlt der Spieler die Gesamtkosten. Wenn die Gesamtkosten Tintenkosten enthalten, muss der Spieler diese Anzahl an bereiten Tintenkarten erschöpfen. Wenn andere Kosten enthalten sind, zahlt der Spieler diese Kosten wie im Kartentext angegeben. Die Kosten können in beliebiger Reihenfolge gezahlt werden, müssen aber komplett bezahlt werden.
- 4.3.3. Sobald die Kosten der Karte bezahlt sind, kommt die Karte entsprechend ihrem Typ ins Spiel und gilt nun als „gespielt“.
- 4.3.3.1. Handelt es sich bei der Karte um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort, wird die Karte in die Spielzone gelegt. Wenn es sich um eine Charakterkarte handelt, die mit ihrer **Gestaltwandel-Fähigkeit** gespielt wird, muss sie auf die Karte gelegt werden, auf die in den alternativen Kosten zum Spielen verwiesen wird. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.
- 4.3.3.2. Wenn es sich um eine Aktion handelt, kommt die Karte in die Spielzone und ihr Effekt wird sofort ausgeführt. Anschließend wird die Karte auf den Ablagestapel des Spielers gelegt (siehe 6.7.1.2). Damit ist der Vorgang abgeschlossen.
- 4.3.4. Sobald alle Schritte in 4.3.2 und 4.3.3 abgeschlossen sind, können ausgelöste Fähigkeiten, die dem Beutel hinzugefügt wurden, nun ausgeführt werden.
- 4.3.4.1. Wenn eine gespielte Karte eine auslösbare Fähigkeit hat, die lautet: „Wenn [der Spieler] diese(n) [Kartentyp] ausspielt“, wird die ausgelöste Bedingung in Schritt 4.3.3 erfüllt und dem Beutel hinzugefügt, sobald die Karte ins Spiel kommt. Dies ist eine Ausnahme zu Abschnitt 1.6.1.
- 4.3.4.2. Wenn eine Karte im Spiel eine auslösbare Fähigkeit besitzt, deren Bedingung prüft, ob eine andere Karte gespielt wird, und eine Karte auf die Karte mit der auslösbaren Fähigkeit gelegt wird, ist die Bedingung gemäß 4.3.3 erfüllt, sobald die Karte ins Spiel kommt. Dies ist eine Ausnahme zu 1.6.1.
- 4.3.5. Effekte, die verändern, wie ein Spieler die Kosten einer Karte bezahlt (z. B. **Singen**), verändern nicht die Tintenkosten der Karte.



4.3.6. Zahlungsmodifikatoren, die für „die nächste [Kartentyp], die du spielst“ gelten, gelten immer für die nächste Karte dieses Typs, die du innerhalb der angegebenen Dauer spielst, auch wenn du alternative Kosten zahlst, um diese Karte zu spielen. Wenn der Zahlungsmodifikator für eine Karte mit einer bestimmten Klassifizierung gilt, gilt er für die nächste Karte mit dieser Klassifizierung, auch wenn andere Karten desselben Typs vor ihr gespielt werden. Einige Karten haben einen selbstreferenziellen Zahlungsmodifikator, der funktioniert, während sich die Karte in einer Nicht-Spielzone befindet, was bedeutet, dass er nur für die Karte gilt, auf der er aufgeführt ist, wenn diese Karte gespielt wird. Ein Modifikator der nicht selbstreferenziell ist, solange die Karte, auf der er aufgeführt ist, im Spiel ist.

Beispiel A: „Doc – Anführer der sieben Zwerge“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Miteinander teilen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, zahlst du 1 weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.“ Wenn der aktive Spieler in diesem Zug Chef erschöpft hat, um zu erkunden und anschließend aufgrund eines anderen Effekts (z. B. durch das Ausspielen von „Gerade Rechtzeitig“) einen Charakter kostenlos gespielt hat, gilt die Reduzierung der Kosten um 1 weiterhin für den Charakter, der aufgrund dieses Effekts gespielt wurde.

Beispiel B: Perdi – Verspielte Mutter hat eine Fähigkeit namens „Wer kommt als nächstes?“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, zahlst du 2 weniger für den nächsten Welpen, den du in diesem Zug ausspielst. Wenn der aktive Spieler mit Perdi erkundet und anschließend einen „Fabius – Stimme der Vernunft“ spielt, würde der Zahlungsmodifikator für einen Welpen weiterhin für den nächsten Welpen gelten, den er spielt, da Fabius nicht die Welpenklassifizierung aufweist.“

Beispiel C: „Le Fou – Tollpatsch“ hat eine Fähigkeit namens „Loyal“, die lautet: „Wenn du einen Gaston-Charakter im Spiel hast, zahlst du 1 weniger, um diesen Charakter auszuspielen.“ Dieser Zahlungsmodifikator ist selbstreferenziell, da er nur für das Ausspielen dieser bestimmten Karte gilt. Im Gegensatz dazu hat „Trixi – Geniale Bootführerin“ eine Fähigkeit namens „Mechanisch versiert“, die lautet: „Solange du mindestens 3 Gegenstände im Spiel hast, zahlst du 1 weniger, um Erfinder auszuspielen.“ Obwohl Trixi die Klassifizierung „Erfinder“ hat, bezieht sich die Fähigkeit beim Ausspielen nicht auf sich selbst und gilt erst, wenn Trixi im Spiel ist.

4.4. Eine aktivierbare Fähigkeit einsetzen

4.4.1. Eine aktivierbare Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die auf einer Karte, die der aktive Spieler im Spiel hat, aufgeführt ist und die er nutzen kann, um gegen Zahlung der Kosten einen Effekt zu erzeugen. Aktivierte Fähigkeiten werden normalerweise als [Kosten] – [Effekt] geschrieben.

4.4.2. Eine aktivierbare Fähigkeit mit Kosten von auf einem Charakter kann nur genutzt werden, wenn der Charakter trocken ist. Eine aktivierbare Fähigkeit auf einem Gegenstand oder Ort kann in dem Zug genutzt werden, in dem der Gegenstand oder Ort gespielt wird.

4.4.2.1. Einige aktivierbare Fähigkeiten einen Charakter als Teil ihrer Kosten. Nur trockene Charaktere können verwendet werden, um diese Kosten zu bezahlen.

4.4.3. Um eine aktivierbare Fähigkeit zu nutzen, folgt der aktive Spieler den hier aufgeführten Schritten in der angegebenen Reihenfolge. Diese Schritte gelten für alle aktivierbaren Fähigkeiten. Nur der aktive Spieler kann aktivierbare Fähigkeiten verwenden.

4.4.3.1. Zuerst kündigt der aktive Spieler die Fähigkeit an, die er verwenden möchte.

4.4.3.2. Zweitens gibt der Spieler bekannt, wie er die Fähigkeit aktivieren möchte, für ihre Tintenkosten oder für alternative Kosten. Wenn mehrere alternative Kosten für die aktivierte Fähigkeit gelten könnten, wählt der Spieler eine davon aus und ignoriert die anderen für die Aktivierung der Fähigkeit. Wenn die Fähigkeit „kostenlos“ aktiviert werden kann, ignoriere alle Kosten außer , um die Fähigkeit zu aktivieren, und fahre direkt mit Abschnitt 4.4.4 fort.

4.4.3.3. Drittens bestimmt der Spieler die Kosten, die zur Aktivierung der Fähigkeit erforderlich sind. Die Gesamtkosten entsprechen den Tintenkosten oder den alternativen Kosten zuzüglich etwaiger Zahlungsmodifikatoren. Die sich daraus ergebenden Kosten sind die Kosten.



4.4.3.4. Viertens zahlt der Spieler die Gesamtkosten. Wenn die Gesamtkosten Tintenkosten enthalten, muss der Spieler diese Anzahl an bereiten Tintenkarten erschöpfen. Wenn andere Kosten enthalten sind, zahlt der Spieler diese Kosten wie im Kartentext angegeben. Die Kosten können in beliebiger Reihenfolge bezahlt werden, müssen jedoch vollständig bezahlt werden.

4.4.4. Sobald die Gesamtkosten bezahlt sind, wird die Fähigkeit aktiviert. Der aktive Spieler führt den Effekt sofort aus. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.

4.4.5. Sobald alle Schritte in den Abschnitten 4.4.3 und 4.4.4 abgeschlossen sind, können ausgelöste Fähigkeiten, die während dieses Vorgangs in den Beutel gelegt wurden, nun ausgeführt werden.

4.5. Erkunden

4.5.1. Nur Charaktere können erkunden. Ein zum erkunden ausgewählter Charakter ist der *erkundende Charakter*. Der aktive Spieler, der einen erkundenden Charakter deklariert, ist der *erkundende Spieler*. Um mit einem Charakter zu erkunden, folgt der Spieler der unten aufgeführten Reihenfolge.

4.5.1.1. Zuerst erklärt der Spieler den Charakter, mit dem er eine Erkundung absolvieren möchte.

4.5.1.2. Zweitens prüft der Spieler, ob es Einschränkungen für das Erkunden gibt, die ihn daran hindern (z. B. weil er noch nicht trocken ist oder „Impulsiv“ hat usw.) und zahlt alle Kosten, die erforderlich sind, um mit dem angegebenen Charakter zu erkunden.

4.5.1.3. Drittens erschöpft der Spieler den erkundenden Charakter.

4.5.1.4. Viertens erhält der Spieler Legenden in Höhe des ♦ des erkundenden Charakters. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.

4.5.2. Sobald der erkundende Spieler die Legenden erhalten hat, hat der erkundende Charakter „erkundet“. Auslösbare Fähigkeiten, die während des Vorgangs zum Beutel hinzugefügt wurden, können nun ausgeführt werden.

4.5.3. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden, ist die Zugaktion der Erkundung beendet.

4.5.3.1. Wenn ein erkundender Charakter einen negativen Legendenwert hat, erhält der erkundende Spieler keine Legenden (siehe 1.11.2).

4.6. Herausfordern

4.6.1. Nur Charaktere können herausfordern. Ein Charakter, der von einem Spieler zum Herausfordern bestimmt wird, ist der *herausfordernde Charakter*. Der Spieler, der die Herausforderung ankündigt, ist der *herausfordernde Spieler*. Der gegnerische Charakter oder Ort wird *herausgefordert*, und der Spieler, dessen Charakter oder Ort herausgefordert wird, ist der *herausgeforderte Spieler*.

4.6.2. Nur der herausfordernde Charakter und der herausgeforderte Charakter oder Ort gelten als Teil der Herausforderung. Wenn sich eine Fähigkeit oder ein Effekt auf einen Charakter „in einer Herausforderung“ bezieht, bezieht er sich nur auf einen der Charaktere in der aktuellen Herausforderung.

4.6.3. Herausfordern sind in zwei Schritte unterteilt: den Schritt „Herausforderungserklärung“ und den Schritt „Herausforderungsschaden“. Im Schritt „Herausforderungserklärung“ legen die Spieler fest, welcher Charakter herausfordert und welcher gegnerische Charakter oder Ort herausgefordert wird. Im Schritt „Herausforderungsschaden“ folgen die Spieler dem Prozess, um gegebenenfalls Schaden zuzufügen und die Herausforderung vollständig abzuschließen. Diese Schritte werden immer in dieser Reihenfolge durchgeführt.

4.6.4. Schritt „Herausforderungserklärung“

4.6.4.1. Zuerst kündigt der Spieler an, dass einer seiner Charaktere einen Charakter herausfordert. Ein Charakter muss zu Beginn des Schrittes: Bereit Machen des aktiven Spielers im Spiel und bereit sein, um herauszufordern (siehe 3.2.2.1).

4.6.4.2. Zweitens wählt der Spieler einen erschöpften gegnerischen Charakter aus, der herausgefordert wird.

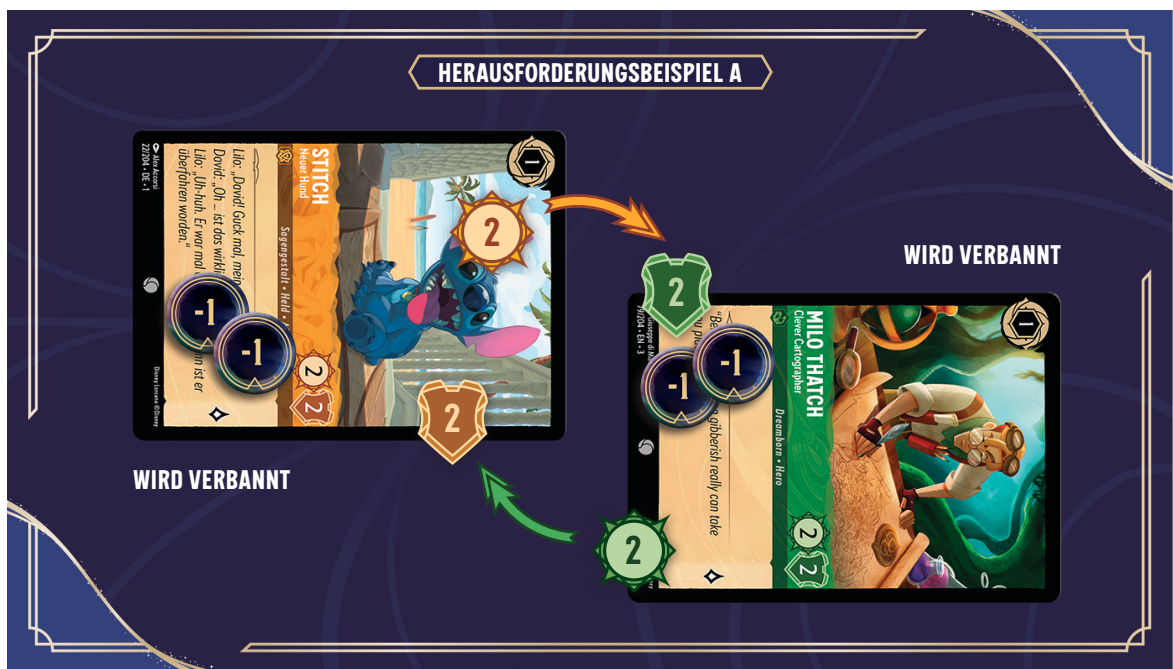
4.6.4.3. Drittens prüfen die Spieler die Herausforderungsvoraussetzungen und Herausforderungseinschränkungen (z. B. **Wendig**), treffen alle erforderlichen Entscheidungen und zahlen alle Kosten, die zum Herausfordern mit dem angekündigten Charakter erforderlich sind.



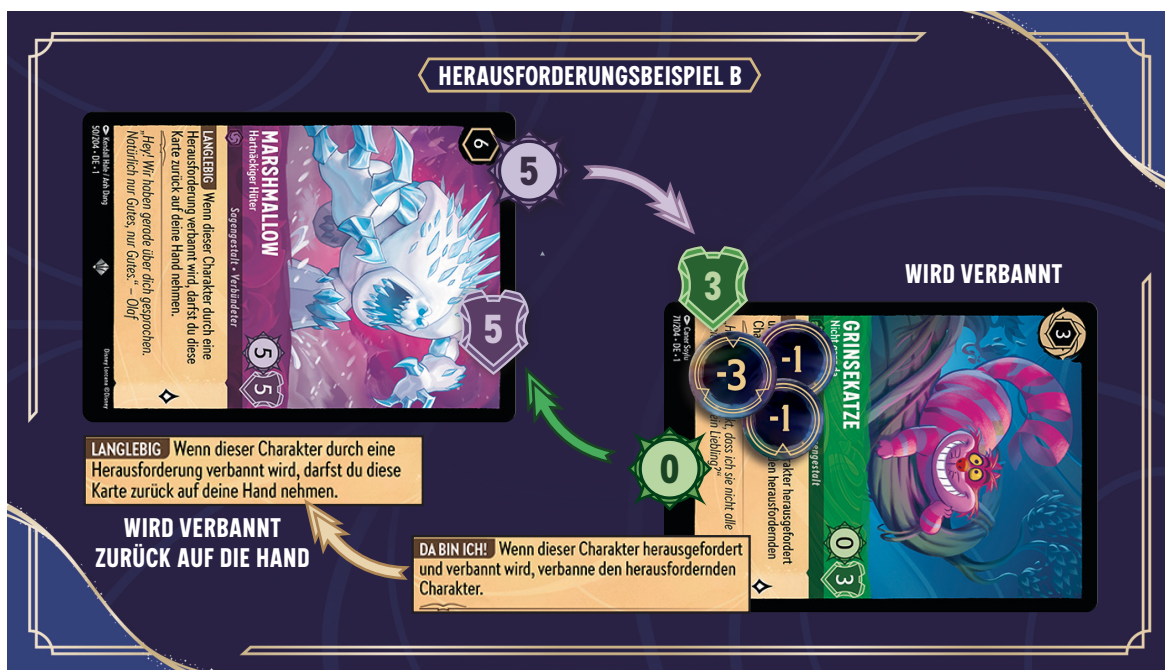
- 4.6.4.4. Viertens erschöpft der herausfordernde Spieler den herausfordernden Charakter. [Wenn ein Effekt den herausfordernden Charakter später im Verlauf der Herausforderung bereit macht, bleibt er dennoch der herausfordernde Charakter und wird nicht aus der Herausforderung entfernt.](#)
- 4.6.4.5. Fünftens findet die Herausforderung statt und alle „während dieser Charakter herausfordert“ Effekte beginnen zu wirken. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.
- 4.6.5. Alle ausgelösten Fähigkeiten „fordert heraus“ oder „wird herausgefordert“ werden in den Beutel gelegt und zusammen mit allen anderen ausgelösten Fähigkeiten, die während des Herausforderungserklärungsprozesses in den Beutel gelegt wurden, aus dem Beutel abgewickelt. Sobald alle Effekte im Beutel abgewickelt sind, geht die Herausforderung zum Schritt „Herausforderungs-Schaden“ über.
- 4.6.6. Schritt „Herausforderungsschaden“
- 4.6.6.1. Berechne zunächst die Gesamtmenge an Schaden, die jedem Charakter in der Herausforderung zugefügt wurde ([siehe 1.9.4.1/1.9.4.2](#)). Wenn ☼ eines Charakters negativ ist, zählt es für die Bestimmung des während der Herausforderungs verursachten Schadens als 0 ☼.
- 4.6.6.2. Zweitens wird der gesamte Schaden gleichzeitig zugefügt. Der herausfordernde Charakter fügt dem herausgeforderten Charakter Schaden zu, und der herausgeforderte Charakter fügt dem herausfordernden Charakter Schaden zu. Lege eine Anzahl von Schadensmarkern, die dem verursachten Schaden entspricht, auf jeden Charakter in der Herausforderung [siehe \(see 1.9.4.3\)](#). Damit ist der Vorgang abgeschlossen.
- 4.6.6.3. Drittens findet eine Spielstatusprüfung statt.
- 4.6.7. Nach dem Schritt „Herausforderungsschaden“ und sobald alle Effekte ausgeführt wurden und keine Fähigkeiten mehr im Beutel sind, enden die Effekte, die „beim Herausfordern“, „während dieser Charakter herausfordert“ oder „während dieser Charakter herausgefordert wird“ gelten, und die Herausforderung ist beendet. Alle Fähigkeiten, die „nach der Herausforderung“ auftreten, passieren jetzt und werden ausgeführt. Dann kann der Spieler seine nächste Zugaktion wählen.
- 4.6.8. Charaktere können Orte herausfordern. Dies folgt allen normalen Regeln und Abläufen des Herausforderns mit den folgenden Ausnahmen.
- 4.6.8.1. Wenn ein herausfordernder Spieler einen erschöpften gegnerischen Charakter herausfordern würde, wählt der Spieler stattdessen einen gegnerischen Ort, um ihn herauszufordern.
- 4.6.8.2. Orte gelten nicht als bereit oder erschöpft und können jederzeit während Phase 2: Karten spielen und einsetzen herausgefordert werden.
- 4.6.8.3. Orte haben keine ☼ Eigenschaft und fügen dem herausfordernden Charakter während des Schritts Herausforderungsschaden keinen Schaden zu. Orte haben eine ♥ Eigenschaft und ihnen kann während des Schritts Herausforderungsschaden Schaden zugefügt werden.
- 4.6.9. Wenn ein Charakter in einer Herausforderung aus irgendeinem Grund aus der Herausforderung entfernt wird, endet diese Herausforderung gemäß dem folgenden Ablauf.
- 4.6.9.1. Zuerst werden alle verbleibenden ausgelösten Fähigkeiten im Beutel ausgeführt.

4.6.9.2. Dann enden die Effekte, die „beim Herausfordern“, „während dieser Charakter herausfordert“ oder „während dieser Charakter herausgefordert wird“ gelten, und die Herausforderung ist beendet. Alle Fähigkeiten, die „nach der Herausforderung“ auftreten, passieren jetzt und werden ausgeführt. Dann kann der Spieler seine nächste Zugaktion wählen.

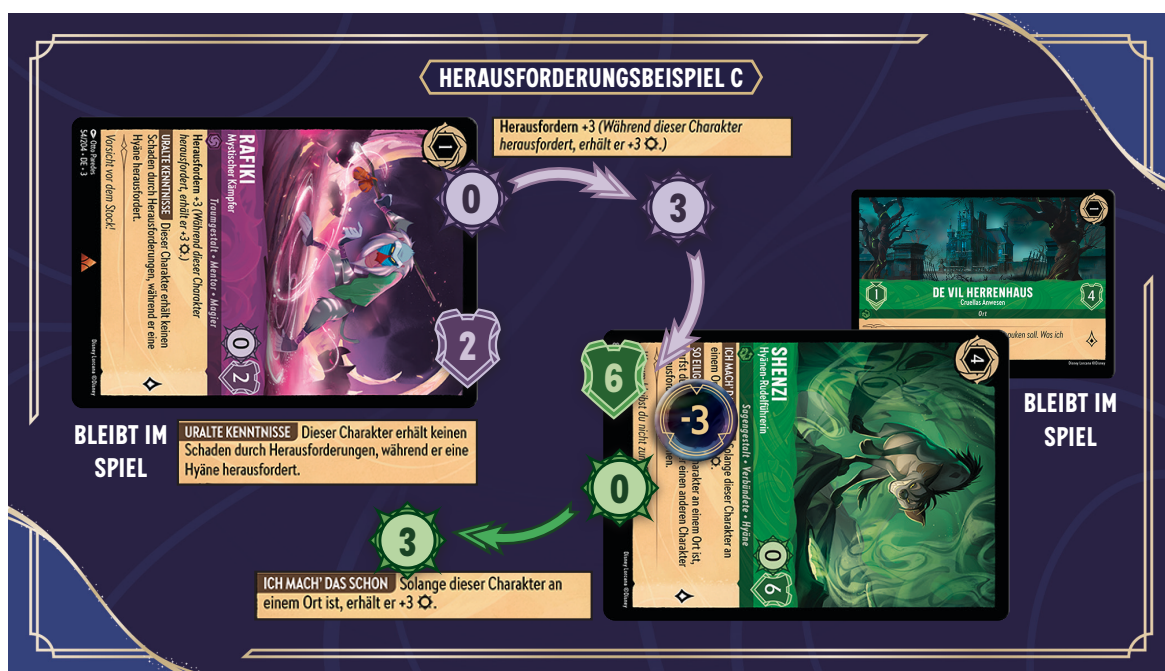
Beispiel A: Der aktive Spieler hat einen bereiten „Stitch – Neuer Hund“ im Spiel, und ein Gegner hat einen erschöpften „Milo Thatch – Kluger Kartograph“ im Spiel. Der aktive Spieler kündigt Stitch als herausfordernden Charakter an und wählt Milo Thatch als herausgeforderten Charakter. Es gibt keine Voraussetzungen oder Einschränkungen, die erfüllt werden müssen. Der aktive Spieler erschöpft Stitch. Keine Fähigkeiten werden als Folge auf diese Herausforderungserklärung ausgelöst. Stitch und Milo Thatch fügen einander Schaden in Höhe ihrer Stärke $\odot$ zu. Der aktive Spieler und der Gegner legen jeweils Schadensmarker auf ihren Charakter. Es wird eine Spielstatusprüfung durchgeführt, bei der keine Effekte ausgelöst werden. Die Herausforderung ist beendet.



Beispiel B: Der aktive Spieler kündigt „Marshmallow – Hartnäckiger Hüter“ als herausfordernden Charakter an und wählt eine gegnerische „Cheshire Cat – Nicht ganz da“ als herausgeforderten Charakter an. Die Fähigkeit „Da bin ich!“ der Grinsekatze lautet, „Wenn dieser Charakter herausgefordert und verbannt wird, verbanne den herausfordernden Charakter.“ Die Fähigkeit „Langlebig“ von Marshmallow lautet: „Wenn dieser Charakter durch eine Herausforderung verbannt wird, darfst du diese Karte zurück auf deine Hand nehmen.“ Marshmallow hat 5 , also fügt er Grinsekatze 5 Schaden zu, die 3  hat. Wenn die Spielstatusprüfung durchgeführt wird, wird Grinsekatze verbannt. Dies löst seine Fähigkeit aus, und der Gegner fügt sie dem Beutel hinzu. Der Gegner führt den Effekt der Fähigkeit aus und verbannt Marshmallow. Da die Spieler noch nicht die Phase des Herausfordernden erreicht haben, in der die Effekte im Beutel ausgeführt werden, befinden sie sich noch in der Herausforderung und der aktive Spieler fügt Marshmallows Fähigkeit dem Beutel hinzu. Der aktive Spieler kann ihn dann ausführen und Marshmallow auf seine Hand zurückbringen. Nun sind keine weiteren Effekte hinzuzufügen, und der Beutel ist leer. Die Herausforderung ist beendet.



Beispiel C: Der aktive Spieler kündigt eine Herausforderung mit „Rafiki - Mystischer Kämpfer“ an und wählt als Ziel eine gegnerische „Shenzi - Hyänen-Rudelführerin“, welche über 0 Stärke verfügt und sich an dem Ort „De Vil Herrenhaus - Cruellas Anwesen“ befindet. De Vil Herrenhaus hat keine Fähigkeiten, aber Shenzis Fähigkeit „Ich mach das schon“ gibt ihr +3 Stärke solange sie sich an einem Ort befindet. Rafikis Fähigkeit „Uralte Kenntnisse“ lautet: „Dieser Charakter erhält keinen Schaden durch Herausforderungen, während er eine Hyäne herausfordert.“ Nachdem die Voraussetzung und die Einschränkungen überprüft wurden und Rafiki erschöpft wurde, legt der aktive Spieler diese ausgelöste Fähigkeit in den Beutel. Der aktive Spieler führt den Effekt dann sofort aus. Wenn die Herausforderung in den Schritt „Herausforderungsschaden“ übergeht, wird Rafiki kein Schaden zugefügt.



4.7. Einen Charakter bewegen

- 4.7.1. Ein Spieler kann nur seine eigenen Charaktere bewegen. Ein Spieler kann Charaktere nur zu seinen eigenen Orten bewegen. Ein Spieler kann gegnerische Charaktere nicht bewegen und seine eigenen Charaktere nicht an gegnerische Orte bewegen.
- 4.7.2. Spieler können einen Charakter nicht von einem Ort wegbewegen, es sei denn, dieser Charakter wird an einen anderen Ort bewegt.
- 4.7.3. Um einen Charakter an einen Ort zu bewegen, folgt der aktive Spieler dem unten aufgeführten Ablauf in Reihenfolge.
 - 4.7.3.1. Zuerst wählt der Spieler einen seiner Charaktere und einen seiner Orte aus und erklärt, dass der Charakter zu diesem Ort bewegt wird.
 - 4.7.3.2. Zweitens kündigt der Spieler an, ob er den Charakter für die Bewegungskosten des Ortes oder für alternative Kosten bewegen möchte. Wenn mehrere alternative Kosten in Frage kommen, wählt der Spieler eine der Optionen aus und ignoriert die übrigen. Kann der Charakter für alternative Kosten „kostenlos“ bewegt werden, werden diese alternativen Kosten sofort gewählt, der Spieler ignoriert alle anderen Kosten für die Bewegung des Charakters und springt direkt zu 4.7.4.
 - 4.7.3.3. Drittens ermittelt der Spieler die Gesamtkosten für die Bewegung des Charakters. Die Gesamtbewegungskosten entsprechen den Bewegungskosten des gewählten Ortes oder den alternativen Kosten zuzüglich etwaiger Zahlungsmodifikatoren.



4.7.3.4. Viertens zahlt der Spieler die Gesamtbewegungskosten des Ortes. Wenn die Gesamtkosten Tinte beinhalten, erschöpft der Spieler eine Anzahl an bereiten Tintenkarten, die den Gesamtkosten entspricht. Sind andere Kosten enthalten, zahlt der Spieler diese Kosten gemäß den Anweisungen auf der Karte. Die Kosten können in beliebiger Reihenfolge bezahlt werden, müssen jedoch vollständig bezahlt werden.

4.7.4. Sobald die Kosten bezahlt sind, bewegt sich der gewählte Charakter an den gewählten Ort. Damit ist der Vorgang abgeschlossen.

4.7.5. Ausgelöste Fähigkeiten, die während des Vorgangs zum Beutel hinzugefügt wurden, können nun ausgeführt werden. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden, ist die Bewegung abgeschlossen.

5. KARTEN UND KARTENTYPEN

5.1. Kartenstatus



5.1.1. Während sich eine Karte in einer Zone außer der Hand eines Spielers befindet, kann sie einen oder mehrere bestimmte Zustände haben.

5.1.1.1. **Bereit** – Wenn eine Karte bereit gemacht wird, wird sie aufrecht gedreht und als eine *bereite* Karte bezeichnet. Charaktere und Gegenstände kommen bereit ins Spiel.

5.1.1.2. **Erschöpft** – Wenn eine Karte *erschöpft* wird, wird sie seitwärts gedreht. Ein Spieler kann alle Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die nicht als Teil der Kosten erfordern. Ein Spieler kann keine der Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die als Teil der Kosten enthalten.

5.1.1.3. **Beschädigt** – Eine Karte, die mindestens 1 Schaden hat, gilt als *beschädigt*.

5.1.1.4. **Unbeschädigt** – Eine Karte, die keinen Schaden hat, gilt als *unbeschädigt*.

5.1.1.5. **Unter** – Eine Karte, auf der eine oder mehrere Karten liegen, gilt als *unter* der obersten Karte eines Stapels (siehe 5.1.7). Ein Spieler kann keine Karte wählen, die unter der obersten Karte (siehe 5.1.6) in einem Stapel liegt. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen



- Karte liegt. Kein Spieler darf die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene.
- 5.1.1.6. *Oberste* – Eine Karte, unter der sich eine oder mehrere Karten befinden, gilt als *oberste* aller Karten darunter. Eine Karte, die auf einer oder mehreren Karten liegt, erhält nicht den Text der darunter liegenden Karten. Die Karte, die oben auf allen anderen Karten eines Stapels liegt, wird als *oberste Karte* bezeichnet.
 - 5.1.1.7. *In einem Stapel* – Befindet sich eine Karte auf oder unter einer oder mehreren anderen Karten im Spiel, gelten diese Karte und alle Karten unter oder auf ihr als *in einem Stapel*. Diese Karten gelten nur dann als Stapel, solange sie im Spiel sind. Wenn die oberste Karte eines Stapels das Spiel verlässt, werden alle Karten des Stapels in dieselbe Zone wie die oberste Karte bewegt und diese Karten gelten nicht mehr als in einem Stapel. **Alle Karten, die unter der obersten Karte lagen, erhalten den Status dieser Karte in der neuen Zone.**
 - 5.1.1.8. *Im Spiel* – Eine Karte, die offen in der Spielzone liegt und auf der keine Karten liegen, gilt als *im Spiel*. Wenn eine Karte verdeckt ist, unter einer anderen Karte liegt oder sich in einer anderen Zone als der Spielzone befindet, gilt sie nicht als im Spiel.
 - 5.1.1.9. *Offen* – Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Luminari-Symbol) nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach oben zu den Spielern zeigt, gilt als *offen*. Wenn eine Karte offen unter eine andere Karte gelegt wird oder eine andere Karte offen auf sie gelegt wird, gilt sie weiterhin als offen. Eine aufgedeckte Karte ist allen Spielern öffentlich bekannt. Jeder Spieler kann sich eine offene Karte jederzeit ansehen, selbst wenn die offene Karte unter einer anderen Karte liegt.
 - 5.1.1.10. *Verdeckt* – Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Luminari-Symbol) nach oben zu den Spielern zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach unten in zur Spielfläche zeigt, gilt als *verdeckt*. Kein Spieler darf sich zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte ansehen, auch nicht der eigenen. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.
 - 5.1.1.11. *Trocknend* – Ein Charakter, der während des aktuellen Zuges seines Spielers ins Spiel gekommen ist, gilt als *trocknend*. Ein trocknender Charakter kann nicht erkunden, kann nicht als herausfordernder Charakter gewählt werden und kann nicht ☹️.
 - 5.1.1.12. *Trocken* – Ein Charakter, der seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel ist, gilt als *trocken*. Ein trockener Charakter kann erkunden und kann als herausfordernder Charakter deklariert werden. Gegenstände und trockene Charaktere können ☹️.
 - 5.1.2. Eine Karte in einer beliebigen Zone außer der Hand eines Spielers kann den/die unten beschriebenen Zustand/Zustände haben. Eine Karte kann mehrere Zustände gleichzeitig haben.
 - 5.1.2.1. Ein Charakter kommt mit den Zuständen „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „aufgedeckt“ und „trocknend“ ins Spiel. Ein Charakter, der im Spiel ist, kann jeden der in den Abschnitten 5.1.1 bis 5.1.12 aufgeführten Zustände haben, außer „unter“ und „verdeckt“.
 - 5.1.2.2. Ein Gegenstand kommt mit den Zuständen „bereit“, „im Spiel“ und „offen“ ins Spiel. Ein Gegenstand, der im Spiel ist, kann nicht die Zustände „beschädigt“, „unbeschädigt“, „unter“ oder „verdeckt“ haben.
 - 5.1.2.3. Ein Ort kommt mit den Zuständen „unbeschädigt“, „im Spiel“ und „aufgedeckt“ ins Spiel. Ein Ort, der im Spiel ist, kann nicht die Zustände „bereit“, „erschöpft“, „unter“ oder „verdeckt“ haben.
 - 5.1.2.4. Eine Karte im Tintenvorrat eines Spielers kann nur die Zustände „bereit“, „erschöpft“ und „verdeckt“ haben.
 - 5.1.2.5. Eine Karte im Deck eines Spielers kann nur den Status „verdeckt“ haben.
 - 5.1.2.6. Eine Karte im Ablagestapel eines Spielers kann nur den Status „offen“ haben.
 - 5.1.2.7. Eine Karte in der Hand eines Spielers kann keinen Status haben.
 - 5.1.3. Wird ein Zustand aus irgendeinem Grund auf eine Karte angewendet oder von ihr entfernt, wird dieser Zustand sofort angewendet oder entfernt.



Beispiel A: Der aktive Spieler entscheidet sich, mit einem bereiten „Fabius - Stimme der Vernunft“ zu erkunden. Wenn er Fabius für das Erkunden erschöpft, wird der Status „bereit“ sofort von ihm entfernt und der Status „erschöpft“ sofort auf ihn angewendet.

Beispiel B: Der aktive Spieler entscheidet sich, eine „Naseweis - Gigantische Fee“ mithilfe ihrer **Gestaltwandel**-Fähigkeit auf eine „Naseweis - Winzige Taktikerin“ zu spielen, die „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ ist. In diesem Fall werden alle Zustände außer „aufgedeckt“ sofort von Naseweis - Winzige Taktikerin entfernt und die Zustände „unter“ und „in einem Stapel“ werden sofort angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“, „oberste“, „in einem Stapel“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ werden sofort auf Naseweis - Gigantische Fee angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“ und „trocken“ werden sofort auf die gestaltgewandelte Naseweis angewendet, da der Charakter, auf den sie gelegt wurde, diese Zustände bereits hatte. Weitere Informationen findest du unter 8.10, „Gestaltwandel“.

5.2. Bestandteile einer Karte



5.2.1. Die meisten Bestandteile einer Karte erscheinen auf allen Kartentypen. Spezifische Unterschiede sind in dem Eintrag für den jeweiligen Kartentyp vermerkt.

5.2.2. *Kosten der Karte* - Die Menge an Tinte, die zum Ausspielen der Karte benötigt wird.

5.2.3. *Tintenvorrat-Symbol* - Wenn dieses Wirbelsymbol , um die Kosten der Karte herum vorhanden ist, kann die Karte in den Tintenvorrat des Spielers gelegt werden. Karten im Tintenvorrat stellen die Tinte dieses Spielers dar. Jede Karte zählt als 1 .

5.2.4. *Bild* - Das Bild hat keinen Einfluss auf das Spiel.



- 5.2.5. **Tintenfarbe** - Die Tintenfarbe der Karte, gekennzeichnet durch das Tintenfarben-Symbol. Der farbige Balken hinter dem Namen der Karte spiegelt die zugehörige Tintenfarbe wider. Die Tintenfarbe einer Karte ist wichtig für den Bau eines Decks und kann in den Kartenregeln erwähnt werden. Die Tinten sind: Bernstein, Amethyst, Smaragd, Rubin, Saphir und Stahl.



- 5.2.5.1. Manche Karten verfügen über mehr als eine Tintenfarbe. Karten mit zwei Arten von Tinte haben zwei Tintenart-Symbole und zählen als jede Art von Tinte.
- 5.2.6. **Name** - Der Name der Karte steht in größerer Schrift geschrieben. Der Name einer Karte gilt in allen Zonen. Ein Effekt, der nach einer Karte mit einem bestimmten Namen sucht, berücksichtigt nur diese Zeile und ignoriert die Version (siehe 5.3.6.1). Der gesamte Charakter- oder Ortsname muss mit dem angegebenen Namen übereinstimmen, um einen Treffer zu erzielen. Der Name und die Version eines Charakters oder Ortes bilden zusammen dessen *vollständigen Namen*.
- Beispiel A:** *Naseweis - Peter Pans Verbündete* hat eine Fähigkeit namens *Loyal und hingebungsvoll*, die lautet: „Deine Peter-Pan-Charaktere erhalten **Herausfordern** +1. (Während sie herausfordern, erhalten sie +1 ⚡.)“ Wenn du *Peter Pan - Furchtloser Kämpfer*, *Peter Pan - Held aus Nimmerland* und diese *Naseweis* im Spiel hast, gibst du beiden Versionen von *Peter Pan* **Herausfordern** +1.
- Beispiel B:** *Der Zauberhut* hat die aktivierte Fähigkeit „*Unglaubliche Energie*“, die lautet: „⚡, 1 ⚡ - Benenne eine Karte, decke danach die oberste Karte deines Decks auf. Falls es die benannte Karte ist, nimm sie auf deine Hand. Falls nicht, lege sie zurück auf dein Deck.“ Wenn der aktive Spieler *Lucky* für den Effekt benennt und dann *Glückskreuzer* vom obersten Teil seines Decks aufdeckt, ist das kein Treffer. *Glückskreuzer* wird dann wieder oben auf das Deck dieses Spielers gelegt.
- 5.2.6.1. Einige Charaktere haben zusätzlich zu ihrem aufgedruckten Namen zwei einzelne Namen. Diese Charaktere haben ein Und-Zeichen (&) oder etwas anderes, das wie ein Und-Zeichen behandelt wird (siehe 5.2.6.3), zwischen den beiden Namen, die in der Namenszeile aufgeführt sind. Wenn ein Effekt nach einer Karte oder einem Charakter mit einem bestimmten Namen sucht, muss der angegebene Name genau mit einem der Namen auf der Karte übereinstimmen.
- 5.2.6.2. Ein Charakter mit mehreren Namen ist trotzdem nur ein einzelner Charakter.
- Beispiel A:** *Abschaum & Meerschaum - Verwickelte Muränen* ist ein Charakter mit drei Namen. Die Karte ist ein Charakter namens „*Abschaum*“, ein Charakter namens „*Meerschaum*“ und ein Charakter namens „*Abschaum & Meerschaum*“.
- Beispiel B:** „*Bruno Madrigal - Unentdeckter Onkel*“ hat eine Fähigkeit namens „*Du musst es nur erkennen*“, die lautet: „⚡ - Benenne eine Karte, decke danach die oberste Karte deines Decks auf. Falls es die benannte Karte ist, nimm sie auf deine Hand und sammle 3 Legenden. Falls nicht, lege sie zurück auf dein Deck.“ Wenn der aktive Spieler „*Abschaum*“ für den Effekt der Fähigkeit nennt und dann entweder *Abschaum* oder *Abschaum & Meerschaum* von oben seines Decks aufdeckt, ist die aufgedeckte Karte ein Treffer und der aktive



Spieler nimmt sie auf seine Hand und erhält 3 Legenden. Wenn der Spieler „Abschaum & Meerscham“ nennt und dann Abschaum vom obersten Teil seines Decks aufdeckt, ist das keine Übereinstimmung, und der Spieler nimmt die aufgedeckte Karte nicht auf seine Hand und erhält keine 3 Legenden. Abschaum wird dann wieder auf das Deck des Spielers zurückgelegt.

- 5.2.6.3. Ein Charakter, „Chip und Chap – Ritter der Rückgewinnung“, hat kein Und-Zeichen (&) in der Kartenbezeichnung, wird aber so behandelt, als hätte er eines.
- 5.2.7. **Klassifizierungen** – Kategorien, die bestimmte Eigenschaften der Karte kennzeichnen und in Kartenregeln erwähnt werden können.
Beispiel: „Hades – König des Olymps“ hat eine Fähigkeit namens „Finstere Verschwörung“, die lautet: „Dieser Charakter erhält +1 ♦ für jeden weiteren Schurken, den du im Spiel hast.“ Diese Fähigkeit bezieht sich auf Karten mit der Klassifizierung „Schurke“.
- 5.2.8. **Regeltext** – Alle Fähigkeiten, Effekte und Regeltexte der Karte erscheinen in diesem Bereich, der als Textfeld bezeichnet wird. Einige Fähigkeiten haben Kosten, um sie einzusetzen. Fähigkeiten können Schlüsselwörter sein (siehe Abschnitt 8) oder einen Story-Namen haben. Der Name der Geschichte wird zur Referenzierung der Fähigkeit verwendet und spielt im Spiel keine Rolle.
- 5.2.9. **Thematischer Text** – Thematischer Text ist nicht relevant für den Spielablauf.
- 5.2.10. **Zusatzinformationen** – Zusatzinformationen sind nicht relevant für den Spielablauf.
- 5.2.10.1. **Name des Künstlers** – Künstler, der die Karte illustriert hat.
- 5.2.10.2. **Sammler-Nummer** – Gibt an, wo diese Karte im Set erscheint. Nach dem Schrägstrich erscheint die Anzahl der einzigartigen Standardkarten im Set.
- 5.2.10.3. **Set-Nummer** – Die Nummer des Sets, aus dem diese Karte stammt.
Beispiel: „Das Erste Kapitel“, „Aufstieg der Flutgestalten“, „Die Tintenlande“ und „Ursulas Rückkehr“ sind hier jeweils mit 1, 2, 3 und 4 gekennzeichnet.
- 5.2.10.4. **Sprache** – Die Sprache, in der die Karte verfasst ist.
- 5.2.10.5. **Rechtlicher Text** – Informationen zum Urheberrecht.
- 5.2.10.6. **Seltenheitssymbol** – Zeigt an, wie häufig die Karte unter den Karten des Sets aufkommt, in dem sie gedruckt wurde.



5.3. Charaktere

- 5.3.1. **Charaktere** sind Karten, die nach dem Ausspielen liegen bleiben. Eine Charakterkarte, die sich in der Spielzone befindet, ist ein Charakter; in allen anderen Zonen ist sie eine Charakterkarte.
- 5.3.2. Charaktere werden in der Regel während der Hauptphase eines Spielers gespielt (siehe 3.3).



- 5.3.3. Charaktere führen in ihrer Klassifizierungszeile nicht „Charakter“ auf. Eine Karte muss beide in 5.3.3.1 und 5.3.3.2 genannten Eigenschaften aufweisen, um ein Charakter zu sein. Andernfalls ist die Karte kein Charakter.
- 5.3.3.1. Ein Charakter hat einen ☀-Wert und einen ♥-Wert.
- 5.3.3.2. Ein Charakter weist mindestens eines der folgenden Elemente in der Klassifizierungszeile auf: Alien, Besen, **Boss**, Detektiv, Dinosaurier, Drache, Erfinder, Fee, Flutgestalt, Gargoyle, Geflüster, Geist, Gottheit, Held, Honig, Hyäne, Illusion, Kapitän, Koloss, König, Königin, Madrigal, Magier, Mentor, Monster, Musketier, Pirat, Prinz, Prinzessin, **Rankenbrut**, Rennfahrer, Riese, Ritter, Roboter, **Roter Panda**, Sagengestalt, Super, **Team**, Tigger, Schurke, Sieben Zwerge, Spielzeug, Titan, Traumgestalt, Verbündeter, Verstrickt, Welp.
- 5.3.4. Nur Charaktere können erkunden oder herausfordern.
- 5.3.5. Ein Charakter muss zu Beginn des Schrittes: Überprüfen im Zug seines Spielers im Spiel gewesen sein, um erkunden, herausfordern oder ☹ als Teil der Kosten verwenden zu können (siehe 3.2.2, „Set“).
- 5.3.6. Charaktere haben zusätzliche Teile auf ihren Karten.
- 5.3.6.1. *Version* – Die Version einer Karte dient zur Unterscheidung von Karten mit dem gleichen Namen. Der Name der Version einer Karte gilt in allen Zonen. Der Name und die Version eines Charakters bilden zusammen seinen *vollständigen Namen*.
- 5.3.6.2. *Stärke* ☀ – In erster Linie, wie viel Schaden dieser Charakter in einer Herausforderung verursacht, obwohl Karteneffekte auch auf diesen Wert Bezug nehmen können. Wenn ein Charakter Schaden in Höhe seines ☀ zufügen würde und er 0 oder weniger ☀ hat, fügt er keinen Schaden zu.
- 5.3.6.3. *Willenskraft* ♥ – Der Schaden an einem Charakter ist dauerhaft, das heißt, er sammelt sich im Laufe des Spiels an. Wenn ein Charakter Schaden in Höhe seiner ♥ oder mehr hat, wird er infolge einer Spielstatusprüfung verbannt. Karten-Effekte können sich ebenfalls auf diesen Wert beziehen.
- 5.3.6.4. *Legendenwert* – Wie viel Legenden der Spieler erhält, wenn der Charakter erkundet.
- 5.4. Aktionen**
- 5.4.1. *Aktionen* sind eine Art von Karten, die kurzzeitig ins Spiel kommen, um einen sofortigen Effekt zu erzielen. Eine Aktion, die sich in der Spielzone befindet, ist eine Aktion; in allen anderen Zonen ist sie eine Aktionskarte.
- 5.4.1.1. Eine Aktion ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile der Karte „Aktion“ steht.
- 5.4.1.2. Aktion wird aus der Hand eines Spielers gespielt. Wenn eine Aktion gespielt wird, wird ihr Effekt sofort ausgeführt. Eine Aktion wird während der Ausführung des Effekts in die Spielzone gelegt. Nachdem der Effekt abgewickelt wurde, wird die Aktion auf den Ablagestapel des Spielers gelegt. Die Effekte von Aktionen kommen nicht in den Beutel. (Siehe 7.7, „Beutel“.)
- 5.4.2. Aktion wird in der Regel während der Hauptphase eines Spielers gespielt (siehe 3.3).
- 5.4.3. Effekte – Aktionen haben Effekte, keine Fähigkeiten.
- 5.4.4. *Lieder*
- 5.4.4.1. *Lieder* sind eine Art von Aktion, die in der Klassifizierungszeile sowohl mit „Aktion“ als auch mit „Lied“ gekennzeichnet ist.
- 5.4.4.2. Lieder haben zusätzlich zu den normalen Regeln für Aktionen eine Sonderregel (siehe 5.4.1 bis 5.4.3). Alle Lieder ermöglichen es dem Spieler, sie durch das Bezahlen ihrer alternativen Kosten anstelle ihrer Tintenkosten zu spielen. Ein Lied zu sein bedeutet: „Du kannst ☹ einen Charakter mit Tintenkosten von N oder mehr bezahlen, um diese Karte anstelle ihrer Tintenkosten auszuspielen“, wobei N den Tintenkosten des Liedes entspricht. Dies wird als „das Lied *singen*“ bezeichnet.
- 5.4.4.3. Einige Lieder haben zudem das Schlüsselwort **Gemeinsam singen**, das ähnlich wie die Sonderregel funktioniert. (Siehe 8.12, „Gemeinsam singen“)



5.4.5. Ausgelöste Fähigkeiten, die durch das Ausspielen einer Aktion entstehen, werden in den Beutel gelegt, aber erst nach dem Ausspielen der Aktion ausgeführt (siehe 4.3.4).

5.5. Gegenstände

5.5.1. *Gegenstände* sind eine Art von Karte, die im Spiel bleibt. Ein Gegenstand ist nur dann ein Gegenstand, wenn er sich in der Spielzone befindet; in allen anderen Zonen ist es eine Gegenstandskarte.

5.5.2. Gegenstände werden in der Regel während der Hauptphase eines Spielers gespielt (siehe 3.3).

5.5.3. Ein Gegenstand ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile „Gegenstand“ steht. **Gegenstände können zusätzliche Klassifizierungen haben.**

5.5.4. Wenn ein Gegenstand eine Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit in dem Zug eingesetzt werden, in dem der Gegenstand gespielt wird.

5.6. ORTE



5.6.1. *Orte* sind eine Art von Karte, die im Spiel bleibt. Ein Ort ist ein Ort, solange er sich in der Spielzone befindet; in allen anderen Zonen ist er eine Ortskarte.

5.6.2. Orte werden in der Regel während der Hauptphase eines Spielers gespielt (siehe 3.3).

5.6.3. Ein Ort ist definiert als eine Karte, die in der Klassifizierungszeile „Ort“ aufweist. Orte sind die einzigen Kartentypen, die im Querformat gedruckt sind (d. h. mit den längeren Seiten oben und unten). **Orte können zusätzliche Klassifizierungen haben.**

5.6.4. Wenn ein Ort eine Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit während des Zuges, in dem der Ort gespielt wird, genutzt werden.

5.6.5. Orte haben zusätzliche Teile auf ihren Karten.

5.6.5.1. *Version* – Die Version einer Karte unterscheidet Karten mit dem gleichen Namen. Die Version einer Karte gilt in allen Zonen. Der Name und die Version eines Ortes bilden zusammen seinen vollständigen Namen.

5.6.5.2. *Bewegungskosten* – Die Menge an Tinte, die benötigt wird, um einen Charakter zu diesem Ort zu bewegen.



5.6.5.3. **Willenskraft** ♡ – Schaden an einem Ort ist dauerhaft, das heißt, er sammelt sich im Laufe des Spiels an. Wenn ein Ort Schaden hat, der gleich oder höher als seine ♡ ist, wird er infolge einer Spielstatusprüfung verbannt. Orte haben keine ☼ Eigenschaft und verursachen in einer Herausforderung keinen Schaden.

5.6.5.4. **Legendenwert** – Wie viel Legenden erhält dessen Spieler zu Beginn seines Zuges im Schritt: Überprüfen.

5.6.6. Befinden sich Charaktere an einem Ort und dieser Ort verlässt das Spiel, bleiben die Charaktere im Spiel und befinden sich nicht mehr an einem Ort.

6. Fähigkeiten, Effekte und Ausführung

6.1. Allgemeines

6.1.1. Eine Fähigkeit ist jeder Kartentext im Textfeld eines Charakters, Gegenstands oder Ortes, der das Spiel beeinflussen kann. Eine Fähigkeit hat einen oder mehrere Effekte. Ein Effekt ist der Teil einer Fähigkeit oder Aktion, der abgehandelt wird. Eine Fähigkeit gilt als vollständig ausgeführt, wenn alle ihre Effekte vollständig ausgeführt wurden. Wenn eine Fähigkeit einen Effekt hat, der noch nicht vollständig ausgeführt wurde, z. B. weil er nicht eingetreten ist oder ohne Wirkung ausgeführt wurde, ist diese Fähigkeit nicht vollständig ausgeführt.

Beispiel: „*Verfluchte Meerleute – Ursulas Handwerkskunst*“ verfügt über eine Fähigkeit namens „*Arme Seelen*“, die lautet: „*Jedes Mal, wenn dieser Charakter herausgefordert wird, wählen alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Karte aus ihrer Hand und werfen sie ab.*“ Die Fähigkeit „*Arme Seelen*“ ist eine auslösbare Fähigkeit. Der Effekt dieser Fähigkeit lautet: „*wählen alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Karte aus ihrer Hand und werfen sie ab.*“

6.1.1.1. Eine Karte kann mehrere Fähigkeiten haben. Diese werden normalerweise durch Absatzumbrüche sowie Schlüsselwörter oder geschichtsbasierte Namen voneinander getrennt.

6.1.1.2. Fähigkeiten erzeugen Effekte. Aktionskarten haben keine Fähigkeiten; sie erzeugen Effekte, wenn sie ausgeführt werden.

Beispiel A: „*Tick Duck – Gerissener Neffe*“ hat zwei Fähigkeiten: eine Schlüsselwort-Fähigkeit und eine Fähigkeit mit einem geschichtsbasierten Namen. Die erste ist „*Unterstützen*“, eine Schlüsselwort-Fähigkeit. Die zweite ist „*Die drei Neffen*“, eine auslösbare Fähigkeit. Diese Fähigkeiten sind auf der Karte durch einen Absatzumbruch voneinander getrennt.

Beispiel B: „*Ring the Bell*“ ist eine Aktion mit dem Effekt: „*Verbanne einen beschädigten Charakter deiner Wahl.*“ Dieser Effekt tritt ein, sobald die Aktion ausgeführt wird.

6.1.2. Die Fähigkeiten und Effekte einer Karte bestehen aus einem oder mehreren Sätzen, die durch Punkte voneinander getrennt sind. Jeder Satz ist ein separater Effekt. Ein Satz kann mehr als einen Effekt haben. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt beginnt, ausgeführt zu werden, befolge die Reihenfolge, in der die Effekte geschrieben stehen. Sobald die Fähigkeiten und Effekte einer Karte beginnen, ausgeführt zu werden, werden alle Effekte so weit wie möglich ausgeführt, auch wenn ein Teil des Effekts oder der Effekte aus irgendeinem Grund nicht ausgeführt werden können. Manche Aktionen und Fähigkeiten haben mehr als einen Effekt, der als separater Satz der Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wird. Diese Sätze werden in der Reihenfolge ihrer Auflistung ausgeführt, treten jedoch alle als Teil derselben Ausführung der Aktion oder Fähigkeit auf. Um die Effekte einer Fähigkeit korrekt auszuführen, sollten der gesamte Kontext und die Struktur der Fähigkeit berücksichtigt werden.

6.1.3. Alle Entscheidungen bezüglich der Effekte werden getroffen, während der Effekt ausgeführt wird. Wenn die Ausführung eines Effekts es einem Spieler erlaubt, „bis zu“ N von etwas zu wählen, kann der Spieler nicht dieselbe Wahl für mehr als eine Wiederholung von N treffen. Wenn der auszulösende Effekt mehrere Instanzen des Wortes „wählen“, „gewählt“ oder „Wahl“, enthält, kann für jedes Vorkommen dieselbe Wahl getroffen werden. „Bis zu“ schließt 0 als zulässige Wahl ein.



Beispiel A: „Wir malen die Rosen rot“ ist eine Lied-Aktion mit dem Effekt: „Gib bis zu 2 Charakteren deiner Wahl in diesem Zug jeweils -1 ⚡. Ziehe 1 Karte.“ Man kann hiermit nicht zweimal denselben Charakter auswählen. Der Spieler der Karte kann auch 0 Charaktere wählen.

Beispiel B: „Die Königin – Imposantes Auftreten“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Wer ist die Schönste?“. die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du in diesem Zug einem gegnerischen Charakter deiner Wahl -4 ⚡ und einem Charakter deiner Wahl +4 ⚡ geben.“ Es kann derselbe Charakter sowohl für den Modifikator -4 ⚡ als auch für den Modifikator +4 ⚡ ausgewählt werden, da die Fähigkeit zwei separate Instanzen des Wortes „Wahl“ enthält.

- 6.1.3.1. Einige Effekte enthalten Voraussetzungen und/oder Einschränkungen, die beeinflussen, welche Entscheidungen oder Auswahlen getroffen werden können. Eine Voraussetzung legt Kriterien fest, die erfüllt sein müssen, damit der Effekt ausgeführt wird, und eine Einschränkung legt Beschränkungen für eine Voraussetzung fest. Wenn ein Effekt ausgeführt wird, muss er alle diese Voraussetzungen erfüllen, ohne gegen irgendwelche Einschränkungen zu verstoßen (siehe 6.7.3).

Beispiel A: „Verbanne einen Charakter deiner Wahl“ ist ein Effekt mit einer Auswahlvoraussetzung (Charakter deiner Wahl).

Beispiel B: „Verbanne einen Charakter deiner Wahl mit 5 oder mehr ⚡“ ist ein Effekt mit einer Auswahlvoraussetzung (Charakter deiner Wahl) und einer Einschränkung (mit 5 oder mehr ⚡).

- 6.1.4. Wenn ein Effekt das Wort „darf“ enthält, kann der Spieler, dessen Fähigkeit den Effekt erzeugt hat, bei der Ausführung des Effekts entscheiden, ob er möchte, dass dieser eintritt. Entscheidet sich der Spieler dagegen, wird dieser Effekt ohne Wirkung abgewickelt, und kein Teil des „du darfst“ Satzes wird ausgeführt. Wenn eine Fähigkeit oder Aktion mehrere durch Punkte getrennte Effekte hat und einer davon das Wort „darf“ enthält, gilt die Wahl nur für diesen spezifischen Effekt; die anderen werden wie gewohnt ausgeführt.

- 6.1.4.1. Wenn ein Effekt mit Kosten das Wort „dürfen“ enthält und der Spieler die Kosten nicht bezahlen kann, wird dies so behandelt, als hätte der Spieler sich entschieden, die Kosten nicht zu bezahlen.

- 6.1.5. Einige Effekte gelten als sequenzielle Effekte. Diese Effekte erfordern, dass ein Spieler eine Entscheidung trifft oder Kosten bezahlt, um sie auszuführen. Diese werden normalerweise wie folgt geschrieben: „[A] um [B]“, „[A] oder [B]“ oder „[A]. Wenn du dies tust, [B].“ Sowohl [A] als auch [B] können hier aus mehreren Teilen bestehen. Wenn [A] einen Spieler anweist, ⚡ zu zahlen, gilt [A] als Kosten und nicht als Effekt (siehe 1.5, „Kosten“), selbst wenn [A] zusätzliche Teile enthält, die nicht das Zahlen von ⚡ beinhalten.

- 6.1.5.1. Wenn der Effekt „[A] um [B]“ oder „[A]. Wenn du dies tust, [B]“, ist [A] als Teil des Effekts erforderlich. [A] kann das Zahlen von ⚡ beinhalten, und diese Tinte wird bei der Ausführung des Effekts bezahlt. Wenn [A] nicht vollständig geschehen kann, kann der Rest des Effekts nicht fortgesetzt werden.

Beispiel A: „Verbanne einen deiner Gegenstände, um einem Charakter deiner Wahl 5 Schaden zuzufügen.“ Wenn der Spieler keinen Gegenstand im Spiel hat, den er für den im ersten Teil des Satzes, [A], aufgeführten Folgeeffekt verbannen kann, kann er den im zweiten Teil des Satzes, [B], beschriebenen Schaden von 5 nicht zufügen.

Beispiel B: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du diese Karte in dein Deck mischen, um 3 Karten zu ziehen.“ Diese ausgelöste Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt, wenn der Charakter erkundet. Wenn der Spieler die Fähigkeit aus dem Beutel ausführt, kann er den in [A] aufgeführten sequenziellen Effekt wählen, die Karte in sein Deck zu mischen. Wenn er dies tut, zieht er 3 Karten, wie in [B] aufgeführt. Wenn der Spieler sich entscheidet, [A] nicht zu tun, oder aus irgendeinem Grund einen Teil von [A] nicht tun kann, zieht er keine 3 Karten, wie in [B] beschrieben.

Beispiel C: „Judy Hopps – Optimistische Polizistin“ hat eine Fähigkeit namens „Nennen Sie mich nicht niedlich!“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du einen Gegenstand deiner Wahl verbannen. Wenn du dies tust, zieht die Person, die den Gegenstand im Spiel hatte, 1 Karte. Wenn der Spieler sich entscheidet, keinen ausgewählten Gegenstand zu verbannen, zieht er keine Karte.“



- 6.1.5.2. Wenn der Effekt „[A] oder [B]“ lautet, muss der Spieler [A] oder [B] als Teil der Ausführung des Effekts wählen. Wenn [A] nicht gewählt werden kann, muss [B] gewählt werden und umgekehrt.
- Beispiel:** „Meg – Hinreißende Zynikerin“ hat eine Fähigkeit namens „Zwielichtiger Geschäft“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst, wähle eine Karte aus deiner Hand und wirf sie ab oder verbanne diesen Charakter.“ Wenn der Spieler keine Karte auswählen und abwerfen will oder kann, muss er Meg verbannen.
- 6.1.6. Wenn sich eine Fähigkeit oder ein Effekt auf „eine andere“ oder „anderen“ bezieht, ist damit jede Karte gemeint, von der dieser Effekt oder diese Fähigkeit nicht stammt oder die nicht bereits durch die Fähigkeit ausgewählt wurde.
- Beispiel:** „Mulan – Kaiserliche Soldatin“ hat eine Fähigkeit namens „Mit gutem Beispiel vorangehen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannt, erhalten deine anderen Charaktere in diesem Zug je +1 .“ Mulan muss einen anderen Charakter als sich selbst verbannen, da es um „einen anderen“ geht, und sie selbst erhält den Vorteil dieser Fähigkeit nicht, da er nur für deine „anderen“ Charaktere gilt.
- 6.1.7. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt einem Spieler anweist, eine Karte „kostenlos“ als Teil der Ausführung dieser Fähigkeit oder dieses Effekts zu spielen, ignoriert der Spieler alle Kosten und kann sich nicht dafür entscheiden, diese Karte durch Zahlung jeglicher alternativen Kosten zu spielen (siehe 4.3.2.2). Wenn das Ausspielen einer Karte auf diese Weise auslösbare Fähigkeiten auslöst, werden diese Fähigkeiten dem Beutel hinzugefügt, ihre Ausführung wird jedoch aufgeschoben, bis die Karte, die der Spieler gemäß dem Effekt ausspielen musste, vollständig ausgeführt ist.
- 6.1.7.1. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt einen Spieler anweist, eine Fähigkeit „kostenlos“ einzusetzen, ignoriert der Spieler alle Kosten, die für den Einsatz der Fähigkeit erforderlich sind, mit Ausnahme von .
- Beispiel:** Während des Zuges des aktiven Spielers hat dieser „Das Geweihte Land – Dschungeloase“ im Spiel und einen „Donald Duck – Kuchenschleuderer“ in seinem Ablagestapel. „Das Geweihte Land“ ist eine Ortskarte und verfügt über eine Fähigkeit namens „Unser bescheidenes Zuhause“, die lautet: „Solange du mindestens 3 Charaktere an diesem Ort hast, darfst du diesen Ort verbannen, um einen Charakter von deinem Ablagestapel kostenlos auszuspielen.“ Wenn der aktive Spieler „Das Geweihte Land“ mit dieser Fähigkeit verbannt, spielt er „Donald Duck“ kostenlos aus seinem Ablagestapel. Auch wenn Donald Duck Kosten für einen **Gestaltwandel** hat, kann der Spieler diese Kosten nicht als alternative Kosten bezahlen, um ihn auszuspielen, da er im Rahmen der Ausführung der Fähigkeit von „Das Geweihte Land“ ins Spiel kommt.
- 6.1.8. Einige Fähigkeiten und Effekte enthalten den Ausdruck „für jeden“, um eine einzelne Zahl zu definieren, die in dieser Fähigkeit oder diesem Effekt verwendet wird. Dies kann bei jeder Art von Fähigkeit oder Effekt verwendet werden. Wenn eine nicht-statische Fähigkeit „für jeden“ enthält, wird die definierte Zahl einmal während der Ausführung des Effekts gezählt. Wenn eine statische Fähigkeit die Bedingung „für jeden“ enthält, wird die definierte Zahl so lange kontinuierlich gezählt, wie die statische Fähigkeit aktiv bleibt.
- Beispiel:** „Prinz John – Der Gierigste“ hat eine Fähigkeit namens „Ich verurteile dich“, die lautet: „Jedes Mal, wenn gegnerische Mitspielende Handkarten abwerfen, darfst du für jede abgeworfene Karte 1 Karte ziehen.“ Wenn der Gegner 2 Karten abwirft, darf der aktive Spieler 2 Karten ziehen. Der aktive Spieler kann sich nicht dafür entscheiden, nur 1 Karte zu ziehen. Er muss sich entscheiden, entweder 2 Karten zu ziehen oder gar keine.
- 6.1.8.1. Einige Fähigkeiten und Effekte weisen den Spieler an, Karten zu ziehen oder abzuwerfen, „bis“ eine bestimmte Anzahl an Karten erreicht ist. Dies funktioniert ähnlich wie in 6.1.8, wo die Anzahl der Karten, die benötigt wird, um die angegebene Anzahl zu erreichen, einmal während der Abwicklung des Effekts gezählt wird.
- 6.1.9. Manchmal wird eine Fähigkeit oder eine Kombination von Fähigkeiten durch ein bestimmtes Wort oder einen kurzen Ausdruck in Fettdruck dargestellt. Diese werden als „Schlüsselwortfähigkeiten“ bezeichnet. Siehe Abschnitt 8. „Schlüsselwörter“ für weitere Informationen.



- 6.1.10. Manchmal kann eine Kombination von Fähigkeiten unendlich oft wiederholt werden, was als „Schleife“ bezeichnet wird. Wenn alle Spieler die Aktionen jeder Iteration der Schleife kennen und verstehen, kann der Spieler, der die Schleife aufrechterhält, eine bestimmte Anzahl an Iterationen nennen. Hierbei wird davon ausgegangen, dass das Spiel unmittelbar durch diese Anzahl an Iterationen fortschreitet, ohne dass der Spieler jede einzelne Iteration durchführen muss. Dann wird das Spiel fortgesetzt und eine neue Aktion muss ausgeführt werden.
- Beispiel:** Ein Spieler hat „Karte des Schatzplaneten“ und zwei Orte mit jeweils Bewegungskosten von 1 im Spiel. „Karte des Schatzplaneten“ hat die Fähigkeit „Zeig den Weg herein“, die besagt: „Du zahlst 1  weniger, um Charaktere zu einem Ort zu bewegen.“ Da beide Orte Bewegungskosten von 1 haben, ermöglicht der Zahlungsmodifikator von „Karte des Schatzplaneten“ einem Charakter, sich für 0  zu einem dieser Orte zu bewegen. Derselbe Charakter könnte sich dann für 0  an den anderen Ort bewegen. Ein Spieler kann diese Aktionen vorführen und erklären, dass er die Abfolge der Züge so oft wiederholen möchte, wie es ihm beliebt. Sobald die Anzahl der Wiederholungen angegeben ist, führt das Spiel alle Wiederholungen sofort automatisch aus. Der Spieler muss dann eine andere Spielentscheidung treffen.
- 6.1.11. Einige Fähigkeiten und Effekte verwenden in ihrem Text „diese“ oder „jene“, um sich auf etwas Bestimmtes zu beziehen, das zuvor im Text erwähnt wurde.
- Beispiel:** Die Fähigkeit „Was für ein Deal“ von „Ursula – Täuscht alle“ lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter ein Lied singt, darfst du dieses Lied erneut von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen. Falls du dies tust, lege es danach unter dein Deck anstatt in deinen Ablagestapel.“ Hier bezieht sich „dieses Lied“ auf die von Ursula gesungene Karte und nicht auf eine andere Liedkarte, die sich im Ablagestapel ihres Spielers befindet.
- 6.1.11.1. Wenn sich der Kartentext auf eine bestimmte Zone bezieht, in die „diese“ oder „jene“ Karte gelegt wird oder in der sie sich befindet, wird nur diese Zone geprüft. Wenn die Karte, auf die sich „dieser“ bezieht, die Zone gewechselt hat, schlägt der Teil des Effekts fehl, der diese Zone nach „dieser“ Karte durchsucht, und wird ohne Wirkung ausgeführt, selbst wenn es andere Karten gibt, deren vollständiger Name mit dem vollständigen Namen „dieser“ Karte übereinstimmt. Der Spieler tut so viel wie möglich, wenn er den Rest des Effekts ausführt.
- Beispiel:** Ein Spieler hat 2 Exemplare von „Ursula – Täuscht alle“ im Spiel und erschöpft sie beide, um ein Lied mithilfe der Fähigkeit **Gemeinsam singen** zu spielen. Ursulas Fähigkeit „Was für ein Deal“ lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter ein Lied singt, darfst du dieses Lied erneut von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen. Falls du dies tust, lege es danach unter dein Deck anstatt in deinen Ablagestapel.“ Da beide Exemplare von Ursula zum gemeinsamen Singen erschöpft wurden, werden ihre beiden Was für ein Deal-Fähigkeiten ausgelöst und in den Beutel gelegt.
- Wenn die erste ausgelöste Fähigkeit ausgeführt wird, wird die mit „Gemeinsam singen“ gespielte Liedkarte unter das Deck ihres Spielers gelegt. Wenn die zweite auslösbare Fähigkeit ausgeführt wird, befindet sich „dieses Lied“ nicht mehr im Ablagestapel, sodass die Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt wird. Ebenso bezieht sich „dieses Lied“ auf eine Liedkarte, die sich nicht mehr im Ablagestapel befindet, sodass auch der zweite Teil des Effekts keine Wirkung hat. Selbst wenn sich eine weitere Liedkarte mit demselben Namen im Ablagestapel befindet, bezieht sich „dieses Lied“ nur auf die bestimmte Liedkarte, die von Ursula gesungen wurde, als die ausgelösten Fähigkeiten in den Beutel gelegt wurden, und nicht auf eine andere Liedkarte mit demselben Namen.
- 6.1.12. Manche Fähigkeiten oder Effekte gelten nur außerhalb der Spiel-Zone. Lies die gesamte Fähigkeit, um festzustellen, ob sie nur außerhalb der Spiel-Zone gilt.
- Beispiel A:** Ein Effekt, der lautet: „Für jede Charakterkarte in deinem Ablagestapel zahlst du 1  weniger, um diesen Charakter auszuspielen“ gilt während des Spielvorgangs des Charakters.



Beispiel B: „Lilo – Entfesslungskünstlerin“ hat eine Fähigkeit namens „Kein Ort, an dem ich lieber bin“, die lautet: „Zu Beginn deines Zuges, wenn diese Karte in deinem Ablagestapel ist, darfst du sie erschöpft ausspielen.“ Da die Bedingung der auslösaren Fähigkeit nach der Karte im Ablagestapel sucht, wirkt diese Fähigkeit in der Ablagestapel-Zone, nicht in der Spiel-Zone.

- 6.1.13. Manche Fähigkeiten oder Effekte legen fest, wann ein Effekt eintreten kann; dies wird als Dauer bezeichnet. Sie verwenden bestimmte Wörter oder Ausdrücke, um zu definieren, wann die Effekte der Fähigkeit eintreten oder gelten. Dauer wird durch die folgenden Wörter oder Ausdrücke angegeben: „während“, „einmal“, „bis“, „in diesem Zug“ und „solange“.
- 6.1.13.1. Während / in – Eine Fähigkeit mit dieser Dauer gilt nur zu dem angegebenen Zeitpunkt oder innerhalb eines bestimmten Zeitraums, der nach dem Wort „während“ oder dem Wort „in“ aufgeführt ist. Wenn der aktuelle Zeitpunkt oder der spezifische Zeitraum nicht mit dem übereinstimmt, der in der Fähigkeit oder dem Effekt nach „während“ angegeben ist, gilt diese Fähigkeit oder dieser Effekt nicht.
Beispiel: Triton – Junger Prinz hat eine Fähigkeit namens „Hervorragender Schwimmer“, die lautet: „In deinem Zug erhält dieser Charakter **Wendig**. (Er kann Charaktere mit Wendig herausfordern.)“ Diese Fähigkeit gilt nur, wenn der Spieler am Zug ist, der Triton im Spiel hat. Wenn ein anderer Spieler am Zug ist, gilt diese Fähigkeit nicht.
- 6.1.13.2. Einmal – Eine Fähigkeit mit dieser Dauer kann innerhalb des nach dem Wort „einmal“ angegebenen Zeitraums nur ein einziges Mal ausgelöst werden. Die Fähigkeit prüft, ob sie zuvor vollständig abgehandelt wurde. Ist dies der Fall, wird sie ohne Effekt ausgeführt. Wenn ein Spieler zwei oder mehr Fähigkeiten mit demselben Namen hat, wird jede Fähigkeit unabhängig voneinander geprüft.
Beispiel: „Taffyta Muttonfudge – Saure Raserin“ hat eine Fähigkeit namens „Neue Startformation“, die lautet: „Einmal pro Zug, wenn dieser Charakter zu einem Ort bewegt wird, sammelst du 2 Legenden.“ Der aktive Spieler bewegt Taffyta Muttonfudge an einen Ort und die ausgelöste Fähigkeit wird in den Beutel gelegt. Wenn die ausgelöste Fähigkeit aus dem Beutel ausgeführt wird, prüft sie, ob dieser Effekt in diesem Zug bereits ausgeführt wurde. Das ist nicht der Fall, also wird der Effekt wie gewohnt ausgeführt. Dann bewegt der aktive Spieler Taffyta Muttonfudge an einen anderen Ort und die ausgelöste Fähigkeit wird in den Beutel gelegt. Wenn die Fähigkeit ausgeführt wird und überprüft, ob sie in diesem Zug bereits ausgeführt wurde, stellt sich heraus, dass dies der Fall ist, sodass sie ohne Effekt ausgeführt wird. Wenn der aktive Spieler eine zweite Taffyta hat und sie an einen Ort bewegt, überprüft ihre Fähigkeit nur, ob diese bestimmte Fähigkeit ausgeführt wurde, und nicht jede Fähigkeit namens „Neue Startformation“. Da dies das erste Mal ist, dass die Fähigkeit der zweiten Kopie von Taffyta prüft, ob diese bestimmte Fähigkeit bereits ausgeführt wurde, wird sie wie gewohnt ausgeführt.
- 6.1.13.3. Bis – Ein Effekt mit dieser Dauer gilt bis zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel, der im Effekt definiert ist und normalerweise nach dem Wort „bis“ aufgeführt wird. Ein solcher Effekt gilt, sobald er erzeugt wurde.
Beispiel: „Ausweichen!“ ist eine Aktion mit dem Effekt: „Ein Charakter deiner Wahl erhält bis zu Beginn deines nächsten Zuges **Behütet** und **Wendig**.“ Sobald die Aktion vollständig ausgeführt ist, erhält der ausgewählte Charakter diese Schlüsselwörter. Der Charakter verliert sie zu Beginn des nächsten Zuges seines Spielers.
- 6.1.13.4. In diesem Zug – Ein Effekt mit dieser Dauer gilt ab dem Moment seiner Erzeugung bis zur Phase 3: Ende des Zuges des Zuges dieses Spielers, unmittelbar bevor der Zug an den nächsten Spieler übergeht. Manchmal müssen diese Effekte eine Voraussetzung oder Anforderung erfüllen, damit die angegebene Dauer „in diesem Zug“ gilt.
Beispiel: „Gut gemacht!“ ist eine Aktion mit dem Effekt: „Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug +1 ♦.“ Sobald die Aktion den Effekt ausführt, erhält der Charakter für den Rest des Zuges +1 ♦. Der Charakter verliert die +1 ♦ während Phase 3: Ende des Zuges des Spielers.
- 6.1.13.5. Solange – Eine Fähigkeit mit dieser Dauer gilt nur, wenn die definierte Bedingung wahr ist. Ist die definierte Bedingung falsch, gilt die Fähigkeit nicht. Eine Variante dieser Dauer, „an diesem Ort“, kann an Orten vorkommen.



Beispiel A: „Noi – Verwaiste Diebin“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Verstecken spielen“, die lautet: „Solange du mindestens einen Gegenstand im Spiel hast, erhält dieser Charakter **Robust +1** und **Behütet**. Reduziere jeglichen Schaden, der diesem Charakter zugefügt wird, um 1. (Gegnerische Karten können ihn nicht auswählen, außer um ihn herauszufordern.)“ Solange der Spieler, der Noi im Spiel hat, auch einen Gegenstand im Spiel hat, gilt diese Fähigkeit. Sobald der Gegenstand das Spiel verlässt, gilt Nois Fähigkeit nicht mehr.

Beispiel B: „Das Geweihte Land – Königsfelsen“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Wir sind alle eins“, die lautet: „Charaktere an diesem Ort erhalten +2 ♡.“ Befindet sich ein Charakter an diesem Ort, erhält er die +2 ♡. Wenn der Ort das Spiel verlässt oder der Charakter zu einem anderen Ort bewegt wird, verliert der Charakter sofort die durch die Fähigkeit gewonnene Willenskraft ♡.

- 6.1.13.6. Manche Fähigkeiten und Effekte verwenden eine Kombination der oben genannten Dauerangaben. Eine solche Fähigkeit oder ein solcher Effekt ist nur so lange aktiv und wirksam, wie alle Dauerangaben gelten und die Bedingungen dieser Dauerangaben erfüllt sind. Wenn eine dieser Bedingungen nicht zutrifft oder eine ihrer Voraussetzungen nicht erfüllt ist, gilt die Fähigkeit oder der Effekt nicht.

Beispiel A: „Dscharfar – Verblüffender Illusionist“ hat eine Fähigkeit namens „Grenzenlose Macht“, die lautet: „Solange dieser Charakter während deines Zuges erschöpft ist, sammelst du jedes Mal 1 Legende, wenn du eine Karte ziehst.“ Die auslösbare Fähigkeit tritt nur in Kraft, wenn der Spieler am Zug ist, der Dscharfar im Spiel hat, und wenn Dscharfar erschöpft ist. Wenn eine der Bedingungen nicht erfüllt ist – wenn Dscharfar beispielsweise bereit ist –, wird die auslösbare Fähigkeit nicht ausgelöst und nicht in den Beutel gelegt.

Beispiel B: „Theben – Theben erleben und sterben“ ist ein Ort, der eine Fähigkeit namens „Wenn du's in Theben schaffst, ...“. Es lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere an diesem Ort, in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannt, sammelst du 2 Legenden.“ Die auslösbare Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn der Spieler am Zug ist, der Theben im Spiel hat, und nur, wenn ein Charakter an dem Ort Theben einen anderen Charakter in einer Herausforderung verbannt. Wenn eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt ist – wenn beispielsweise ein Gegner am Zug ist –, wird die auslösbare Fähigkeit nicht ausgelöst und nicht in den Beutel gelegt.

- 6.1.14. Einige Effekte weisen den aktiven Spieler an, eine oder mehrere Karten aufzudecken.

6.1.14.1. Um eine Karte aufzudecken, zeigt der Spieler die Vorderseite der Karte allen anderen Spielern im Spiel. Der Spieler kann nur Karten aus der Kartengruppe aufdecken, die zuvor im Effekt beschrieben wurde.

6.1.14.2. Aufgedeckte Karten bleiben nur so lange aufgedeckt, wie der Effekt gilt. Sobald der Effekt nicht mehr gilt, sind die Karten nicht mehr aufgedeckt.

Beispiel: Das Lied „Diese Familie“ hat einen Effekt, der lautet: „Schau dir die obersten 5 Karten deines Decks an. Du darfst bis zu 2 Charakterkarten daraus aufdecken und auf deine Hand nehmen. Lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck.“ Die Karten, die der Spieler aufdecken möchte, können nur von den obersten 5 Karten stammen, die er sich angesehen hat. Der Spieler kann keine Karten aus einer anderen Kartengruppe aufdecken.

- 6.1.15. Bei einigen Effekten hängt die Anwendung davon ab, ob eine Bedingung im Text der Fähigkeit wahr oder falsch ist. Diese Effekte werden als **bedingungsabhängige Effekte** bezeichnet. Um festzustellen, ob ein **bedingungsabhängiger Effekt** aktiv ist, identifiziere das Wort, das den Effekt und die Bedingung miteinander verbindet, überprüfe, ob diese Bedingung in Bezug auf den Spielstatus wahr oder falsch ist und entscheide anhand des Ergebnisses dieser Überprüfung und der in Abschnitt 6.1.16 beschriebenen Regeln, ob der Effekt gilt.

Beispiel: „Pimpel – Hoffnungsloser Romantiker“ hat eine Fähigkeit namens „Oh, ja!“. die lautet: „Dieser Charakter kann nicht erkunden, außer du hast mindestens einen weiteren der Sieben Zwerge im Spiel.“ Der Effekt „Dieser Charakter kann nicht erkunden“ gilt und bleibt aktiv, solange die Bedingung „Du hast mindestens einen weiteren der Sieben Zwerge im Spiel“ nicht erfüllt ist. Sobald der Spieler einen weiteren Sieben Zwerge-Charakter im Spiel hat, ist die Bedingung wahr und der Effekt gilt nicht mehr.



6.1.16. **Bedingungsabhängige Effekte** verbinden ihre Bedingung und ihren Effekt mit dem Wort „außer“ oder dem Wort „falls“. Einige Bedingungen, die durch das Wort „falls“ mit ihren Effekten verknüpft sind, sind Teil einer auslösbaren Fähigkeit und erfordern einen separaten Ausführungsprozess (siehe 6.2.4).

6.1.16.1. Einige **bedingungsabhängige Effekte** werden als „[Effekt] außer [Bedingung]“ geschrieben. Bei diesen Fähigkeiten gilt: Solange die überprüfte Bedingung wahr ist, gilt der Effekt nicht. Solange die überprüfte Bedingung falsch ist, gilt der Effekt.

6.1.16.2. Einige **bedingungsabhängigen Effekte** werden als „Falls [Bedingung], [Effekt]“ geschrieben. Bei diesen Fähigkeiten gilt der Effekt, solange die überprüfte Bedingung wahr ist. Solange die überprüfte Bedingung falsch ist, gilt der Effekt nicht.

6.1.16.3. Einige **bedingungsabhängigen Effekte** werden als „[Effekt], falls [Bedingung]“ geschrieben. Bei diesen Fähigkeiten gilt der Effekt, solange die überprüfte Bedingung wahr ist. Solange die überprüfte Bedingung falsch ist, gilt der Effekt nicht.

Beispiel: „Le Fou – Beeinflussbarer Lakai“ hat eine Fähigkeit namens „Ich habe vom Besten gelernt“, die lautet: „In deinem Zug kannst du diesen Charakter kostenlos ausspielen, wenn ein gegnerischer Charakter in diesem Zug durch eine Herausforderung verbannt wurde.“ Während deines Zuges gilt der Effekt „In deinem Zug kannst du diesen Charakter kostenlos ausspielen“, solange die Bedingung „ein gegnerischer Charakter in diesem Zug durch eine Herausforderung verbannt wurde“ wahr ist. Wenn in deinem Zug kein gegnerischer Charakter in einer Herausforderung verbannt wurde, ist die Bedingung falsch und der Effekt gilt nicht.

6.2. Auslösbare Fähigkeiten

6.2.1. Auslösbare Fähigkeiten treten auf, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist. Sie lösen nur einmal pro erfüllter Auslösebedingung aus.

6.2.2. Ausgelöste Effekte beginnen mit „Wenn“, „Jedes Mal“, „Jedes Mal“, „Jedes zweite Mal“, „Das nächste Mal“, „Zu Beginn“ oder „Am Ende“ und beschreiben sowohl den Spielstatus, der die Fähigkeiten auslöst, als auch die Effekte der Fähigkeiten. Das einleitende Wort oder der einleitende Satz und die Bedingung werden zusammen als [Auslösebedingung] bezeichnet. Diese Effekte werden normalerweise als „[Auslösebedingung], [Effekt]“ geschrieben.

6.2.3. Wenn die Auslösebedingung einer Fähigkeit erfüllt ist, wird sie dem Beutel hinzugefügt, um wie in Abschnitt 7.7, „Beutel“, beschrieben ausgeführt zu werden.

6.2.4. Manche auslösbare Fähigkeiten werden wie folgt geschrieben: „[Auslösebedingung], falls [sekundäre Bedingung], [Effekt]“. Eine solche Fähigkeit prüft erst bei der Ausführung des Effekts, ob die sekundäre Bedingung wahr ist. Ist die Bedingung falsch, wird die Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt. Wenn eine Fähigkeit mehrere „wenn [sekundäre Bedingungen]“ enthält, werden alle bei der Ausführung des Effekts überprüft.

Beispiel: Stitch - Sorgloser Surfer hat eine Fähigkeit namens Ohana, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst und mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast, darfst du 2 Karten ziehen.“ Wenn der aktive Spieler Stitch ausspielt, wird die auslösbare Fähigkeit in den Beutel gelegt. Wenn der Effekt zur Ausführung ausgewählt wird, prüft er, ob der Spieler zwei oder mehr Charaktere im Spiel hat. Ist dies nicht der Fall, wird die auslösbare Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt.

6.2.5. Einige Auslösbare Fähigkeiten sind wie folgt strukturiert: „[Auslösebedingung], [Effekt]. [Effekt].“ Beide Effekte sind mit der Auslösebedingung verknüpft, aber jeder Effekt ist unabhängig vom anderen.

Beispiel: „Scar - Übler Betrüger“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Papi kann dich diesmal nicht retten“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannt, darfst du ihn bereit machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.“ Da beide Effekte mit der Auslösebedingung verknüpft sind, kann Scar in diesem Zug wie gewohnt erkunden, wenn er keinen anderen Charakter in einer Herausforderung verbannt hat.

6.2.6. Einige auslösbare Fähigkeiten sind wie folgt geschrieben: „[Auslösebedingung] und [Auslösebedingung], [Effekt].“ Diese Fähigkeiten funktionieren wie zwei voneinander unabhängige auslösbare Fähigkeiten, werden jedoch beide für denselben Effekt ausgeführt.



Beispiel: „John Silver – Außerirdischer Pirat“ hat eine Fähigkeit namens „Streit anfangen“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielt und jedes Mal, wenn er erkundet, erhält ein gegnerischer Charakter deiner Wahl **Impulsiv** in seinem nächsten Zug.“ Die auslösbare Fähigkeit tritt auf, wenn John Silver gespielt wird, und auch, wenn der aktive Spieler mit diesem Charakter erkundet. Die auslösbare Fähigkeit erfordert nicht, dass beide Auslösebedingungen gleichzeitig erfüllt sind, damit sie eintritt, sondern nur die eine oder die andere.

- 6.2.7. Einige Fähigkeiten und Effekte erzeugen eine Auslösebedingung, die für eine bestimmte Dauer besteht, während der die Effekte auftreten können, oder wenn eine bestimmte Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt eintreten sollte. Diese werden normalerweise als Ergebnis einer ausgeführten Aktion erzeugt.

- 6.2.7.1. **Schwebende ausgelöste Fähigkeiten** – Auslösbare Fähigkeiten, die für eine bestimmte Dauer bestehen. und existieren außerhalb des Beutels. Immer wenn die Bedingung einer schwebend auslösbaren Fähigkeit erfüllt wird, wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt. Sobald diese Dauer abgelaufen ist, hört die schwebende auslösbare Fähigkeit auf zu existieren.

Beispiel: „Nimm von den Reichen“ ist eine Aktionskarte, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere in diesem Zug erkundet, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende.“ Wenn „Nimm von den Reichen“ ausgeführt wird, erzeugt es die schwebende auslösbare Fähigkeit, die vom Text der Karte definiert wird. Diese bleibt für den Rest des Zuges bestehen. Immer wenn ein Spieler mit einem seiner Charaktere in diesem Zug erkundet geht, ist die Bedingung der schwebend auslösbaren Fähigkeit erfüllt und die Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt. Die schwebend auslösbare Fähigkeit selbst, bleibt aber außerhalb des Beutels bis zum Ende des Zuges weiter bestehen, dann endet der durch die Fähigkeit festgelegte Zeitraum.

- 6.2.7.2. **Verzögerte auslösbare Fähigkeiten** – Auslösbare Fähigkeiten, die generiert werden, um zu einem bestimmten Zeitpunkt später im Spiel ausgeführt zu werden. Dieser Moment wird durch die Fähigkeit selbst definiert. Die Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels, bis die Bedingung erfüllt wurde. Wenn die Bedingung erfüllt wurde, wird die verzögerte auslösbare Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und aufgelöst.

Beispiel: „Zucker-Drift“ ist eine Aktion mit folgendem Wortlaut: „Ziehe 1 Karte. Wähle einen deiner Charaktere und gib ihm in diesem Zug +5 ☼. Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Wenn die Aktion ausgeführt wird, erzeugt sie eine verzögert auslösbare Fähigkeit: „Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Die auslösbare Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels, bis zu dem Schritt der Phase 3: Ende des Zuges, in dem „Ende des Zuges“ auslösbare Fähigkeiten auftreten (siehe 3.4.1.1). Dann wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und ausgeführt.

6.3. Aktivierbare Fähigkeiten

- 6.3.1. Aktivierbare Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die auf einer Karte im Spiel aufgeführt sind und die ein Spieler während seiner Phase 2: Karten spielen und einsetzen nutzen kann. Sie sind normalerweise als [Kosten] – [Effekt] geschrieben.

- 6.3.1.1. Eine aktivierbare Fähigkeit mit Kosten von ☼ auf einem Charakter kann nur genutzt werden, wenn der Charakter trocken ist. Eine aktivierbare Fähigkeit ohne ☼ Kosten auf einem Charakter kann in dem Zug genutzt werden, in dem der Charakter gespielt wird.

- 6.3.1.2. Eine aktivierte Fähigkeit eines Gegenstands oder Ortes kann in dem Zug genutzt werden, in dem der Gegenstand oder Ort gespielt wird.

- 6.3.2. Solange keine Effekte auf ihre Ausführung warten und ein Charakter sich nicht beim Erkunden oder in einer Herausforderung befindet, kann der aktive Spieler eine aktivierbare Fähigkeit dieses Charakters als Zugaktion nutzen (siehe 4.4).

- 6.3.3. Auslösbare Fähigkeiten, die durch das Aktivieren einer Fähigkeit entstehen, werden in den Beutel gelegt, aber sie werden erst ausgeführt, nachdem der Effekt der aktivierbaren Fähigkeit ausgeführt wurde.

Beispiel: Ein Spieler hat „Armbrust aus Zahn“ und „Naseweis – Sehr kluge Fee“ im Spiel. Die „Armbrust aus Zahn“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Zurück mit euch!“. die lautet: „☼, Verbanne diesen Gegenstand – Verbanne einen Drachen deiner Wahl.“ Tinker Bell hat eine Fähigkeit namens „Das kann ich gut gebrauchen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Gegenstände verbannt wird, darfst du jenen verdeckt und



erschöpft in deinen Tintenvorrat legen.“ Wenn der Spieler die „Zurück mit euch!“ Fähigkeit der „Armbrust aus Zahn“ benutzt und den Gegenstand als Teil der Kosten für die aktivierte Fähigkeit verbannt. Die ausgelöste Fähigkeit von Tinker Bell wird dem Beutel hinzugefügt, wird aber nicht bis der Effekt von „Stay Back!“ vollständig ausgeführt wurde.

6.4. Statische Fähigkeiten

- 6.4.1. Statische Fähigkeiten sind Fähigkeiten, welche die Eigenschaften einer Karte, einer Spielregel oder eines Spielzustands verändern können. Diese sind für eine bestimmte Zeit (in der Regel eine aufgedruckte Dauer) kontinuierlich aktiv. Eine statische Fähigkeit ohne angegebene Zeitspanne ist so lange aktiv, wie die Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die lautet: „Deine erschöpften Charaktere erhalten **Behütet** bis zum Beginn deines nächsten Zuges“ lautet, ist eine statische Fähigkeit, die eine Dauer angibt. Eine Fähigkeit, die lautet: „Deine erschöpften Charaktere erhalten **Behütetheit**“, ist eine statische Fähigkeit, die so lange andauert, wie die Karte, die den statischen Effekt erzeugt, im Spiel bleibt.

- 6.4.2. Statische Fähigkeiten können aus zwei Quellen stammen: einem ausgeführten Effekt oder einer Karte im Spiel. Kontinuierliche statische Fähigkeiten und angewendete statische Fähigkeiten, die aus einem ausgeführten Effekt resultieren, haben im Allgemeinen eine Dauer. Kontinuierliche statische Fähigkeiten von Karten im Spiel haben im Allgemeinen keine Dauer.

- 6.4.2.1. Kontinuierliche statische Fähigkeiten, die durch ausgeführte Effekte erzeugt werden, wirken sich auf alle Karten im Spiel aus, auf die die Fähigkeit wirken kann. Diese statischen Fähigkeiten dauern so lange an, wie ihre Dauer aktiv ist, und sind nur während ihrer Existenz wirksam. Wenn die Dauer abgelaufen ist, hört der Effekt auf zu bestehen, und alle betroffenen Karten verlieren den Effekt sofort. Wenn eine Karte, die von einer durch einen ausgeführten Effekt erzeugten, statischen Fähigkeit beeinflusst würde, gespielt wird, nachdem diese Fähigkeit ausgeführt wurde, hat die Karte den Effekt dieser Fähigkeit, sobald sie ins Spiel kommt.

Beispiel: „Wiederherstellung von Atlantis“ ist eine Aktion mit dem Effekt: „Deine Charaktere können bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht herausgefordert werden.“ Wenn der Effekt ausgeführt wird, entsteht ein kontinuierlicher statischer Effekt, der bis zum Ende der Dauer auf alle Charaktere wirkt, auf die er angewendet werden könnte. Wird ein Charakter gespielt, nachdem der Effekt ausgeführt wurde, ist dieser Charakter ebenfalls von diesem kontinuierlichen statischen Effekt betroffen.

- 6.4.2.2. Durch ausgeführte Effekte erzeugte angewendete statische Fähigkeiten wirken sich nur auf Karten aus, die zum Zeitpunkt der Ausführung des Effekts im Spiel waren. Karten, die von der angewendeten statischen Fähigkeit betroffen wären, aber erst nach der Ausführung des Effekts ins Spiel kamen, sind davon nicht betroffen. Diese Art von Effekten wendet normalerweise bei der Ausführung eine Fähigkeit oder einen Modifikator auf die betroffenen Karten an.

Beispiel: „Kida – Wächterin von Atlantis“ hat eine Fähigkeit namens „So haben wir vielleicht noch eine Zukunft“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst, gib allen Charakteren bis zu Beginn deines nächsten Zuges -3 ☼.“ Wenn die auslösbare Fähigkeit ausgeführt wird, wird eine statische Fähigkeit erzeugt, die allen Charakteren bis zum Beginn des nächsten Zuges -3 ☼ verleiht. Da der Effekt bei seiner Ausführung auf Charaktere wirkt, wird ein Charakter, der nach der Erzeugung der statischen Fähigkeit gespielt wurde, von dieser nicht beeinflusst.

- 6.4.2.3. Eine durch eine im Spiel befindliche Karte erzeugte statische Fähigkeit wirkt sich auf alle Karten im Spiel aus, auf die die Fähigkeit wirken kann. Diese statischen Fähigkeiten gelten so lange, wie die Karte, die sie erzeugt, im Spiel ist. Wenn eine Karte, die eine statische Fähigkeit erzeugt, das Spiel verlässt, endet ihr Effekt, sobald die Karte aus der Spielzone entfernt wird, und alle betroffenen Karten verlieren den Effekt sofort. Wenn eine Karte, die von einer kontinuierlichen statischen Fähigkeit einer im Spiel befindlichen Karte betroffen wäre, gespielt wird, nachdem diese Fähigkeit ausgeführt wurde, hat die Karte den Effekt dieser Fähigkeit, sobald sie ins Spiel kommt.



Beispiel: Ein Spieler hat „Hantel“ und „Brummbär – Schlecht gelaunt“ im Spiel. „Hantel“ hat eine Fähigkeit namens „Krafttraining“, die lautet: „Jedes Mal, wenn du einen Charakter mit 4 oder mehr  ausspielst, darfst du 1  bezahlen, um 1 Karte zu ziehen.“ Brummbär hat eine Fähigkeit namens „Uns steht Unheil bevor“, die lautet: „Deine anderen Sieben Zwerge erhalten +1 .

Der Spieler spielt „Happy – Gutmütig“, der 3  hat. Happy kommt ins Spiel, wobei die statische Fähigkeit von Brummbär auf ihn angewendet wird, und hat einen  Wert von 4. Da Happy mit 4  gespielt wird, wird die auslösbare Fähigkeit von „Hantel“ aktiviert.

- 6.4.3. Effekte, die einen Schritt oder eine Phase des Spiels „überspringen“, sind statische Effekte. „[Schritt/Phase] überspringen“ bedeutet: „Diese/r [Schritt/Phase] findet nicht statt.“ Wenn ein Effekt einen Schritt oder eine Phase überspringt, findet kein Teil dieses Schritts oder dieser Phase statt. Alle Fähigkeiten oder Effekte, die aufgrund dieses Schritts oder dieser Phase auftreten würden, finden nicht statt. Wenn ein Effekt einen Schritt oder eine Phase überspringen würde, dieser Schritt oder diese Phase jedoch bereits begonnen hat, wird er nicht übersprungen und läuft wie gewohnt weiter.

Beispiel: „Arthur – Entschlossener Knappe“ hat eine Fähigkeit namens „Keine Bücher mehr“, die lautet: „Überspringe den Schritt „Ziehen“ in deinem Zug.“ Wenn ein Spieler seinen Zieh Schritt beginnen würde, während Arthur im Spiel ist, überspringt er seinen Schritt: Ziehen und geht sofort zur Phase 2: Karten spielen und einsetzen seines Zuges über. Findet ein Spieler jedoch eine Möglichkeit, Arthur während seiner Zieh-Phase ins Spiel zu bringen, wird die aktuelle Zieh-Phase nicht übersprungen und verläuft ganz normal.

6.5. Ersetzende Effekte

- 6.5.1. Einige Effekte gelten als Ersetzungseffekte. Diese Effekte warten darauf, dass die angegebene Bedingung eintritt, und ersetzen dann das Ereignis bei seiner Ausführung teilweise oder vollständig.

- 6.5.1.1. Effekte, die das Wort „stattdessen“ enthalten, sind die häufigste Art von Ersetzungseffekten.

Beispiel: Gestohlener Säbel hat eine Fähigkeit namens Hieb, die lautet: „ – Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug +1 .

Wählst du einen Aladdin-Charakter, dann gib ihm stattdessen +2 .

- 6.5.2. Ein Ereignis ist die Ausführung eines Effekts als Ganzes. Wenn ein Ereignis mehrere Effekte enthält, gelten alle diese Effekte als Teil desselben Ereignisses.

Beispiel: „Ein Sturm zieht auf“ ist ein Lied, das lautet: „Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Ziehe 1 Karte.“ Obwohl die Aktion zwei Effekte enthält, ist die Ausführung beider Effekte das Ereignis. Wird ein Effekt ersetzt, wird das Ereignis teilweise ersetzt. Werden beide Effekte ersetzt, wird das Ereignis vollständig ersetzt.

- 6.5.3. Damit ein Ereignis ersetzt wird, muss der Ersetzungseffekt existieren und auf das Ereignis anwendbar sein, wenn es eintreten würde. Ersatzeffekte können kein Ereignis ersetzen, das bereits stattgefunden hat.

Beispiel: „Zum Quietscheentchen – Verrufene Kneipe“ verfügt über eine Fähigkeit namens „Routinierter Krawall“, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere an diesem Ort, mit 3 oder mehr , einen anderen Charakter herausfordert, sammelst du 1 Legende. Wenn der herausfordernde Charakter 6 oder mehr  hat, sammelst du stattdessen 3 Legenden.“ Wenn ein Charakter an diesem Ort einen anderen Charakter herausfordert, wird die auslösbare Fähigkeit zum Beutel hinzugefügt und ausgeführt. Bei der Auswertung wird geprüft, ob die Ersatzbedingung „Wenn der herausfordernde Charakter 6  oder mehr hat“ erfüllt ist. Wenn die angegebene Bedingung nicht erfüllt ist, tritt der Ersatzeffekt nicht ein, selbst wenn die angegebene Bedingung später im Verlauf der Herausforderung zutreffen würde.

- 6.5.4. Wenn ein Ereignis ersetzt wird, findet es niemals statt. Stattdessen tritt ein modifiziertes Ereignis ein. Dieses modifizierte Ereignis kann Fähigkeiten auslösen oder von anderen Ersatzeffekten beeinflusst werden. Da das erste Ereignis ersetzt wird, werden Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst worden wären, nicht ausgelöst.



- 6.5.5. Ein Ersatzeffekt hat nur eine einzige Chance, ein Ereignis teilweise oder vollständig zu ersetzen. Sobald ein Ersatzeffekt angewendet wurde und ein modifiziertes Ereignis eintritt, kann dieser Ersatzeffekt nicht erneut auf dasselbe Ereignis angewendet werden, selbst wenn das Ereignis weiter modifiziert wird und die Ersatzbedingung erneut erfüllt ist.
- 6.5.6. Manche Fähigkeiten haben Ersatzeffekte, die ihre eigene Fähigkeit teilweise oder vollständig ersetzen. Diese werden als Selbstersatzeffekte bezeichnet und werden immer zuerst angewendet.
- 6.5.7. Wenn mehrere verschiedene Ersatzeffekte auf dasselbe Ereignis angewendet werden können, befolgt der Spieler, dessen Karten oder Karteneffekte betroffen sind, die hier aufgeführten Schritte.
- 6.5.7.1. Wähle zunächst, falls Selbstersatzeffekte anwendbar sind, einen davon aus und fahre mit Abschnitt 6.5.7.2 fort. Wenn keiner angewendet werden kann, fahre mit dem nächsten Schritt fort.
- 6.5.7.2. Zweitens, falls andere Ersetzungseffekte angewendet werden können, wähle einen aus.
- 6.5.7.3. Nachdem der ausgewählte Ersetzungseffekt angewendet wurde, tritt ein modifiziertes Ereignis ein. Wiederhole diesen Vorgang unter Berücksichtigung anderer Ersetzungseffekte, die auf das geänderte Ereignis angewendet werden können, bis keine Ersetzungseffekte mehr angewendet werden können.
- Beispiel:** Der aktive Spieler hat eine „Mine der Sieben Zwerge“ im Spiel, und der gegnerische Spieler hat ein „Biest – Selbstloser Beschützer“ und einen „Fabius – Stimme der Vernunft“ im Spiel. Die Mine der sieben Zwerge hat die Fähigkeit „Gebirgsverteidigung“, die lautet: „Jedes erste Mal, wenn einer deiner Charaktere in deinem Zug an diesen Ort bewegt wird, darfst du einem Charakter deiner Wahl 1 Schaden zufügen. Wenn du so einen Ritter bewegt hast, darfst du einem Charakter deiner Wahl stattdessen 2 Schaden zufügen.“ Biest – Selbstloser Beschützer hat die Fähigkeit „Andere schützen“ die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Charaktere Schaden erhalten würde, lege die entsprechenden Schadensmarker stattdessen auf diesen Charakter.“
- Der aktive Spieler spielt dann Schlafmütz – Ritter der Müdigkeit, einen Charakter mit der Klassifizierung Ritter, und bewegt ihn zur Mine der sieben Zwerge. Wenn die ausgelöste Fähigkeit des Ortes ausgeführt wird, entscheidet sich der aktive Spieler, Fabius Schaden zuzufügen, was zu folgendem Ereignis führt: Füge Fabius – Stimme der Vernunft 1 Schaden zu. Ersetzungseffekte aus der Mine der sieben Zwerge und vom Biest können auf diesen Effekt angewendet werden. Fabius ist betroffen, daher befolgt der gegnerische Spieler die in den Abschnitten 6.5.7.1 bis 6.5.7.3 aufgeführten Schritte. Zunächst überprüft der gegnerische Spieler, ob es Selbstersetzungseffekte gibt. Der Effekt der Mine „stattdessen 2 Schaden zufügen“ ist ein Selbstersetzungseffekt, der angewendet werden kann, also wählt der gegnerische Spieler ihn aus und wendet ihn an. Das modifizierte Ereignis lautet somit: Füge „Fabius – Voice of Reason“ 2 Schaden zu.
- Die Schritte werden wiederholt, und der gegnerische Spieler überprüft, ob weitere Selbstersetzungseffekte vorliegen. Da keine gefunden werden, fährt der gegnerische Spieler mit dem nächsten Schritt fort und prüft, ob weitere Ersetzungseffekte vorliegen. Biest – Selbstloser Beschützer hat einen Ersetzungseffekt, der angewendet werden kann, also wählt der gegnerische Spieler ihn aus und wendet ihn an, was zu folgendem Ereignis führt: Lege 2 Schadensmarker auf Biest – Selbstloser Beschützer. Der gegnerische Spieler wiederholt die Schritte, aber da keine Ersetzungseffekte anwendbar sind, wird der Effekt ausgeführt und das Spiel wird fortgesetzt.
- 6.5.8. Zwei oder mehr Instanzen desselben Ersetzungseffekts können nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden. Wenn mehrere Instanzen desselben Ersetzungseffekts auf dasselbe Ereignis angewendet werden könnten, wählt der Spieler, dessen Karten oder Karteneffekte betroffen sind, einen davon aus, der angewendet wird. Die übrigen verfallen.



Beispiel: Der aktive Spieler hat eine „Rapunzel - Bereit für Abenteuer“, einen „Fabius - Stimme der Vernunft“ und 2 Exemplare von „HeiHei - Bootssnack“ im Spiel. Rapunzel hat eine ausgelöste Fähigkeit namens „Akt der Freundlichkeit“, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere für **Unterstützen** ausgewählt wird, erhält er bis zu Beginn deines nächsten Zuges das nächste Mal, wenn er Schaden erhalten würde, stattdessen keinen Schaden.“ Der aktive Spieler erkundet mit einem HeiHei und entscheidet sich, dessen ☼ zu Fabius' ☼ mit **Unterstützen** hinzuzufügen, wodurch Rapunzels ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt und von dort abgehandelt, wodurch ein Ersatzeffekt entsteht: Das nächste Mal, wenn Fabius Schaden erhalten würde, erhält er stattdessen keinen Schaden. Der aktive Spieler erkundet mit dem anderen HeiHei und entscheidet sich, dessen ☼ zu Fabius' ☼ mit **Unterstützen** hinzuzufügen. Rapunzels ausgelöste Fähigkeit wird erneut hinzugefügt und aus dem Beutel ausgeführt, wodurch eine weitere Instanz desselben Ersatzeffekts entsteht. Der aktive Spieler erschöpft Fabius, um einen gegnerischen erschöpften Charakter herauszufordern. Während des Schadensschritts beim Herausfordern wird jedem Charakter im Herausfordern Schaden zugefügt, was zu folgendem Ereignis führt: Der herausgeforderte Charakter fügt Fabius Schaden in Höhe seiner ☼ zu. Fabius würde Schaden zugefügt werden, daher versucht der aktive Spieler, die beiden Instanzen desselben Ersetzungseffekts anzuwenden. Da zwei oder mehr Instanzen desselben Ersetzungseffekts nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden können, wählt der aktive Spieler eine aus, die angewendet wird, was zu folgendem Ereignis führt: Der herausgeforderte gegnerische Charakter fügt Fabius keinen Schaden zu. Die verbleibende Instanz des Ersetzungseffekts kann nicht angewendet werden und existiert nicht mehr.

6.6. Fähigkeitsmodifikatoren

6.6.1. Einige Fähigkeiten und Effekte können eine Eigenschaft eines Charakters oder Ortes im Spiel verändern, wie z. B. ☼ oder ♠.

6.6.1.1. Ein Modifikator für Karten im Spiel wird dauerhaft angewendet, entweder für eine festgelegte Zeitspanne oder solange die Karte, die den Modifikator erzeugt, im Spiel ist. Immer wenn ein Modifikator auf die Eigenschaft einer Karte angewendet wird, ändert sich diese Eigenschaft sofort. Bei diesem Vorgang wird der Beutel nicht verwendet (siehe 7.7, „Beutel“).

6.6.1.2. Wenn mehrere Modifikatoren auf dieselbe Eigenschaft einer Karte angewendet werden, geschieht dies nicht in einer bestimmten Reihenfolge, sondern sie werden kombiniert angewendet. Wenn ein neuer Modifikator auf die Eigenschaft einer Karte angewendet wird, wird er mit allen anderen darauf angewendeten Modifikatoren kombiniert.

Beispiel A: Der aktive Spieler spielt Großherzog - Berater des Königs. Er verfügt über eine Fähigkeit namens „Ja, Euer Majestät“, die lautet: „Deine Prinzessinnen, Prinzen, Königinnen und Könige erhalten +1 ☼.“ Der durch den Effekt der Fähigkeit generierte Modifikator +1 ☼ wird sofort auf die ☼ aller Charaktere mit den Klassifizierungen Prinz, Prinzessin, König und Königin, die der aktive Spieler im Spiel hat, angewendet. Wenn dieser Spieler einen anderen Charakter mit einer dieser Klassifikationen spielt, während der Großherzog noch im Spiel ist, kommt der neue Charakter mit dem Modifikator +1 ☼ ins Spiel und behält diese Modifikation, bis der Großherzog das Spiel verlässt.

Beispiel B: Der aktive Spieler hat einen HeiHei - Wandernder Hahn mit 2 ☼ und 2 ♠ im Spiel. HeiHei erhält +1 ☼ durch einen Effekt. Er hat jetzt 3 ☼ und 2 ♠. Später im selben Zug gibt ein zusätzlicher Effekt HeiHei -5 ☼. Damit wird seine ☼ zu -2 ☼ modifiziert. Ein weiterer Effekt gibt HeiHei +1 ☼, was ihn insgesamt auf -1 ☼ bringt. Jedes Mal, wenn ein Modifikator auf HeiHei angewendet wird, werden alle anderen auf ihn wirkenden Modifikatoren gleichzeitig damit kombiniert.

6.6.2. Wenn ein Charakter eine negativen ☼ hat, verursacht er bei Herausforderungen keinen Schaden und gilt als Charakter mit einer Stärke von 0, außer zum Zweck der Anwendung von Modifikatoren zur Bestimmung seiner ☼ (siehe 6.6.1.2).

Beispiel: Der aktive Spieler hat einen Yokai - Wissenschaftlicher Superschurke und einen Microbots im Spiel. Yokai hat eine auslösbare Fähigkeit namens „Technischer Fortschritt“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, ziehe 1 Karte für jeden gegnerischen



Charakter mit 0 ☀. „Microbots haben eine auslösbare Fähigkeit namens „Inspirierte Technik“, die lautet: „Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug -1 ☀ für jeden Microbots-Gegenstand den du im Spiel hast.“ Der Gegner hat einen Charakter mit 1 ☀ und 1 ♥ im Spiel. Der aktive Spieler spielt einen zweiten Microbots. Bei der Ausführung der auslösbaren Fähigkeit wählt der aktive Spieler den Charakter des Gegners aus, der sofort -2 ☀ erhält und nun -1 ☀ und 1 ♥ hat. Dann erkundet der aktive Spieler mit Yokai. Da die ☀ des gegnerischen Charakters negativ ist, gilt dessen ☀ bei der Auflösung von Yokais ausgelöster Fähigkeit als 0, und der aktive Spieler zieht 1 Karte. Auch wenn die ☀ des Charakters für die Abwicklung von Yokais Effekt als 0 gilt, wird er nicht auf 0 geändert; er hat weiterhin eine ☀ von -1.

- 6.6.3. Wenn ein Charakter oder ein Ort einen negativen Legendenwert ♦ hat, gilt dieser als 0, außer bei der Anwendung von Modifikatoren zur Bestimmung seines ♦ (siehe 6.6.1.2).

Beispiel: Der aktive Spieler hat einen Flynn Rider - Sein eigener größter Fan im Spiel und sein Gegner hat 5 Karten auf der Hand. Flynn hat 4 ♦ und eine Fähigkeit namens „Ein letzter, großer Coup“, die lautet: „Dieser Charakter erhält -1 ♦ für jede Handkarte aller gegnerischen Mitspielenden.“ Da der Gegner 5 Karten auf der Hand hat, gilt für Flynns Legendenwert von 4 ein Modifikator von -5 (-1 für jede der 5 Karten). Flynn hat also aktuell einen Legendenwert von -1. Da Flynns Legendenwert negativ ist, wird der Legendenwert von Flynn als 0 gewertet, wenn der Spieler mit ihm erkunden geht und der Spieler sammelt 0 Legenden. Dies ändert jedoch nicht den tatsächlichen Legendenwert von Flynn auf 0. Flynn hat weiterhin einen Legendenwert von -1, bis sich die Anzahl der Karten in der Hand des Gegners ändert, oder ein anderer Modifikator auf seinen Legendenwert angewendet wird.

- 6.6.4. Wenn ein Effekt besagt, dass eine Eigenschaft „nicht unter“ einen bestimmten Wert „reduziert werden darf“, darf der Wert dieser Eigenschaft nach Anwendung der Modifikatoren zur Bestimmung des Wertes dieser Eigenschaft nicht unter dem angegebenen Wert liegen.

Beispiel: Der aktive Spieler hat eine „Elisa Maza - Verwandelte Gargoyle“ mit 4 ☀ und 4 ♥ im Spiel. Sie hat eine statische Fähigkeit namens „Für immer stark“, die lautet: „Die ☀ deiner Charaktere kann nicht unter ihren aufgedruckten Wert reduziert werden.“ Elisa erhält durch einen Effekt bis zum Ende des Zuges ihres Spielers -4 ☀. Nach Anwendung der Modifikatoren hat Elisa einen ☀-Wert von 0, aber da dieser Wert unter ihrem gedruckten Wert liegt, beträgt ihre ☀ 4. Später in diesem Zug erhält Elisa durch einen anderen Effekt +1 ☀ bis zum Ende ihres Spielzuges. Nachdem beide Modifikatoren angewendet wurden, hat Elisa einen ☀-Wert von 1, aber da dieser modifizierte ☀-Wert immer noch niedriger ist als ihr gedruckter Wert, beträgt ihre ☀ 4. Später in diesem Zug erhält Elisa durch einen letzten Effekt +4 ☀ bis zum Ende des Zuges ihres Spielers. Nachdem die Modifikatoren angewendet wurden, hat Elisa einen ☀-Wert von 5. Da dieser modifizierte ☀-Wert nicht niedriger ist als ihr aufgedruckter ☀-Wert von 4, hat Elisa 5 ☀.

6.7. Ausführung von Karten und Effekten

- 6.7.1. Um eine gespielte Karte auszuführen, führt der Spieler unmittelbar nachdem die Karte als „gespielt“ gilt (siehe 4.3.3), die folgenden Aktionen durch, abhängig vom Typ der auszuführenden Karte.

- 6.7.1.1. Handelt es sich bei der Karte um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort, kommt sie in die Spielzone (siehe 4.3.3.1). Wird ein Charakter unter Verwendung seiner **Gestaltwandel**-Fähigkeit gespielt, muss er auf die in Abschnitt 8.10 „Gestaltwandel“ angegebene Karte gelegt werden.
- 6.7.1.2. Handelt es sich bei der Karte um eine Aktion, kommt sie in die Spielzone, und ihr erzeugter Effekt wird sofort ausgeführt. Sobald der Effekt vollständig ausgeführt ist, wird die Aktion auf den Ablagestapel des Spielers gelegt (siehe 4.3.3.2). Wenn der Effekt der Aktion nicht sofort ausgeführt wird, verbleibt die Aktion in der Spielzone, bis der erzeugte Effekt vollständig ausgeführt ist (siehe 6.7.8). Anschließend wird die Aktion auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.



- 6.7.2. Um einen Effekt auszuführen, führt der Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus, wobei er alle Anweisungen im Text des auszuführenden Effekts befolgt, und alles berücksichtigt, was einen der folgenden Schritte während des Vorgangs beeinflussen könnte.
Wenn während eines Schrittes des Vorgangs eine Tintenzahlung erforderlich ist, erfolgt diese während dieses Schrittes.
- 6.7.2.1. Zunächst wird, falls ein Effekt „für jeden“ verwendet, um eine einzelne Zahl zu definieren, diese Zahl wie in Abschnitt 6.1.8 beschrieben gezählt. Enthält der Effekt dann eine sekundäre „falls“-Bedingung, **triff alle Entscheidungen, die gemäß der sekundären „falls“-Bedingung erforderlich sind, und** prüfe, ob die Bedingung wahr oder falsch ist (siehe 6.2.4). Ist diese Bedingung falsch, wird der Effekt ohne Wirkung ausgeführt. Andernfalls fahre mit dem nächsten Schritt fort.
- 6.7.2.2. Zweitens, wenn der auszuführende Effekt einem Charakter oder einem Ort Schaden zufügt, **triff** zunächst alle für den Schaden erforderlichen Entscheidungen und **berechne** dann die **Gesamtmenge** an Schaden, die im Text des Effekts angegeben ist (siehe 1.9.4). Fahre dann mit dem nächsten Schritt fort. Wenn der Effekt bei der Ausführung keinen Schaden verursacht, ignoriere diesen Schritt und fahre mit dem nächsten fort.
- 6.7.2.3. Drittens führt der Spieler die Anweisungen im Text des auszuführenden Effekts aus und trifft alle Entscheidungen, die im vorherigen Schritt noch nicht getroffen wurden und vom Effekt verlangt werden, vollständig und in der angegebenen Reihenfolge. Wenn der Effekt den Spieler auffordert, etwas zu tun, tut der Spieler so viel wie möglich, auch wenn ein Teil des Effekts nicht ausgeführt werden kann. Wenn die Anweisungen Schaden beinhalten, der im vorherigen Schritt berechnet wurde, wird der gesamte Schaden gleichzeitig zugefügt. Für den auszuführenden Effekt können Ersatzeffekte gelten (siehe 6.5, „Ersatzeffekte“).
- 6.7.3. Wenn im Rahmen der Erfüllung einer Voraussetzung für einen Effekt eine Entscheidung oder Auswahl getroffen wird, wird geprüft, ob diese zulässig ist. Eine Wahl oder Auswahl ist zulässig, wenn sie alle definierten Voraussetzungen erfüllt, ohne gegen irgendwelche Einschränkungen zu verstoßen (siehe 6.1.3.1). Wenn eine Wahl oder Auswahl mehrere definierte Voraussetzungen hat, folgt der Spieler dem unten beschriebenen Verfahren. Ist eine Wahl oder Auswahl unzulässig, handelt es sich um eine unzulässige Aktion (siehe 1.7.7).
- 6.7.3.1. Erstens: Wenn eine der Voraussetzungen Tintenkosten beinhaltet, zahlt der Spieler diese Kosten. Wenn es mehrere Tintenkosten gibt, zahlt der Spieler alle. Wenn keine Tintenkosten erforderlich sind, ignoriere diesen Schritt und fahre mit dem nächsten Schritt fort.
- 6.7.3.2. Zweitens: Wenn die Ausführung des Effekts eine Entscheidung oder Auswahl beinhaltet, trifft der Spieler diese. Wenn die Wahl oder Auswahl sowohl den Voraussetzungen des auszuführenden Effekts als auch den Voraussetzungen der Wahl oder Auswahl entspricht, ist die Wahl zulässig. Andernfalls sind die Voraussetzungen nicht erfüllt und die Wahl ist unzulässig.
- 6.7.3.3. Drittens überprüft der Spieler, ob die Wahl oder Auswahl den Einschränkungen entspricht. Ist dies nicht der Fall, ist sie unzulässig und es muss stattdessen eine andere Wahl oder Auswahl getroffen werden.

Beispiel A: Der aktive Spieler hat einen „John Smith – Unerschrockener Beschützer“ im Spiel. Er verfügt über eine Fähigkeit namens „Tu, was du nicht lassen kannst“, die lautet: „Gegnerische Mitspielende müssen mit ihren Aktionen und Fähigkeiten diesen Charakter auswählen, wenn möglich.“ Der Gegner spielt „Wuchtschlag“, eine Aktion mit dem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 3 Schaden zu.“ Wenn der Gegner den Effekt der Aktion ausführt, wählt er einen Charakter dafür aus, während er den Schaden berechnet. Aufgrund der „müssen diesen Charakter wählen“-Voraussetzung von John Smith wählt der Gegner ihn für den Effekt aus. Die Wahl wird überprüft und erfüllt John Smiths Voraussetzung.

Beispiel B: Der aktive Spieler hat zwei Exemplare von „John Smith – Unerschrockener Beschützer“ im Spiel. Er verfügt über eine Fähigkeit namens „Tu, was du nicht lassen kannst“, die lautet: „Gegnerische Mitspielende müssen mit ihren Aktionen und Fähigkeiten diesen Charakter auswählen, wenn möglich.“ Der Gegner spielt „Wuchtschlag“, eine Aktion mit dem Effekt: „Füge einem Charakter deiner Wahl 3 Schaden zu.“ Wenn der Gegner den Effekt der Aktion ausführt, wählt er einen Charakter dafür aus, während er den Schaden berechnet. Da beide Exemplare von John Smith die Voraussetzung „müssen diesen Charakter wählen“ haben, kann der Gegner eines von beiden für



den Effekt wählen. Die Wahl wird überprüft und erfüllt die Voraussetzung des gewählten John Smith. Da die Voraussetzung des gewählten John Smith erfüllt wurde, spielt die Bedingung für dieselbe Fähigkeit auf dem anderen John Smith keine Rolle. Es sind keine weiteren Entscheidungen für den Effekt zu treffen.

- 6.7.4. Auslösbare Fähigkeiten, die während der Ausführung einer Karte oder eines Effekts auftreten, werden in den Beutel gelegt, aber sie werden erst ausgeführt, nachdem die Karte oder der Effekt ausgeführt wurde. Wenn diese auslösbaren Fähigkeiten während der Ausführung mehrerer Effekte derselben Aktion oder Fähigkeit auftreten, werden sie erst ausgeführt, wenn alle Effekte der Aktion oder Fähigkeit ausgeführt sind (siehe 6.1.2).
- 6.7.5. Eine Spielstatusprüfung findet statt, nachdem alle Effekte einer Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wurden (siehe 1.8.1).
- 6.7.6. Wenn aufgrund eines auszuführenden Effekts mehrere Spieler gleichzeitig handeln müssten, führt der aktive Spieler seinen Teil des Effekts zuerst aus, dann tun dies alle anderen Spieler in der Zugreihenfolge (siehe 2.1.3). Jeder Teil gilt als Teil derselben Ausführung, und der Effekt ist erst vollständig ausgeführt, wenn alle Spieler alle Anweisungen ausgeführt haben.
- Beispiel:** „Donald Duck – Perfekter Gentleman“ hat eine Fähigkeit namens „Gestatten?“, die lautet: „Jedes Mal zu Beginn deines Zuges dürfen alle Mitspielenden (auch du) je 1 Karte ziehen.“ Während der ausgelösten Fähigkeit führt der aktive Spieler zuerst seinen Teil des Effekts aus und zieht eine Karte. Anschließend führt jeder andere Spieler in der Zugreihenfolge seinen Teil des Effekts aus und zieht eine Karte. Sobald alle Spieler ihren jeweiligen Teil des Effekts ausgeführt haben, ist der Effekt vollständig ausgeführt und das Spiel wird fortgesetzt. Eine Spielstatusprüfung erfolgt erst, nachdem der Effekt vollständig ausgeführt wurde.
- 6.7.7. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt auf eine Eigenschaft einer Karte Bezug nehmen muss, die diese hatte, als sie im Spiel war, diese Karte aber nicht mehr im Spiel ist, bezieht sich die Fähigkeit oder der Effekt auf den letzten bekannten Wert dieser Eigenschaft, bevor die Karte das Spiel verlassen hat.
- 6.7.8. Wenn eine Aktion oder Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte als Teil der Ausführung dieser Aktion oder Fähigkeit zu spielen, wird die Karte gespielt, während die Aktion oder Fähigkeit aufgelöst wird. Alle Effekte, die durch das Ausspielen dieser Karte entstehen, werden generiert oder dem Beutel hinzugefügt, aber sie warten mit ihrer Ausführung, bis die Aktion oder Fähigkeit, die den Spieler zum Ausspielen dieser Karte aufgefordert hat, vollständig ausgeführt ist. Dies gilt auch für die Effekte der Karte, die der Spieler aufgrund der ursprünglichen Aktion oder Fähigkeit spielen musste, selbst wenn diese Karte in eine andere Zone verschoben wird.
- Beispiel:** Ein Spieler hat einen Ort namens „Sleepy Hollow – Die Brücke“ in seinem Ablagestapel und einen „Jim Hawkins – Raumfahrer“ im Spiel. Jim Hawkins hat eine Fähigkeit namens „Ans Ruder stellen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn du einen Ort ausspielst, darfst du diesen Charakter kostenlos zu diesem Ort bewegen.“ Der Spieler spielt die Aktion „Bring dich in Sicherheit!“, die lautet: „Spiele eine Ortskarte aus deinem Ablagestapel, die 3 oder weniger kostet, kostenlos aus. Falls du danach einen Sleepy-Hollow-Ort im Spiel hast, ziehe eine Karte. Während der Effekt der Aktion abgewickelt wird, spielt der Spieler Sleepy Hollow – Die Brücke aus seinem Ablagestapel und bringt ihn ins Spiel. Die ausgelöste Fähigkeit „Ans Ruder stellen“ von Jim Hawkins wird ausgelöst und dem Beutel hinzugefügt, aber noch nicht ausgeführt. Bring dich in Sicherheit! Die Aktion wird weiter abgewickelt, und der Spieler zieht eine Karte, da Sleepy Hollow – Die Brücke nun im Spiel ist. Nachdem die Aktion vollständig abgewickelt wurde, kann der Spieler ausgelöste Fähigkeiten wie „Ans Ruder stellen“ aus dem Beutel abwickeln.
- 6.7.8.1. Ein Effekt, der durch eine auf diese Weise gespielte Aktion ausgelöst wurde, wird ausgeführt, nachdem die Karte, die den Spieler anwies, die Aktion zu spielen, vollständig ausgeführt wurde, aber bevor ausgelöste Fähigkeiten aus dem Beutel ausgeführt werden können.
- 6.7.9. Manche Effekte verändern, wie eine Karte ins Spiel kommt. Diese Effekte werden zusammen mit der gespielten Karte ausgeführt.



Beispiel: „Mutter Gothel – Verwelkt und verrückt“ hat eine Fähigkeit namens „Was hast du getan?!“, die lautet: „Dieser Charakter kommt mit 3 Schaden auf ihm ins Spiel.“ Der Effekt wird ausgeführt, sobald Mutter Gothel ins Spiel gebracht wird. Es gibt keinen Zeitpunkt im Spiel, zu dem Mutter Gothel ohne Schaden ins Spiel kommt.

7. ZONEN

7.1. Allgemeines

- 7.1.1. Alle Zonen werden als voneinander getrennt betrachtet. Einige Zonen können sich physisch im selben Raum befinden, sind aber für Spielzwecke immer noch separate Zonen.
Beispiel: Der Tisch stellt den Spielbereich der Spieler dar. Obwohl die Decks, der Tintenvorrat und der Ablagestapel der Spieler diesen Platz physisch einnehmen, befinden sie sich nicht im Spiel, da es sich um separate Zonen handelt.
- 7.1.2. Karten in einer *öffentlichen Zone* sind öffentlich bekannt. Spieler können die Karten in jeder öffentlichen Zone jederzeit ansehen oder zählen. Karten in einer öffentlichen Zone gelten als öffentliche Information.
 - 7.1.2.1. Die öffentlichen Zonen sind das Spiel, der Ablagestapel und der Beutel.
- 7.1.3. Karten in einer *privaten Zone* sind nicht öffentlich bekannt. Die Spieler dürfen sie nicht ansehen, es sei denn, sie werden durch eine Spielregel (z. B. das Ziehen einer Karte) oder einen Effekt dazu aufgefordert. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in einer privaten Zone zählen. Eine private Zone gilt nicht als privat, solange sie aufgedeckt ist. Wird ein Teil einer privaten Zone aufgedeckt, gilt nur dieser Teil nicht mehr als privat. Karten in einer privaten Zone gelten als private Informationen.
 - 7.1.3.1. Die privaten Zonen sind Hand, Deck und Tintenvorrat.
- 7.1.4. Wenn ein Effekt es einem Spieler erlaubt, eine seiner privaten Zonen nach einer bestimmten Karte oder einem bestimmten Kartentyp zu durchsuchen, darf es sich dazu entscheiden, diese Karte *nicht zu finden*. Wenn ein Effekt es einem Spieler erlaubt, in einer seiner öffentlichen Zonen nach einer bestimmten Karte oder einem bestimmten Kartentyp zu suchen, kann er sich nicht dazu entscheiden, eine Karte nicht zu finden, und muss eine passende Karte auswählen, sofern dies möglich ist.
- 7.1.5. Eine Karte kann sich jeweils nur in einer Zone befinden. Nur Karten, die sich in der Spielzone eines Spielers befinden, gelten als *im Spiel*. Karten außerhalb des Spiels sind nicht im Spiel. Karten im Deck, im Ablagestapel, in der Hand und im Tintenvorrat eines Spielers befinden sich nicht im Spiel.
- 7.1.6. Wenn eine Karte aus dem Spiel in eine andere Zone gelangt, werden alle erworbenen Effekte, Schaden und anderen erworbenen Eigenschaften entfernt, und diese Karte wird zu einer neuen Karte. Einige Fähigkeiten und Effekte können sich weiterhin auf die Karte in ihrer neuen Zone beziehen.
 - 7.1.6.1. Wenn ein Effekt, der erzeugt wurde und auf seine Ausführung wartet, aus einer gespielten Aktion stammt, wird dieser Effekt ausgeführt, bevor ausgelöste Fähigkeiten ausgewählt werden können, um ausgeführt zu werden.

7.2. Deck

- 7.2.1. Das Deck eines Spielers ist der Gruppe an Karten, mit der er das Spiel beginnt. Das Deck ist der Ort, an dem diese Karten während des Spiels aufbewahrt werden und von dem ein Spieler Karten zieht (siehe 1.12).
- 7.2.2. Das Deck ist eine private Zone. Die Karten im Stapel eines Spielers bleiben immer verdeckt und in einem einzigen Stapel. Die Spieler können die Reihenfolge der Karten in ihren Decks während des Spiels weder ansehen noch ändern. Die Spieler können jederzeit die verbleibenden Karten im Deck eines jeden Spielers zählen.
- 7.2.3. Wenn Karten „in beliebiger Reihenfolge“ auf das Deck gelegt werden – oben oder unten – und mindestens eine der Karten offen ist, muss allen Spielern die Reihenfolge bekannt sein, in der die offenen Karten auf oder unter das Deck gelegt werden.



Beispiel: Ein Spieler hat zwei gestaltgewandelte Charaktere im Spiel, von denen jeder insgesamt 2 Karten in einem Stapel und jeweils 2 ☼ hat. Sein Gegner spielt „Unten im Meer“, ein Lied mit folgendem Effekt: „Lege alle gegnerischen Charaktere mit 2 oder weniger ☼ in beliebiger Reihenfolge unter die jeweiligen Decks.“ Der Spieler kann die einzelnen Kartenstapel frei anordnen und mischen, bevor er sie auf den Boden des Decks legt. Da alle diese Karten offen lagen und somit allen Spielern bekannt waren, kennen sowohl der Spieler als auch der Gegner die Reihenfolge, in der die Karten platziert werden.

- 7.2.3.1. Befinden sich diese offenen Karten in einem oder mehreren Stapeln und/oder enthalten diese Stapel sowohl offene als auch verdeckte Karten, können alle Karten in diesen Stapeln mit den anderen Karten, die dem Deck hinzugefügt werden, einschließlich Karten in anderen Stapeln, kombiniert und beliebig angeordnet werden. Auf diese Karten werden keine Zustände angewendet oder von ihnen entfernt, bis sie oben oder unten auf das Deck gelegt werden.

7.3. Hand

- 7.3.1. Die Hand eines Spielers ist der Ort, an dem die gezogenen Karten aufbewahrt werden. Karten können auch durch andere Effekte auf die Hand genommen werden. Die Spieler beginnen das Spiel mit einer „Starthand“ von 7 gezogenen Karten (siehe 2.2.1.4).
- 7.3.2. Die Hand ist eine private Zone. Die Spieler können sich die Karten auf ihrer eigenen Hand ansehen, aber zu keiner Zeit die Karten auf der Hand eines anderen Spielers. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in jeder Hand zählen. Die Spieler können ihre Hände auf jede bequeme und/oder praktische Weise halten und neu anordnen.
- 7.3.3. Es gibt keine maximale Handgröße. Eine Hand kann nicht weniger als 0 Karten enthalten.
- 7.3.4. Wenn ein Effekt einen Spieler zum Abwerfen auffordert, wählt dieser Spieler die angegebene Anzahl an Karten aus seiner Hand und legt sie auf seinen Ablagestapel.

7.4. Spielzone

- 7.4.1. Die Spielzone eines Spielers ist der Ort, an dem seine Karten gespielt werden. Charaktere, Gegenstände und Orte können sich in der Spielzone befinden, bis sie diese aus irgendeinem Grund verlassen. Aktionen dürfen sich nur so lange in der Spielzone befinden, wie ihr Effekt ausgeführt wird. Spieler können keine Karten in die Spielzone eines Gegners spielen.
- 7.4.2. Die Spielzone ist eine öffentliche Zone. Die Spieler können sich die Karten, die jeder Spieler im Spiel hat, jederzeit ansehen. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten zählen, die ein Spieler im Spiel hat. Die Spieler können ihre Spielzonen nach Belieben und/oder zweckmäßig neu anordnen, vorausgesetzt, dass die Gesamtanordnung für alle Spieler klar und verständlich ist. Der Status von Karten im Spiel darf anderen Spielern nicht verborgen bleiben.
- 7.4.2.1. Verdeckte Karten in der Spielzone eines Spielers gelten als private Informationen, auch wenn diese Karten zu einem bestimmten Zeitpunkt öffentliche Informationen waren. Die Spieler dürfen die Anzahl der verdeckten Karten in der Spielzone eines Spielers zählen. Spieler dürfen verdeckte Karten nicht ansehen, es sei denn, eine Spielregel oder ein Effekt erlaubt dies. Dies ist eine Ausnahme zu Abschnitt 7.4.2.
- 7.4.3. Wann immer eine oder mehrere Karten das Spiel verlassen würden, prüfen sie zunächst, ob dadurch Fähigkeiten ausgelöst werden und/oder ob andere Karten mit ihnen das Spiel verlassen. Die auslösbaren Fähigkeiten „sehen“, dass die anderen Karten zusammen mit der Quelle der ausgelösten Fähigkeit die Spielzone verlassen.

Beispiel: „Lyle Tiberius Rourke – Gerissener Söldner“ hat eine Fähigkeit namens „Schön, dass du dich freiwillig meldest“, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Charaktere verbannt wird, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende.“ Wenn ein Spieler Lyle und zwei weitere Charaktere im Spiel hat und sein Gegner „Seid bereit!“ spielt, wird die auslösbare Fähigkeit von Lyle zweimal ausgelöst, einmal für jeden Charakter, der zusammen mit Lyle verbannt wird.



7.5. Tintenvorrat

- 7.5.1. Der Tintenvorrat eines Spielers ist der Ort, an dem er die Karten ablegt, die er während des Spiels als Tinte verwendet. Diese Karten sind *Tintenkarten* und jede repräsentiert 1 , die der Spieler zur Bezahlung der Tintenkosten verwenden kann. Die Vorderseite einer Tintenkarte hat keinen Einfluss auf die von ihr erzeugte Tinte.
- 7.5.2. Karten werden verdeckt und bereit in den Tintenvorrat eines Spielers gelegt. Wenn mehrere Karten gleichzeitig in den Tintenvorrat eines Spielers gelegt werden, wird jede Karte als eigene Instanz behandelt.
- 7.5.3. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler in seinem Tintenfass haben kann, ist nicht begrenzt.
- 7.5.4. Das Tintenfass ist eine private Zone. Die Spieler dürfen sich zu keiner Zeit Karten in einem Tintenfass ansehen, auch nicht ihre eigenen. Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in jedem Tintenvorrat zählen. Die Spieler können die Karten in ihrem Tintenvorrat beliebig anordnen, vorausgesetzt, dass Tintenkarten jederzeit verdeckt und getrennt von Karten in allen anderen Zonen aufbewahrt werden. Der Status der Karten im Tintenvorrat darf vor anderen Spielern nicht verborgen werden.
- 7.5.5. Wenn eine Karte es einem Spieler erlaubt, in seinem Zug eine „zusätzliche“ Karte in seinen Tintenvorrat zu legen, kündigt er an, dass er diesen Effekt nutzt, und folgt dann den normalen Schritten zum Tinten einer Karte (siehe 4.2.3.1).
- 7.5.6. Immer wenn ein Effekt eine Karte aus einer anderen Zone in das Tintenfass legt, wird die Karte nicht aufgedeckt und muss nicht das Symbol des Tintenfass haben. Sie kommt verdeckt als Tinte in den Tintenvorrat (siehe 4.2.3.2).

7.6. Ablagestapel

- 7.6.1. Der Ablagestapel eines Spielers (auch als „Ablagestapel“ oder „Ablagezone“ bezeichnet) ist im Allgemeinen der Ort, an dem seine Karten aufbewahrt werden, die das Spiel verlassen haben.
- 7.6.2. Der Ablagestapel ist eine öffentliche Zone. Die Karten im Ablagestapel eines Spielers bleiben immer offen und in einem einzigen Stapel. Die Spieler können die Karten auf dem Ablagestapel eines jeden Spielers jederzeit ansehen und zählen. Ein Spieler kann die Karten in seinem eigenen Ablagestapel jederzeit ansehen und neu anordnen.
- 7.6.3. Wenn mehrere Karten gleichzeitig auf den Ablagestapel gelangen, legt der Spieler sie in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel.

7.7. Beutel

- 7.7.1. Im Gegensatz zu anderen Zonen ist der Beutel kein physischer Raum, sondern nur ein metaphorischer Ort, an dem die vom Spiel ausgelösten Fähigkeiten darauf warten, ausgeführt zu werden.
- 7.7.2. Nur ausgelöste Fähigkeiten können dem Beutel hinzugefügt werden. Aktivierte Fähigkeiten, ausgeführte Aktionen und gespielte Charaktere, Orte oder Gegenstände werden nicht in den Beutel gelegt.
- 7.7.3. Das Hinzufügen von Fähigkeiten zum Beutel folgt bestimmten Regeln.
 - 7.7.3.1. Sobald die Bedingung einer ausgelösten Fähigkeit erfüllt ist, wird die Fähigkeit von dem Spieler, dessen Karte sie ausgelöst hat, in den Beutel gelegt. Wenn mehrere ausgelöste Fähigkeiten gleichzeitig auftreten, werden sie gleichzeitig in den Beutel gelegt. Wird die Bedingung einer ausgelösten Fähigkeit erfüllt, während ein anderer Effekt ausgeführt wird, wird sie dem Beutel hinzugefügt, aber die Spieler warten mit ihrer Ausführung, bis der aktuelle Effekt vollständig ausgeführt wurde.
- 7.7.4. Die Reihenfolge, in der Effekte aus dem Beutel ausgeführt werden, folgt einem Ablauf, der so lange fortgesetzt wird, bis keine Effekte mehr aus dem Beutel auszuführen sind.
 - 7.7.4.1. Der Beutel prüft, welche Spieler Fähigkeiten im Beutel haben.
 - 7.7.4.2. Wenn eine dieser ausgelösten Fähigkeiten vom aktiven Spieler stammt, wählt dieser einen seiner ausgelösten Effekte aus und führt ihn vollständig aus (siehe 6.7.2).



- 7.7.4.3. Nachdem der Effekt ausgeführt wurde und die Spielstatusprüfung abgeschlossen ist, prüft der Beutel, ob noch weitere ausgelöste Fähigkeiten im Beutel vorhanden sind und von welchem Spieler sie stammen. Wenn der letzte Spieler, der einen Effekt ausgeführt hat, noch ausgelöste Fähigkeiten im Beutel hat, setzt dieser Spieler die Ausführung seiner Effekte aus dem Beutel fort, bis er keine ausgelösten Fähigkeiten mehr im Beutel hat, die ausgeführt werden müssen.
- 7.7.4.4. Wenn die Beutelprüfung ergibt, dass von diesem Spieler keine Effekte mehr auszuführen sind, prüft der Beutel, ob der nächste Spieler in der Zugreihenfolge ausgelöste Fähigkeiten im Beutel hat, die ausgeführt werden können. Wenn ja, beginnt dieser Spieler, ihre Effekte nach dem gleichen Verfahren wie der erste Spieler in den Schritten 7.7.4.2 und 7.7.4.3 auszuführen. Dies wird als *Weitergabe des Beutels bezeichnet*.
- 7.7.4.5. Dies wird bei allen Spielern in Zugreihenfolge fortgesetzt, bis keine ausgelösten Effekte mehr im Beutel sind, die ausgeführt werden müssen. Sobald der Beutel leer ist, wird das Spiel mit dem aktiven Spieler fortgesetzt.
- 7.7.5. Wird eine ausgelöste Fähigkeit vom aktuell abhandelnden Spieler in den Beutel gelegt, wird sie bei der nächsten Beutelprüfung berücksichtigt und kann als Nächstes zur Ausführung ausgewählt werden.
- 7.7.6. Wird eine ausgelöste Fähigkeit von einem Spieler in den Beutel gelegt, der nicht der aktuell ausführende Spieler ist, wartet sie mit der Ausführung, bis dieser Spieler an der Reihe ist, Effekte aus dem Beutel auszuführen.
- 7.7.7. Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, während Fähigkeiten, die er dem Beutel hinzugefügt hat, noch auf ihre Ausführung warten, hören diese Fähigkeiten auf, zu existieren.

Beispiel A: Der aktive Spieler erkundet mit einem Charakter. Dies erfüllt eine Auslösebedingung für den Charakter, der die Quest erkundet, sodass der ausgelöste Effekt in den Beutel gelegt wird, um nach Abschluss des Erkundens ausgeführt zu werden. Wenn das Erkunden und die anschließende Spielstatusprüfung abgeschlossen sind, überprüft der Beutel, welche ausgelösten Effekte ausgeführt werden müssen und von welchen Spielern sie stammen. Die Überprüfung kehrt mit dem ausgelösten Effekt zum aktiven Spieler zurück, der diesen auswählt und ausführt. Nachdem die anschließende Spielstatusprüfung abgeschlossen ist, prüft der Beutel erneut, ob noch weitere ausgelöste Effekte vorhanden sind. Die Überprüfung ermittelt keine weiteren ausgelösten Effekte, daher wird das Spiel mit dem aktiven Spieler fortgesetzt.

Beispiel B: Der aktive Spieler erkundet mit einem Charakter. Drei ausgelöste Effekte werden dem Beutel hinzugefügt: zwei vom aktiven Spieler und einer vom Gegner. Wenn der Beutel nach ausgelösten Effekten sucht, die abgehandelt werden müssen, wählt der aktive Spieler einen seiner Effekte aus und führt ihn aus. Während der Ausführung wird ein weiterer ausgelöster Effekt des aktiven Spielers in den Beutel gelegt. Nach der Ausführung prüft der Beutel erneut und gibt drei ausgelöste Effekte zurück: zwei vom aktiven Spieler und einen vom Gegner. Der aktive Spieler hat als Letzter einen Effekt ausgeführt, daher kann er einen weiteren Effekt auswählen, der abgehandelt wird. Nachdem beide Effekte des aktiven Spielers ausgeführt wurden, geht der Beutel an den Gegner über, der seine Effekte ausführt. Während der Ausführung wird ein weiterer ausgelöster Effekt des aktiven Spielers in den Beutel gelegt. Nach der Ausführung prüft der Beutel und gibt einen ausgelösten Effekt des aktiven Spielers zurück, wobei feststeht, dass der Gegner zuletzt einen Effekt abgewickelt hat. Da es keine weiteren ausgelösten Effekte mehr gibt, die der Gegner ausführen könnte, geht der Beutel zurück an den aktiven Spieler, der seinen verbleibenden Effekt ausführt. Wenn der Beutel erneut überprüft, ob noch weitere ausgelöste Effekte auszuführen sind, gibt die Überprüfung keine Ergebnisse zurück, sodass das Spiel mit dem aktiven Spieler fortgesetzt wird.

8. SCHLÜSSELWÖRTER

8.1. Allgemeines

- 8.1.1. Schlüsselwörter sind Fähigkeiten oder Kombinationen von Fähigkeiten, die durch kurze Namen dargestellt werden und der Karte diese Fähigkeiten basierend auf diesem Namen verleihen. Auf die Schlüsselwörter folgt in der Regel ein Erinnerungstext, der beschreibt, was sie bewirken. Dieser in Klammern gesetzte und kursiv gedruckte Hinweis ist kein Regeltext, sondern lediglich eine Gedächtnisstütze. Die



aktuelle Liste der Schlüsselwörter lautet: **Alarmiert, Behütet, Beschützen, Gemeinsam singen, Gestaltwandel, Herausfordern, Impulsiv, Rasant, Robust, Singen, Stärken, Unterstützen, Verschwinden, Wendig.**

- 8.1.2. Einige Fähigkeiten *lassen sich stapeln* oder kombinieren; diese Fähigkeiten sind mit „+[N]“ gekennzeichnet. Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die kein +[N] enthält, ist nicht mit anderen Effekten stapelbar, die dieses Schlüsselwort bereitstellen. Wenn eine Karte mit einem Schlüsselwort, das sich nicht stapeln lässt, dasselbe Schlüsselwort durch eine Fähigkeit oder Aktion erhalten würde, erhält sie dieses Schlüsselwort nicht.
Beispiel: Wenn du einen Charakter mit **Unterstützen** hast und ein Effekt diesem Charakter **Unterstützen** gibt, gilt nur die erste Instanz des Schlüsselworts. Wären die Schlüsselwörter jedoch **Robust +1** und **Robust +2**, würden sich die Fähigkeiten stapeln, und der Charakter hätte **Robust +3**.

8.2. Alarmiert

- 8.2.1. Das Schlüsselwort **Alarmiert** steht für eine statische Fähigkeit. **Alarmiert** bedeutet: „Dieser Charakter ignoriert die Herausforderungs-Einschränkung von **Wendig**.“
 8.2.2. Ein Charakter wird nicht **Wendig** durch das Schlüsselwort **Alarmiert**. Er kann **Wendig** jedoch durch eine andere Fähigkeit oder einen anderen Effekt erhalten.

8.3. Beschützen

- 8.3.1. Das Schlüsselwort **Beschützen** repräsentiert zwei Fähigkeiten.
 8.3.2. Die erste davon ist eine statische Fähigkeit, die funktioniert, während der Charakter gespielt wird. Diese Fähigkeit bedeutet: „Dieser Charakter kann mit dem Zustand „erschöpft“ statt mit dem Zustand „bereit“ ins Spiel kommen.“
 8.3.3. Die zweite ist eine statische Fähigkeit, die einen Herausforderungs-Einschränkung erzeugt. Diese Fähigkeit bedeutet: „Wenn ein Gegner einen deiner Charaktere herausfordern würde, muss er diesen Charakter oder, falls möglich, einen anderen Charakter mit **Beschützen** wählen.“

8.4. Stärken

- 8.4.1. Das Schlüsselwort **Stärken** steht für **einen sequenziellen Effekt** mit einer bestimmten Dauer. **Stärken N** bedeutet: „Einmal während deines Zuges darfst du N bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diese Karte zu legen.“ **Ein Spieler kann diesen Effekt jederzeit ausführen, wenn er eine aktivierbare Fähigkeit nutzen könnte (siehe 4.4, „Eine aktivierbare Fähigkeit nutzen“).**
 8.4.2. Kein Spieler darf sich jemals die Vorderseite einer Karte ansehen, die verdeckt unter eine andere Karte gelegt wurde – auch nicht die eigene.
 8.4.3. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Eine Karte unter eine andere Karte mit **Boost** zu legen, zählt nicht als Ausspielen dieser Karte.

8.5. Herausfordern

- 8.5.1. Das **Schlüsselwort** Herausfordern steht für eine statische Fähigkeit, die wirkt, während ein Charakter herausfordert. **Herausfordern +N** bedeutet: „Solange dieser Charakter herausfordert, erhält er +N.“ Da es sich um eine +N-Fähigkeit handelt, ist sie mit anderen **Herausforderern** stapelbar.
 8.5.2. Ein Charakter mit **Herausfordern** erhält nicht +N, wenn er herausgefordert wird.

8.6. Wendig

- 8.6.1. Das Schlüsselwort **Wendig** steht für eine statische Fähigkeit, die eine Herausforderungs-Einschränkung erzeugt. **Wendig** bedeutet: „Dieser [Typ] kann nur von einem Charakter mit **Wendig** herausgefordert werden.“

8.7. Impulsiv

- 8.7.1. Das **Schlüsselwort** Impulsiv steht für zwei statische Fähigkeiten.
 8.7.2. Die erste Fähigkeit bedeutet: „Dieser Charakter kann nicht erkunden“



8.7.3. Die zweite Fähigkeit bedeutet „Du kannst deinen Zug nicht beenden, wenn dieser Charakter bereit ist und einen gegnerischen Charakter oder Ort herausfordern kann.“

8.7.4. Ein Spieler kann einen Charakter mit **Impulsiv** weiterhin einsetzen, um Fähigkeiten zu nutzen oder Lieder zu singen, sofern er dazu in der Lage ist.

8.8. Robust

8.8.1. Das Schlüsselwort **Robust** stellt eine statische Fähigkeit dar, die den Schaden, der der Karte mit dem Schlüsselwortzugefügt wird, modifiziert. **Robust +N** bedeutet: „Schaden, der diesem Charakter oder Ort zugefügt würde, wird um N reduziert.“ **Robust** ist eine Schadensreduzierung (siehe 4.6.6.1). Da es sich um eine +N-Fähigkeit handelt, ist diese mit anderen **Robust**-Effekten stapelbar.

8.8.2. Wenn der diesem Charakter oder Ort zugefügte Schaden auf 0 reduziert wird, **erhält dieser Charakter oder Ort keinen Schaden**.

8.8.3. Schaden, der auf einen Charakter mit **Robust** gelegt oder zu ihm bewegt wird, wird von dieser Fähigkeit nicht beeinflusst.

8.9. Rasant

8.9.1. Das **Schlüsselwort** Rasant steht für eine statische Fähigkeit. **Rasant** bedeutet: „Dieser Charakter kann herausfordern, als wäre er zu Beginn deines Zuges im Spiel gewesen.“

8.10. Gestaltwandel

8.10.1. Das Schlüsselwort **Gestaltwandel** steht für eine statische Fähigkeit, bei der man alternative Kosten zahlt, um einen Charakter auszuspielen, anstatt dessen Tintenkosten zu zahlen. **Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du eine **Karte** im Spiel hast, die denselben Namen wie diese Karte hat, darfst du diesen Charakter für seine **Gestaltwandel**-Kosten anstatt seiner Tintenkosten ausspielen. Wenn du dies tust, lege diese Karte oben auf einen anderen Charakter, den du im Spiel hast und der denselben Namen hat.“ Dies wird als *gestaltwandeln* bezeichnet.

8.10.2. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf eine erschöpfte **Karte** gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter erschöpft ins Spiel.

8.10.3. Wenn ein Effekt auf einem gestaltgewandelten Charakter dazu führt, dass dieser erschöpft ins Spiel kommt, wird er beim Eintritt ins Spiel erschöpft, auch wenn die **Karte**, auf der er lag, bereit ist.

8.10.4. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen trockenen Charakter gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter trocken ins Spiel. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen trocknenden Charakter gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter trocknend ins Spiel.

8.10.4.1. **Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen Nicht-Charakter gelegt wird, gilt der gestaltgewandelte Charakter als trocken, wenn er auf eine Karte gelegt wurde, die sich seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel befindet. Andernfalls ist der gestaltgewandelte Charakter trocknend.**

8.10.4.2. **Wenn ein Charakter mit Duo-Gestaltwandel oder Kombo-Gestaltwandel sowohl auf einen trockenen Charakter als auch auf einen trocknenden Charakter gelegt wird, gilt der gestaltgewandelte Charakter als trocknend. Wenn ein Charakter mit Duo-Gestaltwandel oder Kombo-Gestaltwandel sowohl auf einen bereiten Charakter als auch auf einen erschöpften Charakter gelegt, gilt der gestaltgewandelte Charakter als erschöpft.**

8.10.5. Ein Spieler kann einen gestaltgewandelten Charakter verwenden, um alle Zugaktionen des Charakters auszuführen, auf den er gelegt wurde. Der gestaltgewandelte Charakter erhält nicht den Text des Charakters, auf den er gelegt wird (z. B. eine aktivierbare Fähigkeit), behält jedoch alle Effekte, die für diesen Charakter gelten, wenn der gestaltgewandelte Charakter ins Spiel kommt. Ein Spieler kann einen gestaltgewandelten Charakter zum Singen eines Liedes einsetzen, wenn der Charakter, auf den er gelegt wurde, trocken war, als der gestaltgewandelte Charakter ins Spiel kam.

8.10.6. Ein gestaltgewandelter Charakter behält jeglichen Schaden, der auf dem Charakter war, auf den er gelegt wurde.



- 8.10.7. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter das Spiel verlässt, werden alle Karten in seinem Stapel (d. h. alle Karten unter ihm) in dieselbe Zone verschoben wie die gestaltgewandelte Charakterkarte und die Karten gelten nicht mehr als Teil eines Stapels (siehe 5.1.1.7).
- 8.10.8. Das **Gestaltwandel**-Schlüsselwort hat **sechs** Varianten: **[Klassifizierung]-Gestaltwandel**, **Universal-Gestaltwandel**, **Duo-Gestaltwandel**, **Kombo-Gestaltwandel**, **Temporärer Gestaltwandel** und **Kartoffel-Gestaltwandel**. Diese Varianten des Schlüsselworts sind Fähigkeiten des **Gestaltwandels** und folgen allen Regeln für das Schlüsselwort **Gestaltwandel** mit den folgenden Ausnahmen.
- 8.10.8.1. **[Klassifizierung]-Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, der die durch diese Fähigkeit angegebene [Klassifizierung] besitzt, darfst du diesen Charakter spielen, indem du seine **[Klassifizierung]-Gestaltwandel**-Kosten anstelle seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte oben auf einen anderen Charakter, den du im Spiel hast und der die angegebene Klassifizierung besitzt.“
- 8.10.8.2. **Universal-Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, darfst du diesen Charakter spielen, indem du seine **Universal-Gestaltwandel**-Kosten statt seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte oben auf einen anderen Charakter, den du im Spiel hast.“
- 8.10.8.3. **Duo-Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du zwei Charaktere im Spiel hast, die jeweils mit einem der Namen auf dieser Karte übereinstimmen, darfst du diesen Charakter spielen, indem du seine **Duo-Gestaltwandel**-Kosten anstelle seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte auf die beiden Charaktere, die jeweils einen der Namen dieses Charakters tragen.“ Lege die beiden Karten in beliebiger Reihenfolge unter die **Duo-Gestaltwandel**-Karte.
- 8.10.8.4. **Kombo-Gestaltwandel** steht für zwei separate **Gestaltwandel**-Fähigkeiten auf derselben Karte: **Gestaltwandel** und **Duo-Gestaltwandel**. **Kombo-Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, der denselben Namen wie diese Karte hat, kannst du diesen Charakter spielen, indem du dessen **Kombo-Gestaltwandel**-Kosten anstelle seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte auf einen Charakter, den du im Spiel hast und der einen der Namen auf dieser Karte trägt, oder lege diese Karte auf zwei Charaktere, die du im Spiel hast und die jeweils einen der Namen auf dieser Karte tragen.“ Wenn du eine **Kombo-Gestaltwandel**-Karte auf zwei Karten legst, staple diese in beliebiger Reihenfolge unter die **Kombo-Gestaltwandel**-Karte.
- 8.10.8.5. **Temporärer Gestaltwandel** stellt eine **Gestaltwandel**-Fähigkeit dar, die eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit erzeugt. **Temporärer Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, der denselben Namen wie diese Karte hat, darfst du diesen Charakter spielen, indem du seine **temporären Gestaltwandel**-Kosten anstelle seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte auf einen anderen Charakter mit demselben Namen, den du im Spiel hast. Am Ende deines Zuges, falls diese Karte im Spiel ist, entferne den gesamten Schaden von ihr und nimm nur diese Karte auf deine Hand zurück.“
- 8.10.8.6. **Kartoffel-Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Gegenstand namens Kartoffel im Spiel hast, kannst du diesen Charakter spielen, indem du seine **Kartoffel-Gestaltwandel**-Kosten anstelle seiner Tintenkosten bezahlst. Wenn du das tust, lege diese Karte auf einen Gegenstand namens „Kartoffel“, den du im Spiel hast.“ Wird der Charakter auf einen Gegenstand namens „Kartoffel“ gelegt und befindet sich dieser Gegenstand seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel, kommt der Charakter trocken in das Spiel. Andernfalls ist der Charakter trocknend.
- 8.10.9. Wenn eine Karte zwei oder mehr **Gestaltwandel**-Varianten zu einer einzigen Fähigkeit kombiniert, müssen alle Bedingungen dieser Varianten erfüllt sein, um diese Gestaltwandel-Fähigkeit zu nutzen.
- Beispiel:** „Sun Yee – Geist des Roten Pandas“ hat die Gestaltwandel-Fähigkeit **Temporärer Roter-Panda-Gestaltwandel**. Sowohl die Variante **Temporärer Gestaltwandel** als auch die Variante **[Klassifizierung]-Gestaltwandel** sind zu einer einzigen Fähigkeit kombiniert, was bedeutet, dass sie die Fähigkeit besitzt, auf einen Charakter im Spiel zu gestaltwandeln, der die Klassifizierung „Roter Panda“ hat, sowie die verzögerte ausgelöste Fähigkeit, am Ende des Zuges auf die Hand ihres Spielers zurückzukehren, wenn sie sich noch im Spiel befindet.



8.11. Singen

- 8.11.1. Das Schlüsselwort **Singen** steht für eine statische Fähigkeit, die es einem Spieler ermöglicht, alternative Kosten zu zahlen, um ein Lied zu singen. **Singen N** bedeutet: „Dieser Charakter kann , um die alternativen Kosten einer Liedkarte zu bezahlen, als ob er statt seiner normalen Tintenkosten N kostet.“
- 8.11.2. Dieser Charakter zählt nur als Kosten N, um Lieder mithilfe von Singen kostenlos auszuspielen. Die Tintenkosten des Charakters ändern sich nicht.
- 8.11.3. Wenn ein Effekt besagt, dass die Kosten eines Charakters „als +N für das Singen von Liedern gelten“ und auf einen Charakter mit **Singen** angewendet wird, wird die Zahl aus **Singen** mit dem +N kombiniert, um die Gesamtkosten zu erhalten, die der Charakter für das Singen von Liedern hat.
- Beispiel:** „Ursula - Vanessa“ befindet sich am Ort „Atlantica - Konzertsaal“. Ursula ist ein Charakter mit Kosten von 2 und **Singen 4**. Atlantica verfügt über eine Fähigkeit namens „Akustik unter Wasser“, die lautet: „Die Kosten von Charakteren an diesem Ort gelten als +2 für das Singen von Liedern.“ Diese Fähigkeiten addieren sich, sodass Ursula beim Singen von Liedern Kosten von 6 hat.

8.12. Gemeinsam singen

- 8.12.1. Das Schlüsselwort **Gemeinsam singen** steht für eine statische Fähigkeit, die es einem Spieler ermöglicht, alternative Kosten zu zahlen, um ein Lied mit einem oder mehreren seiner eigenen Charaktere oder denen seiner Teammitglieder zu singen. **Gemeinsam singen N** bedeutet: „Du und deine Teammitglieder dürfen  eine Anzahl eurer Charaktere mit Gesamt-Tintenkosten von N oder mehr bezahlen, um diese Karte zu spielen anstatt ihre Tintenkosten zu bezahlen, wobei N die Tintenkosten des Liedes sind.“
- 8.12.2. Wenn ein Lied mit **Gemeinsam Singen** gesungen wird, werden die Tintenkosten eines oder mehrerer bereiter Charaktere addiert. Wenn die Gesamtsumme die für **Gemeinsam Singen** angegebenen Kosten erreicht oder übersteigt, kann der Charakter oder können die Charaktere das Lied singen.
- 8.12.3. Charaktere, die die Bedingung für eine auslösbare Fähigkeit „Immer wenn dieser Charakter ein Lied singt“ haben und zu den Charakteren gehören, die das Lied mit **Gemeinsam singen** singen, ist die Bedingung erfüllt, und die ausgelöste Fähigkeit wird zur Ausführung in den Beutel gelegt.

8.13. Unterstützen

- 8.13.1. Das Schlüsselwort **Unterstützen** repräsentiert eine auslösbare Fähigkeit. **Unterstützen** bedeutet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, kannst du für die Dauer dieses Zuges die  en ausgewählten Charakter hinzufügen.“

8.14. Verschwinden

- 8.14.1. Das Schlüsselwort „**Verschwinden**“ stellt eine auslösbare Fähigkeit dar. **Verschwinden** bedeutet „Wenn dieser Charakter von einer gegnerischen Aktion ausgewählt wird, verbanne diesen Charakter.“
- 8.14.2. Die durch **Verschwinden** ausgelöste Fähigkeit wird ausgeführt, nachdem der Effekt der Aktion komplett ausgeführt wurde. Wenn sich der Charakter in eine andere Zone bewegt hat, bevor die ausgelöste Fähigkeit ausgeführt wird, wird sie ohne Effekt ausgeführt.

8.15. Behütet

- 8.15.1. Das Schlüsselwort **Behütet** steht für eine statische Fähigkeit. **Behütet** bedeutet: „Deine Gegner können diese Karte nicht auswählen, wenn sie einen Effekt ausführen.“
- 8.15.2. Effekte, bei denen der Spieler keine Wahl treffen muss, wirken sich dennoch auf einen Charakter mit **Behütet** aus.

9. MEHRSPIELER

- 9.1. Mehrspieler-Spiele werden mit drei oder mehr Spielern gespielt. Teamspiele sind eine Untergruppe von Mehrspieler-Spielen, die in diesem Dokument nicht behandelt werden.



- 9.2. Mehrspieler-Spiele folgen denselben Regeln wie Zweispieler-Spiele. Die folgenden Regeln sind zusätzliche Regeln für Mehrspieler-Spiele. Diese Regeln können von den oben genannten offiziellen Regeln abweichen. Für Mehrspieler-Spiele ergänzen oder ändern diese Regeln die Standardregeln von *Disney Lorcana*.
- 9.2.1. Am Ende des Zuges eines jeden Spielers wird das Spiel mit dem Spieler zu seiner Linken fortgesetzt, anstatt hin und her zu gehen.
- 9.2.2. Wenn für eine Fähigkeit mehr als ein Spieler gleichzeitig etwas tun muss, beginnt der aktive Spieler mit der Ausführung. Fahre dann nach links fort, jeweils ein Spieler nach dem anderen, bis alle Spieler fertig sind.
- 9.2.3. Wenn ein Spieler das Spiel verliert, weil er seinen Zug ohne Karten im Deck beendet (siehe 1.8.1.2), muss er das Spiel sofort verlassen. Alle Karten und Effekte dieses Spielers werden aus dem Spiel entfernt, einschließlich aller ausgelösten Fähigkeiten, die er dem Beutel hinzugefügt hat und die noch nicht ausgeführt wurden. Alle erzeugten statischen Effekte mit einer angegebenen Dauer bleiben bestehen, bis die angegebene Dauer abgelaufen ist.
- Beispiel:** „Kater Karlo – Schiedsrichter der Spiele“ hat eine Fähigkeit namens „Abpfeiff“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielt, können gegnerische Mitspielende, bis zu Beginn deines nächsten Zuges, keine Aktionen ausspielen.“ Wenn ein Spieler in einem Mehrspielerspiel Kater Karlo ausspielt, aber später verliert oder das Spiel verlässt, werden alle seine Karten entfernt, einschließlich dieses Kater Karlos, aber die durch Kater Karlo erzeugte statische Fähigkeit gilt weiterhin. Wenn dieser Spieler an der Reihe wäre, endet der statische Effekt, bevor der nächste Spieler in der Zugreihenfolge seinen Zug beginnt.

- 9.3. Einige Mehrspieler-Spiele verwenden gleichzeitige Spielzüge.
- 9.3.1. Während eines gleichzeitigen Zuges durchlaufen alle Spieler desselben Teams gleichzeitig die Phasen und Schritte des Spiels. Während der Hauptphase können die Spieler alle Aktionen ausführen, die sie normalerweise ausführen könnten, und zwar in beliebiger Reihenfolge. Ein Spieler muss eine Aktion vollständig abschließen, bevor ein anderer Spieler mit der nächsten Aktion beginnen kann.
- 9.3.2. Wenn während eines simultanen Zuges von mehreren Spielern ausgelöste Fähigkeiten oder Effekte in den Beutel gelegt werden, werden diese ausgelösten Fähigkeiten oder Effekte vom Team als Ganzes in den Beutel gelegt, und die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden, wird vom Team festgelegt. Ansonsten folgt die Ausführung von Fähigkeiten und Effekten den Regeln in Abschnitt 7.7, „Beutel“.
- Beispiel:** Drei Spieler sind Mitglieder desselben Teams und sind gleichzeitig an der Reihe. Während des *Bereit machen* Schritts in der Phase 1: *Vorbereiten machen* alle Spieler ihre Karten gleichzeitig bereit. Im *Überprüfen* Schritt erhalten alle drei Spieler Legenden von ihren Orten im Spiel, die einen Legendenwert ♦ haben und legen dann alle Fähigkeiten und Effekte, welche in diesem Schritt auslösen, gleichzeitig in den Beutel. Im *ziehen* Schritt ziehen alle drei Spieler gleichzeitig eine Karte von ihrem Deck.
- Nachdem das Spiel in die Phase 2: *Karten spielen und einsetzen* übergegangen ist, setzen die drei Spieler ihren gleichzeitigen Zug fort. Der erste Spieler möchte eine Karte in seinen Tintenvorrat legen; der zweite möchte erkunden; und der dritte hat beschlossen, einen seiner Charaktere einen gegnerischen Charakter herausfordern zu lassen. Die Spieler können die Reihenfolge dieser Zugaktionen gemeinsam festlegen, aber jede Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor der nächste Spieler handeln kann. Während der Phase 3: *Ende des Zuges* erklären die Spieler das Ende ihres Zuges. Alle ausgelösten Fähigkeiten werden gleichzeitig in den Beutel gelegt, und alle Effekte, die „In diesem Zug“ wirken, enden zur gleichen Zeit.

10. „CASUAL“ SPIELVARIANTEN

10.1. Allgemeines

- 10.1.1. Dieser Abschnitt enthält optionale Regeln für den Einsatz in Casual Spielvarianten von *Disney Lorcana*. Dieser Abschnitt erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.



10.1.2. Alle Casual-Spielvarianten folgen den normalen Regeln für *Disney Lorcana*, sofern in der Beschreibung der Variante nichts anderes angegeben ist. Sollten sich die normalen Regeln und die Regeln der Casual Spielvariante jemals widersprechen, befolge bei dieser speziellen Variante die Regeln der Casual Spielvariante.

Beispiel: In einem normalen Spiel von *Disney Lorcana* beträgt die Starthandgröße 7. In einem Pack Rush Spiel von *Disney Lorcana* beträgt die Starthandgröße 5. Wenn Sie Pack Rush spielen, verwenden Sie eine Starthandgröße von 5 statt 7.

10.2. Pack Rush

10.2.1. Bei Pack Rush nimmt jeder Spieler zwei ungeöffnete *Disney Lorcana* Booster Packs und mischt sie zusammen, um ein Spiel zu spielen. Pack Rush gilt als Limited Format. Die Booster Packs können für alle Spieler aus beliebigen Sets stammen.

10.2.1.1. Es gibt keine Mindestgröße für das Deck. Die Größe des Decks richtet sich nach der Gesamtzahl der *Disney Lorcana* Karten in den beiden Booster Packs.

10.2.2. Bevor die Karten gemischt werden, nehmen die Spieler alle Marketingkarten aus den Packungen und legen sie beiseite. Bevor sie ihre Starthände ziehen, nehmen die Spieler 2 der Marketingkarten aus den Booster Packs und legen sie in ihren Tintenvorrat. Das bedeutet, dass jeder Spieler das Spiel mit 2 Karten in seinem Tintenvorrat beginnt.

10.2.2.1. Marketingkarten können nicht vom Tintenvorrat in eine andere Zone verschoben werden.

10.2.2.2. Marketingkarten können nicht für Effekte ausgewählt werden.

10.2.3. Die Starthandgröße für Pack Rush beträgt 5.

10.2.4. Wenn ein Spieler 15 oder mehr Legenden erreicht, gewinnt er das Spiel.

10.2.5. Wenn einem Spieler die Karten in seinem Deck ausgehen, verliert er das Spiel nicht. Stattdessen mischt er die Karten auf seinem Ablagestapel und legt sie verdeckt als sein neues Deck aus.

GLOSSAR

Ablagestapel

Der einzelne offen liegende Stapel, auf den Aktionen gelegt werden, nachdem sie abgehandelt wurden, und auf den andere Karten gelegt werden, nachdem sie verbannt oder abgelegt wurden. Wenn ein Spieler eine Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legt, gilt dies, als abwerfen der Karte. Der Ablagestapel wird als öffentliche Zone betrachtet.

Abwerfen Wenn ein Spieler 1 oder mehr Karten aus seiner Hand wählt und sie auf seinen Ablagestapel legt. Ein Spieler kann nur aus seiner Hand abwerfen. Wenn ein Spieler durch den Text einer Fähigkeit oder eines Effekts angewiesen wird, seine Hand abzuwerfen, kann der Spieler sich dafür entscheiden, eine Hand abzuwerfen, die 0 Karten enthält.

Aktion, Spiel

Wenn ein Spieler im Spiel etwas tut, das Teil eines normalen Zuges ist, wie z. B. eine Karte ziehen, einen Charakter erschöpfen, einen herausfordernden Charakter benennen usw., handelt es sich um eine Spielaktion. Eine Spielaktion ist Singular.

Aktion, Zug

Eine von mehreren Spielaktionen mit vordefinierten Abläufen, die zu einem bestimmten Ergebnis führen.

Aktionskarte

Eine Art von Karte, die einem Spieler einen sofortigen, einmaligen Vorteil verschafft. Wenn eine Aktionskarte gespielt wird, führt der Spieler ihre Effekte aus und legt sie dann auf seinen Ablagestapel.



Aktiver Spieler

Der Spieler, der seinen Zug begonnen hat. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, gilt dieser nicht mehr als aktiver Spieler.

Aktivierbare Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die ein Spieler nutzen kann, nachdem er ihre Kosten bezahlt hat. Eine aktivierbare Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn ihre Kosten nicht bezahlt werden können. Aktivierbare Fähigkeiten von Gegenständen können in dem Zug genutzt werden, in dem der Gegenstand gespielt wird.

Aktivieren

Das Benutzen einer aktivierbaren Fähigkeit einer Karte.

alternative Kosten

Kosten, die der aktive Spieler zahlen kann, um eine Karte zu spielen, anstatt die Tintenkosten dieser Karte zu bezahlen.

angewandte statische Fähigkeit

Eine statische Fähigkeit, die durch einen ausgeführten Effekt erzeugt wird und nur für Karten gilt, die zum Zeitpunkt der Ausführung dieses Effekts im Spiel waren.

Aufdecken

Das Aufdecken einer oder mehrerer Karten aus einer privaten Zone für alle anderen Spieler. Der Spieler darf nur Karten aus der im Effekt beschriebenen Kartengruppe aufdecken. Die aufgedeckten Karten bleiben so lange aufgedeckt, wie der Effekt, der sie aufgedeckt hat, ausgeführt wird. Das Aufdecken gilt nicht als Bewegen der Karten aus der Zone, in der sie sich befinden.

Auslösbare Fähigkeiten

Eine Fähigkeit, die bewirkt, dass dem Beutel ein Effekt hinzugefügt wird, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Auslösbare Fähigkeiten beginnen mit „Wenn“, „jedes Mal, wenn“, „Zu Beginn“ oder „Am Ende“ und beschreiben den Spielzustand, der die Fähigkeit auslöst, sowie den Effekt der Fähigkeit. Wenn eine Fähigkeit ausgelöst wird, wird ihr Effekt zur Ausführung in den Beutel gelegt.

Bedingte statische Fähigkeit

Eine statische Fähigkeit, die nur gilt, wenn eine Bedingung im Text dieser Fähigkeit wahr oder falsch ist.

Bedingung

Ein Spielzustand, der als wahr oder falsch, erfüllt oder nicht erfüllt überprüft wird.

Bereit Eine Karte, die sich derzeit in der aufrechten Position befindet.

bereit machen Eine Karte in die aufrechte Position bringen. Jeder Spieler macht im bereit machen Schritt seines Zuges alle seine erschöpften Karten bereit.

Bereit machen Schritt

Der erste Schritt der Vorbereiten Phase eines Spielzugs, in dem Effekte, die „während deines Spielzugs“ gelten, wirksam werden und der aktive Spieler alle seine erschöpften Karten bereit macht. Effekte mit der Dauer „bis zu Beginn deines nächsten Zuges“ enden. Effekte, die „zu Beginn deines Zuges“ auslösen, werden ausgelöst. Sie warten jedoch bis zum überprüfen Schritt, um mit der Ausführung zu beginnen.

beschädigt/unbeschädigt

Ein Charakter oder Ort mit 1 oder mehr Schaden gilt als beschädigt. Ein Charakter oder Ort, der keinen Schaden aufweist, gilt als unbeschädigt.

Beutel

Eine imaginäre Zone, in der ausgelöste Fähigkeiten warten, bevor bestimmt wird, wie ihre Effekte ausgeführt werden. Immer wenn die Bedingung einer auslösaren Fähigkeit erfüllt ist, wird die Fähigkeit von dem Spieler, der die Karte mit der auslösaren Fähigkeit gespielt hat, in den Beutel gelegt.

Bewegungskosten 🌀

Die Kosten, um einen deiner Charaktere an einen deiner Orte zu bewegen.



Charakter

Eine Karte, die mindestens eine der in 5.3.3.2 aufgeführten Klassifizierungen in ihrer Klassifizierungszeile aufweist und zudem sowohl die Merkmale ☼ als auch ♥ besitzt. Ein gespielter Charakter wird in die Spielzone gelegt und bleibt dort, bis er verbannt oder durch einen Effekt aus der Spielzone entfernt wird. Ein Spieler darf mehrere Kopien eines Charakters mit demselben Namen in seinem Deck haben, aber nicht mehr als 4 Kopien mit demselben vollständigen Namen.

Dauer

Ein festgelegter Zeitraum im Spiel, der angibt, wie lange eine Fähigkeit oder ein Effekt gilt.

Deck

Ein Satz von Karten, den ein Spieler im Spiel verwendet. Die Deckbau-Regeln werden durch das gespielte Format definiert. Beispielsweise besteht ein Deck im Core Constructed aus 60 oder mehr Karten, bis zu zwei Tintenfarben und bis zu 4 Karten mit demselben Namen und derselben Version (zusammen als vollständiger Name bezeichnet). Andere Formate können unterschiedliche Deckbau-Regeln haben. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Karten in einem Deck. Das Deck ist eine private Zone.

Effekt

Ist das, was passiert, wenn eine Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wird.

Einschränkung

Etwas, das die Auswahlmöglichkeiten für einen Effekt einschränkt. Beispielsweise enthält „Verbanne einen Charakter deiner Wahl mit 5 oder weniger ☼.“ eine Einschränkung von „5 oder weniger ☼“ für die Voraussetzung „einen Charakter deiner Wahl“.

Erinnerungstext

Kursiv gedruckter Text, der auf ein Schlüsselwort oder einen anderen Regeltext folgt und in Klammern steht. Es ist kein Regeltext, sondern dient nur zur Erinnerung.

Erkunden

Wenn ein Spieler einen Charakter erschöpft, um Legenden in Höhe des Legendenwerts ♦ dieses Charakters zu sammeln. Ein Charakter kann in dem Zug, in dem du ihn ausgespielt hast, noch nicht erkunden.

Ersatzeffekt

Ein von einigen Fähigkeiten erzeugter Effekt, der einen Effekt durch einen anderen ersetzt.

Erschöpfen

Das seitwärts drehen einer Karte, z.B. um zu erkunden, herauszufordern oder die Kosten einer Fähigkeit zu bezahlen. Einige Fähigkeiten verwenden das ☼ Symbol, um anzuzeigen, dass die Karte als Teil der Kosten der Fähigkeit erschöpft werden muss. Während eine Karte erschöpft ist, kann ihr Spieler immer noch ihre Fähigkeiten einsetzen, die kein ☼ erfordern.

Erschöpft

Eine Karte, die seitwärts gedreht wurde.

Fähigkeit

Sonderregeln, die erklären, was Karten abseits der üblichen Spielregeln machen können, wie z.B. ein Effekt, der als Folge des Spielens einer Karte ausgeführt wird.

Gegenstand

Eine Karte, die „Gegenstand“ in ihrer Klassifizierungszeile stehen hat. Wenn ein Spieler einen Gegenstand spielt, legt er ihn in seine Spielzone, wo er liegen bleibt, bis er verbannt oder durch einen Effekt in eine andere Zone bewegt wird. Gegenstände können sofort erschöpft werden, auch in der Runde, in der sie gespielt wurden. Ein Spieler darf nicht mehr als 4 Exemplare eines Gegenstands mit demselben vollständigen Namen in seinem Deck haben.

**Gegner**

Jeder, der gegen den aktiven Spieler spielt, zählt als Gegner. Wird oft als gegnerische Person bezeichnet.

Gegner

Jeder, der gegen den aktiven Spieler spielt, zählt als Gegner. Auf den deutschen Karten steht gegnerische Mitspielende oder gegnerische Person.

Gegnerischer Charakter

Ein Charakter, der von einer gegnerischen Person gespielt wird.

Getrocknet

Ein Charakter, der zu Beginn des aktuellen Zuges seines Spielers im Spiel war, gilt als getrocknet.

Gleichzeitige Spielzüge

Ein Zug in einigen Mehrspieler-Spielen in welchem alle Spieler im selben Team gleichzeitig die Phasen und Schritte des Spiels durchlaufen. Auslösbare Fähigkeiten und Effekte werden vom Team als Ganzes in den Beutel gelegt, und das Team wählt gemeinsam die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden.

Hand

Die private Zone, in der die von einem Spieler gezogenen Karten aufbewahrt werden.

Herausfordern

Wenn ein Spieler einen seiner getrockneten Charaktere erschöpft und einen gegnerischen, erschöpften Charakter oder einen gegnerischen Ort wählt. Jeder Charakter fügt dem anderen Charakter oder dem Ort Schaden in Höhe seiner Stärke ⚔ zu.

Herausfordernder/herausgeforderter Charakter

Ein herausfordernder Charakter ist der Charakter, der vom aktiven Spieler bestimmt wird, um einen gegnerischen Charakter oder Ort herauszufordern. Ein herausgeforderter Charakter ist der gegnerische Charakter, der herausgefordert wird. Sowohl der herausfordernde als auch der herausgeforderte Charakter gelten für die Dauer der Herausforderung als „in einer Herausforderung“.

herausfordernder/herausgeforderter Spieler

Ein herausfordernder Spieler ist der Spieler, der einen herausfordernden Charakter deklariert hat. Ein herausgeforderter Spieler ist der Spieler, dessen Charakter herausgefordert wird.

Illuminarium-Symbol

Das Symbol auf der Rückseite einer Standardkarte von *Disney Lorcana*.

Im Spiel

Eine Karte in der Spielzone, auf der keine anderen Karten liegen. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Wenn eine Karte verdeckt ist, unter einer anderen Karte liegt oder sich in einer anderen Zone als der Spielzone befindet, gilt sie nicht als im Spiel.

in einem Stapel

Zwei oder mehr Karten, die sich im Spiel befinden und in einem einzigen Stapel liegen, bestehend aus einer obersten Karte und allen Karten unter ihr. Wenn die oberste Karte eines Stapels in eine bestimmte Zone bewegt wird, werden alle Karten unter dieser Karte in dieselbe Zone bewegt, und die Karten gelten nicht mehr als in einem Stapel.

Kartentyp

Jede Karte hat einen Typ aus Charakter, Aktion, Gegenstand oder Ort. Der Typ einer Karte bestimmt die Regeln, wie sie gespielt wird.

Klassifizierung

Eine Kategorie, die einige Merkmale der Karte kennzeichnet und auf die in den Regeln anderer Karten Bezug genommen werden kann. Die Klassifizierung einer Karte befindet sich rechts neben ihrem Tintenfarbensymbol.



kontinuierliche statische Fähigkeit

Eine statische Fähigkeit, die alle Karten im Spiel beeinflusst, auf die diese Fähigkeit wirken kann. Diese Art von statischer Fähigkeit hält so lange an, wie ihre Dauer aktiv ist, und ist nur wirksam, solange sie besteht.

Kosten

Beschreibt, was benötigt wird, um eine Karte zu spielen oder eine aktivierbare Fähigkeit zu nutzen. Dabei kann es sich um Tintenkosten oder um alternative Kosten handeln, wie z. B. das Erschöpfen eines Charakters. Eine aktivierbare Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn ihre vollen Kosten nicht bezahlt werden können.

kostenlos

Ein Effekt, der es einem Spieler erlaubt, eine Karte zu spielen oder eine aktivierbare Fähigkeit einzusetzen, ohne die aufgelisteten Tintenkosten zu bezahlen. Ein Spieler, der eine Karte kostenlos ausspielt oder eine aktivierbare Fähigkeit kostenlos nutzt, kann keine anderen alternativen Kosten für das Ausspielen der Karte oder das Aktivieren der Fähigkeit wählen. Eine kostenlos aktivierte Fähigkeit muss dennoch  bezahlen.

Legenden

Die Ressource, um welche die Spieler in einem Spiel wetteifern. Der Spieler, der zuerst 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Legendenwert

Eine Karteneigenschaft, die angibt, wie viel Legenden der Spieler jeden Zug mithilfe der Karte sammeln kann. Ein Charakter sammelt Legenden durch Erkunden. Ein Ort sammelt Legenden automatisch zu Beginn des Zuges seines Spielers im Überprüfen Schritt.

Lied

Eine Art von Aktion, die gespielt werden kann, indem man die Tintenkosten des Liedes bezahlt oder einen oder mehrere Charaktere erschöpft, um es zu singen.

Mehrspieler-Spiel

Mehrspieler-Spiele werden mit 3 oder mehr Spielern gespielt.

Mischen

Das zufällige Anordnen der Karten in einem Deck.

Name

Der Name einer Karte erscheint in großer Schrift über der Klassifizierungszeile. Bei Aktionen, Gegenständen und Orten befindet sich der Name in der Mitte der Karte. Bei Charakteren befindet sich der Name auf der linken Seite der Karte, gegenüber von  und . Der Name und die Version eines Charakters oder eines Ortes bilden zusammen den vollständigen Namen der Karte.

oberste

Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten unter sich hat.

offen

Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite zu den Spielern zeigt. Eine aufgedeckte Karte ist öffentlich bekannt und kann von jedem Spieler jederzeit angesehen werden.

Öffentliche Zone

Eine Zone, in der alle Karten öffentlich bekannt sind. Jeder Spieler kann sich die Karten in jeder öffentlichen Zone jederzeit ansehen oder zählen.

Ort

Eine Karte, die „Ort“ in ihrer Klassifizierungszeile stehen hat. Wenn ein Spieler einen Ort spielt, legt er ihn in seine Spielzone. Orte haben Kosten zum Ausspielen, Bewegungskosten, um einen Charakter an den Ort zu bewegen und Willenskraft . Orte können Schaden erleiden und herausgefordert werden; wenn ein Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft  oder mehr erleidet, wird dieser Ort verbannt. Ein Ort kann einen Legendenwert  haben,



der angibt, wie viel Legenden sein Spieler zu Beginn seines Zuges während des Überprüfen-Schrittes sammelt. Wenn ein Ort eine aktivierbare Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit in demselben Zug eingesetzt werden, in der der Ort ins Spiel kommt. Ein Spieler darf mehrere Kopien eines Ortes mit demselben Namen in seinem Deck haben, aber nicht mehr als 4 Kopien mit demselben vollständigen Namen.

Phase

Einer der drei Hauptbestandteile eines Zuges. Die Phasen des Zuges eines Spielers sind die Phasen 1: „Vorbereiten“, 2: „Karten Spielen und Einsetzen“ und 3: „Ende des Zuges“.

Phase 1: Vorbereiten

Die erste Phase eines Zuges, in der ein Spieler seine Karten bereit macht. Dies ist der Zeitpunkt, zu dem alle Effekte, die zu Beginn des Zuges des Spielers enden, enden und zu dem Effekte, die zu Beginn seines Zuges auslösen oder beginnen, eintreten. Die 1. Phase Vorbereiten besteht aus drei Schritten: Bereit machen, Überprüfen und Ziehen.

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Die zweite Phase eines Zuges, in der ein Spieler beliebige Zugaktionen ausführen kann (siehe 3.3, „Hauptphase“).

Phase 3: Ende des Zuges

Die 3. Phase eines Zuges, die beginnt, wenn der aktive Spieler das Ende seines Zuges ansagt.

Private Zone

Eine Zone, in der die Karten nicht öffentlich bekannt sind. Die Spieler dürfen sie nicht ansehen, es sei denn, sie werden durch eine Spielregel (z. B. das Ziehen einer Karte) oder einen Effekt dazu aufgefordert. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in einer privaten Zone zählen. Solange eine private Zone offen liegt, gilt sie nicht als privat.

Schaden

Schaden an einem Charakter oder Ort wird durch Schadensmarker dargestellt und mit dessen Willenskraft  verrechnet. Schaden wird von Charakteren in Herausforderungen und durch bestimmte Effekte verursacht. Wenn eine Karte mit Schaden aus dem Spiel in eine beliebige andere Zone bewegt wird, ist der Schaden nicht mehr vorhanden.

Schaden erhalten

Immer wenn einem Charakter oder einem Ort Schaden zugefügt, auf ihn gelegt oder zu ihm verschoben wird.

Schadensmarker

Ein Marker, der auf eine Charakter- oder Ortskarte gelegt wird, um anzuzeigen, wie viel Schaden sie hat. Ein einzelner Schadensmarker stellt normalerweise 1 Schaden dar; jeder Schadensmarker, der mehr als 1 Schaden darstellen soll, zählt als separater Schadensmarker für je 1 Schaden, den er darstellt. Wenn ein Effekt einen Schadensmarker auf einen Charakter oder einen Ort legt, zählt dies nicht als zugefügter Schaden an dem Charakter oder Ort und wird nicht von Schadensmodifikationen beeinflusst.

Schlüsselwort-Fähigkeit

Eine Fähigkeit oder Fähigkeiten, die durch einen kurzen, fettgedruckten Namen dargestellt werden, der überall gleich ist, wo die Fähigkeit erscheint. Beispiele für Schlüsselwort-Fähigkeiten sind **Beschützen**, **Herausfordern**, **Wendig**, **Impulsiv** und **Rasant**.

Schritt: Ziehen

Der dritte Schritt der Phase 1: Vorbereiten des Zuges eines Spielers, in dem der Spieler die oberste Karte seines Decks auf die Hand nimmt. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden und keine weiteren Effekte mehr darauf warten, ausgeführt zu werden, geht das Spiel in die Phase 2 über. In der ersten Runde des Spiels überspringt der aktive Spieler diesen Schritt.

Schwebende auslösbare Fähigkeiten

Eine auslösbare Fähigkeit, die für eine bestimmte Dauer besteht.



Selbstersatzeffekt

Eine Fähigkeit, die einen Ersatzeffekt hat, der ihre eigene Fähigkeit teilweise oder vollständig ersetzt.

Sequenzieller Effekt

Ein Effekt, der erfordert, dass ein Spieler eine Entscheidung trifft oder Kosten bezahlt, um ihn auszuführen. Ein solcher Effekt wird normalerweise wie folgt geschrieben: „[A], um [B]“, „[A] oder [B]“ oder „[A]. Wenn du dies tust, [B].“

Singen

Wenn ein Spieler einen Charakter , um alternative Kosten für das Ausspielen eines Liedes zu bezahlen. Die Kosten dieses Charakters müssen mindestens den Tintenkosten des Liedes entsprechen.

Spielen

Der Akt des Spielens einer Karte. Eine Karte kann nur aus der Hand eines Spielers gespielt werden. Wenn es sich bei der gespielten Karte um eine Aktion handelt, deckt der Spieler die Karte auf, zahlt ihre Kosten, bringt sie ins Spiel, führt ihre Effekte aus und legt sie anschließend ab. Wenn es sich bei der ausgespielten Karte um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort handelt, legt der Spieler die Karte offen in seine Spielzone und bezahlt die Kosten.

Spieler

Jeder, der das Spiel spielt.

Spielstatusprüfung

Die Überprüfung, die das Spiel durchführt, um eine Reihe von Bedingungen zu überprüfen und die erforderlichen Aktionen auszuführen, wenn eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt sind. Diese Überprüfung findet am Ende jedes Schritts statt, nachdem jede Aktion oder Fähigkeit vollständig ausgeführt wurde und nachdem jeder Effekt im Beutel vollständig ausgeführt wurde (siehe 1.8, „Überprüfung des Spielzustands“).

Stapel Eine Gruppe von Karten, die aufeinander liegen, z. B. ein Charakter mit **Gestaltwandel**, welcher auf einen gleichnamigen Charakter gespielt wurde. Wenn Karten in einem Stapel das Spiel verlassen, kommen sie alle in dieselbe Zone wie die oberste Karte und gelten nicht mehr als Teil eines Stapels.

stapeln Mehrere Instanzen eines Effekts kombinieren. Auf Schlüsselwort-Fähigkeiten, die stapelbar sind, folgt ein „+[N]“

Stärke

Die Menge an Schaden, die ein Charakter in einer Herausforderung verursacht. Auf die Stärke  eines Charakters kann in Fähigkeiten oder Effekten Bezug genommen werden.

Starthand

Die ersten 7 Karten, die ein Spieler zu Beginn des Spiels zieht, bevor er entscheidet, ob er Karten aus seiner Hand austauscht.

Starthand austauschen

Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels beschließt, Karten aus seiner Starthand auszutauschen, nachdem jeder Spieler seine erste Starthand gezogen hat. Jeder Spieler darf eine beliebige Anzahl dieser Karten nehmen, sie verdeckt unter sein Deck legen, so lange ziehen, bis er 7 Karten auf der Hand hat, und sein Deck neu mischen. Ein Spieler kann seine Starthand im Laufe eines Spiels nicht mehr als einmal verändern.

Startspieler

Der Spieler, der als erster an der Reihe ist, wird vor Spielbeginn zufällig bestimmt. Der Startspieler zieht in seinem ersten Zug nicht.

Statische Fähigkeit

Statische Fähigkeiten sind Fähigkeiten, welche die Eigenschaften einer Karte, einer Spielregel oder eines Spielzustands verändern können. Statische Fähigkeiten sind Effekte, die ständig vorhanden sind, entweder für eine bestimmte Zeit oder so lange, wie die Karte, die den Effekt erzeugt, im Spiel ist.



Tinte

Die Ressource, mit der die Spieler die Kosten für das Spielen von Karten und den Einsatz bestimmter Fähigkeiten bezahlen. Die Tinte eines Spielers wird durch die Karten dargestellt, die er in seinen Tintenvorrat gelegt hat, auch *Tintenkartengenannt*.

tinten Wenn ein Spieler als Zugaktion eine Karte aus seiner Hand in seinen Tintenvorrat legt, wird dies auch als „eine Karte tinten“ bezeichnet. Ein Spieler kann während seines Zuges nur 1 Karte tinten, und diese Karte muss das Tintenvorrat-Symbol um ihre Kosten herum aufweisen, um anzuzeigen, dass sie tintbar ist.

Tintenfarbe

Die Tintenfarbe einer Karte wird durch das Tintenfarbensymbol am linken Rand der Karte, direkt über dem Textfeld, angezeigt. Die sechs Tintenfarben sind Bernstein, Amethyst, Smaragd, Rubin, Saphir und Stahl, und jede hat ihr eigenes Symbol auf den Karten. Ein Deck kann bis zu zwei Tintenfarben enthalten.

Tintenvorrat

Die private Zone, in der ein Spieler seine Tintenkarten verdeckt ablegt. Jede Karte im Tintenvorrat eines Spielers entspricht 1 , unabhängig davon, was auf der Vorderseite der Karte steht, und Spieler dürfen die Vorderseiten der Karten in keinem Tintenvorrat ansehen.

Tintenvorrat-Symbol

Ein kreisförmiges Symbol, das um die Kosten einer Karte herum angezeigt wird, wenn diese Karte in den Tintenvorrat ihres Spielers gelegt und als Tinte verwendet werden kann.

Trocknen

Ein Charakter, der während dem aktuellen Zug seines Spielers ins Spiel kommt, gilt als trocknend. Charaktere, die noch trocknen, können nicht erkunden, nicht herausfordern und nicht für -Kosten erschöpft werden. Nicht-aktivierbare Fähigkeiten von trocknenden Charakteren, einschließlich Fähigkeiten, die auslösen „Wenn du diesen Charakter ausspielt“, sind auch wirksam, während der Charakter trocknet. Trocknende Charaktere können normal von Karteneffekten betroffen sein.

Überprüfen Schritt

Der zweite Schritt der Vorbereiten Phase eines Spielers, in der trocknende Charaktere, die im Spiel sind, als getrocknet gelten und daher ab jetzt erkunden, herausfordern oder  können, um Kosten für aktivierbare Fähigkeiten oder Liedkarten zu bezahlen. In diesem Schritt sammelt der aktive Spieler Legenden von Orten, die er im Spiel hat und die einen Legendenwert  haben. Effekte, die „Zu Beginn deines Zuges“ eintreten und Fähigkeiten, die während des bereit machen Schritts ausgelöst wurden, werden in den Beutel gelegt und anschließend ausgeführt.

Überspringen

Wenn ein bestimmter Schritt oder eine bestimmte Phase nicht stattfindet.

unter

Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten auf sich hat. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt. Kein Spieler darf die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene.

verbanne/verbannt

Wenn ein Charakter, Gegenstand oder Ort vom Spielfeld auf den Ablagestapel seines Spielers gelegt wird, entweder als Folge von Fähigkeiten oder Effekten oder – im Falle von Charakteren und Orten – wenn die Karte Schaden in Höhe ihrer Willenskraft  oder mehr erlitten hat. Ein Charakter, Gegenstand oder Ort, der auf diese Weise in den Ablagestapel seines Spielers gelegt wird, gilt als verbannt.

**verdeckt**

Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite zu den Spielern zeigt und deren Vorderseite nach unten zur Spielfläche zeigt. Kein Spieler darf sich zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte ansehen, auch nicht der eigenen. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.

Version

Ein Zusatz zum Namen, der dazu dient bei der Zusammenstellung eines Decks Karten mit demselben Namen zu unterscheiden. Der Name eines Charakters oder eines Ortes und die Version bilden zusammen den vollständigen Namen der Karte.

verzögerte auslösbare Fähigkeit

Eine auslösbare Fähigkeit, die zu einem bestimmten Zeitpunkt später im Spiel ausgeführt wird.

Vollständiger Name

Bezeichnet die Kombination von Namen und Version einer Karte.

Voraussetzung

Eine Auswahl oder Entscheidung, die gemäß den Anweisungen der Karte getroffen werden muss. Beispielsweise beinhaltet „Verbanne bis zu 2 Charaktere deiner Wahl“ die Voraussetzung „bis zu 2 Charaktere deiner Wahl“, während „spiele einen Charakter“ die Voraussetzung „einen Charakter“ beinhaltet. Einige Voraussetzungen haben Einschränkungen, welche die Möglichkeiten für die Auswahl oder Entscheidung begrenzen.

Weitergabe des Beutels

Der Vorgang, bei dem mehrere Spieler mit ausgelösten Fähigkeiten im Beutel die Reihenfolge ermitteln, in der die Spieler diese Fähigkeiten ausführen (siehe 6.7).

Willenskraft 🗡️

So viel Schaden ist mindestens nötig, um einen Charakter oder einen Ort aus dem Spiel zu verbannen.

Ziehen

Wenn ein Spieler die oberste Karte seines Decks abhebt und diese Karte auf die Hand nimmt. Ein Spieler kann nur von seinem Deck ziehen.

Zone

Ein physischer oder nicht-physischer Raum, der für Spielzwecke genutzt wird. Ob eine Zone öffentlich oder privat ist, bestimmt, welche Informationen über die dortigen Karten einsehbar sind. Die Zonen eines jeden Spielers sind: Deck, Hand, Spiel, Tintenvorrat, Ablagestapel und Beutel. Alle Zonen werden als voneinander getrennt betrachtet.

Zug

Die Zeiteinheit, die jeder Spieler benötigt, um die folgenden drei Phasen abzuschließen: 1. Vorbereiten, 2. Karten Spielen und Einsetzen und 3. Ende des Zuges. Bist du an der Reihe, führst du deinen kompletten Zug mit allen Phasen aus und passt anschließend. Erst danach ist die nächste Person an der Reihe.

Zugaktion

Eine Aktion, die das Spiel einem Spieler in der 2. Phase seines Zuges erlaubt. Ein Spieler kann in seinem Zug eine beliebige Anzahl von Zugaktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Zu den Zugaktionen gehören: eine Karte in den Tintenvorrat legen, eine Karte ausspielen, erkunden, herausfordern, einen Charakter an einen Ort bewegen und aktivierbare Fähigkeiten einsetzen.



Update-Zusammenfassung

9. Juli 2026

Zur Vorbereitung auf die Veröffentlichung von „Angriff der Ranke!“ wurden die folgenden Aktualisierungen an den umfassenden Regeln des Disney Lorcana TCG vorgenommen.

- 1.9.4. Neuer Text zur Berechnung von Schaden und Beispiele wurden hinzugefügt.
- 1.9.5. Es wurde eine Formulierung hinzugefügt, die den Schaden von 0 im Zusammenhang mit „Schaden zufügen“ und „Schaden erhalten“ klarstellt.
- 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 eine Formulierung hinzugefügt, die auslösbare Fähigkeiten, die durch das Ausspielen einer Karte auf die Karte ausgelöst werden, mit der auslösbaren Fähigkeit in Einklang bringt. Sie sind nun im gleichen Rahmen wie beim Ausspielen ausgelöste Fähigkeiten formuliert.
- 4.3.6. Der Wortlaut im Beispiel wurde angepasst, um zu verdeutlichen, dass die Reduzierung der Kosten 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. Vier neue Klassifizierungen wurden 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, 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, dass der Effekt so ausgeführt wird, als hätte der Spieler „nein“ gewählt.
- 6.1.15. Der Abschnitt über bedingte statische Fähigkeiten wurde in den allgemeinen Abschnitt verschoben und in „bedingungsabhängige Effekte“ umbenannt.
- 6.1.16. Der Abschnitt über die Konstruktion bedingter statischer Fähigkeiten wurde in den allgemeinen Abschnitt verschoben und in „bedingungsabhängige Effekte“ umbenannt.
- 6.7.2. Es wurde ein Text hinzugefügt, der genau definiert, wann das Bezahlen der Kosten während der Schritte zur Ausführung eines Effekts erfolgt.
- 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.



- 8.10.8.3. Es wurden Regeln hinzugefügt, die das **Duo-Gestaltwandel**-Schlüsselwort erklären.
- 8.10.8.4. Es wurden Regeln hinzugefügt, die das **Kombo-Gestaltwandel**-Schlüsselwort erklären.
- 8.10.8.5. Es wurden Regeln hinzugefügt, die das **Temporärer Gestaltwandel**-Schlüsselwort erklären.
- 8.10.8.6. Es wurden Regeln hinzugefügt, die das **Kartoffel-Gestaltwandel**-Schlüsselwort erklären.
- 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.

Änderungen zur besseren Lesbarkeit:

- 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.

Zusammenfassungen früherer Aktualisierungen

30. April 2026

Zur Vorbereitung auf die Veröffentlichung von „*Unbekannte Wildnis*“ wurden die folgenden Aktualisierungen an den umfassenden Regeln des *Disney Lorcana* TCG vorgenommen.

- 1.5.1. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, die klarstellt, was unter den Tintenkosten einer Karte zu verstehen ist.
- 1.8.1. Der genaue Zeitpunkt, zu dem eine Spielzustandsprüfung stattfindet, wurde aktualisiert, um den Spielablauf besser widerzuspiegeln.
- 1.8.5. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der klarstellt, dass die Bedingungen für Spielzustandsprüfungen erst dann erfüllt sind, wenn die Spielzustandsprüfung stattfindet.
- 1.9.2. Der Abschnitt, der die Methoden zum Verteilen und Entfernen von Schaden definiert, wurde überarbeitet.
- 1.9.2.1./1.9.2.4. Regeln zur Definition von Schaden wurden verschoben.
- 1.9.2.4. Es wurde klargestellt, dass das Verschieben von Schaden eine Kombination aus dem Entfernen und dem Legen von Schaden ist. Außerdem wurde ein Absatz hinzugefügt, der klarstellt, dass Schaden nicht auf denselben Charakter oder denselben Ort verschoben werden kann, von dem er entfernt wird.



- 1.9.3. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der klarstellt, wann etwas Schaden erhält.
- 4.3.3.2. Es wurde eine Referenznummer zu einem bestimmten Abschnitt über die Ausführung einer Karte hinzugefügt.
- 4.5.1.2. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der festlegt, wann Zahlungen im Rahmen des Erkundens erfolgen.
- 4.6.4.3. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, der angibt, wann Entscheidungen überprüft und Zahlungen getätigt werden, um herauszufordern.
- 4.7.3. Der Wortlaut wurde angepasst, um an ähnliche Abschnitte über Zugaktionen anzupassen.
- 5.1.1.11./5.1.1.12. Formulierung zum Bezahlen von Kosten entfernt.
- 5.6.5.1. Ein Abschnitt über Versionen wurde zum Abschnitt über Orte hinzugefügt.
- 5.6.6. Ein Abschnitt darüber wurde hinzugefügt, was mit Charakteren geschieht, die sich an einem Ort befinden, wenn dieser das Spiel verlässt.
- 6.1.3.1. Es wurden Regeln hinzugefügt, die den Unterschied zwischen einer Voraussetzung und einer Einschränkung bei der Auswahl für einen Effekt definieren.
- 6.1.5. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, um zu klären, wann [A] in einem sequenziellen Effekt als Kosten gelten.
- 6.7.1.2. Es wurde ein Absatz hinzugefügt, um zu verdeutlichen, dass das Ausspielen einer Aktion diese Aktion in die Spielzone bringt, bis der dadurch generierte Effekt ausgeführt wurde.
- 6.7.2. Die Regeln für die Ausführung von Effekten wurden angepasst, um Interaktionen mit Ersatzeffekten und Modifikatoren für den Schaden besser zu ermöglichen. Außerdem wurde ein Absatz hinzugefügt, der besagt, dass Entscheidungen für Effekte des Schadens während des Schadensberechnungsschritts getroffen werden.
- 6.7.3. Es wurden Regeln hinzugefügt, die das Treffen von Entscheidungen und die Überprüfung ihrer Zulässigkeit regeln.
- 6.7.5. Der genaue Zeitpunkt, zu dem eine Spielzustandsprüfung stattfindet, wurde aktualisiert, um den Spielablauf besser widerzuspiegeln.
- 8.5. Die Definition von **Herausfordern** wurde aktualisiert, um sie an den Wortlaut auf den Karten anzupassen.
- 8.11. Es wurde ein Text hinzugefügt, der verdeutlicht, wie Effekte, die besagen, die Kosten einer Karte „gelten als +N für das Singen von Liedern“, mit **Singen** interagieren.

Änderungen zur besseren Lesbarkeit

- Die Klassifizierungen „Monster“ und „Spielzeug“ wurden hinzugefügt.
- Verschiedene kleinere Tipp- und Grammatikfehler wurden korrigiert.

Aktualisierungen im Glossar

- **Voraussetzung:** Hinzugefügt.