



RÈGLES COMPLÈTES

Date de mise à jour 9 août 2024

NOTE À L'ATTENTION DES NOUVEAUX JOUEURS

Bienvenue ! Il existe plusieurs manières de découvrir les règles du Jeu de Cartes à Collectionner Disney Lorcana. Les informations fournies dans ce document visent à répondre aux questions pointues des joueurs de Disney Lorcana TCG et non à apprendre à jouer.

Si vous souhaitez découvrir Disney Lorcana TCG, nous vous recommandons de regarder [cette vidéo d'introduction](#) ou de télécharger l'application officielle Disney Lorcana, disponible sur Apple et Google Play.

INTRODUCTION

Ce document couvre l'ensemble des questions techniques concernant les règles officielles de *Disney Lorcana* TCG. Les points de règles qui y sont décrits sont organisés par numéros afin de faciliter leur consultation et leurs mises à jour.

Ce document étant destiné à évoluer au cours du développement du jeu, nous vous recommandons de consulter [la page Ressources](#) de *Disney Lorcana* lorsque vous souhaitez en consulter la version la plus récente.

MISES À JOUR

Nous avons établi un code couleur afin de mettre en avant les mises à jour apportées à ce document depuis sa dernière version. Les textes nouveaux ou modifiés sont couleur **saphir**. Les textes qui ont été déplacés sont couleur **ambre**. Pour obtenir la liste des révisions, consultez le résumé des mises à jour à la fin de ce document.

SOMMAIRE

1. PRINCIPES DU JEU

1.1. Généralités

Langues, Texte officiel, Mises à jour Règles de tournoi

1.2. Règles d'or

[Choix](#)

1.3. Joueur actif

1.4. Adversaire

1.5. Jouer des cartes

1.6. Types de Capacités

1.7. Le Sac

1.8. Cartes des joueurs

1.9. Vérification de l'état du jeu

[Conditions de l'état du Jeu](#), [Actions Obligatoires](#), [Ordre d'Achèvement](#)

1.10. Parties en multijoueurs

2. AVANT LA PARTIE

2.1. Règles de construction de decks

3. RÈGLES DU JEU

3.1. Début de partie

Premier joueur, Sélection aléatoire, Compteur de Lore, Pioche, Modification de la main de départ

3.2. Fin de partie

Éclats de Lore, Pioche, Capacités en attente de résolution, Dernier joueur

4. COMPOSITION D'UN TOUR DE JEU

4.1. Phases du tour

4.2. Phase de Réveil

Redresser, Vérifier, Piocher

4.3. Phase Principale

Généralités, Réserve d'encre, Jouer une carte, Jouer gratuitement, Partir à l'aventure, Défier, Déplacer un personnage, Utiliser des capacités

4.4. Phase de Fin de Tour

5. CARTES

5.1. États

Redressée, Épuisée, ayant ou non des dommages

6. TYPES DE CARTES

6.1. Personnages

[Paramètres obligatoires d'une carte Personnage](#)

6.2. Description d'une carte

Icône d'Encre, Icône de Rareté, [Personnages avec Deux Noms](#)

6.3. Actions

Généralités, [Chansons](#)

6.4. Objets

6.5. Lieux

Description d'une carte

7. CAPACITÉS

7.1. Généralités

Descriptions, effets multiples dans une description, "Peut", "Placer dans votre main", "Autre", Jouer des Cartes en Résolvant des Capacités, Boucles, "Jusqu'à", "Ce/Cette", [Révéler des cartes](#)

7.2. Cartes Action

7.3. Mots-clés

Généralités, Texte de rappel

7.4. Capacités déclenchables

[Capacités à Deux Conditions de Déclenchement](#), [Capacités à Déclenchement Flottant](#)

7.5. Capacités activables

Coût d'activation, Étapes à suivre

7.6. Capacités permanentes

Durée, Temporalité, Hors de la zone de jeu

7.7. Effets de substitution

7.8. Capacités modificatrices

8. ZONES

8.1. Généralités

Public, Privé, Impossible de trouver

8.2. Pioche

Zone privée, ajouter des cartes au-dessus ou au-dessous.

8.3. Main

8.4. Jeu

En jeu, Zone publique, quitter le jeu

8.5. Réserve d'encre

8.6. Défausse

8.7. Sac

9. DOMMAGES

9.1. Représenter les dommages

9.2. "Placer"

9.3. Déplacer 1 Dommage

9.4. Quitter la zone de jeu

10. MOTS-CLÉS

10.1. Généralités

Cumul, Définitions Techniques, Texte de Rappel

10.2. Rempart

10.3. Offensif

Cumul

10.4. Insaisissable

10.5. Combattant

10.6. Résistance

Cumul, 0 Dommage

10.7. Charge

10.8. Alter

Coût alternatif, État, Dommages, Quitter la zone de jeu

10.9. Mélomane

10.10. À l'unisson

Coût Alternatif, Résolution des Capacités Déclenchées

10.11. Soutien

10.12. Hors d'atteinte

GLOSSAIRE

RÉSUMÉ DES MISES À JOUR



1. PRINCIPES DU JEU

1.1. Généralités

- 1.1.1. Les cartes Disney Lorcana sont éditées en plusieurs langues. Dans le cadre du jeu, la version officielle des cartes, règles de jeu, règlements et clarifications est celle de la version anglaise.
- 1.1.2. Le texte des cartes et des règles du jeu peuvent subir des mises à jour et des corrections. Les informations mises à jour ou corrigées les plus récentes constituent la version officielle pour jouer.
- 1.1.3. Disney Lorcana TCG est un jeu pour deux joueurs ou plus. Chaque joueur a besoin d'un deck de cartes Disney Lorcana pour pouvoir y jouer. Voir 2.1 "Construire un deck" pour les règles de construction de ce dernier.
- 1.1.4. Chaque joueur a besoin d'un moyen de comptabiliser ses éclats de Lore, ainsi que d'afficher les dommages sur ses personnages et lieux. Il peut s'agir de n'importe quelle méthode jugée pratique et claire pour tous les joueurs participants à la partie.
- 1.1.5. Les tournois Disney Lorcana peuvent répondre à des règles supplémentaires qui en contradiction avec celles présentées dans ce document. Veuillez vous référer au règlement des tournois du jeu Disney Lorcana TCG que vous trouverez [ici](#) pour plus d'informations.
- 1.1.6. Certaines cartes comportent un texte de rappel en italique. Un texte de rappel n'est pas un texte de règle. Il ne s'agit que d'un aide-mémoire qui peut varier sans pour autant changer la signification des règles relatives aux mots-clés.

1.2. Règles d'or

- 1.2.1. Si le texte d'une carte entre en contradiction avec une règle du jeu, le texte de la carte l'emporte sur la règle.
Exemple : Les règles ne vous permettent pas de défier un personnage redressé. Mais si vous avez un personnage avec la capacité "Ce personnage peut défier des personnages redressés", cette capacité permet de déroger à la règle de base et vous permet donc de défier un personnage redressé avec ce personnage.
- 1.2.2. Si une règle ou un effet empêche la réalisation d'une action ou d'un effet, cette règle ou cet effet prévaut sur les autres règles et effets qui permettent la réalisation de cette action ou effet.
Exemple : Un effet indique qu'aucun joueur ne peut jouer de cartes Action, alors qu'un autre me permet de jouer une carte Action gratuitement. Dans ce cas, je ne peux toujours pas jouer d'action.
- 1.2.3. Faites autant que possible : Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible même si une partie des effets ne peut pas être appliquée, à l'exception de certains cas (voir 7.1.2).
Exemple : Vous jouez Crois-moi j'ai vu pire, qui a l'effet suivant : "Piochez 2 cartes puis choisissez et défaussez une carte". Si un effet en jeu vous empêche de piocher des cartes, vous devez quand même choisir et défausser une carte.
- 1.2.4. Les choix qui sont faits dans le cadre d'un effet sont réalisés pendant que l'effet se résout.
Exemple : Le joueur actif a un Perdue dans l'hiver en main et aucun personnage en jeu. L'adversaire a un Big Ben- Grand-père horloge (qui a Hors d'atteinte) sur le plateau et n'a pas d'autres personnages en jeu. Perdue dans l'hiver a un effet qui se lit comme suit : "Choisissez un personnage et Infligez lui 2 dommages. Piochez 1 carte." Lorsque le joueur actif joue Perdue dans l'hiver, le choix du personnage se fait au moment de la résolution de l'effet, et non au moment où la carte est jouée. Comme le joueur actif ne peut pas choisir Big Ben pendant que l'effet se résout, il fait tout ce qu'il peut et pioche une carte sans infliger 2 dommages.



1.3. Joueur actif

- 1.3.1. Lorsqu'un joueur débute son tour, il est considéré comme étant le joueur actif. Lorsqu'un joueur termine son tour, il n'est plus le joueur actif.

1.4. Adversaire

- 1.4.1. Toute personne qu'un joueur affronte est considérée comme son adversaire.
- 1.4.2. Certains formats de jeu permettent à un joueur de jouer avec un ou plusieurs coéquipiers. Ces coéquipiers sont désignés avant le lancement de la partie. Comme les coéquipiers ne jouent pas l'un contre l'autre, ils ne sont pas des adversaires l'un pour l'autre.

1.5. Jouer des cartes

- 1.5.1. Un joueur ne peut jouer une carte que s'il est le joueur actif et qu'il n'y a plus d'effets en cours à résoudre. Afin de jouer une carte, le joueur la révèle de sa main et paie son coût en encre (voir 4.3.4).

1.6. Types de Capacités

- 1.6.1. Il existe plusieurs types de capacités dans *Disney Lorcana* TCG.
- 1.6.1.1. *Les Mots-clés* représentent une **ou plusieurs capacités** courantes résumées en quelques mots. Voir la section 10 pour la liste complète des actuels mots-clés existants.
- 1.6.1.2. *Les capacités déclenchables* possèdent une condition à vérifier continuellement et qu'elles doivent remplir pour pouvoir appliquer leur effet. Les capacités déclenchables respectent les règles décrites dans la section 7.4.
- 1.6.1.3. *Les capacités activables* ont un coût à payer pour pouvoir activer leur effet. Les capacités activables respectent les règles décrites dans la section 7.5.
- 1.6.1.4. *Les capacités permanentes* ont des effets qui s'appliquent en continue, pendant une durée déterminée ou tant que la carte possédant cette capacité est en jeu. Les capacités permanentes respectent les règles décrites dans la section 7.6.
- 1.6.1.5. *Des effets de substitution* sont générés par certaines capacités permanentes. Elles remplacent un effet par un autre. Les effets de substitution respectent les règles décrites dans la section 7.7.
- 1.6.2. Lorsqu'un effet s'applique à plusieurs joueurs en même temps, le joueur actif résout d'abord l'effet puis, dans l'ordre du tour, les autres joueurs appliquent chacun cet effet à tour de rôle.

Exemple : Donald - Parfait gentleman possède la capacité Permettez-moi qui se lit comme suit : "Au début de votre tour, chaque joueur peut piocher une carte." Pendant que la capacité déclenchée se résout, le joueur actif résout sa partie de l'effet en premier et tire une carte. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur résout sa partie de l'effet et pioche une carte. Une fois que tous les joueurs ont fini de résoudre leur partie respective de l'effet, celui-ci est entièrement résolu et la partie continue.

1.7. Le Sac

- 1.7.1. Le sac correspond à la zone où se trouvent les capacités déclenchables qui ont été déclenchées mais qui attendent d'être résolues. Il ne s'agit pas d'une zone physique à proprement parler, mais plutôt d'une représentation permettant de résoudre correctement les effets des capacités une fois déclenchées. Considérez chaque capacité déclenchée comme une bille et le sac comme l'endroit où elles sont rangées en attendant leur résolution. Chaque bille est alors distincte de toutes les autres billes et un joueur peut regarder dans le sac pour choisir la prochaine bille qu'il souhaite résoudre.
- 1.7.2. Il est possible que le joueur actif et l'un de ses adversaires ajoutent de nouvelles capacités déclenchées dans le sac au même moment. Pour résoudre ces capacités, suivez les règles décrites dans la section 8.7 intitulée "Sac".

1.8. Cartes des joueurs

- 1.8.1. Les cartes apportées sous forme de deck par un joueur au cours d'une partie sont considérées comme ses cartes. Ce joueur prend donc toutes les décisions nécessaires concernant ses cartes et leurs effets, à moins qu'un effet ne le spécifie autrement.
- 1.8.2. Son / Sa / Ses / Leur(s) : lorsqu'une carte fait référence à "son", "sa", "ses" ou "leur(s)", Lorsqu'une carte fait référence à "son", "sa", "ses" ou "leur(s)" tour, il s'agit du tour du joueur qui a joué la carte.
- 1.8.3. Vos / Votre / Vous : les effets de cartes employant ces termes concernent le joueur ayant joué cette carte. Lorsqu'une carte fait référence à "vous", "votre" ou "vos", elle fait référence au joueur propriétaire de la carte, même si la capacité contenant la référence a été déclenchée par un effet adverse.

1.9. Vérification de l'état du jeu

- 1.9.1. Le jeu vérifie un ensemble de conditions et certaines actions obligatoires se produisent lorsqu'une ou plusieurs de ces conditions sont remplies. C'est ce qu'on appelle une vérification de l'état du jeu. Elle est composée de deux parties : la condition de l'état du jeu et l'action obligatoire. Une condition d'état de jeu est une circonstance spécifique que l'état de jeu peut atteindre en cours de partie. Une action obligatoire est ce qu'il se passe dans le jeu lorsqu'une condition d'état de jeu est remplie. Les conditions recherchées par la vérification de l'état du jeu et l'action obligatoire pour chacune d'entre elles sont décrites ci-dessous.
- 1.9.1.1. Si un joueur a au moins 20 éclats de Lore, ce joueur remporte la partie.
- 1.9.1.2. Si un joueur a tenté de piocher dans une pioche ne disposant pas du nombre suffisant de cartes à piocher depuis la dernière vérification de l'état du jeu, ce joueur perd la partie.
- 1.9.1.3. Si un personnage ou un lieu a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté , ce personnage ou ce lieu est banni.
- 1.9.2. Une vérification de l'état du jeu est effectuée à la fin de chaque étape, après la résolution d'une action ou d'une capacité, et après la résolution de chaque effet dans le sac. Lors d'une vérification de l'état du jeu, il faut d'abord vérifier et compléter toutes les conditions de victoire et de défaite ainsi que les actions obligatoires. Ensuite, si aucune condition de victoire ou de défaite n'est remplie, vérifiez et complétez toutes les autres conditions et actions obligatoires. Une fois que toutes les actions obligatoires ont été effectuées, la vérification de l'état du jeu se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'actions obligatoire à effectuer. Les capacités déclenchées au cours de ce processus sont ensuite ajoutées au sac pour y être résolues.
- 1.9.2.1. Toutes les actions obligatoires générées par une vérification de l'état du jeu se déroulent dans l'ordre du tour. Si un joueur gagne et perd la partie en même temps à la suite d'une même vérification de l'état du jeu, il gagne la partie.

- 1.9.3. Une fois l'action obligatoire résolue, la vérification de l'état du jeu se déclenche de nouveau.
- 1.9.4. Les capacités qui se déclenchent suite à la vérification de l'état du jeu sont ajoutées au sac une fois que la vérification de l'état du jeu et les éventuelles actions obligatoires qui en découlent ont été résolues.
- 1.9.5. Si plusieurs actions obligatoires doivent s'appliquer en même temps, elles sont fusionnées en une seule action obligatoire et sont donc résolues simultanément.

1.10. Parties en multijoueurs

- 1.10.1. *Les parties en multijoueurs se jouent avec 3 joueurs ou plus. À noter que les formats en équipe des parties multijoueurs ne sont pas explicités dans ce document.*
- 1.10.2. Les parties en multijoueurs respectent les mêmes règles qu'une partie à deux joueurs, à l'exception des points suivants :
 - 1.10.2.1. Une fois le tour d'un joueur achevé, le joueur suivant est celui à sa gauche et non celui en face.
 - 1.10.2.2. Si une capacité nécessite que plusieurs joueurs fassent une action particulière au même moment, c'est le joueur actif qui applique l'effet en premier, suivi du joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé l'action.
 - 1.10.2.3. Si un joueur doit piocher une carte et que son deck n'en a plus, il perd la partie et cesse donc de jouer. Toutes ses cartes et leurs effets sont retirés du jeu, y compris les effets permanents qui auraient pris fin pendant leur tour actuel ou un tour futur.
- 1.10.3. Certains formats de jeu multijoueurs utilisent des tours en simultanés.
 - 1.10.3.1. Lors d'un tour en simultané, tous les joueurs d'une même équipe progressent en même temps à travers les différentes phases et étapes du jeu. Pendant la phase principale, les joueurs peuvent effectuer toutes les actions de leur tour qu'ils pourraient effectuer normalement, dans l'ordre qu'ils souhaitent. Les joueurs doivent effectuer une action du tour dans son intégralité avant de passer à l'action suivante.
 - 1.10.3.2. Si des capacités ou des effets déclenchés sont ajoutés au sac par plusieurs joueurs lors d'un tour en simultané, ces capacités ou effets déclenchés sont ajoutés au sac par l'équipe dans son ensemble, et l'ordre dans lequel ils sont résolus est choisi par l'équipe. Outre ces points, la résolution suit les mêmes règles que celles énoncées à la section 8.7, "Sac"

***Exemple :** Trois joueurs sont membres de la même équipe et effectuent un tour en simultané. Lors de l'étape Redresser de la phase de réveil, les trois joueurs redressent leurs cartes en même temps. Lors de l'étape Vérifier, les trois joueurs gagnent des éclats de Lore grâce aux lieux qu'ils ont en jeu ♦ et ajoutent en même temps dans le sac les effets ou capacités qui se sont déclenchés lors de l'étape Redresser. Lors de l'étape Piocher, les trois joueurs tirent une carte de leur jeu en même temps.*

Une fois qu'ils sont entrés dans la Phase Principale, les joueurs effectuent leur tour en simultané. Le premier joueur veut mettre une carte dans sa réserve d'encre. Le deuxième veut envoyer un personnage à l'aventure, et le troisième a décidé que l'un de ses personnages déferait un

Personnage adverse. Les joueurs peuvent décider de l'ordre de ces actions de tour, mais chaque action de tour doit être accomplie dans son intégralité avant que le joueur suivant ne puisse agir.

Pendant la phase de Fin de Tour, les joueurs déclarent la fin de leur tour. Tous les déclencheurs sont ajoutés au sac en même temps et tous les effets de "ce tour" se terminent en même temps.



2. AVANT LA PARTIE

2.1. Règles de construction de decks

- 2.1.1. Le deck *Disney Lorcana* de chaque joueur doit respecter les règles suivantes. À noter que des formats de jeu alternatifs peuvent avoir des règles de construction différentes.
 - 2.1.1.1. Un deck doit être composé d'au moins 60 cartes. Il n'y a pas de nombre maximum de cartes limitant la taille du deck.
 - 2.1.1.2. Un deck ne peut contenir que des cartes de deux types d'encres maximum.
 - 2.1.1.3. Un deck peut contenir jusqu'à 4 cartes ayant le même nom complet (voir 6.2.5).
 - 2.1.1.4. Un deck ne peut pas contenir de cartes bannies.

3. RÈGLES DU JEU

3.1. Début de partie

- 3.1.1. Pour débiter une partie, tous les joueurs doivent suivre l'ensemble des étapes suivantes. Une fois que ces étapes remplies, la partie peut commencer.
- 3.1.2. Premièrement, choisissez une méthode permettant de déterminer aléatoirement qui choisira le premier joueur de cette partie. Vous pouvez lancer des dés, jouer à pile ou face ou utiliser toute autre méthode. Si cette partie est la suivante **d'une série de parties** (par exemple lors d'un match au meilleur des deux manches), le joueur ayant perdu la partie précédente choisit le premier joueur.
- 3.1.3. Deuxièmement, chaque joueur mélange les cartes de sa pioche. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle forme de mélange qu'ils jugent pratique et adaptée, mais la méthode choisie doit mélanger l'ensemble du deck efficacement. Chaque joueur doit proposer à l'un de ses adversaires de "couper" son deck après mélange. Une fois ces étapes réalisées, le deck est prêt à jouer et peut être placé dans la zone de jeu du joueur pour devenir sa pioche.
- 3.1.4. Troisièmement, chaque joueur commence la partie avec 0 éclats de Lore. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle méthode pour comptabiliser leurs éclats de Lore, comme un papier et un crayon, un marqueur de Lore ou l'application officielle de *Disney Lorcana TCG*.
- 3.1.5. Quatrièmement, chaque joueur pioche 7 cartes pour former sa main de départ.
- 3.1.6. Cinquièmement, chaque joueur peut modifier sa main, en commençant par le premier joueur. À chaque début de partie, chaque joueur ne peut modifier sa main de départ qu'une seule fois, en respectant les étapes suivantes :
 - 3.1.6.1. Étape 1 : Le premier joueur choisit n'importe quel nombre de cartes de sa main et les place sous son deck, sans les révéler aux autres joueurs.
 - 3.1.6.2. Étape 2 : Ce joueur pioche ensuite jusqu'à avoir à nouveau 7 cartes en main.
 - 3.1.6.3. Étape 3 : En suivant l'ordre du tour, chaque autre joueur suit également les étapes 1 et 2 s'ils souhaitent également modifier leur main de départ.
 - 3.1.6.4. Étape 4 : Tous les joueurs ayant choisi de modifier une ou plusieurs cartes de leur main mélangent leur pioche.
 - 3.1.6.5. Étape 5 : Chaque joueur ayant mélangé sa pioche doit proposer à l'un de ses adversaires de la couper. À noter que certains événements peuvent proposer, voir imposer, d'autres façons de mélanger les cartes.



- 3.1.7. Une fois que tous les joueurs ont modifié leur main de départ ou refusé de le faire, la partie peut démarrer en commençant par la Phase de Réveil du premier joueur (voir 4.2).
- 3.1.8. Certains tournois ou formats de jeu peuvent ajouter de nouvelles règles à suivre en début de partie, en retirer, et même en modifier.

3.2. Fin de partie

3.2.1. Une partie peut se terminer de différentes façons :

- 3.2.1.1. Lorsqu'un joueur possède au moins 20 éclats de Lore, il remporte la partie.
- 3.2.1.2. Si un joueur a tenté de piocher dans une pioche ne disposant pas du nombre suffisant de cartes à piocher depuis la dernière vérification de l'état du jeu, ce joueur perd la partie. Toutes les cartes en jeu et toutes les capacités ou effets en attente de résolution qui appartiennent à un joueur qui perd la partie sont immédiatement retirés. Si cela se produit lors d'une partie en multijoueurs, la partie se poursuit. Si le tour en cours est celui du joueur éliminé, la partie se poursuit par le tour du joueur suivant, une fois que tous les autres effets ont été résolus.
- 3.2.1.3. Si, après élimination, un joueur est le seul encore en jeu, il remporte la partie.

4. COMPOSITION D'UN TOUR DE JEU

4.1. Phases du tour

- 4.1.1. Un tour se décompose en 3 phases, selon l'ordre suivant : Phase de Réveil, Phase Principale et Phase de Fin de Tour.
- 4.1.2. Lors de la Phase de Réveil, le joueur actif réinitialise ses cartes en préparation de son nouveau tour de jeu. C'est la phase où s'achèvent tous les effets se terminant au début du tour du joueur et où les effets se déclenchant au début de son tour s'appliquent. La Phase de réveil se décompose en trois étapes : Redresser, Vérifier et Piocher. (Voir 4.2.2 "Phase de Réveil.")
- 4.1.3. La Phase principale est la phase pendant laquelle le joueur peut agir en choisissant les actions propres à cette phase qu'il souhaite réaliser. (Voir 4.3 "Phase principale.")
- 4.1.4. Lors de la Phase de fin de tour, tous les effets prenant fin à la fin de ce tour se terminent. Si des effets doivent s'ajouter au sac en conséquence de la fin d'autres effets, ces effets sont résolus avant de débiter le tour du joueur suivant. (Voir 4.4 "Phase de fin de tour.")

4.2. Phase de Réveil

4.2.1. Redresser

- 4.2.1.1. Le joueur actif redresse toutes ses cartes en jeu et dans sa réserve d'encre.
- 4.2.1.2. Les effets se déclenchant "Durant votre tour" s'appliquent.
- 4.2.1.3. Les effets se terminant "au début de votre tour" ou "au début de votre prochain tour" s'achèvent.
- 4.2.1.4. Les effets se déclenchant "au début de votre tour" et durant l'étape "Redresser" se déclenchent mais ne se résolvent pas encore (voir 4.2.2.3).

4.2.2. Vérifier

- 4.2.2.1. Les personnages en jeu ne sont plus en train de "sécher" et peuvent désormais partir à l'aventure, défier ou  pour payer le coût d'une capacité activable ou chanter une chanson.

- 4.2.2.2. Le joueur actif collecte les éclats de Lore de ses lieux en jeu ayant une valeur de \diamond . Cette capacité n'est pas déclenchée et n'utilise pas le sac.
- 4.2.2.3. Les effets se déroulant "au début de votre tour" et les capacités se déclenchant durant l'étape Redresser sont ajoutés dans le sac. Ensuite, tous les effets déclenchés sont résolus.

4.2.3. Piocher

- 4.2.3.1. Piocher revient à prendre la carte du dessus de votre pioche pour l'ajouter à votre main. Un joueur peut uniquement piocher des cartes depuis sa pioche. Placer une carte dans sa main depuis n'importe quelle zone en dehors de sa pioche n'est pas considéré comme piocher.
- 4.2.3.2. Tout d'abord, le joueur actif pioche une carte. Si c'est le tout premier tour du jeu, le joueur actif n'effectue pas cette étape.
- 4.2.3.3. Lorsque tous les effets ont été résolus et qu'il n'y en a plus à ajouter dans le sac, le joueur passe à la Phase Principale.

4.3. Phase Principale

- 4.3.1. *Les actions du tour* sont les actions que peut réaliser un joueur durant son tour. Ces actions ne nécessitent ni cartes ni effets pour être réalisées.
- 4.3.2. Le joueur actif peut effectuer ces actions dans n'importe quel ordre, durant la Phase Principale de son tour. Sauf indication contraire, chaque action peut être réalisée autant de fois que le joueur actif le souhaite, à condition d'avoir les ressources nécessaires pour payer leur coût et ainsi les réaliser.
- 4.3.3. Placer une carte dans la réserve d'encre Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.
 - 4.3.3.1. Le joueur actif annonce qu'il va placer une carte dans sa réserve d'encre, puis choisit une carte de sa main ayant une icône d'encre et la révèle aux autres joueurs. Tous les joueurs vérifient que l'icône d'encre est bien présente.
 - 4.3.3.2. Le joueur place la carte ainsi révélée dans sa réserve d'encre, face cachée et redressée.
 - 4.3.3.3. Tous les effets se déclenchant lorsqu'une carte est placée dans la réserve d'encre sont ajoutés au sac (voir 8.7 "Sac").
- 4.3.4. Jouer une carte
 - 4.3.4.1. Le joueur actif peut jouer une carte de sa main comme action du tour, en annonçant la carte jouée et en payant son coût. Cette action du tour suit un ensemble d'étapes. Si une partie du processus permettant de jouer une carte ne peut pas être exécutée, il est interdit de jouer la carte et la partie reprend juste avant l'annonce de ladite carte.
 - 4.3.4.2. Les étapes qui suivent s'appliquent pour toutes les cartes pouvant être jouées. Généralement, les cartes ne peuvent être jouées que depuis la main d'un joueur. Seul le joueur actif peut jouer des cartes ; aucun joueur ne peut jouer de cartes durant le tour d'un adversaire.
 - 4.3.4.3. Premièrement, le joueur actif annonce la carte qu'il a l'intention de jouer et la révèle depuis sa main.
 - 4.3.4.4. Deuxièmement, le joueur annonce comment il prévoit de jouer la carte, que ce soit en payant son coût en encre ou un coût alternatif. Si plusieurs coûts alternatifs peuvent s'appliquer à la carte, le joueur doit en choisir un et ignorer tous les autres pour jouer la carte.
 - 4.3.4.5. Troisièmement, le joueur détermine le coût total nécessaire pour jouer la carte. Le coût total correspond au coût en encre ou au coût alternatif, en considérant les modificateur de coût. Il peut s'agir de coûts supplémentaires, d'une augmentation ou d'une réduction de coût. Calculez d'abord les coûts supplémentaires, puis les augmentations de coût, et enfin les réductions de coût. le résultat correspond au coût total de la carte.

- 4.3.4.6. Quatrièmement, le joueur paye le coût total. Après calcul du coût, si de l'encre est nécessaire pour jouer la carte, le joueur doit épuiser un nombre de cartes redressées dans sa réserve d'encre égale à ce coût. Si d'autres formes de coût sont nécessaires, le joueur suit les instructions permettant de payer ces coûts. Le joueur choisit dans quel ordre payer ces coûts, tant qu'il s'acquitte du coût total.
- 4.3.4.7. Une fois le coût total de la carte payé, la carte est considérée comme "jouée". Si cette carte est un personnage, un objet ou un lieu, la carte est placée dans la Zone de jeu. S'il s'agit d'un personnage qui a été joué en utilisant sa capacité Alter, la carte doit être placée au-dessus de la carte indiquée au cours de la seconde étape de ce processus. Si cette carte est une action, son effet est immédiatement résolu et la carte est placée dans la défausse du joueur.
- 4.3.4.8. Si un effet se déclenche à la suite d'une étape permettant de jouer une carte, cet effet ne pourra se résoudre qu'une fois la carte et ses effets intégralement joués et résolus. À noter que lorsqu'une carte action est en cours de résolution, elle n'est pas encore considérée comme étant dans la défausse.
- 4.3.4.9. Les effets qui modifient la façon dont un joueur paie le coût d'une carte (par exemple, Singer) ne modifient pas le coût de l'encre de la carte.
- 4.3.4.10. Si une carte peut être jouée "gratuitement", ignorez tous les coûts d'encre lorsque vous la payez. Les autres étapes nécessaires pour jouer la carte et les coûts non liés à l'encre restent applicables.
- 4.3.5. Partir à l'aventure
- 4.3.5.1. Envoyer un personnage à l'aventure est une action du tour. Seuls les personnages peuvent partir à l'aventure.
- 4.3.5.2. Un personnage choisi pour partir à l'aventure est un personnage envoyé à l'aventure. Le joueur annonçant envoyer un personnage à l'aventure est le joueur partant à l'aventure.
- 4.3.5.3. Pour envoyer un personnage à l'aventure, le joueur actif doit accomplir les étapes suivantes dans l'ordre :
- 4.3.5.4. Premièrement, le joueur annonce qu'il va envoyer l'un de ses personnages à l'aventure.
- 4.3.5.5. Deuxièmement, le joueur indique quel personnage va être envoyé à l'aventure et vérifie qu'aucune restriction ne l'en empêche (par exemple, si le personnage n'a pas fini de sécher ou s'il a Combattant).
- 4.3.5.6. Si un effet empêche le personnage indiqué de partir à l'aventure, il est interdit de l'y envoyer.
- 4.3.5.7. Troisièmement, le joueur épuise le personnage envoyé à l'aventure.
- 4.3.5.8. Si aucun effet n'empêche le personnage d'être envoyé à l'aventure, l'action est réussie et le joueur actif gagne autant d'éclats de Lore que la valeur de ♦ du personnage envoyé à l'aventure.
- 4.3.5.9. Les effets se déclenchant suite à cet envoi à l'aventure sont ajoutés au sac (voir 8.7 "Sac").
- 4.3.5.10. Une fois tous les effets résolus, l'envoi à l'aventure est terminé.
- 4.3.6. Défier
- 4.3.6.1. Défier avec l'un de vos personnages est une action du tour. Seuls les personnages peuvent défier.
- 4.3.6.2. Un personnage envoyé pour défier un personnage ou un lieu adverse est un personnage qui défie ; le personnage ou le lieu adverse est alors défié. Tous les deux sont considérés comme participant au défi. Les personnages peuvent défier des lieux. Rendez-vous au 4.3.6.18 pour découvrir les différents types de défi.
- 4.3.6.3. Seul le personnage qui défie et le personnage défié sont considérés comme participant au défi. Si une capacité ou un effet indique "via un défi", cela implique qu'il se déclenche lorsque l'un des deux personnages participe au défi.
- 4.3.6.4. Pour défier, le joueur actif suit les étapes suivantes, dans l'ordre :

- 4.3.6.5. Premièrement, le joueur annonce lequel de ses personnages va défier un autre personnage. Le personnage annoncé doit être en jeu depuis le début du tour (il doit donc être sec), redressé et en mesure de défier.
- 4.3.6.6. Deuxièmement, le joueur choisit un personnage adverse épuisé à défier.
- 4.3.6.7. Troisièmement, le joueur vérifie qu'il n'y a aucun effet restreignant le défi. Si un effet empêche le défi d'être lancé, le défi est interdit.
- 4.3.6.8. Quatrièmement, le joueur actif épuise le personnage qui défie.
- 4.3.6.9. Cinquièmement, le défi se lance.
- 4.3.6.10. Sixièmement, les effets qui s'appliquent lorsqu'un personnage "défi" ou "est défié" se déclenchent.
- 4.3.6.11. Septièmement, les effets ainsi déclenchés sont ajoutés au sac.
- 4.3.6.12. Huitièmement, une fois tous les effets du sac résolus, chaque personnage inflige autant de dommages que sa Force  au personnage adverse. Cette étape est appelée "étape d'attribution des dommages". Cette étape n'est ni une capacité ni un effet et n'est donc pas ajoutée au sac.
- 4.3.6.13. Pour déterminer le nombre de dommages que chaque personnage impliqué dans le défi inflige, il faut commencer par calculer leur Force  totale en prenant en compte tous les effets modifiant cette valeur. Si la  d'un personnage devient négative, elle compte comme étant de valeur 0  pour l'étape d'attribution des dommages.
- 4.3.6.14. Appliquer des effets qui ajustent la quantité de dégâts infligés (par exemple, la résistance).
- 4.3.6.15. La valeur ainsi obtenue correspond au nombre total de dommages que le personnage inflige. Lorsqu'un personnage subi des dommages, placez autant de jetons Dommage sur sa carte que la valeur de dommages qu'il reçoit. (cf. 9.1, "Représentation des Dommages".)
- 4.3.6.16. Tous les effets se déclenchant lorsqu'un personnage est banni via un défi ou durant un défi et qui s'appliquent pour ce défi se déclenchent et sont résolus.
- 4.3.6.17. Une fois que tous les effets ont été résolus et qu'il n'y en a plus en attente, les effets qui s'appliquent "après avoir lancé un défi" ou "après avoir été défié" prennent fin, et le défi est terminé.
- 4.3.6.18. Les joueurs peuvent choisir de défier un lieu avec leur personnage. Les règles et les étapes classiques du défi sont appliquées, à l'exception des points suivants :
- 4.3.6.19. Lors de l'annonce du personnage qui défie, le joueur actif choisit un lieu adverse à défier à la place d'un personnage.
- 4.3.6.20. Les lieux ne sont jamais redressés ni épuisés. Ils peuvent être défiés à tout moment lors de la Phase principale.
- 4.3.6.21. Les lieux ne possèdent pas de valeur de Force  et n'infligent donc pas de dommages au personnage qui défie.
- 4.3.6.22. Si un personnage qui défie est retiré du défi pour une quelconque raison, ce défi prend fin. Premièrement, résolvez toutes les capacités déclenchées restantes dans le sac. Puis, tous les effets indiqués "durant un défi" prennent fin et le jeu reprend à la Phase principale (cf. 4.3).

Exemple A : Le joueur actif a un Stitch - Nouveau chien redressé en jeu, et son adversaire a un Milo Thatch - Brillant cartographe épuisé en jeu. Le joueur actif annonce que Stitch va défier et qu'il choisit Milo Thatch comme personnage à défier. Il n'y a aucune restriction ni de condition à remplir. Aucun effet ne se déclenche suite à ces déclarations. Le joueur actif épuise Stitch.

Stitch et Milo Thatch infligent chacun des dommages équivalents à leur Force  au personnage adverse. Le joueur actif et son adversaire placent chacun des jetons Dommage sur leur personnage.

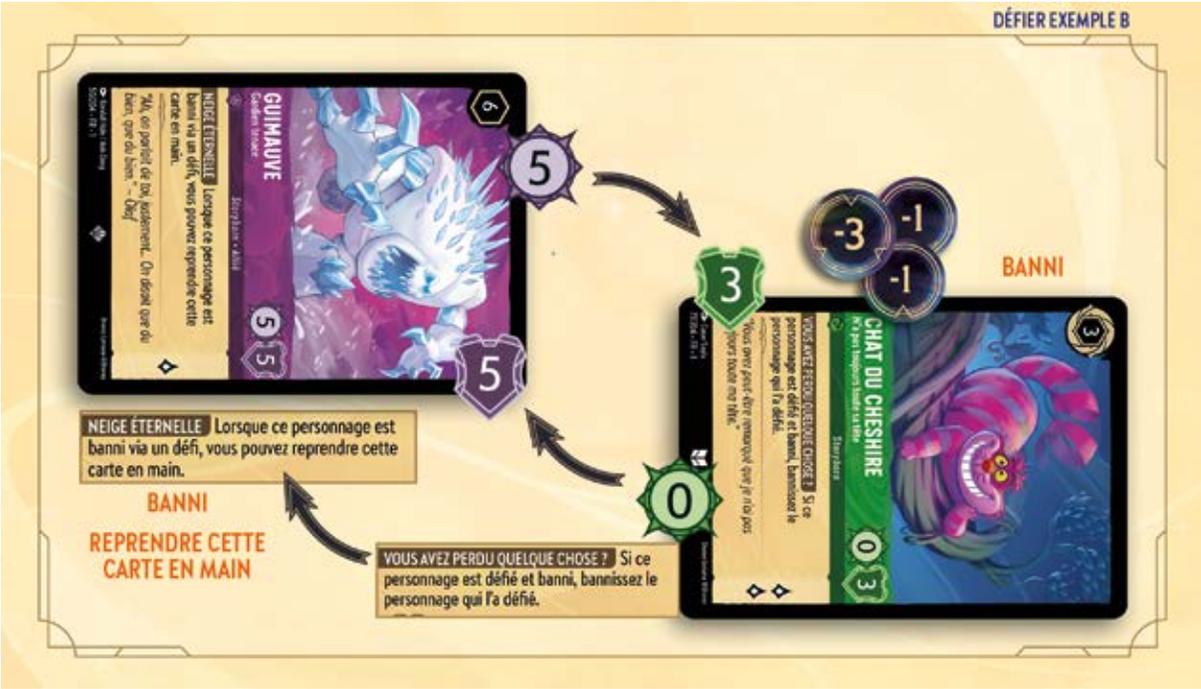
Une vérification de l'état du jeu est effectuée. Aucun effet ne se déclenche lors de cette vérification. Le défi prend fin.



Exemple B : Le joueur actif annonce que son Guimauve - Gardien tenace défi le Chat du Cheshire - n'a pas toujours toute sa tête adverse. La capacité 'Vous avez perdu quelque chose' du Chat du Cheshire indique "Si ce personnage est défié et banni, bannissez le personnage qui l'a défié." La capacité 'Neige éternelle' de Guimauve indique "Lorsque ce personnage est banni via un défi, vous pouvez reprendre cette carte en main."

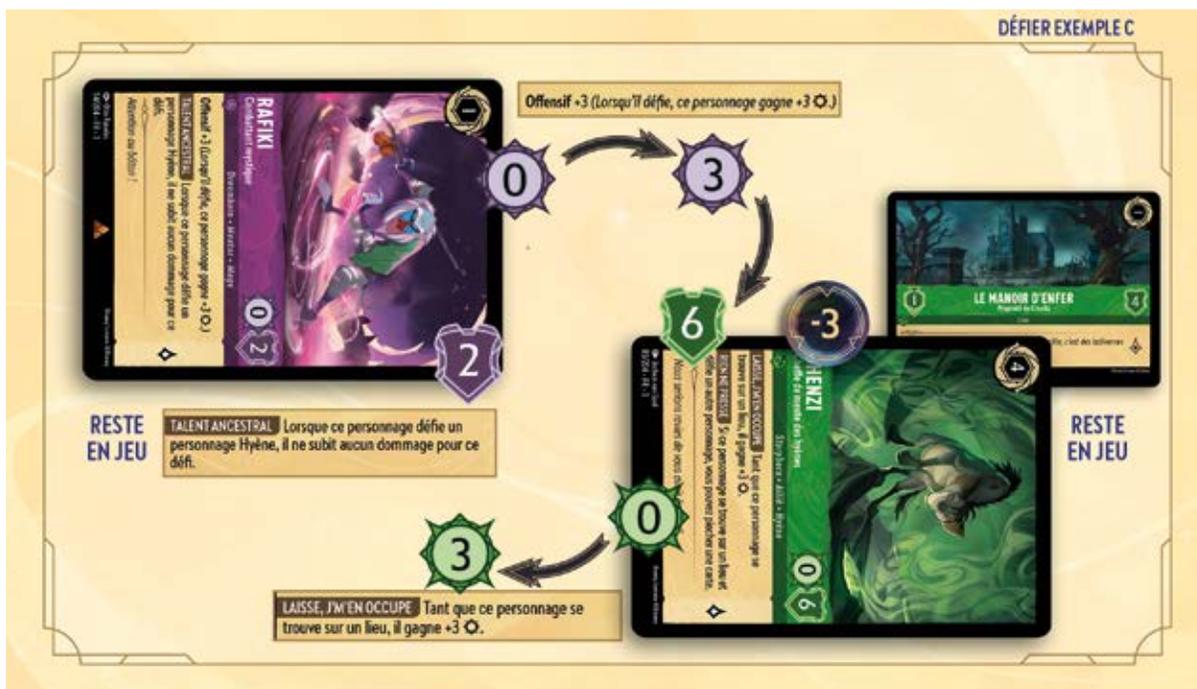
Guimauve a 5 et inflige donc 5 dommages au Chat du Cheshire, qui a 3 . Lors de la vérification de l'état du jeu, le Chat du Cheshire est banni. Cela déclenche la capacité du Chat du Cheshire que l'adversaire ajoute au sac.

L'adversaire résout l'effet de cette capacité, bannissant Guimauve. Les joueurs n'ayant pas encore atteint l'étape du défi où les effets dans le sac sont résolus, le défi est toujours en cours. La capacité de Guimauve est donc ajoutée dans le sac par le joueur actif. Le joueur actif peut alors résoudre cette capacité et renvoyer Guimauve dans sa main. Aucun autre effet ne se rajoute au sac, qui est désormais vide. Le défi prend fin.



Exemple C : Le joueur actif annonce que son Rafiki - Combattant mystique défi Shenzi - Cheffe de meute des hyènes, qui a 0 ⚡ et qui se trouve sur Le Manoir d'Enfer - Propriété de Cruella. Le Manoir d'Enfer - Propriété de Cruella ne possède aucune capacité, mais la capacité de Shenzi 'Laisse, j'm'en occupe' lui donne +3 ⚡ tant qu'elle se trouve sur un lieu.

La capacité "Talent ancestral" de Rafiki indique "Lorsque ce personnage défie un personnage Hyène, il ne subit aucun dommage pour ce défi." Après vérifications des éventuelles restrictions et conditions, le joueur actif ajoute l'effet de cette capacité dans le sac. Puis, le joueur actif résout cet effet. Lorsque les joueurs arrivent à l'étape d'attribution des dommages du défi, Rafiki ne reçoit aucun dommage.



4.3.7. Déplacer un personnage sur un lieu

- 4.3.7.1. Un joueur peut uniquement déplacer ses personnages. Un joueur ne peut les déplacer que sur ses propres lieux. Un joueur ne peut pas déplacer de personnages adverses, ni déplacer ses personnages sur un lieu adverse.
- 4.3.7.2. Déplacer un personnage sur un lieu est une action du tour. Pour déplacer un personnage sur un lieu, le joueur actif doit respecter les étapes suivantes :
 - 4.3.7.3. Premièrement, le joueur actif choisit l'un de ses personnages et l'un de ses lieux, puis annonce que ce personnage va se déplacer sur le lieu choisi.
 - 4.3.7.4. Deuxièmement, le joueur paye le coût de déplacement du lieu. Une fois le coût payé, le personnage est déplacé sur le lieu.
 - 4.3.7.5. Troisièmement, tout effet se déclenchant suite au déplacement du personnage sont ajoutés dans le sac afin d'être résolu.
 - 4.3.7.6. Une fois tous les effets résolus, le déplacement est terminé.
 - 4.3.7.7. Utiliser la capacité activable d'une carte en jeu

- 4.3.7.8. Utiliser une capacité activable est une action du tour. Pour utiliser la capacité d'un personnage, suivez les étapes de la section 7.5 "Capacités activables".
- 4.3.7.9. Les capacités d'un personnage ne sont utilisables que si ce personnage est sec.
- 4.3.7.10. Les capacités activables des objets peuvent être utilisées le tour où l'objet est joué.
- 4.3.7.11. Si une capacité activée peut être utilisée "gratuitement", ignorez tous les coûts d'encre lorsque vous la payez. Les autres étapes nécessaires à l'utilisation d'une capacité et qui ne sont pas liée à un coût en encre, s'appliquent toujours.

4.4. Phase de Fin de Tour

- 4.4.1. Pour conclure un tour de jeu, il faut qu'il n'y ait plus d'effet en attente de résolution. Le joueur actif annonce la fin de son tour, déclenchant ainsi le début de la Phase de fin de tour (voir 4.1.4).
 - 4.4.1.1. Les effets s'appliquant et les capacités se déclenchant "à la fin du tour" ou "à la fin de votre tour" sont ajoutés au sac.
 - 4.4.1.2. Les effets dans le sac sont résolus.
 - 4.4.1.3. Les effets se terminant à la fin de votre tour s'achèvent. Cela inclut tous les effets avec une durée annoncée sous la forme "ce tour" (par exemple : **Soutien**). Si ces effets déclenchent de nouvelles capacités, répétez ces étapes en commençant par la résolution du sac en 4.4.1.2.
 - 4.4.1.4. Le tour du joueur actif s'achève et le joueur suivant commence son tour.

5. CARTES

5.1. États



- 5.1.1. *Redressée* : les cartes arrivent en jeu redressées. Un joueur ne peut pas utiliser les capacités d'une carte épuisée ayant ☹ dans son coût.
- 5.1.2. *Épuisée* : lorsqu'une carte est épuisée, elle est tournée à l'horizontale. Un joueur peut utiliser la capacité d'une carte épuisée n'ayant pas ☹ dans son coût.
- 5.1.3. *Ayant des dommages* : une carte ayant au moins 1 dommage est considérée comme blessée.
- 5.1.4. *N'ayant pas de dommage* : une carte qui n'a aucun dommage sur elle est considérée comme n'ayant pas de dommage.

6. TYPES DE CARTES

6.1. Personnages

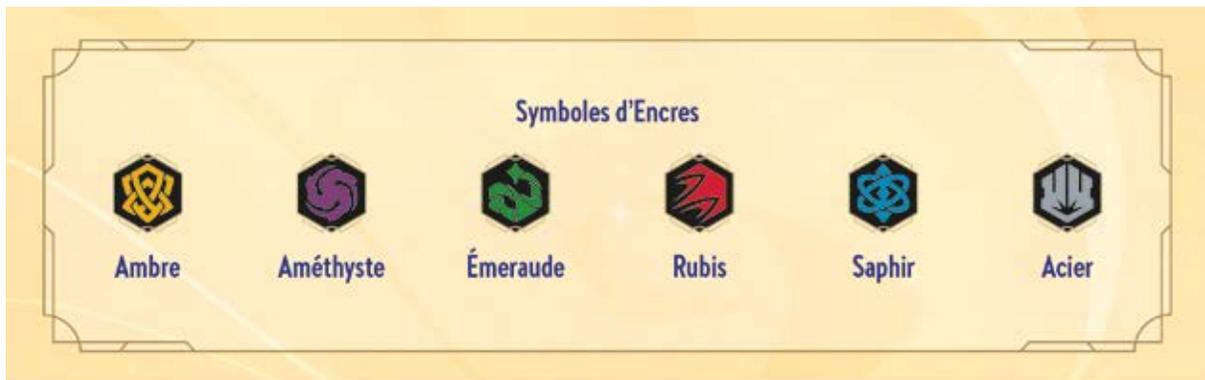
- 6.1.1. Les personnages font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte personnage présente dans la Zone de Jeu est considérée comme un personnage, dans tout autre zone, elle est considérée comme étant une carte Personnage.
- 6.1.2. Le trait "personnage" n'apparaît pas dans la ligne de classification des cartes Personnage. **Pour être un personnage, une carte doit présenter les deux caractéristiques décrites aux points 6.1.2.1 et 6.1.2.2. Si ce n'est pas le cas, la carte n'est pas un personnage.**
 - 6.1.2.1. Un personnage possède une valeur de ✨ et une valeur de ♥.
 - 6.1.2.2. Un personnage possède au moins l'un de ces termes dans la ligne de classification de sa carte : Allié, Balais, Capitaine, Chevalier, Chiot, Détective, Dieu, Dragon, Dreamborn, Envouté, Extra-terrestre, Fée, Floodborn, Héros, Hyène, Inventeur, Madrigal, Méchant, Mentor, Mousquetaire, Prince, Princesse, Pilote, Pirate, Reine, Robot, Roi, Sept Nains, Sorcier, Storyborn, Tigre, Titan.
- 6.1.3. Seuls les personnages peuvent partir à l'aventure et défier.
- 6.1.4. Un personnage doit avoir été en jeu au **début de l'étape de Vérification** du tour de son joueur pour pouvoir partir à l'aventure, défier ou ☹ pour payer un coût (voir 4.2.2, "Mise en place").

6.2. Description d'une Carte

The diagram illustrates the layout of a Disney Lorcana card with the following components:

- Coût et Symbole de la réserve d'encre**: Located in the top left corner.
- Nom**: The character's name, 'ELSA', in the top left of the card's main area.
- Version**: A small number '3' in a circle in the top left of the card's main area.
- Classifications**: A line of text below the name: 'Raine des Neiges', 'Dreamborn', 'Elsa', 'Mage'.
- Force**: A number '4' in a circle in the bottom left of the card's main area.
- Volonté**: A number '2' in a circle in the bottom right of the card's main area.
- Capacités et effets**: The text of the card's ability, 'GELER ☹ - Choisissez un personnage adverse et épuisez-le.', and the flavor text below it.
- Valeur de Lore**: A number '8' in a circle in the bottom right corner of the card's frame.

- 6.2.1. La plupart des éléments composant une carte sont communs à toutes les cartes. Les caractéristiques propres à certains types de cartes sont décrites dans les sections de ce document les concernant.
- 6.2.2. *Illustration* : l'illustration n'a pas d'impact dans le gameplay du jeu.
- 6.2.3. *Type d'encre* : le type d'encre d'une carte est identifiable grâce au symbole d'encre. La bande colorée derrière le nom de la carte reflète la couleur associée au type d'encre. Le type d'encre d'une carte est important lors de la construction d'un deck et peut être mentionné dans les règles propres aux cartes.



- 6.2.4. *Nom* : le nom de la carte est indiqué en capital et en gros caractères. Lorsqu'un effet fait mention d'une carte ou d'un personnage ayant un nom particulier, c'est cette ligne précisément qu'il faut regarder, en ignorant l'éventuel nom de version juste en dessous. Le nom du personnage ou du lieu mentionné doit alors être exactement le même que celui mentionné par l'effet. Le nom complet d'un personnage ou d'un lieu est composé du nom de la carte suivi de sa version. (Voir #2 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)

Exemple A : La fée Clochette - Alliée de Peter Pan a la capacité 'Loyale et dévouée' qui indique "Vos personnages Peter Pan gagnent Offensif +1. Ils gagnent +1 ✨ lorsqu'ils défient."). Si vous avez un Peter Pan - Héros intrépide, un Peter Pan - Héros du Pays Imaginaire et cette version de La Fée Clochette, cette dernière donne Offensif +1 à ces deux versions de Peter Pan.

Exemple B : Le Chapeau de sorcier est un objet possédant une capacité activable vous demandant de nommez une carte, puis de révéler la première carte de votre pioche et de l'ajouter à votre main s'il s'agit de la carte nommée. Si vous utilisez Le Chapeau de sorcier en indiquant le nom Ursula et que vous révélez le Pendentif en coquillage d'Ursula, la carte n'a pas le même nom et ne peut donc pas être ajoutée à votre main.

- 6.2.4.1. Certains personnages ont deux noms. Ces personnages ont une esperluette (&) entre les deux noms listés sur la ligne de nom. Si un effet se réfère à une carte ou à un personnage avec un nom spécifique, le nom spécifié ne doit correspondre qu'à l'un des deux noms du personnage.
- 6.2.4.2. Un personnage ayant plusieurs noms est considéré comme n'étant qu'un seul personnage.

Exemple : Flotsam & Jetsam est un personnage qui a deux noms. La carte est à la fois un personnage nommé "Flotsam" et un personnage nommé "Jetsam" dans toutes les zones où la carte devrait normalement porter un seul nom. Les noms sont séparés par une esperluette (&) pour indiquer que ce caractère a deux noms.

- 6.2.5. *Version* : la version d'une carte permet de différencier les cartes ayant le même nom. Le nom complet d'un personnage ou d'un lieu est composé du nom de la carte suivi de sa version. (Voir #3 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)

- 6.2.6. *Classifications* : les classifications rassemblent les catégories qui décrivent certaines caractéristiques d'une carte et pouvant être mentionnées dans les effets de cartes. (Voir #4 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)
- Exemple* : Hadès - Roi de l'Olympe a une capacité mentionnant les cartes ayant la classification Méchant. Elle indique "Ce personnage a +1  pour chaque autre personnage Méchant que vous avez en jeu."
- 6.2.7. *Coût de la carte* : le coût de la carte indique le nombre d'encre nécessaire pour jouer ladite carte. (Voir #1 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)
- 6.2.8. *Icône d'encre* : les cartes possédant le symbole tourbillonnant  autour de leur coût peuvent être placées dans la réserve d'encre du joueur. Les cartes placées dans la réserve d'encre sont appelées encres. Chaque carte compte pour 1 . (Voir #1 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)
- 6.2.9. *Force* : la Force indique le nombre de dommages qu'inflige un personnage lors d'un défi. Certains effets de cartes peuvent également faire référence à cette valeur. La Force  figure uniquement sur les personnages. **Si un personnage devait infliger des dégâts égaux à sa Force  et qu'il a 0 ou moins de Force , il n'inflige aucun dégât.**
- 6.2.10. *Volonté* : les dommages placés sur un personnage sont persistants, **ce qui implique** qu'ils s'accumulent au fur et à mesure de la partie. Si un personnage subit des dégâts **égaux** ou supérieurs à sa Volonté , il est banni **en tant qu'action obligatoire**. Certains effets de cartes peuvent également faire référence à cette valeur. (Voir #6 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)
- 6.2.11. *Valeur de Lore* : la valeur de Lore d'un personnage indique le nombre d'éclats de Lore que gagne un joueur lorsqu'il l'envoie à l'aventure. L'apparence du symbole de la valeur de la Lore  peut varier sur certaines cartes (par exemple, certaines cartes enchantées ou promo), mais ces variations n'affectent pas le jeu. (Voir #8 du schéma en 6.2 "Description d'une carte".)
- 6.2.12. *Capacités et effets* : toutes les capacités et effets des cartes figurent dans cette partie de la carte. Certaines capacités nécessitent de payer un coût pour pouvoir les utiliser. Certaines capacités sont résumées sous forme de mots-clés (voir section 10), tandis que d'autres ont un nom narratif permettant de faire référence à la capacité mais n'ayant aucun impact sur le jeu. (Voir #7 du schéma en 6.2 "Description d'une carte" pour voir où les effets et capacités figurent. Voir la section 7 pour plus d'informations concernant les capacités.)
- 6.2.13. *Texte d'ambiance* : les textes d'ambiance n'ont pas de fonction lors d'une partie.
- 6.2.14. *Informations annexes* : les informations annexes n'ont pas de fonction lors d'une partie.
- 6.2.14.1. *Nom de l'illustrateur* : le nom de l'illustrateur ou de l'illustratrice ayant réalisé l'illustration de la carte.
- 6.2.14.2. *Numéro de collection* : le numéro de collection indique où se situe la carte dans le set. Le nombre après le slash / indique le nombre total des cartes standards que contient le set.
- 6.2.14.3. *Numéro du set* : le numéro du set indique à quel set appartient la carte.
- Exemple* : Les sets Premier Chapitre, L'Ascension des Floodborn, Les Terres d'Encres et Le Retour d'Ursula sont respectivement numérotés 1, 2, 3 et 4.
- 6.2.14.4. *Langue* : la langue de la carte est indiquée sous forme de 2 lettres.
- 6.2.14.5. *Texte juridique* : le texte juridique indique les informations de Copyright de la carte.



6.2.14.6. *Symbole de rareté* : le symbole de rareté indique dans quelle mesure une carte est plus ou moins courante lors de l'impression du set dont elle fait partie.



6.3. Actions

6.3.1. Les actions sont un type de carte pouvant être jouée mais jamais être en jeu. Une action est considérée comme une action lorsqu'elle est jouée. Le reste du temps, elle est considérée comme une carte action.

6.3.1.1. Une action se reconnaît au mot "Action" présent sur la ligne de classification.

6.3.1.2. Les actions sont jouées depuis la main du joueur mais ne sont jamais considérées comme étant en jeu. L'effet d'une carte action ne va jamais dans le sac. (Voir 8.7 "Sac")

6.3.2. Effets : les actions ont des effets en lieu et place des capacités.

6.3.3. Chansons

6.3.3.1. Les chansons sont **des actions qui ont une règle spéciale en plus des règles normales pour les actions (voir 6.3.3.3).**

6.3.3.2. Une chanson se reconnaît aux mots "Action" et "Chanson" présents sur la ligne de classification.

6.3.3.3. **Toutes les chansons permettent au joueur de les jouer après avoir payé un coût alternatif au lieu de leur coût en encre. Être une chanson signifie "Au lieu de payer le coût en encre de cette carte, vous pouvez  un de vos personnages en jeu avec un coût en encre N ou plus pour jouer cette carte gratuitement". C'est ce qu'on appelle chanter une chanson.**

6.3.3.4. **Certaines chansons ont également le mot-clé À l'unisson, qui fonctionne de la même manière que cette règle spéciale. (Référez-vous à 10.10, "À l'unisson.")**

6.3.3.5. **Le texte de rappel standard pour une chanson est "(Vous pouvez  un personnage coûtant N ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)"**

6.3.4. Les effets se déclenchant lorsqu'une action est jouée sont placés dans le sac et sont résolus une fois tous les effets de la carte action résolus.

6.4. Objets

6.4.1. *Les objets* font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte Objet présente dans la Zone de jeu est considérée comme un objet. Dans tout autre zone, elle est considérée comme étant une carte Objet.

- 6.4.2. Un objet se reconnaît au mot “Objet” présent sur la ligne de classification de sa carte.
- 6.4.3. Si un objet a une capacité, elle peut être utilisée dès le tour où l’objet est joué.

6.5. Lieux



- 6.5.1. *Les lieux* font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte Lieu présent dans la Zone de jeu est considérée comme un lieu. Dans tout autre zone, elle est considérée comme étant une carte Lieu.
- 6.5.2. *Classification* : un lieu se reconnaît au mot “Lieu” présent sur la ligne de classification de sa carte. Les lieux sont les seuls types de carte à être imprimés en format paysage (c’est-à-dire avec les côtés les plus longs composant le haut et le bas de la carte). (Voir #2 du schéma en 6.5.)
- 6.5.3. *Coût* : le coût d’un lieu est à un emplacement différent de celui des autres types de cartes, mais il fonctionne de la même façon. (Voir #1 du schéma en 6.5.)
- 6.5.4. *Coût de déplacement* : un lieu a un coût de déplacement. Ce coût indique le nombre d’encre nécessaire pour déplacer un personnage sur ce lieu. (Voir #3 du schéma en 6.5.)
- 6.5.5. *Volonté* - Les dommages subis par un lieu sont persistants, ce qui signifie qu’ils s’accumulent au cours de la partie. Si un lieu subit des dommages égaux ou supérieurs à sa Volonté, il est banni en tant qu’action obligatoire. À noter que les lieux n’ont pas de caractéristique de Force et n’infligent donc aucun dommage. (Voir #4 du schéma en 6.5.)
- 6.5.6. *Valeur de Lore* : un lieu peut avoir une valeur de Lore qui indique le nombre d’éclats de Lore que le joueur gagne au début de son tour, lors de l’étape Vérifier. (Voir #6 du schéma en 6.5.)
- 6.5.7. *Capacités* : si un lieu possède une capacité, elle peut être utilisée dès le tour où le lieu est joué. (Voir #5 du schéma en 6.5.)

7. CAPACITÉS

7.1. Généralités

7.1.1. Chaque clause sur une carte est considérée comme un effet **et/ou un coût distinct**. Chaque clause est séparée par un point.

7.1.2. Les cartes **ayant plusieurs effets** dans une même clause se résolvent en fonction du mot de liaison utilisé.

7.1.2.1. La plupart des cartes sont rédigés sous la forme [A].

Exemple : “Vous pouvez avoir jusqu’à 99 copies de Chiot dalmatien - Frétille de joie dans votre deck.”

7.1.2.2. [A] pour [B] - Le joueur doit **payer le coût indiqué dans** la première partie **de la clause [A]**. S’il ne peut pas le faire, il ne peut pas **terminer la résolution de l’effet dans** la deuxième partie **de la clause [B]**. **La première partie de la clause [A] est un coût et non un effet. La deuxième partie de la clause [B] est un effet.**

*Exemple : “Choisissez l’un de vos objets et bannissez-le pour infliger 5 dommages à un personnage au choix.” Si le joueur n’a aucun objet en jeu qu’il peut bannir **pour payer le coût indiqué dans la première partie de la clause [A]**, il ne peut pas infliger les 5 dommages indiqués **dans la deuxième partie de la clause [B]**.*

7.1.2.3. [A] puis [B] : le joueur doit résoudre l’ensemble des effets dans la mesure du possible, même si certains d’entre eux ne peuvent pas être résolus.

Exemple : “Piochez 2 cartes puis défaussez 2 cartes.”

7.1.2.4. [A] et [B] : le joueur doit résoudre l’ensemble des effets dans la mesure du possible, même si certains d’entre eux ne peuvent pas être résolus, à moins que le “et” semble lier les effets entre eux, comme sous-entendant un [A] pour [B]. Parfois, le “et” est simplement là pour des raisons grammaticales et non pour servir de liaison.

Exemple A : La capacité ‘Qui est la plus belle ?’ de la Reine - Autorité naturelle indique “Lorsque ce personnage est envoyé à l’aventure, choisissez un personnage qui gagne +4 ⚡ et un personnage adverse qui subit -4 ⚡, pour le reste de ce tour.” Même si l’adversaire n’a pas de personnage en jeu pouvant subir l’effet indiqué dans la deuxième partie, le joueur actif peut quand même choisir un personnage et lui donner +4 ⚡.

Exemple B : La capacité ‘Choisis toi-même ton cap’ de John Silver - Chasseur de trésor avide indique “Ce personnage gagne +1 ⚡ et Résistance +1 pour chaque lieu que vous avez en jeu.” Le “et” dans cet exemple n’a aucune signification particulière pour le jeu.

7.1.3. Si une capacité ou un effet contient le mot “peut”, le joueur ayant joué la carte à l’origine choisit s’il réalise cet effet ou non. Si le joueur choisit de ne pas appliquer l’effet, aucun élément de la clause commençant par “vous pouvez” ne peut être réalisé.

7.1.4. Si une capacité ou un effet place une carte “dans votre main” depuis n’importe quelle zone autre que la pioche, ce n’est pas considéré comme piocher une carte.

7.1.5. Si une capacité ou un effet utilise le terme “autre”, elle s’applique à toutes les cartes à l’exception de celle à l’origine de la capacité, ainsi que toutes les cartes non spécifiées dans sa clause.

Exemple : Mulan - Soldat impérial indique : “Lorsque ce personnage en bannit un autre via un défi durant votre tour, tous vos autres personnages gagnent +1 ⚡ pour le reste de ce tour.” Mulan doit bannir un personnage autre qu’elle-même et ne bénéficie pas du bonus apporté par sa capacité, qui ne s’applique qu’à vos autres personnages.

- 7.1.6. Si une capacité ou un effet vous demande de jouer une carte dans le cadre de la résolution de cette capacité, vous devez résoudre la capacité avant de jouer la carte. Si l'instruction est suivie d'étapes supplémentaires pour la résolution de la capacité, la carte n'est pas résolue et n'entre pas en jeu tant que la capacité n'est pas entièrement résolue, même si elle est déplacée dans une zone différente.

Exemple : Le joueur actif a Ursula - La plus perfide de toutes en jeu et l'épuise pour chanter Mes Amis de l'Au-Delà. La capacité "Quel contrat" d'Ursula se lit comme suit : "Chaque fois que ce personnage chante une chanson, vous pouvez rejouer cette chanson gratuitement depuis votre défausse, puis la remettre sous votre pioche." Une fois la chanson résolue, le joueur peut résoudre la capacité déclenchée, ce qui lui permet de rejouer Mes Amis de l'Au-Delà. S'il choisit de le faire, l'effet de la carte Chanson attend pour se résoudre que la capacité déclenchée d'Ursula soit entièrement résolue. Une fois que Mes Amis de l'Au-Delà est placé sous la pioche du joueur actif, ce dernier pioche 2 cartes.

- 7.1.7. Parfois, une combinaison de capacités peut être répétée indéfiniment, ce que l'on appelle une "boucle". Si tous les joueurs connaissent et comprennent les actions de chaque répétition de la boucle, le joueur qui maintient la boucle propose un nombre spécifique d'itérations. La partie progresse alors à la fin du nombre de répétitions défini sans qu'il ne soit nécessaire de les réaliser concrètement. Puis la partie reprend avec une nouvelle action à réaliser.
- 7.1.8. Si la résolution d'un effet permet à un joueur de choisir "jusqu'à" N de quelque chose, le joueur ne peut pas choisir le même choix pour chaque itération de N. "Jusqu'à" autorise 0 comme choix légal.

Exemple : La chanson Peignons les roses en rouge se lit comme suit : "Choisissez jusqu'à 2 personnages, ils subissent -1 ⚡ pour le reste de ce tour. Piochez 1 carte." Le même personnage peut être choisi deux fois. Le joueur de la carte peut également choisir 0 personnage.

- 7.1.9. Certaines capacités ou effets utilisent le terme "ce/cette" dans leur texte pour désigner quelque chose de spécifique.

Exemple : La capacité Quel contrat d'Ursula - La plus perfide de toutes se lit comme suit : "Chaque fois que ce personnage chante une chanson, vous pouvez rejouer cette chanson gratuitement depuis votre défausse, puis la remettre sous votre pioche." Ici, "cette chanson" fait référence à la carte chantée par Ursula et non à une autre carte chanson qui se trouve dans votre défausse.

- 7.1.9.1. Si le texte de la carte fait référence à une zone spécifique où "cette" carte est posée ou située, seule cette zone est vérifiée. Si la carte désignée par "cette" a changé de zone, l'effet vérifiant la zone pour "cette" carte échoue et la suite de l'effet n'a pas lieu, même si d'autres cartes ont strictement le même nom complet que celui désigné pour "cette" carte.

Exemple : Un joueur a 2 exemplaires d'Ursula - La plus perfide de toutes en jeu et les utilise toutes les deux pour chanter une chanson en utilisant sa capacité À l'unisson. La capacité "Quel contrat" d'Ursula se lit comme suit : "Chaque fois que ce personnage chante une chanson, vous pouvez rejouer cette chanson gratuitement depuis votre défausse, puis la remettre sous votre pioche." Comme les deux copies d'Ursula ont été utilisées pour chanter ensemble, leurs deux capacités "Quel contrat" sont déclenchées et ajoutées au sac pour être résolues.

Lorsque la première capacité déclenchée se résout, la carte Chanson jouée en utilisant "À l'unisson" est placée sous la pioche du joueur. Lorsque la deuxième capacité déclenchée se résout, la carte désignée par "cette chanson" n'est plus dans la défausse, donc la capacité se résout sans effet. Même s'il y a une autre carte Chanson portant le même nom dans la défausse, "cette chanson" désigne uniquement la carte Chanson spécifique qui a été chantée par Ursula lorsque les capacités déclenchées ont été ajoutées au sac, et non à toute autre carte chanson portant le même nom.



- 7.1.10. Certains effets demandent au joueur actif de révéler une ou plusieurs cartes. Pour révéler une carte, le joueur montre le recto de la carte à l'ensemble des joueurs de la partie. Le joueur ne peut révéler que les cartes correspondant au groupe de cartes indiqué par l'effet qui a été déclenché.

Exemple : L'effet de la chanson "On est une famille" indique : "Regardez les 5 premières cartes de votre pioche. Vous pouvez révéler jusqu'à 2 cartes Personnage parmi elles et les ajouter à votre main. Remettez le reste sous votre pioche, dans l'ordre de votre choix." Les cartes que le joueur choisit de révéler ne peuvent provenir que des 5 premières cartes qu'il a regardées. Le joueur ne peut pas choisir de révéler des cartes d'un autre groupe de cartes.

7.2. Cartes Action

- 7.2.1. Jouer une action peut déclencher des capacités. Dans ce cas, le joueur actif doit résoudre les effets de l'action immédiatement et, une fois l'action intégralement résolue, les joueurs peuvent résoudre les capacités ainsi déclenchées comme décrit dans la section 8.7 "Sac".

7.3. Mots-clés

- 7.3.1. Les capacités à mots-clés sont des capacités résumées sous forme de mots courts qui se retrouvent sur toutes les cartes où cette capacité apparaît. Voir section 10 "Mots-clés" pour plus d'information sur les différentes capacités à mots-clés.
- 7.3.2. Les mots-clés sont généralement suivis d'un texte de rappel décrivant ce qu'ils font. Ce texte de rappel, placé entre parenthèses et écrit en italique, ne fait pas partie des effets de la carte mais est simplement une aide de jeu.

7.4. Capacités déclenchables

- 7.4.1. Les capacités déclenchables se déclenchent lorsque leur condition de déclenchement est remplie. Elles ne se déclenchent qu'une seule fois pour chaque condition de déclenchement remplie.
- 7.4.2. Les capacités déclenchables commencent par "Lorsque", "Chaque fois", "Au début de" ou "À la fin de", suivi d'une description de l'état du jeu permettant de déclencher la capacité et ses effets.
- 7.4.3. Quand une capacité se déclenche, ses effets sont placés dans le sac, afin d'être résolus selon l'ordre décrit dans la section 8.7 "Sac".
- 7.4.4. Certaines capacités déclenchées apparaissent comme suit "[Condition de déclenchement], si [Condition secondaire], [Effet]". Ces capacités vérifient si la condition secondaire est valide à la fois lorsque l'effet est ajouté au sac et lorsque l'effet se résout.
- 7.4.4.1. Si la condition secondaire est invalide lorsque l'effet doit être ajouté au sac, cet effet n'est pas ajouté au sac.
- 7.4.4.2. Si la condition secondaire est invalide au moment où l'effet devrait se résoudre, la capacité déclenchée se résout sans effet.

Exemple : Stitch - Surfeur insouciant a une capacité appelée Ohana qui se lit comme suit : "Si vous avez au moins 2 autres personnages en jeu lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez piocher 2 cartes." Lorsque le joueur actif joue Stitch, la capacité déclenchée vérifie si le joueur a deux autres personnages ou plus en jeu. Si ce n'est pas le cas, la capacité déclenchée n'est pas ajoutée au sac. Si le joueur a deux personnages ou plus en jeu, la capacité est ajoutée au sac. La capacité déclenchée vérifiera à nouveau lors de sa résolution si la condition est toujours vraie. Si ce n'est pas le cas, la capacité déclenchée se résout sans effet.

- 7.4.5. Certaines capacités déclenchées apparaissent comme suit “[Condition de déclenchement], [Effet]. [Effet].” Les deux effets restent liés à la condition de déclenchement mais sont indépendants l’un de l’autre.

Exemple A : *Vaiana - de Motunui a une capacité appelée Nous allons le réparer qui dit, “Lorsque ce personnage est envoyé à l’aventure, vous pouvez redresser vos autres personnages Princesse. Elles ne peuvent pas être envoyées à l’aventure pour le reste de ce tour.” Si le joueur actif choisit d’envoyer à l’aventure Vaina, aucune de ses autres princesses ne peut partir à l’aventure ce tour-ci, qu’elles aient été redressé par l’effet ou non.*

Exemple B : *Scar - Tricheur vicieux a une capacité appelée Papa n’est pas là pour te sauver qui dit, “Lorsque ce personnage en bannit un autre via un défi durant votre tour, vous pouvez le redresser. Il ne peut pas être envoyé à l’aventure pour le reste de ce tour.” Comme les deux effets sont tous deux liés à la condition de déclenchement, si Scar ne défie pas, il peut être envoyé à l’aventure à ce tour comme d’habitude.*

- 7.4.6. Certaines capacités déclenchées apparaissent comme suit “[Condition de déclenchement] et [Condition de déclenchement], [Effet]. Ces capacités fonctionnent comme deux capacités déclenchées, indépendantes l’une de l’autre, mais dont la résolution conduit au même effet.

Exemple : *John Silver - Pirate extraterrestre a une capacité appelée Cherchez la bagarre qui est formulée de la manière suivante : “Lorsque vous jouez ce personnage ou qu’il est envoyé à l’aventure, choisissez un personnage adverse qui gagne **Combattant** durant son prochain tour.” La capacité déclenchée se produit lorsque John Silver est joué mais également lorsque le joueur actif part à l’aventure avec ce personnage. La capacité déclenchée n’a pas besoin que les deux conditions de déclenchement soient remplies en même temps pour que l’effet se produise, seulement l’une ou l’autre suffit.*

- 7.4.7. Certaines capacités et certains effets créent une condition de déclenchement qui dure un certain temps pendant lequel ils existent et peuvent se produire. Ces conditions sont généralement créées à la suite de la résolution d’une action. Ils ne sont actifs que pendant la durée indiquée. Une fois cette durée terminée, la condition de déclenchement cesse d’exister. Ces capacités sont connues sous le nom de capacités déclenchées flottantes.

Exemple : *Voler aux riches est une carte Action qui est formulée comme suit : “Chaque fois que l’un de vos personnages est envoyé à l’aventure durant ce tour, chaque adversaire perd 1 éclat de Lore.” Lorsque l’effet de Voler aux riches est résolu, il crée la capacité déclenchée flottante définie par la carte. Cette capacité existe jusqu’à la fin du tour.*

7.5. Capacités activables

- 7.5.1. Les capacités activables sont des capacités que le joueur choisit ou non d’utiliser. Elles sont généralement écrites sous la forme [Coût] - [Effet].
- 7.5.2. Tant qu’il n’y a pas d’effet en attente de **résolution et qu’un personnage n’est pas envoyé en quête ou en défi**, le joueur actif peut utiliser une capacité activée.
- 7.5.3. Pour utiliser une capacité activée, le joueur actif suit les étapes suivantes dans l’ordre. Si une partie de ce processus ne peut être exécutée, l’utilisation de la capacité est illégale. Ces étapes s’appliquent à toutes les capacités activées. Seul le joueur actif peut utiliser les capacités activées.

7.5.3.1. **Tout d’abord, le joueur actif annonce la capacité qu’il a l’intention d’utiliser.**

7.5.3.2. **Ensuite, le joueur suit les étapes décrites aux points 4.3.4.4 à 4.3.4.6, en remplaçant toutes les occurrences du mot “carte” par le mot “capacité”**

7.5.3.3. **Une fois le coût total payé, la capacité est activée. Le joueur actif résout l’effet immédiatement.**

- 7.5.4. Si un effet se déclenche suite à l'une des étapes d'utilisation d'une capacité activée, cet effet attend d'être résolu jusqu'à ce que la capacité soit entièrement résolue.

7.6. Capacités permanentes

- 7.6.1. Les capacités permanentes sont des effets pouvant altérer les caractéristiques d'une carte, les règles du jeu ou l'état du jeu. Ces capacités sont actives en continu pendant la durée indiquée. Une capacité permanente qui n'indique aucune limitation dans le temps est active en continue, tant que la carte à l'origine de son effet est en jeu.

Exemple : Une capacité qui indique "Vos personnages épuisés gagnent Hors d'atteinte jusqu'à la fin du tour" et une autre qui se lit "Vos personnages épuisés gagnent Hors d'atteinte" sont toutes deux des capacités permanentes.

- 7.6.2. Une carte jouée qui serait affectée par une capacité permanente subit son effet dès qu'elle entre en jeu. Si cet effet modifie sa  ou sa , la carte est considérée comme entrant en jeu avec sa  ou sa  modifiée.
- 7.6.3. Certaines capacités permanentes s'appliquent suite à la résolution d'un effet ou d'une capacité. Une fois résolue, la capacité permanente continue de s'appliquer aux cartes affectées, suivant la durée indiquée. Les cartes pouvant être affectées par une capacité permanente, mais qui entre en jeu après que la capacité et son effet soient résolus, n'est pas affectées par cet effet.
- 7.6.4. Certaines capacités permanentes affectent les caractéristiques d'une carte. Ces capacités permanentes appliquent leurs effets tant que la carte à l'origine de cet effet reste en jeu. Si une carte à l'origine d'une capacité permanente quitte le jeu, son effet s'achève dès que la carte est retirée de la zone de jeu. Il n'y a pas de moment où une carte affectée aura encore la capacité puis la perdra.
- 7.6.5. Certaines capacités permanentes s'appliquent en dehors de la zone de jeu. Ces capacités précisent la zone et le moment où elles s'appliquent.

Exemple : Un effet qui indique "Ce personnage vous coûte 1  de moins pour chaque carte personnage dans votre défausse" s'applique en dehors de la zone de jeu.

7.7. Effets de substitution

- 7.7.1. Certains effets sont considérés comme étant des *effets de substitution*. Ces effets attendent que la condition énoncée se produise, puis remplacent partiellement ou totalement l'événement **lorsque l'effet se résout**.
- 7.7.2. Les effets contenant les termes "à la place" sont les effets de substitution les plus courants.
- Exemple : La capacité 'Slash !' du Cimeterre volé indique " - Choisissez un personnage, il gagne +1  pour le reste de ce tour. S'il s'agit d'un personnage Aladdin, il gagne +2  à la place."*
- 7.7.3. Les capacités indiquant "Ce personnage entre en jeu" ou "Ce personnage peut entrer en jeu" ont un effet de substitution.
- 7.7.4. Les effets de substitution ne se déclenchent qu'une seule fois et doivent être présents avant que l'événement ne se produise. Si un événement est ainsi remplacé, cet événement n'a jamais eu lieu. Le nouvel événement modifié se réalise, pouvant déclencher certaines capacités. Les capacités qui se seraient déclenchées si l'événement d'origine avait pu se produire ne se déclenchent pas.
- 7.7.5. Un seul effet de substitution peut remplacer un effet particulier. S'il y a plusieurs effets de substitution affectant le même effet, le joueur ayant joué la carte affectée par ces effets choisit quel effet il souhaite appliquer.



7.8. Capacités modificatrices

7.8.1. Certaines capacités et effets peuvent modifier les caractéristiques d'un personnage.

7.8.1.1. Lorsqu'un nouveau modificateur s'applique à une carte, les caractéristiques de cette dernière sont re-calculées en tenant compte des effets modificateurs précédents également appliqués au personnage.

7.8.2. Si un personnage a une \ominus négative, il inflige 0 dommage lors d'un défi.

7.8.3. Si un personnage ou un lieu a une valeur de Lore négative \blacklozenge , il compte comme ayant une valeur de Lore de 0 pour déterminer sa valeur de Lore en jeu.

Exemple : Le joueur actif a un Flynn Rider - Son plus grand fan en jeu, et son adversaire a 5 cartes en main. Flynn a 4 \blacklozenge et la capacité Un dernier gros coup qui se lit comme suit : "Ce personnage subit -1 \blacklozenge pour chaque carte dans les mains de vos adversaires." Comme l'adversaire a 5 cartes en main, Flynn a une valeur Lore de -1. Si le joueur fait envoyer Flynn à l'aventure, il gagne 0 lore.

8. ZONES

8.1. Généralités

8.1.1. Toutes les zones sont considérées comme étant séparées les unes des autres. Certaines zones peuvent être physiquement présentes dans le même espace mais elles restent considérées comme des zones séparées pour les besoins du jeu.

Exemple : La table représente la zone de jeu des joueurs. Bien que la pioche, la réserve d'encre et la défausse de chaque joueur occupe cet espace, dans le cadre des règles du jeu, ces éléments sont considérés comme étant dans des zones différentes.

8.1.2. Les cartes dans une zone publique sont accessibles à tous les joueurs. Les joueurs peuvent regarder et compter les cartes se trouvant dans une zone publique à n'importe quel moment.

8.1.3. Les cartes se trouvant dans une zone privée ne sont pas accessibles à tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas les regarder à moins d'y être invités par une règle de jeu (par exemple, piocher une carte) ou un effet. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes présentes dans une zone privée à tout moment. Tant qu'une zone privée est révélée, elle n'est plus considérée comme étant privée.

8.1.4. Si un effet permet à un joueur de chercher dans l'une de ses zones privées une carte spécifique ou une carte d'un type particulier, il peut "ne pas trouver" cette carte.

8.1.5. Si une carte entre dans une zone privée depuis le jeu, toutes les informations et liens de la carte originale sont retirés. Tous les effets, dommages et autres caractéristiques de la carte sont retirés et la carte est considérée comme étant une nouvelle carte.

8.2. Pioche

8.2.1. La pioche d'un joueur est la zone où les cartes pouvant être utilisées par le joueur au cours de la partie sont conservées.

8.2.2. La pioche est une zone privée. Les cartes dans la pioche d'un joueur restent face cachée en permanence et sont maintenues en un seul paquet. Les joueurs ne peuvent ni regarder ni modifier l'ordre des cartes de leur pioche durant la partie. Les joueurs peuvent compter les cartes restantes de n'importe quelle pioche à tout moment.

8.2.3. Lorsqu'une carte ou un état du jeu indique à un joueur de piocher une carte, ce joueur doit respecter les règles décrites en 4.2.3 "Piocher".

8.2.4. Si plusieurs cartes accessibles à tous les joueurs sont ajoutées au-dessus ou en dessous de la pioche dans n'importe quel ordre, tous les joueurs doivent savoir dans quel ordre ces cartes sont placées.

8.3. Main

- 8.3.1. La main d'un joueur est la zone où les cartes qu'il a pioché sont conservées. D'autres effets peuvent également ajouter des cartes à la main d'un joueur. Les joueurs commencent la partie avec une main de cartes piochées (voir 3.1 "Début de partie").
- 8.3.2. La main est une zone privée. Les joueurs peuvent regarder les cartes de leur propre main à n'importe quel moment, mais ne peuvent pas regarder celles de la main des autres joueurs. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes dans la main de n'importe quel joueur à tout moment. Les joueurs peuvent tenir et réarranger leurs mains de manière confortable et/ou pratique.
- 8.3.3. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Une main ne peut pas avoir un nombre de cartes négatives.
- 8.3.4. Si un effet indique à un joueur de se défausser d'un certain nombre de cartes, ce joueur choisit les cartes défaussées en respectant ce nombre et les place dans sa défausse.

8.4. Jeu

- 8.4.1. La zone de jeu d'un joueur correspond à la zone où les personnages, objets et lieux sont joués. Seuls les personnages, objets et lieux peuvent se trouver dans la zone de jeu. Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes dans une zone de jeu adverse.
- 8.4.2. Seules les cartes dans une zone de jeu sont considérées en jeu. Les cartes en dehors de la zone de jeu ne sont pas considérées en jeu. Les cartes dans le sac et celles dans la pioche, défausse, main ou réserve d'encre d'un joueur ne sont pas en jeu.
- 8.4.3. La zone de jeu est une zone publique. Les joueurs peuvent regarder les cartes que n'importe quel joueur a en jeu à n'importe quel moment. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes en jeu que possède n'importe quel joueur à tout moment.
- 8.4.4. Lorsqu'une ou plusieurs cartes quittent le jeu, les joueurs doivent vérifier si cela déclenche des capacités de carte encore en jeu, mais aussi celles des cartes quittant le jeu.

8.5. Réserve d'encre

- 8.5.1. La réserve d'encre d'un joueur est la zone où il place les cartes qu'il souhaite utiliser en encre au cours de la partie. Ces cartes sont alors appelées cartes encrées ou encres. Une carte est encrable si elle possède l'icône d'encre  autour de son coût, et chaque carte encrée représente 1  pouvant être utilisée pour payer des coûts en encre. Une fois encrée, aucune information sur le recto de la carte encrée n'a de conséquence sur le nombre d'encre qu'elle génère. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa réserve d'encre.
- 8.5.2. Les cartes entrent dans la réserve d'encre face cachée et redressée. Si plusieurs cartes sont placées dans la réserve d'encre au même moment, chaque carte est considérée comme une entité distincte.
- 8.5.3. La réserve d'encre est une zone privée. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes dans une réserve d'encre, même s'il s'agit de la leur, et ce jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes présentes dans n'importe quelle réserve d'encre à n'importe quel moment.
- 8.5.4. Les joueurs peuvent réarranger à tout moment les cartes de leur réserve d'encre de n'importe quelle manière jugée confortable et pratique, à condition que ces cartes restent face cachée et clairement séparée de toutes cartes appartenant à une autre zone de jeu. Il est interdit à un joueur de cacher le nombre de cartes présentes dans sa réserve d'encre, ainsi que le nombre de cartes redressées qui s'y trouvent.
- 8.5.5. Si une carte permet à un joueur d'ajouter une carte additionnelle à sa réserve d'encre durant son tour, ce joueur doit annoncer qu'il utilise l'effet de la carte avant de poursuivre avec les étapes permettant de placer une carte dans sa réserve d'encre.
- 8.5.6. Lorsqu'un effet place une carte de n'importe quelle zone de jeu dans la réserve d'encre, la carte ainsi placée n'est pas révélée et n'a pas besoin de posséder l'icône d'encre. La carte entre dans la réserve d'encre face cachée et est désormais une encre.

8.6. Défausse

- 8.6.1. La défausse d'un joueur est la zone où sont conservées les cartes ayant quitté le jeu.
- 8.6.2. Les cartes action une fois résolues, ainsi que les cartes bannies sont placées dans la défausse du joueur.
- 8.6.3. La défausse est une zone publique. Les cartes présentes dans la défausse d'un joueur restent face visible à tout moment et sont maintenues en un seul paquet. Les joueurs peuvent regarder et compter les cartes de la défausse de n'importe quel joueur à n'importe quel moment. Un joueur peut regarder et réarranger les cartes de sa défausse à tout moment.
- 8.6.4. Si plusieurs cartes entrent dans la zone de défausse au même moment, le joueur à qui elles appartiennent choisit dans quel ordre il souhaite les placer.

8.7. Sac

- 8.7.1. Contrairement aux autres zones, le sac n'est pas une zone physique mais juste un espace où les effets des capacités déclenchées au cours de la partie sont placés en attendant d'être résolus.
- 8.7.2. Seules les capacités déclenchées peuvent être ajoutées au sac. Les capacités activées, les actions en cours de résolution, les personnages, objets et lieux joués ne sont pas ajoutés au sac.
- 8.7.3. Lorsque les conditions d'une capacité déclenchable sont remplies, la capacité est ajoutée au sac par le joueur ayant joué la carte possédant ladite capacité. Si plusieurs capacités déclenchables sont déclenchées en même temps, elles sont toutes ajoutées simultanément dans le sac par leur propriétaire.
- 8.7.4. Ensuite, le joueur actif choisit l'une de ces capacités déclenchées et la résout intégralement. Si cette résolution déclenche une autre capacité, la nouvelle capacité déclenchée est ajoutée au sac une fois la capacité en cours entièrement résolue.
- 8.7.5. S'il y a des capacités déclenchées provenant de différents joueurs dans le sac, le joueur actif commence par résoudre ses propres capacités, une par une, y compris les nouvelles s'ajoutant au sac suite à la résolution de l'une de ses capacités.
- 8.7.6. Puis le joueur suivant résout toutes ses capacités en respectant les instructions données en 8.7.5. Si cela déclenche de nouvelles capacités, qu'importe à qui elles appartiennent, le joueur actuel continue de résoudre l'ensemble de ses capacités déclenchées.
- 8.7.7. Le tour de table se poursuit en respectant l'ordre du tour indiqué par les points 8.7.5 à 8.7.6, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune capacité déclenchée à résoudre.
- 8.7.8. Une fois le sac vide, soit dès lors qu'aucun joueur n'a plus de capacité à résoudre ou d'action à entreprendre, les joueurs poursuivent vers l'étape ou la phase suivante.
- 8.7.9. Si un joueur est éliminé de la partie alors qu'il a des capacités en attente de résolution dans le sac, ces capacités cessent d'exister.

9. DOMMAGES

9.1. Représenter les dommages

- 9.1.1. Afin de représenter les dommages sur un personnage, les joueurs utilisent des jetons Dommage. Un jeton Dommage représente normalement 1 dommage. Tout jeton Dommage indiquant plus que 1 dommage compte comme autant de jetons 1 dommage distincts, selon la valeur qui y est indiquée.



9.2. “Placer”

- 9.2.1. Si un effet place un dommage sur un personnage ou un lieu, il ne compte pas comme un dommage infligé à ce personnage ou à ce lieu et n'est pas affecté par les modificateurs de dommages infligés (par exemple, la **Résistance**).

9.3. Déplacer 1 Dommage

- 9.3.1. Le déplacement de Dommage consiste à retirer un certain nombre de Dommage d'un personnage au choix pour les placer sur un autre.

Exemple : Le joueur actif a Simba - Lionceau protecteur en jeu avec 1 dommage sur lui. L'adversaire a Le Prince - N'abandonne jamais (qui a Résistance+1) en jeu. Le joueur actif joue l'action Offrir un don qui indique : “Choisissez un personnage, déplacez 1 de ses jetons Dommage sur un personnage adverse de votre choix.” Le joueur choisit alors de déplacer 1 jeton Dommage de Simba vers le Prince. Le joueur retire 1 jeton Dommage et le place sur le Prince. Le mot-clé Résistance du Prince n'affecte pas ce dommage car il ne s'agit pas de dommages infligés.

9.4. Quitter la zone de jeu

- 9.4.1. Lorsqu'une carte avec des dommages quitte la zone de jeu, lors de la vérification de l'état du jeu, tous les jetons dommages placés sur ce dernier cesse d'exister.

10. MOTS-CLÉS

10.1. Généralités

- 10.1.1. Les capacités à mots-clés octroient une capacité au personnage qui la possède en fonction des mots utilisés. Certaines de ces capacités peuvent se cumuler, ou s'associer ; ces capacités sont suivies de “+[N]”. Une capacité à mots-clés qui n'est pas suivie d'un “+[N]” ne peut cumuler son effet avec celui d'une capacité ayant ou apportant le même mot-clé.

Exemple : Si vous avez un personnage avec Soutien et un autre effet en jeu qui donne également Soutien à ce personnage, seule la première instance de ce mot-clé s'applique. Par contre, si ce personnage bénéficie des mots-clés Résistance +1 et Résistance +2, ces capacités se cumulent et le personnage a Résistance +3.

- 10.1.2. Les rubriques suivantes comprennent les définitions techniques des capacités des mots-clés. Pour une description plus générale des capacités des mots-clés, référez vous à la section 7.3, “Mots-clés”.
- 10.1.3. Le texte de rappel standard pour chaque mot-clé est inclus à titre de référence. Un texte de rappel n'est pas un texte de règle. Il ne s'agit que d'un aide-mémoire qui peut varier sans pour autant changer la signification des règles relatives aux mots-clés.

10.2. Rempart

- 10.2.1. Le mot-clé **Rempart** représente deux capacités.
- 10.2.2. La première est une capacité passive disponible lorsque le personnage est joué et qui crée un effet de substitution d'état. Elle signifie “Lorsque vous jouez ce personnage, il peut entrer en jeu épuisé plutôt que redressé.”
- 10.2.3. La seconde est une capacité passive qui crée une restriction de défi. Si un adversaire vous défie, il doit d'abord choisir l'un de vos personnages avec **Rempart** comme cible, si cela est possible.”



10.2.4. Le texte de rappel standard pour **Rempart** est “(Ce personnage peut entrer en jeu épuisé. Lorsqu’il vous défie, un personnage adverse doit, si possible, choisir l’un de vos personnages avec Rempart.)”

10.3. Offensif

10.3.1. Le mot-clé **Offensif** représente une capacité passive activée lorsqu’un personnage lance un défi. **Offensif +N** signifie “Lorsque ce personnage lance un défi, il gagne +N ☀ pour toute la durée de ce défi.” Comme il s’agit d’une capacité avec un effet +N, elle est cumulable avec d’autres effets **Offensif** provenant de différentes sources.

10.3.2. Le texte de rappel standard pour **Offensif** est “(Lorsqu’il défie, ce personnage gagne +N ☀.)”

10.3.3. Un personnage avec **Offensif** ne gagne pas +N ☀ s’il est défié.

10.4. Insaisissable

10.4.1. Le mot-clé **Insaisissable** représente une capacité passive qui crée une restriction de défi. **Insaisissable** signifie “Ce personnage ne peut être défié que par d’autres personnages avec **Insaisissable**.”

10.4.2. Le texte de rappel standard pour **Insaisissable** est “(Seuls les personnages avec **Insaisissable** peuvent le défier.)”

10.5. Combattant

10.5.1. Le mot-clé **Combattant** représente deux capacités passives.

10.5.2. La première capacité signifie “Ce personnage ne peut pas partir à l’aventure.”

10.5.3. La seconde capacité signifie “Vous ne pouvez pas annoncer la fin de votre tour si ce personnage est redressé et qu’il y a un personnage ou un lieu adverse épuisé.”

10.5.4. Le texte de rappel standard pour **Combattant** est “(Ce personnage ne peut pas être envoyé à l’aventure et doit défier à chaque tour s’il le peut.)”

10.5.5. Un joueur peut épuiser un personnage avec **Combattant** pour utiliser ses capacités ou pour chanter une chanson.

10.6. Résistance

10.6.1. Le mot-clé **Résistance** représente une capacité passive qui crée un effet de substitution. **Résistance +N** signifie “Lorsque des dommages sont infligés à ce personnage ou à ce lieu, ce personnage ou ce lieu subissent à la place ce montant de dommages - N.” Comme il s’agit d’une capacité avec un effet +N, elle est cumulable avec d’autres effets **Résistance** provenant de différentes sources.

10.6.2. Le texte de rappel standard pour **Résistance** est “(Les dommages qui lui sont infligés sont réduits de N.)”

10.6.3. Si le montant des dommages infligés à un personnage ou à un lieu est réduit à 0, il est considéré qu’aucun dommage n’a été infligé.

10.7. Charge

10.7.1. Le mot-clé **Charge** représente une capacité passive. **Charge** signifie “Ce personnage peut lancer un défi dès le tour où il est joué.”

10.7.2. Le texte de rappel standard pour **Charge** est “(Ce personnage peut défier le tour où il est joué.)”



10.8. Alter

- 10.8.1. Le mot-clé **Alter** représente une capacité passive qui modifie la manière de jouer un personnage. Cela revient à payer un coût alternatif pour jouer un personnage au lieu de payer son coût classique en encre. **Alter** signifie “Si vous avez un personnage en jeu avec le même nom que cette carte, vous pouvez jouer cette carte en payant son coût **Alter** au lieu de son coût standard en encre. Si vous le faites, posez cette carte au-dessus d’une carte Personnage que vous avez en jeu avec le même nom.” Cela s’appelle Altérer.
- 10.8.2. Le texte de rappel standard pour **Alter** est “(Vous pouvez [Payer un coût] pour jouer ce personnage sur l’un de vos personnages [Nom du Personnage].)”
- 10.8.3. Un personnage Altéré conserve l’état du personnage sur lequel il a été placé (par exemple, il est sec si le personnage sur lequel il a été placé était sec, ou il est épuisé si le personnage sur lequel il a été placé était épuisé).
- 10.8.4. Si un effet s’appliquant au personnage avec **Alter** l’oblige à entrer en jeu épuisé, il entre en jeu épuisé même s’il est placé sur un personnage qui ne l’est pas.
- 10.8.5. Un personnage joué via sa capacité **Alter** conserve les dommages placés sur le personnage sur lequel il est placé. En entrant en jeu, il perd tout texte appartenant au personnage sur lequel il a été placé mais conserve tous les effets qui s’appliquaient à ce personnage.
- 10.8.6. Lorsqu’un personnage Altéré quitte le jeu, toutes les cartes de sa pile (c’est-à-dire la carte sur laquelle il a été joué et toutes les autres cartes situées en dessous) vont dans la même zone que la carte du personnage Altéré. Ces cartes ne sont plus considérées comme faisant partie d’une pile.

10.9. Mélomane

- 10.9.1. Le mot-clé **Mélomane** représente une capacité passive qui affecte la manière dont un personnage peut payer le coût alternatif d’une chanson en chantant. **Mélomane N** signifie “Ce personnage peut  pour payer le coût alternatif d’une carte Chanson comme s’il représentait le coût N à payer en encre, au lieu d’utiliser ses encres.”
- 10.9.2. Le texte de rappel standard pour **Mélomane** est “(Ce personnage est considéré comme ayant un coût de N pour chanter des chansons.)”
- 10.9.3. Ce personnage compte comme ayant un coût N uniquement pour chanter une chanson durant le processus où le joueur joue une carte. Le coût en encre de ce personnage ne change pas.

10.10. À l’unisson

- 10.10.1. Le mot-clé **À l’unisson** représente une capacité passive permettant à un joueur de payer un coût alternatif pour jouer une carte Chanson avec 1 ou plusieurs de ses personnages. **À l’unisson N** signifie “Au lieu de payer le coût en encre de cette carte, vous pouvez  n’importe quel nombre de vos personnages dont la valeur totale du coût en encre N équivaut ou dépasse le coût en encre pour jouer cette carte.”
- 10.10.2. Le texte de rappel standard pour **À l’unisson** est “(Vous pouvez  n’importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers coûtant au total N ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)”
- 10.10.3. Lorsque vous jouez une chanson en utilisant la capacité **À l’unisson**, additionnez les coûts en encre d’un ou de plusieurs de vos personnages redressés. Si le montant total atteint ou dépasse le coût indiqué pour **À l’unisson**, le ou les personnages peuvent chanter la chanson.
- 10.10.4. Lorsqu’un personnage chante une chanson avec **À l’unisson**, toutes les capacités déclenchées sur lui qui ont la condition “Chaque fois que ce personnage chante une chanson” se produisent lorsque la condition de déclenchement est remplie.



10.11. Soutien

- 10.11.1. Le mot-clé **Soutien** représente une capacité déclenchée. **Soutien** signifie “Chaque fois que ce personnage part à l’aventure, vous pouvez ajouter la  de ce personnage à la  d’un autre personnage de votre choix ce tour-ci”.
- 10.11.2. Le texte de rappel standard pour **Soutien** est “(Lorsque ce personnage est envoyé à l’aventure, vous pouvez ajouter sa  à celle d’un autre personnage au choix pour le reste de ce tour.)”

10.12. Hors d’atteinte

- 10.12.1. Le mot-clé **Hors d’atteinte** représente une capacité passive. **Hors d’atteinte** signifie “Vos adversaires ne peuvent pas cibler cette carte lorsqu’ils résolvent un effet.”
- 10.12.2. Le texte de rappel standard de **Hors d’atteinte** est “(Les adversaires ne peuvent pas choisir ce personnage, hormis pour un défi.)”
- 10.12.3. Les effets qui ne demandent pas de faire un choix pour cibler peuvent quand même impacter ces personnages.





GLOSSAIRE

Action

Un type de carte à usage unique qui donne immédiatement un avantage au joueur qui la joue. Lorsqu'un joueur joue une action, il résout ses effets avant de placer l'action dans sa défausse. Les actions n'entrent jamais dans la zone de jeu.

Action du tour

Une action que le jeu permet à un joueur d'entreprendre pendant la phase principale de son tour. Un joueur peut effectuer un nombre quelconque d'actions pendant son tour, dans n'importe quel ordre. Les actions du tour consistent à mettre une carte dans sa réserve d'encre, à jouer une carte, à envoyer un personnage à l'aventure, à défier, à déplacer un personnage vers un lieu et à utiliser les capacités activées.

Activer

Utiliser la capacité activable d'une carte.

Adversaire

Toute personne contre laquelle un joueur joue. Aussi appelé joueur adverse.

Ayant subi des dommages

Élément de jeu ayant au moins 1 Dommage sur lui.

Ayant subi des dommages / N'ayant pas subi de de dommage

Un personnage ou un Lieu ayant au moins 1 jeton Dommage est considéré comme ayant subi des dommages. Un personnage ou un Lieu n'ayant subi aucun dégât est considéré comme intact.

Bannie

Une carte placée dans la défausse d'un joueur après avoir été bannie. Une carte peut être bannie à cause d'une capacité, d'un effet ou si elle a reçu au moins autant de dommages que sa volonté 🗡️.

Capacité

Règles spéciales indiquant ce que la carte peut faire et qui diffère des règles habituelles du jeu, comme par exemple un effet qui se résout au moment où la carte est jouée.

Capacité activable

Une capacité qu'un joueur peut utiliser après avoir payé son coût. Un joueur ne peut pas utiliser une capacité activable s'il ne peut pas payer l'intégralité de son coût. Les capacités activables des objets peuvent être utilisées le tour où ces derniers sont joués.

Capacité à mots-clés

Le résumé sous un nom court, en gras, **d'une ou plusieurs capacités** qui reviennent sous le même nom à chaque fois que la capacité apparaît. Exemples de capacités à mots-clés : **Rempart**, **Offensif**, **Insaisissable**, **Combattant** et **Charge**.

Capacité déclenchable

Une capacité dont les effets sont ajoutés dans le sac lorsque sa condition de déclenchement est remplie. Les capacités déclenchables commencent par "Lorsque", "Chaque fois", "Au début de" ou "À la fin de", suivi d'une description de l'état du jeu permettant de déclencher la capacité et ses effets. Lorsqu'une capacité se déclenche, ses effets sont placés dans le sac afin d'être résolus.

Capacité permanente

Un effet pouvant altérer les caractéristiques d'une carte, les règles du jeu ou l'état du jeu. Une capacité permanente est toujours active, pour une durée déterminée ou tant que la carte qui la génère est en jeu.

Chanson

Un type d'action pouvant être jouée en épuisant un personnage ou en payant son coût en encre.



Classification

Une catégorie identifiant certaines caractéristiques de la carte et qui peut être mentionnée dans les règles d'autres cartes. Les classifications d'une carte sont situées à droite de leur symbole d'encre.

Coût

Ce qui est nécessaire pour jouer une carte ou utiliser une capacité activable. Le coût peut être un coût en encre ou un coût alternatif comme épuiser un personnage. Une capacité activable ne peut pas être utilisée si son coût ne peut pas être intégralement payé.

Coût de déplacement

Le coût de déplacement d'un de vos personnages vers l'un de vos lieux.

Deck

Un ensemble d'au moins 60 cartes qu'un joueur utilise lors d'une partie. Les paramètres de construction du deck sont définis par le format de partie choisi. Par exemple un deck de partie Classique construit est composé d'au moins 60 cartes parmi 2 couleurs d'encre au maximum, avec 4 exemplaires de cartes maximum ayant la même version de nom. Les règles de construction peuvent différer d'un format de partie à un autre. Il n'y a pas de nombre maximum de cartes limitant la taille du deck. Le deck est considéré comme une zone privée.

Défausse

nom : La pile unique face visible où les actions sont placées une fois résolues et où les autres cartes sont placées lorsqu'elles sont bannies ou défaussées. Lorsqu'un joueur place une carte de sa main dans la défausse, il défausse une carte. La défausse est considérée comme une zone publique.

(Défausser) verbe : Lorsqu'un joueur choisit au moins 1 carte de sa main pour la placer dans sa défausse. Un joueur ne peut se défausser que de sa main.

Défier

Lorsqu'un joueur épuise l'un de ses personnages secs et choisit un lieu ou un personnage épuisé adverse. Chaque personnage inflige des dommages égaux à leur Force  à l'autre personnage ou lieu.

Damage

Les dommages sur un personnage ou un lieu sont représentés sous forme de jetons Damage et se comparent à leur Volonté . Les dommages sont infligés par des personnages lors des défis et par certains effets. Lorsqu'une carte avec des dommages quitte la zone de jeu pour aller vers n'importe quelle autre zone, ses dommages cessent d'exister.

Eclats de Lore

La ressource que les joueurs doivent gagner pour remporter la partie. Le premier joueur à atteindre 20 éclats de Lore remporte la partie.

Effet

Ce qui arrive lorsqu'une action ou une capacité est résolue.

Effet de substitution

Un effet généré par une capacité permanente qui remplace un effet par un autre.

En train de sécher

Un personnage en jeu alors qu'il n'était pas présent au début du tour d'un joueur est en train de sécher. Un personnage en train de sécher ne peut ni partir à l'aventure, ni défier, ni  pour payer un coût. Les capacités non-activables des personnages en train de sécher sont effectives, notamment les capacités qui se déclenchent "Lorsque vous jouez ce personnage". Les personnages en train de sécher peuvent être affectés par des effets de carte.

Encre

La ressource que les joueurs utilisent pour payer le coût permettant de jouer une carte ou d'utiliser certaines capacités. L'encre d'un joueur est représentée par les cartes placées dans sa réserve d'encre.



En jeu

Un terme utilisé pour indiquer qu'une carte a été placée dans la Zone de jeu.

Épuisée

Une carte tournée à l'horizontal.

Épuiser

Tourner une carte à l'horizontal pour partir à l'aventure, défier ou payer le coût d'une carte ou d'une capacité. Certaines capacités utilisent le symbole  pour indiquer que la carte doit être épuisée pour pouvoir payer le coût de la capacité. Lorsqu'une carte est épuisée, son propriétaire peut toujours utiliser ses capacités ne nécessitant pas de l'.

Étape Piocher

La troisième étape de la Phase de réveil du tour d'un joueur où ce dernier prend la première carte de sa pioche et la place dans sa main. Une fois que tous les effets en cours ont été résolus et qu'aucun autre n'est ajouté, la partie se poursuit avec la Phase principale de ce joueur. Lors du premier tour de jeu, le premier joueur ignore cette étape.

Étape Redresser

La première étape de la Phase de réveil du tour d'un joueur, où les effets qui s'appliquent "durant votre tour" commence à s'appliquer et où le joueur actif redresse toutes ses cartes en jeu. Les effets s'achevant "au début de votre tour" et "au début de votre prochain tour" se termine. Les effets qui se déclenchent au début de votre tour sont ajoutés au sac. Cependant, ces effets ne pourront être résolus qu'au début de l'étape Vérifier.

Étape Vérifier

La seconde étape de la Phase de réveil du tour d'un joueur, où les personnages en jeu ne sont plus en train de sécher et peuvent partir à l'aventure, défier ou  pour payer le coût de capacités activables ou de cartes chanson. Durant cette étape, le joueur actif gagne les éclats de Lore des lieux qu'il a en jeu possédant une caractéristique de . Les effets s'appliquant "Au début de votre tour" et les capacités se déclenchant lors de l'étape Redresser sont ajoutés au sac, puis tous les effets du sac sont résolus.

Force

Le nombre de dommages qu'un personnage inflige lors d'un défi. La Force  d'un personnage peut être mentionnée dans des capacités ou des effets.

Icône d'encre

Un symbole tourbillonnant autour du coût de certaines cartes, indiquant que cette dernière peut être placée dans la réserve d'encre et utilisée comme encre.

Jetons Dommage

Un jeton placé sur un personnage ou un lieu pour indiquer le nombre de dommages qu'il a. Un jeton Dommage représente normalement un seul dommage. Tout jeton représentant plus d'un dommage est considéré comme autant de jetons Dommage que le nombre de dommages qu'il représente. Si un effet place un jeton Dommage sur un personnage ou un lieu, ce dommage n'est pas considéré comme étant infligé et n'est donc pas affecté par les modificateurs agissant sur les dommages infligés.

Joueur

Toute personne participant à la partie.

Joueur actif

Le joueur qui a commencé le tour en cours. Lorsqu'un joueur termine son tour, il n'est plus le joueur actif.

Joueur adverse

Toute personne contre laquelle un joueur joue. Aussi appelé adversaire.



Jouer gratuitement

Jouer une carte sans avoir à payer son coût en encre. Un joueur qui joue une carte gratuitement doit toutefois payer tout autre coût alternatif.

« Jouer » une carte

L'action de jouer une carte. Une carte ne peut être jouée qu'à partir de la main d'un joueur. Si la carte jouée est une action, le joueur révèle la carte, paye son coût, résout son effet, puis la place dans sa défausse. Si la carte jouée est un personnage, un objet ou un lieu, ce joueur révèle la carte, paye son coût et place la carte dans la zone de jeu.

Lieu

Une carte ayant la classification "Lieu". Lorsqu'un joueur joue un lieu, il le place dans sa Zone de jeu. Les lieux possèdent un coût permettant de les jouer, un coût de déplacement pour y déplacer un personnage, et une Volonté . Lorsqu'un lieu a subi au moins autant de dommages que sa Volonté , ce lieu est banni. Un lieu peut avoir une valeur de Lore , indiquant combien d'éclats de Lore son propriétaire gagne au début de son tour, lors de l'étape Vérifier. Si un lieu a une capacité activable, cette capacité est utilisable dès le tour où il arrive en jeu. Un joueur peut avoir plusieurs exemplaires d'un lieu portant le même nom dans sa pioche, mais il ne peut pas avoir plus de 4 exemplaires portant le même nom complet.

Main

La zone où les cartes piochées par le joueur sont conservées.

Main de départ

Les 7 premières cartes piochées par un joueur au début de la partie, juste avant de pouvoir la modifier.

Mélanger

La modification aléatoire de l'ordre des cartes dans un deck ou une pioche.

Modifier la main de départ

Un choix optionnel au début de la partie juste après que les joueurs aient pioché leur main de départ. Chaque joueur peut choisir n'importe quel nombre de carte de sa main et les placer sous sa pioche sans les révéler, puis piocher autant de cartes pour en avoir de nouveau 7 en main, avant de mélanger sa pioche.

Nom

Le nom d'une carte est indiqué en capitale, juste au-dessus de sa ligne de classification. Sur les actions, objets et lieux, le nom est situé au centre de la carte. Sur les personnages, le nom est situé à gauche, à l'opposé de sa  et de sa . Le nom et la version d'un personnage ou d'un lieu forme son nom complet.

Nom complet

La combinaison du nom et de la version de la carte, pour les cartes possédant les deux.

Objet

Une carte ayant la classification "Objet". Lorsqu'un joueur joue un objet, il le place dans sa Zone de jeu, où il reste jusqu'à ce qu'il soit banni ou retiré du jeu par un effet de jeu. Les objets peuvent être épuisés dès le tour où ils sont joués. Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 exemplaires d'un objet portant le même nom dans sa pioche.

Partir à l'aventure

Lorsqu'un joueur épuise un personnage pour gagner autant d'éclats de Lore que sa . Un personnage ne peut pas partir à l'aventure le tour où il est joué.

Partie en multijoueurs

Une partie à 3 joueurs ou plus.



Personnage

Carte dont la ligne de classification comporte au moins l'une des classifications énumérées au point 6.1.2.2 et qui présente les caractéristiques  et . Un personnage, lorsqu'il est joué est placé dans la zone de jeu, y reste jusqu'à ce qu'il soit banni ou qu'il quitte la zone de jeu suite à un effet. Un joueur peut avoir plusieurs cartes personnages ayant le même nom dans son deck, mais seulement 4 avec le même nom complet.

Personnage adverse

Un personnage joué par un adversaire.

Personnage qui défie

Un personnage choisi par le joueur actif pour défier un personnage ou un lieu adverse. Un personnage qui défie est considéré "dans le défi" pendant toute la durée du défi.

Phase

L'une des trois parties principales d'un tour. Les phases du tour d'un joueur sont : la Phase de réveil, la Phase principale et la Phase de fin de tour.

Phase de Réveil

La première phase du tour, où un joueur réinitialise ses cartes pour le tour. C'est la phase où s'achèvent tous les effets se terminant au début du tour du joueur et où les effets se déclenchant au début de son tour s'appliquent. La Phase de réveil se décompose en trois étapes : Redresser, Vérifier et Piocher.

Phase Principale

La seconde phase d'un tour de jeu, où les joueurs peuvent effectuer n'importe quelles actions du tour de la Phase principale (voir 4.3 "Phase principale").

Phase de Fin de Tour

La troisième phase d'un tour de jeu qui commence dès que le joueur actif annonce la fin de son tour.

Pile

nom : Plusieurs cartes superposées, comme un personnage avec Alter et le personnage sur lequel il a été joué. Lorsque les cartes d'une pile quittent le jeu, elles vont toutes dans la même zone que la carte au sommet et ne sont plus considérées comme faisant partie d'une pile.

(Empiler) verbe : Lorsque plusieurs effets se combinent. Les capacités des mots-clés qui s'empilent sont suivies de "+[N]"

Pile de défausse

Un autre nom pour la défausse.

Piocher

Lorsqu'un joueur prend la première carte de sa pioche et la place dans sa main. Un joueur ne peut piocher que des cartes de sa propre pioche.

Premier joueur

Le joueur qui effectue le premier tour de jeu et déterminé au hasard avant le lancement de la partie. Le premier joueur ne pioche pas lors de son premier tour de jeu.

Redresser

L'action de tourner une carte à la verticale. Un joueur redresse toutes ses cartes épuisées lors de l'étape Redresser de son tour.

Réserve d'encre

La zone privée où les joueurs place leurs cartes en encre, face cachée. Chaque carte dans la réserve d'encre d'un joueur représente 1 , quelque soit son recto. Les joueurs ne peuvent pas regarder le recto d'une carte dans une réserve d'encre.

Révéler

Lorsqu'un effet demande à un joueur de révéler le recto d'une ou plusieurs de ses cartes appartenant à un groupe défini à l'ensemble des autres joueurs.



Sac

Une zone non-physique où les capacités déclenchées attendent avant de déterminer comment leurs effets seront résolus. Lorsque la condition d'une capacité déclenchable est remplie, cette capacité est ajoutée au sac.

Sec

Un personnage en jeu au début du tour d'un joueur est considéré comme sec.

Texte de rappel

Texte en italique placé entre parenthèses, après un mot-clé. Ce texte n'est pas une règle mais un aide-mémoire.

Tour

Période de temps que prend chaque joueur pour accomplir les trois phases suivantes : Phase de réveil, Phase principale et Phase de fin de tour. Chaque joueur joue son tour avant de passer au joueur suivant.

Tours en simultanés

Dans certains formats multijoueurs, un tour permet à tous les joueurs d'une même équipe de progresser en même temps à travers les phases et les étapes du jeu. Les capacités et effets déclenchés sont ajoutés au sac par l'équipe dans son ensemble, et l'équipe choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Type de carte

Le type de chaque carte utilisée dans le jeu, tel que personnage, action, objet et lieu. Le type de carte définit les règles à respecter pour la jouer.

Type d'encre

Le type d'encre d'une carte est indiqué par l'icône d'encre placée sur le bord gauche de la carte, juste au-dessus de la zone de texte. Les 6 types d'encre sont Ambre, Améthyste, Émeraude, Rubis, Saphir et Acier. Chacune possède son propre symbole d'encre figurant sur les cartes. Un deck ne peut contenir que des cartes de deux types d'encres maximum.

Valeur de Lore

La caractéristique d'une carte indiquant combien d'éclats de Lore son propriétaire peut gagner chaque tour. Si cette carte est un personnage, ses éclats de Lore sont gagnés en l'envoyant à l'aventure. Si cette carte est un lieu, ses éclats de Lore sont gagnés au début du tour de son propriétaire, lors de l'étape Vérifier.

Vérification de l'état du jeu

L'étape de vérification a lieu pour contrôler un ensemble de conditions et d'actions obligatoires lorsqu'une ou plusieurs de ces conditions sont atteintes. Cette vérification a lieu à la fin de n'importe quelle étape, dès qu'une action ou qu'une capacité a été entièrement résolue, mais aussi à la fin de la résolution complète du dernier effet présent dans le sac (consultez 1.9, "Vérification de l'Etat du Jeu").

Version

Un descriptif permettant de différencier les cartes portant le même nom dans le but de construire un deck. Le nom d'un personnage ou d'un lieu suivi de sa version compose le nom complet d'une carte.

Volonté

Le nombre de dommages nécessaire pour pouvoir bannir un personnage ou un lieu.

Zone

Un espace, physique ou non, utilisé dans le cadre du jeu. Le fait qu'une zone soit publique ou privée détermine quelles informations peuvent être partagées concernant les cartes qui s'y trouvent. Les zones de chaque joueur sont : pioche, main, jeu, réserve d'encre, défausse et sac. Chaque zone est considérée comme distincte des autres.



Zone privée

Une zone où les cartes ne sont pas accessibles à tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas les regarder à moins d'y être invités par une règle de jeu (par exemple, piocher une carte) ou un effet. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes présentes dans une zone privée à tout moment. Tant qu'une zone privée est révélée, elle n'est plus considérée comme étant privée.

Zone publique

Une zone où les cartes sont accessibles à tous les joueurs. Les joueurs peuvent regarder et compter les cartes se trouvant dans une zone publique à n'importe quel moment.



RÉSUMÉ DES MISES À JOUR

9 août 2024

Afin de préparer la sortie de *Ciel Scintillant*, des mises à jour ont été apportées aux Règles globales de *Disney Lorcana*. Elles portent sur les points suivants :

- ◇ Nouvelles définitions techniques : Capacités des mots-clés
- ◇ Clarification : Vérification de l'état du jeu
- ◇ Règle nouvellement ajoutée : Révélation
- ◇ Clarification : Effets de remplacement
- ◇ Règle nouvellement ajoutée : Capacités déclenchées à deux conditions
- ◇ Règle nouvellement ajoutée : Capacités déclenchées flottantes
- ◇ Règle mise à jour : [A] à [B]

Capacité à mots-clés

Le texte d'introduction suivant a été ajouté à la section 10.1, ainsi que des définitions techniques et un texte de rappel standard pour chaque capacité de mot-clé.

10.1. Généralités

10.1.2. Les rubriques suivantes comprennent les définitions techniques des capacités des mots-clés. Pour une description plus générale des capacités des mots-clés, référez-vous à la section 7.3, "Mots-clés".

10.1.3. Le texte de rappel standard pour chaque mot-clé est inclus à titre de référence. Un texte de rappel n'est pas un texte de règles. Il ne s'agit que d'un aide-mémoire qui peut varier sans pour autant changer la signification des règles relatives aux mots-clés.

10.2. Rempart

10.2.1. Le mot-clé **Rempart** représente deux capacités.

10.2.2. La première est une capacité passive disponible lorsque le personnage est joué et qui crée un effet de substitution d'état. Elle signifie " Lorsque vous jouez ce personnage, il peut entrer en jeu épuisé plutôt que redressé."

10.2.3. La seconde est une capacité passive qui crée une restriction de défi. Si un adversaire vous défie, il doit d'abord choisir l'un de vos personnages avec **Rempart** comme cible, si cela est possible."

10.2.4. Le texte de rappel standard pour **Rempart** est "(Ce personnage peut entrer en jeu épuisé. Lorsqu'il vous défie, un personnage adverse doit, si possible, choisir l'un de vos personnages avec Rempart.)"

10.3. Offensif

10.3.1. Le mot-clé **Offensif** représente une capacité passive activée lorsqu'un personnage lance un défi. **Offensif +N** signifie "Lorsque ce personnage lance un défi, il gagne +N ☀ pour toute la durée de ce défi." Comme il s'agit d'une capacité avec un effet +N, elle est cumulable avec d'autres effets **Offensif** provenant de différentes sources.

10.3.2. Le texte de rappel standard pour **Offensif** est "(Lorsqu'il défie, ce personnage gagne +N ☀.)"

10.3.3. Un personnage avec **Offensif** ne gagne pas +N ☀ s'il est défié.

10.4. Insaisissable

10.4.1. Le mot-clé **Insaisissable** représente une capacité passive qui crée une restriction de défi. **Insaisissable** signifie "Ce personnage ne peut être défié que par d'autres personnages avec **Insaisissable**."

10.4.2. Le texte de rappel standard pour **Insaisissable** est "(Seuls les personnages avec **Insaisissable** peuvent le défier.)"

10.5. Combattant

10.5.1. Le mot-clé **Combattant** représente deux capacités passives.

10.5.2. La première capacité signifie “Ce personnage ne peut pas partir à l’aventure.”

10.5.3. La seconde capacité signifie “Vous ne pouvez pas annoncer la fin de votre tour si ce personnage est redressé et qu’il y a un personnage ou un lieu adverse épuisé.”

10.5.4. Le texte de rappel standard pour **Combattant** est “(Ce personnage ne peut pas être envoyé à l’aventure et doit défier à chaque tour s’il le peut.)”

10.5.5. Un joueur peut épuiser un personnage avec **Combattant** pour utiliser ses capacités ou pour chanter une chanson.

10.6. Résistance

10.6.1. Le mot-clé **Résistance** représente une capacité passive qui crée un effet de substitution. **Résistance +N** signifie “Lorsque des dommages sont infligés à ce personnage ou à ce lieu, ce personnage ou ce lieu subissent à la place ce montant de dommages - N.” Comme il s’agit d’une capacité avec un effet +N, elle est cumulable avec d’autres effets **Résistance** provenant de différentes sources.

10.6.2. Le texte de rappel standard pour un personnage ayant **Résistance** indique “(Les dommages infligés à ce personnage sont réduits de N.)” Le texte de rappel standard pour un lieu doté d’une **Résistance** est “(Les dommages infligés à ce lieu sont réduits de N.)”

10.6.3. Si le montant des dommages infligés à un personnage ou à un lieu est réduit à 0, il est considéré qu’aucun dommage n’a été infligé.

10.7. Charge

10.7.1. Le mot-clé **Charge** représente une capacité passive. **Charge** signifie “Ce personnage peut lancer un défi dès le tour où il est joué.”

10.7.2. Le texte de rappel standard pour **Charge** est “(Ce personnage peut défier le tour où il est joué.)”

10.8. Alter

10.8.1. Le mot-clé **Alter** représente une capacité passive qui modifie la manière de jouer un personnage. Cela revient à payer un coût alternatif pour jouer un personnage au lieu de payer son coût classique en encre. **Alter** signifie “Si vous avez un personnage en jeu avec le même nom que cette carte, vous pouvez jouer cette carte en payant son coût **Alter** au lieu de son coût standard en encre. Si vous le faites, posez cette carte au-dessus d’une carte Personnage que vous avez en jeu avec le même nom.” La carte est alors dite *Altérée*.

10.8.2. Le texte de rappel standard pour **Alter** est “(Vous pouvez [Payer un coût] pour jouer ce personnage sur l’un de vos personnages [Nom du Personnage].)”

10.8.3. Un personnage Altéré conserve l’état du personnage sur lequel il a été placé (par exemple, il est sec si le personnage sur lequel il a été placé était sec, ou il est épuisé si le personnage sur lequel il a été placé était épuisé).

10.8.4. Si un effet s’appliquant au personnage avec **Alter** l’oblige à entrer en jeu épuisé, il entre en jeu épuisé même s’il est placé sur un personnage qui ne l’est pas.

10.8.5. Un personnage joué via sa capacité **Alter** conserve les dommages placés sur le personnage sur lequel il est placé. En entrant en jeu, il perd tout texte appartenant au personnage sur lequel il a été placé mais conserve tous les effets qui s’appliquaient à ce personnage.

10.8.6. Lorsqu’un personnage Altéré quitte le jeu, toutes les cartes de sa pile (c’est-à-dire la carte sur laquelle il a été joué et toutes les autres cartes situées en dessous) vont dans la même zone que la carte du personnage Altéré. Ces cartes ne sont plus considérées comme faisant partie d’une pile.

10.9. Mélomane

10.9.1. Le mot-clé **Mélomane** représente une capacité passive qui affecte la manière dont un personnage peut payer le coût alternatif d'une chanson en la chantant. **Mélomane N** signifie "Ce personnage peut  pour payer le coût alternatif d'une carte Chanson comme s'il représentait le coût N à payer en encre, au lieu d'utiliser ses encres."

10.9.2. Le texte de rappel standard pour **Mélomane** est "(Ce personnage est considéré comme ayant un coût de N pour chanter des chansons.)"

10.9.3. Ce personnage compte comme ayant un coût N uniquement pour chanter une chanson durant le processus où le joueur joue une carte. Le coût en encre de ce personnage ne change pas. Le coût en encre du personnage ne change pas.

10.10. À l'unisson

10.10.1. Le mot-clé **À l'unisson** représente une capacité passive permettant à un joueur de payer un coût alternatif pour jouer une carte Chanson avec 1 ou plusieurs de ses personnages. **À l'unisson N** signifie "Au lieu de payer le coût en encre de cette carte, vous pouvez  n'importe quel nombre de vos personnages dont la valeur totale du coût en encre N équivaut ou dépasse le coût en encre pour jouer cette carte."

10.10.2. Le texte de rappel standard pour **À l'unisson** est "(Vous pouvez  n'importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers coûtant au total N ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)"

10.10.3. Lorsque vous jouez une chanson en utilisant la capacité **À l'unisson**, additionnez les coûts en encre d'un ou de plusieurs de vos personnages redressés. Si le montant total atteint ou dépasse le coût indiqué pour **À l'unisson**, le ou les personnages peuvent chanter la chanson.

10.10.4. Lorsqu'un personnage chante une chanson avec **À l'unisson**, toutes les capacités déclenchées sur lui qui ont la condition "Chaque fois que ce personnage chante une chanson" se produisent lorsque la condition de déclenchement est remplie.

10.11. Soutien

10.11.1. Le mot-clé **Soutien** représente une capacité déclenchée. **Soutien** signifie "Chaque fois que ce personnage part à l'aventure, vous pouvez ajouter la  de ce personnage à la  d'un autre personnage de votre choix ce tour-ci".

10.11.2. Le texte de rappel standard pour **Soutien** est "(Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez ajouter sa  à celle d'un autre personnage au choix pour le reste de ce tour.)"

10.12. Hors d'atteinte

10.12.1. Le mot-clé **Hors d'atteinte** représente une capacité passive. **Hors d'atteinte** signifie "Vos adversaires ne peuvent pas cibler cette carte lorsqu'ils résolvent un effet."

10.12.2. Le texte de rappel standard de **Hors d'atteinte** est "(Les adversaires ne peuvent pas choisir ce personnage, hormis pour un défi.)"

10.12.3. Les effets qui ne demandent pas de faire un choix pour cibler peuvent quand même impacter ces personnages.

Vérification de l'état du jeu

Ajout d'une formulation de clarification aux sections 1.9.1 et 1.9.2 concernant le fonctionnement de la vérification de l'état du jeu :

1.9.1. Le jeu vérifie un ensemble de conditions et certaines actions obligatoires se produisent lorsqu'une ou plusieurs de ces conditions sont remplies. C'est ce qu'on appelle une vérification de l'état du jeu. Elle est composée de deux parties : la condition de l'état du jeu et l'action obligatoire. Une condition d'état de jeu est une circonstance spécifique que l'état de jeu peut atteindre en cours de partie. Une action obligatoire est ce qu'il se passe dans le jeu lorsqu'une condition d'état du jeu est remplie. Les conditions recherchées par la vérification de l'état du jeu et l'action obligatoire pour chacune d'entre elles sont décrites ci-dessous.



- 1.9.1.1. Si un joueur a au moins 20 éclats de Lore, ce joueur remporte la partie.
 - 1.9.1.2. Si un joueur a tenté de piocher dans une pioche sans cartes depuis la dernière vérification de l'état du jeu, ce joueur perd la partie.
 - 1.9.1.3. Si un personnage ou un lieu a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté , ce personnage ou ce lieu est banni.
- 1.9.2. Une vérification de l'état du jeu est effectuée à la fin de chaque étape, après la résolution d'une action ou d'une capacité, et après la résolution de chaque effet dans le sac. Lors d'une vérification de l'état du jeu, il faut d'abord vérifier et compléter toutes les conditions de victoire et de défaite ainsi que les actions obligatoires. Ensuite, si aucune condition de victoire ou de défaite n'est remplie, vérifiez et complétez toutes les autres conditions et actions obligatoires. Une fois que toutes les actions obligatoires ont été effectuées, la vérification de l'état du jeu se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'actions obligatoire à effectuer. Les capacités déclenchées au cours de ce processus sont ensuite ajoutées au sac pour y être résolues.
- 1.9.2.1. Toutes les actions obligatoires générées par une vérification de l'état du jeu se déroulent dans l'ordre du tour. Si un joueur gagne et perd la partie en même temps à la suite d'une même vérification de l'état du jeu, il gagne la partie.

Révéler

Ajout d'un texte de règles et d'un exemple pour clarifier les effets qui amènent un joueur à révéler une ou plusieurs cartes :

- 7.1.10. Certains effets demandent au joueur actif de révéler une ou plusieurs cartes. Pour révéler une carte, le joueur montre le recto de la carte à l'ensemble des joueurs de la partie. Le joueur ne peut révéler que les cartes correspondant au groupe de cartes indiqué par l'effet qui a été déclenché.

Exemple : L'effet de la chanson "On est une famille" indique : "Regardez les 5 premières cartes de votre pioche. Vous pouvez révéler jusqu'à 2 cartes Personnage parmi elles et les ajouter à votre main. Remettez le reste sous votre pioche, dans l'ordre de votre choix." Les cartes que le joueur choisit de révéler ne peuvent provenir que des 5 premières cartes qu'il a regardées. Le joueur ne peut pas choisir de révéler des cartes d'un autre groupe de cartes.

Effets de substitution

Ajout de la partie suivante à la section 7.7.1 pour clarifier le déroulement des effets prévalents :

- 7.7.1. Certains effets sont considérés comme étant des effets de substitution. Ces effets attendent que la condition énoncée se produise, puis remplacent partiellement ou totalement l'événement lorsque l'effet se résout.

Capacités à Deux Conditions de Déclenchement, Capacités à Déclenchement Flottant

Ajout d'un paragraphe de règles et d'un exemple concernant les capacités déclenchées à condition double :

- 7.4.6. Certaines capacités déclenchées apparaissent comme suit "[Condition de déclenchement] et [Condition de déclenchement], [Effet]. Ces capacités fonctionnent comme deux capacités déclenchées, indépendantes l'une de l'autre, mais dont la résolution conduit au même effet.
- Exemple : John Silver - Pirate extraterrestre a une capacité appelée Cherchez la bagarre qui est formulée de la manière suivante : "Lorsque vous jouez ce personnage ou qu'il est envoyé à l'aventure, choisissez un personnage adverse qui gagne **Combattant** durant son prochain tour." La capacité déclenchée se produit lorsque John Silver est joué mais également lorsque le joueur actif part à l'aventure avec ce personnage. La capacité déclenchée n'a pas besoin que les deux conditions de déclenchement soient remplies en même temps pour que l'effet se produise, seulement l'une ou l'autre suffit.*



Capacités Déclenchées Flottantes

Ajout d'un paragraphe de règles et d'un exemple pour préciser les capacités ou les effets qui créent une condition de déclenchement pour une durée spécifique :

- 7.4.7.** Certaines capacités et certains effets créent une condition de déclenchement qui dure un certain temps pendant lequel ils existent et peuvent se produire. Ces conditions sont généralement créées à la suite de la résolution d'une action. Ils ne sont actifs que pendant la durée indiquée. Une fois cette durée terminée, la condition de déclenchement cesse d'exister. Ces capacités sont connues sous le nom de capacités déclenchées flottantes.

Exemple : Voler aux riches est une carte Action qui est formulée comme suit : "Chaque fois que l'un de vos personnages est envoyé à l'aventure durant ce tour, chaque adversaire perd 1 éclat de Lore." Lorsque l'effet de Voler aux riches est résolu, il crée la capacité déclenchée flottante définie par la carte. Cette capacité existe jusqu'à la fin du tour.

[A] à [B]

Ajout d'une formulation de clarification pour mieux simplifier et expliquer l'élaboration de ces règles.

- 7.1.1.** Chaque clause sur une carte est considérée comme un effet et/ou un coût distinct. Chaque clause est séparée par un point.

- 7.1.2.** Les cartes ayant plusieurs effets dans une même clause se résolvent en fonction du mot de liaison utilisé.

- 7.1.2.1.** La plupart des cartes sont rédigés sous la forme [A].

Exemple : "Vous pouvez avoir jusqu'à 99 copies de Chiot dalmatien - Frétille de joie dans votre deck."

- 7.1.2.2.** [A] pour [B] - Le joueur doit payer le coût indiqué dans la première partie de la clause [A]. S'il ne peut pas le faire, il ne peut pas terminer la résolution de l'effet dans la deuxième partie de la clause [B]. La première partie de la clause [A] est un coût et non un effet. La deuxième partie de la clause [B] est un effet.

Exemple : "Choisissez l'un de vos objets et bannissez-le pour infliger 5 dommages à un personnage au choix." Si le joueur n'a aucun objet en jeu qu'il peut bannir pour payer le coût indiqué dans la première partie de la clause [A], il ne peut pas infliger les 5 dommages indiqués dans la deuxième partie de la clause [B].

Mises à jour générales

- ◇ 1.1.6. Ajout d'une formulation pour clarifier la finalité du texte de rappel.
- ◇ 1.2.4. Clarification du séquençage relatifs aux choix effectués dans le cadre d'un effet.
- ◇ 1.6.1.1. Ajout de "ou des capacités" ici pour préciser qu'un mot-clé peut représenter plusieurs capacités ou effets.
- ◇ 1.6.2. Ajout d'un exemple à la section 1.6.2.
- ◇ 6.1.2. Élargissement de la définition de "Personnage" et mise à jour de la liste des classifications de personnages.
- ◇ 6.2.4.1.-6.2.4.2. Ajout d'un paragraphe concernant les personnages qui ont deux noms.
- ◇ 6.3.3.1.-6.3.3.5. Déplacement de la définition d'une chanson dans cette section à partir de la section 10 et modification de la définition pour la rendre plus technique. Ajout d'un texte de rappel explicatif.
- ◇ 7.5.2.-7.5.4. Correction d'un défaut de clarté concernant l'explication du processus d'activation d'une capacité.

Mises à jour Comfort de vie

- ◇ 1.10.2.3. Ajout d'un mot manquant.
- ◇ 3.1.2. Correction d'un problème où le format de deux parties pouvait être interprété comme incluant la règle du jeu/tirage au sort du perdant.
- ◇ 3.2.1.2. Clarification de la règle pour qu'elle corresponde au texte concernant les actions requises dans les sections 1.9.1 et 1.9.2.



- ◇ 4.3.4.10. Mise à jour de la formulation pour plus de clarté.
- ◇ 4.3.6.17. Mise à jour de la formulation pour correspondre à des règles similaires.
- ◇ 4.3.8.4. Mise à jour de la formulation pour plus de clarté.
- ◇ 6.1.4. Mise à jour de la formulation pour plus de clarté.
- ◇ 6.2.9. Mise à jour du texte pour clarifier ce qu'il se passe lorsqu'un personnage inflige des dégâts égaux à sa Force.
- ◇ 6.2.10. Mise à jour de la formulation pour correspondre aux règles similaires.
- ◇ 6.5.5. Mise à jour de la formulation pour correspondre aux règles similaires.
- ◇ 7.1.5. Correction d'une faute d'orthographe dans le nom de la carte.
- ◇ 9.3.1. Clarification de l'exemple pour qu'il corresponde à la formulation utilisée dans d'autres exemples.

Mises à jour du Glossaire

- ◇ Personnage : Mise à jour de la formulation pour faire référence à la liste de classification figurant désormais au point 6.1.2.2.
 - ◇ Deck : Mise à jour du langage pour inclure d'autres formats.
 - ◇ Vérification de l'état du jeu : Ajout d'une formulation plus claire pour s'aligner sur les mises à jour de 1.9.1 et 1.9.2.
 - ◇ Capacité de mot-clé : Ajout d'un langage pour clarifier les mots-clés qui représentent plus d'une capacité.
 - ◇ Révéler : Ajouté.
-