

DE

# Disney LORCANA

## TRADING CARD GAME



## SCHNELLSTART-REGELN

**A**ls Luminari setzt du in Lorcana magische Tinte ein, um Abbilder von Disney Charakteren, Gegenständen und Orten zu erschaffen, sogenannte „Glimmer“. Gemeinsam mit diesen – manche in vertrauter Gestalt, andere völlig neu interpretiert – wetteiferst du in der Welt von Lorcana darum, verschollene Legenden zu sammeln und einen Sagenstern zu beanspruchen. Unzählige Abenteuer erwarten dich!

## INHALTSVERZEICHNIS

- 1 Spielübersicht
- 8 Bestandteile einer Karte
- 10 Spielvorbereitung
- 11 Spielablauf
- 12 Dein Tintenvorrat
- 13 Eine Karte ausspielen & Gestaltwandel
- 14 Erkunden, Herausfordern, Schaden
- 16 Orte
- 18 Fähigkeiten einsetzen
- 19 Ende des Spiels
- 19 Partien mit 3 oder mehr Personen
- 20 Ein Deck zusammenstellen
- 21 Tipps für das Bernstein und Smaragd Deck

### Worum geht's in diesem Spiel?

*Disney Lorcana* TCG ist ein strategisches Sammelkartenspiel, bei dem alle Mitspielenden ihr Deck zusammenstellen, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Du kannst dafür eines der spielbereiten Decks nutzen, dieses verändern oder dein ganz eigenes, individuelles Deck bauen. Wichtig ist, dass du dein Deck nicht mit Decks von anderen Mitspielenden vermischt.

Die Karten in diesem Spiel erlauben dir oft, Dinge zu tun, die von den allgemeinen Spielregeln abweichen oder diesen widersprechen. In diesen Fällen haben die Kartentexte immer Vorrang vor den Grundregeln.

## SPIELÜBERSICHT

### Über das Spiel

In diesem Spiel sammelst du Legenden, um schneller als andere einen Sagenstern zu beanspruchen. Forme Glimmer von Disney Charakteren, Gegenständen und Orten, die dir beim Erkunden der Welt von Lorcana helfen oder die anderen Mitspielenden bremsen, indem sie deren Charaktere herausfordern.

### Lerne die Regeln

Am meisten Spaß macht es, das *Disney Lorcana* TCG zu erlernen, wenn dir eine Freundin oder ein Freund die Regeln erklärt. Frage alternativ in Shops in deiner Nähe nach dem Spiel oder lade dir die *Disney Lorcana* Trading Card Game Begleit-App herunter, um das interaktive Tutorial zu spielen.



### Spielziel

Dein Ziel ist es, als erste Person 20 oder mehr Punkte zu sammeln, sogenannte Legenden. Am schnellsten gelingt dir das, indem du deine Charaktere erkunden lässt. Manchmal kannst du auch Fähigkeiten dafür nutzen.

## DIE KARTEN

Dieses *Disney Lorcana* TCG-Deck enthält vier verschiedene Arten von Karten: Charaktere, Gegenstände, Aktionen und Orte.

### Charaktere

Glimmer-Charaktere erkunden, um Legenden zu sammeln, oder fordern gegnerische Charaktere heraus. Manche von ihnen haben besondere Fähigkeiten.



### Gegenstände

Glimmer-Gegenstände besitzen spezielle Fähigkeiten, die du mehrfach bzw. zum richtigen Zeitpunkt einsetzen kannst.



## Aktionen

Aktionen verschaffen dir einen einmaligen Vorteil und landen danach auf dem Ablagestapel.



## Lieder

Lieder sind eine spezielle Form von Aktionen, die eine zweite Möglichkeit zum Ausspielen bieten - und damit musst du auch keine Tinte bezahlen.



## Orte

Glimmer-Orte bleiben dauerhaft im Spiel, wenn du sie ausspielst. Einige verleihen dir spezielle Fähigkeiten und andere Karten können mit ihnen auf eine interessante Art und Weise interagieren.



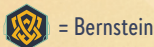
## DOPPEL-TINTEN KARTEN

Einige Karten aus vorherigen Sets haben zwei Tintenfarben. Aber keine Sorge! Karten mit zwei Tintenfarben spielen sich nicht anders als Karten mit nur einer Tintenfarbe. Die Tintenfarben wirken sich nur darauf aus, welche Karten du in dein Deck einbauen darfst.

Du darfst sie in jedes Deck aufnehmen, in welchem du genau diese zwei Tintenfarben spielst. **Gundel Gaukeley - Schattenform** ist zum Beispiel Amethyst und Smaragd. Das bedeutet, dass sie nicht in einem Deck gespielt werden kann, das andere Tintenfarben enthält.



## Tintenfarben



= Bernstein



= Smaragd



= Saphir



= Amethyst



= Rubin



= Stahl

## BESTANDTEILE EINER KARTE

### Alle Kartentypen zeigen:

- 1 **Kosten:** Um die Karte auszuspielen, musst du die angegebene Menge an Tinte  bezahlen.
- 2 **Tintenvorrat-Symbol:** Nur Karten, die  um das Kosten-Sechseck zeigen, darfst du verdeckt in deinen Tintenvorrat legen, um sie anschließend als Tinte zu nutzen.
- 3 **Name:** Charaktere und Orte haben Namen und, in kleinerer Schrift darunter, Versionsnamen.
- 4 **Tintenfarbe:** Dieses Symbol und das Banner hinter dem Namen zeigen, zu welcher Tintenfarbe die Karte gehört.
- 5 **Kartentypen:** Einige Kartenfähigkeiten nehmen Bezug auf die Kartentypen einer Karte.
- 6 **Fähigkeiten und Effekte:** Sie beschreiben die Funktionen und Sonderregeln einer Karte. Bei Aktionskarten werden diese als Effekte bezeichnet. Charaktere, Gegenstände und Orte haben Fähigkeiten, die meist mit einem thematischen Namen versehen sind. Besonders häufig auftauchende Fähigkeiten werden stattdessen mit einem fett markierten Begriff bezeichnet, wie „**Rasant**“ oder „**Wendig**“.

### Einige Karten zeigen zusätzlich:

- 7 **Stärke** : So viel Schaden kann der Charakter einem gegnerischen Charakter in einer Herausforderung zufügen.
- 8 **Willenskraft** : So viel Schaden ist mindestens nötig, um den Charakter oder Ort zu verbannen.
- 9 **Legendenwert** : Bei einem Charakter zeigt dir die Anzahl an Symbolen, wie viele Legenden du sammelst, wenn dieser Charakter erkundet. Bei einem Ort zeigt dir die Anzahl an Symbolen, wie viele Legenden du zu Beginn deines Zuges sammelst.



Jennifer Park  
156/204 • DE • 10

Disney Lorcana  
©Disney

## SPIELVORBEREITUNG

Alle Mitspielenden benötigen ein eigenes Deck. Außerdem benötigt ihr Schadens- und Legendenmarker, um Schaden und eure gesammelten Legenden zu zählen. Beides liegt diesem Deck bei.

1. Legt fest, wer das Spiel beginnt, z.B. durch einen Würfel- oder Münzwurf.
2. Mische dein Deck.
3. Setze deinen Legendenmarker auf 0.
4. Ziehe 7 Karten – das ist deine Starthand. Schaue dir deine Karten an und halte sie vor den anderen Mitspielenden geheim.
5. Tausche einmalig Karten aus deiner Starthand aus (siehe unten). **In deiner ersten Partie kannst du diesen Schritt überspringen.**

### Starthand austauschen

Bevor das Spiel beginnt, können alle Mitspielenden (in Spielreihenfolge) ihre Starthand anpassen, indem sie einmal Karten daraus austauschen. Das ist vor allem hilfreich, wenn du nur wenige Karten mit Tintenvorrat-Symbol  gezogen hast oder zu viele deiner Karten hohe Kosten haben. Gehe wie folgt vor: Lege zuerst eine beliebige Anzahl an Handkarten verdeckt unter dein Deck. Ziehe anschließend wieder auf 7 Handkarten auf. Zum Schluss mischst du dein Deck noch mal.

## SPIELABLAUF

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen. Bist du an der Reihe, führst du deinen kompletten Zug mit beiden Phasen aus und passt anschließend. Erst danach ist die nächste Person an der Reihe.

Befolge in deinem Zug diese Schritte:

### Phase 1: Vorbereiten

1. **BEREIT MACHEN** – Mache all deine erschöpften Karten bereit, indem du sie aufrecht drehst.
2. **ÜBERPRÜFEN** – Prüfe, ob Effekte im Spiel sind, die zu Beginn deines Zuges ausgelöst werden und führe diese aus.
3. **ZIEHEN** – Ziehe die oberste Karte deines Decks und nimm sie auf die Hand. Achtung: Wer das Spiel beginnt, darf im ersten Zug keine Karte ziehen.

### Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Einmal pro Zug darfst du 1 Handkarte verdeckt in deinen Tintenvorrat legen. Zu welchem Zeitpunkt in Phase 2 du das tust, ist dir überlassen.

Zusätzlich kannst du in Phase 2 die folgenden Dinge beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge tun.

- ♦ Spiele eine Handkarte aus.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Charakters, für die der Charakter nicht erschöpft werden muss.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Gegenstands.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Ortes. (Siehe S. 16.)
- ♦ Bewege einen Charakter zu einem Ort.
- ♦ Erschöpfe einen Charakter, der bereits seit Beginn deines Zuges im Spiel ist, um ihn einzusetzen. Jeder Charakter kann pro Zug nur genau einmal für eine der folgenden Dinge eingesetzt werden:
  - Erkunden.
  - Einen gegnerischen Ort oder einen gegnerischen, erschöpften Charakter herausfordern.
  - Eine Fähigkeit nutzen, die ihn erschöpft.

## Wie erschöpfe ich Karten und mache sie bereit?

Einige Spielregeln, Effekte und Fähigkeiten erfordern, dass du eine Karte im Spiel erschöpfst. Um eine Karte im Spiel zu erschöpfen, drehe sie auf die Seite.

Du kannst eine erschöpfte Karte erst dann erneut erschöpfen, wenn sie in Phase 1 deines Zuges oder durch einen Effekt bereit gemacht wurde. Um eine Karte bereit zu machen, richte sie wieder auf. Denk daran, zu Beginn deines Zuges alle deine erschöpften Karten bereit zu machen.



### Dein Tintenvorrat

In diesen Spielbereich legst du Karten, die du in Tinte verwandelst, verdeckt ab. Erschöpfe Karten im Tintenvorrat, um die Kosten von Karten zu bezahlen, die du zum Beispiel ausspielen möchtest.

Du kannst **einmal pro Zug** eine Karte aus deiner Hand in deinen Tintenvorrat legen. Die Karte, die du dafür auswählst, muss einen Tintenkreis um das Kosten-Sechseck herum in der oberen linken Ecke aufweisen. Je mehr Tinte du in deinem Vorrat hast, desto mehr kannst du jeden Zug ausgeben.

Um eine Karte in deinen Tintenvorrat zu legen, zeige die Karte allen Mitspielenden vor und lege sie danach verdeckt vor dir ab. Jede Karte in deinem Tintenvorrat entspricht genau 1. Dabei spielt ihre Vorderseite keine Rolle mehr. Wähle mit Bedacht! Karten, welche einmal in deinem Tintenvorrat liegen, verbleiben für den Rest des Spiels dort. Sobald eine Karte im Tintenvorrat liegt, ist es egal, was auf ihrer Vorderseite steht – auch ihre Tintenfarbe und Kosten. Sie ist nur noch Tinte.

## Eine Karte ausspielen

Ausspielen bedeutet, eine Karte aus deiner Hand offen auf den Tisch zu legen. Auf jeder Karte sind die Tintenkosten in einem Sechseck in der oberen linken Ecke angegeben. Um eine Karte auszuspielen, musst du die entsprechende Anzahl an Tintenkarten in deinem Tintenvorrat erschöpfen.

Wenn du einen Charakter ausspielst, platzierst du diesen oberhalb deines Tintenvorrats auf dem Tisch. Charaktere kommen bereit (das bedeutet in aufrechter Position) ins Spiel, **allerdings kannst du sie erst in deinem nächsten Zug einsetzen**. Du musst warten, bis ihre Tinte getrocknet ist!

Spielst du einen Gegenstand aus, platzierst du diesen ebenfalls oberhalb deines Tintenvorrats. Im Gegensatz zu Charakteren kannst du Gegenstände bereits im selben Zug einsetzen.

Spielst du eine Aktion aus, führe sofort ihren Effekt aus und lege sie anschließend auf deinen Ablagestapel. Die Karten deines Ablagestapels sind stets offen, damit alle Mitspielenden sie sehen können.

Lieder sind ebenfalls Aktionskarten, mit einer Besonderheit: Du kannst Lieder wie gewohnt ausspielen und mit Tinte bezahlen, oder du lässt einen deiner Charaktere singen. Du erkennst Lieder an ihrem Text „(Du kannst einen Charakter, der X oder mehr kostet, damit er dieses Lied kostenlos singt.)“. Hast du einen Charakter im Spiel, der mindestens die verlangten Kosten aufweist, kannst du ihn erschöpfen, anstatt Tinte zu bezahlen. Beide Arten zählen als Ausspielen des Liedes. Dabei gelten auch alle weiteren Regeln und Effekte, die auf das Erschöpfen von Charakteren Einfluss nehmen – beispielsweise kannst du Charaktere noch nicht singen lassen, wenn sie gerade erst in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.

## Gestaltwandel

Charaktere vom Typ Flutgestalt kannst du mithilfe ihrer Fähigkeit **Gestaltwandel** ausspielen, falls du bereits einen Charakter mit demselben Namen im Spiel hast. Um das zu tun, bezahle die **Gestaltwandel-Kosten** anstelle der normalen Kosten der Karte

und überdecke deinen gleichnamigen Charakter im Spiel mit der Flutgestalt. Beispielsweise könntest du **Der kopflose Reiter - Verfluchter Reiter** auf einen anderen **Der-kopflose-Reiter**-Charakter ausspielen. Nach dem Ausspielen gelten für diesen Charakter nur noch die Werte und Fähigkeiten der neuen Version. Schaden, der auf der vorherigen Karte lag, sowie Effekte, die auf sie wirkten, werden auf die neue Gestalt übertragen. War der Charakter vor dem Gestaltwandel erschöpft, dann bleibt er erschöpft. Konnte er hingegen noch erkunden, herausfordern oder Fähigkeiten einsetzen, dann kann die neue Flutgestalt dies auch noch tun, obwohl sie gerade erst ins Spiel gekommen ist!

Verlässt eine Flutgestalt das Spiel (egal ob auf den Ablagestapel, zurück auf die Hand oder in den Tintenvorrat), folgen ihr alle darunter gestapelten Karten zum selben Ort.

### Erkunden

Erschöpfe einen Charakter, um ihn erkunden zu lassen und so viele Legenden zu sammeln, wie sein Legendenwert ♦ zeigt. Denke daran, dass ein Charakter noch nicht erkunden kann, wenn du ihn in diesem Zug erst ausgespielt hast.

### Herausfordern

Um das Spiel zu gewinnen, müssen deine Charaktere erkunden. Doch manchmal ist es wichtiger, die anderen Mitspielenden zu bremsen, indem du ihre Charaktere herausforderst. Erschöpfe zuerst einen deiner Charaktere, mit dem du herausfordern möchtest. Wähle dann einen gegnerischen, erschöpften Charakter als Ziel der Herausforderung. **Achtung: Du kannst keine Charaktere herausfordern, die bereit sind.** Die beiden gewählten Charaktere fügen sich nun gegenseitig Schaden zu. Betrachte jeweils die Stärke ☼ der beiden Charaktere und lege diese Anzahl an Schadensmarkern auf den jeweils anderen.

### Schaden

Ein Charakter wird verbannt, wenn die Schadensmarker, die sich auf ihm befinden, den Wert seiner Willenskraft ♥ erreichen oder überschreiten. Der Charakter wird dann auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt.

### Schadensmarker bewegen

Schaden, der bewegt wird, zählt nicht als „zugefügter Schaden“ oder „beschädigen“ eines Charakters oder Ortes. Somit können Effekte oder Fähigkeiten, die zugefügten Schaden reduzieren, das Bewegen von Schadensmarkern nicht beeinflussen.

#### Beispiel einer Herausforderung

**Der Kopflose Reiter - Schrecken von Sleepy Hollow fordert Rapunzel - Kreative Fängerin heraus.**

Der kopflose Reiter hat 4 ☼ (Stärke), also fügt er Rapunzel 4 Schaden zu, welche dadurch 4 Schadensmarker erhält. Rapunzel hat 3 ☼, also fügt sie dem kopflosen Reiter 3 Schaden zu, welcher dadurch 3 Schadensmarker erhält.

Nun vergleiche den Schaden jedes Charakters mit seiner ♥ Willenskraft. Oh oh! Mit 3 Schadensmarkern und einer ♥ (Willenskraft) von 2, ist Der kopflose Reiter in Schwierigkeiten! Da der Schaden auf ihm gleich oder größer als seine ♥ ist, wird er verbannt und kommt auf den zugehörigen Ablagestapel. Somit gewinnt Rapunzel die Herausforderung! Sie ist jedoch noch nicht in Sicherheit. Sie verfügt über 6 ♥, falls sie später also zusätzlich 2 oder mehr Schaden nimmt, wird sie ebenfalls verbannt.



## Legenden durch Orte sammeln

Zu Beginn deines Zuges sammelst du Legenden in Höhe des Legendenwerts ♦ jedes Ortes, den du im Spiel hast. Beachte, dass es sich hierbei nicht um Erkunden handelt, da nur Charaktere erkunden können.

## Fähigkeiten von Orten

Einige Orte haben Fähigkeiten, die dir einen Vorteil im Spiel verschaffen können, meistens wenn Charaktere an diesem Ort sind. Diese Fähigkeiten können bereits in dem Zug genutzt werden, in dem der Ort in Spiel kommt.

## Charaktere zu Orten bewegen

Während deines Zuges kannst du einen deiner Charaktere zu einem deiner Orte bewegen, indem du die Bewegungskosten ♠ des Ortes bezahlst. Du kannst deine Charaktere nur zu deinen eigenen Orten bewegen.

Ein Charakter kann sich in derselben Runde, in der er ausgespielt wird, an einen Ort bewegen. Genauso können sich Charaktere auch im selben Zug, in dem du einen neuen Ort ausspielt, zu diesem bewegen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Charakter erschöpft oder bereit ist. Es gibt auch keine Begrenzung für die Anzahl der Charaktere, die sich gleichzeitig an einem Ort befinden können.

Du kannst Charaktere nur von einem Ort weg bewegen, wenn du diese zu einem anderen deiner Orte bewegen willst. Dies ist möglich, indem du die Bewegungskosten des anderen Ortes bezahlst.

## Orte herausfordern & Schaden

In ihrem Zug können Charaktere einen Ort auf die gleiche Weise herausfordern, wie sie es mit einem erschöpften Charakter tun würden. Auch die Herausfordern-Fähigkeit bleibt identisch, wenn mit dieser Orte herausgefordert werden. Wenn ein Ort

herausgefordert wird, erleidet er Schaden in Höhe der Stärke ⚡ des herausfordernden Charakters. Der Ort fügt dabei dem herausfordernden Charakter keinen Schaden zu.

Orte können auch durch einige Aktionen und Fähigkeiten Schaden erleiden. Orte können jedoch nicht für Aktionen und Fähigkeiten gewählt werden, es sei denn, der Text der jeweiligen Karte gibt an, dass ein Ort gewählt werden kann.

Wenn ein Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft ♥ oder mehr erleidet, wird er verbannt und auf den Ablagestapel gelegt.

Charakteren, die sich an einem Ort befinden, wenn dieser verbannt wird, geschieht nichts weiter. Sie befinden sich nur nicht mehr an einem Ort.

## BESTANDTEILE EINES ORTES



- 1 Kosten ♠
- 2 Willenskraft ♥
- 3 Fähigkeit ♦
- 4 Bewegungskosten ♠
- 5 Legendenwert ♦

## Fähigkeiten einsetzen

Die Fähigkeiten deiner Karten kannst du nur in deinem eigenen Zug einsetzen. Ihre Effekte beziehen sich normalerweise auf andere Karten im Spiel. Handkarten sowie Karten in den Decks, Ablagestapeln und Tintenvorräten gelten nicht als „im Spiel“. Solange ein Effekt dies nicht explizit angibt, sind diese Karten nicht von Fähigkeiten betroffen.

Manche Fähigkeiten haben Kosten, die vor dem Effekt angegeben werden. Beispielsweise verlangen sie, eine Karte zu erschöpfen ☹️, Tinte zu bezahlen ☹️, oder sie werden durch einen Text erklärt. Um den Effekt einer solchen Fähigkeit nutzen zu dürfen, musst du alle angegebenen Kosten bezahlen.

Denke daran, dass gerade ausgespielte Charaktere noch nicht im selben Zug für Fähigkeiten mit ☹️ in den Kosten erschöpft werden können.

**Beispiel: Der schwarze Zauberkessel hat die Fähigkeit „Der Kessel ruft“, die lautet: „☹️, 1 ☹️ - Lege 1 Charakterkarte aus deinem Ablagestapel offen unter diesen Gegenstand.“ Du kannst diese Fähigkeit in deinem Zug nutzen, indem du diese Karte und 1 Karte in deinem Tintenvorrat erschöpfst. Da es sich bei **Der schwarze Zauberkessel** um einen Gegenstand handelt, kannst du seine Fähigkeit sogar im selben Zug nutzen, in dem du die Karte ausspielst!**



## ENDE DES SPIELS

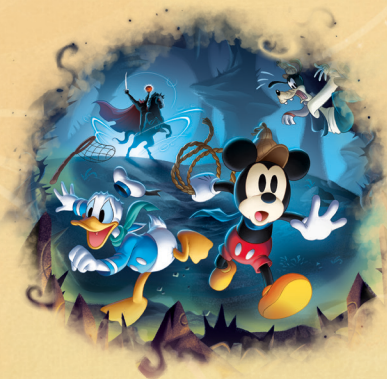
Wer zuerst 20 oder mehr Legendens gesammelt hat, gewinnt. Du kannst das Spiel außerdem verlieren, falls du eine Karte von deinem Deck ziehen müsstest, aber dort keine mehr ist.

## PARTIEN MIT 3 ODER MEHR PERSONEN

Das *Disney Lorcana* TCG macht besonders zu zweit Spaß, kann aber auch ganz einfach mit 3 oder mehr Personen gespielt werden.

Die Spielregeln bleiben identisch, mit wenigen Ergänzungen: Wenn eine Person passt, ist danach die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und so weiter.

Jedes Mal, wenn eine Fähigkeit mehr als eine Person dazu auffordert, etwas zu tun, beginnt ihr mit der Person, die gerade am Zug ist. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort, bis alle betroffenen Mitspielenden an der Reihe waren.



## EIN DECK ZUSAMMENSTELLEN

Das Zusammenstellen deines eigenen Decks macht einen großen Teil des Spielreizes aus! Du entscheidest: Welche Charaktere willst du einsetzen, welche Fähigkeiten und Strategien willst du nutzen?

Du kannst hierbei auf zwei Weisen vorgehen: Beginne entweder mit einem bestehenden Deck, wie zum Beispiel diesem spielbereiten Deck, und tausche einzelne Karten aus. Oder stell dir dein eigenes Deck von Grund auf zusammen. Das erfordert zwar etwas mehr Zeit, macht dafür aber noch mehr Spaß!

**Folgende Regeln gelten für alle *Disney Lorcana* TCG-Decks:**

- ◆ Dein Deck muss mindestens 60 Karten enthalten.
- ◆ Jede Karte darf höchstens 4 mal im Deck sein.

*Beispiel: Du darfst maximal 4 Kopien von **Judy Hopps - Am Fall dran** in deinem Deck haben. Andere Versionen eines Charakters gelten jedoch als andere Karten. Es ist also erlaubt, zusätzlich zu den 4 Karten von **Judy Hopps - Am Fall dran** noch 4 Karten von **Judy Hopps - Hauptkommissarin** ins Deck zu nehmen.*

- ◆ Dein Deck darf nur Karten von einer oder zwei Tintenfarben enthalten. (Das bedeutet, dass du Doppel-Tinten Karten in jedes Deck aufnehmen kannst, das diese exakte Kombination aus 2 Tintenfarben hat.)

Schaue unbedingt auf [disneylorcana.com](https://disneylorcana.com) vorbei um dir Videos zum Thema Deckbau und Strategie anzuschauen.

### Karten-Seltenheit



= Gewöhnlich



= Selten



= Legendar



= Verzaubert



= Ungewöhnlich



= Episch



= Mythisch



= Ikonisch

## TIPPS FÜR DAS BERNSTEIN UND SMARAGD DECK



Erforsche die düsteren Tintentiefen, um verschollene Seiten aus dem Legendenbuch zu bergen! Halte Ausschau nach Geflüstern. Das sind Glimmer, welche durch ihre **Stärken** Fähigkeit mächtiger werden können. **Simba - Auf dem Weg zum König** versammelt seine Freunde an seine Seite, wenn du ihn stärkst. Dadurch ermöglicht er dir, nahezu unglaubliche Mengen an Legenden zu sammeln.

Deine Lieblingscharaktere aus *DuckTales* wie Nicky Vanderquack und Della Duck sind immer für ein Abenteuer zu haben und helfen dir dabei, das Beste aus deinen Geflüstern herauszuholen. **Dagobert Duck - Höhlenforscher** unterstützt dich außerdem dabei, in ihre Fähigkeiten zu investieren, ohne dafür Tinte auszugeben.

Aber habe keine Angst. Wenn dir die Geflüster aus deiner Hand einmal ausgehen, kannst du Gegenstände wie die **Wiedergefundene Seite** spielen, um weitere Geflüster zu finden!

# ÜBERBLICK EINES SPIELZUGS

## Phase 1: Vorbereiten

1. **BEREIT MACHEN** - Mache alle deine Karten bereit.
2. **ÜBERPRÜFEN** - Prüfe vorhandene Effekte.
3. **ZIEHEN** - Ziehe eine Karte. (außer im 1. Zug der beginnenden Person.)

## Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Führe beliebig viele Schritte in beliebiger Reihenfolge aus:

- ◆ Lege 1 Handkarte in deinen Tintenvorrat. Achtung: nur einmal pro Zug!
- ◆ Spiele eine Handkarte aus.
- ◆ Nutze eine Fähigkeit eines Charakters, die kein  erfordert.
- ◆ Nutze die Fähigkeit eines Gegenstands.
- ◆ Nutze die Fähigkeit eines Ortes.
- ◆ Bewege einen Charakter zu einem Ort.
- ◆ Erschöpfe einen Charakter, der bereits zu Beginn deines Zugs im Spiel war:
  - um zu erkunden, ODER
  - um einen gegnerischen Ort oder gegnerischen, erschöpften Charakter herauszufordern, ODER
  - um eine Fähigkeit einzusetzen, die  verlangt.

 Kosten

 Stärke

 Legendenwert

 Tintenvorrat

 Willenskraft

 Bewegungskosten

©2025

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5 · Avonbury Business Park  
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 9333 - Seattle WA 98109 - USA

©Disney

[disneylorcana.com](http://disneylorcana.com)  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)



FR

NOTICE



**Ravensburger**