



## *Disney Lorcana TCG Set Release Notes: Die Stadt Hyperia*

Hallo, Luminari! Willkommen zurück zu einer neuen Ausgabe der *Disney Lorcana* TCG Set Release Notes zum 14. Set *Die Stadt Hyperia*. Diese Release Notes behandeln alle Regeländerungen, neue Mechaniken und Funktionen des Spiels, die mit diesem Set eingeführt werden, und bieten Kontext, warum die Anpassungen notwendig sind.

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

## SPIEL-UPDATES

Das sind die spannenden Neuerungen, die mit *Die Stadt Hyperia* kommen, zusammen mit kurzen Erklärungen, wie sie funktionieren und was das für dich als Spielerin oder Spieler bedeutet.

### Tintentropfen



Higitus Pigitus

Amethyst Aktion

Lied

6 Kosten, tintbar

(Du kannst einen Charakter, der 6 oder mehr kostet, {E}, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Erschaffe 3 Tintentropfen. (Ein Tintentropfen kann entfernt werden, um 1 {I} zu bezahlen.)

Tintentropfen

Marker

(Dieser Marker zählt nicht als Karte.)

Du kannst diesen Marker entfernen, um 1 {I} zu bezahlen.

Ein Tintentropfen ist ein Marker, den du verwenden kannst, um Tintenkosten zu bezahlen. Sie sehen zwar wie Karten aus, gelten aber nicht als Karten und werden nicht in dein Deck gemischt. Stattdessen bewahrst du sie in deiner Nähe auf, um sie in deinen Tintenvorrat zu legen, wenn auf einer Karte steht, dass du einen Tintentropfen erschaffst.

Jedes Mal, wenn du Tintenkosten bezahlst, kannst du einen oder mehrere Tintentropfen aus deinem Tintenvorrat entfernen, um jeweils 1 {E} dieser Kosten zu bezahlen! Du kannst Kosten vollständig mit Tintentropfen bezahlen, eine Kombination aus Tintentropfen und Tintenkarten

verwenden oder die Tintenkosten einfach wie gewohnt mit deinen Tintenkarten bezahlen. Tintentropfen kannst du nicht wiederverwenden; statt sie beim Einsatz zu erschöpfen, nimmst du sie einfach aus dem Spiel.

Tintentropfen-Karten findest du in den Booster Packs von *Die Stadt Hyperia*, aber falls du keine Tintentropfen-Karten hast, kannst du auch Würfel oder andere Marker verwenden, um sie in deinem Spiel darzustellen.

Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele Tintentropfen du in deinem Tintenvorrat haben darfst oder wie viele du zum bezahlen von Kosten verwenden kannst. Wenn du einen Charakter mit Kosten von 5 ausspielen möchtest und 5 Tintentropfen hast, kannst du sie alle entfernen, um diesen Charakter auszuspielen und trotzdem noch alle deine Karten im Tintenvorrat bereit zu haben, um damit andere Karten oder Fähigkeiten zu bezahlen!

Neben der Einführung der Marker für Tintentropfen haben wir auch die Regeln rund um Marker überarbeitet und einen neuen Abschnitt in dem umfassenden Regelwerk erstellt, in dem diese beschrieben werden. Tintentropfen sind in *Hyperia City* der letzte Schrei – also probiert sie ruhig aus.

### „Am Tage aus Stein“ kehrt zurück



Lexington – Furchtloser Flieger

Amethyst Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Gargoyle

2 Kosten, tintbar

3/1/2

<Wendig> (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

\Am Tage aus Stein\ Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.

Brooklyn – Vollgas

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Gargoyle

1 Kosten, tintbar

1/4/1

\Wilde Fahrt\ 6 {I} – Sammle 1 Legende.

\Am Tage aus Stein\ Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.

Unsere erste Fähigkeit, die nur auf einer bestimmten Gruppe an Charakteren zu finden ist, kehrt mit den Gargoyles und ihrer Fähigkeit „Am Tage aus Stein“ zurück, die in „*Gefluster aus der Tiefe*“ eingeführt wurde.

Zur Erinnerung, die „Am Tage aus Stein“ Fähigkeit lautet: „Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.“ Egal, ob du vor hast, einen Gargoyle-Charakter zu Beginn deines Zuges oder durch einen Effekt bereit zu machen – diese statische Fähigkeit kann dir einen Strich durch die Rechnung machen.

Es gibt jedoch Möglichkeiten, dies zu umgehen. Nehmen wir zum Beispiel an, du hast 3 Karten auf der Hand und spielst eine Karte aus, die deine Charaktere bereit macht. Wenn der Effekt ausgeführt wird, hast du nur noch 2 Karten auf der Hand, daher greift „Am Tage aus Stein“ nicht. Schau nach, welche Tricks du so finden kannst, um zu verhindern, dass deine Gargoyles zu Stein werden: . . .

## Neues Schlüsselwort: Abenteuerlustig



Micky Maus – Der Beste der Stadt

Bernstein Charakter

Traumgestalt • Held

1 Kosten, tintbar

0/4/2

<Abenteuerlustig> *(Dieser Charakter kann nicht herausfordern und muss in jedem Zug erkunden, wenn möglich.)*

\Hot Dog!\ Am Ende deines Zuges, falls dieser Charakter erschöpft ist, erhalten alle Mitspielenden 1 Tintentropfen. *(Ein Tintentropfen kann entfernt werden, um 1 {I} zu bezahlen.)*

Charaktere mit der Schlüsselworfähigkeit **Abenteuerlustig** sind fest entschlossen, Legenden zu sammeln. Während das Schlüsselwort **Impulsiv** Charaktere dazu verpflichtet, herauszufordern, verlangt das Schlüsselwort **Abenteuerlustig**, dass Charaktere erkunden. Viele der Interaktionen für **Impulsiv** gelten auch hier, beispielsweise wie **Abenteuerlustig** funktioniert, wenn du den Charakter , um ein Lied zu singen.

Außerdem aktualisieren wir fünf Karten aus früheren Sets mit Formulierungen, die wir vor der Einführung von **Abenteuerlustig** verwendet haben, um korrekt widerzuspiegeln, dass sie nun dieses neue Schlüsselwort benutzen. Diese Karten sind:

- Cobra Bobo – Engagierter Beamter
- Den Druck besiegen
- Arielle – Neugierige Reisende
- Woody – Sheriff
- Gaston – Schrecklicher Tyrann

## REGELKLÄRUNGEN

Um die Veröffentlichung von *Die Stadt Hyperia* zu unterstützen, haben wir die Lesbarkeit und Funktionalität der umfassenden Regeln weiter verbessert – unserem technischen Dokument, das die komplexen Details und Feinheiten des Spiels behandelt. Im Folgenden werden einige der Optimierungen vorgestellt, die wir mit der Version 2.3 vorgenommen haben.

Sieh dir das [umfassende Regelwerk des Disney Lorcana TCG](#) für weitere Informationen und die neuesten Updates an.

## Update zu „Der schwarze Zauberkessel“



Der schwarze Zauberkessel

Bernstein Gegenstand

3 Kosten, nicht tintbar

\Der Kessel ruft\ {E}, 1 {I} - Lege 1 Charakterkarte aus deinem Ablagestapel offen unter diesen Gegenstand.

\Steht auf und folgt mir!\ {E}, 1 {I} - Du darfst in diesem Zug Charaktere ausspielen, die unter diesem Gegenstand liegen.

Belle - Auszubildende Erfinderin

Saphir Charakter

Sagengestalt • Held • Prinzessin • Erfinder

3 Kosten, tintbar

3/3/1

\Was für ein Chaos\ In deinem Zug kannst du einen deiner Gegenstände wählen und verbannen, um diesen Charakter kostenlos auszuspielen.

Unsere Community entdeckte eine knifflige Interaktion zwischen „Belle – Auszubildende Erfinderin“ und „Der schwarze Zauberkessel“, der in *Geflüster aus der Tiefe* erschienen ist. Befindet sich „Belle“ unter „Der schwarze Zauberkessel“, kannst du den Zauberkessel verbannen, um „Belle“ mithilfe ihrer Fähigkeit „Was für ein Chaos“ auszuspielen. Wir haben den Regeln einen Absatz hinzugefügt, um zu verdeutlichen, warum dies so funktioniert: Wenn du „Der schwarze Zauberkessel“ verbannst, um die Kosten für das Ausspielen von Belle zu bezahlen, wandert der gesamte Kartenstapel (einschließlich Belle) auf deinen Ablagestapel, und anschließend wird Belle von deinem Ablagestapel ausgespielt.

Ein großes Dankeschön an unsere regelbegeisterte Community, die uns auf diese Feinheit bei unseren Karten aufmerksam gemacht hat. Wir sind schon gespannt, was als Nächstes auftaucht!

## Aktuelles zur Funktionsweise von „betritt“

Wir haben „betritt“-Effekte erheblich vereinfacht, indem wir diese Regeln von Ersatzeffekten zu statischen Effekten umgestaltet haben. Außerdem fügen wir Erläuterungen hinzu, die verdeutlichen, wie „betritt“-Effekte miteinander interagieren können. Diese Effekte treten nun in Kraft, sobald die Karte ins Spiel kommt, aber *bevor* sie tatsächlich ins Spiel gelegt wird. Zudem gibt es bei „betritt“-Effekten nun eine kleine Anwendungshierarchie, wobei Effekte der Karte selbst zuerst ausgeführt werden. Danach werden Effekte aus anderen Quellen angewendet.

## Charaktere bewegen

Wir haben die Regeln überarbeitet, um klarer darzustellen, wie sich das Bewegen auswirkt, wenn Charaktere *durch Effekte* bewegt werden, anstatt *durch die Zugaktion* ihres Spielers. Das bedeutet, dass Entscheidungen bezüglich der Bewegung nun fest in der Regel selbst verankert sind. Entscheidungen werden also immer für eine Bewegung getroffen, unabhängig davon, ob die Bewegung durch eine Aktion oder durch einen Effekt ausgelöst wird. Entscheidungen werden auch dann getroffen, wenn die Bewegung nicht stattfindet. Diese Änderung ist etwas kniffliger als die anderen, und wir werden die Diskussionen genau verfolgen, um Feedback aus der Community zu erhalten!

## Änderungen bei gleichzeitigem Handeln



Thomas O'Malley – Gewiefter Streuner

Saphir Charakter

Sagengestalt • Held

2 Kosten, tintbar

2/3/2

\Glückstreffer\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, decken alle Mitspielenden die oberste Karte ihres Decks auf. Bringe die Karte oder Karten mit den höchsten Kosten auf die zugehörigen Hände. Lege die restlichen Karten unter die zugehörigen Decks.

Es kommt mir vor, als hätten wir erst gestern Fragen dazu beantwortet, wie mehrere Spieler „Ein Traum wird wahr“ ausführen. Da wir neue Karten entwickelt haben, fügen sich Effekte, bei denen mehrere Spieler gleichzeitig agieren, gut in das von uns geschaffene Rahmenwerk ein. Allerdings mussten wir eine kleine Anpassung vornehmen, damit „Thomas O’Malley – Gewiefter Streuner“ wie beabsichtigt funktioniert.

Wenn nun ein Effekt fordert, dass mehrere Spieler gleichzeitig handeln, und dieser Effekt aus mehreren Teilen besteht, führt jeder Spieler den ersten Teil des Effekts in Spielreihenfolge aus. Anschließend führen sie den zweiten Teil in Spielreihenfolge aus und so weiter, bis alle Teile abgewickelt sind. Ein Beispiel: Bei „Thomas O’Malley“ deckt der aktive Spieler zunächst die oberste Karte seines Decks auf. Anschließend tut jeder Gegner in Spielreihenfolge dasselbe; daraufhin werden die Karte oder Karten mit den höchsten Kosten auf die Hand der jeweiligen Spieler gelegt. Zuletzt legt der aktive Spieler alle aufgedeckten Karten, die er noch hat, unter sein Deck, und jeder Gegner tut dasselbe in Spielreihenfolge.

Diese Regeländerung betrifft auch einige andere Karten, aber wir sind der Meinung, dass sich dadurch neue und spannende Gestaltungsmöglichkeiten eröffnen – bleibt also gespannt!

### Stapeln von Schlüsselwörtern

Wenn zuvor ein Effekt versuchte, einer Karte eine Schlüsselwort-Fähigkeit zu vergeben, die diese bereits besaß, wurde sie einfach nicht vergeben. Aber durch Interaktionen mit **Duo-Gestaltwandel** in *Angriff der Ranke!* und Karten wie „Gitarre der Ahnen“ in diesem Set wurde deutlich, dass wir die Regeln, die diesen Vorgang erklären, überarbeiten mussten. Wird nun ein Schlüsselwort an eine Karte vergeben, die dieses bereits besitzt, gilt das Schlüsselwort mit der längeren Dauer, während das andere außer Kraft gesetzt wird.

## KLEINE REGELAKTUALISIERUNGEN

Mit diesem neuen Set haben wir die folgenden allgemeinen Aktualisierungen am umfassenden Regelwerk des *Disney Lorcana* TCG vorgenommen:

- 6.1.4.2. Es wurden Regeln hinzugefügt, um Effekte mit mehreren „darfst“-Bedingungen zu erläutern.
- 6.7.7. Es wurde ein Text hinzugefügt, der die Eigenschaften einer Karte definiert.

## ÄNDERUNGEN ZUR BESSEREN LESBARKEIT

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

- 4.3.2.1. Der Wortlaut wurde aktualisiert, um zu verdeutlichen, dass eine gespielte Karte aus der Zone aufgedeckt wird, in der sie sich gerade befindet.
- 4.3.2.4. Es wurde ein Abschnitt über Tintentropfen hinzugefügt.
- 4.4.3.4. Es wurde ein Abschnitt über Tintentropfen hinzugefügt.
- 4.7.3.4. Es wurde ein Abschnitt über Tintentropfen hinzugefügt.
- 5.1.1.5. Ein falscher Verweis auf eine Nummer wurde korrigiert.
- 6.1.14.3. Es wurde ein Abschnitt hinzugefügt, der klarstellt, dass Effekte, die Karten aufdecken, sich nur auf diese aufgedeckten Karten auswirken.
- 6.4.2.1. Es wurde ein Abschnitt hinzugefügt, der klarstellt, worauf sich statische Fähigkeiten auswirken können.
- 6.4.2.3. Es wurde ein Abschnitt hinzugefügt, der klarstellt, worauf sich statische Fähigkeiten auswirken können.

## AKTUALISIERUNGEN DES REGEL-GLOSSARS

Manchmal dienen Aktualisierungen des Glossars dazu, frühere Einträge zu präzisieren, und manchmal enthalten sie neue Begriffe. Mit der Veröffentlichung des neuesten Sets haben wir Folgendes präzisiert und hinzugefügt:

- **Aktion, Zug:** Angepasst und erweitert.
- **Tintentropfen:** Hinzugefügt.
- **Den Beutel überreichen:** Nummerierung im Zitat korrigiert.
- **Überprüfen-Schritt:** Angepasst.
- **Auslösbare Fähigkeit:** Angepasst.
- **Zugaktion:** Entfernt.

## KARTENSPEZIFISCHE HINWEISE

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

## Gitarre der Ahnen



Gitarre der Ahnen

Bernstein Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Musikalisches Vermächtnis\ Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, ziehe 1 Karte.

\Von Herzen\ {E}, 1 {I} - Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug <Singen> und die Kosten dieses Charakters gelten als +2 für das Singen von Liedern.

F: Wenn ich mit der Fähigkeit „Von Herzen“ der „Gitarre der Ahnen“ einen Charakter wähle, der bereits über „Singen“ verfügt, erhält dieser dann trotzdem die +2 Kosten, um Lieder zu singen?

A: Ja. Auch wenn die Vergabe der Fähigkeit **Singen** nicht ausgeführt würde (da eine Karte mit dem Schlüsselwort **Singen** diese Fähigkeit dauerhaft besitzt), wirkt der Effekt dennoch so weit wie möglich, sodass der Teil mit den +2 Kosten für das Singen von Liedern in diesem Zug gilt.

## Hafenbehörde – Zentraler Knotenpunkt / Russel – Junior-Naturforscher



Hafenbehörde – Zentraler Knotenpunkt

Bernstein Ort

Hyperia

4 Kosten, nicht tintbar

Bewegungskosten 1, 8/2

\Willkommen in der Stadt\ Einmal während deines Zuges, wenn einer deiner Charaktere an diesen Ort bewegt wird, erschaffen alle Mitspielenden 1 Tintentropfen und sammeln 1 Legende. (Ein Tintentropfen kann entfernt werden, um 1 {I} zu bezahlen.)

Russel – Junior-Naturforscher

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Held

2 Kosten, tintbar

3/2/1

\Senioren-Helfer-Abzeichen\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du ihn und einen deiner anderen Charaktere kostenlos zu dem selben Ort bewegen.

F: Wenn ich zwei Charaktere gleichzeitig zu „Hafenbehörde – Zentraler Knotenpunkt“ bewege, beispielsweise mit der Fähigkeit von „Russel – Junior-Naturforscher“, wie viele Tintentropfen und wie viele Legenden sollte dann jeder Spieler erhalten?

A: Jeder Spieler erschafft 1 Tintentropfen und sammelt 1 Legende. Wenn sich beide Charaktere gleichzeitig an diesen Ort bewegen, wird die Fähigkeit ausgelöst und zweimal in den Beutel gelegt. Wenn die erste Fähigkeit ausgeführt wird, erfüllt sie die Bedingung „einmal während

deines Zuges“ des Auslösers und wird erfolgreich ausgeführt. Wenn die zweite Fähigkeit ausgeführt wird, ist die Bedingung „einmal während deines Zuges“ bereits erfüllt, sodass die ausgelöste Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt wird.

## Nick Wilde – Wissbegieriger Hafenmeister



Nick Wilde – Wissbegieriger Hafenmeister

Bernstein Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Detektiv

6 Kosten, tintbar

3/5/3

Gestaltwandel 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Nick Wilde auszuspielen.)

\Eingeschränkte Route\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du einem Charakter deiner Wahl bis zu Beginn deines nächsten Zuges <Abenteuerlustig> geben. (Der Charakter kann nicht herausfordern und muss erkunden, wenn möglich.)

F: Wenn ich einem Charakter mit 0 ♦ mithilfe von Nick Wildes Fähigkeit „Eingeschränkte Route“ das Schlüsselwort **Abenteuerlustig** gebe, muss er dann trotzdem erkunden?

A: Ja, allerdings erhältst du leider keine Legenden aus seiner Erkundung.

## Mr. Manchas – Service mit einem Lächeln



Mr. Manchas – Service mit einem Lächeln

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter

3 Kosten, tintbar

1/4/2

\Immer pünktlich\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, zahlst du 1 {I} weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.

F: Wenn ich in derselben Runde zweimal mit „Mr. Manchas – Service mit einem Lächeln“ erkunde, zahle ich dann 1 ⬢ oder 2 ⬢ weniger für den nächsten Charakter, den ich in diesem Zug ausspiele?

A: Du zahlst 2 ⬢ weniger. Die Zahlungsreduzierung addiert sich so oft, wie die auslösbare Fähigkeit vor dem Ausspielen des nächsten Charakters ausgeführt wird.

## Nick Wilde – Offizier für Spielzeugspenden



Nick Wilde – Offizier für Spielzeugspenden

Bernstein Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Detektiv

4 Kosten, nicht tintbar

2/4/1

Unterstützen (Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine {S} in diesem Zug zur {S} eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)  
\Gemeinnützige Arbeit\ Am Ende deines Zuges, falls du in diesem Zug mindestens 2 Charaktere ausgespielt hast, ziehe 1 Karte.

F: Zählt „Nick Wilde – Offizier für Spielzeugspenden“ in dem Zug, in dem du ihn ausspielst, selbst für seine Fähigkeit „Gemeinnützige Arbeit“?

A: Ja. In dem Zug, in dem du ihn ausspielst, zählt er als einer der „mindestens 2 Charaktere“.

## Clawhauser – Sicherheitsbeauftragter



Clawhauser – Sicherheitsbeauftragter

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Detektiv

3 Kosten, tintbar

3/5/1

*Beschützen (Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen. Gegnerische Charaktere müssen beim Herausfordern deiner Charaktere zuerst deine Charaktere mit Beschützen wählen, wenn möglich)*

*\Jedermanns Kumpel\ Du kannst diesen Charakter nicht ausspielen, außer du hast in diesem Zug bereits einen anderen Charakter ausgespielt.*

F: Wenn ein Effekt besagt, dass ich einen Charakter „kostenlos“ ausspielen darf, kann ich dann Clawhauser – Sicherheitsbeauftragter ausspielen, auch wenn ich in diesem Zug noch keinen anderen Charakter ausgespielt habe?

A: Nein. Du musst in diesem Zug bereits einen anderen Charakter gespielt haben, um Clawhauser spielen zu können – ganz gleich, ob im Rahmen der normalen Zugaktion oder durch einen Effekt, der dir das Spielen dieses Charakters ermöglicht.

## Powerline – Megastar / Never Gonna Let You Cry



Powerline – Megastar

Bernstein Charakter

Sagengestalt

6 Kosten, tintbar

4/6/1

Singen 9

\Begleitsänger\ Einmal während deines Zuges, wenn du ein Lied ausspielst, nimm eine Charakterkarte mit <Singen> aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

\Perfekte Harmonie\ Dieser Charakter erhält +1 {L} für jeden deiner anderen Charaktere mit Singen im Spiel.

Never Gonna Let You Cry

Bernstein Aktion

Lied

5 Kosten, tintbar

Gemeinsam singen 5 (Du kannst beliebig viele deiner Charaktere oder Charaktere deiner Teammitglieder, die zusammen 5 oder mehr kosten, {E}, damit sie dieses Lied kostenlos singen.)

Nimm bis zu 2 Charakterkarten, die 2 oder weniger kosten, aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

F: Wenn ich „Powerline – Megastar“ nutze, um „Never Gonna Let You Cry“ zu singen, in welcher Reihenfolge hole ich die Charaktere aus meinem Ablagestapel zurück auf meine Hand?

A: Du führst zuerst das Lied vollständig aus und dann die auslösbare Fähigkeit von Powerline. In diesem Fall nimmst du zunächst bis zu 2 Charakterkarten mit Kosten von jeweils 2 oder weniger aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand. Anschließend führst du die ausgelöste Fähigkeit von Powerline aus und nimmst eine Charakterkarte mit **Singen** aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

## Flash – Effizienter Sachbearbeiter / Donald Duck – Taxifahrer



Flash – Effizienter Sachbearbeiter

Stahl Charakter

Sagengestalt • Verbündeter

2 Kosten, nicht tintbar

3/2/2

Robust +1 (*Reduziere jeglichen Schaden, der diesem Charakter zugefügt wird, um 1.*)

\Nimm ... dir ... Zeit\ Alle Charaktere verlieren Rasant und können Rasant nicht erhalten.

Donald Duck – Taxifahrer

Rubin Charakter

Traumgestalt • Held

3 Kosten, nicht tintbar

4/2/1

\Rush Hour\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, erhält ein Charakter deiner Wahl in diesem Zug <Rasant>. (*Der Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.*)

F: Was passiert, wenn ich „Flash – Effizienter Sachbearbeiter“ im Spiel habe, mein Gegner „Donald Duck – Taxifahrer“ ausspielt und er Donald Duck für die auslösbare Fähigkeit wählt?

A: Aufgrund der Fähigkeit „Nimm ... dir ... Zeit“ von Flash kann Donald ... Duck ... **Rasant** ... nicht ... erhalten.

## Die ganze Welt kennt Juanita



Die ganze Welt kennt Juanita

Amethyst Aktion

Lied

5 Kosten, nicht tintbar

*(Du kannst einen Charakter, der 5 oder mehr kostet, {E}, damit er dieses Lied kostenlos singt.)*

Ziehe 2 Karten. Falls du 10 oder mehr Karten in deinem Ablagestapel hast, ziehe stattdessen 3 Karten.

F: Zählt „Die ganze Welt kennt Juanita“, wenn ich diese Karte ausspiele, zu den „10 oder mehr Karten in deinem Ablagestapel“?

A: Nein. Wenn du eine Aktion ausspielst, bleibt sie im Spiel, während ihr Effekt ausgeführt wird. Daher befindet sie sich nicht in deinem Ablagestapel, wenn du die Karten zählst, um festzustellen, ob du 10 oder mehr hast. Sobald ihr Effekt abgehandelt ist, kommt sie in den Ablagestapel.

## Merlins Zauberstab / Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier



Merlins Zauberstab

Amethyst Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Magische Berührung\ {E}, Zeige 2 Karten aus deiner Hand mit demselben Namen vor – Du zahlst 1 {I} weniger für die nächste Karte mit diesem Namen, die du in diesem Zug ausspielst.

Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier

Amethyst Saphir Charakter

Traumgestalt • Team • Held • Magier • Honig

5 Kosten, tintbar

3/4/0

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

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

F: Wenn ich die „Magische Berührung“-Fähigkeit von „Merlins Zauberstab“ nutze und mich entscheide, „Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier“ vorzuzeigen, muss ich dann eine weitere „Winnie Puuh & Ferkel“-Karte vorzeigen oder kann ich eine beliebige „Winnie Puuh“ oder „Ferkel“-Karte vorzeigen?

A: „Winnie Puuh & Ferkel – Honig-Magier“ hat drei Namen: Winnie Puuh, Ferkel und Winnie Puuh & Ferkel. Solange die zweite Karte, die du aufdeckst, mit einem dieser Namen übereinstimmt, hast du die Kosten der Fähigkeit erfolgreich bezahlt.

## Denk stets an mich



Denk stets an mich

Bernstein Aktion

Lied

6 Kosten, tintbar

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

Du kannst in diesem Zug Charaktere aus deinem Ablagestapel ausspielen. Wenn du dies tust, werden diese erschöpft ausgespielt und du kannst in diesem Zug keine Charaktere mit demselben Namen spielen wie jene, die du auf diese Weise ausgespielt hast.

F: Wenn ich „Denk stets an mich“ spiele und anschließend eine Karte, die es mir erlaubt, einen Charakter kostenlos auszuspielen, kann ich dann den Charakter kostenlos aus meinem Ablagestapel spielen?

A: Ja. „Denk stets an mich“ ermöglicht es dir, Charaktere aus deinem Ablagestapel zu spielen, wann immer du in diesem Zug einen Charakter spielen kannst, sofern du dies wünschst. Es gilt jedoch weiterhin, dass ein Charakter, den du mit diesem Effekt aus deinem Ablagestapel ausspielst, im „erschöpften“ Zustand ins Spiel kommt und du für den Rest des Zuges keine Charaktere mit demselben Namen ausspielen darfst.

F: Wenn ich „Denk stets an mich“ irgendwie im Zug meines Gegners ausspiele, kann ich dann einen Charakter aus meinem Ablagestapel spielen?

A: Nein. „Denk stets an mich“ schreibt dir nicht vor, einen Charakter zu spielen, sondern erlaubt dir lediglich, Charaktere aus deinem Ablagestapel zu spielen, wenn du eine Karte spielen kannst. Wenn du also „Denk stets an mich“ irgendwie im Zug deines Gegners ausspielst und zudem

irgendwie eine Karte ausspielt, die es dir erlaubt, während seines Zuges kostenlos einen Charakter auszuspielen, *könntest* du einen Charakter aus deinem Ablagestapel ausspielen.

## Rapunzel – Unternehmungslustige Künstlerin



Rapunzel – Unternehmungslustige Künstlerin

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Held • Prinzessin

1 Kosten, tintbar

0/1/1

\Wie aus dem Bilderbuch\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du einen anderen Charakter wählen und 1 Charakterkarte aus deiner Hand vorzeigen. Falls sie denselben Namen haben, ziehe 1 Karte.

F: Wenn ich mit „Rapunzel – Unternehmungslustige Künstlerin“ erkunde und sie der einzige Charakter im Spiel ist, kann ich dann einen anderen Charakter namens Rapunzel aus meiner Hand aufdecken?

A: Nein. Rapunzels Fähigkeit „Wie aus dem Bilderbuch“ besagt ausdrücklich, dass man „einen anderen“ Charakter auswählen muss; daher kannst du Rapunzel nicht auswählen, wenn sie der einzige Charakter im Spiel ist. Hättest du oder ein Gegner eine weitere Rapunzel im Spiel, könntest du eine beliebige Charakterkarte aus deiner Hand aufdecken (einschließlich einer Rapunzel), da du einen „anderen“ Charakter als „Rapunzel – Unternehmungslustige Künstlerin“ selbst wählen würdest.

## Yama – Berüchtigter Verbrecher



Yama – Berüchtigter Verbrecher

Rubin Charakter

Sagengestalt

4 Kosten, nicht tintbar

4/4/2

\Weiter so!\ 6 {I} – Jedes Mal, wenn in diesem Zug einer deiner Charaktere einen anderen Charakter herausfordert, erschaffe 1 Tintentropfen. (Ein Tintentropfen kann entfernt werden, um 1 {I} zu bezahlen.)

F: Wenn ich die Fähigkeit „Weiter so!“ von „Yama – Berüchtigter Verbrecher“ zweimal in derselben Runde nutze, wie viele Tintentropfen erhalte ich dann, wenn einer meiner Charaktere einen anderen Charakter herausfordert?

A: Du erhältst 2. Jede Nutzung von Yamas Fähigkeit erzeugt eine separate, schwebende auslösbare Fähigkeit, und alle werden ausgelöst, sobald die Bedingung erfüllt ist. In diesem Fall hast du, wenn du die Fähigkeit zweimal eingesetzt hast, zwei Instanzen der schwebenden auslösbaren Fähigkeit, die beide bei der Herausforderung ausgelöst werden.

## Belle – Ausgezeichnete Autorin



Belle - Ausgezeichnete Autorin

Smaragd Charakter

Traumgestalt • Held • Prinzessin

5 Kosten, tintbar

4/5/2

Gestaltwandel 3 {I} (Du kannst 3 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Belle auszuspielen.)

\Hyperia-Reiseführer\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug erschöpft wird, zahlst du 2 {I} weniger für die nächste Aktion, die du in diesem Zug ausspielst.

\Geheimnisse von Hyperia\ Jedes Mal, wenn du in deinem Zug die dritte Aktion ausspielst, sammelst du 3 Legenden.

F: Wenn ich in derselben Runde zweimal mit „Belle – Ausgezeichnete Autorin“ erkunde, zahle ich dann 2  weniger oder 4  weniger für die nächste Aktion, die ich in dieser Runde spiele?

A: Du zahlst 4  weniger. Die Zahlungsreduktion addiert sich so oft, wie die auslösbare Fähigkeit vor dem Ausspielen der nächsten Aktion ausgeführt wird.

## Miguel Rivera – Straßenmusiker



Miguel Rivera – Straßenmusiker

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held

1 Kosten, tintbar

1/2/1

\Teile die Musik\ Solange du mindestens eine Liedkarte in deinem Ablagestapel hast, erhält dieser Charakter +1 {L} und <Singen> 3. (Die Kosten dieses Charakters gelten als 3 für das Singen von Liedern.)

F: Wenn ich 2 Liedkarten in meinem Ablagestapel habe, erhält „Miguel Rivera – Straßenmusiker“ dann +1 ♦ oder +2 ♦?

A: Er erhält +1 ♦. Miguels Bedingung berücksichtigt nur, ob du eine Liedkarte in deinem Ablagestapel hast, nicht wie viele es sind.

## Jukebox



Jukebox

Rubin Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Auf Wiederholung\ Einmal während deines Zuges, wenn du ein Lied ausspielst, falls es denselben Namen wie eine andere Karte in deinem Ablagestapel hat, darfst du einen Charakter deiner Wahl bereit machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

**Errata:** Wir veröffentlichen eine Errata zum gedruckten Text auf „Jukebox“, um die Funktionsweise der Karte genauer darzustellen.

Der gedruckte Text für die Fähigkeit „Auf Wiederholung“ lautet: Einmal während deines Zuges, wenn du ein Lied ausspielst, falls es denselben Namen wie *eine Karte* in deinem Ablagestapel hat, darfst du einen Charakter deiner Wahl bereit machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

Der korrigierte Text lautet: Einmal während deines Zuges, wenn du ein Lied ausspielst, falls es denselben Namen wie *eine andere Karte* in deinem Ablagestapel hat, darfst du einen Charakter deiner Wahl bereit machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

Durch das Hinzufügen von „eine andere“ wird verhindert, dass ein Lied in dem Zug, in dem du es spielst, sich selbst für die „Auf Wiederholung“-Fähigkeit der Jukebox zählt.

## Der schiefe Turm von Käsa



Der schiefe Turm von Käsa

Smaragd Gegenstand

1 Kosten, tintbar

\Fairer Handel\ Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, darfst du 1 Karte ziehen und danach 1 Karte aus deiner Hand auswählen und abwerfen.

\Extra käsig\ Solange du 4 Gegenstände namens Der schiefe Turm von Käsa im Spiel hast, erhalten deine Gegenstände **Behütet**. (Gegnerische Mitspielende können sie nicht auswählen.)

F: Wenn ich aus irgendeinem Grund mehr als 4 Exemplare von „Der schiefe Turm von Käsa“ im Spiel habe, erhalten meine Gegenstände dann trotzdem **Behütet**?

A: Nein. Du musst genau 4 Exemplare von „Der schiefe Turm von Käsa“ im Spiel haben, um **Behütet** zu erhalten. Es kann sich nur bis zu einem gewissen Grad neigen.

## Intensive Recherche



Intensive Recherche

Saphir Aktion

2 Kosten, tintbar

Schaue dir die obersten 2 Karten deines Decks an. Nimm 1 davon auf deine Hand und lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Falls du einen Tintentropfen benutzt hast, um diese Aktion auszuspielen, schaue dir stattdessen die obersten 5 Karten deines Decks an.

F: Wenn ich einen Tintentropfen entfernt habe, um „Intensive Forschung“ zu spielen, nehme ich dann trotzdem eine Karte auf meine Hand und lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter mein Deck?

A: Ja. Der Ersetzungseffekt ersetzt nur den Teil, auf den er sich auswirken kann, nämlich die Anzahl der Karten, die du ansehen darfst. Der Rest des Effekts wird wie gewohnt ausgeführt.

## Thomas O'Malley – Gewiefter Streuner



Thomas O'Malley – Gewiefter Streuner

Saphir Charakter

Sagengestalt • Held

2 Kosten, tintbar

2/3/2

\Glückstreffer\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, decken alle Mitspielenden die oberste Karte ihres Decks auf. Bringe die Karte oder Karten mit den höchsten Kosten auf die zugehörigen Hände. Lege die restlichen Karten unter die zugehörigen Decks.

F: Wenn ich mit „Thomas O'Malley – Gewiefter Streuner“ erkunde und die Karten, die mein Gegner und ich aufdecken, beide Kosten 5 haben, dürfen wir dann beide die aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen?

A: Ja. Wenn ihr beide eine Karte mit Kosten von 5 aufgedeckt habt, sind die höchsten Kosten unter den aufgedeckten Karten 5 und es liegt ein Gleichstand vor. Wie auf der Karte angegeben, legt ihr die Karte oder Karten mit den höchsten Kosten, also bei Gleichstand beide aufgedeckten Karten, auf eure jeweilige Hand.

## Fernrohr-Hut



Fernrohr-Hut

Saphir Gegenstand

3 Kosten, tintbar

\Hut-Couture\ Jedes Mal, wenn du diesen oder einen anderen Gegenstand ausspielst, falls der neue Gegenstand einen anderen Namen als alle deine anderen Gegenstände im Spiel hat, darfst du 1 beliebige Karte aus deiner Hand verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat legen.

F: Wenn ich einen Gegenstand ausspiele und „Fernrohr-Hut“ im Spiel habe, was gilt dann als anderer Name?

A: Wenn der Name des von dir gespielten Gegenstands nicht genau mit dem Namen eines anderen Gegenstands übereinstimmt, den du im Spiel hast, wird die auslösbare Fähigkeit von „Fernrohr-Hut“ ausgeführt und du darfst eine Karte aus deiner Hand verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat legen. Wenn du jedoch einen „Fernrohr-Hut“ im Spiel hast und dann in deinem nächsten Zug einen weiteren „Fernrohr-Hut“ spielst, würde der zweite mit dem Namen eines Gegenstands übereinstimmen, den du bereits im Spiel hast, sodass die auslösbare Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt würde.

## Duchesse – Kosmopolitische Katze



Duchesse – Kosmopolitische Katze

Saphir Charakter

Sagengestalt • Held

1 Kosten, tintbar

1/2/1

\Oberschicht\ Solange du einen der Charaktere mit den höchsten Kosten im Spiel hast, erhält dieser Charakter +1 {L}.

\Angemessene Umgangsformen\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, schaue dir die oberste Karte deines Decks an. Lege sie anschließend entweder auf dein Deck oder darunter.

F: Wenn ich „Duchesse – Kosmopolitische Katze“ sowie einen Charakter mit Kosten von 7 im Spiel habe und mein Gegner einen Gegenstand mit Kosten von 8 im Spiel hat, erhält meine Duchesse dann +1 ♦ durch ihre Fähigkeit „Oberschicht“?

A: Ja. Diese Fähigkeit vergleicht nur *Charaktere* im Spiel, keine Gegenstände oder andere Kartentypen, daher würde deine Duchesse +1 ♦ erhalten.

## Minnie Maus – Stadtvisionärin



Minnie Maus – Stadtvisionärin

Saphir Charakter

Traumgestalt • Held

8 Kosten, tintbar

6/6/3

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

\Alles nach Plan\ Am Ende deines Zuges, falls dieser Charakter erschöpft ist, darfst du dir die Karten in deinem Tintenvorrat ansehen und bis zu eine davon auf deine Hand nehmen. Wenn du dies tust, erschöpfe alle Karten in deinem Tintenvorrat.

F: Wenn ich bei der Fähigkeit „Alles nach Plan“ von „Minnie Maus – Stadtvisionärin“ nichts auf die Hand nehme, wird dann die gesamte Fähigkeit nicht weiter ausgeführt?

A: Nein. Wenn du bei einer der beiden Optionen dieser Fähigkeit nichts unternimmst, würde nur der Teil der Fähigkeit nicht stattfinden, und du würdest den Rest so weit wie möglich ausführen. Du könntest beispielsweise entscheiden, die Karten in deinem Tintenvorrat anzusehen und im Rahmen von „bis zu eine davon“ keine Karte auf deine Hand zurückzunehmen, oder du könntest dich entscheiden, die Karten in deinem Tintenvorrat nicht anzusehen und trotzdem eine davon auf deine Hand zurückzunehmen. In beiden Fällen erschöpfst du alle Karten in deinem Tintenvorrat. Wenn du bei *beiden Optionen* nichts unternimmst, dann wird die gesamte Fähigkeit nicht ausgeführt; in diesem Fall würdest du nicht alle Karten in deinem Tintenvorrat erschöpfen.

## Arielle – Sammlerin von Kuriositäten



Arielle – Sammlerin von Kuriositäten

Saphir Charakter

Traumgestalt • Held • Prinzessin

5 Kosten, tintbar

3/5/1

\Einzigartig\ Jedes Mal, wenn du einen Gegenstand ausspielst, falls der neue Gegenstand einen anderen Namen als alle deine anderen Gegenstände im Spiel hat, ziehe 1 Karte.

\Persönliche Sammlung\ Für jeden Gegenstand mit einem unterschiedlichen Namen, den du im Spiel hast, erhält dieser Charakter +1 {L}.

F: Wenn ich einen Gegenstand ausspiele und „Arielle – Sammlerin von Kuriositäten“ im Spiel habe, was gilt dann als unterschiedlicher Name?

A: Wenn der Name des von dir gespielten Gegenstands nicht genau mit dem Namen eines anderen Gegenstands übereinstimmt, den du im Spiel hast, wird die auslösbare Fähigkeit von „Arielle“ ausgeführt und du darfst eine Karte ziehen. Wenn du beispielsweise einen „Fernrohr-Hut“ im Spiel hast und dann in deinem nächsten Zug einen weiteren „Fernrohr-Hut“ spielst, würde der zweite mit dem Namen eines Gegenstands übereinstimmen, den du bereits im Spiel hast, sodass die auslösbare Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt würde.

## Baymax – Energiegeladen



Baymax – Energiegeladen

Saphir Charakter

Dreamborn • Super • Held • Robot

7 Kosten, tintbar

5/8/2

Gestaltwandel Entferne 2 Tintentropfen. (Du kannst 2 Tintentropfen entfernen, um diesen Charakter auf einen deiner Charaktere namens Baymax auszuspielen.)

\Überladen\ Falls du einen Tintentropfen erschaffen würdest, darfst du stattdessen die oberste Karte deines Decks verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat legen.

F: Gilt das Entfernen der Tintentropfen für die **Gestaltwandel**-Fähigkeit von „Baymax – Überladen“ als Bezahlen mit Tinte?

A: Nein. Bei den Kosten für den **Gestaltwandel** von Baymax entfernst du lediglich 2 Tintentropfen-Marker und verwendest diese Tintentropfen nicht, um Tinte zu bezahlen.

## Freche Provokation



Freche Provokation

Smaragd Aktion

1 Kosten, tintbar

Ein gegnerischer Charakter deiner Wahl erhält bis zu Beginn deines nächsten Zuges <Impulsiv> und kann, falls du 2 oder mehr gegnerische Mitspielende hast, deine Charaktere oder Orte nicht herausfordern. *(Der Charakter kann nicht erkunden und muss herausfordern, wenn möglich.)*

F: Angenommen, ich spiele in einem Mehrspieler-Spiel mit 4 Spielern und ein Gegner wählt einen meiner Charaktere für „Freche Provokation“ aus, verlässt das Spiel dann aber während seines Zuges. Hat mein Charakter dann immer noch **Impulsiv**?

A: Ja. Durch Effekte erzeugte statische Fähigkeiten bestehen so lange, bis ihre angegebene Dauer endet, selbst wenn der Spieler, der den Effekt ausgelöst hat, das Spiel verlassen hat. Und ja, das ist ein bisschen seltsam.

## Madame Mim – Einfallsreiche Trickserin



Madame Mim – Einfallsreiche Trickserin

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Schurke • Magier

8 Kosten, tintbar

7/5/3

\Oberhand\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, falls du einen Tintentropfen benutzt hast, um ihn auszuspielen, ziehe 2 Karten.

\Schnickschnack-Spiel\ Einmal während deines Zuges, wenn du einen Tintentropfen entfernst, ziehe 1 Karte.

F: Löst die Fähigkeit „Schnickschnack-Spiel“ von Madame Mim – Einfallsreiche Trickserin aus, wenn ich Tintentropfen verwendet habe, um sie auszuspielen?

A: Nein. Madame Mim muss im Spiel sein, damit die zweite Fähigkeit ausgelöst wird, und die zum Ausspielen verwendeten Tintentropfen wurden entfernt, bevor sie ins Spiel kam.

Hast du weitere Fragen zu irgendwelchen Karten?

Tritt der Community bei unter [discord.gg/disneylorcana](https://discord.gg/disneylorcana) und stelle deine Fragen!

Wir sind ein netter Haufen.