



Disney Lorcana TCG note di rilascio del set: Città di Hyperia

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

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

AGGIORNAMENTI DI GIOCO

Questi sono gli entusiasmanti aggiornamenti in arrivo con *Città di Hyperia*, insieme a brevi spiegazioni su come funzionano e cosa significano per te, il giocatore.

Gocce d'inchiostro



Igitus Figitus

Azione Ametista

Canzone

Costo 6, inchiostroabile

(Un personaggio con costo 6 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Ricevi 3 gocce d'inchiostro. (Ogni goccia d'inchiostro può essere rimossa per pagare 1 {I}.)

Goccia d'inchiostro

Contatore

(Questo segnalino non conta come una carta.)

Puoi rimuovere questo segnalino per pagare 1 {I}.

Una goccia d'inchiostro è un segnalino che puoi usare per aiutarti a pagare i costi in inchiostro. Possono sembrare carte, ma non contano come carte e non vengono mescolate nel tuo mazzo. Le tieni invece a portata di mano per aggiungerle al tuo calamaio quando una carta ti fa ricevere una goccia d'inchiostro.

Ogni volta che paghi un costo in inchiostro, puoi rimuovere una o più gocce d'inchiostro dal tuo calamaio per pagare 1  per ciascuna a copertura di quel costo! Puoi pagare un costo interamente con le gocce d'inchiostro, usare una combinazione di gocce d'inchiostro e carte

inchiostro, oppure pagare il costo in inchiostro semplicemente con le tue carte inchiostro come di consueto. Non puoi riutilizzare le gocce d'inchiostro, quindi invece di impegnarne una quando la usi, la rimuovi semplicemente dal gioco.

Puoi trovare gocce d'inchiostro stampate nelle bustine di *Città di Hyperia*, ma se non ne hai, puoi usare dadi o altri oggetti per rappresentarle durante il gioco.

Non c'è limite al numero di gocce d'inchiostro che puoi avere nel tuo calamaio o a quante ne puoi usare per pagare un costo in inchiostro. Se vuoi giocare un personaggio di costo 5 e hai 5 gocce d'inchiostro, puoi rimuoverle tutte per giocare quel personaggio e avere comunque tutte le tue carte inchiostro a disposizione per pagare altre carte o abilità!

Oltre ad aver aggiunto il nuovo tipo di segnalino goccia d'inchiostro, abbiamo anche rivisto le regole relative ai segnalini e creato una nuova sezione nelle Regole Complete che li descrive. Le gocce d'inchiostro vanno per la maggiore nella *Città di Hyperia*, quindi divertiti a sperimentarle.

Ritorna Statue di Giorno



Lexington - Alato e Impavido

Personaggio Ametista

Classico • Alleato • Gargoyle

Costo 2, inchiostrabile

3/1/2

Sfuggente (Solo altri personaggi con Sfuggente possono sfidare questo personaggio.)

\Statue di Giorno\ Se hai 3 o più carte in mano, questo personaggio non si può preparare.

Brooklyn - A Tutto Gas

Personaggio Ametista

Immaginato • Alleato • Gargoyle

Costo 1, inchiostroabile

1/4/1

\Corsa Sfrenata\ 6 {I} – Ottieni 1 leggenda.

\Statue di Giorno\ Se hai 3 o più carte in mano, questo personaggio non si può preparare.

La nostra prima abilità specifica per un gruppo di personaggi ritorna con i Gargoyle e la loro abilità Statue di Giorno, introdotta in *Sussurri nel Pozzo*.

Ricapitolando, l'abilità Statue di Giorno recita: “Se hai 3 o più carte in mano, questo personaggio non si può preparare”. Sia che tu stia pianificando di preparare un personaggio Gargoyle all'inizio del tuo turno o tramite un effetto, questa abilità statica può bloccarti sul nascere.

Ci sono modi per aggirare questo ostacolo. Ad esempio, supponiamo che tu abbia 3 carte in mano e giochi una carta che prepara i tuoi personaggi. Quando l'effetto si risolve, hai solo 2 carte in mano, quindi Statue di Giorno non si applica. Scopri quali altri trucchi puoi trovare per impedire ai tuoi Gargoyle di trasformarsi in pietra . . .

Nuova parola chiave: Avventuroso



Topolino - Il Migliore in Città

Personaggio Ambra

Immaginato • Eroe

Costo 1, inchiostroabile

0/4/2

Avventuroso (Questo personaggio non può sfidare e deve andare all'avventura ogni turno, se possibile.)

\Hot Dog!\ Alla fine del tuo turno, se questo personaggio è impegnato, ogni giocatore riceve 1 goccia d'inchiostro. *(Ogni goccia d'inchiostro può essere rimossa per pagare 1 {I}.)*

I personaggi con l'abilità chiave **Avventuroso** sono determinati ad andare all'avventura alla ricerca di leggenda. Mentre la parola chiave **Attaccabrighe** richiede ai personaggi di sfidare, la parola chiave **Avventuroso** richiede ai personaggi di andare all'avventura. Molte delle interazioni con **Attaccabrighe** rimangono valide, come ad esempio il funzionamento di **Avventuroso** quando 🎵 il personaggio, incluso il cantare una canzone.

Inoltre, stiamo aggiornando cinque carte dai set precedenti con il testo che usavamo prima dell'introduzione di **Avventuroso**, per riflettere correttamente il fatto che ora possiedono questa nuova parola chiave. Queste carte sono:

- Cobra Bubbles – Dedito Agente
- Il Peso Enorme
- Ariel – Viaggiatrice Curiosa
- Woody – Sceriffo della Città
- Gaston – Bullo Spaventoso

CHIARIMENTI SULLE REGOLE

Per supportare l'uscita di *Città di Hyperia*, abbiamo continuato a migliorare la leggibilità e la funzionalità delle Regole Complete, il nostro documento tecnico che copre i dettagli intricati e le sfumature del gioco. Di seguito sono riportate alcune delle modifiche apportate con la versione 2.3.

Dai un'occhiata alle [Regole Complete di Disney Lorcana TCG](#) per ulteriori informazioni e gli ultimi aggiornamenti.

Aggiornamento su La Pentola Magica



La Pentola Magica

Oggetto Ambra

Costo 3, non inchiostroabile

\Il Richiamo della Pentola\ {E}, 1 {I} - Metti una carta personaggio dai tuoi scarti sotto a questo oggetto, a faccia in su.

\Alzatevi e Unitevi a Me!\ {E}, 1 {I} - Per questo turno, puoi giocare i personaggi da sotto questo oggetto.

Belle - Apprendista Inventrice

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe • Principessa • Inventore

Costo 3, inchiostroabile

3/3/1

\Che Disordine\ Durante il tuo turno, puoi esiliare un tuo oggetto a tua scelta per giocare questo personaggio gratis.

Nella community si è diffusa la voce di un'interazione complicata tra Belle – Apprendista Inventrice e La Pentola Magica, pubblicato in *Sussurri nel Pozzo*. Se Belle si trova sotto La Pentola Magica, puoi esiliare la Pentola per giocare Belle utilizzando la sua abilità Che Disordine. Abbiamo aggiunto una precisazione alle regole per chiarire perché funziona in questo modo: quando esili La Pentola Magica per pagare il costo di gioco di Belle, l'intera pila di carte (Belle inclusa) va nella tua zona degli scarti, dopodiché Belle viene giocata dalla tua zona degli scarti.

Un grande ringraziamento alla nostra community attenta alle regole per aver messo in luce questa complessità delle nostre carte. Non vediamo l'ora di scoprire quali altre questioni verranno alla luce!

Aggiornamenti sul funzionamento degli effetti "entra in gioco"

Abbiamo semplificato notevolmente gli effetti “entra in gioco” trasformando quelle regole da effetti sostitutivi a effetti statici. Stiamo inoltre aggiungendo chiarimenti che guidano il modo in cui gli effetti “entra in gioco” possono interagire tra loro. Ora questi effetti si applicano nel momento in cui la carta entra in gioco, ma *prima che* venga effettivamente messa in gioco. Inoltre, gli effetti “entra in gioco” hanno ora una piccola gerarchia di applicazione, e gli effetti derivanti dall'entrata in gioco della carta si applicano per primi. Successivamente, vengono applicati gli effetti provenienti da altre fonti.

Spostamento dei personaggi

Abbiamo rivisto le regole per chiarire meglio come vengono influenzati gli spostamenti quando sono gli effetti a *ordinare* ai personaggi di spostarsi, anziché un'*azione di turno* del giocatore. Ciò significa che le scelte relative agli spostamenti sono ora intrinseche alla regola stessa. Pertanto, le scelte relative a uno spostamento vengono sempre effettuate, indipendentemente dal fatto che lo spostamento sia innescato da un'azione di turno o da un effetto. Le scelte vengono effettuate anche se la mossa non avrà luogo. Questa modifica è un po' più complessa rispetto alle altre e seguiremo da vicino le discussioni per raccogliere i feedback della community!

Modifiche alle regole di “Agire contemporaneamente”



Romeo - Esperto Vagabondo

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe

Costo 2, inchiostroabile

2/3/2

\Colpo di Fortuna\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, ogni giocatore rivela la prima carta del suo mazzo. Aggiungi la carta con il costo più alto tra quelle rivelate in questo modo, o ogni carta in parità per il costo più alto, alla mano del suo giocatore. Metti il resto in fondo al mazzo del suo giocatore.

Sembra proprio ieri che rispondevamo alle domande su come più giocatori risolvessero Il Mondo è Mio. Man mano che abbiamo creato nuove carte, gli effetti in cui più giocatori agiscono contemporaneamente si sono inseriti perfettamente nella struttura che avevamo creato. Ma abbiamo dovuto apportare una piccola modifica affinché Romeo – Esperto Vagabondo funzionasse come previsto.

Ora, se un effetto richiede che più giocatori agiscano contemporaneamente e tale effetto è composto da più parti, ogni giocatore esegue la prima parte dell'effetto seguendo l'ordine di turno. Successivamente, ognuno esegue la seconda parte in ordine di turno, e così via fino a quando tutte le parti non vengono risolte. Ad esempio, con Romeo il giocatore attivo rivela per primo la prima carta del suo mazzo. Successivamente, ogni avversario fa lo stesso, in ordine di turno; a quel punto, la carta o le carte con il costo più alto vengono aggiunte alle mani dei rispettivi giocatori. Infine, il giocatore attivo mette in fondo al proprio mazzo le carte rivelate che gli sono rimaste, e ogni avversario fa lo stesso in ordine di turno.

Questa modifica al processo riguarda anche alcune altre carte, ma riteniamo che ciò apra nuove ed entusiasmanti opportunità di progettazione, quindi resta sintonizzato!

Cumulazione di parole chiave

In precedenza, se un effetto tentava di applicare un'abilità chiave a una carta che già la possedeva, semplicemente non veniva applicata. Ma le interazioni con **Trasformazione Duo** in *Viticcio all'Attacco!* e carte come Chitarra Ancestrale in questo set, era chiaro che dovevamo rivedere le regole che guidavano questo processo. Ora, se una parola chiave viene applicata a una carta che la possiede già, si applica quella con la durata maggiore e l'altra non viene applicata.

AGGIORNAMENTI MINORI ALLE REGOLE

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

- 6.1.4.2. Aggiunte regole per spiegare gli effetti con più condizioni “puoi”.
- 6.7.7. Aggiunta una formulazione che definisce le caratteristiche di una carta.

AGGIORNAMENTI QUALITATIVI

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

- 4.3.2.1. È stato aggiornato il testo per chiarire che una carta giocata viene rivelata dalla zona in cui si trova attualmente.
- 4.3.2.4. Aggiunte formulazioni relative alle gocce d'inchiostro.
- 4.4.3.4. Aggiunte formulazioni relative alle gocce d'inchiostro.
- 4.7.3.4. Aggiunte formulazioni relative alle gocce d'inchiostro.
- 5.1.1.5. Risolto un riferimento numerico errato.
- 6.1.14.3. Aggiunta una formulazione che chiarisce che quando degli effetti rivelano delle carte, eseguono eventuali azioni successive solo su quelle carte rivelate.
- 6.4.2.1. Aggiunta una precisazione su ciò che le abilità statiche possono influenzare.
- 6.4.2.3. Aggiunta una precisazione su ciò che le abilità statiche possono influenzare.

AGGIORNAMENTI AL GLOSSARIO DELLE REGOLE

A volte gli aggiornamenti al glossario chiariscono voci precedenti, altre volte includono nuovi termini. Con l'uscita dell'ultimo set abbiamo chiarito e aggiunto quanto segue:

- **azione di turno:** Modificato e ampliato.
- **goccia d'inchiostro:** Aggiunto.
- **passare il sacchetto:** Numerazione corretta nella citazione.
- **passaggio di Inizio Turno:** Modificato.
- **abilità attivata:** Modificato.
- **azione di turno:** Rimosso.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

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

Chitarra Ancestrale



Chitarra Ancestrale

Oggetto Ambra

Costo 2, inchiostroabile

\Eredità Musicale\ Quando giochi questo oggetto, pesca una carta.

\Dal Cuore\ {E}, 1 {I} – Un personaggio a tua scelta ottiene <Melodioso> e conta come se avesse costo +2 per cantare le canzoni per questo turno.

D: Con l'abilità Dal Cuore della Chitarra Ancestrale, se scelgo un personaggio che possiede già Melodioso, ottiene comunque +2 al costo per cantare le canzoni?

R: Sì. Anche se l'acquisizione di **Melodioso** non si applicherebbe (poiché una carta con la parola chiave **Melodioso** possiede tale abilità in modo permanente), l'effetto si applica comunque per quanto possibile, quindi la parte relativa al costo +2 si applica per quel turno.

Autorità Portuale – Snodo Centrale / Russell – Esploratore Junior della Natura Selvaggia



Autorità Portuale – Snodo Centrale

Luogo Ambra

Città di Hyperia

Costo 4, non inchiostroabile

Spostamento 1, 8/2

\Benvenuti in Città\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che un personaggio si sposta in questo luogo, ogni giocatore riceve 1 goccia d'inchiostro e ottiene 1 leggenda. (Ogni goccia d'inchiostro può essere rimossa per pagare 1 {I}.)

Russell – Esploratore Junior della Natura Selvaggia

Personaggio Smeraldo

Classico • Eroe

Costo 2, inchiostroabile

3/2/1

\Distintivo di Assistenza agli Anziani\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi spostare questo personaggio e uno dei tuoi altri personaggi nello stesso luogo, gratis.

D: Se sposto 2 personaggi nell'Autorità Portuale – Snodo Centrale contemporaneamente, ad esempio utilizzando l'abilità di Russell – Esploratore Junior della Natura Selvaggia, quante gocce d'inchiostro e quanta leggenda dovrebbe ricevere ciascun giocatore?

A: Ogni giocatore riceverà 1 goccia d'inchiostro e 1 leggenda. Quando entrambi i personaggi si spostano nel luogo contemporaneamente, l'abilità si attiva e viene aggiunta al sacchetto due

volte. Quando la prima si risolve, soddisfa la condizione “una volta durante il tuo turno” dell’abilità innescata e si risolve con successo. Quando si risolve la seconda, poiché la condizione “una volta” è già stata soddisfatta, l’abilità innescata si risolve senza alcun effetto.

Nick Wilde – Capitano di Porto Ficcanaso



Nick Wilde - Capitano di Porto Ficcanaso

Personaggio Ambra

Immaginato • Alleato • Detective

Costo 6, inchiostroabile

3/5/3

Trasformazione 4 {I} (Puoi pagare 4 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Nick Wilde.)

\Percorso Vietato\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi dare Avventuroso a un personaggio a tua scelta fino all'inizio del tuo prossimo turno. (Non può sfidare e deve andare all'avventura, se possibile.)

D: Se assegno la parola chiave **Avventuroso** a un personaggio con 0 ♦ utilizzando l'abilità Percorso Vietato di Nick Wilde, deve comunque andare all'avventura?

R: Sì, anche se purtroppo non otterrai alcuna leggenda dalla sua avventura.

Mr. Manchas – In Servizio col Sorriso



Mr. Manchas – In Servizio col Sorriso

Personaggio Ambra

Classico • Alleato

Costo 3, inchiostroabile

1/4/2

\Sempre in Orario\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, paga 1 {I} in meno per giocare il tuo prossimo personaggio per questo turno.

D: Se mando all'avventura Mr. Manchas – In Servizio col Sorriso due volte nello stesso turno, pago 1 {O} in meno o 2 {O} in meno per il prossimo personaggio che gioco in questo turno?

R: Paghi 2 {O} in meno. La riduzione del costo si somma tante volte quante sono le volte in cui l'abilità innescata si risolve prima di giocare il personaggio successivo.

Nick Wilde – Agente delle Macchinine



Nick Wilde – Agente delle Macchinine

Personaggio Ambra

Immaginato • Alleato • Detective

Costo 4, non inchiostroabile

2/4/1

Aiutante *(Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi aggiungere la sua {S} alla {S} di un altro personaggio a tua scelta per questo turno.)*

\Coinvolgere la Comunità\ Alla fine del tuo turno, se hai giocato 2 o più personaggi in questo turno, pesca una carta.

D: Nick Wilde – Agente delle Macchinine conta se stesso ai fini della sua abilità Coinvolgere la Comunità nel turno in cui lo giochi?

R: Sì. Nel turno in cui lo giochi, conta come 1 dei “2 o più personaggi”.

Clawhauser – Agente di Sicurezza



Clawhauser – Agente di Sicurezza

Personaggio Ambra

Classico • Alleato • Detective

Costo 3, inchiostroabile

3/5/1

Guardiano *(Questo personaggio può entrare in gioco impegnato. Un personaggio avversario che sfida uno dei tuoi personaggi deve sceglierne uno con Guardiano, se possibile.)*

\Amico di Tutti\ Non puoi giocare questo personaggio a meno che tu non abbia giocato un altro personaggio in questo turno.

D: Se un effetto dice che posso giocare un personaggio “gratis”, posso giocare Clawhauser – Agente di Sicurezza se non ho giocato un altro personaggio in quel turno?

R: No. Devi aver giocato un altro personaggio in quel turno per poter giocare Clawhauser in qualsiasi modo, sia come parte dell’azione normale del turno sia utilizzando un effetto che ti permette di giocarlo.

Powerline – Megastar / Never Gonna Let You Cry



Powerline – Megastar

Personaggio Ambra

Classico

Costo 6, inchiostroabile

4/6/1

Melodioso 9

\Coristi\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che giochi una canzone, riprendi in mano una carta personaggio con Melodioso dai tuoi scarti.

\Armonia perfetta\ Questo personaggio riceve +1 {L} per ogni altro personaggio con Melodioso che hai in gioco.

Never Gonna Let You Cry

Azione Ambra

Canzone

Costo 5, inchiostroabile

Cantare Insieme 5 (Un qualsiasi numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con costo totale 5 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Riprendi in mano fino a 2 carte personaggio con costo 2 o inferiore ciascuna dai tuoi scarti.

D: Se uso Powerline – Megastar per cantare Never Gonna Let You Cry, in che ordine riprendo in mano i personaggi dai miei scarti?

R: Risolvi prima la canzone e poi l'abilità innescata di Powerline. In questo caso, per prima cosa riprendi in mano fino a 2 carte personaggio con costo pari o inferiore a 2 ciascuna dai tuoi scarti. Successivamente, risolvi l'abilità innescata di Powerline e riprendi in mano una carta personaggio con **Melodioso** dai tuoi scarti.

Flash – Impiegato Efficiente / Paperino – Tassista



Flash – Impiegato Efficiente

Personaggio Acciaio

Classico • Alleato

Costo 2, non inchiostroabile

3/2/2

Resistere +1 (Il danno inflitto a questo personaggio viene ridotto di 1.)

\Fai... Con... Calma\ Tutti i personaggi perdono Lesto e non possono ottenere Lesto.

Paperino – Tassista

Personaggio Rubino

Immaginato • Eroe

Costo 3, non inchiostroabile

4/2/1

\Ora di Punta\ Quando giochi questo personaggio, un personaggio a tua scelta ottiene Lesto per questo turno. *(Può sfidare nel turno in cui viene giocato.)*

D: Se ho in gioco Flash – Impiegato Efficiente quando il mio avversario gioca Paperino – Tassista, e lui sceglie Paperino per l'abilità innescata, cosa succede?

R: A causa dell'abilità "Fai... Con... Calma" di Flash, Paperino... non può... ottenere... **Lesto**.

Conosci Anche Tu Juanita



Conosci Anche Tu Juanita

Azione Ametista

Canzone

Costo 5, non inchiostroabile

(Un personaggio con costo 5 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Pesca 2 carte. Se hai 10 o più carte nei tuoi scarti, pesca invece 3 carte.

D: Quando gioco Conosci Anche Tu Juanita, questa conta ai fini del requisito "10 o più carte nei tuoi scarti"?

R: No. Quando giochi un'azione, questa rimane in gioco mentre la sua abilità viene risolta. Pertanto, non si troverebbe nei tuoi scarti quando conti le carte per determinare se ne hai 10 o più. Una volta che la sua abilità si è risolta, allora va negli scarti.

Bacchetta di Merlino / Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele



Bacchetta di Merlino

Oggetto Ametista

Costo 2, inchiostroabile

\Tocco magico\ {E}, rivela 2 carte con lo stesso nome dalla tua mano –
Paga 1 {I} in meno per giocare la tua prossima carta con quel nome per
questo turno.

Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele

Personaggio Ametista e Zaffiro

Immaginato • Squadra • Eroe • Incantatore • Miele

costo 5, inchiostroabile

3/4/0

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

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

D: Se uso l'abilità Tocco Magico della Bacchetta di Merlino e scelgo di rivelare Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele, devo rivelare un'altra carta Winnie the Pooh e Pimpi oppure posso rivelare qualsiasi carta Winnie the Pooh o Pimpi?

R: Winnie the Pooh e Pimpi – Maghi del Miele ha tre nomi: Winnie the Pooh, Pimpi e Winnie the Pooh e Pimpi. Basta che la seconda carta che riveli corrisponda a uno di questi nomi per aver pagato correttamente il costo dell'abilità.

Ricordami



Ricordami

Azione Ambra

Canzone

Costo 6, inchiostroabile

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

Per il resto di questo turno, puoi giocare i personaggi dai tuoi scarti. Se lo fai, entrano in gioco impegnati e non puoi giocare personaggi con lo stesso nome di personaggi che hai giocato in questo modo in questo turno.

D: Se gioco Ricordami e poi gioco una carta che mi permette di giocare un personaggio gratis, posso giocare il personaggio dai miei scarti gratis?

R: Sì. Ricordami ti permette di giocare personaggi dai tuoi scarti ogni volta che puoi giocare un personaggio in quel turno, se lo desideri. Tuttavia, è comunque necessario che, se giochi un personaggio dai tuoi scarti con quell'effetto, il personaggio entri in gioco impegnato e non puoi giocare personaggi con lo stesso nome per il resto del turno.

D: Se in qualche modo gioco Ricordami durante il turno del mio avversario, posso poi giocare un personaggio dalla mia pila degli scarti?

R: No. Ricordami non ti impone di giocare un personaggio, ma ti permette semplicemente di giocare personaggi dalla tua pila degli scarti se sei in grado di giocare una carta. Detto questo, se in qualche modo giocassi Ricordami durante il turno del tuo avversario e giocassi anche una carta che ti permettesse di giocare un personaggio gratis durante il suo turno, *potresti* giocare un personaggio dalla tua pila degli scarti.

Rapunzel – Artista Estroversa



Rapunzel – Artista Estroversa

Personaggio Ametista

Immaginato • Eroe • Principessa

Costo 1, inchiostroabile

0/1/1

\Impeccabile\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi scegliere un altro personaggio e rivelare una carta personaggio nella tua mano. Se hanno lo stesso nome, pesca una carta.

D: Se vado all'avventura con Rapunzel – Artista Estroversa e lei è l'unico personaggio in gioco, posso rivelare un altro personaggio di nome Rapunzel dalla mia mano?

R: No. L'abilità Impeccabile di Rapunzel specifica di scegliere “un altro” personaggio, quindi non puoi scegliere Rapunzel se è l'unico personaggio in gioco. Se tu o un avversario aveste un'altra Rapunzel in gioco, allora potresti rivelare qualsiasi carta personaggio dalla tua mano (compresa una Rapunzel), poiché potresti scegliere “un altro” personaggio oltre alla specifica copia di Rapunzel – Artista Estroversa di cui stai utilizzando l'abilità.

Yama – Noto Criminale



Yama – Noto Criminale

Personaggio Rubino

Classico

Costo 4, non inchiostroabile

4/4/2

\Portamene Ancora\ 6 {I} – 6 {I} – Ogni volta che uno dei tuoi personaggi sfida un altro personaggio per questo turno, ricevi 1 goccia d'inchiostro. (Puoi rimuovere una goccia d'inchiostro per pagare 1 {I}.)

D: Se uso l'abilità Portamene Ancora di Yama – Noto Criminale due volte nello stesso turno, quanti segnalini goccia d'inchiostro ottengo quando uno dei miei personaggi sfida un altro personaggio?

R: Ne otterresti 2. Ogni utilizzo dell'abilità di Yama crea un'abilità innescata fluttuante separata, e tutte si innescano quando la condizione viene soddisfatta. In questo caso, se hai usato l'abilità due volte, hai due istanze dell'abilità innescata fluttuante, che si innescano entrambe in seguito alla sfida.

Belle – Scrittrice Eccezionale



Belle - Scrittrice Eccezionale

Personaggio Smeraldo

Immaginato • Eroe • Principessa

Costo 5, inchiostroabile

4/5/2

Trasformazione 3 (Puoi pagare 6 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Belle.)

\Consigli sulla Città di Hyperia\ Durante il tuo turno, ogni volta che questo personaggio viene impegnato, paga 2 {I} in meno per giocare la tua prossima azione per questo turno.

\Segreti della Città di Hyperia\ Durante il tuo turno, ogni volta che giochi una terza azione, ottieni 3 leggenda.

D: Se mando all'avventura Belle – Scrittrice Eccezionale due volte nello stesso turno, pago 2 in meno o 4 in meno per la prossima azione che gioco in questo turno?

A: Paghi 4 in meno. La riduzione del costo si somma tante volte quante sono le volte in cui l'abilità innescata si risolve prima di giocare l'azione successiva.

Miguel Rivera – Musicista di Strada



Miguel Rivera – Musicista di Strada

Personaggio Ambra

Classico • Eroe

Costo 1, inchiostroabile

1/2/1

\Condividere la musica\ Mentre hai una carta canzone nei tuoi scarti, questo personaggio riceve +1 {L} e ottiene Melodioso 3. *(Conta come di costo 3 per cantare le canzoni.)*

D: Se ho 2 carte canzone nei miei scarti, Miguel Rivera – Musicista di Strada riceve +1 ♦ o +2 ♦?

R: Riceve +1 ♦. La condizione di Miguel tiene conto solo della presenza di una carta canzone nei tuoi scarti, non del numero di carte presenti.

Jukebox



Jukebox

Oggetto Rubino

Costo 2, inchiostroabile

\In Loop\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che giochi una canzone, se quella carta ha lo stesso nome di un'altra carta nei tuoi scarti, puoi preparare un personaggio a tua scelta. Se lo fai, non può andare all'avventura per il resto di questo turno.

Errata corrige: Pubblichiamo una rettifica al testo stampato su Jukebox per riflettere in modo più accurato le funzionalità della carta.

Il testo stampato per l'abilità \In Loop\ recita: Una volta durante il tuo turno, ogni volta che giochi una canzone, se quella carta ha lo stesso nome di *una carta* nei tuoi scarti, puoi preparare un personaggio a tua scelta. Se lo fai, non può andare all'avventura per il resto di questo turno.

Il testo corretto recita: Una volta durante il tuo turno, ogni volta che giochi una canzone, se quella carta ha lo stesso nome di *un'altra carta* nei tuoi scarti, puoi preparare un personaggio a tua scelta. Se lo fai, non possono andare all'avventura per il resto di questo turno.

L'aggiunta di "un'altra" impedisce che una canzone conti su se stessa ai fini dell'abilità In Loop del Jukebox nel turno in cui la giochi.

Gorgonzola Pendente di Pisa



Gorgonzola Pendente di Pisa

Oggetto Smeraldo

Costo 1, inchiostroabile

\Scambio Equo\ Quando giochi questo oggetto, puoi pescare una carta, poi scegli e scarta una carta.

\Super Formaggioso\ Mentre hai in gioco 4 oggetti chiamati Gorgonzola Pendente di Pisa, i tuoi oggetti ottengono **Protetto**. *(Gli avversari non possono sceglierli.)*

D: Se per qualche motivo avessi in gioco più di 4 copie del Gorgonzola Pendente di Pisa, i miei oggetti otterrebbero comunque **Protetto**?

R: No. Devi avere in gioco esattamente 4 copie del Gorgonzola Pendente di Pisa per ottenere **Protetto**. Può inclinarsi solo fino a un certo punto.

Ricerca Intensa



Ricerca Intensa

Azione Zaffiro

Costo 2, inchiostroabile

Guarda le prime 2 carte del tuo mazzo, poi aggiungine una alla tua mano e metti il resto in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine. Se hai rimosso una goccia d'inchiostro per giocare questa azione, guarda invece le prime 5 carte del tuo mazzo.

D: Se ho rimosso una goccia d'inchiostro per giocare Ricerca Intensa, devo comunque prendere una carta e mettere le altre in fondo al mazzo in qualsiasi ordine?

R: Sì. L'effetto sostitutivo sostituisce solo la parte su cui può influire, ovvero il numero di carte che puoi guardare. Il resto dell'effetto si svolge normalmente.

Romeo – Esperto Vagabondo



Romeo - Esperto Vagabondo

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe

Costo 2, inchiostroabile

2/3/2

\Colpo di Fortuna\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, ogni giocatore rivela la prima carta del suo mazzo. Aggiungi la carta con il costo più alto tra quelle rivelate in questo modo, o ogni carta in parità per il costo più alto, alla mano del suo giocatore. Metti il resto in fondo al mazzo del suo giocatore.

D: Se mando un personaggio all'avventura con Romeo – Esperto Vagabondo e le carte che io e il mio avversario riveliamo hanno entrambe costo 5, possiamo entrambi aggiungere alla mano le carte che abbiamo rivelato?

R: Sì. Se entrambi avete rivelato una carta dal costo 5, il costo più alto tra le carte rivelate è 5 e le carte sono in parità. Come indicato sulla carta, in caso di parità sul costo più alto, entrambi aggiungete le carte rivelate alle vostre rispettive mani.

Cappello Cannocchiale



Cappello Cannocchiale

Oggetto Zaffiro

Costo 3, inchiostroabile

\Capo d'Alta Moda\ Ogni volta che giochi questo oggetto o un altro oggetto, se l'oggetto che hai giocato ha un nome diverso da ogni altro oggetto che hai in gioco, puoi aggiungere una carta dalla tua mano al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnata.

D: Quando gioco un oggetto e ho il Cappello Cannocchiale in gioco, cosa si intende per nome diverso?

R: Se il nome dell'oggetto che hai giocato non corrisponde esattamente a quello di nessun altro oggetto che hai in gioco, allora l'abilità innescata del Cappello Cannocchiale si risolve e puoi aggiungere una carta dalla tua mano al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnata. Tuttavia, se hai un Cappello Cannocchiale in gioco e poi giochi un altro Cappello Cannocchiale durante il tuo prossimo turno, il secondo corrisponderebbe al nome di un oggetto che hai già in gioco, quindi l'abilità innescata si risolverebbe senza alcun effetto.

Duchessa – Gatta Cosmopolita



Duchessa - Gatta Cosmopolita

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe

Costo 1, inchiostroabile

1/2/1

\Alta Società\ Mentre hai in gioco un personaggio con il costo più alto, o in parità per il costo più alto, questo personaggio riceve +1 {L}.

\Buone Maniere\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, guarda la prima carta del tuo mazzo. Metti quella carta in cima o in fondo al tuo mazzo.

D: Se ho in gioco Duchessa – Gatta Cosmopolita assieme a un personaggio di costo 7 e il mio avversario ha in gioco un oggetto di costo 8, la mia Duchessa riceve +1 ♦ grazie alla sua abilità Alta Società?

R: Sì. Quell'abilità mette a confronto solo i *personaggi* in gioco, non gli oggetti o altri tipi di carte, quindi la tua Duchessa riceverebbe +1 ♦.

Minni – Visionaria Urbana



Minni – Visionaria Urbana

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Eroe

Costo 8, inchiostrabile

6/6/3

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

\Come da Progetto\ Alla fine del tuo turno, se questo personaggio è impegnato, puoi guardare le carte nel tuo calamaio e poi puoi riprenderne una in mano. Se fai almeno una delle due, impegna tutte le carte nel tuo calamaio.

D: Se scelgo “no” per una delle due opzioni “puoi” dell’abilità Come da Progetto di Minni – Visionaria Urbana, l’intera abilità non si risolve più?

R: No. Se scegli “no” per una qualsiasi delle opzioni di quell’abilità, solo la parte legata allo specifico “puoi” non si verificherebbe e faresti tutto il possibile per il resto. Ad esempio, potresti scegliere di guardare le carte nel tuo calamaio e non riprenderne una in mano, oppure potresti scegliere di non guardare le carte nel tuo calamaio e poi scegliere di riprenderne una mano. In entrambi i casi, devi impegnare tutte le carte nel tuo calamaio. Se scegli “no” per *entrambe*, l’intera abilità non verrebbe risolta, nel qual caso non impegneresti tutte le carte nel tuo calamaio.

Ariel – Collezionista di Stranezze



Ariel – Collezionista di Stranezze

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Eroe • Principessa

Costo 5, inchiostroabile

3/5/1

\Unico al Mondo\ Ogni volta che giochi un oggetto, se l'oggetto che hai giocato ha un nome diverso da ogni altro oggetto che hai in gioco, pesca una carta.

\Collezione Personale\ Per ogni oggetto con un nome diverso che hai in gioco, questo personaggio riceve +1 {L}.

D: Quando gioco un oggetto e ho in gioco Ariel – Collezionista di Stranezze, cosa si intende per “nome diverso”?

R: Se il nome dell'oggetto che hai giocato non corrisponde esattamente a quello di nessun altro oggetto che hai in gioco, allora l'abilità innescata di Ariel si risolve e puoi pescare una carta. Per esempio, se hai un Cappello Cannocchiale in gioco e poi giochi un altro Cappello Cannocchiale durante il tuo prossimo turno, il secondo corrisponderebbe al nome di un oggetto che hai già in gioco, quindi l'abilità innescata si risolverebbe senza alcun effetto.

Baymax – Potenziato



Baymax – Potenziato

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Super • Eroe • Robot

Costo 7, inchiostroabile

5/8/2

Trasformazione Rimuovi 2 gocce d'inchiostro (Puoi rimuovere 2 gocce d'inchiostro per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Baymax.)

\Supercarica\ Se staresti per ricevere una goccia d'inchiostro, puoi invece aggiungere la prima carta del tuo mazzo al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnata.

D: Rimuovere i segnalini goccia d'inchiostro per l'abilità **Trasformazione** di Baymax – Potenziato equivale a pagare inchiostro?

R: No. Con il costo di **Trasformazione** di Baymax, stai semplicemente rimuovendo 2 segnalini goccia d'inchiostro e non stai usando quelle gocce d'inchiostro per pagare l'inchiostro.

Provocazione Irritante



Provocazione Irritante

Azione Smeraldo

Costo 1, inchiostroabile

Fino all'inizio del tuo prossimo turno, un personaggio avversario a tua scelta ottiene Attaccabrighe e, se hai 2 o più avversari, non può sfidare i tuoi personaggi o luoghi. *(Non può andare all'avventura e deve sfidare, se possibile.)*

D: Supponiamo che io stia giocando in una partita a più giocatori in 4 e che un avversario scelga uno dei miei personaggi per Provocazione Irritante, ma poi abbandoni la partita durante il proprio turno. Il mio personaggio ha ancora **Attaccabrighe**?

R: Sì. Le abilità statiche generate dagli effetti durano fino al termine della durata indicata, anche se il giocatore che ha generato l'effetto ha abbandonato la partita. E sì, è un po' strano.

Maga Magò – Imbrogliona Piena di Risorse



Maga Magò – Imbrogliona Piena di Risorse

Personaggio Ametista

Immaginato • Cattivo • Incantatore

Costo 8, inchiostabile

7/5/3

\Vantaggio\ Quando giochi questo personaggio, se hai rimosso una goccia d'inchiostro per giocarlo, pesca 2 carte.

\Gioco di Ninnoli\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che rimuovi una goccia d'inchiostro, pesca una carta.

D: L'abilità Gioco di Ninnoli di Maga Magò – Imbrogliona Piena di Risorse si attiva se ho usato segnalini goccia d'inchiostro per giocarla?

R: No. Maga Magò deve essere in gioco affinché la seconda abilità si attivi, e le gocce d'inchiostro utilizzate per giocarla sono state rimosse prima che lei entrasse in gioco.

Hai altre domande su qualche carta?

Unisciti alla community su discord.gg/disneylorcana e chiedi pure!

Siamo un gruppo amichevole.