

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

REGOLE INTRODUTTIVE

Nel ruolo di Illuminatore del meraviglioso reame di Lorcana, controllerai degli inchiostri magici per evocare nuove versioni di personaggi, oggetti e luoghi Disney, che vengono chiamati "glimmers". Questi glimmers – alcuni familiari, altri fantastici – ti aiuteranno mentre andrai all'avventura in tutta Lorcana per trovare e raccogliere parti perdute di leggenda. Tantissime imprese ti attendono!



SOMMARIO

2. Panoramica del gioco
9. Parti di una carta
11. Preparazione
12. Svolgimento del gioco, il tuo turno
13. Il tuo calamaio
14. Giocare una carta, Trasformazione
15. Andare all'avventura, sfidare, danno
17. Luoghi
19. Usare le abilità
20. Fine del gioco
20. Partite a più giocatori
21. Costruire un mazzo

Che tipo di gioco è questo?

Disney Lorcana Trading Card Game è un gioco di carte strategico dove ogni giocatore si costruisce il proprio mazzo prima dell'inizio della partita. Questi mazzi non vengono mescolati tra loro. Puoi giocare con uno dei mazzi precostruiti, modificarlo o creare un mazzo del tutto personale!

In un gioco come questo, le carte ti permettono di fare cose che solitamente non fanno parte del normale turno. Se il testo di una carta contraddice le regole del gioco, segui quanto indicato dalla carta.

PANORAMICA DEL GIOCO

Informazioni sul gioco

In questo gioco, competerai nel trovare pezzi di leggenda sparsi in tutta Lorcana, per poi raccogliarli e custodirli. Per riuscirci, evoca glimmers di personaggi, oggetti e luoghi Disney, che ti aiuteranno andando all'avventura, ostacolando gli avversari e sfidando i loro personaggi. Con la giusta strategia e un pizzico di fortuna, potrai proteggere il tuo patrimonio di leggenda dalle minacce future!

Impara a giocare

Ci sono molti modi diversi per imparare a giocare! Il modo migliore – e il più divertente – è farsi insegnare da un amico. Puoi anche informarti su eventi particolari nei negozi di giochi della tua zona e scaricare l'applicazione *Disney Lorcana Trading Card Game Companion* per un tutorial interattivo.



Vincere

Il tuo obiettivo è essere il primo giocatore a raggiungere 20 o più punti leggenda. Alcune abilità delle carte ti faranno guadagnare leggenda, ma il modo più comune per ottenerla è giocare personaggi e mandarli all'avventura.

LE CARTE

Il tuo mazzo *Disney Lorcana* TCG può contenere un mix di quattro tipi diversi di carte: personaggi, oggetti, azioni e luoghi.

Personaggi

Potrai mandare i glimmers dei personaggi all'avventura o a lanciare sfide. Alcuni personaggi hanno abilità speciali.



3

Oggetti

I glimmers degli oggetti restano in gioco dopo essere stati giocati e conferiscono abilità speciali durante la partita.



4

Azioni

Le azioni forniscono un vantaggio immediato e poi vanno scartate.



5

Canzoni

Le canzoni sono un tipo speciale di azione e offrono la possibilità di essere giocate in maniera diversa, senza pagare inchiostro!



6

Luoghi

Una volta giocati, i glimmers dei luoghi restano in gioco. Alcuni conferiscono abilità speciali durante il gioco e le altre carte possono interagire con essi in modi sorprendenti.



Legenda inchiostri



= Ambra



= Smeraldo



= Zaffiro



= Ametista



= Rubino



= Acciaio



Legenda rarità



= Comune



= Rara



= Leggendaria



= Non Comune





= Super Rara






= Incantata

PARTI DI UNA CARTA

Su tutte le carte

- 1 Costo:** Quanto inchiostro  costa la carta per essere giocata.
- 2 Icona calamaio:** Carte con  attorno al loro esagono di costo possono essere aggiunte al tuo calamaio per essere usate come inchiostro.
- 3 Nome:** I personaggi hanno anche un nome della loro versione, scritto sotto al nome del personaggio.
- 4 Inchiostro:** Questo simbolo e la banda colorata dietro il nome della carta indicano il tipo di inchiostro della carta.
- 5 Classificazioni:** Categorie a volte citate nelle regole delle carte.
- 6 Abilità ed Effetti:** le regole speciali della carta. Sulle azioni, vengono chiamate effetti. Su personaggi, oggetti e luoghi, la maggior parte delle abilità hanno nomi basati sulla loro storia. Abilità particolarmente comuni utilizzano invece delle parole chiave in grassetto (come "**Guardiano**" su questa carta).

Solo su alcune carte

- 7 Forza **: Quanti danni infligge il personaggio durante una sfida.
- 8 Volontà **: Quanti danni ci vogliono per esiliare il personaggio o il luogo.
- 9 Valore di leggenda **: Su un personaggio, quanti punti leggenda ottieni quando va all'avventura. Su un luogo, quanti punti leggenda ottieni all'inizio del tuo turno.




PREPARAZIONE

Ogni giocatore ha bisogno del proprio mazzo. Serviranno anche dei segnalini danno e un modo per tenere traccia di quanti punti leggenda possiedi. Entrambi vengono forniti con questo starter deck.

1. Determinate il primo giocatore lanciando una moneta, tirando un dado o in un altro modo analogo.
2. Mescola il tuo mazzo.
3. Imposta il tuo contatore di leggenda a 0.
4. Pesca 7 carte per formare la tua mano iniziale. Puoi guardare le carte nella tua mano ma non quelle nella mano degli altri giocatori!
5. Se lo vuoi, modifica la tua mano iniziale (vedi sotto).
Salta questo passaggio se è la prima volta che giochi in assoluto.

Modificare la mano iniziale

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore può modificare una volta la propria mano iniziale, a partire dal primo giocatore. (Di solito, un giocatore lo fa se non ha molte carte con l'icona calamaio  oppure se ha in mano troppe carte con costo elevato.) Per farlo, metti un qualsiasi numero di carte dalla tua mano in fondo al mazzo, senza rivelarle, poi ripesca carte finché non ne hai nuovamente 7. Infine, rimescola il mazzo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un turno è diviso in due parti. Ogni giocatore svolge completamente il proprio turno prima di passarlo al giocatore successivo.

Quando tocca a te, esegui questi passaggi in ordine.

Fase iniziale

1. **PREPARAZIONE** – Prepara le tue carte impegnate ruotandole in verticale.
2. **INIZIO TURNO** – Controlla gli effetti che si verificano all'inizio del tuo turno e segui le loro istruzioni.
3. **PESCA** – Pesca una carta dalla cima del tuo mazzo. Il primo giocatore salta questo passaggio nel suo primo turno.


Fase principale

Una volta per turno, puoi aggiungere una carta a faccia in giù nel tuo calamaio, in qualsiasi momento.

Inoltre, puoi eseguire tutte le azioni elencate di seguito, un numero qualsiasi di volte e in qualsiasi ordine. Questo ti permette di trarre il massimo vantaggio da ciò che le carte possono fare, in combinazione con altri effetti.

- ◆ Giocare una carta.
- ◆ Utilizzare l'abilità di un personaggio che non richieda di impegnarlo.
- ◆ Utilizzare l'abilità di un oggetto.
- ◆ Utilizzare l'abilità di un luogo.
- ◆ Eseguire un'azione con un personaggio che era in gioco dall'inizio del turno. Queste includono:
 - Andare all'avventura.
 - Sfidare un luogo o un personaggio impegnato di un avversario.
 - Utilizzare un'abilità che richieda di impegnare la carta.

Cosa sono le carte preparate e impegnate?

Alcune regole di gioco e gli effetti di alcune carte richiedono di impegnare  una carta in gioco. Per impegnare una carta, ruotala di lato.

Una volta che una carta viene impegnata, non può essere impegnata nuovamente finché non viene preparata di nuovo da una regola di gioco o dall'effetto di una carta. Per preparare una carta, semplicemente ruotala nuovamente in posizione verticale. Ricorda di preparare tutte le tue carte impegnate all'inizio del tuo turno.





Preparato




Impegnato

Il tuo calamaio

Il tuo calamaio è il luogo dove metti le tue carte inchiostro, a faccia in giù. Le carte nel calamaio vengono usate per pagare i costi, ad esempio per le carte che giochi dalla tua mano.

Puoi aggiungere una carta dalla tua mano al calamaio **una volta per turno**. La carta che scegli deve avere l'icona calamaio  attorno al suo costo  sull'angolo in alto a sinistra. Più carte inchiostro possiedi, più cose sarai in grado di fare durante il turno.

Per aggiungere una carta al tuo calamaio, mostrala ai tuoi avversari e poi mettila a faccia in giù nella tua area calamaio, sotto forma di inchiostro. Ogni carta del tuo calamaio rappresenta 1 , non importa cosa ci sia sul fronte. Scegli con saggezza! Le carte che metti nel tuo calamaio ci resteranno per il resto della partita. Una volta che metti una carta nel calamaio, nulla di quanto riportato su di essa conta – incluso il suo costo e il suo colore di inchiostro. È semplicemente inchiostro.


Giocare una carta

Giocare una carta significa prenderla dalla tua mano e metterla a faccia in su sul tavolo. Ogni carta ha un costo in inchiostro all'interno di un esagono sull'angolo in alto a sinistra. Per giocare la carta, devi impegnare altrettante carte inchiostro nel tuo calamaio.

Quando giochi una carta personaggio, mettila sul tavolo nell'area al di sopra del tuo calamaio. I personaggi entrano in gioco in posizione preparata, **ma non puoi usarli per fare nulla fino al tuo prossimo turno**. Devi aspettare che l'inchiostro si asciughi!

Quando giochi una carta oggetto o luogo, mettila sul tavolo al di sopra del tuo calamaio. Al contrario dei personaggi, gli oggetti e i luoghi possono essere usati fin da subito.

Quando giochi una carta azione, esegui ciò che viene indicato sulla carta, poi mettila nella tua pila degli scarti. Metti sempre le carte a faccia in su nella pila degli scarti, in modo che chiunque le possa vedere.

Le canzoni sono un tipo di carta azione, ma con una regola speciale che ti concede un metodo alternativo per pagarne il costo. Ogni canzone riporta "(Un personaggio con costo X o superiore può  per cantare questa canzone gratis)". Se possiedi un personaggio con il costo indicato o superiore, puoi impegnare quel personaggio per giocare la carta canzone senza dover impegnare carte nel tuo calamaio! Questo conta comunque come giocare la carta. Le regole per quando puoi impegnare un personaggio ovviamente vanno comunque applicate, quindi i personaggi non possono cantare canzoni nello stesso turno in cui entrano in gioco.

Trasformazione

Puoi giocare un personaggio Imbevuto usando la sua abilità di Trasformazione se hai in gioco un personaggio con lo stesso nome. Paga il suo costo di Trasformazione al posto del suo normale costo in inchiostro e copri la carta sul tavolo con quella nuova. (Per esempio, puoi giocare una Ursula – Folle Strega del Mare sopra a qualsiasi carta Ursula.)

Il personaggio trasformato ha le sue regole e abilità, ma mantiene qualsiasi danno o effetto che influenzava il personaggio originale. Se questo era impegnato, lo sarà anche il personaggio trasformato. Se invece l'originale era in grado di sfidare, andare all'avventura o usare abilità, anche il personaggio trasformato potrà fare queste cose non appena entra in gioco!

Quando un personaggio trasformato lascia il gioco, lasciano il gioco assieme a lui anche tutte le carte impilate sotto la sua carta.

Andare all'avventura

Per andare all'avventura con uno dei tuoi personaggi, impegnalo e ottieni punti leggenda pari al valore di leggenda \diamond del personaggio. Ricorda, non puoi andare all'avventura con un personaggio nello stesso turno in cui lo hai giocato.

Sfidare

Andare all'avventura serve a vincere la partita, ma a volte è anche necessario rallentare gli avversari. È qui che entrano in gioco le sfide. Per sfidare, prima di tutto impegna uno dei tuoi personaggi per mandarlo in sfida. Poi scegli uno dei personaggi impegnati di un tuo avversario da sfidare. **Non puoi sfidare un personaggio preparato!** In una sfida, entrambi i personaggi si infliggono danno a vicenda. Guarda il valore di Forza \odot di ogni personaggio e metti altrettanti segnalini danno sull'altro personaggio.

Danno

Un personaggio viene esiliato quando ha abbastanza segnalini danno su di sé da raggiungere o superare la propria Volontà \heartsuit . Quando ciò accade, metti il personaggio nella pila degli scarti del suo giocatore.

Spostare il danno

Spostare i segnalini danno da un personaggio o un luogo a un altro non conta come "infliggere danno" o "danneggiare" il personaggio o il luogo che riceve i segnalini danno. Gli effetti che modificano la quantità di danno inflitto non si applicano al danno che viene spostato.

Esempio: Sfida

Panico - **Tirapiedi Immortale** sta sfidando **Flounder** - **Compagno della Collezionista**.

Panico ha 3 \odot (Forza) e Flounder ha 2 \odot . Questo significa che nello stesso istante, Panico infligge 3 danni a Flounder, che riceve 3 segnalini danno. Flounder infligge a sua volta 2 danni a Panico, che riceve 2 segnalini danno.

Con solo 2 \heartsuit (Volontà), Flounder è nei guai. Siccome il danno è pari o superiore alla sua \heartsuit , viene esiliato e finisce negli scarti del suo giocatore. Panico vince la sfida! Ma ora dovrà stare attento. La sua \heartsuit è 3, il che significa che con 1 altro danno anche lui potrebbe essere esiliato in futuro.



Abilità dei luoghi

Alcuni luoghi hanno abilità che portano dei benefici, spesso con la clausola che dei personaggi si trovino in quel luogo. Queste abilità possono essere usate nello stesso turno in cui un luogo entra in gioco.

Spostare i personaggi nei luoghi

Durante il tuo turno, puoi spostare un tuo personaggio in un tuo luogo pagando il costo di spostamento ♠ di quel luogo. I tuoi personaggi possono spostarsi solo nei tuoi luoghi.

Un personaggio può spostarsi in un luogo anche nello stesso turno in cui lui o il luogo viene giocato. Non ha importanza se il personaggio che viene spostato è impegnato o preparato. Non ci sono limiti al numero di personaggi che possono trovarsi in un luogo nello stesso momento.

Un personaggio non può spostarsi da un luogo a meno che non vada in un altro luogo. Puoi farlo pagando il costo di spostamento del nuovo luogo.

Sfide e danni nei luoghi

Durante il suo turno, un personaggio avversario può sfidare un luogo, così come sfiderebbe un personaggio impegnato. L'abilità **Sfidante** di un personaggio si applica anche quando si sfidano i luoghi. Quando un luogo viene sfidato, subisce danno pari alla Forza ⚔ del personaggio sfidante. Tuttavia, non infligge danni a sua volta.

I luoghi possono anche subire danno da alcune azioni o abilità. I luoghi non possono essere scelti per azioni e abilità a meno che il loro testo non specifichi altrimenti.

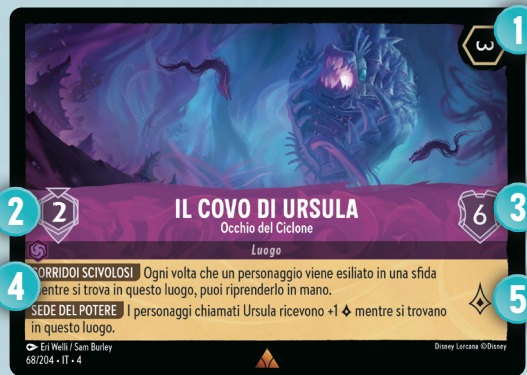
Quando un luogo ha danni pari o superiori alla sua Volontà ♠, viene esiliato e messo nella pila degli scarti.

I personaggi che si trovano in un luogo quando questo viene esiliato, si ritrovano semplicemente di nuovo sul tavolo. Non gli succede nulla; semplicemente non si trovano più in un luogo.

Ottenere leggenda con i luoghi

All'inizio del tuo turno, ottieni leggenda pari al valore di leggenda ♠ di ogni luogo che hai in gioco. Nota che questo non conta come andare all'avventura, che è una prerogativa dei personaggi.



PARTI DI UNA CARTA LUOGO



- 1 Costo in inchiostro ♠
- 2 Costo di spostamento ♥
- 3 Volontà ♠
- 4 Abilità
- 5 Valore di leggenda ♠

Usare le abilità

Molti oggetti e personaggi hanno abilità che puoi usare durante il tuo turno (e soltanto durante il tuo turno). Queste solitamente influenzano altre carte in gioco. Le carte nel mazzo, negli scarti, nella mano o nel calamaio di un giocatore non sono considerate "in gioco", quindi non possono essere influenzate da altre carte, a meno che non venga specificato diversamente.

In una carta con un'abilità con costo, questo compare prima dell'effetto. Il costo può includere l'impegnare la carta , un pagamento di inchiostro , del testo che spiega cosa fare o una combinazione di qualsiasi delle precedenti. Devi pagare ogni parte del costo di un'abilità per poterla sfruttare.

Ricorda, non puoi usare le abilità di un personaggio che è appena stato giocato in quel turno.

Esempio: *L'Arco Imperiale ha l'abilità Entro Gittata, che recita: "1  - Un personaggio Eroe a tua scelta ottiene **Sfidante** +2 e **Sfuggente** per questo turno. (Riceve +2  mentre sta sfidando. Può sfidare i personaggi con **Sfuggente**". Durante il tuo turno, puoi usare l'abilità impegnando la carta e pagando 1  (impegnando una carta nel tuo calamaio). Siccome l'Arco è un oggetto, puoi usare la sua abilità già nello stesso turno in cui l'hai giocato!*



FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere 20 punti leggenda è il vincitore. Se il tuo mazzo si esaurisce, perdi la partita la prossima volta in cui dovresti pescare una carta.

PARTITE A PIÙ GIOCATORI

Questo è un divertentissimo gioco per 2 giocatori, ma nulla vieta di giocare in 3 o più giocatori!

Le regole del gioco rimangono le stesse, eccetto che alla fine del turno di un giocatore toccherà al giocatore alla sua sinistra.

Quando un'abilità richiede a più giocatori di fare qualcosa contemporaneamente, si inizia con il giocatore di turno, quindi si procede a sinistra finché ogni giocatore coinvolto non ha compiuto la propria azione.



COSTRUIRE UN MAZZO

Creare il proprio mazzo è parte del divertimento! Puoi scegliere i personaggi che preferisci, le abilità che vuoi includere e le strategie che vuoi utilizzare.

Ci sono due modi per costruire un mazzo. Il più semplice consiste nel cambiare le carte di un mazzo esistente, come uno degli starter deck pronti per il gioco. Si può anche costruire un nuovo mazzo da zero utilizzando le carte della propria collezione. Questo secondo metodo richiede più impegno, ma può essere anche molto divertente!

Ogni mazzo **Disney Lorcana TCG** deve seguire queste regole:

- ♦ Il mazzo deve contenere almeno 60 carte.
- ♦ Il mazzo non può contenere più di 4 copie di una singola carta.

Esempio: Non puoi avere più di 4 copie di Pegaso - Dono per Ercole nel tuo mazzo. Diverse versioni di uno stesso personaggio però contano come carte diverse, quindi avere 4 copie di Pegaso - Dono per Ercole nel mazzo non ti impedisce di aggiungere anche fino a 4 copie di Pegaso - Destriero Volante!

- ♦ Il mazzo può contenere solo carte di 1 o 2 tipi di inchiostro.

Assicurati di dare un'occhiata a disneylorcana.com per sfruttare i video che spiegano la costruzione del mazzo e danno suggerimenti strategici.

IL TURNO IN BREVE

Fase iniziale

1. **PREPARAZIONE** – Prepara tutte le tue carte.
2. **INIZIO TURNO** – Applica gli effetti di inizio turno.
3. **PESCA** – Pesca una carta. (Salta se è il primo turno della partita.)

Fase principale

Scegli quante azioni vuoi (tranne dove specificato), in qualsiasi ordine:

- ♦ Una volta per turno, aggiungi una carta al tuo calamaio.
- ♦ Gioca una carta.
- ♦ Utilizza l'abilità di un oggetto.
- ♦ Utilizza l'abilità di un personaggio che non richiede ☹.
- ♦ Utilizza l'abilità di un luogo.
- ♦ Con un personaggio che era già in gioco a inizio turno:
 - Vai all'avventura -**OPPURE**-
 - Sfida un luogo o un personaggio impegnato -**OPPURE**-
 - Utilizza un'abilità che richiede ☹.

○ Costo

⚙ Forza

♥ Volontà

○ Calamaio

⚙ Costo di

♦ Valore di

spostamento

leggenda

©2024

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 22868 · Seattle WA 98122 · USA

©Disney

www.disney.com

disneylorcana.com
ravensburger.com

Ravensburger