



INCANTO D'INVERNO

Note di rilascio di set Disney Lorcana TCG: Incanto d'Inverno

Ciao, Illuminatore! Benvenuto alle note di rilascio del set *Incanto d'Inverno* di *Disney Lorcana* TCG. Queste release notes 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 più dettagliate sul gioco oltre a quelle contenute in queste note di rilascio, visita [DisneyLorcana.com/Resources](https://disneylorcana.com/Resources) per consultare le regole complete, le regole dei tornei e altro ancora. Sei nuovo al gioco? Prova la Companion App di *Disney Lorcana* TCG, dove potrai imparare a giocare, tenere traccia delle tue carte, creare una lista dei desideri e persino utilizzare il nostro contatore leggenda digitale per giocare.

Regole Complete 2.0

Le Regole Complete di *Disney Lorcana* sono un documento tecnico che copre i dettagli intricati e le sfumature del gioco. Costituiscono la base del gameplay di *Disney Lorcana* e, a ogni nuova uscita, le aggiorniamo per includere le nuove carte, abilità, effetti e meccaniche che abbiamo introdotto e il modo in cui interagiscono con le altre carte. Puoi pensare al sistema delle regole come al motore che alimenta il gioco, quindi è importante che venga regolarmente revisionato!

Oltre a questi aggiornamenti regolari, il nostro team interno addetto alle regole ha trascorso l'ultimo anno a rivedere il documento da cima a fondo con l'obiettivo di renderlo più snello e intuitivo sia per i giocatori che per gli arbitri. Si è trattata di un'impresa enorme e siamo molto entusiasti di presentare questa versione "2.0", che incorpora le nuove meccaniche delle carte della nostra ultima uscita, *Incanto d'Inverno*.

Ci sono troppe modifiche per elencarle tutte qui, ma volevamo darvi un'anteprima di alcuni degli aggiornamenti.

Pescare da un mazzo vuoto non comporta automaticamente la perdita della partita

In precedenza, se un giocatore cercava di pescare una carta da un mazzo vuoto, perdeva immediatamente la partita, senza alcuna abilità di rimonta all'ultimo minuto. Questo causava alcuni problemi di tempistica nelle condizioni di fine partita, come quando entrambi i giocatori pescavano carte contemporaneamente da mazzi vuoti. A tal fine, stiamo aggiornando questa regola.

Ora, se un giocatore *termina il proprio turno* senza carte nel mazzo, perde la partita. Questo incoraggia i giocatori a cercare di utilizzare tutte le risorse a loro disposizione per chiudere la partita. Inoltre, fornisce una soluzione più chiara al problema di tempistica imbarazzante che porta a volte i giocatori a pensare di star perdendo la partita contemporaneamente.

Le azioni di turno sono ordinate in modo più chiaro

Volevamo definire in modo più chiaro il processo e l'ordine delle azioni di turno (come mandare un personaggio all'avventura e giocare carte). Ad esempio, sfidare con un personaggio è un processo in due fasi, ma il layout precedente ad elenco faceva sembrare che fosse un unico passaggio. Dopo alcune modifiche, ora ogni azione di turno è disposta in una sezione dedicata.

La risoluzione delle carte e degli effetti è più dettagliata

Man mano che il nostro gioco è cresciuto e ha introdotto carte più complesse, abbiamo scoperto alcune cose che dovevano essere indicate in modo più esplicito. Una di queste è come risolvere le carte e gli effetti. Le brevi istruzioni che avevamo a disposizione non erano più all'altezza delle aspettative.

Ora abbiamo una sezione delle regole completamente nuova che descrive in dettaglio il processo passo dopo passo di come vengono risolti le carte e gli effetti. Anche se può sembrare tecnico e spaventoso, tutto funziona ancora come prima. Ci siamo semplicemente assicurati che il processo fosse spiegato in modo esplicito e che la logica del gioco fosse corretta.

E molto altro ancora!

Il team ha cercato di essere il più accurato possibile, ma sappiamo che potrebbero sorgere situazioni che non avevamo previsto. Continueremo ad affrontare le potenziali aree di chiarimento man mano che le incontreremo e a fornirvi aggiornamenti sulle nuove meccaniche e interazioni con ogni versione. Se avete domande, non esitate a chiedere su discord.gg/disneylorcana. La nostra comunità organizza discussioni divertenti lì, e questo è un modo utile per individuare aspetti che potremmo dover chiarire.

Per vedere tutte le modifiche alle Regole Complete, vi invitiamo a dare un'occhiata al documento [nella nostra pagina delle risorse](#).

Sfavorito



Angel - Dal Canto di Sirena

Personaggio Ambra

Classico • Alleato • Alieno

Costo 2, inchiostabile

2/2/1

\Sfavorito\ Se questo è il tuo primo turno e non sei il primo giocatore, paga 1 {I} in meno per giocare questo personaggio.

Melodioso 3 (Questo personaggio conta come di costo 3 per cantare le canzoni).

È divertente giocare per primi, ma qualcuno deve pur giocare per secondo, giusto? Ecco perché introduciamo l'abilità chiave **Sfavorito**, esemplificata qui in Angel - Dal Canto di Sirena. Ora, se giochi dopo il primo giocatore, hai maggiori possibilità di mettere in scena quella rimonta trionfale per cui sono famosi gli sfavoriti.

Il funzionamento è piuttosto semplice. È il tuo primo turno di gioco? Se la risposta è sì, fantastico. Sei il giocatore iniziale? Se la risposta è no, puoi sfruttare l'abilità **Sfavorito** e pagare 1  in meno per giocare la carta. È tutto qui!

Aggiornamenti Qualitativi

Questi aggiornamenti sono modifiche al linguaggio e all'uso delle parole all'interno delle regole e sulle carte per renderle più chiare, concise e coerenti. Due carte, Belle - Ragazza Stravagante e Navigare nel Mare di Azzurrite, in precedenza utilizzavano la dicitura "puoi aggiungere una carta aggiuntiva dalla tua mano al tuo calamaio, a faccia in giù". Stiamo aggiornando queste carte per utilizzare la formulazione attuale dell'azione di turno "inchiostrare una carta", ma il modo in cui si giocano gli effetti rimane lo stesso.

- L'abilità Leggere un libro di Belle - Ragazza Stravagante ora recita: "Durante il tuo turno, puoi inchiostrare una carta aggiuntiva."
- Navigare nel Mare di Azzurrite ora recita: "Per questo turno, puoi inchiostrare una carta aggiuntiva. Pesca una carta."

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.

Elisa Maza - Trasformata in Gargoyle



Elisa Maza - Trasformata in Gargoyle

Personaggio Rubino

Classico • Eroe • Gargoyle • Detective

Costo 3, inchiostroabile

4/4/1

\Forti Per Sempre\ La {S} dei tuoi personaggi non può essere ridotta sotto al suo valore stampato.

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

D: Cosa significa "valore stampato"?

R: Il valore stampato della caratteristica di una carta è quello fisicamente stampato sulla carta, indipendentemente da eventuali modifiche applicabili. Ad esempio, se Elisa Maza riceve +1  da un effetto, il suo valore  diventa 5, ma il valore stampato sulla carta rimane 4.

Anna - Sorella Rassicurante / Flynn Rider - Il Più Grande Fan di Se Stesso



Anna - Sorella Rassicurante

Personaggio Ametista

Imbevuto • Eroee • Regina

Costo 5, inchiostroabile

5/5/1

\Trasformazione Inusuale\ Se una carta ha lasciato gli scarti di un giocatore in questo turno, questa carta ottiene Trasformazione 0 {I}. (Puoi pagare 0 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Anna.)

\Buon Cuore\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi ottenere leggenda pari al {L} di una carta personaggio nei tuoi scarti. Se lo fai, metti quella carta in fondo al tuo mazzo.

Flynn Rider - Il Più Grande Fan di Se Stesso

Personaggio Smeraldo

Imbevuto • Eroee • Principe

Costo 4, non inchiostroabile

2/3/4

Trasformazione 2 (Puoi pagare 2 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Flynn Rider.)

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

\Un Ultimo Grande Colpo\ Questo personaggio riceve -1 {L} per ogni carta nella mano dei tuoi avversari.

D: Se mando all'avventura Anna - Sorella Rassicurante e scelgo Flynn Rider - Il Più Grande Fan di Se Stesso dai miei scarti per l'abilità Buon Cuore di Anna, quanta leggenda ottengo?

R: Ottieni 1 leggenda dall'avventura di Anna e 4 leggenda da Flynn, per un totale di 5 leggenda! L'abilità Un Ultimo Grande Colpo di Flynn non si applica quando lui non è in gioco, quindi il suo ♦ non viene ridotto.

Nonna Salice - Antica Consigliera



Nonna Salice - Antica Consigliera

Personaggio Ambra

Classico • Mentore

Costo 2, non inchiostroabile

1/2/1

\Spianare la Strada\ Una volta durante il tuo turno, paga 1 {I} in meno per giocare il tuo prossimo personaggio per questo turno.

D: Posso scegliere quando usare l'abilità "Spianare la Strada" di Nonna Salice? R: No, perché nell'abilità non è presente il termine "puoi". Se giochi Nonna Salice, lo sconto si applica al prossimo personaggio che giochi per quel turno. Nei turni successivi, quando Nonna Salice è già in gioco, paghi 1 {I} in meno per il primo personaggio che giochi ogni turno.

Lilo - Infagottata



Lilo - Infagottata

Personaggio Acciaio

Immaginato • Eroe

Costo 2, non inchiostroabile

1/2/2

\Strati Aggiuntivi\ Durante il turno di ogni avversario, la prima volta che questo personaggio subirebbe danno, invece non subisce alcun danno.

D: L'abilità di Lilo ferma tutti i danni che le vengono inflitti durante i turni dei suoi avversari? R: No. Si applica solo la prima volta che subirebbe danno durante il turno di ciascun avversario. Non si applica ai danni che subirebbe dopo.

Topolino - Bob Cratchit



Topolino - Bob Cratchit

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe

Costo 2, inchiostroabile

3/2/1

\Duro Lavoro\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, metti la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù sotto di esso.

\Un Cuore Generoso\ Quando questo personaggio viene esiliato in una sfida, puoi mettere tutte le carte che erano sotto di esso sotto a un tuo altro personaggio o luogo a tua scelta.

Se Topolino viene esiliato in una sfida, le carte che si trovavano sotto di esso vengono spostate a faccia in su o a faccia in giù sotto un altro personaggio o luogo? R: A faccia in su. L'effetto innescato si risolve dopo che Topolino e tutte le carte che si trovavano sotto di lui sono state messe nella pila degli scarti, dove le carte a faccia in giù vengono girate a faccia in su. Quando l'abilità si risolve, quelle carte vengono spostate dalla pila degli scarti al personaggio o al luogo scelto, ma rimangono a faccia in su.

Il Vento e i Suoi Color



Il Vento e i Suoi Color

Azione Ametista

Canzone

Costo 4, inchiostrabile

(Un personaggio con costo 4 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Ogni giocatore rivela la prima carta del suo mazzo. Pesca una carta per ogni tipo di inchiostro diverso delle carte rivelate in questo modo.

D: Come posso capire di che tipo di inchiostro è una carta? A: Ogni tipo di inchiostro ha un simbolo che appare sulle carte all'estremità sinistra della riga di classificazione. Ad esempio, il tipo di inchiostro de Il Vento e i Suoi Color è Ametista. Una carta con più simboli di tipo di inchiostro su questa riga conta come avere ciascuno di quei tipi di inchiostro.

Quando tutti rivelano la prima carta del proprio mazzo, conta il numero di simboli di tipo di inchiostro *unici*, non il numero totale. Se sia tu che il tuo avversario rivelate carte Ametista, pescherete solo 1 carta. Tuttavia, se rivelate una carta Ametista e una carta che è sia Ametista che Acciaio, pescherai 2 carte: 1 per Ametista e 1 per Acciaio.

Hai altre domande su qualche carta? Entra a far parte della community su discord.gg/disneylorcana e fai tutte le domande che vuoi! Siamo un gruppo amichevole.