DE

Disney LORCANA TRADING CARD GAME

SCHNELLSTART-REGELN

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

INHALTSVERZEICHNIS

2. Spielübersicht
9. Bestandteile einer Karte
11. Spielvorbereitung
12. Die Schritte deines Spielzuges
13 Dein Tintenvorrat
14. Eine Karte ausspielen
14. Gestaltwandel
15. Erkunden, Herausfordern, Schaden
17. Orte
19. Fähigkeiten einsetzen
20. Ende des Spiels
20. Partien mit 3 oder mehr Personen
21. Ein Deck zusammenstellen

Worum geht's in diesem Spiel?

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

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

SPIELÜBERSICHT

Über das Spiel

In diesem Spiel sammelst du Legenden, die in der Welt von Lorcana verstreut sind, um sie sicher zu verwahren. Erschaffe Glimmer von Disney-Charakteren, Gegenständen und Orten, die dir beim Erkunden der Welt von Lorcana helfen oder die anderen Mitspielenden bremsen, indem sie deren Charaktere herausfordern. Mit der richtigen Strategie und etwas Glück kannst du dafür sorgen, dass deine Legenden in Zukunft sicher sind.

Lerne die Regeln

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

Spielziel

Wer zuerst 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt. Am schnellsten gelingt dir das, indem du deine Charaktere erkunden lässt. Manchmal kannst du auch Fähigkeiten dafür nutzen.

DIE KARTEN

Dein *Disney Lorcana*-Deck kann 4 verschiedene Arten von Karten enthalten: Charaktere, Gegenstände, Aktionen und Orte.

Charaktere

Glimmer-Charaktere erkunden, um Legenden zu sammeln, oder fordern gegnerische Charaktere heraus.

Gegenstände

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

Aktionen

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

Lieder

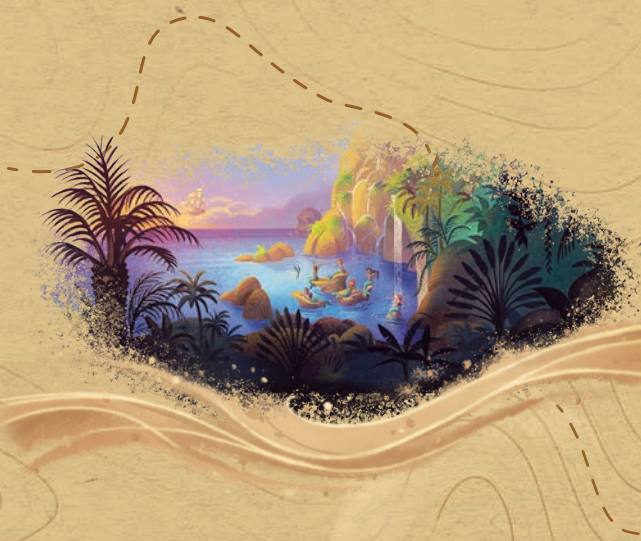
Lieder sind eine spezielle Form von Aktionen die eine zweite Möglichkeit zum ausspielen bieten - ohne dafür Tinte zu bezahlen.

Orte

Glimmer-Orte bleiben dauerhaft im Spiel wenn du sie ausspielst. Einige Orte verleihen dir spezielle Fähigkeiten und andere Karten können mit ihnen auf eine interessante Art und Weise interagieren. Im Set *Die Tintenlande* werden Orte als neue Kartentypen eingeführt.

Tintenfarben

= Bernstein
= Smaragd
= Saphir
= Amethyst
= Rubin
= Stahl



Karten-Seltenheit

= Gewöhnlich
= Selten
= Legendär
= Ungewöhnlich
= Episch
= Verzaubert

BESTANDTEILE EINER KARTE

Alle Kartentypen zeigen:

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

Einige Karten zeigen zusätzlich:

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

SPIELVORBEREITUNG

Alle Mitspielenden benötigen ein eigenes Deck. Außerdem benötigt ihr Schadens- und Legendenmarker, um Schaden und eure gesammelten Legenden nachzuhalten. Beides liegt deinem Starter Deck bei.

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

Starthand austauschen

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

SPIELABLAUF

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

Phase 1: Vorbereiten

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

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Einmal pro Zug darfst du 1 Handkarte verdeckt in deinen Tintenvorrat legen. Zu welchem Zeitpunkt in Phase 2 du das tust, ist dir überlassen. Zusätzlich kannst du in Phase 2 die folgenden Dinge beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge tun. Mache dich mit deinen Karten vertraut, um deren Fähigkeiten dabei bestmöglich zu kombinieren!

- Spiele eine Handkarte aus.
- Nutze die Fähigkeit eines Charakters, für die der Charakter nicht erschöpft werden muss.
- Nutze die Fähigkeit eines Gegenstands.
- Nutze die Fähigkeit eines Ortes.
- Erschöpfe einen Charakter, der bereits seit Beginn deines Zugs im Spiel ist, um ihn für eine der folgenden Dinge einzusetzen:
  - Erkunden.
  - Einen gegnerischen Ort oder einen gegnerischen, erschöpften Charakter herausfordern.
  - Eine Fähigkeit nutzen, die ihn erschöpft.

Wie erschöpfe ich Karten und mache sie bereit?

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

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

Bereit Erschöpft

Dein Tintenvorrat

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

Genau einmal pro Zug **darfst du 1 Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat legen**. Je mehr Tinte du im Vorrat hast, desto mehr kannst du in deinem Zug tun. Die Karte, die du in deinen Tintenvorrat legen möchtest, muss in der oberen linken Ecke das Tintenvorrat-Symbol ⬡ um die Kosten ⬡ herum zeigen. Zeige die Karte allen Mitspielenden und lege sie anschließend verdeckt als Tinte in deinen Vorrat. Jede Karte in deinem Tintenvorrat entspricht genau 1 Tinte ⬡. Dabei spielt ihre Vorderseite keine Rolle mehr. Es ist egal, was die Karte gekostet hat, oder zu welcher Tintenfarbe sie gehörte – verdeckt gilt sie einfach nur als Tinte. Überlege dir gut, welche Karten du in deinen Vorrat legst, denn diese bleiben dort für den Rest des Spiels!

Eine Karte ausspielen

Ausspielen bedeutet, eine Karte aus deiner Hand offen auf den Tisch zu legen. Beim Ausspielen musst du die Kosten der Karte (im Sechseck oben links) bezahlen, indem du diese Anzahl an Tintenkarten in deinem Tintenvorrat erschöpfst.

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

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

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

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

Gestaltwandel

Charaktere vom Typ Flutgestalt kannst du mithilfe ihrer Fähigkeit Gestaltwandel ausspielen, falls du einen Charakter mit demselben Namen im Spiel hast. Um das zu tun, bezahle

die Gestaltwandel-Kosten anstelle der normalen Kosten der Karte und überdecke deinen gleichnamigen Charakter im Spiel mit der Flutgestalt. Beispielsweise könntest du „Pluto – Entschlossener Verteidiger“ auf einen anderen Pluto-Charakter autsspielen. Nach dem Ausspielen gelten für diesen Charakter nur noch die Werte und Fähigkeiten der neuen Version. Schaden, der auf der vorherigen Karte lag, sowie Effekte, die auf sie wirkten, werden auf die neue Gestalt übertragen. War der Charakter vor dem Gestaltwandel erschöpft, dann bleibt er erschöpft. Konnte er hingegen noch erkunden, herausfordern oder Fähigkeiten einsetzen, dann kann die neue Flutgestalt dies auch noch tun, obwohl sie gerade erst ins Spiel gekommen ist! Verlässt eine Flutgestalt das Spiel (egal ob auf den Ablagestapel, zurück auf die Hand, oder in den Tintenvorrat), folgen ihr alle darunter gestapelten Karten zum selben Ort.

Erkunden

Erschöpfe einen Charakter, um ihn erkunden zu lassen um so viele Legenden zu sammeln, wie sein Legendenwert ✦ zeigt. Trage diese Anzahl sofort mit deinem Legendenmarker ab. Denke daran, dass ein Charakter noch nicht erkunden kann, wenn du ihn in diesem Zug erst ausgespielt hast.

Herausfordern

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

Schaden

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

Schadensmarker bewegen

Die Tintenlande führt eine neue Fähigkeit ein, mit der Schadensmarker von Charakteren oder Orten bewegt werden können. Schaden der bewegt wird zählt dabei nicht als “zugefügter Schaden” und somit können Effekte oder Fähigkeiten, die den zugefügten Schaden reduzieren, diese Bewegung bzw. diesen Schaden nicht beeinflussen.

Beispiel einer Herausforderung
Patch – Einschüchternder Welpe *fordert* ***Zauberbesen – Tanzender Staubwedel heraus.***

Patch und Zauberbesen verfügen beide über 3 ✪ (Stärke). Sie fügen sich gleichzeitig Schaden zu: Patch teilt 3 Schaden aus, daher erhält Zauberbesen 3 Schadensmarker. Umgekehrt teilt Zauberbesen auch 3 Schaden aus und Patch erhält also ebenfalls 3 Schadensmarker. Zauberbesen verfügt nur über 3 ⛊ (Willenskraft), der Schaden erreicht oder überschreitet also seine ⛊. Daher wird Zauberbesen sofort verbannt und landet auf seinem Ablagestapel. Doch auch Patch muss sich in Acht nehmen, denn er bleibt beschädigt. Er verfügt über 4 ⛊, falls er später also erneut 1 oder mehr Schaden nimmt, wird er ebenfalls verbannt.

Fähigkeiten von Orten

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

Charaktere zu Orten bewegen

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

Ein Charakter kann sich in derselben Runde, in der er ausgespielt wird, an einen Ort bewegen. Genauso können sich Charaktere auch im selben Zug, in dem du einen neuen Ort ausspielst, zu diesem bewegen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Charakter erschöpft oder bereit ist. Es gibt auch keine Begrenzung für die Anzahl der Charaktere, die sich gleichzeitig an einem Ort befinden können. Du kannst Charaktere nur von einem Ort bewegen, wenn du diese zu einem anderen deiner Orte bewegen willst. Dies ist möglich, indem du die Bewegungskosten des anderen Ortes bezahlst.

Orte herausfordern & Schaden

In ihrem Zug können gegnerische Charaktere einen Ort auf die gleiche Weise herausfordern, wie sie es mit einem erschöpften Charakter tun würden. Auch die Herausfordern-Fähigkeit bleibt identisch, wenn Orte herausgefordert werden. Wenn ein Ort herausgefordert wird, erleidet er Schaden in Höhe der Stärke ✪ des herausfordernden Charakters. Der Ort fügt dabei dem herausfordernden Charakter jedoch keinen Schaden zu.

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

Wenn ein Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft ⛊ oder

mehr erleidet, wird er verbannt und du legst diese Karte auf deinen Ablagestapel. Charakteren, die sich an einem Ort befinden, wenn dieser verbannt wird, geschieht nichts weiter. Sie befinden sich nun nur nicht mehr an einem Ort.

Legenden durch Orte sammeln

Zu Beginn deines Zuges sammelst du für jeden Ort, den du im Spiel hast, so viele Legenden, wie der Legendenwert ✦ des jeweiligen Ortes beträgt. Beachte, dass Orte dabei nicht erkunden, da nur Charaktere erkunden können.

BESTANDTEILE EINES ORTES

1 **Kosten ⬡**

2 **Bewegungskosten ⬢**

3 **Willenskraft ⛊**

4 **Fähigkeit**

5 **Legendenwert ✦**

Fähigkeiten einsetzen

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

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

Denke daran, dass gerade ausgespielte Charaktere ihre Fähigkeiten normalerweise noch nicht im selben Zug nutzen können.

Beispiel: *Der „Herz von Te Fiti“ besitzt die Fähigkeit „Leben erschaffen“ mit folgendem Text: „⟲, 2 ⬡ – Lege die oberste Karte deines Decks verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat.“ Du kannst diese Fähigkeit in deinem Zug nutzen, indem du das Herz von Te Fiti erschöpfst und zusätzlich 2 ⬡ bezahlst (erschöpfe dafür 2 Karten in deinem Tintenvorrat). Da das Herz ein Gegenstand ist, kannst du diese Fähigkeit sogar schon in dem Zug nutzen, in dem du die Karte ausgespielt hast.*

ENDE DES SPIELS

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

PARTIEN MIT 3 ODER MEHR PERSONEN

Disney Lorcana macht besonders zu zweit Spaß, kann aber auch ganz einfach mit 3 oder mehr Personen gespielt werden. Die Spielregeln bleiben identisch, mit wenigen Ergänzungen: Wenn eine Person passt, ist danach die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und so weiter.

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

EIN DECK ZUSAMMENSTELLEN

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

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

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

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

  Beispiel: *Du darfst maximal 4 Karten von „Kida – Atlanterin" im Deck haben. Andere Versionen eines Charakters gelten jedoch als andere Karten. Es ist also erlaubt, zusätzlich noch 4 Karten von „Kida – Königliche Kriegerin" ins Deck zu nehmen.*
- Dein Deck darf nur Karten von einer oder zwei Tintenfarben enthalten.

Besuche **disneylorcana.com** für Strategietipps und Videos zum Thema Deckbau.

ÜBERBLICK EINES SPIELZUGS

Phase 1: Vorbereiten

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

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Führe beliebig viele Schritte in beliebiger Reihenfolge aus:

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

⬡ Kosten	Willenskraft
Tintenvorrat	Legendenwert
Stärke	Bewegungskosten

©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