ES

Disney LORCANA TRADING CARD GAME

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Como Iluminador del maravilloso reino de Lorcana, utilizarás tinta mágica para invocar nuevas versiones de personajes, objetos y ubicaciones Disney, que reciben el nombre de glimmers. Estos glimmers (algunos familiares, otros fantásticos) te ayudarán mientras recorres Lorcana para encontrar y recoger los fragmentos perdidos de leyenda. ¡Te esperan un sinfín de aventuras!

ÍNDICE

2. Idea del juego
9. Partes de una carta
11. Preparación
12. Desarrollo del juego y de un turno
13 Tu tintero
14. Jugar una carta
14. Transformación
15. Explorar, desafiar y daño
17. Ubicaciones
19. Utilizar las habilidades
20. Fin de la partida
20. Partidas multijugador
21. Construir un mazo

¿Qué clase de juego es este?

El juego de cartas coleccionables *Disney Lorcana* TCG es un juego de cartas de estrategia en el que cada jugador crea su propio mazo antes de que comience la partida y los mazos no se mezclan entre sí. ¡Puedes jugar con uno de los mazos listos para jugar disponibles, realizar cambios en uno de esos mazos o crear tu propio mazo totalmente personalizado!

En un juego como este, las cartas pueden permitirte hacer cosas que normalmente no forman parte del turno normal. Si el texto de una carta contradice las reglas del juego, haz caso a lo que dice la carta.

IDEA DEL JUEGO

Acerca del juego

En este juego, tienes que localizar los fragmentos de leyenda repartidos por Lorcana y recogerlos para ponerlos a buen recaudo. Para lograrlo, invoca a glimmers de personajes, objetos y ubicaciones Disney para que te ayuden a explorar, obstaculicen a tus oponentes y desafíen a los personajes oponentes. Con la estrategia adecuada y una pizca de suerte, ¡podrás preservar tu patrimonio de leyenda contra las futuras amenazas!

Aprende a jugar

¡Hay varias formas de aprender a jugar! La mejor (y más divertida) es que te enseñe un amigo. También puedes preguntar por los eventos en una tienda de juegos cercana y descargarte la aplicación *Disney Lorcana* Trading Card Game Companion para ver tutoriales interactivos.

Victoria

Tu objetivo es ser el primer jugador en conseguir 20 o más puntos de leyenda. Algunas habilidades de las cartas te dan puntos de leyenda, pero la forma más común de conseguirlos es jugando personajes y enviándolos a explorar.

LAS CARTAS

Tu mazo *Disney Lorcana* TCG puede contener una combinación de cuatro tipos de cartas: personajes, objetos, acciones y ubicaciones.

Personajes

Podrás enviar a los glimmers de personaje a explorar y a desafíos. Algunos personajes tienen habilidades especiales.

Objetos

Los glimmers de objeto permanecen en juego una vez jugados y te proporcionan habilidades especiales durante la partida.

Acciones

Las acciones te dan una ventaja momentánea de un solo uso y luego se descartan.

Canciones

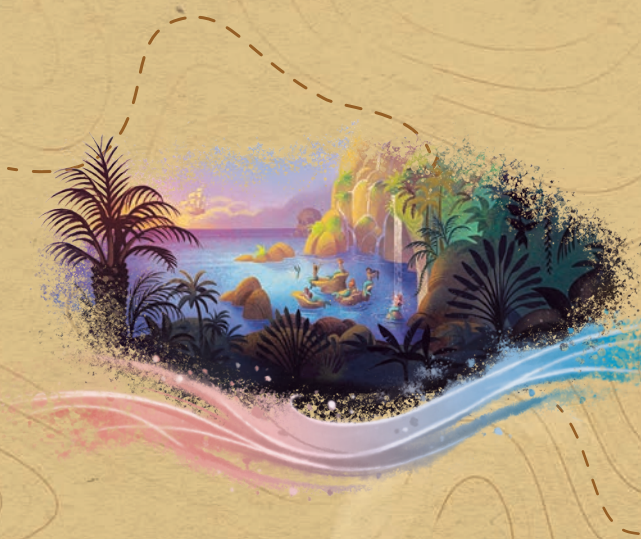
Las canciones son un tipo especial de acción que ofrece una forma diferente de jugarlas, ¡sin pagar tinta!

Ubicaciones

Los glimmers de ubicación permanecen en juego una vez jugados. Algunas ubicaciones te proporcionan habilidades especiales durante la partida, y otras cartas pueden interactuar con ellas de formas interesantes. Las ubicaciones son una novedad del set *Into the Inklands* .

Tipos de tinta

= Ámbar
= Esmeralda
= Zafiro
= Amatista
= Rubí
= Acero



Grados de rareza

= Común
= Rara
= Legendaria
= Poco común
= Superrara
= Encantada

PARTES DE UNA CARTA

En todas las cartas

1. **Coste:** Cuánta tinta ⬡ cuesta jugar la carta.
2. **Icono de tintero:** Las cartas con ⬡ alrededor del hexágono de coste se pueden poner en el tintero para usarlas como tinta.
3. **Nombre:** Los personajes también llevan el nombre de su versión escrito debajo del nombre del personaje.
4. **Tinta:** Este símbolo y la banda de color detrás del nombre de la carta indican el tipo de tinta de la carta.
5. **Clasificaciones:** Categorías a las que a veces se hace referencia en las reglas de las cartas.
6. **Habilidades y efectos:** Las reglas especiales de la carta. En las acciones, se denominan efectos. En los personajes y los objetos, la mayoría de las habilidades tiene un nombre basado en su historia. En cambio, las habilidades más comunes utilizan palabras clave en negrita (como «**Evasive**» (Escurridizo) en esta carta).

Solo en algunas cartas

7. **Fuerza *(Strength)*:** Cuántos puntos de daño inflige el personaje durante un desafío.
8. **Voluntad *(Willpower)*:** Cuántos puntos de daño se necesitan para desterrar *(banish)* al personaje o la ubicación.
9. **Valor de leyenda *(Lore Value)*:** En un personaje, cuántos puntos de leyenda consigues cuando este explora. En una ubicación, cuántos puntos de leyenda consigues al inicio de tu turno.

PREPARACIÓN

Cada jugador necesita su propio mazo. También se necesitan contadores de daño y una forma de llevar la cuenta de los puntos de leyenda que tiene cada jugador. Estas dos cosas vienen incluidas con el mazo de inicio.

1. Decidid quién será el primer jugador lanzando una moneda al aire, lanzando un dado o con algún otro método.
2. Baraja tu mazo.
3. Pon a 0 tu marcador de puntos de leyenda.
4. Roba 7 cartas para formar tu mano inicial. Puedes mirar las cartas de tu mano, ¡pero no las de los demás!
5. Modifica tu mano inicial si lo deseas (ver más abajo). **Omite este paso en tu primera partida**.

Modificar tu mano inicial

Antes de que comience la partida, cada jugador puede modificar su mano inicial una vez, empezando por el primer jugador (normalmente, un jugador la modifica si no tiene muchas cartas con icono de tintero ⬡ o si tiene demasiadas cartas de coste elevado). Para modificarla, pon tantas cartas de tu mano como desees en la parte inferior de tu mazo sin revelarlas, y luego roba cartas hasta que tu mano vuelva a tener 7 cartas. Por último, vuelve a barajar tu mazo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Un turno se divide en dos fases. Cada jugador desarrolla su turno por completo antes de pasarle el turno al siguiente jugador.

En tu turno, sigue estos pasos en orden.

Fase inicial

1. **PREPARAR** - Prepara *(Ready)* tus cartas agotadas *(Exerted)* rotándolas en posición vertical.
2. **COMPROBAR** - Comprueba los efectos que se producen al inicio de tu turno y sigue sus instrucciones.
3. **ROBAR** - Roba una carta de la parte superior de tu mazo. El primer jugador se salta este paso en su primer turno.

Fase principal

Una vez por turno, puedes poner una carta boca abajo en tu tintero, en cualquier momento.

Además, puedes realizar cualesquiera de las acciones enumeradas a continuación, el número de veces que quieras y en el orden que prefieras. Esto te permite aprovechar al máximo lo que tus cartas pueden hacer en combinación con otros efectos.

- Jugar una carta.
- Utilizar la habilidad de un personaje que no requiera agotarlo.
- Utilizar la habilidad de un objeto.
- Utilizar la habilidad de una ubicación.
- Realizar una acción con un personaje que ya estuviera en juego al inicio del turno, incluyendo:
  - Explorar.
  - Desafiar una ubicación de un oponente o a un personaje agotado de un oponente.
  - Utilizar una habilidad que requiera agotar la carta.

¿Qué son las cartas preparadas y agotadas?

Algunas reglas del juego y algunos efectos de las cartas requieren que agotes ⟲ una carta en juego. Para agotar una carta, rótala en posición horizontal.

Una vez agotada una carta, no puedes volver a agotarla hasta que haya sido preparada por una regla del juego o por el efecto de una carta. Para preparar una carta, simplemente rótala de nuevo en posición vertical. Recuerda preparar al principio de tu turno todas tus cartas agotadas.

Preparada Agotada

Tu tintero *(Inkwell)*

Tu tintero es donde dejas tus cartas tinta, boca abajo. Las cartas del tintero las utilizas para pagar costes, por ejemplo, el coste para jugar las cartas de tu mano.

Puedes poner una carta de tu mano en tu tintero **una vez por turno**. La carta que elijas debe tener el icono del tintero ⬡ alrededor de su coste ⬡ en la esquina superior izquierda. Cuantas más cartas tinta tengas, más cosas podrás hacer durante tu turno.

Para poner una carta en tu tintero, enséñasela a tus oponentes y luego ponla boca abajo en tu zona de tintero a modo de tinta. Cada carta de tu tintero representa 1 ⬡, sin importar lo que haya en su anverso. ¡Elige sabiamente! Las cartas puestas en tu tintero se quedarán allí durante el resto de la partida. Una vez que has puesto una carta en tu tintero, nada de lo que haya en su anverso cuenta ya (incluyendo su coste y el tipo de tinta). Tan solo es tinta.

Jugar una carta *(Playing a card)*

Jugar una carta significa tomarla de tu mano y ponerla boca arriba en la mesa. Cada carta tiene un coste en tinta indicado dentro de un hexágono en la esquina superior izquierda. Para jugar la carta, debes agotar esa cantidad de cartas de tu tintero.

Cuando juegues una carta de personaje, ponla en la mesa en la zona de arriba de tu tintero. Los personajes entran en juego en la posición de preparado, **pero no puedes hacer nada con ellos hasta tu siguiente turno**. ¡Tienes que esperar a que se seque la tinta!

Cuando juegues una carta de objeto o de ubicación, ponla en la mesa en la zona de arriba de tu tintero. A diferencia de los personajes, puedes usar los objetos y las ubicaciones inmediatamente.

Cuando juegues una carta de acción, haz lo que te indica la carta y luego ponla en tu pila de descartes. Pon siempre las cartas boca arriba en tu pila de descartes para que todos puedan verlas.

Las **canciones** son un tipo de carta de acción, pero con una regla especial que te ofrece una alternativa para pagarlas. En cada canción pone «*(A character with cost X or more can ⟲ to sing this song for free.)*», que significa que un personaje con coste X o superior puede ⟲ para cantar esa canción gratis. Así que si tienes un personaje con el coste indicado o superior, ¡puedes agotar ese personaje para jugar la carta de canción en vez de agotar cartas de tu tintero! Usar este método sigue contando como jugar la carta. Por supuesto, las reglas sobre cuándo puedes agotar un personaje se aplican igual en este caso, así que los personajes no pueden cantar canciones el mismo turno en que han entrado en juego.

Transformación *(Shift)*

Puedes jugar un personaje *Floodborn* utilizando su habilidad Transformación *(Shift)* si ya tienes en juego un personaje con el mismo nombre. Paga el coste de Transformación

en vez de su coste en tinta y cubre la carta original con la nueva. (Por ejemplo, podrías jugar Hercules - Divine Hero encima de una carta de Hercules.)

El personaje transformado tiene sus propias reglas, pero se queda con cualquier contador de daño o efecto que tuviera el original. Si el personaje original estaba agotado, también lo estará el personaje transformado. Sin embargo, si el original podía desafiar, explorar o utilizar habilidades, ¡el personaje transformado podrá hacer esas cosas nada más entrar en juego!

Cuando un personaje transformado deja de estar en juego, todas las cartas de su montón se van con él.

Explorar *(Questing)*

Para explorar con uno de tus personajes, agótalo y consigue tantos puntos de leyenda como indique su valor de leyenda ✦. Recuerda que no puedes explorar con un personaje el mismo turno en que lo has jugado.

Desafiar *(Challenging)*

Explorar sirve para ganar la partida, pero a veces necesitarás ralentizar a tus oponentes. Aquí es donde entran en juego los desafíos. Primero, agota uno de tus personajes para enviarlo al desafío. Luego elige uno de los personajes agotados de tus oponentes para desafiarlo. **¡No puedes desafiar a un personaje preparado!** En un desafío, los dos personajes involucrados se infligen puntos de daño. Mira la Fuerza ✪ de cada personaje y pon esa misma cantidad de contadores de daño sobre el otro personaje.

Daño *(Damage)*

Un personaje es desterrado *(banished)* cuando tiene contadores de daño sobre él en cantidad igual o superior a su Voluntad ⛊. Pon la carta del personaje desterrado en la pila de descartes de su jugador.

Mover los contadores de daño

Into the Inklands introduce la posibilidad de mover los contadores de daño de un personaje o una ubicación a otro personaje u otra ubicación diferente. Mover los contadores de daño no cuenta como «infligir daño» o «dañar» al personaje o ubicación que recibe los contadores de daño. Los efectos que modifican la cantidad de daño que se inflige no se aplican al daño que se mueve.

Ejemplo: Desafío

Patch – Intimidating Pup** está desafiando a **Magic Broom – Dancing Duster.

Patch tiene 3 ✪ (Fuerza) y Magic Broom tiene 3 ✪. Patch inflige 3 puntos de daño a Magic Broom, que recibe 3 contadores de daño. Al mismo tiempo, Magic Broom inflige 3 puntos de daño a Patch, que recibe 3 contadores de daño.

Con solo 3 ⛊ (Voluntad), Magic Broom tiene un problema. Como sus contadores de daño igualan o superan a su ⛊, Magic Broom es desterrada y va a la pila de descartes de su jugador. ¡Patch gana el desafío! Pero Patch debe tener cuidado. Su ⛊ es 4, así que si recibe 1 punto de daño más tarde, también será desterrado.

Habilidades de las ubicaciones

Algunas ubicaciones tienen habilidades que te brindan beneficios, que suelen depender de los personajes que se encuentran en la ubicación. Estas habilidades se pueden utilizar en el mismo turno en que la ubicación entra en juego.

Mover personajes a las ubicaciones

Durante tu turno, puedes mover uno de tus personajes a una de tus ubicaciones pagando el coste de movimiento ⬡ de la ubicación. Tus personajes solo pueden moverse a tus ubicaciones.

Un personaje puede moverse a una ubicación el mismo turno en que se ha jugado cualquiera de las dos cartas. No importa si el personaje que se mueve está agotado o preparado. No hay límite para el número de personajes que pueden estar en una misma ubicación a la vez.

Un personaje no puede moverse de una ubicación excepto para moverse a otra ubicación. Puedes moverlo pagando el coste de movimiento de la otra ubicación.

Desafíos y daño en las ubicaciones

En su turno, los personajes oponentes pueden desafiar una ubicación del mismo modo que desafiarían a un personaje agotado. La habilidad Desafiante *(Challenger)* de un personaje se aplica al desafiar ubicaciones. Cuando una ubicación es desafiada, esta recibe tantos puntos de daño como indique la Fuerza ✪ del personaje que la desafía. Sin embargo, la ubicación por sí misma no inflige puntos de daño en el desafío.

Ciertas acciones y habilidades también pueden infligir puntos de daño a las ubicaciones. Las ubicaciones no pueden ser elegidas para aplicarles los efectos de las acciones y las habilidades, a menos que el texto especifique que se puede elegir una ubicación.

Cuando una ubicación tiene contadores de daño en cantidad igual o superior a su Voluntad ⛊, es desterrada y debes poner esa carta en tu pila de descartes.

Los personajes que están en una ubicación cuando esta es desterrada, simplemente vuelven a estar en circulación: están bien, solo que ya no están en ninguna ubicación.

Conseguir puntos de leyenda con las ubicaciones

Al inicio de tu turno, consigues tantos puntos de leyenda como indique el valor de leyenda ✦ de cada una de las ubicaciones que tienes en juego. Ten en cuenta que esto no es lo mismo que explorar, que es algo que solo los personajes pueden hacer.

PARTES DE UNA CARTA DE UBICACIÓN

1 Coste en tinta ⬡
2 Coste de movimiento ⬢
3 Habilidad
4 Valor de leyenda ✦
5 Voluntad ⛊

Utilizar las habilidades *(Abilities)*

Muchos objetos y personajes tienen habilidades que puedes utilizar durante tu turno (y solo durante tu turno). Normalmente afectan a otras cartas en juego. Las cartas que están en el mazo, la pila de descartes, la mano o el tintero de un jugador no están «en juego», por lo que no se ven afectadas por otras cartas, a menos que la carta diga lo contrario.

Cuando la habilidad de una carta tiene un coste, este viene indicado antes del efecto. El coste puede incluir agotar la carta ⟲, un coste en tinta ⬡, un texto que explique cuál es el coste, o una combinación de cualesquiera de estas tres cosas. Debes pagar cada una de las partes del coste de una habilidad para poder utilizarla.

Recuerda que no puedes utilizar las habilidades de un personaje que hayas jugado ese turno.

> ***Ejemplo:*** *Heart of Te Fiti tiene la habilidad Create Life, que dice: «⟲, 2 ⬡ — Put the top card of your deck into your inkwell facedown and exerted ⟲». En tu turno puedes utilizar esta habilidad (poner la carta superior de tu mazo en tu tintero boca abajo y en la posición de agotada) agotando la carta y pagando 2 ⬡ (agotando 2 cartas de tu tintero). Como Heart of Te Fiti es un objeto, ¡puedes utilizar su habilidad incluso en el mismo turno que has jugado la carta!*

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que consiga 20 puntos de leyenda o más gana. Si tu mazo se queda sin cartas, pierdes la partida la próxima vez en la que tendrías que robar una carta.

PARTIDAS MULTIJUGADOR

Este es un juego muy divertido para 2 jugadores, ¡pero nada os impide jugar partidas de 3 o más jugadores!

Las reglas del juego siguen siendo las mismas, salvo que al final del turno de un jugador, este le pasa el turno al jugador de su izquierda.

Siempre que una habilidad requiera que varios jugadores hagan algo al mismo tiempo, se empieza por el jugador al que le toca el turno, y luego se procede hacia la izquierda hasta que cada jugador afectado haya realizado su acción.

CONSTRUIR UN MAZO

¡Crear tu propio mazo es parte de la diversión! Tú eliges qué personajes quieres, qué habilidades incluyes y qué estrategias deseas emplear.

Hay dos maneras de construir un mazo. La más sencilla es cambiar algunas de las cartas de un mazo existente, como uno de los mazos de inicio listos para jugar. También puedes construir un mazo nuevo desde cero utilizando las cartas de tu colección. Este método requiere más trabajo, ¡pero puede ser muy divertido!

Cada mazo de *Disney Lorcana* TCG debe seguir estas reglas:

- Tu mazo debe tener al menos 60 cartas.
- Tu mazo no puede contener más de 4 copias de una misma carta.

  Ejemplo: *No puedes tener más de 4 copias de Kida - Atlantean en tu mazo. Las diferentes versiones de un personaje cuentan como cartas diferentes, ¡así que tener 4 copias de Kida - Royal Warrior en tu mazo no te impide añadirle 4 copias de Kida - Atlantean!*

- Tu mazo solo puede contener cartas de 1 o 2 tipos de tinta distintos.

Visita **disneylorcana.com** para ver vídeos con consejos para construir tu mazo y trucos de estrategia.

RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO

Fase inicial

1. **PREPARAR** - Prepara todas tus cartas.
2. **COMPROBAR** - Comprueba y aplica los efectos de inicio de turno.
3. **ROBAR** - Roba una carta (este paso se salta en el primer turno del primer jugador).

Fase principal

Elige tantas de estas acciones como desees (excepto cuando se indique otra cosa), en cualquier orden:

- Una vez por turno, añade una carta a tu tintero.
- Juega una carta.
- Utiliza la habilidad de un objeto.
- Utiliza la habilidad de un personaje que no requiera ⟲.
- Utiliza la habilidad de una ubicación.
- Con un personaje que ya estaba en juego durante el paso de COMPROBAR:
  - Explora -O BIEN-
  - Desafía una ubicación o a un personaje agotado -O BIEN-
  - Utiliza una habilidad que requiera ⟲.

Coste
Tintero
Fuerza
Voluntad
Valor de leyenda
Coste de movimiento

©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

FR NOTICE

Ravensburger