



## UNBEKANNTE WILDNIS

### *Disney Lorcana TCG Set Release Notes: Unbekannte Wildnis*

Hallo Luminari! Willkommen bei den Release Notes zum *Disney Lorcana* TCG-Set „*Unbekannte Wildnis*“. Diese Release-Notes behandeln alle Regeländerungen, neue Mechaniken und Funktionen des Spiels, die mit diesem Set eingeführt werden, und bieten Kontext, warum die Anpassungen notwendig sind.

Für detailliertere Spielinformationen über diese Release-Notes hinaus, besuche bitte [DisneyLorcana.com/Resources](https://DisneyLorcana.com/Resources), um dich in die umfassenden Regeln, Turnierregeln und mehr einzulesen. Neu im Spiel? Schau dir die *Disney Lorcana* TCG Begleit-App an! Dort kannst du lernen, wie man spielt, deine Karten verwalten, eine Wunschliste erstellen und sogar unseren digitalen Legendenmarker nutzen, um direkt loszulegen.

#### **Regelklärungen**

Mit unserem vorherigen Set, *Winterzauber*, haben wir die Version „2.0“ der umfassenden Regeln für *Disney Lorcana* veröffentlicht. Dieses technische Dokument behandelt die komplexen Details und Feinheiten des Spiels.

Die Version 2.0 war das Ergebnis einer einjährigen, umfassenden Überarbeitung, um die Regeln für Spielende und Schiedsrichtende gleichermaßen übersichtlicher und einfacher zu gestalten.

Es war ein gewaltiges Unterfangen, und wir waren begeistert vom Engagement und den positiven Reaktionen der Community.

Wir werden weiterhin Anpassungen und Klarstellungen vornehmen, während das Spiel wächst und sich weiterentwickelt. Hier sind die Optimierungen, die wir mit der Veröffentlichung von „*Unbekannte Wildnis*“ vorgenommen haben.

## Formulierung von Schaden

Bei der Überprüfung unserer Regeln zum Thema Schaden haben wir beschlossen, die Formulierungen älterer Karten anzupassen, wodurch die bisherige Regel 1.9.2 überflüssig wurde; daher haben wir sie entfernt. Außerdem haben wir Folgendes präzisiert:

- Die Methoden zum Legen und Entfernen von Schaden.
- Dass das Verschieben von Schaden eine Kombination aus Entfernen und Legen von Schaden ist.
- Dass Schaden nicht auf denselben Charakter oder Ort gelegt werden kann, von dem er entfernt wird.
- Wann etwas beschädigt wird.

## Bewegen eines Charakters

Bei der Überarbeitung des Abschnitts zu den Zugaktionen haben wir beschlossen, die Erläuterungen zu den Kosten für das Bewegen eines Charakters klarer zu formulieren.

## Voraussetzung versus Einschränkung

Im Rahmen dieses Updates haben wir in 6.1.3 Regeln hinzugefügt, die eine Voraussetzung im Gegensatz zu einer Einschränkung definieren, wenn Entscheidungen für einen Effekt getroffen werden. Diese neue Regel ergänzt den Abschnitt zur Überprüfung der Zulässigkeit von Entscheidungen in 6.7.3. Wir haben ein Beispiel angeführt, um zu veranschaulichen, dass die Anweisung „wähle“ die Voraussetzung darstellt, während alles, was diese Auswahl begrenzt, eine Einschränkung ist.

## Ausführung von Effekten

Mit Version 2.0 haben wir den Ablauf der Karten- und Effektausführung detailliert beschrieben und damit Regeln verdeutlicht, für die es bis dahin keine konkreten Formulierungen in den umfassenden Regeln gab. In diesem Update haben wir detailliert beschrieben, wie Ersetzungseffekte mit Schadensmodifikatoren zusammenwirken, um sowohl für mehr Klarheit zu sorgen als auch die Funktionsweise intuitiver zu gestalten. Nun ist klarer, dass Modifikatoren vor etwaigen Ersetzungseffekten angewendet werden.

## Auswahlmöglichkeiten und Legalität

Um Verwirrung zu vermeiden, haben wir einige Regeln zum Treffen einer Auswahl und zur Überprüfung ihrer Legalität hinzugefügt. Bisher gab es für Wahlen während einer Ausführung keine formalen Regeln, um zu prüfen, ob eine solche Auswahl getroffen werden konnte, abgesehen von einem Hinweis in Abschnitt 1.7, ob eine Auswahl zulässig ist. Karten wie „John Smith – Unerschrockener Beschützer“ machten jedoch deutlich, dass ein eindeutigeres System zur Klärung der Auswahlmöglichkeiten erforderlich ist. Es ist wichtig zu beachten, dass sich am Treffen einer Wahl nichts Grundlegendes geändert hat; wir haben lediglich den Prozess formalisiert und die einzelnen Schritte klarer dargelegt.

Außerdem haben wir die Formulierungen in Abschnitt 6.7.2 dahingehend angepasst, dass die Auswahl der Ziele für Schadenseffekte während der Schadensberechnung erfolgt.

## Kleinere Regel-Updates

Mit diesem neuen Set haben wir die folgenden allgemeinen Aktualisierungen am umfassenden Regelwerk des *Disney Lorcana* TCG vorgenommen:

- 1.5.1. Es wurde eine Klarstellung hinzugefügt, die definiert, was als „Tintenkosten“ einer Karte bezeichnet wird.
- 1.8.1. Der genaue Zeitpunkt, zu dem eine Spielstatusprüfung erfolgt, wurde aktualisiert, um sich besser an den Spielverlauf anzupassen.
- 1.8.5. Es wurde ein Hinweis hinzugefügt, der verdeutlicht, dass die Voraussetzungen für die Spielstatusprüfung nur dann erfüllt sind, wenn diese stattfindet.
- 4.5.1.2./4.6.4.3. Es wurde ein Text hinzugefügt, der präzisiert, wann Wahlen getroffen werden sowie wann die Bezahlung der Kosten für Erkundungen und Herausforderungen erfolgt.
- 5.1.1.11./5.1.1.12. Wir haben den Text über die Zahlung von Kosten aus der Regel zum Trocknen entfernt, um deutlicher zu machen, dass trocknende Charaktere unter keinen Umständen ☹️ können, weder zur Zahlung von Kosten noch aus anderen Gründen.
- 5.3.3.2. Wir haben zwei neue Klassifizierungen hinzugefügt: Monster und Spielzeug.
- 5.6.5.1./5.6.6. Der Abschnitt „Orte“ wurde um einen Abschnitt über Versionen ergänzt, und es wurde klargestellt, was mit Charakteren an einem Ort geschieht, wenn dieser aus dem Spiel verbannt wird.
- 6.1.5. Es wurde ein Text hinzugefügt, um zu verdeutlichen, wann [A] in einem sequenziellen Effekt als Kosten gilt und wann nicht.
- 6.7.1.2. Es wurde ein Text eingefügt, um zu verdeutlichen, dass eine Aktion durch das Ausspielen so lange in die Spielzone gelangt, bis der dadurch ausgelöste Effekt ausgeführt wurde.

- 6.7.5. Der spezifische Zeitpunkt, zu dem eine Spielstatusprüfung stattfindet, wurde aktualisiert, um das Spielgeschehen besser widerzuspiegeln.
- 8.11. Es wurde ein Text hinzugefügt, der verdeutlicht, wie Effekte, die besagen, die Kosten einer Karte gelten „als +N für das Singen von Liedern“, mit „Singen“ interagieren.


## Änderungen zur besseren Lesbarkeit

Diese Updates sind Anpassungen an Formulierungen und Wortgebrauch innerhalb der Regeln und auf den Karten, um alles klar, präzise und einheitlich zu halten.

- In Abschnitt 4.3.3.2 wurde eine Referenznummer zu einem bestimmten Abschnitt über die Ausführung einer Karte hinzugefügt.
- Die Definition von **Herausfordern** wurde aktualisiert, um sie an den Wortlaut auf den Karten anzupassen.
- Verschiedene kleinere Tipp- und Grammatikfehler wurden korrigiert.
- Der Regeltext der folgenden Karten wurde aktualisiert, um „beschädigt“ gemäß den Regeln präziser wiederzugeben:
  - Biest – Unerbittlich
  - Hydra – Tödliche Schlange
  - John Silver – Rachsüchtiger Pirat
  - Teufelsaugen Diamant
  - Maid Marian – Badminton-Ass
  - Käpt'n Hook – König der Piraten
  - Brutus, das Krokodil – Furchterregendes Krokodil
  - Nathaniel Flint – Berüchtigter Pirat

## Updates des Regel-Glossars

Manchmal stellen Glossar-Aktualisierungen frühere Einträge klar, und manchmal beinhalten sie neu eingeführte Begriffe. Mit der Veröffentlichung des neuesten Sets haben wir Folgendes präzisiert und hinzugefügt:

- **Voraussetzung:** Eine Auswahl oder Entscheidung, die gemäß den Anweisungen auf der Karte getroffen werden muss. Beispielsweise beinhaltet „Verbanne bis zu 2 Charaktere deiner Wahl“ die Voraussetzung „bis zu 2 Charaktere deiner Wahl“, während „spiele einen Charakter“ die Voraussetzung „einen Charakter“ beinhaltet. Einige Voraussetzungen enthalten Einschränkungen, welche die Möglichkeiten für die Auswahl oder Entscheidung begrenzen.
- **Einschränkung:** Etwas, das die Auswahlmöglichkeiten für einen Effekt einschränkt. Beispielsweise enthält „Verbanne einen Charakter deiner Wahl mit 5 oder weniger .“

eine Einschränkung von „5 oder weniger ☉“ für die Voraussetzung „einen Charakter deiner Wahl“.

## Kartenspezifische Hinweise

Im Folgenden findest du Antworten auf einige Fragen, die beim Ausspielen bestimmter Karten aus dem neuen Set aufkommen könnten. Dies soll keine vollständige Liste sein, aber wir hoffen, dass es eine hilfreiche Orientierung für einige der komplexeren Karten ist.

### Pedro Madrigal – Familienpatriarch



Pedro Madrigal – Familienpatriarch

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Madrigal

2 Kosten, tintbar

3/3/1

\Beschwerliche Reise\ Dieser Charakter kommt mit 1 Schaden auf ihm ins Spiel.

\Engagierte Familie\ Wenn du diesen Charakter ausspielst und mindestens einen weiteren Madrigal im Spiel hast, darfst du bis zu 1 Schaden von diesem Charakter entfernen.

F: Wenn ich diesen Charakter ausspiele und eine andere Kopie von Pedro Madrigal im Spiel habe, kann ich dann den Schaden von der anderen Kopie entfernen?

A: Nein. Das „diesem Charakter“ in der Fähigkeit „Engagierte Familie“ bezieht sich nur auf ihn selbst, nicht auf einen anderen Charakter im Spiel mit demselben Namen.

## Chip – Suchspezialist / Chap – Tollpatsch



Chip – Suchspezialist  
Bernstein Charakter  
Sagengestalt • Held  
4 Kosten, nicht tintbar  
2/4/1

\Da bist du ja!\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du eine Charakterkarte aus deinem Ablagestapel mit 4 oder mehr {W} zurück auf deine Hand nehmen.

\Freundliche Unterstützung\ Deine Chap-Charaktere erhalten +1 {W}.

Chap – Tollpatsch  
Smaragd-Charakter  
Sagengestalt • Held  
1 Kosten, tintbar  
1/3/1

F: Wenn ich Chap – Tollpatsch in meinem Ablagestapel habe, der 3 ♡ hat, und ich Chip – Suchspezialist ausspiele, kann ich dann diesen Chap auf meine Hand zurückholen?

A: Nein. Chips Fähigkeit „Freundliche Unterstützung“ wirkt nur auf Charaktere namens Chap, die im Spiel sind. Es funktioniert nicht bei Charakteren namens Chap in anderen Zonen.

## Isabela Madrigal – So eine schöne Stimme!



Isabela Madrigal – So eine schöne Stimme!

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Madrigal

3 Kosten, tintbar

3/3/1

Singen 5 (Die Kosten dieses Charakters gelten als 5 für das Singen von Liedern.)

\Neues Motiv\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, falls du in diesem Zug 1 oder mehr Schaden von einem deiner Charaktere entfernt hast, sammelst du 1 Legende.

F: Wenn ich in diesem Zug Schaden von einem meiner Charaktere verschoben habe, würde das dazu führen, dass Isabelas Fähigkeit „Neues Motiv“ ausgelöst wird?

A: Ja. Das Verschieben von Schaden zählt als Entfernen von Schaden. Du entfernst zuerst den Schaden von einer Karte, um ihn dann auf eine andere zu legen.

## Isabela Madrigal – Gütige Gärtnerin



Isabela Madrigal – Gütige Gärtnerin

Bernstein Charakter

Flutgestalt • Verbündeter • Madrigal

6 Kosten, tintbar

4/5/2

<Gestaltwandel> 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Isabela-Madrigal-Charaktere auszuspielen.)

\Tu nichts Falsches\ Jedes Mal, wenn du Schaden von einem deiner Charaktere entfernst, sammle 1 Legende für jeden Schaden, den du entfernst hast.

F: Wenn ich in diesem Zug Schaden von einem meiner Charaktere verschiebe, löst das dann Isabelas Fähigkeit „Tu nichts Falsches“ aus?

A: Ja. Das Verschieben von Schaden zählt als Entfernen von Schaden. Du entfernst zuerst den Schaden von einer Karte, um ihn dann auf eine andere zu legen.

Wenn ich 2 Schaden von einem meiner Charaktere entferne, wird Isabelas auslösbare Fähigkeit „Tu nichts Falsches“ dann zweimal ausgelöst?

A: Nein. Die Fähigkeit löst nur einmal aus, unabhängig davon, wie viel Schaden entfernt wurde. Du erhältst so viele Legenden, wie du Schaden entfernst.

## Jessie – Lebhaftes Cowgirl



Jessie - Lebhaftes Cowgirl

Bernstein Charakter


Sagengestalt • Verbündeter • Spielzeug




3 Kosten, tintbar

3/3/1

\Teil einer Familie\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, falls du mindestens 2 weitere Spielzeuge im Spiel hast, darfst du 1 Karte ziehen.

\Jodel-a-hii-hoo!\ Jedes Mal, wenn du 2 oder weniger {I} bezahlst, um eine Karte auszuspielen, erhält ein gegnerischer Charakter deiner Wahl bis zu Beginn deines nächsten Zuges -1 {S}.

F: Wird Jessies „Jodel-a-hii-hoo!“ Fähigkeit ausgelöst, wenn ich einen Zahlungsmodifikator verwende, um eine Karte mit höheren Kosten für 2  oder weniger zu spielen?

A: Ja. Diese Fähigkeit berücksichtigt nur die gesamten Tintenkosten, die für das Ausspielen einer Karte gezahlt wurden, und diese werden erst nach Anwendung aller Zahlungsmodifikatoren ermittelt. Solange du nicht mehr als 2  bezahlt hast, um Karten auszuspielen, wird die Fähigkeit „Jodel-a-hii-hoo!“ ausgelöst. Wenn du beispielsweise eine Karte mit Kosten von 3 ausgespielt und die Zahlung so modifiziert hast, dass du 1  weniger zahlst, hast du Gesamtkosten von 2  gezahlt und die Fähigkeit wird ausgelöst.

## Chap – Bereit für seinen Einsatz



Chap – Bereit für seinen Einsatz

Bernstein Charakter

Traumgestalt • Held

4 Kosten, tintbar

0/4/2

\Stachelanzug\ Deine Charaktere fügen in Herausforderungen Schaden in Höhe ihrer {W} statt ihrer {S} zu.

F: Wenn ich Chap – Bereit für seinen Einsatz im Spiel habe, würde ein Effekt, der die {S} eines Charakters modifiziert, beeinflussen, wie viel Schaden jener Charakter in einer Herausforderung verursacht?

A: Nein. Chaps Fähigkeit „Stachelanzug“ ersetzt die Eigenschaft, die zur Berechnung des gesamten in einer Herausforderung verursachten Schadens herangezogen wird. Anstelle des {S}-Werts würdest du den {W}-Wert verwenden, sodass alles, was die {S} des Charakters verändert, keinen Einfluss auf die Schadensberechnung hat. Alles, was jedoch den {W}-Wert eines Charakters verändert, *wirkt sich auf* die Schadensberechnung aus.

## Teamarbeit der Ritter des Rechts



Teamarbeit der Ritter des Rechts

Bernstein Aktion

2 Kosten, tintbar

Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug +{S} in Höhe seiner {W}.

F: Wie funktioniert Teamarbeit der Ritter des Rechts? Normalerweise werden  $\odot$ -Modifikatoren als „+N  $\odot$ “ geschrieben, zum Beispiel „+1  $\odot$ “.

A: Du nimmst den  $\heartsuit$ -Wert des ausgewählten Charakters und machst ihn zum N-Wert des Modifikators. Wenn ich beispielsweise einen Charakter mit 2  $\heartsuit$  wähle, erhält dieser Charakter +2  $\odot$ .

F: Wenn ein Effekt die  $\heartsuit$  eines Charakters modifiziert, verwendet „Teamarbeit der Ritter des Rechts“ dann die modifizierte  $\heartsuit$  oder die gedruckte  $\heartsuit$ ?

A: Es wird die modifizierte  $\heartsuit$  verwendet. Wenn der ausgewählte Charakter beispielsweise 2  $\heartsuit$  hat und ein Effekt diesem Charakter +1  $\heartsuit$  gibt, würde der ausgewählte Charakter +3  $\odot$  erhalten.

## Metamorphose



Metamorphose

Bernstein Aktion

3 Kosten, nicht tintbar

Spiele einen Charakter von deinem Ablagestapel mithilfe von  
<Gestaltwandel> kostenlos aus.

F: Muss ein Charakter die Fähigkeit „**Gestaltwandel**“ haben, um mit „Metamorphose“ gespielt zu werden?

A: Ja. Das bedeutet auch, dass du einen Charakter im Spiel haben musst, auf den du den Charakter durch Gestaltwandeln legen kannst.

## Pepa Madrigal – Die Ruhe vor dem Sturm



Pepa Madrigal – Die Ruhe vor dem Sturm

Amethyst Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Madrigal

3 Kosten, nicht tintbar

3/4/1

\Stürmisches Wetter\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, füge jedem deiner anderen Charaktere 1 Schaden zu.

\Silberstreif am Horizont\ Einmal während deines Zuges, wenn du 1 oder mehr Schaden von einem deiner Charaktere entfernst, ziehe 1 Karte.

F: Wenn ich in diesem Zug Schaden von einem meiner Charaktere entferne, löst das dann Pepas Fähigkeit „Silberstreif“ aus?

A: Ja. Das Verschieben von Schaden zählt als Entfernen von Schaden. Du entfernst zuerst den Schaden von einer Karte, um ihn dann auf eine andere zu legen.

## Luisa Madrigal – Selbstbewusste Kletterin



Luisa Madrigal - Selbstbewusste Kletterin

Amethyst Charakter

Flutgestalt • Verbündeter • Madrigal

5 Kosten, tintbar

6/4/1


<Gestaltwandel> 3 {I} (Du kannst 3 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Luisa-Madrigal-Charaktere auszuspielen.)

\Ich halte das aus\ 1 {I} - Wähle einen deiner Charaktere und verschiebe bis zu 1 Schaden von jenem auf diesen Charakter. Dann, falls dieser Charakter 3 oder mehr Schaden hat, verschiebe jeglichen Schaden von diesem Charakter zu einem gegnerischen Charakter deiner Wahl.

F: Kann ich Luisas Fähigkeit „Ich halte das aus“ in dem Zug nutzen, in dem sie gespielt wurde?

A: Ja. Die Fähigkeit hat keine {I}-Kosten, daher kann sie im selben Zug genutzt werden, in dem sie gespielt wurde.

F: Was passiert, wenn Luisa 3 Schaden hat und ich ihre Fähigkeit nutze, um 1 Schaden auf sie zu verschieben?

A: Wenn es danach einen gegnerischen Charakter gibt, auf den du den Schaden verschieben kannst, überträgst du 4 Schadenspunkte von ihr auf den gegnerischen Charakter deiner Wahl und Luisa wird nicht verbannt. Das bedeutet, dass sie vorübergehend Schaden in Höhe ihrer  hat, aber da der Effekt noch in Ausführung ist, wird der Schaden entfernt, bevor eine Spielstatusprüfung stattfindet. Wenn es keinen gegnerischen Charakter gibt, auf den der Schaden

verschoben werden kann, nachdem 1 Schaden auf sie selbst verschoben wurde, hat sie bei der Spielstatusprüfung 4 Schaden und wird infolgedessen verbannt.

## Dash Parr – Lava-Läufer



Dash Parr - Lava-Läufer

Amethyst Charakter

Sagengestalt • Super • Held



4 Kosten, nicht tintbar

3/2/2

<Rasant> (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

\Rekordzeit\ Dieser Charakter kann im selben Zug erkunden, in dem er ausgespielt wird.

F: Kann Dash im selben Zug Lieder singen, in dem er ausgespielt wird?

A: Nein. Er kann in dem Zug, in dem er gespielt wurde, nicht für Singen, Kosten oder andere Fähigkeiten  werden. Er kann in dem Zug, in dem er gespielt wurde, **durch Rasant** für Herausforderungen oder durch „Rekordzeit“ für Erkundungen  werden.

## DunBroch-Familien-Wandteppich



DunBroch-Familien-Wandteppich

Amethyst Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Zerrissen\ Dieser Gegenstand kommt erschöpft ins Spiel.

\Das Band wiederherstellen\ {E}, Verbanne diesen Gegenstand - Alle Mitspielenden (auch du) mischen alle Charakterkarten aus ihrem Ablagestapel zurück in ihr Deck.

F: Wenn ein Spieler keine Charakterkarten in seinem Ablagestapel hat, mischt er dann trotzdem sein Deck?

A: Nein. Da es für diesen Spieler keine Karten gibt, die er in sein Deck mischen könnte, findet das Mischen für ihn nicht statt.

## RC – Ferngesteuertes Auto



RC – Ferngesteuertes Auto

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Spielzeug • Racer

1 Kosten, tintbar

3/2/2

\Niedriger Akkustand\ Dieser Charakter kann nicht erkunden oder herausfordern, außer du zahlst 1 . (Du zahlst diese Kosten jedes Mal.)

F: Wann werden bei RCs Fähigkeit „Niedriger Akkustand“ die Kosten für eine Erkundung oder Herausforderung bezahlt?

A: Sie werden während des Prozesses zum Erkunden oder Herausfordern gezahlt, genauer gesagt in dem Moment, in dem die Erkundung oder Herausforderung auf Einschränkungen oder Voraussetzungen wie „**Wendig**“ oder „**Beschützen**“ überprüft wird.

F: Wenn RC die **Fähigkeit „Impulsiv“** erhält, muss ich dann 1 zahlen, um mit ihm herauszufordern?

A: Nein. RCs Fähigkeit besagt, dass er nicht erkunden oder herausfordern kann, solange nicht 1 gezahlt wurde, und „**Impulsiv**“ verlangt lediglich, dass RC als Herausforderer deklariert wird, wenn er dazu in der Lage ist. Da RC aufgrund seiner statischen Fähigkeit normalerweise nicht herausfordern kann, kann er nur herausfordern, wenn du dich entscheidest, die Kosten zu zahlen. Wenn du 1 zahlst, kann RC aufgrund von „**Impulsiv**“ nur herausfordern.

Alien – Wahrer Gläubiger / Stitch – Sorgloser Snowboarder



Alien - Wahrer Gläubiger

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Alien • Spielzeug

1 Kosten, tintbar

1/1/1

\Wir sind eins\ Dieser Charakter erhält +1 {S} für jedes weitere Spielzeug, das du im Spiel hast.

\Er ist auserwählt worden\ Wenn dieser Charakter in deinem Zug verbannt wird, nimm eine andere Charakterkarte namens Alien aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

Stitch - Sorgloser Snowboarder

Bernstein Charakter

Sagengestalt • Held • Alien

5 Kosten, tintbar

4/5/2

\Bringt eure Freunde mit\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet und du mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast, darfst du 1 Karte ziehen.

F: Kann ich Stitch – Sorgloser Snowboarder mit Aliens Fähigkeit „Er ist auserwählt worden“ zurückholen?

A: Nein. Die Fähigkeit gilt nur für Karten mit dem Namen „Alien“, nicht für Karten, die lediglich die Klassifizierung „Alien“ haben.

## Buzz Lightyear – Schon unterwegs



Buzz Lightyear – Schon unterwegs

Smaragd Charakter

Sagengestalt • Held • Spielzeug • Kapitän


3 Kosten, tintbar


4/2/1


\Geheime Mission\ Jedes Mal, wenn du 2 oder weniger {I} bezahlst, um eine Karte auszuspielen, die kein Charakter ist, ziehe 1 Karte. Wähle danach 1 Karte aus deiner Hand und wirf sie ab.



\Das tollste Spielzeug der Welt\ Jedes Mal, wenn du 2 oder weniger {I} bezahlst, um einen Charakter auszuspielen, füge einem gegnerischen beschädigten Charakter deiner Wahl 1 Schaden zu.

F: Was bedeutet „die kein Charakter ist“ in Buzz' Fähigkeit „Geheime Mission“?

A: Es bedeutet jede Karte, die kein Charakter ist. Der Effekt wird also nur ausgelöst, wenn du 2 oder weniger  bezahlst, um eine Aktions-, Gegenstands- oder Ortskarte auszuspielen.

F: Löst sich die Fähigkeit „Das tollste Spielzeug der Welt“ von Buzz aus, wenn ich einen Zahlungsmodifikator nutze, um eine Karte mit höheren Kosten für 2 oder weniger  auszuspielen?

A: Ja. Diese Fähigkeit berücksichtigt nur die gesamten Tintenkosten, die für das Ausspielen einer Karte gezahlt wurden, und diese werden erst nach Anwendung aller Zahlungsmodifikatoren ermittelt. Solange du nicht mehr als 2  bezahlt hast, um eine Karte auszuspielen, wird die Fähigkeit „Das tollste Spielzeug der Welt“ ausgelöst. Dasselbe gilt für seine Fähigkeit „Geheime

Mission“. Wenn du beispielsweise eine Karte mit Kosten von 3 ausgespielt und die Zahlung so modifiziert hast, dass du 1  weniger zahlst, hast du Gesamt-Tintenkosten von 2  gezahlt und die Fähigkeit wird ausgelöst.

## Die Familie zerstreut



Die Familie zerstreut

Smaragd Aktion

8 Kosten, nicht tintbar

Eine gegnerische Person deiner Wahl wählt 3 ihrer Charaktere und nimmt einen davon auf ihre Hand, legt einen davon unter ihr Deck und legt einen davon auf ihr Deck.

F: Kann ich für den Effekt von „Die Familie zerstreut“ einen Gegner wählen, der weniger als 3 Charaktere hat?

A: Ja. In diesem Fall tut der Gegner so viel wie möglich und führt den Effekt in der angegebenen Reihenfolge aus. Wenn der Gegner nur 1 Charakter im Spiel hat, nimmt er diese Karte auf seine Hand zurück. Hat der Gegner 2 Charaktere im Spiel, nimmt er zuerst einen auf die Hand zurück und legt den anderen dann unter sein Deck.

## Buzz' Arm



Buzz' Arm

Smaragd Gegenstand

2 Kosten, tintbar

\Fehlendes Teil\ Falls in diesem Zug ein Buzz-Lightyear-Charakter verbannt wurde, darfst du diesen Gegenstand kostenlos ausspielen.

\Montage erforderlich\ {E} - Du zahlst 1 {I} weniger für die nächste Aktion oder den nächsten Gegenstand, den du in diesem Zug ausspielst.

F: Mein Gegner hat in seinem Zug meinen Buzz Lightyear – Space Ranger herausgefordert und verbannt. Kann ich jetzt „Buzz' Arm“ spielen?

A: Nein. Die Fähigkeit „Fehlendes Teil“ von „Buzz' Arm“ hat keinen Einfluss darauf, wann der Gegenstand gespielt werden kann, sondern nur darauf, dass er kostenlos gespielt werden kann.

Du musst dich weiterhin an die normale zeitliche Beschränkung halten, Karten nur in deinem Zug auszuspielen.

## Babykopf – Anführer von Sids Spielzeugen



Babykopf – Anführer von Sids Spielzeugen

Rubin Charakter


Sagengestalt • Verbündeter • Spielzeug




4 Kosten, nicht tintbar

3/3/1

\Zieht die Schrauben fest\ Jedes Mal, wenn du 2 oder weniger {I} bezahlst, um eine Karte auszuspielen, erhält ein Charakter deiner Wahl in diesem Zug +2 {S}.

\Ersatzteile\ Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Charaktere in deinem Zug verbannt wird, ziehe 1 Karte.

F: Löst Babykopfs Fähigkeit „Zieht die Schrauben fest“ aus, wenn ich einen Zahlungsmodifikator verwende, um eine Karte mit höheren Kosten für 2  oder weniger auszuspielen?

A: Ja. Diese Fähigkeit berücksichtigt nur die gesamten Tintenkosten, die für das Ausspielen einer Karte gezahlt wurden, und diese werden erst nach Anwendung aller Zahlungsmodifikatoren ermittelt. Solange du nicht mehr als 2  bezahlt hast, um Karten auszuspielen, wird die Fähigkeit „Zieht die Schrauben fest“ ausgelöst. Wenn du beispielsweise eine Karte mit Kosten von 3 ausgespielt und die Zahlung so modifiziert hast, dass du 1  weniger zahlst, hast du Gesamt-Tintenkosten von 2  gezahlt und die Fähigkeit wird ausgelöst.

## Hercules – Junger Retter



Hercules – Junger Retter

Rubin Charakter

Sagengestalt • Held • Prinz

2 Kosten, nicht tintbar

2/1/1

\Heroisches Opfer\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du alle Karten von deiner Hand abwerfen. Wenn du dies tust, nimm 1 Karte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

F: Wenn ich nur Hercules – Junger Retter auf der Hand habe und ihn ausspiele, kann ich dann trotzdem seine Fähigkeit „Heroisches Opfer“ auslösen?

A: Ja. Um deine Hand abzuwerfen, musst du keine Karten auf der Hand haben.

## Der Leviathan – Wächter von Atlantis



Der Leviathan - Wächter von Atlantis

Rubin Charakter

Traumgestalt • Monster • Roboter

Kosten 10, nicht tintbar

10/10/3

\Es ist eine Maschine!\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, falls in diesem Zug mindestens 2 Karten auf deinen Ablagestapel gelegt wurden, darfst du eine beliebige Anzahl an Charakteren deiner Wahl, die zusammen 10 oder weniger {S} haben, verbannen.

F: Wenn ich die {S}-Werte der gegnerischen Charaktere addiere, um die Gesamt-{S} zu erhalten, berücksichtige ich dabei alle Effekte, die {S} verändern?

A: Ja. Du verwendest die aktuellen {S}-Werte der Charaktere. Wenn dein Gegner beispielsweise einen Charakter mit 2 {S} hat, der durch einen Effekt +1 {S} erhält, beträgt der aktuelle {S}-Wert dieses Charakters 3. Es ist wichtig zu beachten, dass der aktuelle {S}-Wert eines Charakters, der unter 0 liegen würde, für diese Berechnung als 0 gilt.

## Mr. Incredible – Superstark



Mr. Incredible – Superstark

Rubin Charakter

Sagengestalt • Super • Held

5 Kosten, tintbar

6/4/1

<Gestaltwandel> 3 {I} (Du kannst 3 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Mr.-Incredible-Charaktere auszuspielen.)

\Immer vereint\ Dieser Charakter erhält +2 {S} für jeden deiner anderen Charaktere im Spiel.

\Packen wir's an!\ Jedes Mal, wenn einer deiner Super einen anderen Charakter herausfordert, ziehe 1 Karte.

F: Kann ich, auch wenn Mr. Incredible der herausfordernde Charakter ist, mithilfe von „Packen wir's an!“ eine Karte ziehen?

A: Ja, die Fähigkeit wird trotzdem ausgelöst. Er hat die Super-Klassifizierung und die Fähigkeit beschränkt die Bedingung nicht auf „andere“ Super-Charaktere.

## Bruno Madrigal – Oasen-Orakel



Bruno Madrigal – Oasen-Orakel

Saphir Charakter

Traumgestalt • Verbündeter • Madrigal

5 Kosten, tintbar

4/5/1

\Finde diese Vision\ Einmal während deines Zuges, wenn du Schaden von einem deiner Charaktere entfernst, darfst du dir die obersten 2 Karten deines Decks anschauen. Nimm 1 davon auf deine Hand und lege die andere unter dein Deck.

\Es wird alles gut\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du jeglichen Schaden von einem Charakter deiner Wahl entfernen.

F: Wenn ich in diesem Zug Schaden von einem meiner Charaktere verschiebe, würde das Brunos Fähigkeit „Finde diese Vision“ auslösen?

A: Ja. Das Verschieben von Schaden zählt als Entfernen von Schaden. Du entfernst zuerst den Schaden von einer Karte, um ihn dann auf eine andere zu legen.

## Julietas Arepas



Julietas Arepas

Saphir Gegenstand

1 Kosten, nicht tintbar

\Schmackhafte Heilung\ Zu Beginn deines Zuges, wenn du mindestens einen Madrigal im Spiel hast, entferne bis zu 2 Schaden von einem Charakter deiner Wahl.

\Das hat funktioniert\ {E} - Falls du in diesem Zug Schaden von einem deiner Charaktere entfernt hast, sammelst du 1 Legende.

F: Wenn ich Schaden von einem meiner Charaktere verschiebe, kann ich dann die Fähigkeit „Das hat funktioniert“ aktivieren, um 1 Legende zu erhalten?

A: Ja. Das Verschieben von Schaden zählt als Entfernen von Schaden. Du entfernst zuerst den Schaden von einer Karte, um ihn dann auf eine andere zu legen.

## Tagebuch des Hirten



Tagebuch des Hirten

Saphir Gegenstand

2 Kosten, nicht tintbar

\Randnotizen\ Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, darfst du dir die oberste Karte deines Decks anschauen. Lege sie anschließend entweder auf dein Deck oder auf deinen Ablagestapel.

\Der Schlüssel zum Rätsel\ 1 {I}, Verbanne diesen Gegenstand - Nimm 1 andere Gegenstandskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

F: Wenn ich das Tagebuch des Hirten ausspiele und mich entscheide, die oberste Karte meines Decks nicht anzusehen, muss ich sie dann trotzdem entweder oben auf mein Deck oder in meinen Ablagestapel legen?

A: Nein. Das Wort „kann“ erlaubt es dir, zu entscheiden, ob dieser Teil des Effekts ausgeführt wird. Wenn du dich entscheidest, den Effekt nicht auszuführen, findet dieser Teil nicht statt. Da es keine Karte gibt, auf die sich das „sie“ im zweiten Teil des Effekts bezieht, kannst du auch nichts zurück- oder ablegen.

## Syndrom – Auf Rache aus



Syndrom - Auf Rache aus

Stahl Charakter

Traumgestalt • Super • Schurke • Erfinder

6 Kosten, tintbar

4/6/2

<Gestaltwandel> 4 {I} (Du kannst 4 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Syndrom-Charaktere auszuspielen.)

\Du bringst mich zum Reden!\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, nimm eine Roboter-Charakterkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand. Danach darfst du einen Roboter, der 8 oder weniger kostet, kostenlos ausspielen oder gestaltwandeln.

F: Muss ein Roboter-Charakter die Fähigkeit **Gestaltwandel** besitzen, um mit Syndroms „Du bringst mich zum Reden!“ Fähigkeit gestaltgewandelt zu werden?

A: Ja. Das bedeutet auch, dass du einen Charakter im Spiel haben musst, auf den du den Roboter-Charakter gestaltwandeln kannst.

## Merida – Beeindruckende Bogenschützin / Die Kraft, sie ist grenzenlos



Merida – Beeindruckende Bogenschützin

Stahl Charakter

Sagengestalt • Held • Prinzessin

5 Kosten, nicht tintbar

3/5/2

\Voller Köcher\ Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du 1 Drei-Pfeile-Aktionskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand nehmen.

\Zielsicher\ Jedes Mal, wenn eine deiner Aktionen einem gegnerischen Charakter Schaden zufügt, füge jenem Charakter 2 Schaden zu.

Die Kraft, sie ist grenzenlos

Amethyst Aktion

Lied

4 Kosten, nicht tintbar

(Du kannst einen Charakter, der 4 oder mehr kostet, {E}, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Erschöpfe einen gegnerischen Charakter deiner Wahl. Verschiebe alle Schadensmarker von allen anderen Charakteren zu dem gewählten Charakter.

F: Wenn ich „Die Kraft, sie ist grenzenlos“ spiele und Schaden auf einen gegnerischen Charakter meiner Wahl verschiebe, verursacht Meridas Fähigkeit „Zielsicher“ dann 2 weitere Schaden?

A: Nein. Schaden verschieben ist nicht dasselbe wie Schaden zufügen. Eine Aktion muss Schaden „zufügen“, damit „Zielsicher“ ausgelöst wird.

Hast du weitere Fragen zu irgendwelchen Karten? Tritt der Community bei unter [discord.gg/disneylorcana](https://discord.gg/disneylorcana) und frag einfach drauf los! Wir sind ein netter Haufen.