



Disney Lorcana TCG Release Notes del Set: Sussurri nel Pozzo

Ciao, Illuminatore! Bentornato a un nuovo capitolo delle release notes di set di *Disney Lorcana* TCG, questa volta dedicate al misterioso nuovo set *Sussurri nel Pozzo*. 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 di gioco più dettagliate oltre a queste note, visita DisneyLorcana.com/Resources per consultare il Regole Complete, le regole da torneo, e altro ancora.

Aggiornamenti di Gioco

Questi sono gli entusiasmanti aggiornamenti in arrivo con *Sussurri nel Pozzo*, insieme a brevi spiegazioni su come funzionano e cosa significano per te, il giocatore.

Gargoyle / Abilità Statue di Giorno



Demona - Flagello del Clan Wyvern

Personaggio Ametista

Classico • Cattivo • Gargoyle • Incantatore

Costo 6, inchiostroabile

5/6/2

\Ad Saxum Commutate\ Quando giochi questo personaggio, impegna tutti i personaggi avversari. Poi, ogni giocatore con meno di 3 carte in mano pesca fino ad averne 3.

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

Golia - Capoclan

Personaggio Acciaio

Immaginato • Eroe • Gargoyle

Costo 6, inchiostroabile

6/5/2

\Dal Tramonto all'Alba\ Alla fine del turno di ogni giocatore, se questo ha più di 2 carte in mano, sceglie e scarta carte finché non ne ha 2. Se ha meno di 2 carte in mano, pesca finché non ne ha 2.



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

I personaggi di Disney *Gargoyles* si uniscono a *Disney Lorcana* TCG come nuovi glimmers! Per riflettere la loro natura da gargoyle, molti di loro condividono una nuova abilità statica. Questa nuova abilità, Statue di Giorno, recita: “Se hai 3 o più carte in mano, questo personaggio non si può preparare.” Che tu stia pianificando di preparare quel Gargoyle all'inizio del tuo turno o tramite un effetto, questa abilità statica può fermarti sul posto.

Quindi come puoi aggirare questo ostacolo? Ecco un metodo: se hai 3 carte in mano e poi giochi una carta che prepara i tuoi personaggi, *potrai* preparare qualsiasi Gargoyle in gioco che abbia l'abilità Statue di Giorno, perché avresti solo 2 carte in mano quando l'effetto si risolve.

Detective



Judy Hopps - Impegnata Sul Caso

Personaggio Zaffiro

Classico • Eroe • Detective

Costo 3, inchiostroabile

4/3/1

\Indizi Nascosti\ Quando giochi questo personaggio, se hai in gioco un altro personaggio Detective, puoi aggiungere un oggetto a tua scelta al calamaio del suo giocatore, a faccia in giù e impegnato.

Sussurri nel pozzo è incentrato sulle indagini e abbiamo una squadra di nuovi personaggi Detective che si possono occupare del caso. Questi Detective lavorano particolarmente bene in squadra, rafforzando le reciproche abilità, consentendoti di pescare più carte e rendendo persino più facile mettere in gioco altri personaggi Detective. Quindi vai e inizia a scoprire tutte le possibilità offerte da questa truppa strategica!

Campioni dei Tipi di Inchiostro



Paperina - Campionessa di Zaffiro

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Eroe

costo 5, inchiostrabile

5/6/1

\Tenere Duro\ I tuoi altri personaggi Zaffiro ottengono Resistere +1. (Il danno che gli viene inflitto è ridotto di 1.)

\Guardare Avanti\ Ogni volta che uno dei tuoi altri personaggi Zaffiro va all'avventura, puoi guardare la prima carta del tuo mazzo. Mettila o in cima o in fondo al tuo mazzo.

Per la prima volta in *Disney Lorcana* TCG, abbiamo delle abilità che fanno riferimento diretto a specifici tipi di inchiostro.

I glimmers dei Sei Sensazionali Disney (Topolino, Minni, Pluto, Paperino, Paperina e Pippo) fungono da campioni per i sei tipi di inchiostro di *Disney Lorcana*, con abilità legate alle

caratteristiche uniche di ogni inchiostro. Ad esempio, Paperina – Campionessa di Zaffiro rende i tuoi altri personaggi Zaffiro più resistenti, dando loro **Resistere** +1.

Assicurati di dare un'occhiata a tutti e sei i campioni per vedere tutte le loro abilità!

Nuova parola chiave: Vigile



Cri-Cri - Portafortuna

Personaggio Zaffiro

Classico • Alleato

Costo 2, inchiostrabile

3/2/1

Vigile (Questo personaggio può sfidare come se avesse Sfuggente.)

Personaggi sfuggenti, fate attenzione. Ci sono nuovi glimmers con occhi acuti e riflessi rapidi in agguato. Con la nuova abilità con parola chiave **Vigile**, alcuni personaggi possono sfidare i personaggi **Sfuggenti**, anche senza avere **Sfuggente** loro stessi. Varianti di questa meccanica sono già apparse nel gioco in passato, e ora le stiamo dando un posto ufficiale nel pantheon delle abilità con parola chiave.

È importante notare che **Vigile** *non* è **Sfuggente**, quindi un'abilità che dà +1 {S} ai tuoi personaggi con **Sfuggente** non influenzerà i personaggi con **Vigile**. Tuttavia, un personaggio con **Vigile** può comunque ottenere **Sfuggente** da un'abilità che glielo conferisce.

Nuova parola chiave: Potenziamento



Simba - Futuro Re

Personaggio Ambra

Classico • Eroe • Principe • Sussurro

costo 7, inchiostroabile

5/5/3

Potenziamento 3 {I} (Una volta durante il tuo turno, puoi pagare 3 {I} per mettere la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù sotto a questo personaggio.)

\Alleanza Tempestiva\ Ogni volta che metti una carta sotto a questo personaggio, puoi rivelare la prima carta del tuo mazzo. Se è una carta personaggio, puoi giocare quel personaggio gratis ed entra in gioco impegnato. Altrimenti, mettila in fondo al tuo mazzo.

Misteriosi personaggi chiamati sussurri sono arrivati nel reame di Lorcan, ma hanno bisogno dell'aiuto di un Illuminatore per essere *potenziati* al massimo del loro potenziale. (Hai visto cosa abbiamo fatto?) In cambio di un po' di inchiostro e della prima carta del tuo mazzo, i personaggi con **Potenziamento** possono ottenere nuove abilità o aiutare altri personaggi in gioco.

Ogni istanza di **Potenziamento** su una carta è seguita da un numero e dal simbolo {I}, che indica quanto inchiostro è necessario per usare l'abilità. Ad esempio, **Potenziamento 3 {I}** significa che dovresti pagare 3 inchiostro per usare questa abilità.

Quando paghi il costo impegnando le carte inchiostro, prendi la prima carta del tuo mazzo e mettila a faccia in giù sotto alla carta con l'abilità **Potenziamento** che hai usato. È semplicissimo! Alcuni effetti considerano se c'è una carta sotto a un personaggio, mentre altri effetti dipendono dall'atto di mettere una carta sotto a un personaggio. Puoi usare ogni abilità **Potenziamento** solo una volta per turno, quindi scegli il momento con saggezza.

Proprio come per le carte nel calamaio di un giocatore, le carte a faccia in giù sotto i personaggi non possono essere guardate da nessun giocatore in nessun momento. Non sbirciare!

Insieme a **Potenziamento**, ci sono altri effetti che mettono carte direttamente sotto altre, anche carte senza **Potenziamento**. A tal fine, abbiamo esaminato alcune delle meccaniche di cosa significa essere sotto, sopra a, e anche semplicemente in gioco. Il che ci porta a . . .

Regole chiarite: Condizioni

Le carte di Disney Lorcana possono trovarsi in una varietà di condizioni diverse durante una partita, come preparate e impegnate. Ora che puoi usare **Potenziamento** per mettere carte a faccia in giù sotto altre carte e una delle abilità de

La Pentola Magica permette di mettere carte a faccia in su sotto di essa, abbiamo dovuto chiarire le regole per alcune condizioni particolari delle carte e aggiungere nuove condizioni all'elenco.

In breve, le carte che sono sotto altre carte non sono considerate in gioco. Pensale come carte messe da parte con cui non si può interagire ma che non sono completamente sparite. Vediamo La Pentola Magica per aiutare a illustrare questo aspetto.



La Pentola Magica

Oggetto Ambra

Costo 3, non inchiostroabile

\Il Richiamo della Pentola\ {E}, 1 {I} – Metti una carta personaggio dai tuoi scarti sotto a questo oggetto, a faccia in su.

\Alzatevi e Unitevi a Me!\ {E}, 1 {I} – Per questo turno, puoi giocare i personaggi da sotto questo oggetto.

Volevamo chiarire le regole riguardanti “mettere” e “sotto” e quindi abbiamo apportato i seguenti aggiornamenti:

- Le carte che sono sotto altre carte non sono considerate in gioco.
- Mettere carte sotto ad altre carte non significa giocarle.
- Le carte sono considerate in gioco solo se sono nella zona di gioco, non hanno carte sopra di sé e sono a faccia in su.

Consulta le [Regole Complete di Disney Lorcana TCG](#) per maggiori informazioni e gli ultimi aggiornamenti.

Aggiornamenti Minori alle Regole

Con questo nuovo set abbiamo apportato i seguenti aggiornamenti generali alle Regole Complete di *Disney Lorcana TCG*:

- 6.1.2.2. Aggiunte le seguenti Classificazioni: Colosso, Gargoyle, Fantasma, Miele e Sussurro.
- 7.7.8. Aggiunta una regola per chiarire che più istanze dello stesso effetto sostitutivo non possono essere applicate allo stesso evento.
- 8.2.4.–8.2.4.1. Aggiunte regole che spiegano come spostare una o più pile di carte quando si mettono carte in qualsiasi ordine in cima o in fondo al mazzo di un giocatore.
- 10.10.3. Modificato il testo per chiarire le condizioni che un personaggio con Trasformazione ha quando viene messo sopra a un altro personaggio.

Aggiornamenti di Usabilità

Questi aggiornamenti sono modifiche al linguaggio e all'uso delle parole all'interno delle regole per maggiore chiarezza.

- 8.5.2. Modificato il linguaggio per allinearli meglio al testo delle carte.

Aggiornamenti al Glossario delle Regole

A volte gli aggiornamenti al glossario chiariscono voci precedenti, altre volte includono termini appena introdotti. Con l'uscita dell'ultimo set abbiamo chiarito e aggiunto quanto segue:

- **a faccia in giù:** una carta nell'area di gioco con il dorso rivolto verso i giocatori e il fronte rivolto verso il tavolo da gioco. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù in nessun momento, nemmeno la propria. Una carta a faccia in giù non è mai considerata in gioco.
- **a faccia in su:** una carta nell'area di gioco con il dorso rivolto verso il tavolo da gioco e il fronte rivolto verso i giocatori. Una carta a faccia in su è pubblicamente nota e può essere guardata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
- **In una pila:** 2 o più carte che sono in gioco e in un'unica pila, composta da una carta sopra a e tutte le carte sotto a essa. Se la carta in cima a una pila si sposta in una zona specifica, tutte le carte sotto a quella carta si spostano nella stessa zona e queste carte non sono più considerate in una pila.
- **in gioco:** una carta che si trova nella zona di gioco senza alcuna carta sopra a essa. Se una carta è sotto a un'altra carta, non è considerata in gioco. Se una carta è a faccia in giù, sotto a un'altra carta o si trova in una zona diversa dalla zona di gioco, non è considerata in gioco.
- **sopra a:** quando una carta ha una o più carte sotto a essa.
- **sotto a:** quando una carta ha una o più carte sopra a essa. Una carta che è sotto a un'altra carta e nella zona di gioco non è considerata in gioco. Qualsiasi giocatore può guardare una carta a faccia in su che è sotto a un'altra carta in qualsiasi momento. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù che è sotto a un'altra carta in nessun momento, nemmeno la propria.

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.

Re Cornelius – Sovrano Malvagio



Re Cornelius – Sovrano Malvagio

Personaggio Ametista

Imbevuto • Cattivo • Re • Incantatore

Costo 4, inchiostroabile

3/4/2

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

\Levatevi!\ Ogni volta che uno dei tuoi altri personaggi viene esiliato in una sfida, puoi riprendere in mano quella carta, poi scegli e scarta una carta.

D: Se scelgo di non riprendere in mano una carta, devo comunque scartare una carta?

R: No. Se scegli di non eseguire la parte “puoi” di un’abilità, nulla di quanto segue nella frase avviene, incluso l’effetto di scegliere e scartare una carta.

Rapunzel – Pronta per l'Avventura



Rapunzel – Pronta per l'Avventura

Personaggio Ambra

Immaginato • Eroe • Principessa

Costo 2, inchiosticabile

1/2/1

Aiutante (Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi aggiungere la sua {S} alla {S} di un altro personaggio a tua scelta per questo turno.)

\Gesto di Bontà\ Ogni volta che uno dei tuoi personaggi viene scelto per Aiutante, fino all'inizio del tuo prossimo turno, la prossima volta che subirebbe danni invece non subisce danni.

D: Come funziona l'abilità Gesto di Bontà di Rapunzel?

R: Gesto di Bontà è un'abilità innescata che crea un effetto statico sostitutivo ogni volta che scegli uno dei tuoi personaggi per **Aiutante**. Questo effetto statico dura fino a quando viene utilizzato o fino all'inizio del tuo prossimo turno, a seconda di quale evento si verifichi per primo. Un effetto sostitutivo statico esiste indipendentemente dal personaggio per cui è stato scelto, quindi se un altro effetto fa perdere tutte le abilità al personaggio, l'effetto statico sostitutivo non viene influenzato.

D: Se più istanze dell'effetto sostitutivo generato da Gesto di Bontà possono essere applicate contemporaneamente, rimangono se non vengono applicate la prossima volta che viene inflitto danno?

R: No, se un evento sarebbe influenzato da più istanze dello stesso effetto sostitutivo, il giocatore sceglie quale applicare e gli altri effetti cessano di esistere. Ad esempio, se ci sono due effetti statici sostitutivi generati da Gesto di Bontà, entrambi potrebbero essere applicati al prossimo evento di danno su quel personaggio. Il giocatore del personaggio sceglie quale applicare e l'altro effetto cessa di esistere.

La Pentola Magica



La Pentola Magica

Oggetto Ambra

Costo 3, non inchiostroabile

\Il Richiamo della Pentola\ {E}, 1 {I} – Metti una carta personaggio dai tuoi scarti sotto a questo oggetto, a faccia in su.

\Alzatevi e Unitevi a Me!\ {E}, 1 {I} – Per questo turno, puoi giocare i personaggi da sotto questo oggetto.

D: Mettere una carta sotto a La Pentola Magica conta come giocare quella carta?

R: No. Una carta che è stata messa sotto a La Pentola Magica non è considerata giocata né in gioco. Quindi, mettere una carta sotto a La Pentola Magica con la sua abilità Il Richiamo della Pentola non farà innescare nessuna abilità del tipo “ogni volta che giochi”.

D: Posso guardare le carte messe sotto a La Pentola Magica con la sua abilità Il Richiamo della Pentola?

R: Sì. Qualsiasi giocatore può guardare le carte a faccia in su sotto a qualsiasi carta in qualsiasi momento.

Nana – Balia Canina



Nana – Balia Canina

Personaggio Ametista

Classico • Alleato

Costo 3, inchiostroabile

3/3/1

\Istinti Collaborativi\ Quando giochi questo personaggio, puoi scegliere e scartare una carta per far riprendere in mano al suo giocatore un personaggio a tua scelta con costo 2 o inferiore.

D: Se non ho carte in mano quando gioco Nana – Balia Canina, posso comunque scegliere di far tornare un personaggio nella mano del suo giocatore?

R: No. Devi scegliere e scartare una carta quando la giochi per far tornare un personaggio nella mano del suo giocatore. Scartare una carta è un costo che devi pagare per ottenere l'effetto. Se non scarti una carta, nulla di quanto segue accade.

La Bestia – Signore Aggressivo / Cornamusa Fortunata



La Bestia – Signore Aggressivo

Personaggio Rubino

Classico • Eroe • Principe • Sussurro

Costo 2, inchiostroabile

3/2/1

Potenziamento 2 {I} (Una volta durante il tuo turno, puoi pagare 3 {I} per mettere la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù sotto a questo personaggio.)

\È Mia\ Ogni volta che sfida un altro personaggio, se c'è una carta sotto a questo personaggio, ogni avversario perde 1 leggenda e tu ottieni 1 leggenda.

Cornamusa Fortunata

Oggetto Smeraldo

Costo 2, inchiostroabile

\Cimelio de' Paperoni\ Quando giochi questo oggetto, puoi mettere la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù sotto a uno dei tuoi personaggi o luoghi con Potenziamento.

\Marcia da Guerra\ Ogni volta che uno dei tuoi personaggi o luoghi con una carta sotto di sé viene sfidato, ottieni 1 leggenda.

D: Se il mio La Bestia – Signore Aggressivo sfida un personaggio con una carta sotto di esso e il mio avversario ha una Cornamusa Fortunata in gioco, cosa succede se ha 19 leggenda?

R: Quando dichiari La Bestia come sfidante, sia la sua abilità innescata che quella della Cornamusa Benedetta entrano nel sacchetto. Il giocatore attivo sceglie e risolve prima le proprie abilità innescate, quindi puoi risolvere prima l'abilità de La Bestia e guadagnare 1 leggenda mentre il tuo avversario perde 1 leggenda, portando il suo totale di leggenda a 18. Non avendo più tue abilità innescate nel sacchetto da risolvere, il tuo avversario risolve poi l'abilità della Cornamusa e guadagna 1 leggenda, tornando così a 19. Tutto questo accade prima che il danno venga inflitto.

Ercole – Potente Leader



Ercole – Potente Leader

Personaggio Rubino

Classico • Eroe • Principe • Divinità

Costo 4, non inchiostroabile

5/3/2

\Sempre all'Erta\ Questo personaggio non può subire danni a meno che non venga sfidato.

\Sempre Valoroso\ Mentre questo personaggio è impegnato, i tuoi altri personaggi Eroe non possono subire danni a meno che non vengano sfidati.

D: L'abilità Sempre all'Ertà di Ercole si applica anche quando sta sfidando?

R: No. La differenza tra un personaggio che *sfida* e uno che *viene sfidato* è legata al fatto che si tratti del personaggio del giocatore attivo o di quello dell'avversario. Il giocatore attivo dichiara quale dei suoi personaggi è lo sfidante, e il personaggio avversario scelto è quello che viene sfidato. Quindi Sempre all'Ertà non rende Ercole immune da tutti i danni da sfida. Non *può* subire danno quando sta sfidando (o al di fuori di una sfida), ma *può* subire danno se viene sfidato.

Hai altre domande su qualche carta? Unisciti alla community su discord.gg/disneylorcana e chiedi pure! Siamo un gruppo amichevole.