



A decorative banner with the word "WINTERZAUBER" written in large, stylized, gold and blue letters. The background of the banner is a light blue gradient with some white sparkles.

Disney Lorcana TCG Set Release Notes: Winterzauber

Hello Luminari! Willkommen zurück zu einer weiteren Ausgabe der *Disney Lorcana TCG* Set-Release-Notes, diesmal mit dem geheimnisvollen neuen Set Winterzauber. 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, 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.

Umfassende Regeln 2.0

Die Umfassenden Regeln von *Disney Lorcana* sind ein technisches Dokument, das die komplexen Details und Nuancen des Spiels behandelt. Sie dienen als Grundlage für das *Disney Lorcana* Gameplay und werden mit jeder Veröffentlichung aktualisiert, um die neuen Karten, Fähigkeiten, Effekte und Mechaniken, die wir eingeführt haben, sowie deren Wechselwirkungen mit unseren anderen Karten zu berücksichtigen. Man kann sich das Regelsystem als den Motor des Spiels vorstellen, daher ist es wichtig, dass es regelmäßig gewartet wird!

Zusätzlich zu diesen regelmäßigen Updates hat unser internes Regelteam im vergangenen Jahr das gesamte Dokument einer umfassenden Überarbeitung unterzogen – mit dem Ziel, es für alle Spielenden, Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter noch übersichtlicher und leichter verständlich zu machen. Das war ein gewaltiges Unterfangen, und wir freuen uns sehr, euch nun die Version „2.0“ präsentieren zu können, die die neuen Kartenmechaniken unserer neuesten Veröffentlichung *Winterzauber* enthält.

Es gibt viel zu viele Änderungen, um sie hier alle aufzuzählen, aber wir möchten euch einen kleinen Vorgeschmack auf einige der Neuerungen geben.

Das Nachziehen einer Karte aus einem leeren Deck führt nicht automatisch zum Verlust des Spiels.

Bisher hat man sofort verloren, wenn man eine Karte aus einem leeren Deck ziehen musste. Selbst, wenn man kurz davor war, das Spiel zu gewinnen. Dadurch kam es mitunter zu Schwierigkeiten beim Timing am Spielende, etwa wenn beide Spielenden gleichzeitig Karten aus leeren Decks ziehen. Aus diesem Grund aktualisieren wir diese Regel.

Jetzt verliert man erst, wenn man *seinen Zug beendet* und dabei keine Karten mehr in seinem Deck übrig hat. Dies ermutigt Spielende, alle ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen zu nutzen, um das Spiel zu beenden. Sie bietet außerdem eine klarere Lösung für das unangenehme Timing-Problem, bei dem Spielende denken, sie würden gleichzeitig verlieren.

Die Reihenfolge der Zugaktionen ist nun klarer geregelt

Wir wollten den Ablauf und die Reihenfolge der Zugaktionen (wie Erkunden und das Ausspielen einer Karte) klarer definieren. Beispielsweise ist das Herausfordern mit einem Charakter ein zweistufiger Prozess, aber aufgrund der bisherigen Auflistung sah es so aus, als wäre es ein einziger Schritt. Nach einigen Überarbeitungen ist nun jede Aktion im Zug in einem eigenen Abschnitt aufgeführt.

Die Ausführung von Karten und Effekten ist detaillierter

Da unser Spiel gewachsen ist und komplexere Karten eingeführt wurden, haben wir einige Dinge entdeckt, die expliziter formuliert werden mussten. Eines davon ist die Ausführung von Karten und Effekten. Die kurzen Anweisungen, die wir dafür hatten, entsprachen einfach nicht mehr den Erwartungen.

Jetzt haben wir einen brandneuen Regelabschnitt, in dem Schritt für Schritt erklärt wird, wie Karten und Effekte ausgeführt werden. Das mag technisch und beängstigend klingen, aber alles funktioniert weiterhin wie zuvor. Wir haben lediglich dafür gesorgt, dass der Ablauf klarer formuliert ist und die Spielmechanik stimmt.

Und noch viel mehr!

Das Team hat versucht, so gründlich wie möglich zu sein, aber wir wissen, dass es Dinge geben wird, die wir nicht vorhergesehen haben. Wir werden weiterhin mögliche Stellen für Klarstellungen aufgreifen, sobald wir ihnen begegnen, und dich mit jeder Veröffentlichung über neue Mechaniken und Wechselwirkungen auf dem Laufenden halten. Wenn du Fragen hast, wende dich bitte an discord.gg/disneylorcana. Unsere Community führt dort interessante Diskussionen, und für uns ist es eine hilfreiche Möglichkeit, Dinge zu erkennen, die wir klären könnten.

Um alle Anpassungen der umfassenden Regeln zu sehen, empfehlen wir euch, einen Blick in das Dokument [auf unserer Ressourcen-Seite](#) zu werfen.

Underdog



Engel - Sirenensängerin

Bernstein-Charakter

Sagengestalt • Verbündeter • Alien

2 Kosten, tintbar

2/2/1

\Underdog\ Falls dies dein erster Zug ist und du das Spiel nicht begonnen hast, zahlst du 1 {I} weniger, um diesen Charakter auszuspielen.

Singen 3 (Die Kosten dieses Charakters gelten als 3 für das Singen von Liedern.)

Es macht Spaß, als Erster zu spielen, aber jemand muss ja auch als Zweiter spielen, oder? Deshalb führen wir die Schlüsselwortfähigkeit „Underdog“ ein, die hier bei Engel - Sirenen-Sängerin zu sehen ist. Wenn du jetzt als Zweites am Zug bist, hast du eine bessere Chance auf ein triumphales Comeback, für das Underdogs bekannt sind.

Die Funktionsweise ist ganz einfach. Ist es dein erster Zug im Spiel? Wenn ja, super. Bist du der Startspieler? Wenn die Antwort „Nein“ lautet, kannst du die Underdog Fähigkeit nutzen und 1 ⚭ weniger bezahlen, um diese Karte auszuspielen. Das ist schon alles!

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. Zwei Karten, Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle und Azurblaues Meer befahren, verwendeten bisher die folgende Formulierung: „Du darfst in diesem Zug 1 weitere Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat legen.“ Wir aktualisieren diese Karten, um die aktuelle Formulierung für die Aktion „eine Karte tinten“ zu verwenden. Die Spielweise bleibt dabei unverändert.

- Die Fähigkeit „Lies ein Buch!“ von Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle lautet nun: „Du darfst in deinem Zug 1 weitere Karte tinten.“
- Der Effekt von „Azurblaues Meer befahren“ lautet nun: „Du darfst in deinem Zug 1 weitere Karte tinten. Ziehe 1 Karte.“

Kartenspezifische Hinweise

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

Elisa Maza - Verwandelter Gargoyle



Elisa Maza - Verwandelter Gargoyle

Rubin-Charakter

Sagengestalt • Held • Gargoyle • Detektiv

3 Kosten, tintbar

4/4/1

\Für immer stark\ Die {S} deiner Charaktere kann nicht unter ihren aufgedruckten Wert reduziert werden.

\Am Tage aus Stein\ Solange du 3 oder mehr Karten auf der Hand hast, kann dieser Charakter nicht bereit gemacht werden.

F: Was bedeutet „aufgedruckter Wert“?

A: Der aufgedruckte Wert einer Karte ist der Wert, der physisch auf der Karte aufgedruckt ist, unabhängig von etwaigen Anpassungen. Wenn Elisa Maza beispielsweise durch einen Effekt +1 ⚭ erhält, beträgt ihr ⚭-Wert 5, aber der aufgedruckte Wert der Karte bleibt 4.

Anna - Beruhigende Schwester / Flynn Rider - Sein eigener größter Fan



Anna - Beruhigende Schwester

Amethyst-Charakter

Flutgestalt • Held • Königin

5 Kosten, tintbar

5/5/1

\Ungewöhnliche Transformation\ Falls in diesem Zug eine Karte einen Ablagestapel verlassen hat, erhält diese Karte <Gestaltwandel> 0 {I} (Du kannst 0 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Anna-Charaktere auszuspielen.)

\Warmes Herz\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du eine Charakterkarte in deinem Ablagestapel wählen und so viele Legenden sammeln, wie dessen Legendenwert beträgt. Wenn du dies tust, lege die gewählte Karte danach unter dein Deck.

Flynn Rider - Sein eigener größter Fan

Smaragd-Charakter

Flutgestalt • Held • Prinz

4 Kosten, nicht tintbar

2/3/4

<Gestaltwandel> 2 (Du kannst 2 {I} zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Flynn-Rider-Charaktere auszuspielen.)

<Wendig> (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

\Ein letzter, großer Coup\ Dieser Charakter erhält -1 {L} für jede Handkarte aller gegnerischen Mitspielenden.

F: Wenn ich mit Anna - Beruhigende Schwester erkunde und Flynn Rider - Sein eigener größter Fan aus meinem Ablagestapel für Annas „Warmes Herz“-Fähigkeit wähle, wie viel Legenden sammle ich dann?

A: Du erhältst 1 Legende durch das Erkunden mit Anna und 4 Legenden durch Flynn, also insgesamt 5 Legenden! Flynns Fähigkeit „Ein letzter, großer Coup“ gilt nicht, solange er nicht im Spiel ist, daher wird sein ♦ nicht reduziert.

Großmutter Weide - Uralte Ratgeberin



Großmutter Weide – Uralte Ratgeberin

Bernstein-Charakter

Sagengestalt • Mentor

2 Kosten, nicht tintbar

1/2/1

\Den Weg ebnen\ Einmal während deines Zuges zahlst du 1 {I} weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.

F: Kann ich wählen, wann ich die Fähigkeit „Den Weg ebnen“ von Großmutter Weide einsetze?

A: Nein, da die Fähigkeit kein „darfst“ enthält. Wenn du Großmutter Weide ausspielst, gilt die Reduktion für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst. In späteren Zügen, wenn Großmutter Weide bereits im Spiel ist, zahlst du 1 ⚭ weniger für den ersten Charakter, den du in jedem Zug spielst.

Lilo - Gut angezogen



Lilo - Gut angezogen

Stahl-Charakter

Traumgestalt • Held

2 Kosten, nicht tintbar

1/2/2

\Extraschichten\ Jedes erste Mal, wenn dieser Charakter im Zug einer gegnerischen Person Schaden erhalten würde, erhält er stattdessen keinen Schaden.

F: Verhindert Lilos Fähigkeit jeglichen Schaden, den sie während der Züge ihrer Gegner erleiden würde?

A: Nein. Sie gilt nur beim ersten Mal, wenn sie während des Zuges eines Gegners Schaden nehmen würde. Sie gilt nicht für Schaden, den sie danach erleiden würde.

Micky Maus - Bob Cratchit



Micky Maus - Bob Cratchit

Saphir-Charakter

Sagengestalt • Held

2 Kosten, tintbar

3/2/1

\Harte Arbeit\ Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, lege die oberste Karte deines Decks verdeckt unter ihn.

\Ein schenkendes Herz\ Wenn dieser Charakter durch eine Herausforderung verbannt wird, darfst du alle Karten, die unter diesem Charakter lagen, unter einen deiner anderen Charaktere oder Orte legen.

F: Wenn Micky Maus in einer Herausforderung verbannt wird, werden die Karten, die unter ihm lagen, offen oder verdeckt unter einen anderen Charakter oder Ort gelegt?

A: Offen. Der auslösbare Effekt wird ausgeführt, nachdem Micky Maus und alle Karten, die unter ihm lagen, auf den Ablagestapel gelegt wurden, wo die verdeckten Karten aufgedeckt werden. Wenn die Fähigkeit ausgeführt wird, werden diese Karten aus dem Ablagestapel unter den gewählten Charakter oder Ort gelegt, bleiben aber offen.

Das Farbenspiel des Winds



Das Farbenspiel des Winds

Amethyst-Aktion

Lied

4 Kosten, tintbar

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

Alle Mitspielenden (auch du) decken die oberste Karte ihres Decks auf. Ziehe 1 Karte für jedes unterschiedliche Tintenfarbensymbol unter den auf diese Weise aufgedeckten Karten.

F: Wo finde ich das Tintenfarbensymbol auf einer Karte?

A: Jede Tinte hat ein unterschiedliches Symbol für ihre Tintenfarbe, welches am linken Ende der Klassifizierungszeile zu finden ist. Beispielsweise ist die Tintenfarbe von „Das Farbenspiel des Winds“ Amethyst. Eine Karte mit mehreren Tintenfarbensymbolen auf dieser Zeile zählt als jede dieser Tintenfarben.

Wenn alle Spieler die oberste Karte ihres Decks aufdecken, zählst du die Anzahl der unterschiedlichen Tintenfarbensymbole, nicht die Gesamtzahl. Wenn alle Mitspielenden eine Amethyst-Karte aufdecken, ziehst du nur 1 Karte. Wenn du jedoch eine Amethyst-Karte aufdeckst und jemand anders eine Karte, die sowohl Amethyst als auch Stahl ist, ziehst du 2 Karten - 1 für Amethyst und 1 für Stahl.

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