



## The title "GIVRESORT" is displayed in a large, stylized, metallic font with a blue and gold gradient. The letters have a slightly distressed, weathered look. The background behind the title is a soft, glowing blue and white gradient.

## Disney Lorcana TCG - Notes de sortie du set : Givresort

Bonjour Illumineurs et Illumineuses ! Bienvenue pour ce nouvel épisode consacré aux notes de sortie du set *Disney Lorcana TCG*, cette fois consacrée au set *Givresort*. Ces notes de sortie couvrent tous les changements de règles, nouvelles mécaniques et fonctionnalités du jeu introduits avec ce set et expliquent pourquoi ces ajustements sont nécessaires.

Pour plus d'informations détaillées sur le jeu au-delà de ces notes de sortie, rendez-vous sur <https://www.disneylorcana.com/fr-FR/resources> pour consulter les Règles Complètes, les règles de tournoi, et bien plus encore. Vous faites vos premiers pas sur le jeu ? Découvrez l'application *Disney Lorcana TCG Companion*, où vous pouvez apprendre à jouer, suivre votre collection, créer une liste de souhaits et même utiliser notre compteur d'éclats de Lore numérique pour jouer.

### Règles Complètes 2.0

Les Règles Complètes de *Disney Lorcana* est un document technique qui couvre les détails complexes et les nuances du jeu. Elles constituent la base des mécaniques du jeu de *Disney Lorcana* et sont mises à jour à chaque nouveau set afin de prendre en compte les nouvelles cartes, capacités, effets et mécaniques de jeu que nous avons introduits, ainsi que leurs interactions avec les autres cartes. Vous pouvez considérer les règles comme le moteur qui fait fonctionner le jeu, il est donc important de le mettre régulièrement à jour !

En plus de ces mises à jour régulières, notre équipe chargée des règles en interne a passé l'année dernière à réviser le document de fond en comble dans le but de le rendre plus simple et plus clair pour les joueurs et les arbitres. Il s'agissait d'une tâche colossale, nous sommes très heureux de vous présenter cette version « 2.0 », qui intègre les nouvelles mécaniques des cartes de notre dernière édition, *Givresort*.

Les changements sont trop nombreux pour être tous énumérés ici, mais nous voulions vous donner un aperçu de certaines des mises à jour.

### Piocher dans une pioche vide ne fait plus automatiquement perdre la partie

Auparavant, si un joueur tentait de piocher une carte dans une pioche vide, il perdait immédiatement la partie, sans possibilité de faire quoi que ce soit. Cela posait certains problèmes de timing en fin de partie, par exemple lorsque les deux joueurs piochaient en même temps dans des pioches vides. C'est pourquoi nous mettons à jour cette règle.

Désormais, si un joueur termine son tour sans aucune carte dans sa pioche, il perd la partie. Cela encourage les joueurs à essayer d'utiliser toutes les ressources dont ils disposent pour terminer la partie. Cela apporte également une solution plus claire au problème de timing délicat qui survient lorsque les joueurs pensent perdre la partie simultanément.

## Les actions possibles lors d'un tour sont ordonnées de manière plus claire

Nous voulions définir plus clairement le processus et l'ordre des actions de tour (comme envoyer un personnage à l'aventure et jouer une carte). Par exemple, dévier un personnage est un processus en deux étapes. Précédemment, cela donnait l'impression qu'il s'agissait d'une seule étape. Après quelques modifications, chaque action de tour est désormais expliquée dans sa propre section.

## La résolution des cartes et des effets est plus détaillée

Au fur et à mesure que notre jeu s'est développé et que des cartes plus complexes ont été introduites, certaines choses méritaient d'être énoncées plus clairement. L'une d'entre elles concerne la manière de résoudre les cartes et les effets. Les brèves instructions que nous avions à ce sujet ne répondaient tout simplement plus aux attentes.

Nous avons désormais une toute nouvelle section consacrée aux règles qui détaillent étape par étape le processus de résolution des cartes et des effets. Cela peut sembler technique et intimidant, mais tout fonctionne toujours comme avant. Nous avons simplement veillé à ce que le processus soit clairement expliqué et que la logique du jeu soit cohérente.

## Et bien plus encore !

L'équipe a essayé d'être aussi exhaustive que possible, mais nous savons que des imprévus peuvent survenir. Nous continuerons à clarifier les points qui le nécessitent au fur et à mesure que nous les rencontrons et à vous informer des nouvelles mécaniques et interactions à chaque nouveau set. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser sur [discord.gg/disneylorcana](https://discord.gg/disneylorcana). Notre communauté y mène de nombreuses discussions, ce qui nous aide à repérer les points à clarifier.

Pour voir toutes les modifications apportées aux Règles Complètes, nous vous encourageons à consulter le document [sur notre page de ressources](#).

## Outsider



Angel - Chanteuse sirène

Personnage Ambre

Storyborn • Allié • Alien

Coût 2, encrable

2/2/1

\Outsider\ Jouer ce personnage coûte 1 {I} de moins si c'est votre premier tour et que vous n'êtes pas le premier joueur.

Mélomane 3 (Ce personnage est considéré comme ayant un coût de 3 pour chanter des chansons.)

C'est plaisant d'être le premier, mais quelqu'un doit bien jouer en deuxième, n'est-ce pas ? C'est pourquoi nous introduisons la capacité et le mot-clé **Outsider**, illustré ici par Angel - Chanteuse sirène. Désormais, si vous jouez après le premier joueur, vous pouvez revenir en force, ce qui fait la renommée des outsiders.

Son fonctionnement est très simple. Est-ce votre premier tour dans la partie ? Si la réponse est oui, génial. Êtes-vous le premier joueur ? Si la réponse est non, vous pouvez profiter de la capacité **Outsider** et payer 1 ⚭ de moins pour jouer la carte. C'est tout !

## Mises à jour d'usage

Ces mises à jour consistent en des ajustements linguistiques et lexicaux dans les règles et sur les cartes afin d'être clairs, concis et cohérents. Deux cartes, Belle - Étrange demoiselle et Voguer sur la mer Azurite, utilisaient auparavant la formulation « vous pouvez placer une carte supplémentaire de votre main dans votre réserve d'encre ». Nous mettons à jour ces cartes afin d'utiliser la formulation actuelle pour l'action de tour « encrer une carte », mais la façon de les jouer reste la même.

- La capacité de Belle - Étrange demoiselle se lit désormais : « Durant votre tour, vous pouvez encrer une carte supplémentaire. »
- Voguer sur la mer Azurite indique désormais : « Ce tour-ci, vous pouvez encrer une carte supplémentaire. Piochez 1 carte. »

## Notes spécifiques sur les cartes

Voici des réponses à quelques questions qui pourraient se poser lors de l'utilisation de certaines cartes de ce nouveau set. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive, mais nous espérons que cela servira de guide utile pour certaines des cartes les plus complexes.

### Elisa Maza - Transformée en gargouille



Elisa Maza - Transformée en gargouille

Personnage Rubis

Storyborn • Héros • Gargouille • DéTECTIVE

Coût 3, encrable

4/4/1

\Forte pour toujours\ La {S} de vos personnages ne peut pas être réduite en dessous de la valeur imprimée.

\Statue le jour\ Ce personnage ne peut pas se redresser si vous avez 3 cartes ou plus en main.

Q : Que signifie « valeur imprimée » ?

R : La valeur imprimée de la caractéristique d'une carte est celle qui est physiquement imprimée sur la carte, indépendamment de tout modificateur qui pourrait s'appliquer. Par exemple, si Elisa Maza gagne +1 ⚭ grâce à un effet, sa ⚭ devient 5, mais la valeur imprimée sur la carte reste 4.

## Anna - Sœur rassurante / Flynn Rider - Son plus grand fan



Anna - Sœur rassurante

Personnage Améthyste

Floodborn • Héros • Reine

Coût 5, encrable

5/5/1

\Transformation atypique\ Si une carte a quitté la défausse d'un joueur ce tour-ci, cette carte-ci gagne <Alter> 0 {I}. (Vous pouvez payer 0 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages Anna.)

\Cœur chaleureux\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez gagner autant d'éclats de Lore que le ♦ d'une carte Personnage de votre défausse. Si vous le faites, placez cette carte-là sous votre pioche.

Flynn Rider - Son plus grand fan

Personnage Émeraude

Floodborn • Héros • Prince

Coût 4, non encrable

2/3/4

<Alter> 2 (Vous pouvez payer 2 {I} pour jouer ce personnage sur l'un de vos personnages Flynn Rider.)

Insaisissable (Seuls les personnages avec Insaisissable peuvent défier ce personnage.)

\Un dernier gros coup\ Ce personnage subit -1 {L} pour chaque carte dans les mains de vos adversaires.

Q : Si j'envoie à l'aventure Anna - Sœur rassurante et que je choisis Flynn Rider - Son plus grand fan dans ma défausse avec la capacité Cœur chaleureux d'Anna, combien est-ce que je gagne d'éclats de Lore ?

R : Vous gagnez 1 éclat de Lore en envoyant Anna à l'aventure et 4 éclats de Lore grâce Flynn Rider, soit un total de 5 éclats de Lore ! La capacité Un dernier gros coup de Flynn Rider ne s'applique pas lorsqu'il n'est pas en jeu, donc sa valeur de Lore ♦ n'est pas réduite.

## Grand-mère Feuillage - Conseillère ancestrale



Grand-mère Feuillage - Conseillère ancestrale

Personnage Ambre

Storyborn • Mentor

Coût 2, non encrable

1/2/1

\Facilite les choses\ Une fois durant votre tour, le prochain personnage que vous jouez ce tour-ci vous coûte 1 {I} de moins.

Q : Puis-je choisir quand utiliser la capacité « Facilite les choses » de Grand-mère Feuillage ?

R : Non, car il n'y a pas la notion de « pouvoir » dans la capacité. Si vous jouez Grand-mère Feuillage, la réduction s'applique au prochain personnage que vous jouez durant ce tour. Lors des tours suivants où Grand-mère Feuillage est en jeu dès le début de votre tour, vous payez 1 {O} de moins pour le premier personnage que vous jouez à chaque tour.

## Lilo - Bien emmitouflée



Lilo - Bien emmitouflée

Personnage Acier  
Dreamborn • Héros  
Coût 2, non encrable  
1/2/2

\Extra couches\ Durant le tour de chaque adversaire, la première fois que ce personnage doit subir des dommages, il n'en subit aucun à la place.

Q : Est-ce que la capacité de Lilo prévient tous les dommages qui lui sont infligés pendant les tours de ses adversaires ?  
R : Non. Elle ne s'applique que la première fois où elle subirait des dommages durant le tour de chaque adversaire. Elle ne s'applique pas aux dommages qu'elle subirait après cela.

## Mickey Mouse - Bob Cratchit



Mickey Mouse - Bob Cratchit  
Personnage Saphir  
Storyborn • Héros  
Coût 2, encrable  
3/2/1

\Dur labeur\ Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, placez la carte du dessus de votre pioche, face cachée, sous lui.

\Un cœur généreux\ Lorsque ce personnage est banni via un défi, vous pouvez placer toutes les cartes qui étaient sous lui, sous l'un de vos autres personnages ou de vos lieux.

Q : Si Mickey Mouse est banni lors d'un défi, les cartes qui se trouvaient sous lui sont-elles déplacées vers un autre personnage ou un autre lieu face visible ou face cachée ?  
R : Face visible. L'effet déclenché se résout après que Mickey Mouse et toutes les cartes qui se trouvaient sous lui ont été placées dans la défausse, où les cartes face cachée sont retournées face visible. Lorsque la capacité se résout, ces cartes sont déplacées de la défausse vers le personnage ou le lieu choisi, mais elles restent face visible.

## L'air du vent



L'air du vent

Action Améthyste

Chanson

Coût 4, encrable

(Vous pouvez {E} un personnage coûtant 4 ou plus pour chanter cette chanson gratuitement.)  
Chaque joueur révèle la carte du dessus de sa pioche.  
Piochez une carte pour chaque couleur d'encre différente figurant sur les cartes ainsi révélées.

Q : Comment puis-je savoir quel est la couleur d'encre d'une carte ?

R : Chaque couleur d'encre correspond à un type d'encre représenté par un symbole qui apparaît sur les cartes à l'extrême gauche de la ligne de classification. Par exemple, le type d'encre de L'air du vent est Améthyste. Une carte comportant plusieurs symboles de type d'encre sur cette ligne compte comme chacun de ces types d'encre.

Lorsque tout le monde a révélé la première carte de sa pioche, comptez le nombre de symboles *differents* de chaque type d'encre, et non le nombre total. Si vous et votre adversaire révélez tous les deux des cartes Améthyste, vous ne piochez qu'une seule carte. Cependant, si vous révélez une carte Améthyste et une carte qui est à la fois Améthyste et Acier, vous piochez 2 cartes : 1 pour Améthyste et 1 pour Acier.

Vous avez d'autres questions sur des cartes ? Rejoignez la communauté sur [discord.gg/disneylorcana](https://discord.gg/disneylorcana) et posez vos questions ! Nous sommes ravis de vous aider.