

Disney Lorcana

TRADING CARD GAME



PRINCIPE DU JEU

Vos talents d'Illumineur vous permettent d'utiliser le pouvoir de Lorcana pour maîtriser l'encre magique et donner vie à de nouvelles versions des personnages Disney : les Glimmers. Ceux-ci, tantôt familiers, tantôt insolites, vous aideront à parcourir le royaume de Lorcana pour trouver des éclats de Lore égarés. De nombreuses aventures sont à venir !

De quel type de jeu s'agit-il ?

Disney Lorcana est un jeu de stratégie dans lequel chaque joueur construit son propre deck avant de commencer à jouer. Vous pouvez utiliser l'un des decks préconstruits disponibles, les modifier ou en construire un entièrement personnalisé.

Certaines cartes peuvent vous permettre de réaliser des effets en plus des actions habituelles de votre tour. Si le texte d'une carte contredit la règle, le texte de la carte prévaut.

APERÇU DU JEU

À propos du jeu

Dans ce jeu, vous devez collecter des éclats de Lore disséminés à travers le royaume de Lorcana pour les mettre en sécurité. En chemin vous invoquerez des Glimmers de personnages et objets Disney pour vous aider dans votre quête, gêner vos adversaires et défier leurs personnages. Avec la bonne stratégie et un peu de chance, vous pourrez préserver vos éclats de Lore contre de futures menaces !

Apprendre à jouer

Il existe plusieurs façons d'apprendre à jouer à Lorcana ! La meilleure, et la plus sympa, est qu'un ami vous apprenne les règles. Vous pouvez également vous renseigner sur les événements Lorcana auprès de votre boutique de jeux préférée ou télécharger l'application Disney Lorcana "Lorcana companion app" et regarder le tutoriel.

CONDITION DE VICTOIRE

Votre but est d'être le premier à atteindre au moins 20 éclats de Lore. Certaines cartes ont la capacité de vous en faire gagner, mais la manière principale de récolter des éclats de Lore est de jouer des personnages puis de les envoyer à l'aventure.



LES CARTES

Votre deck Lorcana peut comporter trois types de cartes : personnages, objets et actions.

Personnages

Utilisez Les Glimmers de personnages pour en défier d'autres ou envoyer-les à l'aventure.



Objets

Les Glimmers d'objets restent en jeu quand vous les jouez et vous offrent des capacités spéciales durant la partie.



Actions

Les actions vous donnent un avantage instantané puis sont défaussées.



Chansons

Les chansons sont un type de carte action spécifique : vous pouvez les jouer en payant leur coût, comme n'importe quelle autre carte action, puis résoudre leur effet. Mais elles ont une autre particularité ! Certains personnages peuvent chanter la chanson pour vous, vous évitant ainsi de payer son coût.



MISE EN PLACE

Chaque joueur a besoin de son propre deck. Vous aurez aussi besoin de jetons Dommage et d'un moyen pour compter vos éclats de Lore. Ces éléments sont fournis avec votre deck de démarrage.

1. Mélangez votre deck.
2. Mettez votre marqueur de Lore sur 0.
3. Piochez 7 cartes pour constituer votre main de départ. Vous pouvez regarder les cartes de votre main, mais pas celles de vos adversaires !
4. Modifiez votre main de départ si vous le souhaitez (voir ci-dessous). **Ignorez cette étape lors de votre première partie.**
5. Jouez à pile ou face, lancez un dé ou utilisez toute autre méthode pour désigner le premier joueur.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

Sur toutes les cartes

Coût : Le nombre d'encres ☐ nécessaire pour jouer une carte.

Icone d'encre : Les cartes avec ☐ autour de leur coût peuvent être placées dans votre réserve d'encre.

Nom : Sous le nom du personnage est aussi précisée sa version.

Classification : Catégories parfois référencées dans les règles de la carte (comme "Balai" dans cet exemple).

Encre : Ce symbole et la bande colorée derrière le nom de la carte indiquent le type d'encre de la carte.

Capacités et effets : Certaines cartes ont des règles spécifiques : les « effets » (sur les cartes actions), et les « capacités » (sur les cartes personnages et objets). Elles sont souvent liées à l'histoire de la carte.

Certaines capacités peuvent être communes à plusieurs cartes, elles apparaissent alors sous forme de mots-clés en gras (comme "Charge" dans l'exemple ci-dessous).

Charge (Ce personnage peut défier le tour où il est joué.)



Encres

Ⓐ = Ambre	Ⓑ = Émeraude	Ⓒ = Saphir
Ⓓ = Améthyste	Ⓔ = Rubis	Ⓕ = Acier

Uniquement sur les personnages

Force : Le nombre de dommages que le personnage inflige lors d'un défi.

Volonté : Le nombre de dommages qu'il faut infliger au personnage pour le bannir du jeu.

Valeur de Lore : Le nombre d'éclats de Lore que vous gagnez lorsque vous envoyez ce personnage à l'aventure.

Rareté des cartes

● = Commune	▲ = Rare	◆ = Légendaire
■ = Inhabituelle	◆ = Très Rare	

Modifier sa main de départ

Avant le début de la partie, en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut modifier sa main de départ. (En général, un joueur y aura recours s'il ne possède pas beaucoup de cartes avec des icônes d'encre ☐ en main ou s'il possède trop de cartes avec un coût élevé). Pour cela, remettez autant de cartes que vous le voulez sous votre deck, sans les montrer, puis piochez-en le même nombre pour compléter votre main à 7 cartes. Pour finir, remélangez votre deck.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un tour de jeu se décompose en deux phases. Chaque joueur joue son tour en entier, puis c'est au tour du joueur suivant. Durant votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre :

Phase de réveil

- 1. REDRESSER** – Redressez toutes vos cartes épuisées en les tournant verticalement.
- 2. VÉRIFIER** – Vérifiez les éventuelles cartes qui produisent des effets au début de votre tour et suivez leurs instructions.
- 3. PIOCHER** – Piochez la carte du dessus de votre deck. Le premier joueur n'effectue pas cette étape lors de son premier tour.

Phase principale

Une seule fois à chacun de vos tours, à n'importe quel moment, vous pouvez ajouter 1 carte, face cachée, à votre réserve d'encre.

De plus, vous pouvez effectuer les actions ci-dessous, autant de fois que vous le désirez et dans l'ordre de votre choix. Cela vous permettra d'utiliser au mieux vos cartes et de les combiner avec d'autres effets.

- ♦ Jouer une carte.
- ♦ Utiliser la capacité d'un personnage ne nécessitant pas d'être épuisée.
- ♦ Utiliser la capacité d'un objet.
- ♦ Effectuer une action avec un personnage qui a été mis en jeu lors d'un tour précédent, notamment :
 - ♦ L'envoyer à l'aventure.
 - ♦ Défier un personnage adverse.
 - ♦ Utiliser une capacité nécessitant d'épuiser le personnage.

Utiliser les capacités

De nombreux objets et personnages disposent de capacités que vous pouvez utiliser durant votre tour (et seulement à ce moment-là). En général, elles ont un effet sur les autres cartes en jeu. Les cartes du deck, de la défausse, de votre main ou de la réserve d'encre ne sont pas "en jeu" et ne sont donc pas affectées par l'effet d'autres cartes, sauf si leur texte précise le contraire.

Si la capacité d'une carte a un coût, celui-ci est indiqué devant l'effet, les deux séparés par un tiret. Ce coût peut nécessiter en plus d'épuiser un personnage ♦, des encres ♦, être accompagné d'un texte supplémentaire ou inclure une combinaison des trois. Vous devez payer la totalité du coût d'une capacité pour pouvoir l'utiliser.

Un personnage avec une capacité spéciale ne peut pas acquérir cette capacité une nouvelle fois.

Souvenez-vous que vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'un personnage durant le tour où il arrive en jeu.

Exemple : Le Miroir de la Bête a la capacité Montre-moi, qui se lit comme suit :

"♦, 3 ♦ – Si vous n'avez plus de carte en main, piochez une carte." Durant votre tour, vous pouvez utiliser cette carte en l'épuisant et en payant 3 ♦ (en épuisant 3 cartes de votre réserve d'encre). Comme le miroir est un objet, vous pouvez même utiliser sa capacité durant le tour où il arrive en jeu !

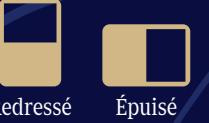
FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre 20 éclats de Lore ou plus gagne. Si votre deck est vide, vous perdez la prochaine fois que vous devrez piocher une carte.

Que signifient Redresser et Épuiser une carte ?

Certaines règles et les effets de certaines cartes exigent que vous épuisiez ♦ une carte en jeu. Pour épuiser une carte (ou ♦), tournez-la à l'horizontale.

Une fois qu'une carte est épuisée, vous ne pouvez plus l'épuiser à nouveau tant qu'elle n'a pas été redressée, par une règle ou l'effet d'une autre carte. Pour redresser une carte, il suffit de la tourner verticalement. N'oubliez pas de redresser toutes vos cartes épuisées au début de votre tour.



Jouer une carte

Jouer une carte consiste à prendre une carte de votre main et à la placer face visible sur la table. Chaque carte possède un coût en encres, indiqué dans un hexagone dans le coin supérieur gauche. Pour pouvoir jouer une carte, vous devez épuiser le nombre correspondant de cartes de votre réserve d'encre.



♦ = 1 ♦

Votre réserve d'encre

Votre réserve d'encre est l'endroit où vous placez les cartes que vous avez transmutées en encres. Vous utiliserez les cartes de votre réserve d'encre pour payer le coût des cartes que vous jouez depuis votre main.

Une seule fois par tour, vous pouvez ajouter une carte de votre main à votre réserve d'encre. La carte choisie doit avoir une icône d'encre ♦ autour de son coût ♦, dans le coin supérieur gauche.

Montrez la carte à votre adversaire, puis placez-la dans votre réserve d'encre, face cachée. Chaque carte dans votre réserve représente 1 encré (1 ♦), quel que soit son recto. Choisissez judicieusement : une fois transmutée, une carte reste dans votre réserve d'encre jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vous jouez une carte personnage, posez-la sur la table, au-dessus de votre réserve d'encre. Un personnage arrive en jeu redressé, mais vous ne pouvez pas l'utiliser avant votre prochain tour. Vous devez attendre que l'encre sèche !

Lorsque vous jouez une carte objet, placez-la sur la table, au-dessus de votre réserve d'encre. Contrairement aux personnages, vous pouvez l'utiliser tout de suite.

Lorsque vous jouez une carte action, suivez ses instructions, puis posez-la dans votre défausse. Une carte est toujours défaussée face visible, de manière à ce que tout le monde puisse la voir.

Les chansons constituent un type particulier de carte action qui offre une alternative au paiement de leur coût pour pouvoir les jouer. Le texte de chaque chanson indique "Un personnage coûtant X ou plus peut être ♦ pour chanter cette

chanson gratuitement". Si vous avez en jeu un personnage de coût supérieur ou égal à celui indiqué, vous pouvez donc l'épuiser pour jouer cette chanson au lieu d'épuiser des encres de votre réserve ! Ceci reste cependant considéré comme "jouer une carte" quelle que soit la façon dont vous avez payé son coût. (Bien sûr, les règles relatives aux personnages épuisés continuent de s'appliquer.) N'oubliez pas qu'un personnage ne peut pas chanter une chanson durant le tour où il arrive en jeu.

Envoyer un personnage à l'aventure

Pour envoyer l'un de vos personnages à l'aventure, épuisez-le et gagnez autant d'éclats de Lore que sa valeur de Lore ♦. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut pas être envoyé à l'aventure durant le tour où il arrive en jeu.

Défier

Envoyer vos personnages à l'aventure vous permet de remporter la partie, mais il vous faudra parfois ralentir votre adversaire. C'est le but des défis.

Choisissez l'un de vos personnages et épuisez-le pour l'envoyer en défi. Désignez ensuite un personnage adverse épuisé que vous défiez. **Vous ne pouvez pas défié un personnage redressé !**

Les deux personnages engagés dans un défi infligent des dommages. Regardez leurs forces ♦ respectives et placez le nombre correspondant de jetons Dommage sur chacun d'eux.

Dommages

Les dommages sont infligés par les personnages qui s'affrontent lors des défis, mais également par les effets de certaines cartes. Quelle qu'en soit la source, les jetons Dommage restent sur le personnage jusqu'à ce qu'un effet les retire ou que le personnage soit banni.

Un personnage est banni si le total des jetons Dommage présent sur lui est supérieur ou égal à sa Volonté ♦. Il est alors placé dans la défausse.

Exemple de défi :

Capitaine Crochet – Capitaine du Jolly Roger défié **Donald – Volatile Colérique**.

Capitaine Crochet a 3 ♦ (Force) et Donald a 2 ♦. En même temps, le Capitaine Crochet inflige 3 dommages à Donald, qui reçoit 3 jetons Dommage. Donald inflige 2 dommages à Crochet, qui reçoit 2 jetons Dommage.

Avec seulement 3 ♦ (Volonté), Donald est en difficulté. Puisque le total de ses jetons dommages est égal ou supérieur à sa ♦, il est banni et va dans la défausse de son propriétaire. Crochet gagne le défi ! Il doit cependant faire attention. Sa ♦ est de 4, donc s'il subit 2 dommages supplémentaires plus tard, il sera aussi banni.

RESTE EN JEU



RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Phase de réveil

- 1. REDRESSER** – Redressez vos cartes épuisées.
- 2. VÉRIFIER** – Les effets de début de tour se déclenchent.
- 3. PIOCHER** – Piochez une carte (le premier joueur ignore cette étape lors de son premier tour).

Phase principale

Choisissez autant d'actions que vous voulez, dans l'ordre de votre choix (sauf mention contraire) :

- ♦ Une fois par tour, vous pouvez ajouter 1 carte à votre réserve d'encre.
- ♦ Jouez une carte.
- ♦ Activez un objet.
- ♦ Jouez la capacité d'un personnage ne nécessitant pas d'être ♦.
- ♦ Avec un personnage déjà en jeu lors d'un tour précédent :
 - ♦ Envoyez à l'aventure – ou –
 - ♦ Défiez un personnage adverse épuisé – ou –
 - ♦ Utilisez une capacité nécessitant ♦.

♦ Coût

♦ Force

♦ Valeur de Lore

♦ Réserve d'encre

♦ Volonté

©2023

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger North America, Inc.

P.O. Box 22868 - Seattle WA 98122 - USA

Importé en France par Jeux Ravensburger France.
21, rue de Dornach
B.P. 9 • 68120 PFASTATT

©Disney
www.disney.com
disneylorcana.com
ravensburger.com

Ravensburger