



Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME

PRINCIPE DU JEU

En tant qu'Illumineuse ou Illumineur dans le royaume merveilleux de Lorcana, vous utilisez de l'encre magique pour invoquer de nouvelles versions de personnages, d'objets et de lieux Disney appelés Glimmers. Certains Glimmers apparaissent sous des formes familières, et d'autres sous des formes fantastiques. Ils vous aideront dans votre course à travers Lorcana pour collecter des éclats de Lore. Des aventures sans fin vous attendent !



SOMMAIRE

2. Aperçu du jeu
9. Description d'une carte
11. Mise en place
12. Déroulement d'un tour
13. Votre réserve d'encre
14. Jouer une carte & Alter
15. Envoyer à l'aventure, défier, dommages
17. Lieux
19. Utiliser des capacités
20. Fin de la partie
20. Parties multijoueurs
21. Construire un deck

De quel type de jeu s'agit-il ?

Le jeu de cartes à collectionner *Disney Lorcana* est un jeu de cartes stratégique où chaque joueur crée son propre deck avant le début de la partie, et où les decks ne sont pas mélangés entre eux. Vous pouvez jouer avec l'un des decks de démarrage disponibles, apporter des modifications à l'un de ces decks ou créer un deck entièrement à vous !

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 y a plusieurs façons d'apprendre à jouer ! La meilleure, et la plus amusante, est de demander à un ami de vous l'apprendre. Vous pouvez également vous renseigner sur les événements organisés dans un magasin de jeux près de chez vous et télécharger la Companion app *Disney Lorcana Trading Card Game* pour obtenir un didacticiel interactif.



Gagner la partie

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

LES CARTES

Un deck de *Disney Lorcana TCG* peut contenir un mélange de quatre types de cartes : personnages, objets, actions et lieux.

Personnages

Envoyez des Glimmers de personnages à l'aventure ou défiez-en d'autres. Certains ont des capacités spéciales.



Objets

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



Actions

Les actions vous donnent un avantage instantané puis sont défaussées.



5

Chansons

Les chansons sont un type spécial d'action qui offre une manière différente de les jouer, sans payer d'encre !



6

Lieux

Les Glimmers de lieux restent en jeu lorsque vous les jouez. Certains vous donnent des capacités spéciales au cours de la partie, et d'autres cartes peuvent interagir avec elles de manière amusante.



Symboles d'Encres



= Ambre



= Émeraude



= Saphir



= Améthyste



= Rubis



= Acier



Symboles de Rareté



= Commune



= Rare



= Légendaire



= Inhabituelle



= Très Rare



= Enchantée

DESCRIPTION D'UNE CARTE

Sur toutes les cartes

- 1 **Cout :** Le nombre d'encre ☶ nécessaire pour jouer une carte.
- 2 **Symbol de la réserve d'encre :** Les cartes avec ☶ autour de l'hexagone de cout peuvent être placées dans votre réserve d'encre pour être utilisées comme encré.
- 3 **Nom :** Sous le nom du personnage est aussi précisée sa version.
- 4 **Encre :** ce symbole et la bande de couleur située derrière le nom de la carte indiquent le type d'encre de la carte.
- 5 **Classifications :** Catégories parfois référencées dans des règles de cartes.
- 6 **Capacités et effets :** Les règles spéciales de la carte. Sur les cartes actions, on les appelle des effets. Sur les cartes personnages et les cartes objets, la plupart des capacités ont un nom basé sur leur histoire. Les capacités courantes utilisent plutôt des mots-clés en gras (comme "Charge" sur cette carte).

Seulement sur certaines cartes

- 7 **Force ☷ :** Le nombre de points de dommages infligés par le personnage lors d'un défi.
- 8 **Volonté ☢ :** Le nombre de dommages nécessaires pour bannir le personnage ou le lieu.
- 9 **Valeur de Lore ♦ :** Sur un personnage, le nombre d'éclats de Lore que vous gagnez lorsqu'il est envoyé à l'aventure. Sur un lieu, le nombre d'éclats de Lore que vous gagnez au début de votre tour.



MISE EN PLACE

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

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

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 symboles de réserve d'encre ☩ en main ou s'il possède trop de cartes avec un coût élevé). Pour cela, remettez autant de cartes que vous souhaitez 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

- REDRESSER** – Redressez toutes vos cartes épuisées en les remettant à la verticale.
- VÉRIFIER** – Vérifiez les éventuelles cartes qui produisent des effets au début de votre tour et suivez leurs instructions.
- PIOCHER** – Piochez la première carte 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.

- ♦ Jouer une carte.
- ♦ Utiliser la capacité d'un personnage ne nécessitant pas de l'épuiser.
- ♦ Utiliser la capacité d'un objet.
- ♦ Utiliser la capacité d'un lieu.
- ♦ Déplacer un personnage sur un lieu.
- ♦ 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 lieu ou un personnage épuisé d'un adversaire.
 - Utiliser une capacité nécessitant d'épuiser le personnage.

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 encré, 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.

Lorsque vous jouez une carte personnage, posez-la sur la table au-dessus de votre réserve d'encre. Les personnages entrent en jeu redressés, **mais vous ne pouvez pas les utiliser avant votre prochain tour**. Vous devez attendre que leur encré sèche !

Lorsque vous jouez une carte objet ou une carte lieu, 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, donc un personnage ne peut pas chanter une chanson durant le tour où il arrive en jeu.

Alter

Vous pouvez jouer un personnage Floodborn en utilisant sa capacité Alter si vous avez un personnage du même nom en jeu. Payez le coût Alter au lieu du coût normal et recouvrez la carte d'origine avec la nouvelle. (Vous pouvez jouer Robin des Bois - Investigateur discret sur une autre carte Robin des Bois, par exemple).

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, 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 du jeu ou un effet de 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.



Votre réserve d'encre

Votre réserve d'encre est l'endroit où vous placez des cartes, face cachée. Vous utilisez les cartes de votre réserve d'encre pour payer des coûts, par exemple pour jouer des cartes depuis votre main.

Vous pouvez placer une carte de votre main dans votre réserve d'encre **une seule fois pendant votre tour**. La carte que vous choisissez doit avoir le symbole réserve d'encre ☐ autour de son coût ☐ dans le coin supérieur gauche. Plus vous avez de cartes Encre, plus vous pourrez faire de choses.

Montrez la carte à vos adversaires, 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.

Le personnage Alter a ses propres capacités, mais conserve tous les dommages ou effets qui étaient sur l'original. Si l'original était épuisé, il en va de même pour le personnage Alter. Si l'original était capable de défier, de partir à l'aventure ou d'utiliser des capacités, le personnage Alter peut faire de même dès qu'il arrive en jeu !

Lorsqu'un personnage Alter quitte le jeu, toutes les cartes de sa pile vont au même endroit que lui.

Envoyer un personnage à l'aventure

Pour envoyer l'un de vos personnages à l'aventure, épousez-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 vos adversaires. C'est le but des défis. D'abord, choisissez l'un de vos personnages et épousez-le pour l'envoyer en défi. Désignez ensuite un personnage adverse épuisé que vous défiez. **Vous ne pouvez pas défier 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

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

Déplacer un Dommage

Déplacer des jetons Dommage d'un personnage ou d'un lieu à un autre ne compte pas comme "infliger des dommages" au personnage ou au lieu qui reçoit les jetons Dommage. Les effets qui modifient le montant de dommages infligés ne s'appliquent pas aux dommages déplacés.

Exemple de défi :

Pat - Arbitre déifie Taffyta Crème Brûlée - Rivale implacable.

Pat a 3 ♦ (Force), il inflige donc 3 dommages à Taffyta, qui reçoit 3 jetons Dommage. Taffyta a 2 ♦, elle inflige donc 2 dommages à Pat, qui reçoit 2 jetons Dommage.

Avec 2 dommages et seulement 2 ♥ (Volonté), Taffyta est en difficulté. Comme ses dommages sont supérieurs ou égaux à sa ♥, elle est bannie et va dans la pile de défausse de son joueur. Pat remporte le défi ! Il doit cependant faire attention. Il a 2 dommages et sa ♥ est de 3. S'il subit 1 dommage supplémentaire plus tard, il sera également banni.



Capacités des lieux

Certains lieux ont des capacités qui vous donnent des avantages, souvent basés sur la présence de personnages sur le lieu. Ces capacités peuvent être utilisées au tour où le lieu entre en jeu.

Déplacer des personnages sur des lieux

Durant votre tour, vous pouvez déplacer l'un de vos personnages vers l'un de vos lieux en payant le coût de déplacement du lieu ♦. Vos personnages ne peuvent se déplacer que vers vos lieux.

Un personnage peut se déplacer vers un lieu au tour où l'un ou l'autre est joué. Le fait que le personnage déplacé soit épuisé ou redressé n'a pas d'importance. Il n'y a pas de limite au nombre de personnages pouvant se trouver sur un lieu à la fois.

Un personnage ne peut quitter un lieu que pour se rendre dans un autre lieu. Vous pouvez le faire en payant le coût de déplacement de l'autre lieu.

Défis et Dommages

À leur tour, les personnages adverses peuvent défier un lieu de la même manière qu'ils défieraient un personnage épuisé. Les **capacités** du personnage qui défie s'appliquent lorsqu'il défie des lieux. Lorsqu'un lieu est défié, il subit des dommages égaux à la Force ♦ du personnage qui le défie. Cependant, le lieu n'inflige pas de dommage lors du défi.

Les lieux peuvent également subir des dommages de certaines actions et capacités. Les lieux ne peuvent pas être choisis par des effets et des capacités, sauf si le texte spécifie qu'un lieu peut être choisi.

Lorsqu'un lieu subit des dégâts égaux ou supérieurs à sa Volonté ♦, il est banni et vous mettez cette carte dans votre défausse.

Les personnages qui se trouvaient dans un lieu lorsqu'il est banni restent en jeu, mais ils ne sont simplement plus dans un lieu.

Collecter des éclats de Lore grâce aux lieux

Au début de votre tour, gagnez un nombre d'éclats de Lore égal à la valeur de Lore ♦ des lieux que vous avez en jeu. Notez que ce n'est pas "envoyer à l'aventure", qui concerne seulement les personnages.

DESCRIPTION D'UNE CARTE LIEU



1 Coût en encre □

2 Coût de déplacement ♦

3 Volonté ♥

4 Capacités

5 Valeur de Lore ♦

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 la carte \spadesuit , des encres \diamondsuit , 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 vous le jouez.

Exemple : Le sac à tapis de Merlin possède l'aptitude Hockety Pockety, qui se lit comme suit : " \spadesuit , 1 \diamondsuit - Mettez une carte objet de votre défausse dans votre main." A votre tour, vous pouvez utiliser cette capacité en exerçant la carte et en payant 1 \diamondsuit (en jouant 1 carte dans votre réserve d'encre). Comme le Sac à Tapis est un objet, vous pouvez même utiliser sa capacité au tour où vous avez joué la carte !



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre 20 éclats de Lore ou plus gagne. Si vous devez piocher une carte et que vous ne le pouvez pas parce que votre deck est vide, vous perdez la partie.

PARTIES MULTIJOUEURS

Ce jeu est amusant pour 2 joueurs, mais rien ne vous empêche de jouer à 3 ou plus !

Les règles restent identiques à une exception : quand un joueur a fini de jouer, c'est au tour de son voisin de gauche.

Lorsqu'une capacité demande à plusieurs joueurs d'effectuer la même action, au même moment, commencez par le joueur dont c'est le tour, puis continuez dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur concerné ait effectué l'action.



CONSTRUIRE UN DECK

Créer son propre deck fait partie du plaisir ! Vous pouvez choisir les personnages que vous voulez, quelles capacités vous incluez et les stratégies que vous souhaitez utiliser.

Il y a deux façons d'aborder la construction de votre deck. La plus simple consiste à remplacer les cartes qui composent un deck existant, comme l'un des decks de démarrage préconstruits. Vous pouvez également construire votre deck à partir de zéro, en utilisant les cartes de votre collection. Cette méthode demande plus de travail, mais peut vous apporter beaucoup de satisfaction !

Chaque deck de *Disney Lorcana TCG* doit suivre ces règles :

- ♦ Un deck doit comporter au moins 60 cartes.
- ♦ Il ne peut pas y avoir plus de 4 exemplaires d'une même carte dans un deck.

Exemple : Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 exemplaires de Anna - Apprentie impatiente dans votre deck. Les différentes versions d'un même personnage sont considérées comme des cartes différentes. Ainsi, avoir 4 exemplaires de Anna - Apprentie impatiente dans votre deck ne vous empêche pas d'y ajouter 4 exemplaires de Anna - Majesté mystique !

- ♦ Un deck ne peut contenir qu'une ou deux encres au maximum, parmi les 6 encres existantes.

N'oubliez pas de consulter le site disneylorcana.com pour obtenir des vidéos contenant des conseils sur la construction du jeu et la stratégie.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Phase de réveil

1. REDRESSER - Redressez toutes 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.
- ♦ Jouer une carte.
- ♦ Utiliser une capacité de personnage qui ne nécessite pas d'être ☀.
- ♦ Utiliser la capacité d'un objet.
- ♦ Utiliser la capacité d'un lieu.
- ♦ Déplacer un personnage sur un lieu.
- ♦ Avec un personnage déjà en jeu lors d'un tour précédent :
 - L'envoyer à l'aventure -ou-
 - Défier un lieu ou un personnage épuisé -ou-
 - Utiliser une capacité nécessitant ☀.



○ Coût
○ Réserve d'encre



○ Force
○ Cout de déplacement



♦ Volonté
♦ Valeur de Lore

©2024

Ravensburger Verlag GmbH
Ravensburger Verlag GmbH Postfach 24 60 ·
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5 · Avonbury Business Park

Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

©Disney

www.disney.com
disneylorcana.com
ravensburger.com

