



UMFASSENDES REGELWERK

Gültig ab dem [31. Oktober 2025](#)

EIN HINWEIS FÜR NEUERE SPIELER*

Herzlich willkommen! Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Regeln für das Disney Lorcana Trading Card Game kennenzulernen. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen sind für fortgeschrittene Regelfragen zu Disney Lorcana gedacht und nicht als Möglichkeit, das Spiel zu lernen.

Wenn du neu beim Disney Lorcana TCG bist, empfehlen wir dir, mit unseren Einführungsvideos [hier](#) zu beginnen oder die offizielle Disney Lorcana TCG Begleit-App im Apple Store oder auf Google Play herunterzuladen.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

EINFÜHRUNG

In diesem offiziellen Dokument werden die technischen Feinheiten von *Disney Lorcana* erläutert. Die hier beschriebenen Regeln sind in einem nummerierten Format organisiert, um das Nachschlagen und Aktualisieren der Regeln einfach und übersichtlich zu gestalten.

Die umfassenden Regeln werden in diesem „lebendigen Dokument“ ständig aktualisiert. Die aktuelle Version findest du immer auf der [Disney Lorcana TCG Ressourcen-Seite](#).

AKTUALISIERUNGEN

Wir haben farbigen Text verwendet, um Aktualisierungen dieses Dokuments seit der letzten Veröffentlichung leichter erkennen zu können. Text, der neu ist oder geändert wurde, ist in **Saphir**. Text, der verschoben wurde, ist in **Bernstein**. Eine Liste aller Änderungen befindet sich am Ende dieses Dokuments.

INHALT

1. KONZEPTE

1.1. Allgemeines

Sprachen, Offizieller Text, Aktualisierungen, Turnierregeln

1.2. Goldene Regeln

Entscheidungen

1.3. Aktiver Spieler

1.4. Gegnerische Person(en)

1.5. Karten ausspielen

1.6. Arten von Fähigkeiten

1.7. Der Beutel

1.8. Karten des Spielers

1.9. Überprüfen des Spielstatus

Prüfungsbedingungen, erforderliche Aktionen, Reihenfolge der Ausführung

1.10. Mehrspieler-Spiele

2. VOR DEM SPIEL

2.1. Deckregeln

3. SPIELABLAUF

3.1. Ein Spiel starten

Startspieler, Zufallsauswahl, Legenden nachvollziehen, Ziehen, Starthand anpassen

3.2. Ein Spiel beenden

Legenden, leeres Deck, letzter Spieler

4. STRUKTUR EINES SPIELZUGS

4.1. Phasen

4.2. Phase 1: Vorbereiten

Bereit machen, Überprüfen, Nachziehen

4.3. Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Zugaktionen, Tintenvorrat, Eine Karte ausspielen, Kostenlos spielen, Erkunden, Herausfordern, Einen Charakter bewegen, Aktivierbare Fähigkeiten nutzen

4.4. Phase 3: Ende des Zuges

5. BEDINGUNGEN

5.1. Allgemeines

Bereit, erschöpft, beschädigt, unbeschädigt, unter, oberste, In einem Stapel, im Spiel, aufgedeckt, verdeckt, trocknend, trocken

6. KARTENTYPEN

6.1. Charaktere

Merkmale eines Charakters

6.2. Bestandteile einer Karte

Tintenfarbe, Karten-Seltenheit, Charaktere mit zwei Namen

6.3. Aktionen

Allgemein, Lieder

6.4. Gegenstände

6.5. Orte

Bestandteile einer Karte

7. FÄHIGKEITEN

7.1. Allgemeines

Klauseln, mehrere Effekte in einer Klausel, "kann", "auf die Hand nehmen", "andere/andere", Karten spielen beim Auflösen von Fähigkeiten, Schleifen, "bis zu", "dass", Karten aufdecken

7.2. Aktionskarten

7.3. Schlüsselwörter

Allgemein, Erinnerungstext

7.4. Auslösbarer Fähigkeiten

Fähigkeiten mit zwei Auslösebedingungen, fließend ausgelöste Fähigkeiten, Verzögert ausgelöste Fähigkeiten

7.5. Aktivierbare Fähigkeiten

Kosten bezahlen, Schritte zum Einsetzen



7.6. Statische Fähigkeiten

Dauer, Timing, Außerhalb des Spiels

7.7. Ersetzungseffekte

Überspringen

7.8. Fähigkeitsmodifikationen

8. ZONEN

8.1. Allgemeines

Bekannt, Unbekannt, Nicht auffindbar

8.2. Deck

Unbekannte Zone, Karten auf oder unter das Deck legen

8.3. Hand

8.4. Spielzone

Im Spiel, Bekannte Zone, Das Spiel verlassen

8.5. Tintenvorrat

8.6. Ablagestapel

8.7. Beutel

9. SCHADEN

9.1. Darstellung des Schadens

9.2. Schadensmarker legen

9.3. Schadensmarker bewegen

9.4. Das Spiel verlassen

10. SCHLÜSSELWÖRTER

10.1. Allgemeines

Stapeln, Technische Definitionen, Erinnerungstext

10.2. Alarmiert

10.3. Beschützen

10.4. Stärken

10.5. Herausfordern

Stapeln

10.6. Wendig

10.7. Impulsiv

10.8. Robust

Stapeln, 0 Schaden

10.9. Rasant

10.10. Gestaltwandel

Alternative Kosten, Zustand der Karte, Beschädigt,
Das Spiel verlassen, Varianten

10.11. Singen

10.12. Gemeinsam singen

Alternative Kosten, Auslösbarer Fähigkeiten ausführen

10.13. Unterstützen

10.14. Verschwinden

10.15. Behütet

GLOSSAR

ZUSAMMENFASSUNG DER AKTUALISIERUNG

ZUSAMMENFASSUNG DER VORHERIGEN

AKTUALISIERUNG



1. KONZEPTE

1.1. Allgemeines

- 1.1.1. Disney Lorcana Karten werden in mehreren Sprachen veröffentlicht. Die englischen Karten, Regeln, Bestimmungen und Erklärungen gelten als die offiziellen Versionen für das Spiel.
- 1.1.2. Kartentexte und Regeln können aktualisiert oder korrigiert werden. Die zuletzt aktualisierte oder korrigierte Fassung ist die offizielle Version für das Spiel.
- 1.1.3. Das Disney Lorcana TCG ist ein Spiel, das mit zwei oder mehr Personen gespielt wird. Jeder Spieler benötigt ein Deck aus 60 oder mehr Disney Lorcana Karten, um zu spielen. Siehe 2.1 „Deckregeln“ für die Anforderungen an ein Deck.
- 1.1.4. Jeder Spieler braucht eine Möglichkeit, seine Legenden zu verfolgen und Schaden an Charakteren und Orten festzuhalten. Dies kann durch jede Methode sein, die für alle beteiligten Spieler klar ist.
- 1.1.5. Disney Lorcana Turniere können zusätzlichen Regeln unterliegen, die die in diesem Dokument aufgeführten Regeln beeinflussen können. Weitere Informationen finden sich in den Disney Lorcana TCG-Turnierregeln, die [hier](#) gefunden werden können.
- 1.1.6. Einige Karten enthalten *kursiven* Erinnerungstext. Erinnerungstext ist kein Regeltext. Es handelt sich lediglich um eine Gedächtnisstütze und kann variieren, ohne dass sich die Bedeutung der Schlüsselwortregeln ändert.

1.2. Goldene Regeln

- 1.2.1. Steht der Text einer Karte im Widerspruch zu einer Spielregel, überschreibt der Karteneffekt die Regel.

Beispiel: Das Spiel erlaubt es normalerweise nicht, einen bereiten Charakter herauszufordern. Wenn ein Spieler aber einen Charakter besitzt, dessen Fähigkeit ist: „Dieser Charakter kann bereite Charaktere herausfordern“, überschreibt dies die Spielregeln und erlaubt diesem Charakter, bereite Charaktere herauszufordern.

- 1.2.2. Wenn eine Regel oder ein Effekt etwas verhindert, so hat diese Regel oder dieser Effekt Vorrang vor anderen Regeln und Effekten, die es ermöglichen, etwas zu tun.

Beispiel: Ein Effekt besagt, dass keine Aktionen gespielt werden können. Ein anderer Effekt weist eine Person an, eine Aktion umsonst zu spielen. Dann kann diese Person dennoch keine Aktion spielen.

- 1.2.3. Führe so viel wie möglich aus - Wenn ein Effekt dazu auffordert, etwas zu tun, auch wenn ein Teil dieses Effekts nicht ausgeführt werden kann, so führt man so viel wie möglich aus, außer in bestimmten Fällen (siehe 7.1.2).

Beispiel: „Ein guter Ehemann“ hat einen Effekt, der lautet: „Ziehe 2 Karten. Wähle danach 1 Karte aus deiner Hand und wirf sie ab.“ Wenn ein Effekt verhindert, dass eine Karte gezogen wird, wählst du danach trotzdem eine Karte aus deiner Hand und wirfst diese ab.

- 1.2.4. Entscheidungen, die als Teil eines Effekts getroffen werden, werden getroffen, während der Effekt ausgeführt wird und nicht während die Karte gespielt, oder die Fähigkeit eingesetzt wird.

Beispiel: Der aktive Spieler hat „Ein Sturm zieht auf“ auf der Hand und keine Charaktere im Spiel. Der Gegner hat „Von Unruh - Standuhr“ mit Behütet und sonst keine anderen Charaktere im Spiel. „Ein Sturm zieht auf“ hat einen Effekt, der lautet: „Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Ziehe 1 Karte.“ Der aktive Spieler spielt nun „Ein Sturm zieht auf“, aber sein Gegner ist sich nicht sicher, ob er sie spielen darf, da kein Charakter von der Aktion ausgewählt werden kann. Die Auswahl eines Charakters erfolgt allerdings erst beim Ausführen des Effekts und nicht beim Spielen der Karte. Da der aktive Spieler „Von Unruh“ bei der Ausführung des Effekts nicht auswählen kann, macht er so viel wie möglich und zieht eine Karte, ohne 2 Schaden zuzufügen.



1.3. Aktiver Spieler

- 1.3.1. Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, wird er zum aktiven Spieler. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, gilt er nicht mehr als der aktive Spieler.

1.4. Gegnerische Person(en)

- 1.4.1. Jeder, der gegen den aktiven Spieler spielt, zählt als gegnerischer Mitspielender bzw. als gegnerische Person.
- 1.4.2. Bei manchen Spielformaten kann ein Spieler auch einen oder mehrere Spieler als Teammitglieder haben. Diese Teammitglieder werden vor Beginn des Spiels ermittelt. Da Teammitglieder nicht gegeneinander spielen, gelten sie nicht als gegnerische Mitspielende.

1.5. Karten ausspielen

- 1.5.1. Spieler können immer dann eine Karte ausspielen, wenn sie der aktive Spieler sind und es aktuell keine Effekte gibt, die ausgeführt werden müssen. Um eine Karte auszuspielen, deckt der aktive Spieler sie aus seiner Hand auf und zahlt ihre Kosten (siehe 4.3.3).

1.6. Arten von Fähigkeiten

- 1.6.1. Im Disney Lorcana TCG gibt es verschiedene Arten von Fähigkeiten.

- 1.6.1.1. *Schlüsselwörter* sind Wörter oder verkürzte Sätze, die eine oder mehrere umfangreichere Fähigkeiten darstellen. Siehe Abschnitt 10 für die vollständige Liste der aktuellen Schlüsselwörter.
- 1.6.1.2. *Auslösbarer Fähigkeiten* suchen ständig nach einer bestimmten Bedingung und haben einen Effekt, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Auslösbarer Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 7.4.
- 1.6.1.3. *Aktivierbare Fähigkeiten* haben Kosten und einen Effekt, der eintritt, wenn diese Kosten bezahlt werden. Aktivierbare Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 7.5.
- 1.6.1.4. *Statische Fähigkeiten* sind Effekte, die ständig vorhanden sind, entweder für eine bestimmte Zeit oder so lange, wie die Karte, die den Effekt erzeugt, im Spiel ist. Statische Fähigkeiten folgen den Regeln in Abschnitt 7.6.
- 1.6.1.5. *Ersetzungseffekte* werden durch bestimmte Fähigkeiten erzeugt. Diese ersetzen einen Effekt durch einen anderen. Ersetzungseffekte folgen den Regeln in Abschnitt 7.7.

- 1.6.2. Wenn ein Effekt mehrere Spieler gleichzeitig betreffen würde, dann führt der aktive Spieler diesen Effekt zuerst aus, danach führt jeder andere Spieler diesen Effekt in Zugreihenfolge aus.

Beispiel: Donald Duck - Perfekter Gentleman hat die Fähigkeit „Gestatten?“, die lautet: „Jedes Mal zu Beginn deines Zuges dürfen alle Mitspielenden (auch du) je 1 Karte ziehen.“ Während der ausgelösten Fähigkeit führt der aktive Spieler zuerst seinen Teil des Effekts aus und zieht eine Karte. Dann führt in Spielreihenfolge jeder andere Spieler seinen Teil des Effekts aus und zieht eine Karte. Sobald alle Spieler ihre jeweiligen Teile des Effekts ausgeführt haben, ist er vollständig ausgeführt und das Spiel geht weiter.

1.7. Der Beutel

- 1.7.1. Der Beutel ist die Zone, in der auslösbarer Fähigkeiten auf ihre Ausführung warten. Es handelt sich dabei nicht um eine physische Zone im Spiel, sondern um eine Möglichkeit, sich den Prozess der Reihenfolge von auslösbarer Fähigkeiten vorzustellen. Stelle dir jede auslösbarer Fähigkeit als eine Murmel vor und den Beutel als einen Ort, an dem sie abgelegt werden, bis sie aufgelöst werden. Jede Murmel ist getrennt von den anderen Mermeln, und ein Spieler kann den Beutel mit den Mermeln durchsehen, um diejenige auszuwählen, die er als nächstes auflösen möchte.



1.7.2. Es ist möglich, dass sowohl der aktive Spieler als auch alle gegnerischen Personen gleichzeitig auslösbar Fähigkeiten in den Beutel legen. Das Ausführen dieser Fähigkeiten folgt den Regeln in Abschnitt 8.7, „Beutel“.

1.8. Karten des Spielers

- 1.8.1. Karten, die ein Spieler in seinem Deck mit auf den Tisch bringt, sind seine Karten, und dieser Spieler trifft alle Entscheidungen, die für die Karte und ihre Effekte notwendig sind, es sei denn, ein Effekt bestimmt etwas anderes.
- 1.8.2. „zugehörig“ – Wenn sich eine Karte auf eine „zugehörige Hand“, „zugehörige Person“ oder ein „zugehöriges Deck“ bezieht, dann ist damit die Hand oder das Deck der Person, oder die Person selbst gemeint, die die betroffene Karte im Spiel hat oder hatte. Wenn sich eine Karte auf „seinen“ oder „ihren“ Zug bezieht, dann bezieht sie sich auf den Zug des zugehörigen Spielers.
- 1.8.3. Deine/Deiner/Deinem – solche Karteneffekte richten sich an den Spieler, der diese Karte gespielt hat. Wenn auf einer Karte von „deine“, „deiner“ oder „deinem“ die Rede ist, ist damit der Spieler der Karte gemeint, selbst wenn die Fähigkeit, die den Verweis enthält, durch einen gegnerischen Effekt verliehen wurde.

1.9. Überprüfen des Spielstatus

- 1.9.1. Es gibt eine Reihe von Bedingungen, die das Spiel überprüft, wodurch bestimmte erforderliche Aktionen ausgeführt werden, wenn eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt sind. Dies wird als Spielstatusprüfung bezeichnet und besteht aus zwei Teilen: der Spielstatusbedingung und der erforderlichen Aktion. Eine Spielstatusbedingung ist ein spezifischer Umstand, den der Spielstatus erreichen kann. Eine erforderliche Aktion ist das, was im Spiel passiert, wenn eine Spielstatusbedingung erfüllt ist. Nachfolgend sind die Bedingungen aufgeführt, nach denen bei der Überprüfung des Spielstatus gesucht wird, sowie die jeweilige erforderliche Aktion.
 - 1.9.1.1. Wenn eine Person 20 oder mehr Legenden hat, gewinnt diese Person das Spiel.
 - 1.9.1.2. Wenn ein Spieler versucht hat, seit der letzten Spielstatusprüfung von einem Deck ohne Karten zu ziehen, verliert dieser Spieler das Spiel.
 - 1.9.1.3. Wenn ein Charakter oder Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft ♡ oder höher als seine Willenskraft hat, wird dieser Charakter oder Ort verbannt. Ein Charakter oder Ort, der aufgrund von Schaden verbannt wurde, der seit der letzten Spielstatusprüfung durch einen Charakter in einer Herausforderung verursacht wurde, oder aufgrund von Schaden, der seit der letzten Spielstatusprüfung durch die Fähigkeit eines Charakters verursacht, zugewiesen oder verschoben wurde, gilt als von diesem Charakter verbannt.
- 1.9.2. Eine Spielstatusprüfung erfolgt am Ende jedes Schritts, nachdem eine Aktion oder Fähigkeit vollständig ausgeführt wurde und nachdem jeder Effekt im Beutel vollständig ausgeführt wurde. Während einer Spielstatusprüfung werden zuerst alle Gewinn- und Verlustbedingungen sowie alle erforderlichen Aktionen überprüft und ausgeführt. Wenn keine Gewinn- oder Verlustbedingungen erfüllt sind, werden alle anderen Bedingungen und erforderlichen Aktionen überprüft und ausgeführt. Sobald alle erforderlichen Aktionen abgeschlossen sind, wiederholt sich die Spielstatusprüfung, bis keine weiteren erforderlichen Aktionen zu erfüllen sind. Auslösbar Fähigkeiten, die während dieses Prozesses auftreten, werden dann dem Beutel zur Ausführung hinzugefügt.
 - 1.9.2.1. Alle erforderlichen Aktionen, die durch eine Spielstatusprüfung entstehen, erfolgen in Spielreihenfolge. Wenn ein Spieler gleichzeitig durch dieselbe Spielstatusprüfung gewinnen und verlieren würde, gewinnt dieser Spieler das Spiel.
- 1.9.3. Sobald eine erforderliche Aktion abgeschlossen ist, wird der Spielstatus erneut überprüft.



- 1.9.4. Fähigkeiten, die durch eine Überprüfung des Spielstatus ausgelöst werden, werden dem Beutel hinzugefügt, sobald die Überprüfung und alle erforderlichen Aktionen vollständig abgeschlossen sind.
- 1.9.5. Wenn mehrere erforderliche Aktionen gleichzeitig stattfinden, wird eine einzige kombinierte erforderliche Aktion durchgeführt, und alle erforderlichen Aktionen finden gleichzeitig statt.

1.10. Mehrspieler-Spiele

- 1.10.1. *Mehrspieler-Spiele* werden mit drei oder mehr Spielern gespielt. Teamspiele sind eine Untergruppe des Mehrspieler-Spiels, die in diesem Dokument nicht behandelt werden.
 - 1.10.2. Mehrspieler-Spiele folgen den gleichen Regeln wie Zwei-Spieler-Spiele, mit den folgenden Ausnahmen.
 - 1.10.2.1. Am Ende des Zuges eines jeden Spielers wird das Spiel mit dem Spieler zu seiner Linken fortgesetzt, anstatt hin und her zu gehen.
 - 1.10.2.2. Wenn für eine Fähigkeit mehr als ein Spieler gleichzeitig etwas tun muss, beginnt der aktive Spieler mit der Ausführung. Dann geht es mit dem linken Nachbarn weiter, ein Spieler nach dem anderen, bis alle Spieler mit der Ausführung fertig sind.
 - 1.10.2.3. Wenn ein Spieler eine Karte ziehen muss und sein Deck leer ist (siehe 1.9.1.2), hat er verloren und scheidet aus dem Spiel sofort aus. Alle Karten und Effekte dieses Spielers werden aus dem Spiel entfernt, einschließlich aller statischen Effekte, die während seines aktuellen oder zukünftigen Zuges beendet worden wären.
 - 1.10.3. Einige Mehrspieler-Formate verwenden gleichzeitige Spielzüge.
 - 1.10.3.1. Während eines gleichzeitigen Spielzugs durchlaufen alle Spieler desselben Teams gleichzeitig die Phasen und Schritte des Spiels. In der 2. Phase können die Spieler jede Zugaktion ausführen, die sie normalerweise ausführen könnten, und zwar in beliebiger Reihenfolge. Die Spieler müssen eine Zugaktion vollständig abschließen, bevor sie zur nächsten Zugaktion übergehen können.
 - 1.10.3.2. Wenn auslösbar Fähigkeiten oder Effekte von mehreren Spielern während eines gleichzeitigen Zuges in den Beutel gelegt werden, werden diese auslösbar Fähigkeiten oder Effekte vom Team als Ganzes in den Beutel gelegt, und die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden, wird vom Team gewählt. Ansonsten gelten für die Ausführung die gleichen Regeln wie in Abschnitt 8.7, „Beutel“.
- Beispiel: Drei Spieler sind Mitglieder desselben Teams und sind gleichzeitig am Zug. Während des bereit machen Schritts in der 1. Phase legen alle drei Spieler gleichzeitig ihre Karten bereit. Im überprüfen Schritt erhalten alle drei Spieler Legenden von ihren Orten im Spiel, die einen Legendenwert ♦ haben und legen dann alle Fähigkeiten und Effekte, welche in diesem Schritt auslösen, gleichzeitig in den Beutel. Im ziehen Schritt ziehen alle drei Spieler gleichzeitig eine Karte von ihrem Deck. Nachdem das Spiel in die 2. Phase übergegangen ist, sind die Spieler gleichzeitig am Zug. Der erste Spieler möchte eine Karte in sein Tintenvorrat legen. Der zweite möchte erkunden, und der dritte hat beschlossen, einen seiner Charaktere einen gegnerischen Charakter herausfordern zu lassen. Die Spieler können die Reihenfolge dieser Zugaktionen bestimmen, aber jede Aktion muss vollständig ausgeführt werden, bevor der nächste Spieler handeln kann. In der 3. Phase erklären die Spieler das Ende ihres Zuges. Alle ausgelösten Fähigkeiten werden gleichzeitig in den Beutel gelegt, und alle Effekte, die „In diesem Zug“ wirken, enden zur gleichen Zeit.*



2. VOR DEM SPIEL

2.1. Deckregeln

- 2.1.1. Das *Disney Lorcana* Deck jedes Spielers muss die folgenden Anforderungen erfüllen. Für alternative Spielformate können andere Anforderungen gelten.
- 2.1.1.1. Das Deck muss mindestens 60 Karten enthalten. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Karten in einem Deck.
 - 2.1.1.2. Das Deck darf nicht mehr als zwei Tintenfarben enthalten.
 - 2.1.1.3. Das Deck kann bis zu 4 Karten mit demselben vollständigen Namen enthalten (siehe 6.2.5).
 - 2.1.1.4. Das Deck darf keine verbotenen Karten enthalten.

3. SPIELABLAUF

3.1. Ein Spiel starten

- 3.1.1. Das Starten eines Spiels umfasst mehrere Schritte, die von allen Spielern befolgt werden. Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, gilt das Spiel als gestartet.
- 3.1.2. Zuerst wird eine Methode verwendet, um zufällig zu bestimmen, wer der Startspieler ist und den ersten Zug des Spiels ausführt. Dies kann durch Würfeln, Münzwerfen oder andere Methoden ermittelt werden. Wenn dieses Spiel das nächste in einer Best-of-Serie ist (wie z.B. ein Best-of-Three), wählt der Verlierer des vorherigen Spiels den Startspieler.
- 3.1.3. Zweitens mischt jeder Spieler gründlich sein Deck. Die Spieler können jede beliebige Form des Mischens verwenden, die sie für praktisch und bequem halten, aber die gewählte Methode muss die Karten ausreichend zufällig verteilen. Jeder Spieler muss einem gegnerischen Spieler die Möglichkeit geben, sein Deck nach dem Mischen Abzuheben. Das bedeutet, man teilt das deck in mehrere Stapel auf und legt diese danach in einer anderen Reihenfolge wieder aufeinander. Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, ist das Deck spielbereit und wird in den Spielbereich gelegt.
- 3.1.4. Drittens beginnt jeder Spieler das Spiel mit 0 Legenden. Die Spieler können jede beliebige Methode verwenden, um ihre Legenden nachzuverfolgen, z. B. Stift und Papier, Legendenmarker oder die offizielle *Disney Lorcana* Trading Card Game Begleit App.
- 3.1.5. Viertens zieht jeder Spieler 7 Karten.
- 3.1.6. Fünftens dürfen die Spieler Karten aus ihrer Starthand austauschen, beginnend mit dem Startspieler. Jeder Spieler kann seine Starthand in jedem Spiel nur einmal anpassen, indem er die hier aufgeführten Schritte befolgt.
- 3.1.6.1. Schritt 1 - Der Spieler wählt eine beliebige Anzahl von Karten aus seiner Hand und legt sie verdeckt unter sein Deck, ohne sie vorzuzeigen.
 - 3.1.6.2. Schritt 2 - Der Spieler zieht, bis er wieder 7 Karten auf seiner Hand hat.
 - 3.1.6.3. Schritt 3 - In der Reihenfolge ihres Zuges führt jeder andere Spieler die Schritte 1 und 2 durch, wenn er seine Starthand anpassen möchte.
 - 3.1.6.4. Schritt 4 - Jeder Spieler, der 1 oder mehr Karten aus seiner Starthand ausgetauscht hat, mischt sein Deck erneut.
 - 3.1.6.5. Schritt 5 - Jeder Spieler, der sein Deck erneut gemischt hat, bietet dem gegnerischen Spieler noch einmal die Möglichkeit, sein Deck Abzuheben. Beachte, dass einige Spielereignisse zusätzliche Misch-Methoden zulassen oder bestimmte Methoden erfordern können.



- 3.1.7. Sobald alle Spieler ihre Starhand angepasst haben oder sich dafür entschieden haben, sie nicht anzupassen, beginnt das Spiel offiziell mit der 1. Phase des Startspielers (siehe 4.2).
- 3.1.8. Bestimmte Formate und Turnierrichtlinien können diese Regeln ergänzen, aufheben oder anderweitig anpassen.

3.2. Ein Spiel beenden

- 3.2.1. Ein Spiel kann auf eine der folgenden Arten enden:

- 3.2.1.1. Wenn ein Spieler 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt er das Spiel.
- 3.2.1.2. Wenn ein Spieler versucht hat, seit der letzten Spielstatusprüfung von einem Deck ohne Karten zu ziehen, verliert dieser Spieler das Spiel. Alle Karten im Spiel und alle Fähigkeiten oder Effekte, die auf ihre Ausführung warten und dem Spieler gehören, der das Spiel verliert, werden sofort entfernt. Wenn dies in einem Mehrspieler-Spiel passiert, geht das Spiel weiter. Wenn es der Zug des verlierenden Spielers war, geht das Spiel nach der Ausführung aller anderen Effekte zum Zug des nächsten Spielers über.
- 3.2.1.3. Wenn ein Spieler als Letzter in einem Spiel übrig ist, gewinnt er das Spiel.

4. STRUKTUR EINES SPIELZUGS

4.1. Phasen

- 4.1.1. Ein Spielzug besteht aus drei Phasen, die in dieser Reihenfolge ablaufen: 1. Vorbereiten, 2. Karten spielen und einsetzen und 3. Passen.
- 4.1.2. In der ersten Phase macht ein Spieler seine Karten für seinen neuen Zug bereit. Hier enden alle Effekte, die zu Beginn des Zuges eines Spielers enden, und hier werden Effekte ausgeführt, die zu Beginn eines Zuges ausgelöst werden. Die 1. Phase besteht aus drei Schritten: Bereit machen, Überprüfen und Ziehen. (Siehe 4.2, „Phase 1: Vorbereiten“.)
- 4.1.3. In der 2. Phase kann ein Spieler in seinem Zug eine beliebige Anzahl an Zugaktionen in einer beliebigen Reihenfolge ausführen. (Siehe 4.3, „Phase 2: Karten spielen und einsetzen“.)
- 4.1.4. In der 3. Phase enden alle Effekte, die bis zum Ende des Zuges wirken. Wenn durch das Enden von Effekten andere Effekte in den Beutel gelegt werden, werden diese ausgeführt und das Spiel geht in die 1. Phase des nächsten Spielers über. (Siehe 4.4, „Phase 3: Ende des Zuges“.)

4.2. Phase 1: Vorbereiten

- 4.2.1. Bereit machen

- 4.2.1.1. Der aktive Spieler macht alle seine Karten im Spiel und im Tintenvorrat bereit.
- 4.2.1.2. Effekte, die „während deines Zuges“ gelten, beginnen zu wirken.
- 4.2.1.3. Effekte, die „zu Beginn deines Zuges“ und „zu Beginn deines nächsten Zuges“ enden würden, enden.
- 4.2.1.4. Effekte, die „zu Beginn deines Zuges“ ausgelöst werden, werden noch nicht ausgeführt (siehe 4.2.2.3).

- 4.2.2. Überprüfen

- 4.2.2.1. Charaktere, die sich bereits im Spiel befinden, trocknen und können von jetzt an erkunden, herausfordern oder Kosten für aktivierbare Fähigkeiten oder Liedkarten bezahlen.



- 4.2.2.2. In diesem Schritt sammelt der aktive Spieler Legenden von Orten, die er im Spiel hat und die einen Legendenwert ♦ haben. Dies ist keine auslösbare Fähigkeit und verwendet nicht den Beutel.
- 4.2.2.3. Effekte, die „Zu Beginn deines Zuges“ eintreten und Fähigkeiten, die während des bereit machen Schritts ausgelöst wurden, werden in den Beutel gelegt. Anschließend werden alle Effekte ausgeführt.

4.2.3. Ziehen

- 4.2.3.1. *Ziehen* ist, wenn ein Spieler die oberste Karte seines Decks abhebt und auf seine Hand nimmt. Ein Spieler kann nur von seinem Deck ziehen. Eine Karte aus einer beliebigen Zone außer dem Deck auf die Hand zu nehmen, gilt nicht als Ziehen.
- 4.2.3.2. Zuerst zieht der aktive Spieler eine Karte von seinem Deck. Wer das Spiel beginnt, darf im ersten Zug keine Karte ziehen.
- 4.2.3.3. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden und keine weiteren Effekte mehr darauf warten, ausgelöst zu werden, geht das Spiel in die 2. Phase über.

4.3. Phase 2: Karten spielen und einsetzen

- 4.3.1. *Zugaktionen* bezeichnen eine Vielzahl von Aktionen, die ein Spieler während seines Zuges einsetzen kann. Um Zugaktionen ausführen zu können, wird kein Effekt und keine andere Karte benötigt.
- 4.3.2. Der aktive Spieler kann in der 2. Phase seines Zuges in beliebiger Reihenfolge Zugaktionen ausführen. Wenn nicht anders vermerkt, kann er jede Aktion beliebig oft ausführen, vorausgesetzt, er verfügt über die notwendigen Ressourcen, um die damit verbundenen Kosten zu bezahlen.
- 4.3.3. Eine Karte in den Tintenvorrat legen. Diese Zugaktion ist auf einmal pro Zug beschränkt.
 - 4.3.3.1. Der Spieler sagt an, dass er eine Karte in seinen Tintenvorrat legen möchte, wählt dann eine Karte aus seiner Hand welche das Tintenvorrat-Symbol aufweist und zeigt diese vor. Alle Spieler überprüfen, ob das Symbol vorhanden ist.
 - 4.3.3.2. Dann legt der Spieler die vorgezeigte Karte verdeckt und bereit in seinen Tintenvorrat.
 - 4.3.3.3. Effekte, die auslösen, wenn eine Karte in den Tintenvorrat gelegt wird, werden dem Beutel hinzugefügt (siehe 8.7, „Beutel“).

4.3.4. Eine Karte ausspielen

- 4.3.4.1. Der aktive Spieler kann als Zugaktion eine Karte aus seiner Hand ausspielen, indem er die Karte ankündigt und ihre Kosten bezahlt. Dieser Prozess folgt einer Reihe von Schritten. Wenn ein Teil des Vorgangs zum Ausspielen einer Karte nicht ausgeführt werden kann, ist es verboten, die Karte auszuspielen, und das Spiel kehrt zu dem Punkt zurück, bevor die Karte angekündigt wurde.
- 4.3.4.2. Diese Schritte gelten für alle Karten, die gespielt werden können. Karten können normalerweise nur aus der Hand eines Spielers gespielt werden. Nur der aktive Spieler kann Karten ausspielen; kein Spieler darf Karten ausspielen, während ein Gegner am Zug ist.
- 4.3.4.3. Zuerst kündigt der aktive Spieler die Karte an, die er spielen möchte, und zeigt sie aus seiner Hand vor.
- 4.3.4.4. Zweitens kündigt der Spieler an, wie er die Karte zu spielen gedenkt, sei es für ihre Tintenkosten oder für alternative Kosten. Wenn mehrere alternative Kosten für die Karte in Frage kommen, kann der Spieler eine davon wählen und die anderen ignorieren, um die Karte zu spielen.



- 4.3.4.5. Drittens bestimmt der Spieler die *Gesamtkosten*, die zum Ausspielen der Karte erforderlich sind. Die Gesamtkosten setzen sich zusammen aus den Tintenkosten oder den alternativen Kosten plus etwaige Kostenmodifikatoren. Darunter fallen zusätzliche Kosten, Kostensteigerungen oder Kostensenkungen. Berechne zuerst die zusätzlichen Kosten, dann die Kostensteigerungen, dann die Kostensenkungen. Die daraus resultierenden Kosten sind die Gesamtkosten.
- 4.3.4.6. Viertens zahlt der Spieler die Gesamtkosten. Wenn die Gesamtkosten Tintenkosten enthalten, muss der Spieler diese Anzahl an bereiten Tintenkarten erschöpfen. Wenn weitere Kosten enthalten sind, zahlt der Spieler diese Kosten wie im Kartentext angegeben. Die Kosten können in beliebiger Reihenfolge gezahlt werden, müssen aber komplett bezahlt werden.
- 4.3.4.7. Sobald die Gesamtkosten bezahlt sind, gilt die Karte als „gespielt“. Handelt es sich bei der Karte um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort, wird die Karte in die Spielzone gelegt. Wenn es sich um einen Charakter handelt, der mit seiner **Gestaltwandel**-Fähigkeit gespielt wird, muss er oben auf die im zweiten Schritt dieses Vorgangs angegebene Karte gelegt werden. Handelt es sich bei der Karte um eine Aktion, wird der Effekt sofort ausgeführt und die Karte kommt auf den Ablagestapel des Spielers.
- 4.3.4.8. Wenn ein Effekt als Ergebnis eines der Schritte zum Ausspielen einer Karte ausgelöst würde, wartet dieser Effekt, bis die Karte und ihr Effekt vollständig ausgespielt und ausgeführt sind. Beachte, dass eine Aktionskarte, während sie ausgeführt wird, noch nicht als im Ablagestapel befindlich gilt.
- 4.3.4.9. Effekte, die die Art und Weise ändern, wie ein Spieler die Kosten einer Karte bezahlt (z. B. **Singen**), ändern nicht die Tintenkosten der Karte.
- 4.3.4.10. Wenn eine Karte „kostenlos“ gespielt werden kann, werden alle Tintenkosten beim Spielen ignoriert. Andere Schritte, die erforderlich sind, um die Karte zu spielen, und ihre nicht-Tintenkosten gelten weiterhin.

4.3.5. Erkunden

- 4.3.5.1. Das Erkunden mit einem Charakter ist eine Zugaktion. Nur Charaktere können erkunden.
- 4.3.5.2. Ein zum erkunden ausgewählter Charakter ist der *erkundende Charakter*. Der Spieler, der einen Charakter erkunden lässt, ist der *erkundende Spieler*.
- 4.3.5.3. Um zu erkunden, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus.
- 4.3.5.4. Zuerst kündigt der Spieler an, dass er einen seiner Charaktere erkunden lassen will.
- 4.3.5.5. Zweitens bestimmt der Spieler den erkundenden Charakter und prüft, ob es Einschränkungen gibt, die ihn am Erkunden hindern (z. B. weil er noch nicht trocken ist, weil er **Impulsiv** ist, usw.).
- 4.3.5.6. Wenn ein Effekt den bestimmten Charakter am erkunden hindert, ist diese Erkundung verboten.
- 4.3.5.7. Drittens erschöpft der Spieler den erkundenden Charakter.
- 4.3.5.8. Wenn kein Effekt den Charakter am erkunden hindert, ist die Erkundung abgeschlossen und der erkundende Spieler sammelt Legenden in Höhe des Legendenwertes ♦ des erkundenden Charakters.
- 4.3.5.9. Effekte, die als Ergebnis der Erkundung ausgelöst werden, werden dem Beutel hinzugefügt (siehe 8.7, „Beutel“).
- 4.3.5.10. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden, ist die Erkundung beendet.

4.3.6. Herausforderung

- 4.3.6.1. Einen Charakter herausfordern zu lassen, ist eine Zugaktion. Nur Charaktere können herausfordern.
- 4.3.6.2. Ein Charakter, der zum herausfordern erschöpft wird, wird als *herausfordernder Charakter* bezeichnet, der dafür ausgewählte Charakter oder Ort wird *herausgefordert*. Beide werden als *in einer Herausforderung* betrachtet. Charaktere können Orte herausfordern. Zu den Unterschieden in diesem Prozess siehe 4.3.6.19.
- 4.3.6.3. Nur der herausfordernde Charakter und der Charakter, der herausgefordert wird, gelten als *in einer Herausforderung*. Wenn sich eine Fähigkeit oder ein Effekt auf einen Charakter „*in einer Herausforderung*“ bezieht, dann bezieht sich das auf einen der beiden Charaktere in der aktuellen Herausforderung.
- 4.3.6.4. Der Spieler, der die Herausforderung ankündigt, ist der *herausfordernde Spieler*. Der Spieler, dessen Charakter herausgefordert wird, ist der *herausgeforderte Spieler*.
- 4.3.6.5. Für eine Herausforderung befolgt der aktive Spieler die hier aufgeführten Schritte in der richtigen Reihenfolge.
- 4.3.6.6. Zuerst kündigt der Spieler an, dass einer seiner Charaktere einen gegnerischen Charakter herausfordert. Der erklärte Charakter muss getrocknet, bereit, und generell in der Lage sein eine Herausforderung zu starten.
- 4.3.6.7. Zweitens wählt der Spieler einen erschöpften gegnerischen Charakter aus, der herausgefordert werden soll.
- 4.3.6.8. Drittens prüfen die Spieler, ob es Einschränkungen für die Herausforderung gibt. Wenn ein Effekt die Herausforderung verhindert, ist die Herausforderung verboten.
- 4.3.6.9. Viertens erschöpft der herausfordernde Spieler den herausfordernden Charakter.
- 4.3.6.10. Fünftens findet die Herausforderung statt.
- 4.3.6.11. Sechstens fangen „während der Charakter herausfordert“-Effekte an zu wirken.
- 4.3.6.12. Siebtens werden Effekte, die bei der Herausforderung ausgelöst werden, dem Beutel hinzugefügt. Dies schließt Effekte ein, die durch Fähigkeiten ausgelöst werden die auftreten „wenn dieser Charakter in einer Herausforderung verbannt wird“ oder „wenn dieser Charakter herausgefordert und gebannt wird“
- 4.3.6.13. Achtens fügt jeder Charakter dem anderen Charakter Schaden in Höhe seiner Stärke ☀ zu, sobald alle Effekte im Beutel ausgeführt sind. Dieser Schritt wird als „Schadensberechnung einer Herausforderung“ bezeichnet. Dies ist weder Fähigkeit noch Effekt und wird dem Beutel nicht hinzugefügt.
- 4.3.6.14. Um den Schaden zu bestimmen, den jeder Charakter in der Herausforderung verursacht, berechnet man zunächst die Gesamtstärke ☀ jedes Charakters und berücksichtigt dabei alle aktuellen Modifikatoreffekte. Wenn die ☀ eines Charakters negativ ist, zählt sie für die Berechnung des Schadens als 0 ☀.
- 4.3.6.15. Effekte, die die Höhe des zugefügten Schadens modifizieren (z. B. Robust), werden angewendet.
- 4.3.6.16. Die sich daraus ergebende Zahl ist die endgültige Menge an Schaden, die der Charakter verursacht. Wenn einem Charakter Schaden zugefügt wird, lege eine Anzahl von Schadensmarkern in Höhe dieses Schadens auf diesen Charakter. (Siehe 9.1, „Darstellung des Schadens“.)
- 4.3.6.17. Alle Effekte, die durch die Verbannung eines Charakters in einer Herausforderung oder während einer Herausforderung ausgelöst würden, werden ausgelöst und ausgeführt.
- 4.3.6.18. Sobald alle Effekte ausgeführt worden sind und keine weiteren Effekte auf ihre Ausführung warten, enden die Effekte, die „während der Charakter herausfordert“ oder „während der Charakter herausgefordert wird“ gelten, und die Herausforderung ist vorbei.

Disney
LORCANA
 TRADING CARD GAME

- 4.3.6.19. Die Spieler können wählen, ob ein Charakter einen Ort herausfordern soll. Dabei werden alle normalen Regeln und Schritte des Herausforderns befolgt, mit den folgenden Ausnahmen.
- 4.3.6.20. Wenn eine Herausforderung angekündigt wird, wählt der Spieler einen gegnerischen Ort anstelle eines Charakters als Ziel für die Herausforderung.
- 4.3.6.21. Orte sind niemals bereit oder erschöpft. Sie können jederzeit in der 2. Phase herausfordert werden.
- 4.3.6.22. Orte haben keine Stärke  und fügen herausfordernden Charakteren keinen Schaden zu.
- 4.3.6.23. Wenn ein Charakter in einer Herausforderung aus irgendeinem Grund aus der Herausforderung entfernt wird, endet diese Herausforderung. In diesem Fall werden zunächst alle verbleibenden Fähigkeiten im Beutel ausgeführt. Danach enden alle „während der Charakter herausfordert“-Effekte und das Spiel geht zurück in die 2. Phase (siehe 4.3).

Beispiel A: Der aktive Spieler hat einen bereiten Stitch - Neuer Hund im Spiel, und ein Gegner hat einen erschöpften Milo Thatch - Kluger Kartograph im Spiel. Der aktive Spieler kündigt eine Herausforderung mit Stitch an und wählt Milo Thatch als Ziel für die Herausforderung. Es gibt keine Einschränkungen oder Anforderungen, die erfüllt werden müssen. Es lösen sich außerdem keine Fähigkeiten als Folge auf diese Herausforderung aus. Der aktive Spieler erschöpft Stitch.

Sowohl Stitch als auch Milo Thatch fügen dem anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke  zu. Der aktive Spieler und der Gegner legen jeweils Schadensmarker auf ihren Charakter.

Danach wird eine Spielstatusprüfung durchgeführt. Es gibt keine Effekte, die durch die Prüfung ausgelöst werden. Die Herausforderung ist beendet.



Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME

Beispiel B: Der aktive Spieler kündigt eine Herausforderung mit Marshmallow - Hartnäckiger Hüter an und wählt als Ziel eine gegnerische Grinsekatze - Nicht ganz da. Die Fähigkeit Da bin ich! der Grinsekatze lautet: „Wenn dieser Charakter herausgefordert und verbannt wird, verbanne den herausfordernden Charakter.“ Die Fähigkeit Langlebig von Marshmallow lautet: „Wenn dieser Charakter durch eine Herausforderung verbannt wird, darfst du diese Karte zurück auf deine Hand nehmen.“

Marshmallow hat 5 ☀, also fügt er Grinsekatze 5 Schaden zu, die 3 ❤ hat. Wenn die Spielstatusprüfung durchgeführt wird, wird Grinsekatze verbannt. Dadurch wird die Fähigkeit von Grinsekatze ausgelöst und von dem Gegner in den Beutel gelegt.

Der Gegner führt den Effekt der Fähigkeit aus und verbietet Marshmallow. Da die Spieler den letzten Schritt, der die Herausforderung beendet, noch nicht erreicht haben, befinden sie sich noch in der Herausforderung und somit wird Marshmallows Fähigkeit vom aktiven Spieler in den Beutel gelegt. Der aktive Spieler kann ihn dann ausführen und Marshmallow auf seine Hand zurückbringen. Nun sind keine weiteren Effekte hinzuzufügen, und der Beutel ist leer. Die Herausforderung ist beendet.

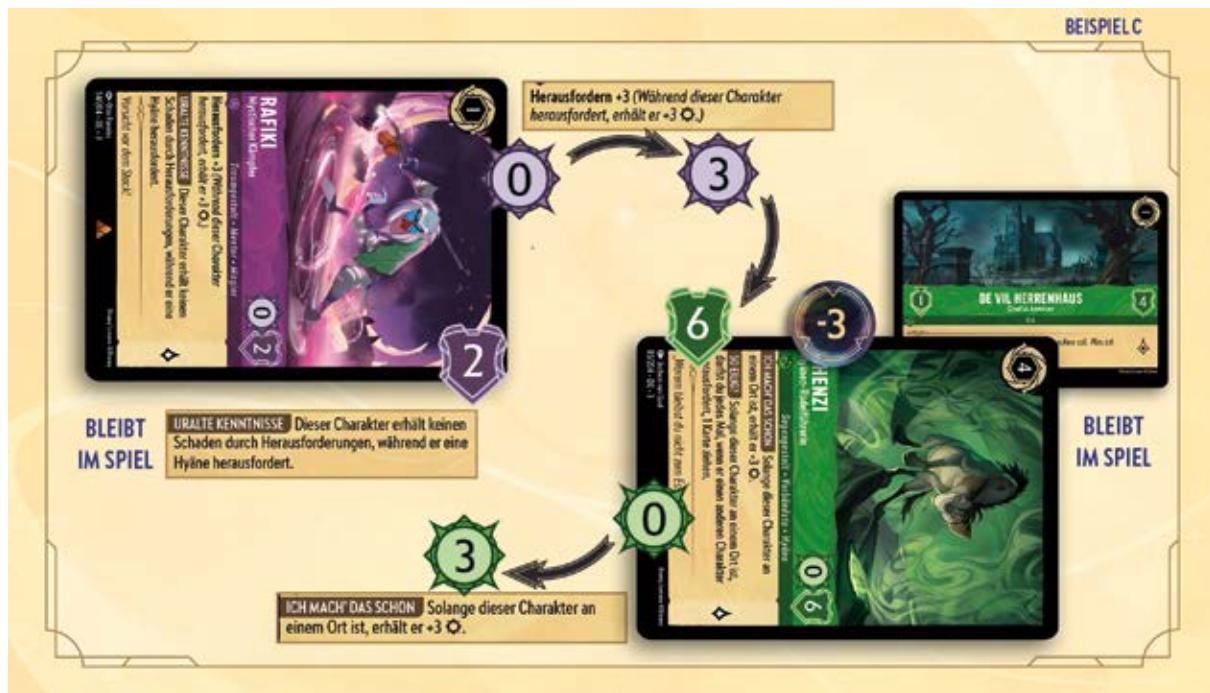


Disney Lorcana

TRADING CARD GAME

Beispiel C: Der aktive Spieler kündigt eine Herausforderung mit Rafiki - Mystischer Kämpfer an und wählt als Ziel eine gegnerische Shensi - Hyänen-Rudelführerin, welche über 0 Stärke ⚡ verfügt, aber sich an dem Ort De Vil Herrenhaus - Cruellas Anwesen befindet. De Vil Herrenhaus hat keine Fähigkeiten, aber Shenzis Fähigkeit Ich mach' das schon gibt ihr +3 Stärke ⚡ solange sie sich an einem Ort befindet.

Rafikis Fähigkeit Uralte Kenntnisse lautet: „Dieser Charakter erhält keinen Schaden durch Herausforderungen, während er eine Hyäne herausfordert.“ Nachdem die Einschränkungen und Anforderungen überprüft wurden, legt der aktive Spieler diese Fähigkeit in den Beutel. Der aktive Spieler führt den Effekt dann sofort aus. Wenn die Herausforderung in den Schritt Schadensberechnung der Herausforderung übergeht, wird Rafiki kein Schaden zugefügt.



4.3.7. Bewege einen Charakter zu einem Ort.

- 4.3.7.1. Ein Spieler kann nur seine eigenen Charaktere bewegen. Ein Spieler kann Charaktere nur zu seinen eigenen Orten bewegen. Kein Spieler kann gegnerische Charaktere bewegen und kein Spieler kann seine eigenen Charaktere an gegnerische Orte bewegen.
- 4.3.7.2. Das Bewegen eines Charakters an einen Ort ist eine Zugaktion. Um einen Charakter an einen Ort zu bewegen, führt der aktive Spieler die hier aufgelisteten Schritte der Reihe nach aus.
- 4.3.7.3. Zuerst wählt der Spieler einen seiner Charaktere und einen seiner Orte und erklärt, dass er diesen Charakter an den gewählten Ort bewegen möchte.
- 4.3.7.4. Zweitens bezahlt der Spieler die Bewegungskosten des gewählten Ortes. Sobald die Kosten bezahlt sind, bewegt sich der Charakter zu dem Ort.
- 4.3.7.5. Drittens werden alle Effekte, die durch die Bewegung des Charakters auslösen, zur Ausführung in den Beutel gelegt.
- 4.3.7.6. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden, ist die Bewegung abgeschlossen.

Disney Lorcana TRADING CARD GAME

4.3.8. Aktivierbare Fähigkeiten von Karten im Spiel verwenden.

- 4.3.8.1. Der Einsatz von aktivierbaren Fähigkeiten ist eine Zugaktion, die von Karten im Spiel bereitgestellt wird. Um die Fähigkeiten von Charakteren zu nutzen, folge den Schritten in Abschnitt 7.5, „Aktivierbare Fähigkeiten“
- 4.3.8.2. Fähigkeiten mit  Kosten von Charakteren können nur verwendet werden, wenn der Charakter getrocknet ist.
- 4.3.8.3. Aktivierbare Fähigkeiten von Gegenständen können bereits in dem Zug genutzt werden, in dem der Gegenstand gespielt wird.
- 4.3.8.4. Wenn eine aktivierbare Fähigkeit „kostenlos“ verwendet werden kann, werden alle Tintenkosten beim Bezahlen ignoriert. Andere Schritte, die erforderlich sind, um die Fähigkeit zu verwenden, und nicht-Tintenkosten gelten weiterhin.

4.4. Phase 3: Ende des Zuges

- 4.4.1. Um einen Zug zu beenden, dürfen keine Effekte mehr auf ihre Ausführung warten. Der aktive Spieler erklärt das Ende seines Zuges. Damit beginnt die Phase 3: Ende des Zuges (siehe 4.1.4).
 - 4.4.1.1. Fähigkeiten, die „Am Ende des Zuges“ und „Am Ende deines Zuges“ auslösen, werden in den Beutel gelegt.
 - 4.4.1.2. Führe dann alle Effekte im Beutel aus.
 - 4.4.1.3. Effekte, die „Am Ende deines Zuges“ enden würden, enden. Dies gilt auch für Effekte, deren Dauer auf „in diesem Zug“ festgelegt ist (z. B. Unterstützen). Wenn dies neue Fähigkeiten auslöst, kehre zu Schritt 4.4.1.2 zurück.
 - 4.4.1.4. Der Zug des aktiven Spielers endet, und der nächste Spieler beginnt seinen Zug.

5. BEDINGUNGEN

5.1. Allgemein





- 5.1.1. *Bereit Machen* - Wenn eine Karte bereit gemacht wird, wird sie aufrecht gedreht und gilt als *bereite Karte*. Charaktere und Gegenstände kommen bereit ins Spiel.
- 5.1.2. *Erschöpft* - Wenn eine Karte erschöpft wird, wird sie zur Seite gedreht. Ein Spieler kann alle Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die nicht ⚡ als Teil der Kosten erfordern. Ein Spieler kann keine der Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die ⚡ als Teil der Kosten erfordern.
- 5.1.3. *Beschädigt* - Eine Karte, die mindestens 1 Schaden hat, gilt als *beschädigt*.
- 5.1.4. *Unbeschädigt* - Eine Karte, die keinen Schaden hat, gilt als *unbeschädigt*.
- 5.1.5. *Unter* - Eine Karte, auf der eine oder mehrere Karten liegen, gilt als *unter* der obersten Karte eines Stapels (siehe 5.1.7). Ein Spieler kann keine Karte wählen, die unter der oberste Karte (siehe 5.1.6) in einem Stapel liegt. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene.
- 5.1.6. *Oberste* - Eine Karte, unter der sich eine oder mehrere Karten befinden, gilt als *oberste* aller Karten darunter. Eine Karte, die auf einer oder mehreren Karten liegt, erhält nicht den Text der darunter liegenden Karten. Die Karte, die oben auf allen anderen Karten eines Stapels liegt, wird als *oberste Karte* bezeichnet.
- 5.1.7. *In einem Stapel* - Wenn eine Karte auf *oder unter* einer oder mehreren anderen Karten im Spiel liegt, gelten sie und alle Karten unter *oder auf ihr* als *in einem Stapel*. Diese Karten gelten nur dann als Stapel, wenn sie im Spiel sind. Wenn die oberste Karte in einem Stapel das Spiel verlässt, bewegen sich alle Karten im Stapel in dieselbe Zone wie die oberste Karte und gelten nicht mehr als in einem Stapel befindlich.
- 5.1.8. *Im Spiel* - Eine Karte, die offen in der Spielzone liegt und auf der keine Karten liegen, gilt als *im Spiel*. Wenn eine Karte verdeckt ist, unter einer anderen Karte liegt oder sich in einer anderen Zone als der Spielzone befindet, gilt sie nicht als im Spiel befindlich.
- 5.1.9. *Offen* - Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Illuminari-Symbol) nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach oben zu den Spielern zeigt, gilt als *offen*. Wenn eine Karte offen unter eine andere Karte gelegt wird oder eine andere Karte offen auf sie gelegt wird, gilt sie weiterhin als offen. Eine aufgedeckte Karte ist allen Spielern bekannt. Jeder Spieler kann sich eine offene Karte jederzeit ansehen, selbst wenn die offene Karte unter einer anderen Karte liegt.
- 5.1.10. *Verdeckt* - Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Illuminari-Symbol) nach oben zu den Spielern zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach unten zur Spielfläche zeigt, gilt als *verdeckt*. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.
- 5.1.11. *Trocknend* - Ein Charakter, der während des Zuges seines Spielers ins Spiel gekommen ist, gilt als *trocknend*. Ein trocknender Charakter kann nicht erkunden, kann nicht als herausfordernder Charakter deklariert werden und kann nicht ⚡, um Kosten zu bezahlen.
- 5.1.12. *Trocken* - Ein Charakter, der seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel ist, gilt als *trocken*. Ein trockener Charakter kann erkunden und kann als herausfordernder Charakter deklariert werden. Gegenstände und trockene Charaktere können ⚡, um Kosten zu bezahlen.
- 5.1.13. Eine Karte in jeder Zone außer der Hand eines Spielers kann die unten beschriebenen Zustände haben. Eine Karte kann mehrere Zustände gleichzeitig haben.



- 5.1.13.1. Ein Charakter kommt mit den Zuständen „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „aufgedeckt“ und „trocknend“ ins Spiel. Ein Charakter, der im Spiel ist, kann jeden der in den Abschnitten 5.1.1 bis 5.1.12 aufgeführten Zustände haben, außer „unter“ und „verdeckt“.
 - 5.1.13.2. Ein Gegenstand kommt mit den Bedingungen „bereit“, „im Spiel“ und „offen“ ins Spiel. Ein Gegenstand im Spiel darf nicht die Zustände „beschädigt“, „unbeschädigt“, „unter“ oder „verdeckt“ aufweisen.
 - 5.1.13.3. Ein Ort kommt mit den Bedingungen „unbeschädigt“, „im Spiel“ und „offen“ ins Spiel. Ein Ort, der im Spiel ist, kann nicht die Zustände „bereit“, „erschöpft“, „unter“ oder „verdeckt“ haben.
 - 5.1.13.4. Eine Karte im Tintenvorrat eines Spielers kann nur die Zustände „bereit“, „erschöpft“ und „verdeckt“ haben.
 - 5.1.13.5. Eine Karte im Deck eines Spielers kann nur den Zustand „verdeckt“ haben.
 - 5.1.13.6. Eine Karte im Ablagestapel eines Spielers kann nur den Zustand „Aufgedeckt“ haben.
 - 5.1.13.7. Eine Karte in der Hand eines Spielers darf keinen Zustand haben.
- 5.1.14. Wenn ein Zustand aus irgendeinem Grund auf eine Karte angewendet oder von ihr entfernt wird, wird der Zustand sofort angewendet oder entfernt.

Beispiel A: Der aktive Spieler entscheidet sich, mit einem bereiten Fabius - Stimme der Vernunft zu erkunden. Wenn sie Fabius zum Erkunden erschöpfen, wird der Zustand „bereit“ sofort entfernt und der Zustand „erschöpft“ sofort angewendet.

Beispiel B: Der aktive Spieler entscheidet sich, eine Naseweis - Gigantische Fee mithilfe ihrer Gestaltwandel-Fähigkeit auf eine Naseweis - Winzige Taktikerin zu spielen, die „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ ist. In diesem Moment werden alle Zustände außer „offen“ sofort von Naseweis - Winzige Taktikerin entfernt und die Zustände „unter“ und „in einem Stapel“ sofort angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“, „oben“, „in einem Stapel“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ werden sofort auf Naseweis - Gigantische Fee angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“ und „trocken“ werden sofort auf die gestaltgewandelte Naseweis angewendet, weil der Charakter, auf den sie gelegt wurde, diese Zustände bereits hatte. Siehe 10.10 „Gestaltwandel“ für weitere Informationen.

6. KARTENTYPEN

6.1. Charaktere

- 6.1.1. Charaktere sind Karten, die nach dem Ausspielen liegen bleiben. Eine Charakterkarte, die sich in der Spielzone befindet, ist ein Charakter; in allen anderen Zonen ist sie eine Charakterkarte.
- 6.1.2. Charaktere führen in ihrer Klassifizierungszeile nicht den Begriff „Charakter“ auf. Eine Karte muss beide Merkmale, die in 6.1.2.1 und 6.1.2.2 gelistet sind, aufweisen, um ein Charakter zu sein. Wenn nicht, ist die Karte kein Charakter.
 - 6.1.2.1. Eine Charakterkarte hat einen ♀-Wert und einen ♂-Wert.
 - 6.1.2.2. Ein Charakter hat mindestens eine der folgenden Klassifizierungen* in der Klassifizierungszeile: Alien, Besen, Detektiv, Drache, Erfinder, Fee, Flutgestalt, Gottheit, Held, Hyäne, Illusion, Kapitän, König, Königin, Madrigal, Magier, Mentor, Musketier, Pirat, Prinz, Prinzessin, Rennfahrer, Ritter, Roboter, Sagengestalt, Schurke, Sieben Zwerge, Tigger, Titan, Traumgestalt, Verbündeter, Verstrickt, Welpe.

*Einige Klassifizierungen auf älteren deutschen Karten verwenden mal die weibliche und mal die männliche Form des Wortes, je nach Geschlecht des dargestellten Charakters. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden diese zur männlichen Form des Wortes zusammengefasst. Eine Karte mit der weiblichen Form eines Wortes in der Klassifizierungszeile wird als männlich klassifiziert. Ein Charakter mit der Klassifizierung „Schurkin“ wird beispielsweise als „Schurke“ klassifiziert. Dies gilt nicht für die Klassifizierungen Prinz, Prinzessin, König und Königin; jede von ihnen ist eine eigene Klassifizierung.

Disney LORCANA

TRADING CARD GAME

- 6.1.3. Nur Charaktere können erkunden oder herausfordern.
- 6.1.4. Ein Charakter muss zu Beginn des Überprüfen-Schritts im Zug seines Spielers im Spiel gewesen sein, um erkunden, herausfordern oder ☰ als Teil der Kosten verwenden zu können (siehe 4.2.2, „Überprüfen“).

6.2. Bestandteile einer Karte

- ① Kosten und Tintenvorrat-Symbol
- ② Name
- ③ Versionsnamen
- ④ Kartentypen
- ⑤ Stärke
- ⑥ Willenskraft
- ⑦ Fähigkeiten und Effekte
- ⑧ Legendenwert



- 6.2.1. Die meisten Bestandteile einer Karte erscheinen auf allen Kartentypen. Spezifische Unterschiede sind in dem Eintrag für den jeweiligen Kartentyp vermerkt.
- 6.2.2. *Bild* – Das Bild hat keinen Einfluss auf das Spiel.
- 6.2.3. *Tintenfarbe* – Die Tintenfarbe der Karte, gekennzeichnet durch das Tintenfarben-Symbol. Der farbige Balken hinter dem Namen der Karte spiegelt die zugehörige Tintenfarbe wieder. Die Tintenfarbe einer Karte ist wichtig für den Bau eines Decks und kann in den Kartenregeln erwähnt werden.

- 6.2.3.1. Manche Karten verfügen über mehr als eine Tintenfarbe. Karten mit zwei Tintenfarben haben zwei Tintenfarben-Symbole.

Tintenfarben



Bernstein



Amethyst



Smaragd



Rubin



Saphir



Stahl



- 6.2.4. **Name** - Der Name der Karte steht in größerer Schrift geschrieben. Ein Effekt, der nach einer Karte oder einem Charakter mit einem bestimmten Namen sucht, berücksichtigt nur diese Zeile und ignoriert die Version. Der gesamte Charakter- oder Ortsname muss mit dem angegebenen Namen übereinstimmen, um einen Treffer zu erzielen. Der Name eines Charakters oder eines Ortes und deren Version bilden zusammen den *vollständigen Namen* der Karte. (Siehe Nr. 2 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)

Beispiel A: Naseweis - Peter Pans Verbündete hat eine Fähigkeit namens *Loyal* und *hingebungsvoll*, die lautet: „Deine Peter-Pan-Charaktere erhalten *Herausfordern* +1. (Während sie herausfordern, erhalten sie +1 ♦.)“ Wenn du Peter Pan - Furchtloser Kämpfer, Peter Pan - Held aus Nimmerland und diese Naseweis im Spiel hast, gibt sie beiden Versionen von Peter Pan *Herausfordern* +1.

Beispiel B: Der Zauberhut ist ein Gegenstand mit einer aktivierbaren Fähigkeit, die es dir erlaubt, eine Karte zu benennen, dann die oberste Karte deines Decks aufzudecken und auf deine Hand zu nehmen, falls es die Karte ist, die du benannt hast. Wenn du den Zauberhut erschöpfst, um nach einer Karte mit dem Namen „Malefiz“ zu suchen und dann „Malefiz‘ Stab“ aufdeckst, ist das keine Übereinstimmung und du darfst die Karte nicht auf die Hand nehmen.

- 6.2.4.1. Einige Charaktere haben zwei Namen. Diese Charaktere haben ein „&“-Zeichen zwischen den beiden Namen in der Namenszeile. Wenn ein Effekt nach einer Karte oder einem Charakter mit einem bestimmten Namen sucht, muss der angegebene Name nur mit einem der beiden auf dem Charakter übereinstimmen.
- 6.2.4.2. Ein Charakter mit mehreren Namen ist trotzdem nur ein einzelner Charakter.

Beispiel: Abschaum & Meerschaum ist ein Charakter, der zwei Namen hat. Die Karte ist sowohl ein Charakter namens „Abschaum“ als auch ein Charakter namens „Meerschaum“ in allen Zonen, in denen die Karte normalerweise einen Namen hätte. Die Namen sind durch ein „&“-Zeichen getrennt, um anzugeben, dass dieser Charakter zwei Namen hat.

- 6.2.5. **Version** - Die Version einer Karte dient zur Unterscheidung von Karten mit dem gleichen Namen. Der Name eines Charakters oder eines Ortes und deren Version bilden zusammen den vollständigen Namen der Karte. (Siehe Nr. 3 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)
- 6.2.6. **Klassifizierungen** - Kategorien, die einige Merkmale der Karte identifizieren und auf die in den Kartenregeln Bezug genommen werden kann. (Siehe Nr. 4 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)

Beispiel: Hades - König des Olymps hat eine Fähigkeit, die sich auf Karten mit der Klassifizierung Schurke bezieht. Sie lautet: „Dieser Charakter erhält +1 ♦ für jeden weiteren Schurken, den du im Spiel hast.“

- 6.2.7. **Kosten einer Karte** - Die Menge an Tinte, die zum Spielen einer Karte benötigt wird. (Siehe Nr. 1 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)
- 6.2.8. **Tintenvorrat-Symbol** - Wenn dieses Wirbelsymbol um die Kosten der Karte herum vorhanden ist, kann die Karte in den Tintenvorrat des Spielers gelegt werden. Die Karten im Tintenvorrat werden als Tinte bezeichnet. Jede Karte zählt als 1 ♠. (Siehe Nr. 1 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)
- 6.2.9. **Stärke** - In erster Linie, wie viel Schaden dieser Charakter in einer Herausforderung verursacht, obwohl Karteneffekte auch auf diesen Wert Bezug nehmen können. Stärke ♦ erscheint nur auf Charakteren. Wenn ein Charakter Schaden in Höhe seiner Stärke ♦ verursacht und er 0 oder weniger Stärke ♦ hat, verursacht er keinen Schaden.
- 6.2.10. **Willenskraft** - Schaden auf einem Charakter ist dauerhaft, das heißt, er sammelt sich im Laufe des Spiels an. Wenn ein Charakter Schaden in Höhe seiner Willenskraft ♡ oder mehr hat, wird er als erforderliche Aktion verbannt. Karteneffekte können auch auf diesen Wert Bezug nehmen. (Siehe Nr. 6 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“).

- 6.2.11. *Legendenwert* – Wie viele Legenden der Spieler sammelt, wenn einer seiner Charaktere erkundet. Das Aussehen des Legendenwertes ♦ kann auf einigen Karten variieren (z. B. auf einigen verzauberten oder Promo-Karten), diese Variationen haben aber keinen Einfluss auf die Funktion. (Siehe Nr. 8 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“)
- 6.2.12. *Fähigkeiten* – Alle Fähigkeiten, die eine Karte hat, stehen hier. Einige Fähigkeiten haben Kosten, um sie einzusetzen. Fähigkeiten können Schlüsselwörter sein (siehe Abschnitt 10) oder einen geschichtsbasierten Namen haben, der für die Referenzierung der Fähigkeit verwendet wird, aber ansonsten nicht für die Funktion relevant ist. (Siehe Nr. 7 im Schaubild unter 6.2, „Bestandteile einer Karte“, wo die Fähigkeiten auf einer Karte stehen. Siehe Abschnitt 7 für weitere Informationen über Fähigkeiten)
- 6.2.13. *Thematischer Text* – Thematischer Text ist nicht relevant für den Spielablauf.
- 6.2.14. *Zusatzinformationen* – Zusatzinformationen sind nicht relevant für den Spielablauf.
 - 6.2.14.1. *Name des Künstlers* – Künstler, der die Karte illustriert hat.
 - 6.2.14.2. *Sammlernummer* – Gibt an, wo diese Karte im Set erscheint. Nach dem Schrägstrich erscheint die Anzahl der einzigartigen Standardkarten im Set.
 - 6.2.14.3. *Set-Nummer* – Die Nummer des Sets, aus dem diese Karte stammt.

Beispiel: Das Erste Kapitel, Aufstieg der Flutgestalten, Die Tintenlande, und Ursulas Rückkehr sind hier mit 1, 2, 3, und 4 gekennzeichnet.

 - 6.2.14.4. *Sprache* – Die Sprache, in der die Karte verfasst ist.
 - 6.2.14.5. *Rechtlicher Text* – Informationen zum Urheberrecht.
 - 6.2.14.6. *Seltenheitssymbol* – Zeigt an, wie häufig die Karte unter den Karten des Sets aufkommt, in dem sie gedruckt wurde.



6.3. Aktionen

- 6.3.1. *Aktionen* sind eine Art von Karte, die gespielt werden kann, aber nicht im Spiel bleibt. Eine Aktion ist nur dann eine Aktion, solange sie gespielt wird; ansonsten ist sie eine Aktionskarte.
 - 6.3.1.1. Eine Aktion ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile der Karte „Aktion“ steht.
 - 6.3.1.2. Aktionen werden aus der Hand eines Spielers gespielt, aber sie gelten nicht als im Spiel. Die Effekte von Aktionen kommen nicht in den Beutel. (Siehe 8.7, „Beutel“).
- 6.3.2. *Effekte* – Aktionen haben Effekte, keine Fähigkeiten.

Disney LORCANA

TRADING CARD GAME

6.3.3. Lieder

- 6.3.3.1. *Lieder* sind Aktionen, die eine spezielle Regel zusätzlich zu allen normalen Regeln für Aktionen haben (siehe 6.3.3.3).
- 6.3.3.2. Ein Lied ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile der Karte zusätzlich zu „Aktion“ auch noch „Lied“ steht.
- 6.3.3.3. Alle Lieder ermöglichen es dem Spieler, sie durch das Bezahlen ihrer alternativen Kosten anstelle ihrer Tintenkosten zu spielen. Jedes Lied hat die Regel: „Du kannst einen Charakter, der N oder mehr kostet, , damit er dieses Lied kostenlos singt.“ Dies nennt man *Singen des Liedes*.
- 6.3.3.4. Einige Lieder haben auch das Schlüsselwort **Gemeinsam singen**, das ähnlich wie diese spezielle Regel funktioniert. (Siehe 10.10, „Gemeinsam singen“.)
- 6.3.3.5. Der standardmäßige Erinnerungstext für ein Lied lautet: „(Du kannst einen Charakter, der N oder mehr kostet, , damit er dieses Lied kostenlos singt.)“
- 6.3.4. Jeder Effekt, der durch eine gespielte Aktion ausgelöst wird, kommt in den Beutel und wird ausgeführt, nachdem die Effekte der Aktion vollständig ausgeführt wurden.

6.4. Gegenstände

- 6.4.1. *Gegenstände* sind eine Art von Karte, die im Spiel bleibt. Ein Gegenstand ist nur dann ein Gegenstand, wenn er sich in der Spielzone befindet; in allen anderen Zonen ist es eine Gegenstandskarte.
- 6.4.2. Ein Gegenstand ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile der Karte „Gegenstand“ steht.
- 6.4.3. Wenn ein Gegenstand eine Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit in dem Zug eingesetzt werden, in dem der Gegenstand gespielt wird.

6.5. Orte





- 6.5.1. Orte sind eine Art von Karte, die im Spiel bleibt. Ein Ort ist ein Ort, solange er sich in der Spielzone befindet; in allen anderen Zonen ist er eine Ortskarte.
- 6.5.2. *Klassifizierung* - Ein Ort ist dadurch definiert, dass in der Klassifizierungszeile der Karte „Ort“ steht. Orte sind die einzige Kartenart, die im Querformat gedruckt wird (d. h. mit den längeren Seiten oben und unten). (Siehe Nr. 2 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)
- 6.5.3. *Kosten* - Die Kosten eines Ortes befinden sich an einer anderen Stelle auf der Karte als die Kosten anderer Kartentypen, aber sie funktionieren auf dieselbe Weise. (Siehe Nr. 1 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)
- 6.5.4. *Bewegungskosten* - Jeder Ort hat Bewegungskosten. Dies ist die Menge an Tinte, die benötigt wird, um einen Charakter zu diesem Ort zu bewegen. (Siehe Nr. 3 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)
- 6.5.5. *Willenskraft* - Schaden auf einem Ort ist dauerhaft, das heißt, er sammelt sich im Laufe des Spiels an. Wenn ein Ort Schaden in Höhe seiner Willenskraft ♡ oder mehr hat, wird er als erforderliche Aktion verbannt. Beachte, dass Orte keine Stärke ♣ haben und keinen Schaden verursachen. (Siehe Nr. 4 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)
- 6.5.6. *Legendenwert* - Einige Orte haben einen Legendenwert ♦, der angibt, wie viele Legenden sein Spieler in Phase 1 seines Zuges im Schritt „Überprüfen“ sammelt. (Siehe Nr. 6 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)
- 6.5.7. *Fähigkeiten* - Wenn ein Ort eine Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit in dem Zug eingesetzt werden, in dem der Ort gespielt wird. (Siehe Nr. 5 im Schaubild unter 6.5. „Orte“)

7. FÄHIGKEITEN

7.1. Allgemeines

- 7.1.1. Jeder Satz einer Karte ist ein separater Effekt und/oder Kosten. Alle Sätze werden durch einen Punkt getrennt.
- 7.1.2. Karten mit mehreren Effekten in einem einzigen Satz werden nach dem dazwischen liegenden Wort aufgelöst.
 - 7.1.2.1. Die meisten Karten schreiben sich wie [A].
Beispiel: „Dein Deck darf Dalmatiner Welpe - Schwanzwedler bis zu 99-mal enthalten.“
 - 7.1.2.2. [A] um [B] - Der Spieler muss den ersten Teil erfüllen. Gelingt ihm das nicht, kann er den zweiten Teil der Karte nicht ausführen. Der erste Teil des Satzes [A] beschreibt die Kosten, keinen Effekt. Der zweite Teil des Satzes [B] ist ein Effekt.
Beispiel: „Verbanne einen deiner Gegenstände, um einem Charakter deiner Wahl 5 Schaden zuzufügen.“ Wenn der Spieler keinen Gegenstand im Spiel hat, den er verbannen kann, darf er auch keine 5 Schaden zufügen.
 - 7.1.2.3. [A] dann/danach [B] - Führe alle Effekte aus, auch wenn einige der Effekte nicht ausgeführt werden können.
Beispiel: „Ziehe 2 Karten. Wähle danach 2 Karten aus deiner Hand und wirf sie ab.“
 - 7.1.2.4. [A] und [B] - Beide Effekte werden ausgeführt wenn möglich, auch wenn der jeweils andere Effekt nicht ausgeführt werden kann. Manchmal wird „und“ auch genutzt um die Effekte miteinander zu verbinden, so als wäre es [A] um [B]. Und manchmal erfüllt „und“ einfach seinen normalen grammatischen Zweck.



Beispiel A: Die Königin - Imposantes Auftreten mit ihrer Fähigkeit Wer ist die Schönste? die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du in diesem Zug einem gegnerischen Charakter deiner Wahl -4 ♦ und einem Charakter deiner Wahl +4 ♦ geben.“ Wenn der Gegner keinen Charakter im Spiel hat, der für den ersten Teil dieses Effekts gewählt werden kann, gibt der aktive Spieler trotzdem einem gewählten Charakter +4 ♦.

Beispiel B: Die Fähigkeit von John Silver - Habgieriger Schatzsucher lautet: „Für jeden Ort den du im Spiel hast, erhält dieser Charakter +1 ♦ und Robust +1.“ Dieses „und“ hat keine besondere spielerische Bedeutung.

- 7.1.3. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt das Wort „kannst“ oder „darfst“ enthält, kann der Spieler, der die Karte gespielt hat, die den Effekt ausgelöst hat, wählen, ob er den Effekt ausführen möchte oder nicht. Wenn der Spieler sich dafür entscheidet, den Effekt nicht auszuführen, wird kein Teil der „darfst“- oder „kannst“-Klausel ausgeführt.
- 7.1.4. Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt dir erlaubt, eine Karte aus einer anderen Zone auf deine Hand zu nehmen, gilt dies nicht als Ziehen einer Karte.
- 7.1.5. Wenn ein Effekt auf „einen anderen“, „deine anderen“ oder „andere“ verweist, bezieht er sich auf eine Karte, die nicht die ursprüngliche Karte mit dem Effekt ist, oder die noch nicht von dem Effekt ausgewählt wurde.

Beispiel: Mulan - Kaiserliche Soldatin hat eine Fähigkeit namens „Mit gutem Beispiel vorangehen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannt, erhalten deine anderen Charaktere in diesem Zug je +1 ♦.“ Mulan muss einen Charakter verbannen, der nicht sie selbst ist, und sie profitiert nicht von dieser Fähigkeit, da sie nur für deine „anderen“ Charaktere gilt.

- 7.1.6. Wenn eine Aktion oder Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte als Teil der Ausführung dieser Aktion oder Fähigkeit zu spielen, wird die Karte gespielt, während die Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wird. Alle Effekte, die durch das Ausspielen dieser Karte entstehen, werden generiert oder dem Beutel hinzugefügt, aber sie warten mit ihrer Ausführung, bis die Aktion oder Fähigkeit, die den Spieler zum Ausspielen dieser Karte aufgefordert hat, vollständig ausgeführt ist. Dies gilt auch für die Effekte der Karte, die der Spieler aufgrund der ursprünglichen Aktion oder Fähigkeit spielen musste, selbst wenn diese Karte in eine andere Zone verschoben wird.

Beispiel: Ein Spieler hat einen „Jim Hawkins - Raumfahrer“ im Spiel und einen Ort namens „Sleepy Hollow - Die Brücke“ in seinem Ablagestapel. Jim Hawkins hat eine Fähigkeit namens „Ans Ruder stellen“, die lautet: „Jedes Mal, wenn du einen Ort ausspielst, darfst du diesen Charakter kostenlos zu diesem Ort bewegen.“ Der Spieler spielt dann die Aktion „Bring dich in Sicherheit!“, die lautet: „Spiele eine Ortskarte aus deinem Ablagestapel, die 3 oder weniger kostet, kostenlos aus.“ Falls du danach einen Sleepy-Hollow-Ort im Spiel hast, ziehe eine Karte. Während der Effekt der Aktion ausgeführt wird, spielt der Spieler „Sleepy Hollow - Die Brücke“ aus seinem Ablagestapel und bringt ihn ins Spiel. Die auslösbarer Fähigkeit „Ans Ruder stellen“ von Jim Hawkins wird ausgelöst und dem Beutel hinzugefügt, aber noch nicht ausgeführt. Die Aktion „Bring dich in Sicherheit!“ wird zuerst fertig ausgeführt und der Spieler zieht eine Karte, da er nun einen Ort namens Sleepy Hollow im Spiel hat. Nachdem die Aktion vollständig ausgeführt wurde, kann der Spieler auslösbarer Fähigkeiten wie „Ans Ruder stellen“ aus dem Beutel ausführen.

- 7.1.6.1. Ein Effekt, der durch eine auf diese Weise gespielte Aktion erzeugt wird, wird ausgeführt, nachdem die Karte, die den Spieler angewiesen hat, die Aktion zu spielen, ausgeführt wurde, aber bevor auslösbarer Fähigkeiten aus dem Beutel genommen werden können.
- 7.1.7. Manchmal kann eine Kombination von Fähigkeiten unendlich oft wiederholt werden, was als „Schleife“ bezeichnet wird. Wenn alle Spieler die Aktionen jeder Iteration der Schleife kennen und verstehen, schlägt der Spieler, der die Schleife ausführt, eine bestimmte Anzahl von Iterationen vor. Es wird davon ausgegangen, dass das Spiel diese Iterationen unmittelbar durchläuft, ohne dass der Spieler jede einzelne davon ausführt. Anschließend wird das Spiel fortgesetzt und es muss eine neue Zugaktion ausgeführt werden.



- 7.1.8. Wenn die Ausführung eines Effekts einem Spieler erlaubt, „bis zu“ N von etwas zu wählen, muss der Spieler für jede Iteration von N eine andere Wahl treffen. „Bis zu“ schließt 0 als legale Wahl ein.

Beispiel: Der Effekt des Liedes Wir malen die Rosen rot lautet: „Gib bis zu 2 Charakteren deiner Wahl in diesem Zug jeweils -1 ☈. Ziehe 1 Karte.“ Man kann hiermit nicht zweimal denselben Charakter auswählen. Der Spieler der Karte könnte auch 0 Charaktere wählen.

- 7.1.9. Einige Fähigkeiten und Effekte verwenden Worte wie „dieser“, „dieses“ oder „jener“ in ihrem Text, um sich auf etwas Bestimmtes zu beziehen. Beim Ausführen von Fähigkeiten und Effekten wird bestimmt, worauf sich „dieser [Spielbegriff]“ bezieht, nachdem Entscheidungen getroffen wurden, während die Fähigkeit oder der Effekt ausgeführt wird (siehe 1.2.4).

Beispiel A: Ursula - Täuscht alle hat eine Fähigkeit mit dem Namen Was für ein Deal, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter ein Lied singt, darfst du dieses Lied erneut von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen. Lege es danach unter dein Deck.“ Hier bezieht sich „dieses Lied“ auf die Karte, die Ursula gesungen hat, und nicht auf eine andere Liedkarte, die sich in deinem Ablagestapel befindet.

Beispiel B: Isma - Steht über allem hat eine Fähigkeit mit dem Namen Zurück an die Arbeit, die lautet: „Jedes Mal, wenn ein anderer Charakter durch eine Herausforderung verbannt wird, nimmt die zugehörige Person ihn auf ihre Hand zurück und wirft danach eine zufällig ausgewählte Karte aus ihrer Hand ab. Während der Effekt ausgeführt wird, stellt Ismas Spieler zunächst fest, dass keine Entscheidungen zu treffen sind. Dann wird bestimmt, dass sich „ihn“ auf den Charakter bezieht, der in der Herausforderung verbannt wurde, und „zugehörige Person“ der Spieler ist, dessen Charakter verbannt wurde. Diese Festlegungen erfolgen während der Auflösung des Effekts.

- 7.1.9.1. Wenn sich der Kartentext auf eine bestimmte Zone bezieht, in die „diese“ oder „jene“ Karte gelegt wird oder in der sie sich befindet, wird nur diese Zone geprüft. Wenn die Karte, auf die verwiesen wird, die Zone gewechselt hat, schlägt der Effekt, der diese Zone auf „diese“ oder „jene“ Karte überprüft, fehl und wird ohne Effekt ausgeführt, auch wenn es andere Karten gibt, deren vollständiger Name mit dem vollständigen Namen der gesuchten Karte übereinstimmt. Der Spieler führt so viel wie möglich aus, wenn er den Effekt auflöst.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Exemplare von Ursula - Täuscht alle im Spiel und erschöpft sie beide, um ein Lied mithilfe der Fähigkeit Gemeinsam singen zu spielen. Ursulas Fähigkeit Was für ein Deal lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter ein Lied singt, darfst du dieses Lied erneut von deinem Ablagestapel kostenlos ausspielen. Lege es danach unter dein Deck.“ Da beide Exemplare von Ursula zum gemeinsamen Singen erschöpft wurden, werden ihre beiden Was für ein Deal-Fähigkeiten ausgelöst und in den Beutel gelegt.

Wenn die erste auslösbar Fähigkeit ausgeführt wird, wird die Liedkarte, die mit Gemeinsam singen gespielt wurde, unter das Deck des Spielers gelegt. Wenn die zweite auslösbar Fähigkeit ausgeführt wird, befindet sich „dieses Lied“ nicht mehr im Ablagestapel, sodass die Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt wird. Ebenso bezieht sich „dieses Lied“ nicht mehr auf eine bestimmte Liedkarte, so dass der letzte Teil des Effekts ebenfalls nichts bewirkt. Selbst wenn sich eine andere Liedkarte mit demselben Namen im Ablagestapel befindet, bezieht sich „dieses Lied“ nur auf die spezifische Liedkarte, die von Ursula gesungen wurde, als die auslösbar Fähigkeiten dem Beutel hinzugefügt wurden, und nicht auf andere Liedkarten mit demselben Namen.

- 7.1.10. Einige Effekte weisen den aktiven Spieler an, eine oder mehrere Karten aufzudecken. Um eine Karte aufzudecken, zeigt der Spieler die Vorderseite der Karte allen anderen Spielern im Spiel. Der Spieler kann nur Karten aus der Kartengruppe aufdecken, die zuvor im Effekt beschrieben wurde.



Beispiel: Das Lied "Diese Familie" hat einen Effekt, der lautet: "Schau dir die obersten 5 Karten deines Decks an. Du darfst bis zu 2 Charakterkarten daraus aufdecken und auf deine Hand nehmen. Lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck." Die Karten, die der Spieler aufdecken möchte, können nur von den obersten 5 Karten stammen, die er sich angesehen hat. Der Spieler kann keine Karten aus einer anderen Kartengruppe aufdecken.

7.2. Aktionskarten

- 7.2.1. Das Spielen einer Aktion kann andere Fähigkeiten auslösen. In diesem Fall führt der aktive Spieler die Aktion sofort aus. Sobald diese Aktion vollständig ausgeführt wurde, können die Spieler die ausgelösten Fähigkeiten wie in Abschnitt 8.7., „Beutel“, beschrieben ausführen.

7.3. Schlüsselwörter

- 7.3.1. Schlüsselwort-Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die durch kurze Namen dargestellt werden, die überall, wo die Fähigkeit auftaucht, gleich sind. Siehe Abschnitt 10, „Schlüsselwörter“, für weitere Informationen zu den Fähigkeiten der einzelnen Schlüsselwörter.
- 7.3.2. Auf die Schlüsselwörter folgt in der Regel ein Erinnerungstext, der beschreibt, was sie bewirken. Dieser in Klammern gesetzte und kursiv gedruckte Erinnerungstext ist kein Regeltext, sondern nur eine Gedächtnissstütze.

7.4. Auslösbarer Fähigkeiten

- 7.4.1. Auslösbarer Fähigkeiten treten auf, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist. Sie werden nur einmal pro erfüllter Auslösebedingung ausgelöst.
- 7.4.2. Auslösbarer Fähigkeiten beginnen mit „Wenn“, „Jedes mal, wenn“, „Zu Beginn“ oder „Am Ende“ und beschreiben den Spielzustand, der die Fähigkeit auslöst, sowie den Effekt der Fähigkeit.
- 7.4.3. Wenn eine Fähigkeit ausgelöst wird, wird ihr Effekt in den Beutel gelegt, um in der Reihenfolge ausgeführt zu werden, wie in Abschnitt 8.7., „Beutel“, beschrieben.
- 7.4.4. Einige auslösbarer Fähigkeiten sind wie folgt strukturiert: „[Auslösebedingung], falls [zweite Bedingung], [Effekt].“ Diese Fähigkeiten überprüfen zwei Mal, ob die zweite Bedingung eintrifft. Einmal, wenn der Effekt in den Beutel gelegt wird, und noch einmal, wenn er ausgeführt wird.
- 7.4.4.1. Wenn die zweite Bedingung zu dem Zeitpunkt, wo die Fähigkeit in den Beutel gelegt würde, nicht erfüllt ist, dann wird die Fähigkeit nicht in den Beutel gelegt.
- 7.4.4.2. Wenn die zweite Bedingung zu dem Zeitpunkt, wo der Effekt ausgeführt würde, nicht erfüllt ist, dann wird die Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt.

Beispiel: Stich - Sorgloser Surfer hat eine Fähigkeit namens Ohana, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst und mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast, darfst du 2 Karten ziehen.“ Wenn der aktive Spieler Stich spielt, überprüft die auslösbarer Fähigkeit, ob der Spieler zwei oder mehr weitere Charaktere im Spiel hat. Wenn nicht, dann wird die ausgelöste Fähigkeit nicht in den Beutel gelegt. Wenn der Spieler zwei oder mehr Charaktere im Spiel hat, dann wird die auslösbarer Fähigkeit in den Beutel gelegt. Wenn die auslösbarer Fähigkeit nun ausgeführt wird, überprüft sie erneut, ob ihre Bedingung immer noch erfüllt ist. Wenn sie nicht mehr erfüllt ist, dann wird die auslösbarer Fähigkeit ohne Effekt ausgeführt.

- 7.4.5. Einige auslösbarer Fähigkeiten sind wie folgt strukturiert: „[Auslösebedingung], [Effekt]. [Effekt]“ Beide Effekte einer solchen Fähigkeit sind an die Auslösebedingung gebunden, aber unabhängig vom jeweils anderen Effekt.



Beispiel A: Moana - Von Motunui hat eine Fähigkeit namens *Wir kriegen das hin*, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du deine anderen Prinzessinnen bereit machen. Sie können in diesem Zug nicht mehr erkunden.“ Wenn der aktive Spieler sich entscheidet, Vaiana erkunden zu lassen, können seine anderen Prinzessinen in diesem Zug nicht mehr erkunden, unabhängig davon, ob sie durch den ersten Effekt bereit gemacht wurden, oder nicht.

Beispiel B: Scar - Übler Betrüger hat eine Fähigkeit namens *Papi kann dich diesmal nicht retten*, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannt, darfst du ihn bereit machen. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.“ Da beide Effekte an die Auslösebedingung gebunden sind, kann Scar normal erkunden, solange er im selben Zug noch nicht herausgefordert hat.

- 7.4.6. Einige auslösbarer Fähigkeiten sind wie folgt geschrieben: „[Auslösebedingung] und [Auslösebedingung], [Effekt].“ Diese Fähigkeiten funktionieren wie zwei auslösbarer Fähigkeiten, die unabhängig voneinander sind, aber beide für denselben Effekt ausgelöst werden.

Beispiel: John Silver - Außerirdischer Pirat hat eine Fähigkeit namens „*Streit anfangen*“, die lautet: „Wenn du diesen Charakter ausspielst und jedes Mal, wenn er erkundet, erhält ein gegnerischer Charakter deiner Wahl in seinem nächsten Zug *Impulsiv*. Die auslösbarer Fähigkeit tritt auf, wenn John Silver gespielt wird, und auch, wenn der aktive Spieler mit diesem Charakter erkundet. Die auslösbarer Fähigkeit benötigt nicht beide Auslösebedingungen gleichzeitig, zum Auslösen, sondern nur die eine oder die andere.“

- 7.4.7. Einige Fähigkeiten und Effekte erzeugen eine Auslösebedingung, die für eine bestimmte Dauer besteht, während der die Effekte auftreten können, oder wenn eine bestimmte Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt eintreten sollte. Diese werden normalerweise als Ergebnis einer ausgeführten Aktion erzeugt.

- 7.4.7.1. **Schwebende auslösbarer Fähigkeiten** - Diese Fähigkeiten sind nur für die angegebene Dauer funktional und existieren außerhalb des Beutels. Immer wenn die Bedingung einer schwebend auslösbarer Fähigkeit erfüllt wird, wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt. Sobald diese Dauer abgelaufen ist, existiert die Auslösebedingung nicht mehr.

Beispiel: „*Nimm von den Reichen*“ ist eine Aktionskarte, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere in diesem Zug erkundet, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende.“ Wenn „*Nimm von den Reichen*“ ausgeführt wird, erzeugt es die schwebende auslösbarer Fähigkeit, die vom Text der Karte definiert wird. Diese bleibt für den Rest des Zuges bestehen. Immer wenn ein Spieler mit einem seiner Charaktere in diesem Zug erkunden geht, ist die Bedingung der schwebend auslösbarer Fähigkeit erfüllt und die Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt. Die schwebende auslösbarer Fähigkeit selbst, bleibt aber außerhalb des Beutels bis zum Ende des Zuges weiter bestehen, dann endet der durch die Fähigkeit festgelegte Zeitraum.

- 7.4.7.2. **Verzögerte auslösbarer Fähigkeiten** - Diese Fähigkeiten lösen zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel aus. Dieser Moment wird durch die Fähigkeit selbst definiert und die Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels, bis die Bedingung erfüllt wurde. Wenn die Bedingung erfüllt wurde, wird die verzögerte auslösbarer Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und aufgelöst.

Beispiel: Zucker-Drift ist eine Aktion mit der Fähigkeit: „Ziehe 1 Karte. Wähle einen deiner Charaktere und gib ihm in diesem Zug +5 ☰. Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Wenn die Aktion aufgelöst wird, erzeugt sie eine verzögert auslösbarer Fähigkeit: „Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Die auslösbarer Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels bis zu dem Punkt am Ende des Zuges, wo die am Ende des Zuges Fähigkeiten aufgelöst werden. Dann wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und aufgelöst.

7.5. Aktivierbare Fähigkeiten

- 7.5.1. Aktivierbare Fähigkeiten sind Fähigkeiten, für deren Einsatz sich ein Spieler entscheidet. Sie sind normalerweise wie folgt strukturiert: [Kosten] – [Effekt].
- 7.5.2. Solange keine Effekte auf ihre Ausführung warten und ein Charakter nicht erkundet oder in einer Herausforderung ist, kann der aktive Spieler eine aktivierbare Fähigkeit verwenden.
- 7.5.3. Um eine aktivierbare Fähigkeit zu verwenden, führt der aktive Spieler diese Schritte der Reihe nach aus. Wenn ein Teil dieses Prozesses nicht durchgeführt werden kann, ist es nicht erlaubt, die Fähigkeit zu verwenden. Diese Schritte gelten für alle aktivierbaren Fähigkeiten. Nur der aktive Spieler kann aktivierbare Fähigkeiten verwenden.
 - 7.5.3.1. Zuerst kündigt der aktive Spieler die Fähigkeit an, die er verwenden möchte.
 - 7.5.3.2. Zweitens folgt der Spieler den Schritten in 4.3.4.4 bis 4.3.4.6, wobei jedes Vorkommen des Wortes „Karte“ durch das Wort „Fähigkeit“ ersetzt wird.
 - 7.5.3.3. Sobald die Gesamtkosten bezahlt sind, wird die Fähigkeit aktiviert. Der aktive Spieler führt den Effekt sofort aus.
- 7.5.4. Wenn ein Effekt durch einen der Schritte zur Verwendung einer aktivierbaren Fähigkeit ausgelöst würde, wartet dieser Effekt mit der Ausführung, bis die Fähigkeit vollständig ausgeführt ist.

7.6. Statische Fähigkeiten

- 7.6.1. Statische Fähigkeiten sind Fähigkeiten, welche die Eigenschaften einer Karte, einer Spielregel oder eines Spielzustands verändern können. Diese sind für die angegebene Zeitspanne durchgehend aktiv. Eine statische Fähigkeit ohne angegebene Zeitspanne ist so lange aktiv, wie die Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die lautet: „Deine erschöpften Charaktere erhalten bis zum Ende des Zuges Behütet“ und eine Fähigkeit, die lautet: „Deine erschöpften Charaktere erhalten Behütet“ sind beides statische Fähigkeiten.
- 7.6.2. Wenn du eine Karte spielst, die von einer statischen Fähigkeit beeinflusst wird, erhält sie den Effekt von dem Moment an, wo sie gespielt wird. Wenn sich dieser Effekt auf die ☷ oder ♥ eines Charakters auswirkt, dann kommt der Charakter mit dieser modifizierten ☷ oder ♥ ins Spiel.
- 7.6.3. Einige statische Fähigkeiten treten als Resultat eines Effekts auf. Sobald ein solcher Effekt komplett ausgeführt ist, wirkt die statische Fähigkeit für die Zeitspanne, die der ursprüngliche Effekt vorgegeben hat. Karten, die von einer solchen statischen Fähigkeit betroffen wären, aber erst nach der Ausführung des Effekts ins Spiel kommen, sind von der statischen Fähigkeit nicht betroffen.
- 7.6.4. Einige statische Fähigkeiten sind Teil der Eigenschaften einer Karte. Diese statischen Fähigkeiten sind so lange „aktiv“, wie die Karte, die den Effekt erzeugt, im Spiel ist. Sobald eine Karte, die eine statische Fähigkeit erzeugt, das Spiel verlässt, endet der Effekt. Es gibt keinen Punkt, an dem eine betroffene Karte die Fähigkeit noch hat und sie dann verliert.
- 7.6.5. Einige statische Effekte gelten auch außerhalb des Spiels. Diese geben an, wann und wie diese Effekte wirken.

Beispiel: Chernabog - Übeltäter hat eine Fähigkeit namens Die Macht des Bösen, die lautet: „Für jede Charakterkarte in deinem Ablagestapel zahlst du 1 ☷ weniger, um diesen Charakter auszuspielen.“ Dieser Effekt wirkt außerhalb des Spiels, solange Chernabog auf deiner Hand ist.

7.7. Ersetzungseffekte

- 7.7.1. Einige Effekte gelten als *Ersetzungseffekte*. Diese Effekte warten darauf, dass die angegebene Bedingung eintritt, und ersetzen dann teilweise oder vollständig das Ereignis, wenn der Effekt ausgeführt wird.
- 7.7.2. Effekte die das Wort „stattdessen“ enthalten, sind die häufigste Art von Ersetzungseffekten.

Beispiel: Gestohlener Säbel hat eine Fähigkeit namens Hieb, die lautet: „ \clubsuit – Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug +1 \clubsuit . Wählst du einen Aladdin-Charakter, dann gib ihm stattdessen +2 \clubsuit .“

- 7.7.3. Fähigkeiten, die das Wort „Überspringe“ beinhalten sind Ersetzungseffekte.
- 7.7.4. Fähigkeiten, die wie folgt lauten: „Dieser Charakter kommt [...]“ oder „Du darfst diesen Charakter [...]“ sind Ersetzungseffekte.
- 7.7.5. Ersetzungseffekte treten einmal auf und müssen vorhanden sein, bevor das Ereignis eintritt. Wenn ein Ereignis ersetzt wird, tritt das ursprüngliche Ereignis nie ein. Stattdessen tritt ein verändertes Ereignis ein, welches nun Fähigkeiten auslösen kann. Fähigkeiten, die durch das ursprüngliche Ereignis ausgelöst worden wären, sehen es nicht und werden daher nicht ausgelöst.
- 7.7.6. Einige Fähigkeiten haben Ersetzungseffekte, die ihre eigenen Fähigkeiten teilweise oder vollständig ersetzen, sogenannte *Selbstersetzungseffekte*. Diese Effekte werden immer zuerst angewendet.
- 7.7.7. **Wenn mehrere Instanzen verschiedener Ersatzeffekte auf dasselbe Ereignis angewendet werden können, befolgt der Spieler, dessen Karten oder Karteneffekte betroffen sind, die hier aufgeführten Schritte.**

- 7.7.7.1. Wähle zunächst einen Selbstersetzungseffekt aus, falls vorhanden, und fahre mit Abschnitt 7.7.7.3 fort. Wenn kein Selbstersetzungseffekt vorhanden ist, fahre mit dem nächsten Schritt fort.
- 7.7.7.2. Wähle dann einen anderen Ersetzungseffekt aus, falls vorhanden.
- 7.7.7.3. Nachdem der ausgewählte Ersetzungseffekt angewendet wurde, tritt ein modifiziertes Ereignis ein. Wiederhole diesen Vorgang unter Berücksichtigung anderer Ersetzungseffekte, die auf das geänderte Ereignis angewendet werden können, bis keine Ersetzungseffekte mehr angewendet werden können.

Beispiel: Der aktive Spieler hat eine Mine der sieben Zwerge im Spiel, und der gegnerische Spieler hat ein Biest – Selbstloser Beschützer und einen Fabius – Stimme der Vernunft im Spiel. Die Mine der sieben Zwerge hat die Fähigkeit „Gebirgsverteidigung“, die lautet: „Jedes erste Mal, wenn einer deiner Charaktere in deinem Zug an diesen Ort bewegt wird, darfst du einem Charakter deiner Wahl 1 Schaden zufügen. Wenn du so einen Ritter bewegst hast, darfst du einem Charakter deiner Wahl stattdessen 2 Schaden zufügen.“ Biest – Selbstloser Beschützer hat die Fähigkeit „Andere schützen“ die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner anderen Charaktere Schaden erhalten würde, lege die entsprechenden Schadensmarker stattdessen auf diesen Charakter.“

Der aktive Spieler spielt dann Schlafmütz – Ritter der Müdigkeit, einen Charakter mit der Klassifizierung Ritter, und bewegt ihn zur Mine der sieben Zwerge. Wenn die ausgelöste Fähigkeit des Ortes verrechnet wird, entscheidet sich der aktive Spieler, Fabius Schaden zuzufügen, was zu folgendem Ereignis führt: Füge Fabius – Stimme der Vernunft 1 Schaden zu. Die Ersetzungseffekte von der Mine der sieben Zwerge und vom Biest können auf diesen Effekt angewendet werden. Fabius ist betroffen, daher befolgt der gegnerische Spieler die in den Abschnitten 7.7.7.1 bis 7.7.7.3 aufgeführten Schritte. Zunächst überprüft der gegnerische Spieler, ob es Selbstersetzungseffekte gibt. Der Effekt der Mine „stattdessen 2 Schaden zufügen“ ist ein Selbstersetzungseffekt, der angewendet werden kann, also wählt der gegnerische Spieler ihn aus undwendet ihn an. Das geänderte Ereignis lautet somit: Füge Fabius – Stimme der Vernunft 2 Schaden zu. Die Schritte werden wiederholt, und der gegnerische Spieler überprüft, ob weitere



Selbstersetzungseffekte vorliegen. Da keine gefunden werden, fährt der gegnerische Spieler mit dem nächsten Schritt fort und prüft, ob weitere Ersetzungseffekte vorliegen. Biest - Selbstloser Beschützer hat einen Ersetzungseffekt, der angewendet werden kann, also wählt der gegnerische Spieler ihn aus und wendet ihn an, was zu folgendem Ereignis führt: Lege 2 Schadensmarker auf Biest - Selbstloser Beschützer. Der gegnerische Spieler wiederholt die Schritte, aber da keine Ersetzungseffekte anwendbar sind, wird der Effekt verrechnet und das Spiel wird fortgesetzt.

- 7.7.8. Zwei oder mehr Instanzen desselben Ersatzeffekts können nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden. Wenn mehrere Instanzen desselben Ersatzeffekts auf dasselbe Ereignis angewendet werden könnten, wählt der Spieler, dessen Karten oder Karteneffekte betroffen sind, einen davon aus, der angewendet wird. Die übrigen verfallen.

Beispiel: Der aktive Spieler hat eine Rapunzel - Bereit für Abenteuer, Fabius - Stimme der Vernunft und 2 Exemplare von HeiHei - Bootssnack im Spiel. Rapunzel hat eine ausgelöste Fähigkeit namens „Akt der Freundlichkeit“, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere für Unterstützen ausgewählt wird, erhält er bis zu Beginn deines nächsten Zuges das nächste Mal, wenn er Schaden erhalten würde, stattdessen keinen Schaden.“ Der aktive Spieler erkundet mit einem HeiHei und entscheidet sich, dessen ♦ zu Fabius' ♦ mit Unterstützen hinzuzufügen, wodurch Rapunzels ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt und von dort abgehendelt, wodurch ein Ersatzeffekt entsteht: Das nächste Mal, wenn Fabius Schaden erleiden würde, erleidet er stattdessen keinen Schaden. Der aktive Spieler erkundet mit dem anderen HeiHei und entscheidet sich, dessen ♦ zu Fabius' ♦ mit Unterstützen hinzuzufügen. Rapunzels ausgelöste Fähigkeit wird erneut dem Beutel hinzugefügt und von dort abgehendelt, wodurch eine weitere Instanz desselben Ersatzeffekts entsteht. Der aktive Spieler erschöpft Fabius, um einen gegnerischen erschöpften Charakter herauszufordern. Während des Schadensschritts beim Herausfordern wird jedem Charakter im Herausfordern Schaden zugefügt, was zu folgendem Ereignis führt: Der herausgeforderte Charakter fügt Fabius Schaden in Höhe seiner ♦ zu. Fabius würde Schaden zugefügt werden, daher versucht der aktive Spieler, die beiden Instanzen desselben Ersatzeffekts anzuwenden. Da zwei oder mehr Instanzen desselben Ersatzeffekts nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden können, wählt der aktive Spieler eine aus, die angewendet wird, was zu folgendem Ereignis führt: Der herausgeforderte gegnerische Charakter fügt Fabius keinen Schaden zu. Die verbleibende Instanz des Ersatzeffekts kann nicht angewendet werden und existiert nicht mehr.

- 7.7.9. Ein Effekt, der einen Schritt oder eine Phase des Spiels überspringt, ist ein Ersatzeffekt, der diesen Schritt oder diese Phase durch nichts ersetzt. „Überspringe [Schritt/Phase]“ bedeutet dasselbe wie „Wenn ein Spieler den [Schritt/die Phase] ausführen würde, tue stattdessen nichts.“ Wenn ein Effekt einen Schritt oder eine Phase überspringt, findet kein Teil dieses Schritts oder dieser Phase statt. Jegliche Fähigkeiten oder Effekte, die aufgrund dieses Schritts oder dieser Phase eintreten würden, treten nicht ein.

Beispiel: Arthur - Entschlossener Knappe“ hat die Fähigkeit „Keine Bücher mehr. Überspringe den Schritt „Ziehen“ in deinem Zug“ Wenn ein Spieler seinen Ziehschritt mit Arthur im Spiel beginnen würde, überspringt er stattdessen seinen Ziehschritt und geht sofort zur Hauptphase seines Zuges über. Findet ein Spieler jedoch eine Möglichkeit, Arthur während seiner Zieh-Phase ins Spiel zu bringen, wird die aktuelle Zieh-Phase nicht übersprungen und verläuft ganz normal.

7.8. Fähigkeitsmodifikationen

- 7.8.1. Einige Fähigkeiten und Effekte können die Eigenschaften eines Charakters oder Ortes im Spiel verändern, wie beispielsweise deren ♦ oder ♦.

- 7.8.1.1. Ein Modifikator für Karten im Spiel wird dauerhaft angewendet, entweder für eine festgelegte Zeitspanne oder so lange die Karte, die den Modifikator erzeugt, im Spiel ist. Immer wenn ein Modifikator auf die Eigenschaft einer Karte angewendet wird, ändert sich diese Eigenschaft sofort. Bei diesem Vorgang wird der Beutel nicht verwendet (siehe 8.7, „Beutel“).



- 7.8.1.2. Wenn mehrere Modifikatoren auf die selbe Eigenschaft einer Karte angewendet werden, geschieht dies nicht in einer bestimmten Reihenfolge, sondern sie werden kombiniert angewendet. Wenn ein neuer Modifikator auf die Eigenschaft einer Karte angewendet wird, wird er mit allen anderen darauf angewendeten Modifikatoren kombiniert.

Beispiel A: Der aktive Spieler spielt Großherzog - Berater des Königs. Er verfügt über eine Fähigkeit namens „Ja, Euer Majestät“, die lautet: „Deine Prinzessinnen, Prinzen, Königinnen und Könige erhalten +1 ♣.“ Der durch den Effekt der Fähigkeit generierte Modifikator +1 ♣ wird sofort auf die ♣ aller Charaktere mit den Klassifizierungen Prinz, Prinzessin, König und Königin, die der aktive Spieler im Spiel hat, angewendet. Wenn dieser Spieler einen anderen Charakter mit einer dieser Klassifizierungen spielt, während der Großherzog noch im Spiel ist, kommt der neue Charakter mit dem Modifikator +1 ♣ ins Spiel und behält diese Modifikation, bis der Großherzog das Spiel verlässt.

Beispiel B: Der aktive Spieler hat einen HeiHei - Wandernder Hahn mit 2 ♣ und 2 ♥ im Spiel. HeiHei erhält +1 ♣ durch einen Effekt. Er hat jetzt 3 ♣ und 2 ♥. Später im selben Zug gibt ein zusätzlicher Effekt HeiHei -5 ♣. Damit wird seine ♣ zu -2 ♣ modifiziert. Ein weiterer Effekt gibt HeiHei +1 ♣, was ihn insgesamt auf -1 ♣ bringt. Jedes Mal, wenn ein Modifikator auf HeiHei angewendet wird, werden alle anderen auf ihn wirkenden Modifikatoren gleichzeitig damit kombiniert.

- 7.8.2. Wenn ein Charakter eine negative ♣ hat, verursacht er bei Herausforderungen keinen Schaden und die Stärke wird als 0 gewertet, außer beim Anwenden weiterer Modifikatoren zum Bestimmen seiner gesamt-♣ (siehe 7.8.1.1 und 7.8.1.2).

Beispiel: Der aktive Spieler hat einen Yokai - Wissenschaftlicher Superschurke und einen Microbots im Spiel. Yokai hat eine auslösbare Fähigkeit namens „Technischer Fortschritt“, die lautet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, ziehe 1 Karte für jeden gegnerischen Charakter mit 0 ♣.“ Microbots haben eine auslösbare Fähigkeit namens „Inspirierte Technik“, die lautet: „Wenn du diesen Gegenstand ausspielst, gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug -1 ♣ für jeden Microbots-Gegenstand den du im Spiel hast.“ Der Gegner hat einen Charakter mit 1 ♣ und 1 ♥ im Spiel. Der aktive Spieler spielt einen zweiten Microbots. Beim Auslösen der auslösbarer Fähigkeit wählt der aktive Spieler den Charakter des Gegners. Er erhält -2 ♣ und hat, nachdem dieser Modifikator auf seine ♣ angewendet wurde, nun -1 ♣ und 1 ♥. Dann erkundet der aktive Spieler mit Yokai. Da die ♣ des gegnerischen Charakters negativ ist, wird beim Auslösen der auslösbarer Fähigkeit von Yokai die ♣ des gegnerischen Charakters als 0 gewertet und der aktive Spieler zieht 1 Karte. Obwohl die ♣ des Charakters zum Ausführen der Fähigkeit von Yokai als 0 gewertet wird, wird sie nicht auf 0 geändert, sondern bleibt weiterhin -1 ♣.

- 7.8.3. Wenn ein Charakter oder Ort einen negativen Legendenwert ♦ hat, wird ihm ein Legendenwert von 0 zugewiesen, außer beim Anwenden von Modifikatoren zur Bestimmung seines ♦ (siehe 7.8.1.1 und 7.8.1.2).

Beispiel: Der aktive Spieler hat einen Flynn Rider - Sein eigener größter Fan im Spiel und sein Gegner hat 5 Karten auf der Hand. Flynn hat 4 ♦ und eine Fähigkeit namens „Ein letzter, großer Coup“, die lautet: „Dieser Charakter erhält -1 ♦ für jede Handkarte aller gegnerischen Mitspielenden.“ Da der Gegner 5 Karten auf der Hand hat, gilt für Flynn's Legendenwert von 4 ein Modifikator von -5 (-1 für jede der 5 Karten). Flynn hat also aktuell einen Legendenwert von -1. Da Flynn's Legendenwert negativ ist, wird der Legendenwert von Flynn als 0 gewertet, wenn der Spieler mit ihm erkunden geht und der Spieler sammelt 0 Legenden. Dies ändert jedoch nicht den tatsächlichen Legendenwert von Flynn auf 0. Flynn hat weiterhin einen Legendenwert von -1, bis sich die Anzahl der Karten in der Hand des Gegners ändert, oder ein anderer Modifikator auf seinen Legendenwert angewendet wird.



8. ZONEN

8.1. Allgemeines

- 8.1.1. Alle Zonen werden als voneinander getrennt betrachtet. Einige Zonen können sich physisch im selben Raum befinden, sind aber für Spielzwecke immer noch separate Zonen.

Beispiel: Der Tisch stellt den Spielbereich der Spieler dar. Obwohl die Decks, Tintenvorräte und Ablagestapel der Spieler physisch diesen Raum einnehmen, sind sie nicht im Spiel, da es sich um separate Zonen handelt.

- 8.1.2. Karten in einer *öffentlichen Zone* sind öffentlich bekannt. Jeder Spieler kann sich die Karten in jeder öffentlichen Zone jederzeit ansehen oder zählen.
- 8.1.3. Karten in einer *privaten Zone* sind nicht öffentlich bekannt. Die Spieler dürfen sie nicht ansehen, es sei denn, sie werden durch eine Spielregel (z. B. das Ziehen einer Karte) oder einen Effekt dazu aufgefordert. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in einer privaten Zone zählen. Solange eine private Zone offen liegt, gilt sie nicht als privat.
- 8.1.4. Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, in einer seiner privaten Zonen nach einer bestimmten Karte oder einer Karte eines bestimmten Typs zu suchen, kann er sich dazu entscheiden, diese Karte „*nicht zu finden*“.
- 8.1.5. Wenn eine Karte aus dem Spiel in eine private Zone gelegt wird, werden alle Informationen auf der ursprünglichen Karte oder die Verbindungen zu ihr entfernt. Alle Effekte, Schäden und andere Eigenschaften werden entfernt und die Karte wird zu einer neuen Karte.

8.2. Deck

- 8.2.1. Das Deck eines Spielers ist der Ort, an dem sich die Karten befinden, die er in einer Partie verwenden kann.
- 8.2.2. Das Deck ist eine private Zone. Die Karten im Deck eines Spielers bleiben immer verdeckt und in einem einzigen Stapel. Die Spieler können die Reihenfolge der Karten in ihren Decks während des Spiels weder ansehen noch ändern. Die Spieler können jederzeit die verbleibenden Karten im Deck eines jeden Spielers zählen.
- 8.2.3. Wann immer eine Karte oder ein Spielzustand einen Spieler anweist, eine Karte zu ziehen, gelten die in 4.2.3 „Ziehen“, beschriebenen Regeln
- 8.2.4. Wenn Karten „in beliebiger Reihenfolge“ auf das Deck gelegt werden – oben oder unten – und mindestens eine der Karten offen ist, muss allen Spielern die Reihenfolge bekannt sein, in der die offenen Karten auf oder unter das Deck gelegt werden.
- 8.2.4.1. Befinden sich diese offenen Karten in einem oder mehreren Stapeln und/oder enthalten diese Stapel sowohl offene als auch verdeckte Karten, können alle Karten in diesen Stapeln mit den anderen Karten, die dem Deck hinzugefügt werden, einschließlich Karten in anderen Stapeln, kombiniert und beliebig angeordnet werden. Auf diese Karten werden keine Bedingungen angewendet oder entfernt, bis sie oben oder unten auf das Deck gelegt werden.

8.3. Hand

- 8.3.1. Die Hand eines Spielers ist der Ort, an dem die gezogenen Karten aufbewahrt werden. Karten können auch durch andere Effekte auf die Hand genommen werden. Die Spieler beginnen das Spiel mit einer Hand von gezogenen Karten (siehe 3.1 „Start eines Spiels“).
- 8.3.2. Die Hand ist eine private Zone. Die Spieler können sich die Karten auf ihrer eigenen Hand ansehen, aber zu keiner Zeit die Karten auf der Hand eines anderen Spielers. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in jeder Hand zählen. Die Spieler können ihre Hände auf jede bequeme und/oder praktische Weise halten und neu anordnen.



- 8.3.3. Es gibt keine maximale Handgröße. Eine Hand kann nicht weniger als 0 Karten enthalten.
- 8.3.4. Wenn ein Effekt einen Spieler zum Abwerfen auffordert, wählt dieser Spieler die angegebene Anzahl von Karten aus seiner Hand und legt sie auf seinen Ablagestapel.

8.4. Spielzone

- 8.4.1. Die Spielzone eines Spielers ist der Ort, an dem seine Charaktere, Gegenstände und Orte gespielt werden. Nur Charaktere, Gegenstände und Orte können sich in der Spielzone befinden. Spieler können keine Karten in die Spielzone eines Gegners spielen.
- 8.4.2. Nur Karten, die sich in der Spielzone eines Spielers befinden, gelten als *im Spiel*. Karten außerhalb des Spiels sind nicht im Spiel. Karten im Beutel, im Deck, auf dem Ablagestapel, auf der Hand und im Tintenvorrat eines Spielers sind nicht im Spiel.
- 8.4.3. Die Spielzone ist eine öffentliche Zone. Die Spieler können sich die Karten, die jeder Spieler im Spiel hat, jederzeit ansehen. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten zählen, die ein Spieler im Spiel hat.
- 8.4.4. Immer, wenn eine oder mehrere Karten das Spiel verlassen, wird zuerst geprüft, ob sie oder andere Karten, eine Fähigkeit auslösen.

8.5. Tintenvorrat

- 8.5.1. Das Tintenvorrat eines Spielers ist der Ort, an dem er die Karten ablegt, die er im Laufe des Spiels als Tinte verwenden wird. Diese Karten sind *Tintenkarten*. Jede Tintenkarte muss das Tintenvorrat-Symbol um ihre Kosten herum haben und steht für 1 , die der Spieler zur Bezahlung der Tintenkosten verwenden kann. Die Vorderseite einer Tintenkarte hat keinen Einfluss auf die von ihr erzeugte Tinte. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler in seinem Tintenvorrat haben kann, ist nicht begrenzt.
- 8.5.2. **Karten werden verdeckt und bereit in den Tintenvorrat eines Spielers gelegt. Wenn mehrere Karten gleichzeitig in den Tintenvorrat eines Spielers gelegt werden, wird jede Karte als eigene Instanz behandelt.**
- 8.5.3. Der Tintenvorrat ist eine private Zone. Die Spieler dürfen sich zu keiner Zeit Karten in einem Tintenvorrat ansehen, auch nicht ihre eigenen. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in jedem Tintenvorrat zählen.
- 8.5.4. Die Spieler können die Karten in ihrem Tintenvorrat auf jede bequeme Art und Weise anordnen, vorausgesetzt, dass die Tintenkarten jederzeit verdeckt und getrennt von den Karten in allen anderen Zonen aufbewahrt werden. Die Anzahl der Karten in einem Tintenvorrat und die Anzahl jener Karten, die bereit liegen, können vor den anderen Spielern nicht verborgen werden.
- 8.5.5. Wenn eine Karte einem Spieler erlaubt, in seinem Zug eine zusätzliche Karte in sein Tintenvorrat zu legen, kündigt er an, dass er diesen Effekt nutzt, und folgt dann den normalen Schritten, um eine Karte in sein Tintenvorrat zu legen.
- 8.5.6. Immer wenn ein Effekt eine Karte aus einer anderen Zone in das Tintenvorrat legt, wird die Karte nicht aufgedeckt und muss nicht das Tintenvorrat-Symbol haben. Sie kommt mit der Vorderseite nach unten als Tinte in den Tintenvorrat.

8.6. Ablagestapel

- 8.6.1. Der Ablagestapel eines Spielers ist der Ort, an dem seine Karten, die das Spiel verlassen haben, aufbewahrt werden.
- 8.6.2. Karten, die verbannt werden, und Aktionskarten, die fertig ausgeführt wurden, werden auf den Ablagestapel des jeweiligen Spielers gelegt.
- 8.6.3. Der Ablagestapel ist eine öffentliche Zone. Die Karten im Ablagestapel eines Spielers bleiben immer offen und in einem einzigen Stapel. Die Spieler können die Karten auf dem Ablagestapel eines jeden Spielers jederzeit ansehen und zählen. Ein Spieler kann sich die Karten in seinem eigenen Ablagestapel jederzeit ansehen und neu anordnen.
- 8.6.4. Wenn mehrere Karten gleichzeitig auf einen Ablagestapel gelegt werden, legt der Spieler sie in beliebiger Reihenfolge dazu.



8.7. Beutel

- 8.7.1. Im Gegensatz zu anderen Zonen ist der Beutel kein physischer Raum, sondern nur ein metaphorischer Ort, an dem die vom Spiel ausgelösten Fähigkeiten darauf warten, ausgeführt zu werden.
- 8.7.2. Nur auslösbarer Fähigkeiten können dem Beutel hinzugefügt werden. Aktivierbare Fähigkeiten und gespielte Aktionen, Charaktere, Gegenstände oder Orte werden nicht in den Beutel gelegt.
- 8.7.3. Immer wenn die Bedingung einer ausgelösten Fähigkeit erfüllt ist, wird die Fähigkeit von dem Spieler, der die Karte mit der ausgelösten Fähigkeit gespielt hat, in den Beutel gelegt. Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden, werden sie von den jeweiligen Spielern gleichzeitig in den Beutel gelegt.
- 8.7.4. Dann wählt der aktive Spieler eine beliebige seiner ausgelösten Fähigkeiten aus, und führt diese vollständig aus. Wenn die Ausführung einer Fähigkeit eine andere Fähigkeit auslöst, wird die neue ausgelöste Fähigkeit in den Beutel gelegt, sobald die Ausführung der aktuellen Fähigkeit abgeschlossen ist.
- 8.7.5. Wenn sich Fähigkeiten von mehreren Spielern im Beutel befinden, führt der aktive Spieler zuerst alle seine Fähigkeiten aus, eine nach der anderen, einschließlich derjenigen, die durch das Ausführen von Fähigkeiten hinzugefügt wurden.
- 8.7.6. Danach führt der nächste Spieler alle seine Fähigkeiten gemäß den Richtlinien in 8.7.5 aus. Wenn dies wieder neue Fähigkeiten auslöst, unabhängig davon, wessen Fähigkeiten ausgelöst wurden, führt der aktuell ausführende Spieler seine Ausführungen weiter aus.
- 8.7.7. Fahren Sie wie in 8.7.5-8.7.6 beschrieben reihum fort, bis es keine Ausführungen mehr zu lösen gibt.
- 8.7.8. Sobald der Beutel leer ist und kein Spieler mehr Fähigkeiten ausführen muss, gehen die Spieler zum nächsten Schritt oder zur nächsten Phase des Spiels über.
- 8.7.9. Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, während noch Fähigkeiten in dem Beutel darauf warten, aufgelöst zu werden, sind diese Fähigkeiten nicht mehr vorhanden.

9. SCHADENSMARKER

9.1. Darstellung des Schadens

- 9.1.1. Der Schaden eines Charakters wird durch Schadensmarker dargestellt. Jeder Schadensmarker stellt normalerweise 1 Schaden dar; jeder Schadensmarker, der mehr als 1 Schaden darstellen soll, zählt als separater Schadensmarker für jeden 1 Schaden, den er darstellt.

9.2. Schadensmarker legen

- 9.2.1. Wenn ein Effekt einen Schadensmarker auf einen Charakter oder einen Ort legt, zählt dies nicht als Schaden, der diesem Charakter oder diesem Ort zugefügt wird, und wird nicht von Modifikationen des zugefügten Schadens (z.B. Robust) beeinflusst.

9.3. Schadensmarker bewegen

- 9.3.1. Das Verschieben von Schadensmarkern hat den Effekt, dass eine bestimmte Anzahl von Schadensmarkern von einem ausgewählten Charakter entfernt und die selbe Anzahl auf einen anderen, ausgewählten Charakter hinzugefügt werden.



Beispiel: Der aktive Spieler hat „Simba - Schützender Welpe“ im Spiel mit 1 Schadensmarker auf ihm. Der Gegner hat „Der Prinz - Gibt niemals auf“ im Spiel, der die Fähigkeit **Robust +1** hat. Der aktive Spieler spielt die Aktion „Ein Geschenk machen“, die lautet: „Verschiebe 1 Schadensmarker von einem Charakter deiner Wahl zu einem gegnerischen Charakter deiner Wahl.“ Der Spieler entscheidet sich dann, 1 Schadensmarker von Simba auf den Prinzen zu verschieben. Der aktive Spieler entfernt also 1 Schadensmarker von Simba und legt ihn auf den Prinzen. Die **Robust**-Fähigkeit des Prinzen beeinflusst diesen Schaden nicht, da es sich nicht um zugefügten Schaden handelt.

9.4. Das Spiel verlassen

- 9.4.1. Wenn eine Karte mit Schaden das Spiel verlässt, werden bei der Überprüfung des Spielstatus alle Schadensmarker auf der Karte ungültig.

10. SCHLÜSSELWÖRTER

10.1. Allgemeines

- 10.1.1. Schlüsselwort-Fähigkeiten verleihen dem Charakter eine Fähigkeit, basierend auf diesem Wort. Einige Fähigkeiten *lassen sich stapeln* oder kombinieren; diese Fähigkeiten sind mit „+[N]“ gekennzeichnet. Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die kein +[N] hat, kann nicht mit anderen Effekten gestapelt werden, die dasselbe Schlüsselwort vergeben.

Beispiel: Wenn du einen Charakter mit **Unterstützen** hast und ein Effekt diesem Charakter **Unterstützen** gibt, gilt nur die erste Instanz des Schlüsselworts. Wären die Schlüsselwörter jedoch **Robust +1** und **Robust +2**, würden sich die Fähigkeiten stapeln, und der Charakter hätte **Robust +3**.

- 10.1.2. Die folgenden Einträge enthalten die technischen Definitionen der Schlüsselwort-Fähigkeiten. Eine allgemeinere Beschreibung der Schlüsselwort-Fähigkeiten findest du in Abschnitt 7.3, „Schlüsselwörter“.
- 10.1.3. Der standardmäßige Erinnerungstext für jedes Schlüsselwort ist hier zur Referenz enthalten. Erinnerungstext ist kein Regeltext. Es handelt sich lediglich um eine Gedächtnissstütze und kann variieren, ohne dass sich die Bedeutung der Schlüsselwortregeln ändert.

10.2. Alarmiert

- 10.2.1. Das Schlüsselwort **Alarmiert** steht für eine statische Fähigkeit. **Alarmiert** bedeutet: „Dieser Charakter ignoriert die Herausforderungsbeschränkung von **Wendig**.“
- 10.2.2. Der Standard-Erinnerungstext für **Alarmiert** lautet: „(Dieser Charakter kann herausfordern, als hätte er **Wendig**).“
- 10.2.3. Ein Charakter erhält nicht **Wendig**, nur weil er die Schlüsselwort-Fähigkeit **Alarmiert** besitzt. Sie können **Wendig** dennoch durch eine andere Fähigkeit oder einen anderen Effekt erhalten.

10.3. Beschützen

- 10.3.1. Das Schlüsselwort **Beschützen** repräsentiert zwei Fähigkeiten.
- 10.3.2. Die erste ist eine statische Fähigkeit, die während des Spielens des Charakters wirkt und einen Ersetzungseffekt erzeugt. Sie bedeutet „Du darfst diesen Charakter erschöpft anstelle von bereit ausspielen“
- 10.3.3. Die Zweite ist eine statische Fähigkeit, die eine Einschränkung für Herausforderungen erschafft. Sie bedeutet „Wenn ein



Spieler einen deiner Charaktere für eine Herausforderung auswählen möchte, muss er diesen Charakter, oder einen anderen Charakter mit **Beschützen** auswählen, sofern das möglich ist.

- 10.3.4. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Beschützen** ist: „*(Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen. Gegnerische Charaktere müssen beim Herausfordern deiner Charaktere zuerst deine Charaktere mit Beschützen wählen, wenn möglich.)*“

10.4. Stärken

- 10.4.1. Das Schlüsselwort **Stärken** steht für eine aktivierte Fähigkeit mit einer bestimmten Dauer. **Stärken N** bedeutet: „Einmal während deines Zuges kannst du **N** bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diese Karte zu legen.“
- 10.4.2. Der Standard-Erinnerungstext für **Stärken** lautet: „*(Einmal während deines Zuges kannst du **N** bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diesen Charakter zu legen.)*“
- 10.4.3. Kein Spieler darf sich jemals die Vorderseite einer Karte ansehen, die verdeckt unter eine andere Karte gelegt wurde – auch nicht die eigene.
- 10.4.4. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Eine Karte mit **Stärken** unter eine andere Karte zu legen, gilt nicht als Ausspielen dieser Karte.

10.5. Herausfordern

- 10.5.1. Das Schlüsselwort **Herausfordern** repräsentiert eine statische Fähigkeit, die wirkt, wenn ein Charakter herausfordert. **Herausfordern +N** bedeutet: „Während dieser Charakter herausfordert, erhält er **+N** für die Dauer der Herausforderung.“ Da dies eine **+N** Fähigkeit ist, ist sie mit anderen **Herausfordern**-Effekten stapelbar.
- 10.5.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Herausfordern** ist: „*(Während dieser Charakter herausfordert, erhält er **+N**.)*“
- 10.5.3. Ein Charakter mit **Herausfordern** erhält keine **+N**, wenn er herausgefordert wird.

10.6. Wendig

- 10.6.1. Das Schlüsselwort **Wendig** repräsentiert eine statische Fähigkeit, die eine Herausforderungseinschränkung erzeugt. **Wendig** bedeutet: „Dieser Charakter kann nur von einem Charakter herausgefordert werden, der ebenfalls die Fähigkeit **Wendig** hat.“
- 10.6.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Wendig** ist: „*(Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)*“

10.7. Impulsiv

- 10.7.1. Das Schlüsselwort **Impulsiv** repräsentiert zwei statische Fähigkeiten.
- 10.7.2. Die erste Fähigkeit bedeutet: „Dieser Charakter kann nicht erkunden“
- 10.7.3. Die zweite Fähigkeit bedeutet „Du kannst deinen Zug nicht beenden, solange dieser Charakter bereit ist und einen erschöpften gegnerischen Charakter oder Ort herausfordern kann.“
- 10.7.4. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Impulsiv** ist: „*(Dieser Charakter kann nicht erkunden und muss in jedem Zug herausfordern, wenn möglich.)*“
- 10.7.5. Ein Spieler kann einen Charakter mit **Impulsiv** dennoch erschöpfen, um seine Fähigkeiten zu nutzen oder Lieder zu singen.

10.8. Robust

- 10.8.1. Das Schlüsselwort **Robust** repräsentiert eine statische Fähigkeit, die einen Ersetzungseffekt erzeugt. **Robust +N** bedeutet: „Wenn diesem Charakter oder Ort Schaden zugefügt würde, wird diesem Charakter oder Ort stattdessen **N** Schaden weniger zugefügt.“ Da dies eine **+N** Fähigkeit ist, ist sie mit anderen **Robust**-Effekten stapelbar.



10.8.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für einen Charakter mit **Robust** ist: „(Reduziere jeglichen Schaden, der diesem Charakter zugefügt wird, um N.)“ Der standardmäßige Erinnerungstext für einen Ort mit **Robust** ist: „(Reduziere jeglichen Schaden, der diesem Ort zugefügt wird, um N.)“

10.8.3. Wenn Schaden, der einem Charakter oder Ort zugefügt wird, auf 0 reduziert wird, gilt der Schaden als nicht zugefügt.

10.9. Rasant

10.9.1. Das Schlüsselwort **Rasant** repräsentiert eine statische Fähigkeit. **Rasant** bedeutet: „Dieser Charakter kann herausfordern, als ob er zu Beginn deines Zuges im Spiel gewesen wäre.“

10.9.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Rasant** ist: „(Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)“

10.10. Gestaltwandel

10.10.1. Das Schlüsselwort **Gestaltwandel** bezeichnet das Bezahlen alternativer Kosten, um einen Charakter auszuspielen, anstatt seine normalen Tintenkosten zu bezahlen. **Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, der denselben Namen wie diese Karte hat, kannst du diese Karte für ihre **Gestaltwandel**-Kosten anstatt ihre Tintenkosten ausspielen. Wenn du dies tust, lege diese Karte oben auf einen anderen Charakter, den du im Spiel hast und der denselben Namen hat.“ Dies wird als **Gestaltwandel** bezeichnet.

10.10.2. Der Standard Erinnerungstext für **Gestaltwandel** ist: „(Du kannst [Kosten zahlen], um diesen Charakter auf einen deiner [Charaktername]-Charaktere auszuspielen.)“

10.10.3. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen erschöpften Charakter gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter erschöpft ins Spiel.

10.10.4. Wenn ein Effekt auf einen gestaltgewandelten Charakter dazu führt, dass er erschöpft ins Spiel kommt, wird er beim Eintritt ins Spiel erschöpft, selbst wenn der Charakter, auf dem er lag, bereit ist.

10.10.5. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen trockenen Charakter gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter trocken ins Spiel. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter auf einen trocknenden Charakter gelegt wird, kommt der gestaltgewandelte Charakter trocknend ins Spiel.

10.10.6. Ein Spieler kann einen gestaltgewandelten Charakter verwenden, um alle Zugaktionen des Charakters auszuführen, auf den er gelegt wurde. Der gestaltgewandelte Charakter erhält nicht den Text des Charakters, auf den er gelegt wurde (wie z. B. eine aktivierte Fähigkeit), behält aber alle Effekte, die auf diesen Charakter angewendet werden, wenn der gestaltgewandelte Charakter ins Spiel kommt. Ein Spieler kann einen gestaltgewandelten Charakter erschöpfen, um ein Lied zu singen, wenn der Charakter, auf den er gelegt wurde, trocken war.

10.10.7. Ein gestaltgewandelter Charakter behält jeglichen Schaden, der auf dem Charakter war, auf den er gelegt wurde.

10.10.8. Wenn ein gestaltgewandelter Charakter das Spiel verlässt, bewegen sich alle Karten in seinem Stapel (d. h. alle Karten unter ihm) in dieselbe Zone wie die gestaltgewandelte Charakterkarte, und die Karten gelten nicht mehr als in einem Stapel befindlich (siehe 5.1.7).

10.10.9. Das Schlüsselwort **Gestaltwandel** hat zwei Varianten: **[Klassifizierung] Gestaltwandel** und **Universal Gestaltwandel**. Bei diesen Varianten von Schlüsselwortfähigkeiten handelt es sich um **Gestaltwandel**-Fähigkeiten. Dies bedeutet, dass sie mit den folgenden Ausnahmen alle Regeln für das **Gestaltwandel**-Schlüsselwort befolgen.



- 10.10.9.1. [Klassifizierung] **Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, der die durch diese Fähigkeit angegebene [Klassifizierung] besitzt, kannst du diesen Charakter spielen, indem du seine **Gestaltwandel** Kosten anstelle der Tintenkosten bezahlst. Falls du dies tust, lege diese Karte auf einen anderen Charakter mit der angegebenen Klassifizierung, den du im Spiel hast.“ Der Standard-Erinnerungstext für [Klassifizierung] **Gestaltwandel** lautet: „(Du kannst [Kosten zahlen], um diesen Charakter auf einen deiner [Klassifizierung] auszuspielen.)“
- 10.10.9.2. **Universal Gestaltwandel** bedeutet: „Wenn du einen Charakter im Spiel hast, kannst du diesen Charakter spielen, indem du seine **Gestaltwandel**-Kosten anstelle der Tintenkosten zahlst. Wenn du dies tust, lege diese Karte oben auf einen anderen Charakter, den du im Spiel hast.“ Der Standard-Erinnerungstext für **Universal Gestaltwandel** lautet „(Du kannst [Kosten zahlen], um diesen Charakter auf irgendeinen deiner Charaktere auszuspielen.)“

10.11. Singen

- 10.11.1. Das Schlüsselwort **Singen** repräsentiert eine statische Fähigkeit, die beeinflusst, wie ein Charakter die alternativen Kosten bezahlen kann, um ein Lied zu singen. **Singer N** bedeutet: „Dieser Charakter kann ☰, um die alternativen Kosten einer Liedkarte zu bezahlen, als ob er statt seiner normalen Tintenkosten N kostet.“
- 10.11.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Singen** ist: „(Die Kosten dieses Charakters gelten als N für das Singen von Liedern.)“
- 10.11.3. Dieser Charakter zählt nur als Kosten N, um Lieder mithilfe von singen kostenlos auszuspielen. Die Tintenkosten des Charakters ändern sich nicht.

10.12. Gemeinsam singen

- 10.12.1. Das Schlüsselwort **Gemeinsam singen** repräsentiert alternative Kosten, um eine Lied-Aktionskarte auszuspielen. **Gemeinsam singen N** bedeutet: „Anstatt die Tintenkosten dieser Karte zu bezahlen, kannst du eine Anzahl deiner Charaktere oder Charaktere deiner Teammitglieder mit Gesamt-Tintenkosten von N oder mehr, ☰, um diese Karte kostenlos auszuspielen.“
- 10.12.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Gemeinsam singen** ist: „(Du kannst beliebig viele deiner Charaktere oder Charaktere deiner Teammitglieder, die zusammen N oder mehr kosten, ☰, damit sie dieses Lied kostenlos singen.)“
- 10.12.3. Wenn ein Lied mit **Gemeinsam Singen** gesungen wird, werden die Tintenkosten eines oder mehrerer bereiter Charaktere addiert. Wenn die Summe den für „**Gemeinsam singen**“ angegebenen Kosten entspricht oder diese übersteigt, können die Charaktere das Lied singen.
- 10.12.4. Wenn ein Charakter mit „**Gemeinsam singen**“ ein Lied singt, treten alle auslösbarer Fähigkeiten mit der Bedingung „Jedes Mal, wenn dieser Charakter ein Lied singt“ ein, wenn die Auslösebedingung erfüllt ist.

10.13. Unterstützen

- 10.13.1. Das Schlüsselwort **Unterstützen** repräsentiert eine auslösbarer Fähigkeit. **Unterstützen** bedeutet: „Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, kannst du für die Dauer dieses Zuges die ☱en ausgewählten Charakter hinzufügen.“
- 10.13.2. Der standardmäßige Erinnerungstext für **Unterstützen** ist: „(Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine ☱ in diesem Zug zur ☱ eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)“

10.14. Verschwinden

- 10.14.1. Das Schlüsselwort „**Verschwinden**“ stellt eine auslösbarer Fähigkeit dar. **Verschwinden** bedeutet „Wenn dieser Charakter von einer gegnerischen Aktion ausgewählt wird, verbanne diesen Charakter.“



10.14.2. Der Standard-Erinnerungstext für **Verschwinden** lautet: „(Jedes Mal, wenn dieser Charakter von einer Aktion einer gegnerischen Person ausgewählt wird, verbanne ihn.)“

10.14.3. Die durch **Verschwinden** ausgelöste Fähigkeit wird ausgeführt, nachdem der Effekt der Aktion komplett ausgeführt wurde. Wenn sich der Charakter in eine andere Zone bewegt hat, bevor die ausgelöste Fähigkeit ausgeführt wird, wird sie ohne Effekt ausgeführt.

10.15. Behütet

10.15.1. Das Schlüsselwort **Behütet** repräsentiert eine statische Fähigkeit. **Behütet** bedeutet: „Deine Gegner können diese Karte nicht auswählen, wenn sie einen Effekt ausführen.“

10.15.2. Der Standard Erinnerungstext für **Behütet** lautet: „(Gegnerische Mitspielende können diesen Charakter nicht auswählen, außer um ihn herauszufordern.)“

10.15.3. Effekte, die nicht auswählen, betreffen einen Charakter mit **Behütet** weiterhin.

GLOSSAR

Ablagestapel

Der einzige offene Stapel, auf den Aktionen gelegt werden, nachdem sie ausgeführt wurden, und auf den jene Karten gelegt werden, welche aus dem Spiel verbannt oder abgeworfen wurden. Wenn ein Spieler eine Karte aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legt, gilt dies als abwerfen der Karte. Der Ablagestapel wird als öffentliche Zone betrachtet. 2. **abwerfen** Wenn ein Spieler 1 oder mehrere Karten aus seiner Hand wählt und sie auf seinen Ablagestapel legt. Ein Spieler kann nur aus seiner Hand abwerfen.

Aktion

Eine Art von Karte, die einem Spieler einen sofortigen, einmaligen Vorteil verschafft. Wenn eine Aktion gespielt wird, führt der Spieler ihre Effekte aus und legt sie danach auf seinen Ablagestapel. Aktionen betreten niemals die Spielzone.

Aktivierbare Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die ein Spieler nutzen kann, nachdem er ihre Kosten bezahlt hat. Eine aktivierbare Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn ihre Kosten nicht bezahlt werden können. Aktivierbare Fähigkeiten von Gegenständen können in dem Zug genutzt werden, in dem der Gegenstand gespielt wird.

Aktiver Spieler

Der Spieler, der seinen Zug begonnen hat. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, gilt dieser nicht mehr als aktiver Spieler.

Aufdecken

Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte oder Karten aufzudecken, zeigt der Spieler die Vorderseite der im Effekt definierten Karte(n) allen anderen Spielern.

Auslösbarer Fähigkeiten

Eine Fähigkeit, die bewirkt, dass dem Beutel ein Effekt hinzugefügt wird, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Auslösbarer Fähigkeiten beginnen mit „Wenn“, „Jedes mal, wenn“, „Zu Beginn“ oder „Am Ende“ und beschreiben den Spielzustand, der die Fähigkeit auslöst, sowie den Effekt der Fähigkeit. Wenn eine Fähigkeit ausgelöst wird, wird ihr Effekt in den Beutel gelegt, um von dort ausgeführt zu werden.

Bereit

Eine Karte, die in aufrechter Position (bereit) gespielt wird, oder durch einen Effekt oder eine Regel aufrecht gedreht (bereit gemacht) wird. Jeder Spieler macht im bereit machen Schritt seines Zuges alle seine erschöpften Karten bereit.

Bereit machen Schritt

Der erste Schritt in der 1. Phase eines Zuges, in der Effekte, die „während deines Zuges“ gelten, auslösen und der aktive Spieler alle seine Karten im Spiel bereit macht. Effekte, die „zu Beginn deines Zuges“ und „zu Beginn deines nächsten Zuges“ enden würden, enden. Effekte, die zu Beginn deines Zuges auslösen, werden ausgelöst. Sie warten jedoch bis zum überprüfen Schritt, um mit dem Ausführen zu beginnen.

beschädigt/unbeschädigt

Ein Charakter oder Ort mit 1 oder mehr Schaden wird als beschädigt betrachtet. Ein Charakter oder ein Ort, der keinen Schaden aufweist, gilt als unbeschädigt.

Beutel

Eine nicht-physische Zone, in der ausgelöste Fähigkeiten warten, bevor sie ausgeführt werden können. Immer wenn die Bedingung einer auslösbarer Fähigkeit erfüllt ist, wird die Fähigkeit von dem Spieler, der die Karte mit der auslösbarer Fähigkeit gespielt hat, in den Beutel gelegt.

Bewegungskosten ♣

Die Kosten, um einen deiner Charaktere an einen deiner Orte zu bewegen.

Charaktere

Eine Karte, die mindestens eines der in 6.1.2.2 aufgelisteten Merkmale in ihrer Klassifizierungszeile aufweist und sowohl ♦- als auch ♥-Eigenschaften hat. Ein gespielter Charakter wird in die Spielzone gelegt und bleibt dort, bis er durch einen Spieleffekt verbannt oder aus dem Spiel entfernt wird. Ein Spieler kann mehrere Kopien eines Charakters mit demselben Namen in seinem Deck haben, aber nicht mehr als 4 Kopien mit demselben vollständigen Namen.



Deck

Ein Satz von Karten, den ein Spieler im Spiel verwendet. Die Parameter des Decks werden durch das gespielte Format definiert. Beispielsweise besteht ein Deck im Core Constructed aus 60 oder mehr Karten, bis zu zwei Tintenfarben und bis zu 4 Karten mit demselben Namen und Version (zusammen bekannt als vollständiger Name). Andere Formate können unterschiedliche Deckbau-Regeln haben. Es gibt keine obere Begrenzung für die Anzahl der Karten in einem Deck. Das Deck wird als private Zone betrachtet.

Effekt

Ist das, was passiert, wenn eine Aktion oder Fähigkeit ausgeführt wird.

Eine Fähigkeit aktivieren

Das Benutzen einer aktivierbaren Fähigkeit einer Karte.

Erinnerungstext

Kursiv gedruckter Text, der in Klammern hinter einem Schlüsselwort steht. Es ist kein Regeltext, sondern dient nur zur Erinnerung.

Erkunden

Wenn ein Spieler einen Charakter erschöpft, um so viele Legenden zu sammeln, wie sein Legendenwert ♦ zeigt. Ein Charakter kann in dem Zug, in dem du ihn ausgespielt hast, noch nicht erkunden.

Erschöpfen

Das seitwärts drehen einer Karte, z.B. um zu erkunden, herauszufordern oder die Kosten einer Fähigkeit zu bezahlen. Einige Fähigkeiten verwenden das ⚡ Symbol, um anzuzeigen, dass die Karte als Teil der Kosten der Fähigkeit erschöpft werden muss. Während eine Karte erschöpft ist, kann ihr Spieler immer noch ihre Fähigkeiten einsetzen, die kein ⚡ erfordern.

Erschöpft

Eine Karte, die seitwärts gedreht wurde.

Ersetzungseffekt

Ein von einigen Fähigkeiten erzeugter Effekt, der einen Effekt durch einen anderen ersetzt.

Fähigkeit

Sonderregeln, die erklären, was Karten tun können, das von den Spielregeln abweicht, wie z.B. ein Effekt, der sich als Folge des Spielens einer Karte auslöst.

Gegenstand

Eine Karte, die „Gegenstand“ in ihrer Klassifizierungszeile stehen hat. Wenn ein Spieler einen Gegenstand spielt, legt er ihn in seine Spielzone, wo er liegen bleibt, bis er verbannt oder durch einen Effekt in eine andere Zone bewegt wird. Gegenstände können sofort erschöpft werden, auch in dem Zug, in dem sie gespielt wurden. Ein Spieler kann nicht mehr als 4 Kopien eines Gegenstandes mit demselben Namen in seinem Deck haben.

Gegner

Jeder, der gegen den aktiven Spieler spielt, zählt als Gegner. Wird oft als gegnerische Person bezeichnet.

Gegnerische Person

Jeder, der gegen den aktiven Spieler spielt, zählt als gegnerische Person. Manchmal auch als Gegner bezeichnet.

Gegnerischer Charakter

Ein Charakter, der von einer gegnerischen Person gespielt wird.

Getrocknet

Ein Charakter, der zu Beginn des aktuellen Zuges seines Spielers im Spiel war, gilt als getrocknet.

Gleichzeitige Spielzüge

Ein Zug in einigen Mehrspieler-Spielen in welchem alle Spieler im selben Team gleichzeitig die Phasen und Schritte des Spiels durchlaufen. Auslösbarer Fähigkeiten und Effekte werden vom Team als Ganzes in den Beutel gelegt, und das Team wählt gemeinsam die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden.



Hand

Die private Zone, in der die von einem Spieler gezogenen Karten aufbewahrt werden.

Herausfordernder/herausgeforderner Charakter

Ein herausfordernder Charakter ist der Charakter, der vom aktiven Spieler bestimmt wird, um einen gegnerischen Charakter oder einen Ort herauszufordern. Ein herausgeforderner Charakter ist der gegnerische Charakter, der herausgefordert wird. Sowohl der herausfordernde als auch der herausgeforderte Charakter gelten für die gesamte Dauer der Herausforderung als „in einer Herausforderung“.

Herausfordernder/herausgeforderner Spieler

Ein herausfordernder Spieler ist der Spieler, der den herausfordernden Charakter bestimmt hat. Ein herausgeforderner Spieler ist der Spieler, dessen Charakter herausgefordert wird.

Im Spiel

Eine Karte in der Spielzone, auf der keine anderen Karten liegen. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Wenn eine Karte verdeckt ist, unter einer anderen Karte liegt oder sich in einer anderen Zone als der Spielzone befindet, gilt sie nicht als im Spiel befindlich.

in einem Stapel

Zwei oder mehr Karten, die sich im Spiel befinden und in einem einzigen Stapel liegen, bestehend aus einer obersten Karte und allen Karten unter ihr. Wenn die oberste Karte in einem Stapel in eine bestimmte Zone bewegt wird, bewegen sich alle Karten unter dieser Karte in dieselbe Zone, und diese Karten gelten nicht mehr als In einem Stapel.

Kartentyp

Der Typ, den jede Karte im Spiel hat, z. B. Charakter, Aktion, Gegenstand oder Ort. Der Typ einer Karte bestimmt die Regeln, wie sie gespielt wird.

Klassifizierung

Eine Kategorie, die einige Merkmale der Karte kennzeichnet und auf die in den Regeln anderer Karten Bezug genommen werden kann. Die Klassifizierung einer Karte befindet sich rechts neben dem Symbol für die Tintenfarbe der Karte.

Kosten

Ist, was benötigt wird, um eine Karte zu spielen oder eine aktivierbare Fähigkeit zu nutzen. Dabei kann es sich um Tintenkosten oder um alternative Kosten handeln, wie z. B. das erschöpfen eines Charakters. Eine aktivierbare Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn ihre vollen Kosten nicht bezahlt werden können.

„Kostenlos“

Ein Effekt, der es einem Spieler erlaubt, eine Karte zu spielen oder eine aktivierbare Fähigkeit einzusetzen, ohne die aufgelisteten Tintenkosten zu bezahlen. Ein Spieler, der kostenlos eine Karte ausspielt oder eine aktivierbare Fähigkeit einsetzt, muss trotzdem alle anderen aufgelisteten Kosten bezahlen.

Legenden

Die Ressource, um welche die Spieler in einem Spiel wetteifern. Der Spieler, der zuerst 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Legendenwert ♦

Eine Karteneigenschaft, die angibt, wie viel Legenden der Spieler jeden Zug mithilfe der Karte sammeln kann. Wenn es sich um einen Charakter handelt, können die Legenden durch Erkundungen gesammelt werden. Wenn es sich um einen Ort handelt, werden die Legenden automatisch zu Beginn des Zuges im Überprüfen Schritt gesammelt.

Lied

Eine Art von Aktion, welche durch das bezahlen der Tintenkosten oder durch das Erschöpfen von Charakteren bezahlt werden kann.

Mehrspieler-Spiel

Mehrspieler-Spiele werden mit 3 oder mehr Spielern gespielt.



Mischen

Das zufällige Anordnen der Karten in einem Deck.

Name

Der Name einer Karte erscheint in großer Schrift über der Klassifizierungszeile. Bei Aktionen, Gegenständen und Orten befindet sich der Name in der Mitte der Karte. Bei Charakteren befindet sich der Name auf der linken Seite der Karte, gegenüber ihrer ♣ und ♥. Der Name und die Version eines Charakters oder eines Ortes bilden zusammen den vollständigen Namen der Karte.

oberste

Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten unter sich hat.

oberste Karte

Eine Karte, die oben auf allen anderen Karten eines Stapels liegt.

offen

Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite zu den Spielern zeigt. Eine aufgedeckte Karte ist öffentlich bekannt und kann von jedem Spieler jederzeit angesehen werden.

Öffentliche Zone

Eine Zone, in der alle Karten öffentlich bekannt sind. Jeder Spieler kann sich die Karten in jeder öffentlichen Zone jederzeit ansehen oder zählen.

Ort

Eine Karte, die „Ort“ in ihrer Klassifizierungszeile stehen hat. Wenn ein Spieler einen Ort spielt, legt er ihn in seine Spielzone. Orte haben Kosten, Bewegungskosten, welche man bezahlt um einen Charakter zu einem Ort zu bewegen und Willenskraft ♥. Orte können herausgefordert werden; Wenn ein Ort Schaden erhält, der seine Willenskraft ♥ erreicht oder übersteigt, wird dieser Ort verbannt. Einige Orte haben einen Legendenwert ♦, der angibt, wie viel Legenden sein Spieler in Phase 1 seines Zuges im Schritt „Überprüfen“ sammelt. Wenn ein Ort eine aktivierbare Fähigkeit hat, kann diese Fähigkeit in demselben Zug eingesetzt werden, in der der Ort ins Spiel kommt. Ein Spieler darf mehrere Kopien eines Ortes mit demselben Namen in seinem Deck haben, aber nicht mehr als 4 Kopien mit demselben vollständigen Namen.

Phase

Einer der drei Hauptbestandteile eines Zuges. Die drei Phasen des Spielzugs eines Spielers sind die Phase 1: Vorbereiten, die Phase 2: Karten spielen und einsetzen und die Phase 3: Passen.

Phase 1: Vorbereiten

Die erste Phase eines Zugs, in der ein Spieler seine Karten bereit macht. Hier enden alle Effekte, die zu Beginn des Zuges eines Spielers enden, und hier werden Effekte ausgeführt, die zu Beginn eines Zuges ausgelöst werden. Die 1. Phase besteht aus drei Schritten: Bereit machen, Überprüfen und Ziehen.

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Die zweite Phase eines Zuges, in welcher der aktive Spieler eine beliebige Aktion aus der Liste der Zugaktionen in Phase 2 ausführen kann (siehe 4.3, „Phase 2: Karten spielen und einsetzen“).

Phase 3: Ende des Zuges

Die 3. Phase eines Zuges, die beginnt, wenn der aktive Spieler das Ende seines Zuges ansagt.

Private Zone

Eine Zone, in der die Karten nicht öffentlich bekannt sind. Die Spieler dürfen sie nicht ansehen, es sei denn, sie werden durch eine Spielregel (z. B. das Ziehen einer Karte) oder einen Effekt dazu aufgefordert. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Karten in einer privaten Zone zählen. Solange eine private Zone offen liegt, gilt sie nicht als privat.



Schaden

Schaden an einem Charakter oder einem Ort wird durch Schadensmarker dargestellt und wird gegen seine Willenskraft berechnet. Schaden wird durch Charaktere in einer Herausforderung und durch einige Effekte zugefügt. Wenn eine Karte mit Schaden aus dem Spiel in eine beliebige andere Zone bewegt wird, ist der Schaden nicht mehr vorhanden.

Schadensmarker

Ein Marker, der auf eine Charakter- oder Ortskarte gelegt wird, um anzuzeigen, wie viel Schaden sie hat. Ein einzelner Schadensmarker stellt normalerweise 1 Schaden dar; jeder Schadensmarker, der mehr als 1 Schaden darstellen soll, zählt als separater Schadensmarker für jeden 1 Schaden, den er darstellt. Wenn ein Effekt einen Schadensmarker auf einen Charakter oder einen Ort legt, zählt dies nicht als Schaden, der diesem Charakter oder diesem Ort zugefügt wird, und wird nicht von Modifikationen des zugefügten Schadens (z.B. Robust) beeinflusst.

Schlüsselwort-Fähigkeit

Eine Fähigkeit oder mehrere Fähigkeiten, die durch einen kurzen, fettgedruckten Namen repräsentiert werden, der überall gleich ist, wo die Fähigkeit erscheint. Beispiele für Schlüsselwort-Fähigkeiten sind **Beschützen**, **Herausfordern**, **Wendig**, **Impulsiv** und **Rasant**.

Spielen

Der Akt des Ausspielens einer Karte. Eine Karte kann nur aus der Hand eines Spielers gespielt werden. Handelt es sich bei der ausgespielten Karte um eine Aktion, legt der Spieler die Karte offen hin, bezahlt ihre Kosten, führt ihre Effekte aus und legt sie danach auf den Ablagestapel. Wenn es sich bei der ausgespielten Karte um einen Charakter, einen Gegenstand oder einen Ort handelt, legt der Spieler die Karte offen in seine Spielzone und bezahlt die Kosten.

Spieler

Jeder, der das Spiel spielt.

Spielstatusprüfung

Die Überprüfung, die das Spiel durchführt, um eine Reihe von Bedingungen und erforderlichen Aktionen zu überprüfen, sobald eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt sind. Diese Überprüfung erfolgt am Ende eines Schritts, nachdem eine Aktion oder Fähigkeit vollständig ausgeführt wurde, und nachdem jeder Effekt im Beutel vollständig ausgeführt wurde (siehe 1.9, „Spielstatusprüfung“).

Stapel

Substantiv. Eine Gruppe von Karten, die entsteht, wenn eine Karte auf eine oder mehrere andere Karten im Spiel gelegt wird. Solche Karten gelten nur dann als Stapel, solange sie im Spiel sind. Wenn die oberste Karte eines Stapels das Spiel verlässt, werden alle Karten des Stapels in dieselbe Zone wie die oberste Karte bewegt und diese Karten gelten nicht mehr als in einem Stapel. Eine Karte, die als oberste auf einer oder mehreren Karten liegt, erhält nicht den Text der darunterliegenden Karten, sie behält aber alle Schadensmarker, die auf der darunterliegenden Karte gelegen haben, sowie alle Fähigkeiten, die sie durch ausgeführte Effekte erhalten hat.

Verb. Wenn mehrere Effekte zusammenkommen. Auf stapelbare Schlüsselwortfähigkeiten folgt „+[N].“

Stärke

Die Menge an Schaden, die ein Charakter in einer Herausforderung verursacht. Auf die Stärke eines Charakters kann in Fähigkeiten oder Effekten Bezug genommen werden.

Starthand

Die ersten 7 Karten, die ein Spieler zu Beginn des Spiels zieht, bevor er entscheidet, ob er Karten aus seiner Hand austauscht.

Starthand austauschen

Eine optionale Wahl, die zu Beginn des Spiels getroffen wird, nachdem jeder Spieler seine Starthand gezogen hat. Jeder Spieler darf eine beliebige Anzahl dieser Karten nehmen, sie unter sein Deck legen, ohne sie vorzuzeigen, danach neu ziehen, bis er 7 Karten auf der Hand hat und schließlich das Deck erneut mischen.

Startspieler

Der Spieler, der als erster an der Reihe ist, wird vor Spielbeginn zufällig bestimmt. Der Startspieler zieht in seinem ersten Zug nicht.



Statische Fähigkeit

Statische Fähigkeiten sind Fähigkeiten, welche die Eigenschaften einer Karte, einer Spielregel oder eines Spielzustands verändern können. Statische Fähigkeiten sind Effekte, die ständig vorhanden sind, entweder für eine bestimmte Zeit oder so lange, wie die Karte, die den Effekt erzeugt, im Spiel ist.

Tinte

Die Ressource, mit der die Spieler die Kosten für das Spielen von Karten und den Einsatz bestimmter Fähigkeiten bezahlen. Die Tinte eines Spielers wird durch die Karten dargestellt, die er in sein Tintenvorrat gelegt hat.

Tintenfarbe

Die Tintenfarbe einer Karte wird durch das Tintenfarbensymbol am linken Rand der Karte, direkt über dem Textfeld, angezeigt. Die sechs Tintenfarben sind Bernstein, Amethyst, Smaragd, Rubin, Saphir und Stahl, und jede hat ihr eigenes Symbol auf den Karten. Ein Deck kann bis zu zwei Tintenfarben enthalten. Ein Deck kann nicht mehr als zwei Tintenfarben enthalten.

Tintenvorrat

Die private Zone, in der ein Spieler seine Tintenkarten verdeckt ablegt. Jede Karte im Tintenvorrat eines Spielers steht für 1 , egal was auf der Vorderseite der Karte steht, und kein Spieler darf sich die Vorderseiten der Karten im Tintenvorrat ansehen.

Tintenvorrat-Symbol

Das kreisförmige Symbol um die Kosten einer Karte zeigt an, dass diese Karte in den Tintenvorrat des Spielers gelegt und als Tinte verwendet werden darf.

Trocknen

Ein Charakter, der während dem aktuellen Zug seines Spielers ins Spiel kommt, gilt als trocknend. Trocknende Charaktere können nicht erkunden, herausfordern oder um Kosten zu bezahlen. Nicht-aktivierbare Fähigkeiten von trocknenden Charakteren, einschließlich Fähigkeiten, die auslösen „Wenn du diesen Charakter ausspielst“, sind auch wirksam, während der Charakter trocknet. Trocknende Charaktere können ganz normal von Karteneffekten betroffen sein.

Überprüfen Schritt

Der zweite Schritt der 1. Phase des Spielzugs eines Spielers, in dem Charaktere, die sich im Spiel befinden, trocknen und von da an erkunden, herausfordern oder Kosten für aktivierbare Fähigkeiten oder Liedkarten bezahlen können. In diesem Schritt sammelt der aktive Spieler Legenden von Orten, die er im Spiel hat und die einen Legendenwert haben. Effekte, die „Zu Beginn deines Zuges“ eintreten und Fähigkeiten, die während des bereit machen Schritts ausgelöst wurden, werden in den Beutel gelegt und anschließend ausgeführt.

Überspringen

Nichts tun, anstatt einen Schritt oder eine Phase des Spiels auszuführen.

unter

Wenn eine Karte eine oder mehrere Karten auf sich hat. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene.

Verbannt

Eine Karte wird auf den Ablagestapel eines Spielers gelegt, nachdem sie verbannt wurde. Eine Karte kann als Folge von Fähigkeiten oder Effekten verbannt werden, oder wenn die Schadensmarker auf ihr ihre Willenskraft erreichen oder übersteigen.

verdeckt

Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite zu den Spielern zeigt und deren Vorderseite nach unten zur Spielfläche zeigt. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.



Version

Eine Zusatz zum Namen, der dazu dient bei der Zusammenstellung eines Decks Karten mit demselben Namen zu unterscheiden. Der Name eines Charakters oder eines Ortes und die Version bilden zusammen den vollständigen Namen der Karte.

Vollständiger Name

Bezeichnet die Kombination von Name und Version einer Karte.

Willenskraft ♥ So viel Schaden ist mindestens nötig, um einen Charakter oder einen Ort aus dem Spiel zu verbannen.

wird/wurde beschädigt

Es wird/wurde Schaden zugefügt.

Ziehen

Wenn ein Spieler die oberste Karte seines Decks abhebt und diese Karte auf die Hand nimmt. Ein Spieler kann nur von seinem Deck ziehen.

Zieh Schritt

Der dritte Schritt der 1. Phase eines Spielzuges, bei dem der Spieler die oberste Karte seines Decks auf die Hand nimmt. Sobald alle Effekte ausgeführt wurden und keine weiteren Effekte mehr darauf warten, ausgelöst zu werden, geht das Spiel in die 2. Phase über. In dem ersten Zug des Spiels überspringt der aktive Spieler diesen Schritt.

Zone

Ein physischer oder nicht-physischer Raum, der für Spielzwecke genutzt wird. Ob eine Zone öffentlich oder privat ist, bestimmt, welche Informationen über die dortigen Karten einsehbar sind. Die Zonen eines jeden Spielers sind: Deck, Hand, Spiel, Tintenvorrat, Ablagestapel und Beutel. Alle Zonen werden als voneinander getrennt betrachtet.

Zug

Die Zeiteinheit, die jeder Spieler benötigt, um die drei Phasen eines Zuges abzuschließen: 1. Vorbereiten, 2. Karten spielen und einsetzen und 3. Passen. Bist du an der Reihe, führst du deinen kompletten Zug mit allen Phasen aus und passt anschließend. Erst danach ist die nächste Person an der Reihe.

Zugaktion

Eine Aktion, die das Spiel einem Spieler in der 2. Phase seines Zuges erlaubt. Ein Spieler kann in seinem Zug eine beliebige Anzahl von Zugaktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Zu den Zugaktionen gehören das Ablegen einer Karte im Tintenvorrat, das Ausspielen einer Karte, das Erkunden, das Herausfordern, das Bewegen eines Charakters an einen Ort und das Benutzen aktivierbarer Fähigkeiten.





UPDATE-ZUSAMMENFASSUNG

31. Oktober 2025

Zur Vorbereitung auf die Veröffentlichung von *Geflüster aus der Tiefe* wurden die folgenden Aktualisierungen an den *Disney Lorcana TCG*-Umfassenden Regeln vorgenommen.

- ◊ Regeln hinzugefügt: Bedingungen
- ◊ Neue Regeln: Alamiert Schlüsselwort-Fähigkeit
- ◊ Neue Regeln: Stärken Schlüsselwort-Fähigkeit

Bedingungen

In Abschnitt 5.1 wurde eine Formulierung hinzugefügt, um alle Bedingungen, die auf Karten in verschiedenen Zonen zutreffen können, genauer zu identifizieren und zu definieren.

5. BEDINGUNGEN

5.1. Allgemeines

- 5.1.1. *Bereit machen* - Wenn eine Karte bereit gemacht wird, wird sie aufrecht gedreht und gilt als *bereite* Karte. Charaktere und Gegenstände kommen bereit ins Spiel.
- 5.1.2. *Erschöpft* - Wenn eine Karte *erschöpft* wird, wird sie zur Seite gedreht. Ein Spieler kann alle Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die nicht ⚡ als Teil der Kosten erfordern. Ein Spieler kann keine der Fähigkeiten einer erschöpften Karte nutzen, die ⚡ als Teil der Kosten erfordern.
- 5.1.3. *Beschädigt* - Eine Karte, die mindestens 1 Schaden hat, gilt als *beschädigt*.
- 5.1.4. *Unbeschädigt* - Eine Karte, die keinen Schaden hat, gilt als *unbeschädigt*.
- 5.1.5. *Unter* - Eine Karte, auf der eine oder mehrere Karten liegen, gilt als *unter* der obersten Karte eines Stapels (siehe 5.1.7). Ein Spieler kann keine Karte wählen, die unter der oberste Karte (siehe 5.1.6) in einem Stapel liegt. Eine Karte, die unter einer anderen Karte und in der Spielzone liegt, gilt nicht als im Spiel. Jeder Spieler kann sich jederzeit eine aufgedeckte Karte ansehen, die unter einer anderen Karte liegt. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene.
- 5.1.6. *Oberste* - Eine Karte, unter der sich eine oder mehrere Karten befinden, gilt als *oberste* aller Karten darunter. Eine Karte, die auf einer oder mehreren Karten liegt, erhält nicht den Text der darunter liegenden Karten. Die Karte, die oben auf allen anderen Karten eines Stapels liegt, wird als *oberste Karte* bezeichnet.
- 5.1.7. *In einem Stapel* - Wenn eine Karte auf oder unter einer oder mehreren anderen Karten im Spiel liegt, gelten sie und alle Karten unter oder auf ihr als *in einem Stapel*. Diese Karten gelten nur dann als Stapel, wenn sie im Spiel sind. Wenn die oberste Karte in einem Stapel das Spiel verlässt, bewegen sich alle Karten im Stapel in dieselbe Zone wie die oberste Karte und gelten nicht mehr als in einem Stapel befindlich.
- 5.1.8. *Im Spiel* - Eine Karte, die offen in der Spielzone liegt und auf der keine Karten liegen, gilt als *im Spiel*. Wenn eine Karte verdeckt ist, unter einer anderen Karte liegt oder sich in einer anderen Zone als der Spielzone befindet, gilt sie nicht als im Spiel befindlich.
- 5.1.9. *Offen* - Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Illuminarium-Symbol) nach unten zur Spielfläche zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach oben zu den Spielern zeigt, gilt als *offen*. Wenn eine Karte offen unter eine andere Karte gelegt wird oder eine andere Karte offen auf sie gelegt wird, gilt sie weiterhin als offen. Eine aufgedeckte Karte ist allen Spielern bekannt. Jeder Spieler kann sich eine offene Karte jederzeit ansehen, selbst wenn die offene Karte unter einer anderen Karte liegt.



- 5.1.10. *Mit der Rückseite nach oben* – Eine Karte im Spielbereich, deren Rückseite (d. h. die Seite mit dem Luminarium-Symbol) zu den Spielern zeigt und deren Vorderseite (d. h. die Seite mit den Kosten und Klassifizierungen der Karte) nach unten zur Spielfläche zeigt, gilt als *verdeckt*. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Vorderseite einer verdeckten Karte betrachten, die unter einer anderen Karte liegt, auch nicht seine eigene. Eine verdeckte Karte gilt niemals als im Spiel.
- 5.1.11. *Trocknend* – Ein Charakter, der während des Zuges seines Spielers ins Spiel gekommen ist, gilt als *trocknend*. Ein trocknender Charakter kann nicht erkunden, kann nicht als herausfordernder Charakter deklariert werden und kann nicht \otimes , um Kosten zu bezahlen.
- 5.1.12. *Trocken* – Ein Charakter, der seit Beginn des Zuges seines Spielers im Spiel ist, gilt als *trocken*. Ein trockener Charakter kann erkunden und kann als herausfordernder Charakter deklariert werden. Gegenstände und trockene Charaktere können \otimes , um Kosten zu bezahlen.
- 5.1.13. Eine Karte in jeder Zone außer der Hand eines Spielers kann die unten beschriebenen Zustände haben. Eine Karte kann mehrere Zustände gleichzeitig haben.
- 5.1.13.1. Ein Charakter kommt mit den Zuständen „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „aufgedeckt“ und „trocknend“ ins Spiel. Ein Charakter, der im Spiel ist, kann jeden der in den Abschnitten 5.1.1 bis 5.1.12 aufgeführten Zustände haben, außer „unter“ und „verdeckt“.
- 5.1.13.2. Ein Gegenstand kommt mit den Bedingungen „bereit“, „im Spiel“ und „offen“ ins Spiel. Ein Gegenstand im Spiel darf nicht die Zustände „beschädigt“, „unbeschädigt“, „unter“ oder „verdeckt“ aufweisen.
- 5.1.13.3. Ein Ort kommt mit den Bedingungen „unbeschädigt“, „im Spiel“ und „offen“ ins Spiel. Ein Ort, der im Spiel ist, kann nicht die Zustände „bereit“, „erschöpft“, „unter“ oder „verdeckt“ haben.
- 5.1.13.4. Eine Karte im Tintenvorrat eines Spielers kann nur die Zustände „bereit“, „erschöpft“ und „verdeckt“ haben.
- 5.1.13.5. Eine Karte im Deck eines Spielers kann nur den Zustand „verdeckt“ haben.
- 5.1.13.6. Eine Karte im Ablagestapel eines Spielers kann nur den Zustand „Aufgedeckt“ haben.
- 5.1.13.7. Eine Karte in der Hand eines Spielers darf keinen Zustand haben.
- 5.1.14. Wenn ein Zustand aus irgendeinem Grund auf eine Karte angewendet oder von ihr entfernt wird, wird der Zustand sofort angewendet oder entfernt.

Beispiel A: Der aktive Spieler entscheidet sich, mit einem bereiten Fabius - Stimme der Vernunft zu erkunden. Wenn sie Fabius zum Erkunden erschöpfen, wird der Zustand „bereit“ sofort entfernt und der Zustand „erschöpft“ sofort angewendet.

Beispiel B: Der aktive Spieler entscheidet sich, eine Naseweis - Gigantische Fee mithilfe ihrer Gestaltwandel-Fähigkeit auf eine Naseweis - Winzige Taktikerin zu spielen, die „bereit“, „unbeschädigt“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ ist. In diesem Moment werden alle Zustände außer „offen“ sofort von Naseweis - Winzige Taktikerin entfernt und die Zustände „unter“ und „in einem Stapel“ sofort angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“, „oben“, „in einem Stapel“, „im Spiel“, „offen“ und „trocken“ werden sofort auf Naseweis - Gigantische Fee angewendet. Die Zustände „bereit“, „unbeschädigt“ und „trocken“ werden sofort auf die gestaltgewandelte Naseweis angewendet, weil der Charakter, auf den sie gelegt wurde, diese Zustände bereits hatte. Siehe 10.10 „Gestaltwandel“ für weitere Informationen.

Alamiert Schlüsselwort-Fähigkeit

Die technische Definition und der Standard-Erinnerungstext für die Alamiert Schlüsselwort-Fähigkeit wurden hinzugefügt.

10.2. Alamiert

- 10.2.1. Das Schlüsselwort **Alamiert** steht für eine statische Fähigkeit. **Alamiert** bedeutet: „Dieser Charakter ignoriert die Herausforderungsbeschränkung von Wendig.“
- 10.2.2. Der Standard-Erinnerungstext für **Alamiert** lautet: „(Dieser Charakter kann herausfordern, als hätte er Wendig.)“
- 10.2.3. Ein Charakter erhält nicht **Wendig**, nur weil er die Schlüsselwort-Fähigkeit **Alamiert** besitzt. Sie können **Wendig** dennoch durch eine andere Fähigkeit oder einen anderen Effekt erhalten.



Stärken Schlüsselwort-Fähigkeit

Die technische Definition und der Standard-Erinnerungstext für die Stärken Schlüsselwort-Fähigkeit wurden hinzugefügt.

10.4. Stärken

- 10.4.1. Das Schlüsselwort **Stärken** steht für eine aktivierte Fähigkeit mit einer bestimmten Dauer. **Stärken N ⚡** bedeutet: „Einmal während deines Zuges kannst du N ⚡ bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diese Karte zu legen.“
- 10.4.2. Der Standard-Erinnerungstext für **Stärken** lautet: „*(Einmal während deines Zuges kannst du N ⚡ bezahlen, um die oberste Karte deines Decks verdeckt unter diesen Charakter zu legen.)*“
- 10.4.3. Kein Spieler darf sich jemals die Vorderseite einer Karte ansehen, die verdeckt unter eine andere Karte gelegt wurde – auch nicht die eigene.
- 10.4.4. Wenn eine Karte unter einer anderen Karte liegt, gilt sie nicht als im Spiel. Eine Karte mit **Stärken** unter eine andere Karte zu legen, gilt nicht als Ausspielen dieser Karte.

Allgemeine Aktualisierungen

- ◊ 6.1.2.2. Folgende Klassifizierungen wurden hinzugefügt: Koloss, Gargoyle, Geist, Honig und Geflüster.
- ◊ 7.1.6. Die Formulierung wurde angepasst, um zu verdeutlichen, was passiert, wenn eine Aktion oder Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte zu spielen.
- ◊ 7.7.8. Eine Regel wurde hinzugefügt, um klarzustellen, dass mehrere Instanzen desselben Ersatz-Effekts nicht auf dasselbe Ereignis angewendet werden können.
- ◊ 8.2.4.–8.2.4.1. Regeln hinzugefügt, die beschreiben, wie ein oder mehrere Stapel Karten bewegt werden, wenn Karten in beliebiger Reihenfolge auf die oberste oder unterste Position eines Spieler-Decks gelegt werden.
- ◊ 10.10.3–10.10.6. Die Formulierung wurde angepasst, um die Bedingungen zu verdeutlichen, die ein Charakter mit Gestaltwandel hat, wenn er oberste auf einen anderen Charakter gelegt wird.

Quality-of-Life-Aktualisierungen

- ◊ 8.5.2. Formulierung geändert, um sich stärker am Kartentext zu orientieren.

Glossar-Updates

- ◊ verdeckt: Hinzugefügt.
- ◊ aufgedeckt: Hinzugefügt.
- ◊ in einem Stapel: Hinzugefügt.
- ◊ im Spiel: Geändert.
- ◊ oberste: Hinzugefügt.
- ◊ unter: Hinzugefügt.



ZUSAMMENFASSUNG DER VORHERIGEN AKTUALISIERUNG

22. August 2025

Zur Vorbereitung auf die Veröffentlichung von *Mythenwurden* wurden die folgenden Aktualisierungen an den umfassenden Regeln für das *Disney Lorcana TCG* vorgenommen.

Allgemeine Aktualisierungen

- ◊ 1.6.1.5. Die Definition von Ersetzungseffekten wurde aktualisiert, um sie an die Definition in Abschnitt 7.7.1 anzupassen.
- ◊ 1.9.1.3. Es wurde ein Hinweis hinzugefügt, um zu verdeutlichen, wann ein Charakter einen anderen Charakter oder Ort verbannt hat.
- ◊ 7.7.6. Der Selbstersetzungs-Effekt wurde definiert.
- ◊ 7.7.7. Schritte zum Anwenden von Ersetzungseffekten hinzugefügt, um zu verdeutlichen, wie mehrere Ersetzungseffekte gleichzeitig angewendet werden können.

Glossar-Aktualisierungen

- ◊ **Ersetzungseffekt:** Aktualisiert, um der Definition in Abschnitt 7.7.1 zu entsprechen.



ZUSAMMENFASSUNG DER VORHERIGEN AKTUALISIERUNG

27. Mai 2025

Zur Vorbereitung auf die Veröffentlichung von *Domäne von Dschafar* wurden die folgenden Aktualisierungen an dem Umfassenden Regelwerk von *Disney Lorcana* vorgenommen.

- ◊ Neue Regel: Verzögert auslösbare Fähigkeiten
- ◊ Neue Regel: Überspringen

Verzögert auslösbare Fähigkeiten

Die folgende Formulierung wurde zu Abschnitt 7.4.7 hinzugefügt.

7.4.7. Einige Fähigkeiten und Effekte erzeugen eine Auslösebedingung, die für eine bestimmte Dauer besteht, während der die Effekte auftreten können, oder wenn eine bestimmte Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt eintreten sollte. Diese werden normalerweise als Ergebnis einer ausgeführten Aktion erzeugt.

7.4.7.1. *Schwebende auslösbare Fähigkeiten* - Diese Fähigkeiten sind nur für die angegebene Dauer funktional. und existieren außerhalb des Beutels. Immer wenn die Bedingung einer schwebend auslösbarer Fähigkeit erfüllt wird, wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt. Sobald diese Dauer abgelaufen ist, existiert die Auslösebedingung nicht mehr.

Beispiel: „Nimm von den Reichen“ ist eine Aktionskarte, die lautet: „Jedes Mal, wenn einer deiner Charaktere in diesem Zug erkundet, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende.“ Wenn „Nimm von den Reichen“ ausgeführt wird, erzeugt es die schwebende auslösbare Fähigkeit, die vom Text der Karte definiert wird. Diese bleibt für den Rest des Zuges bestehen. Immer wenn ein Spieler mit einem seiner Charaktere in diesem Zug erkunden geht, ist die Bedingung der schwebend auslösbarer Fähigkeit erfüllt und die Fähigkeit wird dem Beutel hinzugefügt. Die schwebend auslösbarer Fähigkeit selbst, bleibt aber außerhalb des Beutels bis zum Ende des Zuges weiter bestehen, dann endet der durch die Fähigkeit festgelegte Zeitraum.

7.4.7.2. *Verzögerte auslösbare Fähigkeiten* - Diese Fähigkeiten lösen zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel aus. Dieser Moment wird durch die Fähigkeit selbst definiert und die Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels, bis die Bedingung erfüllt wurde. Wenn die Bedingung erfüllt wurde, wird die verzögerte auslösbare Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und aufgelöst.

Beispiel: Zucker-Drift ist eine Aktion mit der Fähigkeit: „Ziehe 1 Karte. Wähle einen deiner Charaktere und gib ihm in diesem Zug +5 ☀. Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Wenn die Aktion aufgelöst wird, erzeugt sie eine verzögert auslösbarer Fähigkeit: „Verbanne ihn am Ende deines Zuges.“ Die auslösbarer Fähigkeit existiert außerhalb des Beutels bis zu dem Punkt am Ende des Zuges, wo die am Ende des Zuges Fähigkeiten aufgelöst werden. Dann wird diese Fähigkeit dem Beutel hinzugefügt und aufgelöst.

Überspringen

Die folgende Formulierung wurde zu Abschnitt 7.7 hinzugefügt.

7.7.3. Fähigkeiten, die das Wort „Überspringen“ beinhalten sind Ersatzeffekte.

7.7.4. Fähigkeiten, die wie folgt lauten: „Dieser Charakter kommt [...]“ oder „Du darfst diesen Charakter [...]“ sind Ersatzeffekte.

7.7.5. Ersatzeffekte treten einmal auf und müssen vorhanden sein, bevor das Ereignis eintritt. Wenn ein Ereignis ersetzt wird, tritt das ursprüngliche Ereignis nie ein. Stattdessen tritt ein verändertes Ereignis ein, welches nun Fähigkeiten auslösen kann. Fähigkeiten, die durch das ursprüngliche Ereignis ausgelöst worden wären, sehen es nicht und werden daher nicht ausgelöst.

7.7.6. Ein Effekt kann nur durch einen Ersatzeffekt ersetzt werden. Sind mehrere Ersatzeffekte für denselben Effekt vorhanden, muss sich der Spieler, welcher den ursprünglichen Effekt benutzt hat, für einen der Ersatzeffekte entscheiden.

7.7.7. Ein Effekt, der einen Schritt oder eine Phase des Spiels überspringt, ist ein Ersatzeffekt, der diesen Schritt oder diese Phase durch nichts ersetzt. „[Schritt/Phase] überspringen“ bedeutet dasselbe wie: „Falls ein Spieler den [Schritt/die Phase] ausführen würde, geschieht stattdessen nichts.“ Wenn ein Effekt einen Schritt oder eine Phase überspringt, findet kein Teil dieses Schritts oder dieser Phase statt. Jegliche Fähigkeiten oder Effekte, die aufgrund dieses Schritts oder dieser Phase eintreten würden, treten nicht ein.



Beispiel: Arthur - Entschlossener Knappe“ hat die Fähigkeit „Keine Bücher mehr. Überspringe den Schritt „Ziehen“ in deinem Zug“ Wenn ein Spieler seine Zieh-Phase beginnt und Arthur im Spiel ist, überspringt er seine Zieh-Phase und wechselt sofort in die Hauptphase seines Zuges. Findet ein Spieler jedoch eine Möglichkeit, Arthur während seiner Zieh-Phase ins Spiel zu bringen, wird die aktuelle Zieh-Phase nicht übersprungen und verläuft ganz normal.

Allgemeine Aktualisierungen

- ◊ 1.10.2.3. Die Formulierung wurde aktualisiert, um zu verdeutlichen, was passiert, wenn ein Spieler in einem Multiplayer-Spiel verliert.
- ◊ 4.3.6.4. Sprache hinzugefügt, um herausfordernden Spieler und herausgeforderten Spieler zu definieren.
- ◊ 4.3.6.12. Sprache hinzugefügt, die bestimmte auslösbarer Fähigkeiten, die auftreten können, deutlicher identifiziert.
- ◊ 7.1.9.-7.1.9.1. Die Sprache wurde angepasst, um andere Spielbegriffe als "Karte" einzubeziehen und zu definieren, wann diese Festlegungen getroffen werden.

Glossar-Aktualisierungen

- ◊ herausfordernder/herausforderter Charakter: Geändert, um eine Definition für "herausforderter Charakter" aufzunehmen.
- ◊ herausfordernder/herausforderter Spieler: Hinzugefügt.
- ◊ überspringen: Hinzugefügt.