

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



THE
FIRST CHAPTER
GUIDA DEL GIOCATORE


LORCANA
TRADING CARD GAME
GUIDA DEL GIOCATORE

CONTENUTI

IL MONDO DI LORCANA.....	1
GUIDA ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO.....	4
COMBO DI CARTE IN EVIDENZA.....	11
IL CAPITOLO PRIMO, COLLEZIONE.....	19



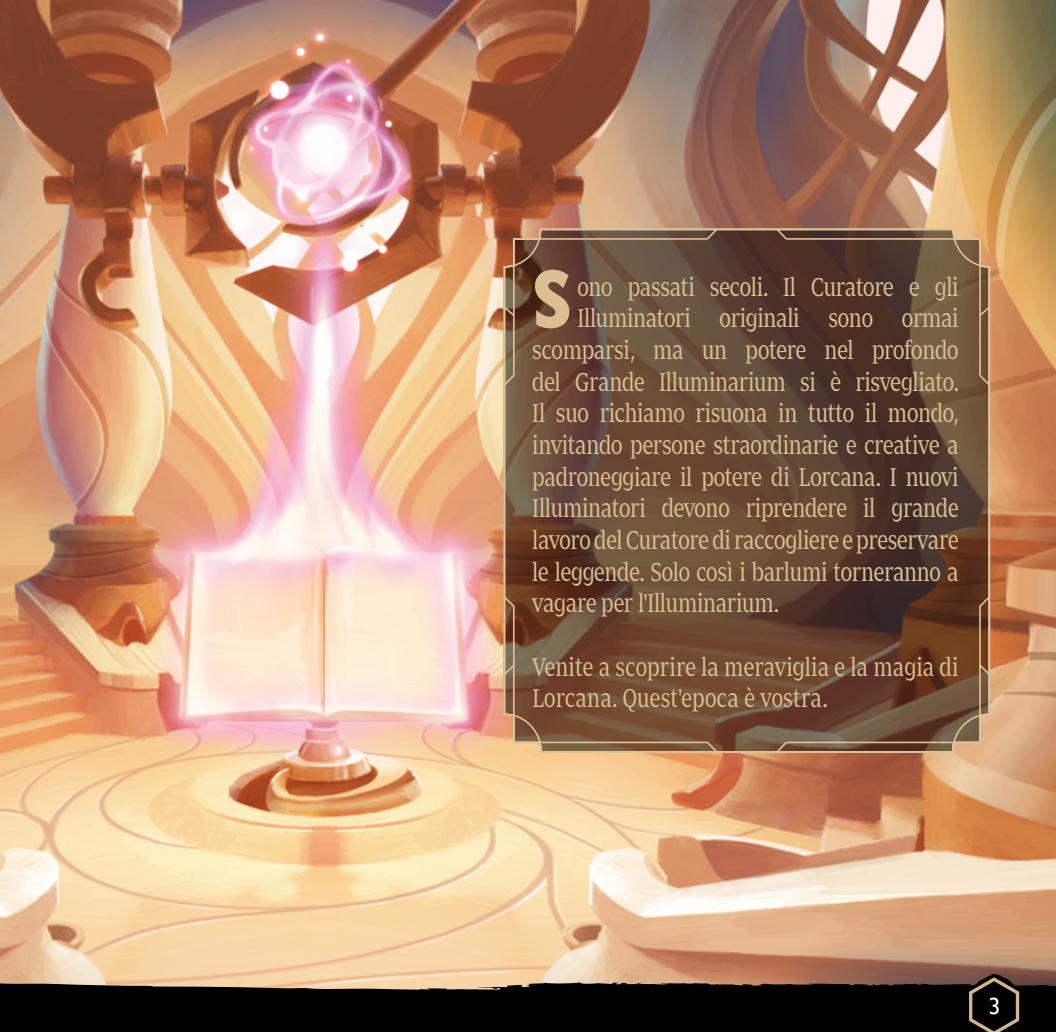
IL MONDO DI LORCANA

Benvenuto a Lorcania, un reame incantato immaginario, in una dimensione lontana. Al centro di questo reame si trova una vera e propria meraviglia: il Grande Illuminarium. È qui che gli Illuminatori hanno usato per la prima volta gli inchiostri magici per creare innumerevoli versioni di oggetti e personaggi Disney, evocati in questo mondo sotto forma di barlumi.



I Grande Illuminarium ospita infinite meraviglie. Enormi marchingegni vorticanti catturano le cangianti stelle magiche – frammenti di storie Disney. Linee luminose di colore fluiscono da una stanza all'altra e un immenso serbatoio di inchiostro magico, la fonte di potere di Lorcania, ne riempie la parte inferiore.

Queste meraviglie sono state create da una figura chiamata il Curatore, che ha cercato di raccogliere e reimaginare le storie sfruttando il potere delle stelle magiche. Abbinando la loro luce all'inchiostro magico sulle pagine di un libro di leggende, era in grado di creare dei barlumi. Chiamò un piccolo gruppo di apprendisti pieni di immaginazione ad aiutarlo in questo lavoro e diede loro il titolo di Illuminatori. Insieme, hanno riempito le sale dell'Illuminarium di barlumi e dei libri di leggende su cui sono stati inchiostrati – particolarmente preziosi a Lorcania.



Sono passati secoli. Il Curatore e gli Illuminatori originali sono ormai scomparsi, ma un potere nel profondo del Grande Illuminarium si è risvegliato. Il suo richiamo risuona in tutto il mondo, invitando persone straordinarie e creative a padroneggiare il potere di Lorcania. I nuovi Illuminatori devono riprendere il grande lavoro del Curatore di raccogliere e preservare le leggende. Solo così i barlumi torneranno a vagare per l'Illuminarium.

Venite a scoprire la meraviglia e la magia di Lorcania. Quest'epoca è vostra.

GUIDA ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ci sono molte strategie da esplorare nel mondo di *Lorcana*, a partire da come si compongono i mazzi. Abbiamo raccolto una serie di preziosi suggerimenti e indicazioni del nostro team di progettazione per aiutarvi a migliorare il vostro gioco.

Gestire con attenzione le risorse d'inchiostro

L'inchiostro magico è il cuore di *Lorcana*. È ciò che rende vivo il gioco e il mondo. Assicuratevi che i vostri mazzi includano abbastanza carte che possono essere trasformate in inchiostro. Questo aiuta a migliorare le possibilità di seguire le strategie da voi pianificate in modo affidabile. Anche se le carte senza inchiostro tendono ad avere abilità che hanno un impatto maggiore sul gioco, includerne troppe nel mazzo renderà più difficile accumulare abbastanza inchiostro per giocare le vostre carte. Non volete trovarvi con le vostre carte più forti bloccate in mano!

Trovare la giusta proporzione di carte che possono essere utilizzate per l'inchiostro vi aiuterà a garantire la possibilità di mettere una carta nel calamaio a ogni turno. Cercate di non avere più di 16 carte senza inchiostro nel mazzo. Includerne meno di 16 vi aiuterà a rendere il vostro mazzo ancora più stabile.

Seguire la curva dell'inchiostro

Non serve a molto avere una mano piena di carte che non si possono giocare. Assicuratevi di avere carte con una varia gamma di costi d'inchiostro ♦ per aumentare le possibilità di avere carte che potete giocare a ogni turno.

Più alto è il costo d'inchiostro di una carta, più potente tende a essere. Carte più potenti possono far pendere

la partita a vostro favore o aiutarvi a raggiungere la vittoria, ma averne troppe nel vostro mazzo può ritorcersi contro di voi. Mentre voi aspettate di poterle giocare, i vostri avversari hanno la possibilità di accelerare il passo giocando più carte con un costo d'inchiostro minore.

Attenzione, però, a non andare nella direzione opposta inserendo nel mazzo troppe carte a basso costo. Possono aiutarvi a ottenere un vantaggio iniziale, ma se gli altri giocatori riescono a rallentare il vostro slancio, queste carte potrebbero essere rapidamente surclassate da altre a costo più elevato.

Trovare il migliore rapporto tra i diversi costi di inchiostro richiede sperimentazione e prove e può variare da mazzo a mazzo. In generale, il numero di carte per ogni costo dovrebbe aumentare gradualmente, iniziando a 1♦ e raggiungendo un picco appena sopra il costo medio delle carte nel mazzo, per poi diminuire gradualmente.

Essere pronti

Lorcana ha un'incredibile varietà di carte e abilità, che rendono ogni partita un'avventura. A volte saprete cosa aspettarvi dal mazzo dell'avversario, ma spesso non lo saprete. Per rendere il vostro mazzo più versatile, includete carte che probabilmente daranno problemi agli avversari – carte personaggio con Sfuggente (Evasive), Protetto (Ward) o alta Volontà ♡, per esempio – e carte che siano in grado di occupare delle carte avversarie, come quelle che possono esiliare oggetti o personaggi.

Nel corso del tempo, i tipi di mazzi che gli altri giocano cambieranno a causa di nuove uscite o di altri fattori. Adattare il vostro mazzo per anticipare e rispondere meglio a questi cambiamenti può renderlo più efficace e aiutarvi a raggiungere la vittoria.

Scegliete gli inchiostri con saggezza

Ogni tipo di inchiostro ha caratteristiche speciali legate alla sua identità. Quando si crea un mazzo, scegliere inchiostri che si completano a vicenda e che supportano la vostra strategia aumenterà l'efficacia del vostro mazzo. Non abbiate paura di provare diverse combinazioni di tipi di inchiostro! Potreste scegliere inchiostri che funzionano bene insieme e che rafforzano il tema generale del vostro mazzo, oppure potreste usare inchiostri con identità diverse che aiutano entrambi a colmare le lacune della vostra strategia.

Ad esempio, se si vuole giocare un mazzo con molte carte personaggio ad alto costo con abilità potenti o

con Forza ♦ e Volontà ♦ elevate, usare lo Zaffiro come uno dei due tipi di inchiostro è una scelta forte. Le carte Zaffiro vi permettono di giocare inchiostro aggiuntivo, aiutandovi a costruire rapidamente il vostro calamaio e a giocare carte dal costo più elevato più velocemente.

In alternativa, se volete giocare un mazzo che si concentrati sullo sfidare i personaggi avversari e sul tenere sotto controllo le minacce, l'Ametista fa al caso vostro. La capacità di molte carte Ametista di impegnare i personaggi avversari può aiutare a garantire che il vostro avversario abbia sempre qualche personaggio sfidabile durante il vostro turno.



LE 12 CARTE MIGLIORI

Disney Lorcana ispira una varietà di strategie e stili di gioco, ma tutti apprezzano una carta che sa guadagnarsi il suo posto in un mazzo! Anche se tutte le carte hanno la loro utilità, pensiamo che queste 12 siano le più forti in ogni tipo di inchiostro del Capitolo Primo.

Be Our Guest: trovare un personaggio

Se siete sotto pressione e avete bisogno di pescare un certo personaggio per dare il meglio, vi consigliamo questa carta! La canzone Be Our Guest è un modo economico per aiutarvi a trovare carte personaggio importanti nel vostro mazzo. Uno dei vostri personaggi può impegnarsi a cantarla, permettendovi di conservare l'inchiostro per giocare il personaggio che troverete. Riempite il vostro mazzo Ambra con un alto numero di potenti carte personaggio e lasciate che questa carta faccia il resto.



Stitch - Carefree Surfer: pescare carte

Con statistiche impressionanti di 4 ♦ e 8 ♥ che garantiscono la sua presenza per più turni, Stitch - Carefree Surfer è una carta personaggio potente che può aiutarvi ad approdare alla vittoria! Pescare più carte aiuta il vostro mazzo a funzionare in modo efficace e questa carta vi permette di pescare 2 carte a patto che abbiate altri 2 personaggi in gioco. Stitch - Carefree Surfer è ideale in qualsiasi mazzo Ambra pieno di altre carte personaggio, per assicurarvi di poter sempre ottenere il beneficio di pescare carte extra.



Friends on the Other Side: pescare altre carte

Pescare carte è divertente! Pescare carte aggiuntive vi dà la possibilità di giocare più carte nel corso della partita, permettendovi di ottenere vantaggio sui vostri avversari. Inoltre, avrete più scelte su cosa giocare o mettere nel calamaio a ogni turno e maggiori possibilità di avere la carta perfetta per aiutarvi a superare un momento particolarmente difficile. Friends on the Other Side è particolarmente potente, perché può essere giocata come una canzone, risparmiando 3 ♦ da poter utilizzare per le carte appena pescate. È un caposaldo per qualsiasi mazzo Ametista, facendovi pescare carte che plasmano il futuro a vostro favore!

Elsa - Spirit of Winter: impegnare i personaggi

Dimostrate ai vostri avversari che i loro personaggi non sono mai stati un problema! Elsa - Spirit of Winter può impegnare fino a 2 personaggi nel turno in cui entra in gioco, fornendo un vantaggio immediato impressionante. Impegnare i personaggi avversari dà ai vostri la possibilità di sfidarli o (dato che non potranno prepararsi) semplicemente di ignorarli. I 2 personaggi colpiti dall'abilità di Elsa rimangono congelati nel turno successivo del loro giocatore, consentendovi di andare all'avventura con più sicurezza o di sfidare i personaggi più minacciosi dei vostri avversari nel vostro turno successivo.



Mad Hatter - Gracious Host: tanta leggenda

In un gioco pieno di meraviglie, mistero e pericoli, a volte serve una carta che sia matta come un cappellaio per sopravvivere e vincere! Mad Hatter - Gracious Host è un personaggio che richiede di essere affrontato immediatamente, poiché il suo valore di leggenda di 3 ♦ può portarvi rapidamente alla vittoria. Come se non bastasse, potrete pescare una carta ogni volta che un altro personaggio lo sfida, il che farà sicuramente impazzire anche i vostri avversari!





Genie - On the Job: rimuovere un personaggio dal gioco

Volete un personaggio fantastico, difficile da sfidare e che faccia finire tutti i vostri guai? Abracadabra, via di qua! I desideri vostri lui esaudirà!

Genie - On the Job è un elemento potente di qualsiasi mazzo Smeraldo che cerchi di ottenere vantaggi immediati dai suoi personaggi. Quando entra in gioco, è possibile rimandare immediatamente un personaggio nella mano del suo giocatore. Questo è utile per rallentare in modo significativo gli avversari, e a volte può essere prezioso da usare su uno dei vostri personaggi. Con Sfuggente (Evasive) e 4 ♦, è probabile che Genie - On the Job rimanga in gioco a lungo per farvi guadagnare un sacco di leggenda contro una grande varietà di mazzi.

Dragon Fire: esiliare un personaggio

Alcuni problemi possono essere sciolti facilmente usando Dragon Fire. L'avversario ha un personaggio problematico, troppo forte perché i vostri personaggi possano batterlo facilmente in una sfida? Colpitalo con Dragon Fire. Un personaggio pericoloso non è vulnerabile perché è stato appena giocato? Dragon Fire può colpirlo. Un avversario tiene un personaggio lontano dalle sfide e non lo fa andare all'avventura per non impegnarlo? Esiliate quel personaggio con Dragon Fire, lasciando solo fumo e cenere.

Anche se questa carta non può essere messa nel calamaio, vale la pena includere il suo potente effetto nei vostri mazzi per assicurarvi di rimuovere immediatamente gli ostacoli che vi tengono lontani dalla vittoria.



Maui - Hero to All: forte e resistente

I personaggi dei tuoi avversari dovrebbero preoccuparsi se sono impegnati quando arriva Maui. Maui - Hero to All può lanciarsi rapidamente in battaglia, sfidando tutti coloro che lo ostacolano. Con 6 ♦ e la capacità di sfidare nel turno in cui viene giocato, questo semidio ha un impatto immediato. Il suo 5 ♦ signifca che probabilmente rimarrà in gioco anche nel turno successivo. Tutto questo potere al minimo costo di 5 ♦! Cosa dire, se non: "Tranquilla!"



Mickey Mouse - Detective: inchiestro extra

Il potere di Mickey Mouse - Detective consiste nell'aiutarvi a superare in velocità i vostri avversari, ottenendo più inchiestro (permettendovi quindi di giocare carte più potenti prima di loro) e allo stesso tempo mettendo in gioco un personaggio che può sfidare o andare all'avventura nei turni successivi. Non ci vuole un detective per capire perché ottenere più inchiestro e personaggi aggiuntivi possa essere un enorme vantaggio! Questo Mickey Mouse è ottimo per qualsiasi mazzo Zaffiro che voglia accumulare rapidamente inchiestro per giocare carte più potenti o più carte in un turno.





Hades - Infernal Schemer: spostare un personaggio nel calamaio

Ade non desidererebbe altro che spedire i personaggi avversari nelle zone più profonde del Tartaro, ma si accontenterà dei loro calamai. Qualsiasi carta che vi permetta di rimuovere un personaggio avversario dal tavolo, aggiungendo allo stesso tempo un vostro personaggio potente, è semplicemente di un valore incredibile. Hades - Infernal Schemer vi aiuta a mantenere il controllo del tavolo e aumenta le vostre possibilità di vittoria, avendo alta ♦ e ♥ e 2 ♦. Vi porterà sempre più vicini alla gloria... e forse al trono dell'Olimpo?



Captain Hook - Forceful Duelist: minaccia immediata

En garde! Solo perché una carta è semplice non significa che non possa essere potente in gioco. Captain Hook - Forceful Duelist ne è un ottimo esempio. Rivolgetevi a lui quando avrete bisogno di iniziare la partita col botto. Con un costo di solo 1♦, può entrare in gioco rapidamente e tenere d'occhio gli avversari. È sempre ansioso di metterli sotto pressione con la minaccia incombente di usare la sua abilità Sfidante (Challenger) +2 per sfidare ed esiliare personaggi dal costo più elevato. Tic tac, il tempo scorre per i tuoi avversari!

Grab Your Sword: danno ad area

Infliggere 2 danni a tutti i personaggi degli avversari può aprire molte strade verso la vittoria. Grab Your Sword è uno dei migliori strumenti per assicurarvi di non essere sommersi da un'orda di piccoli personaggi nelle fasi iniziali. Questo vi permette di avere più tempo per arrivare alle vostre carte più costose e può persino fermare i mazzi veloci pieni di carte personaggio a basso costo. I 2 danni possono anche rendere più facile per i vostri personaggi esiliare i personaggi avversari che sono stati danneggiati ma stanno ancora creando problemi al vostro villaggio. E a chi non piace una bella canzone di incoraggiamento? Con un personaggio in gioco di costo 5 ⚡ o superiore in grado di cantarla, potrete danneggiare o esiliare diversi personaggi senza dover neppure spendere inchiostro!



COMBO DI CARTE IN EVIDENZA

Date un'occhiata ad alcuni modi in cui le carte del Capitolo Primo possono lavorare insieme per ottenere il massimo da ogni partita!



Ariel - Spectacular Singer + Grab Your Sword

Ariel - Spectacular Singer ha due abilità che contribuiscono alla sua combo: Musical Debut e Melodioso (Singer). Quando la giocate, Musical Debut vi permette di prendere una carta canzone dalle prime 4 carte del vostro mazzo e di aggiungerla alla vostra mano. Nei turni successivi la potete impegnare per usare la sua abilità Melodioso (Singer) e cantare gratuitamente qualsiasi canzone che costi fino a 5 ⚭. Ciò significa che potrete giocarla senza dover pagare l'inchiostro! Non importa quali canzoni siano presenti nel vostro mazzo, è molto probabile che Ariel le possa cantare.

Una canzone potente per questa combo è Grab Your Sword, che costa 5 ⚭. Mettete questa canzone nel vostro mazzo e Ariel potrebbe trovarla quando entra in gioco, già al 3^o turno. Nel turno successivo può cantare gratuitamente Grab Your Sword per infliggere 2 danni a tutti i personaggi avversari un intero turno prima di quello in cui saresti normalmente in grado di giocarla, lasciandoti tutto il tuo inchiostro per giocare nuove carte!



Aladdin – Heroic Outlaw + abilità che preparano carte

Cosa c'è di meglio che usare la potente abilità Daring Exploit di Aladdin – Heroic Outlaw per ridurre i punti leggenda dei vostri avversari e guadagnare leggenda voi stessi ogni volta che Aladdin esilia un personaggio in una sfida? Farlo più volte in un turno! Carte come Fan the Flames o Shield of Virtue possono preparare Aladdin dopo una sfida. Questo gli permette di sfidare

di nuovo, facendovi guadagnare più leggenda e portando i vostri avversari ancora più lontani dalla vittoria. Anche se non volete che Aladdin torni disponibile (o se non c'è nessuno che lui possa sfidare), potete comunque usare un'abilità che prepara carte per tenerlo al sicuro.



Belle - Strange but Special + pesca di carte Ametista

Le carte Zaffiro vogliono mettere più inchiostro possibile nel calamaio, il che consente di giocare carte ad alto costo o più carte più velocemente del solito. Belle – Strange but Special vi aiuta a raggiungere questo obiettivo, permettendovi di mettere una carta aggiuntiva nel calamaio ogni turno. Ma tenetevi stretti i vostri libri, perché Belle può anche aiutarvi a galoppare verso la vittoria con la sua abilità di andare all'avventura per 5 ♦ una volta che avrete 10 carte nel calamaio!

Tuttavia, giocare una carta aggiuntiva ogni turno può esaurire rapidamente il numero di carte in mano, e a cosa serve un calamaio pieno di inchiostro che non si può sfruttare? E qui che l'Ametista e la sua serie di abilità di pescare carte possono essere utili. Carte come Maleficent – Sorceress, The Queen – Wicked and Vain e Friends on the Other Side vi aiuteranno a ottenere più carte da giocare.



The Beast is Mine! + qualsiasi abilità di sfida/esilio o personaggi con Forza alta

Ci sono volte in cui si vuole che un personaggio avversario sfidi uno dei propri personaggi. Forse il vostro personaggio ha un'abilità che si attiva quando viene sfidato ed esiliato, o forse l'avversario sta tenendo al sicuro un personaggio, non impegnandolo. In queste situazioni, carte come The Beast is Mine! possono aiutare a far pendere la situazione a vostro favore dando a un personaggio Attaccabrighe (Reckless), che lo costringe a sfidare nel suo prossimo turno.

Un uso di questo effetto è giocare The Beast is Mine! su un personaggio avversario con 3 ♦ o superiore e impegnare un personaggio come

Cruella De Vil – Miserable as Usual. Quando Cruella viene sfidata ed esiliata, puoi far tornare un personaggio nella mano del suo giocatore! Se il vostro avversario non trova un altro modo per impegnare il personaggio a cui avete dato Attaccabrighe (Reckless) o per fargli sfidare un altro personaggio, sarà costretto a sfidare Cruella, che gli piaccia o no. Come minimo, dare a un personaggio Attaccabrighe (Reckless) gli impedirà di andare all'avventura per un turno, rallentando così l'avversario.



Ariel - Whoseit Collector + tanti oggetti

Il Capitolo Primo ha diverse azioni e abilità che permettono di preparare un personaggio, ma che gli impediscono di andare di nuovo all'avventura in quel turno. Ariel - Whoseit Collector è nella posizione unica di poter usare la sua abilità per prepararsi e di poter andare all'avventura subito dopo. Questo vi dà la possibilità di giocare più oggetti in un turno e di preparare Ariel all'avventura tra uno e l'altro. La Whoseit Collector ottiene più oggetti e voi ottenete più leggenda.

Scegliere oggetti a basso costo come Dinglehopper o Magic Golden Flower permette di giocare più oggetti in un turno senza bisogno di spendere molto inchiostro, mentre Eye of the Fates permette ad Ariel di guadagnare 1 ♦ aggiuntivo ogni volta che va all'avventura in quel turno!



Dr. Facilier - Agent Provocateur + carte con Lesto (Rush)

Combinare personaggi con Lesto (Rush), come Peter Pan - Fearless Fighter, con Dr. Facilier - Agent Provocateur può essere una strategia molto efficace. L'abilità di Dr. Facilier Into the Shadows vi permette di prendere uno qualsiasi dei vostri personaggi esiliati in una sfida e di riprenderlo in mano. Se il personaggio esiliato ha Lesto (Rush), potrete giocarlo di nuovo e usarlo subito per sfidare!

Finché avete abbastanza inchiostro per continuare a giocare il vostro personaggio, questa combo permette di sfidare più volte i personaggi impegnati dei vostri avversari: un trucco particolarmente utile contro i personaggi con Forza ♦ e Volontà ♥ elevate.



Tinker Bell - Giant Fairy + Beast - Wolfsbane

Tinker Bell – Giant Fairy è una forza da non sottovalutare. Infligge 1 danno a ogni personaggio avversario semplicemente presentandosi in gioco! Poi, quando esilia un personaggio in una sfida, può infliggere 2 danni a un altro personaggio avversario. Ma cosa può fare una fata se gli avversari non le danno alcun bersaglio da sfidare? Chiama il suo amico Beast – Wolfsbane, ovviamente!

Non solo Beast ha Lesto (Rush), ma la sua abilità Roar fa sì che tutti i personaggi danneggiati avversari si debbano impegnare quando entra

in gioco, dando a lui e a Tinker Bell un sacco di personaggi da sfidare.

Notare che le abilità di entrata in gioco di Beast e di Tinker Bell influenzano tutti i personaggi avversari senza richiedere di scegliere quali personaggi influenzare. Ciò significa che questa combo può essere particolarmente devastante contro gli avversari che sperano chiaramente che i loro personaggi preparati e con Protetto (Ward) siano al sicuro.

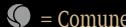


IL CAPITOLO PRIMO, COLLEZIONE

Questa sezione contiene le immagini a colori delle carte di *Disney Lorcana: Capitolo Primo*. Non include le carte promozionali... o le carte segrete.

Utilizzate queste pagine come lista di controllo, come riferimento o semplicemente per guardare la grafica delle carte. Le carte sono elencate con i loro numeri di collezione, in ordine. Tenete d'occhio i vostri amici manoesta però, perché ogni carta del set ha una versione foil e una versione standard! Abbiamo incluso delle pratiche caselle per entrambe le versioni di ogni carta, per aiutarvi a tenere traccia della vostra collezione. C'è anche uno spazio per le note che può essere utilizzato per altre versioni, come le carte promozionali.

LEGENDA RARITÀ



= Comune



= Non comune

= Super Rara



= Leggendaria

115 Base Foil Promo

Companion App

Assicuratevi di dare un'occhiata alla companion App di *Disney Lorcana Trading Card Game*, dove potrete imparare il gioco e molto altro!

001 Base Foil _____002 Base Foil _____003 Base Foil _____004 Base Foil _____005 Base Foil _____006 Base Foil _____



007 Base Foil _____



008 Base Foil _____



009 Base Foil _____



010 Base Foil _____



011 Base Foil _____



012 Base Foil _____



013 Base Foil _____



014 Base Foil _____



015 Base Foil _____



016 Base Foil _____



017 Base Foil _____



018 Base Foil _____



019 Base Foil



020 Base Foil



021 Base Foil



022 Base Foil



023 Base Foil



024 Base Foil



025 Base Foil _____



026 Base Foil _____



027 Base Foil _____



028 Base Foil _____



029 Base Foil _____



030 Base Foil _____



031 Base Foil



032 Base Foil



033 Base Foil



034 Base Foil



035 Base Foil



036 Base Foil



037 Base Foil



038 Base Foil



039 Base Foil



040 Base Foil



041 Base Foil



042 Base Foil



043 Base Foil



044 Base Foil



045 Base Foil



046 Base Foil



047 Base Foil



048 Base Foil

**MALEFICENT**

Sorceress

2

2

Storyborn • Villain • Sorceress

CAST MY SPELL! When you play this character, you may draw a card.

"You dare challenge me? Fool, my magic is more powerful than you could possibly imagine!"

© Mattel Inc. 2014

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

049 Base Foil _____**MARSHMALLOW**

Persistent Guardian

5

5

Storyborn • Ally

DURABLE When this character is banished in a challenge, you may return this card to your hand.

"Hey! We were just talking about you! All good things, all good things."

-Olaf

© Kendall Nale / Art: Gang

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

050 Base Foil _____**MICKEY MOUSE**

Wayward Sorcerer

3

4

Storyborn • Sorcerer

ANIMATE BROOM You pay 1 O less to play Broom characters.**CEASELESS WORKER!** Whenever one of your Broom characters is banished in a challenge, you may return that card to your hand.

"He always goes for the clean sweep."

© Michelle Kato

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

051 Base Foil _____**OLAF**

Friendly Snowman

1

3

Storyborn • Ally

"I'm Olaf and I like warm hugs!"

© Mattel Inc. 2014

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

052 Base Foil _____**PASCAL**

Rapunzel's Companion

1

1

Storyborn • Ally

CAMOUFLAGE While you have another character in play, this character gains Evasive. (Only characters with Evasive can challenge them.)

A true friend is always there for you, whether you can see them or not.

© Mattel Inc. 2014

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

053 Base Foil _____**RAFIKI**

Mysterious Sage

3

3

Storyborn • Mentor • Sorceress

RUSH (This character can challenge the turn they're played.)

"The past can hurt. But the way I see it, you can either run from it or learn from it."

© Mattel Inc. 2014

50/204 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

054 Base Foil _____



055 Base Foil



056 Base Foil



057 Base Foil



058 Base Foil



059 Base Foil



060 Base Foil



061 Base Foil



062 Base Foil



063 Base Foil



064 Base Foil _____



065 Base Foil



066 Base Foil



067 Base Foil



068 Base Foil



069 Base Foil



070 Base Foil



071 Base Foil



072 Base Foil



073 Base Foil



074 Base Foil



075 Base Foil



076 Base Foil



077 Base Foil



078 Base Foil



079 Base Foil



080 Base Foil



081 Base Foil



082 Base Foil



083 Base Foil



084 Base Foil



085 Base Foil



086 Base Foil



087 Base Foil



088 Base Foil



089 Base Foil



090 Base Foil



091 Base Foil _____



092 Base Foil _____



093 Base Foil _____



094 Base Foil _____



095 Base Foil _____



096 Base Foil _____



097 Base Foil



098 Base Foil



099 Base Foil



100 Base Foil



101 Base Foil



102 Base Foil



103 Base Foil



104 Base Foil



105 Base Foil



106 Base Foil



107 Base Foil



108 Base Foil



109 Base Foil



110 Base Foil



111 Base Foil



112 Base Foil



113 Base Foil



114 Base Foil

**MICKEY MOUSE**

Brave Little Voter

5

5

Dreamborn • Hero

Evasive (Only characters with Evasive can challenge this character.)

When defeat looms and victory hangs by a thread, a hero bolts to the rescue, patching things up through sheer determination.

© 2014 Disney
101/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

115 Base Foil _____**MINNIE MOUSE**

Always Classy

1

3

Storyborn • Hero

Her fashion sense is always spot on.

© Kenneth Antonio
102/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

116 Base Foil _____**MOANA**

Chosen by the Ocean

2

6

Storyborn • Hero • Princess

THIS IS NOT WHO YOU ARE When you play this character, you may banish chosen character named Te Kā.

"You know who you are."

© Tanya Charlie
103/204 • EN-1Disney Lorraine ©Disney
KONA COCONUT MILK, COCONUT WATER, COCONUT MILK, COCONUT WATER, COCONUT MILK, COCONUT WATER117 Base Foil _____**MULAN**

Imperial Soldier

4

5

Storyborn • Hero • Princess

LEAD BY EXAMPLE During your turn, whenever this character banishes another character in a challenge, your other characters get +1♦ this turn.© Neal Milton
104/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

118 Base Foil _____**PETER PAN**

Fearless Fighter

3

2

Storyborn • Hero

Rush (This character can challenge the turn they're played.)

"Nobody calls Pan a coward and lives! I'll fight you man-to-man, with one hand behind my back."

© Ash Long
105/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

119 Base Foil _____**PONGO**

Oil Rascal

2

3

Storyborn • Hero

Evasive (Only characters with Evasive can challenge this character.)

"At first I had no particular plan, just anything to attract attention. You know, stir things up a bit."

© Brian Mertz
106/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

120 Base Foil _____



121 Base Foil



122 Base Foil



123 Base Foil



124 Base Foil



125 Base Foil



126 Base Foil



TIGGER
Wonderful Thing

Storybook • Tigger

4

4

Evasive (Only characters with Evasive can challenge this character.)

"I'm the bounciest bouncer that ever bounced!"

© Kenneth Anderson
131/204 • EN +1



127 Base Foil _____



BE PREPARED

Action • Song

(A character with cost 7 or more can ⚭ to sing this song for free.)

Banish all characters.

"Our teeth and ambitions are bared!"

© Jerry Beck
132/204 • EN +1



128 Base Foil _____



CUT TO THE CHASE

Action

Chosen character gains Rush this turn. (They can challenge the turn they're played.)

"Surprise!"

© Eli Hirsch
133/204 • EN +1



129 Base Foil _____



FAN THE FLAMES

Action

Ready chosen character. They can't quest for the rest of this turn.

"Pretty words can move a crowd, but so can ugly ones."

© Jenna Gray
134/204 • EN +1



131 Base Foil _____



HE'S GOT A SWORD!

Action

Chosen character gets +2 ⚭ this turn.

"We've all got swords!"
—Razzoil

© Kari
135/204 • EN +1



130 Base Foil _____



133 Base Foil



134 Base Foil



135 Base Foil



136 Base Foil



137 Base Foil



138 Base Foil



139 Base Foil



140 Base Foil



141 Base Foil



142 Base Foil



143 Base Foil



144 Base Foil

**FLOUNDER**

Voice of Reason

2

2

Storyborn • Ally

"Excitement... adventure... danger lurking around every cor - AAAAGHH!"

© Brian Meece
140/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

145 Base Foil **GRAMMA TALA**

Storyteller

1

1

Storyborn • Mentor

I WILL BE WITH YOU When this character is banished, you may put this card into your inkwell facedown and exerted.

Moana: "Is there something you want to tell me?"
Gramma Fola: "Is there something you want to hear?"

© Filipe Lourenço
141/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

146 Base Foil **HADES**

Infernal Schemer

3

6

Dreemborn • Villain • Deity

IS THERE A DOWNSIDE TO THIS? When you play this character, you may put chosen opposing character into their player's inkwell facedown.

"He's gotta have a weakness, because everybody's got a weakness."

© Matthew Robert Davies
143/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

147 Base Foil **JASMINE**

Disguised

3

3

Storyborn • Princess

"Try to understand. I've never done a thing on my own. I've never had any real friends. . . I've never even been outside the palace walls."

© B. La Barbera / L. Gammiechile
148/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

148 Base Foil **JASMINE**

Queen of Agrabah

2

5

Flashborn • Hero • Princess • Queen

Shift 3 (You may pay 3 ⚡ to play this on top of one of your characters named Jasmine.)

CARETAKER When you play this character and whenever she quests, you may remove up to 2 damage from each of your characters.

© Filipe Lourenço
149/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

149 Base Foil **MALEFICENT**

Sinister Visitor

3

4

Storyborn • Villain • Sorcerer

"The princess shall indeed grow in grace and beauty, beloved by all who know her. But before the sun sets on her sixteenth birthday, she shall prick her finger on the spindle of a spinning wheel..."

© Nicholas Hale
150/204 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

150 Base Foil



151 Base Foil



152 Base Foil



153 Base Foil



154 Base Foil



155 Base Foil



156 Base Foil



157 Base Foil



158 Base Foil



159 Base Foil



160 Base Foil



161 Base Foil



162 Base Foil



MAGIC GOLDEN FLOWER

Item

HEALING POLLEN Banish this item – Remove up to 3 damage from chosen character.

"Once upon a time, a single drop of sunlight fell from the heavens..."
–Flynn Rider

© Disney
07/2014 - EN - 1

169 Base Foil _____



SCEPTER OF ARENDELLE

Item

COMMAND ⚒ Chosen character gains Support this turn. (Whenever they quest, you may add their ⚒ to another chosen character's ⚒ this turn.)

© Grafix Team
07/2014 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

170 Base Foil _____



ALADDIN

Cornered Swordsman

2 1

Storyborn • Hero

"Oh! So the street rat found a sword and a backbone!"
–Razoul

© Randy Bishop
07/2014 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

171 Base Foil _____



BEAST

Hardheaded

Storyborn • Hero • Prince

4

4

BREAK When you play this character, you may banish chosen item.

"She'll never see me as anything ... but a monster."

© Cookie
07/2014 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

172 Base Foil _____



CAPTAIN HOOK

Captain of the Jolly Roger

3

4

Storyborn • Villain • Pirate • Captain

DOUBLE THE POWER! When you play this character, you may return an action card named Fire the Cannons! from your discard to your hand.

"A pretty sight, Mr. Smee. We'll pot 'em like sitting ducks."

© Adrienne Gammie
07/2014 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

173 Base Foil _____



CAPTAIN HOOK

Forceful Duelist

1 2

Dreamborn • Villain • Pirate • Captain

Challenger +2 (While challenging, this character gets +2 ⚒.)

He loves to make light of a foe's predicament.

© Marcel Berg
07/2014 - EN - 1

Disney Licensure ©Disney

174 Base Foil _____



175 Base Foil _____



176 Base Foil _____



177 Base Foil _____



178 Base Foil _____



179 Base Foil _____



180 Base Foil _____

**HERCULES**

True Hero

Dreamborn • Hero • Prince

3

3

Bodyguard (This character may enter play exerted. An opposing character who challenges one of your characters must choose one with Bodyguard if able.)

"You gotta admit, that was pretty heroic."

© Mattel Inc.
103/254 • EN-1181 Base Foil **KRISTOFF**

Official Ice Master

3

3

Kristoff: "You want to talk about a supply and demand problem? I sell ice for a living."
Anna: "Ooh, that's a rough business to be in right now. I mean, that is really—oh, mm. That's unfortunate."

© Ron Barak

103/254 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

182 Base Foil **KRONK**

Right-Hand Man

Storyborn • Ally

6

6

"Oh yeah. It's all coming together!"

© John Pankin

103/254 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

183 Base Foil **LILO**

Galactic Hero

Dreamborn • Hero

4

2

"Space. That's where aliens come from. And also tourists!"

© Jordi Miquel
103/254 • EN-1184 Base Foil **MAUI**

Demigod

8

8

When the gods gift you a boat, you take it. The boat's owner is optional.

© French Meng

103/254 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

185 Base Foil **MICKEY MOUSE**

Musketeer

Dreamborn • Hero • Musketeer

2

7

Bodyguard (This character may enter play exerted. An opposing character who challenges one of your characters must choose one with Bodyguard if able.)

ALL FOR ONE Your other Musketeer characters get +1.

© Jochem Van Gool

103/254 • EN-1

Disney Lorraine ©Disney

186 Base Foil



187 Base Foil



188 Base Foil



189 Base Foil



190 Base Foil



191 Base Foil



192 Base Foil



193 Base Foil



194 Base Foil



195 Base Foil



196 Base Foil



197 Base Foil



198 Base Foil



199 Base Foil _____



200 Base Foil _____



201 Base Foil _____



202 Base Foil _____



203 Base Foil _____



204 Base Foil _____

CREDITI

Design del gioco

Designer: Ryan Miller, Steve Warner
Design del set: Ryan Miller, Steve Warner, James Watson
Sviluppo del set: Steve Warner, James Watson, Alyson Erb,
Sammy Salkind
Editor: Kristel Proctor
Responsabile editoriale e delle regole: Darla Kennerud

Design creativo

Direttore creativo: Shane Hartley
Direttori artistici: Matthew Eng, Edgar Pasten, Pix Smith,
Erik Van Horn
Illustrazioni della Guida del Giocatore: Andreas Rocha, Billy
Wimbett, Sam Burley
Design grafico: Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam
Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell,
Jonathan Ball

Narrativa

Direttori narrativi: Kelly Diggles, Samantha McFerrin
Ideazione iniziale: Cassidy Werner
Scrittori narrativi: Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page
Flavor Text: Kelly Diggles (responsabile), Darla Kennerud,
Chris Page

Leadership Team

Responsabile dei giochi globali: Filip Francke
Direttore della categoria internazionale: Florian Baldenhofer
Brand Manager: Ryan Miller
Senior Licensing Manager: Meagan Swinney
Senior Project Manager: Bobbie Willgress
Responsabile sourcing e produzione: Tina Wegner

Benvenuti al mondo, Robin e Gael.

Dai designer: Un ringraziamento speciale a Edlyn Warner e Holly Milton per averci supportato durante le molte notti insonni passate a mettere insieme questo gioco.

Un ringraziamento speciale ai team Disney, in particolare a John Balen, Michelle Fode, Alex Biran, Terrell Gentry, Shoun Shishido, Alex Maher, Emily Colon e Naomi Kim.