

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



DAS
ERSTE KAPITEL
SPIELERHANDBUCH



Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

SPIELERHANDBUCH

INHALT

DIE WELT VON LORCANA	1
TIPPS ZUM DECKBAU	4
MÄCHTIGE KARTENKOMBINATIONEN	11
SAMMLUNG: DAS ERSTE KAPITEL	19



DIE WELT VON LORCANA

Willkommen in Lorcana, einer magischen Welt der Fantasie, fernab unserer Dimension. Im Zentrum dieser Welt befindet sich das eindrucksvolle Große Illuminarium. An diesem Ort verwendeten die Luminari zum ersten Mal magische Tinte, um zahlreiche Versionen von Disney Charakteren und Gegenständen zu erschaffen, die in der Welt von Lorcana als Glimmer zum Leben erwachen.



Das Große Illuminarium beherbergt zahlreiche Wunder. Große, kreisende Apparate fangen das bunte Licht der Sagensterne ein – Fragmente von Disney-Geschichten. Leuchtende Farblinien verlaufen zwischen den Räumen. Die unteren Stockwerke sind mit magischer Tinte gefüllt, der Quelle von Lorcana's Macht.

All diese Wunder wurden von einer Person namens „Der Kurator“ geschaffen. Er sammelte Geschichten und schrieb diese mithilfe der Kraft der Sagensterne neu. Auf den Seiten der Legendenbücher mischte er Sternenlicht mit magischer Tinte und schuf so die Glimmer. Dann rief er eine kleine Gruppe kreativer Lehrlinge zu sich, die ihm bei seiner Arbeit helfen sollten und nannte sie „Die Luminari“. Gemeinsam füllten sie die Hallen mit Legendenbüchern und formten mithilfe der Tinte aus diesen unzählige Glimmer – die wertvollsten Legenden von Lorcana.



Seitdem sind viele Zeitalter vergangen. Der Kurator und die ersten Luminari sind längst fort, doch nun ist eine Macht tief im Innern des Großen Illuminariums erwacht. Außergewöhnliche Menschen aus der ganzen Welt werden herbeigerufen, um die Macht von Lorcana zu bändigen. Neue Luminari müssen die Arbeit des Kurators fortsetzen, Legenden zu sammeln und sie sicher zu verwahren. Nur so werden die Glimmer das Illuminarium wieder mit Leben füllen.

Komm und entdecke die wundervolle Magie von Lorcana! Dieses Zeitalter gehört dir.

TIPPS ZUM DECKBAU

In der Welt von *Lorcana* gibt es viele Strategien zu entdecken, angefangen mit der Zusammenstellung deiner eigenen Decks. Wir haben einige wertvolle Tipps und Hinweise zusammengestellt, die dir dabei helfen werden, dein Spiel auf das nächste Level zu heben.

Plane ausreichend Tinte ein

Magische Tinte ist das Herzstück von *Lorcana*. Mit ihr erweckst du die Welt – und deine Karten – zum Leben. Daher solltest du sicherstellen, dass deine Decks ausreichend Karten enthalten, die du in Tinte verwandeln kannst. Nur so kannst du deine geplante Strategie zuverlässig umsetzen. Karten ohne Tintenvorrat-Symbol verfügen zwar meist über stärkere Fähigkeiten, aber wenn zu viele davon in deinem Deck sind, wird es schwieriger, deinen Tintenvorrat aufzubauen. Womöglich bleibst du dann auf deinen teuren, mächtigen Karten sitzen und kannst sie nie ausspielen.

Das richtige Verhältnis von Karten mit und ohne Tintenvorrat-Symbol zu finden ist ein wichtiger Teil des Deckbaus. Wir empfehlen, in jedes Deck höchstens 16 Karten ohne Symbol aufzunehmen.

Folge der Tintenkosten-Kurve

Eine Hand voller Karten, die du nicht ausspielen kannst, bringt dir nichts. Stelle daher sicher, dass du Karten mit vielen unterschiedlichen Tintenkosten ⚡ im Deck hast, um in jedem Zug etwas ausspielen zu können.

Je teurer eine Karte ist, umso mächtiger ist sie. Besonders mächtige Karten können das Spiel zu deinen Gunsten drehen oder dir beim finalen Sprint ins Ziel helfen. Hast du jedoch zu viele davon, kann das nach hinten losgehen. Während du Tinte ansammelst, um sie endlich ausspielen zu können, zieht dein Gegenüber

womöglich mit einer Flut an günstigeren Karten an dir vorbei.

Umgekehrt kann es aber auch gefährlich sein, zu viele Karten mit niedrigen Kosten im Deck zu haben. Auch wenn dir diese zu einem frühen Vorsprung verhelfen können, läufst du Gefahr, von deinem Gegenüber ausgebremst zu werden. Tritt dieser Fall ein, dann können deine günstigen Karten nicht mit mächtigeren, teureren Karten mithalten.

Experimentiere mit unterschiedlichen Karten und Kosten, um das beste Verhältnis für jedes Deck und dessen Strategie zu finden. Generell sollte die Anzahl an Karten pro Kosten wie eine Kurve – beginnend mit 1 ⚡ – allmählich ansteigen. Knapp über den durchschnittlichen Kosten aller Karten im Deck sollte die Kurve dann wieder abfallen.

Sei auf alles vorbereitet

Lorcana besitzt eine Vielzahl an Karten und Fähigkeiten, die jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis machen. Du wirst häufig nicht wissen, was das Deck deines Gegenübers für dich bereithält. Gestalte dein Deck daher möglichst flexibel und vielfältig – Manche Karten bereiten deinem Gegenüber mehr Schwierigkeiten als andere, wie zum Beispiel Charaktere mit Wendig, Behütet oder hoher Willenskraft ❤️. Wenn dein Gegenüber ebenfalls solche Karten hat, solltest du außerdem auf diese reagieren können, beispielsweise mit Fähigkeiten, die es dir erlauben, gegnerische Charaktere oder Gegenstände zu verbannen.

Die Decks, denen du gegenüber trittst, werden sich regelmäßig verändern – sei es durch das Erscheinen neuer Sets oder aus anderen Gründen. Versuche Veränderungen zu erkennen und passe deine Decks an diese an, um sie effektiv zu halten und dir fortlaufend Siege zu sichern.

Wähle deine Tintenfarben bewusst

Jede Tintenfarbe hat eine eigene Identität mit besonderen Eigenschaften. Scheue dich nicht, alle unterschiedlichen Farbkombinationen auszuprobieren. Wenn du ein Deck zusammenstellst, solltest du zwei Farben auswählen, deren Stärken sich gut ergänzen und deine Strategie voranbringen. Alternativ kannst du zwei sehr unterschiedliche Identitäten kombinieren, um die Schwächen deines Decks auszugleichen.

Wenn du beispielsweise ein Deck mit vielen mächtigen Charakteren mit starken Fähigkeiten oder

viel Stärke ⚡ und Willenskraft ❤️ spielen willst, dann eignet sich Saphir hervorragend als eine deiner Tintenfarben. Einige Saphir-Karten erlauben dir, zusätzliche Karten in Tinte zu verwandeln, sodass du deinen Tintenvorrat schneller füllen kannst, um deine teuren Charaktere frühzeitig auszuspielen.

Willst du hingegen eine Strategie verfolgen, bei der du das Spiel durch stetige Herausforderungen kontrollierst, dann passt Amethyst zu deinem Deck. Viele Amethyst-Karten erlauben dir, gegnerische Charaktere zu erschöpfen, sodass du in jedem Zug Ziele zum Herausfordern hast.

12 HERAUSRAGENDE KARTEN

Disney Lorcana erlaubt unzählige Strategien und Spielstile. Jede Karte kann dabei nützlich sein. Wir glauben jedoch, dass die folgenden 12 Karten aus dem Set „Das Erste Kapitel“ besonders nützlich sind und in beinahe jedes Deck ihrer jeweiligen Tintenfarbe passen.

Sei hier Gast: Finde einen Charakter



Drückt dich 'ne Last und du benötigst dringend einen bestimmten Charakter, dann lass dir von uns diese Karte servieren! Das Lied „Sei hier Gast!“ ist eine kostengünstige Methode, wichtige Charaktere in deinem Deck zu finden. Du kannst sogar einen deiner Charaktere singen lassen, um ausreichend Tinte aufzubewahren, damit du den gefundenen Charakter direkt ausspielen kannst. Fülle dein Bernstein-Deck mit vielen starken Charakteren, dann erledigt diese Karte den Rest.



Stitch - Sorgloser Surfer: Ziehe Karten

Seine beeindruckenden Werte (4 ♦ und 8 ♡) stellen sicher, dass „Stitch - Sorgloser Surfer“ lange im Spiel bleibt und dich auf seinem Surfboard zum Sieg trägt! Jedes Deck profitiert davon, viele Karten zu ziehen, um die geplante Strategie bestmöglich ausführen zu können. Dieser Charakter erlaubt dir, 2 Karten zu ziehen, solange du mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast. „Stitch - Sorgloser Surfer“ passt daher in jedes Bernstein-Deck, das ausreichend Charaktere enthält, damit sein Effekt garantiert eintritt.



Freunde im Schattenreich: Ziehe noch mehr Karten

Karten ziehen macht Spaß! Wenn du zusätzliche Karten ziehest, kannst du im Spielverlauf mehr Karten als dein Gegenüber ausspielen und so in Führung gehen. Außerdem hast du in jedem Zug eine größere Auswahl an Karten, die du in Tinte verwandeln oder ausspielen kannst – darunter bestimmt auch die perfekte Karte, die dich aus einer verzwickten Lage rettet. „Freunde im Schattenreich“ ist besonders mächtig, da dieses Lied von einem Charakter gesungen werden kann. Auf diese Weise gespielt kannst deine Tinte anschließend noch für Karten einsetzen, die du ziebst. Diese starke Liedkarte rundet jedes Amethyst-Deck ab!

Elsa - Magie des Winters: Erschöpfe Charaktere

Zeige allen, dass die Magie nun ein Teil von dir ist! „Elsa - Magie des Winters“ erschöpft beim Ausspielen bis zu 2 Charaktere. Wähle gegnerische Charaktere, damit du diese herausfordern oder auch einfach ignorieren kannst. Denn die 2 gewählten Charaktere werden zu Beginn ihres nächsten Zuges nicht bereit gemacht, sondern bleiben eingefroren. So kannst du gefahrlos mit deinen Charakteren erkunden oder dich vorbereiten, um bedrohliche Charaktere in deinem nächsten Zug herauszufordern.



Der verrückte Hutmacher - Generöser Gastgeber: Sammle viele Legenden

In diesem Spiel voller Wendungen, Überraschungen und Gefahren gewinnst du manchmal nur mit einer Karte, die so verrückt wie ein Hutmacher ist! „Der verrückte Hutmacher - Generöser Gastgeber“ ist ein Charakter, um den sich dein Gegenüber schnellstmöglich kümmern sollte, denn dank seinem Legendenwert von 3 ♦ bringt er dich dem Sieg rasend schnell näher. Zusätzlich darfst du jedes Mal, wenn er herausgefordert wird, 1 Karte ziehen. Diese starke Kombination macht alle verrückt, die sich mit diesem Charakter auseinandersetzen müssen!





Dschinni - Bei der Arbeit: Entferne einen Charakter aus dem Spiel

DU wünschst dir einen mächtigen Charakter, der schwierig herauszufordern ist und deine Probleme in Luft auflösen kann? Dein Wunsch sei dir gewährt!

„Dschinni - Bei der Arbeit“ macht sich in jedem Smaragd-Deck gut, das sofortige Vorteile aus seinen Charakteren ziehen möchte. Wenn du ihn ausspielst, darfst du einen Charakter zurück auf die zugehörige Hand schicken. Wählst du einen gegnerischen Charakter, dann kannst du dein Gegenüber häufig stark verlangsamen. In manchen Situationen kann es aber auch von Vorteil sein, einen deiner eigenen Charaktere zu wählen. Dank seiner Fähigkeit Wendig und 4 ♦ ist „Dschinni - Bei der Arbeit“ schwer loszuwerden und sammelt gegen viele Decks sogar noch jede Menge Legenden.



Drachenfeuer: Verbanne einen Charakter

Manche Probleme schmelzen dahin, wenn sie mit „Drachenfeuer“ angezündet werden. Ist ein gegnerischer Charakter zu stark, um ihn einfach per Herausforderung loszuwerden? Verbanne ihn mit Drachenfeuer. Ein bedrohlicher Charakter ist gerade erst ausgespielt worden und fühlt sich sicher? Drachenfeuer kann ihn direkt wieder aus dem Spiel nehmen. Dein Gegenüber weigert sich, einen Charakter einzusetzen, damit er bereit und damit geschützt liegen bleibt? Drachenfeuer macht auch aus diesem Problem ein Häufchen Asche.

Auch wenn du diese Karte nicht in Tinte verwandeln kannst, ist ihr Effekt so mächtig, dass es sich lohnt, die Karte in dein Deck aufzunehmen. Mit ihr kannst du alle Hindernisse beseitigen, die dich vom Sieg abhalten.

Maui - Held von allen: Stark und langlebig

Die gegnerischen Charaktere fangen an zu zittern, sobald „Maui - Held von allen“ das Spielfeld betritt. Er kann sich direkt in die Schlacht stürzen und alle herausfordern, die ihm im Weg stehen. Mit 6 ♪ und der Fähigkeit Rasant kann dieser Halbgott sofort das Spiel verändern. Seine 5 ♦ helfen ihm dabei, auch im nächsten Zug noch im Spiel zu sein. Seine göttliche Kraft kostet dich auch nur 5 ♦ – Da bleibt nicht viel zu überlegen, wir nehmen in „Voll gerne!“ ins Deck.



Micky Maus - Detektiv: Erhalte zusätzliche Tinte

Die Stärke von „Micky Maus - Detektiv“ liegt in seiner Fähigkeit, dir schnell zu mehr Tinte zu verhelfen. Dadurch kannst du starke Karten früher als dein Gegenüber ausspielen und dieses überholen. Gleichzeitig erhältst du mit Micky einen Charakter, der in einem späteren Zug erkunden oder herausfordern kann. Man muss kein Detektiv sein, um zu erkennen, welche Vorteile diese Kombination bietet! Dieser Charakter eignet sich für jedes Saphir-Deck, das schnell Tinte ansammeln möchte, um mächtige Karten oder viele Karten in einem Zug auszuspielen.





Hades - Höllischer Intrigant: Verwandle einen Charakter in Tinte

Nichts liebt Hades mehr, als gegnerische Charaktere in die unterste Unterwelt zu schicken, aber er begnügt sich ausnahmsweise mit dem gegnerischen Tintenvorrat. Jede einzelne Karte, die dir erlaubt, einen gegnerischen Charakter aus dem Spiel zu entfernen und gleichzeitig einen eigenen Charakter auszuspielen, ist ungemein nützlich. „Hades – Höllischer Intrigant“ liefert dir mit seinen 3 ⚭, 6 ♦ und 2 ♦ sogar gute Werte und bringt dich dem Sieg näher ... und womöglich auch dem Thron des Olymps!



Käpt'n Hook - Mächtiger Duellant: Frühe Bedrohung

En garde! Auch eine schlichte Karte kann sehr mächtig sein. „Käpt'n Hook – Mächtiger Duellant“ ist dafür ein gutes Beispiel. Da dieser Charakter nur 1 ⚭ kostet, ist er eine gute Wahl, dein Gegenüber von Spielbeginn an in Schach zu halten. Solange er im Spiel ist, bedroht er mit seiner Fähigkeit Herausfordern +2 gegnerische Charaktere und wartet, bis er ein wichtiges oder teures Ziel eliminieren kann. Tick, tack – Die Stunde deines Sieges ist nah!

Nehmt das Schwert: Schaden an mehreren Zielen

Allen gegnerischen Charakteren 2 Schaden zuzufügen kann dir den Weg zum Ziel freimachen. Mit „Nehmt das Schwert“ kannst du dich prima gegen eine Horde kleiner Charaktere verteidigen. So erkaufst du dir genügend Zeit, um deine teureren Karten auszuspielen und Decks voller günstiger Charaktere zu bezwingen. Die 2 Schaden helfen auch dabei, stärkere Charaktere, die bereits beschädigt wurden, loszuwerden. Und wer singt nicht gerne ein motivierendes Lied, um sein Dorf gegen böse Biester aufzuwiegeln? Falls du einen Charakter im Spiel hast, der 5 ⚭ oder mehr kostet, kannst du mehrere gegnerische Charaktere beschädigen und womöglich verbannen, ohne Tinte dafür bezahlen zu müssen!



VORGESTELLTE KARTENKOMBINATIONEN

Nun stellen wir dir einige Möglichkeiten vor, wie du bestimmte Karten im Set „Das Erste Kapitel“ kombinieren kannst, um das Beste aus jedem Spiel herauszuholen!



Arielle - Spektakuläre Sängerin + Nehmt das Schwert

„Arielle – Spektakuläre Sängerin“ besitzt zwei Fähigkeiten, die sich bereits sehr gut ergänzen: Musikalischs Debüt und Singen. Wenn du diesen Charakter ausspielst, erlaubt dir Musikalischs Debüt eine Liedkarte aus den obersten 4 Karten deines Decks zu ziehen. In darauffolgenden Zügen kannst du Arielle erschöpfen, um mit ihr Lieder zu singen, die bis zu 5 ⚭ kosten, ohne dafür Tinte zu zahlen! Egal, welche Lieder du im Deck hast, mit großer Wahrscheinlichkeit kann Arielle sie singen.

Ein mächtiges Lied, das sich gut mit Arielle kombinieren lässt, ist „Nehmt das Schwert“, das genau 5 ⚭ kostet. Wenn du diese Karte im Deck hast, kann Arielle sie beim Ausspielen bestenfalls schon in Zug 3 finden. In deinem nächsten Zug kannst du Arielle „Nehmt das Schwert“ singen lassen, um allen gegnerischen Charakteren 2 Schaden zuzufügen – und sogar einen ganzen Zug früher, als du das Lied normalerweise ausspielen könntest!



Aladdin - Heldenhafter Bandit + Fähigkeiten, die bereit machen

Jedes Mal, wenn du mit „Aladdin – Heldenhafter Bandit“ einen gegnerischen Charakter durch eine Herausforderung verbannst, sammelst du dank seiner Fähigkeit Dreiste Heldentat Legenden und dein Gegenüber verliert welche. Kann es etwas Schöneres geben? Ja – das mehrfach pro Zug zu tun! Mit Karten wie „Entfacht das Feuer!“ oder „Schild der Tugend“ kannst du Aladdin nach einer

Herausforderung wieder bereit machen. So kann er erneut herausfordern und erneut Legenden sammeln, bis die Chance deines Gegenübers auf den Sieg dahinschwindet. Selbst wenn du Aladdin nicht erneut ins Gefecht schicken möchtest oder keine Ziele zum herausfordern mehr übrig sind, kannst du ihn bereit machen, um ihn zu schützen.



Belle - Eine ganz besondere Mademoiselle + Karten ziehen mit Amethyst

Viele Saphir-Karten lassen dich zusätzliche Tinte in deinen Tintenvorrat legen, damit du schneller als dein Gegenüber Karten mit hohen Kosten ausspielen kannst. „Belle – Eine ganz besondere Mademoiselle“ erlaubt dir, in jedem Zug 1 zusätzliche Karte in Tinte zu verwandeln. Doch das ist nicht ihre einzige Begabung: Mit ihrer Fähigkeit, beim Erkunden 5 ♦ zu sammeln, sobald du 10 oder mehr Karten im Tintenvorrat hast, bringt sie dich mit schnellen Tanzschritten dem Sieg näher.

In jedem Zug eine zusätzliche Karte in Tinte zu verwandeln dezimiert jedoch ebenso schnell deine Handkarten. Und was bringt ein voller Tintenvorrat, wenn man die Tinte für nichts einsetzen kann? An dieser Stelle kommen die Amethyst-Karten ins Spiel, die dir viele Möglichkeiten bieten, mehr Karten zu ziehen. Beispielsweise kannst du Belle mit „Malefiz-Hexerin“, „Die Königin – Boshaft und eitel“ oder „Freunde im Schattenreich“ kombinieren, um immer ausreichend Handkarten zu haben.



Das Biest gehört mir! + Herausfordern- oder Verbannen-Fähigkeiten / Charaktere mit hoher Stärke

In manchen Situationen ist es für dich von Vorteil, wenn ein gegnerischer Charakter einen deiner Charaktere herausfordert. Beispielsweise könnte dein Charakter eine Fähigkeit haben, die auslöst, wenn er herausgefordert oder verbannt wird, oder aber dein Gegenüber erschöpft einen Charakter nicht, um diesen zu schützen. „Das Biest gehört mir!“ und ähnliche Karten helfen dir in diesen Situationen, indem sie gegnerischen Charakteren Impulsiv geben. Dadurch werden diese gezwungen, in ihrem nächsten Zug herausfordern zu müssen.

Hast du beispielsweise einen Charakter wie „Cruella De Vil – Miserabel wie immer“ im

Spiel, dann kannst du „Das Biest gehört mir!“ auf einen gegnerischen Charakter mit 3 oder mehr ♦ anwenden. Wenn Cruella durch dessen Herausforderung verbannt wird, darfst du einen Charakter zurück auf die zugehörige Hand schicken! Solange dein Gegenüber keine Möglichkeit findet, den Charakter, dem du Impulsiv gegeben hast, anderweitig zu erschöpfen oder einen anderen Charakter mit ihm herauszufordern, so muss er Cruella herausfordern. Auch abseits dieses Anwendungsfalls kannst du gegnerische Charaktere zumindest vom Erkunden abhalten, wenn du ihnen Impulsiv gibst.



Arielle - Krimskrams-Sammlerin + Viele Gegenstände

„Das Erste Kapitel“ enthält viele Aktionen und Fähigkeiten, um Charaktere wieder bereit zu machen – allerdings können diese im selben Zug nicht erneut erkunden. „Arielle – Krimskrams-Sammlerin“ ist die Ausnahme, denn ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, bereit gemacht zu werden, ohne das anschließende Erkunden zu verbieten. Spielst du in einem Zug mehrere Gegenstände aus, kannst du sie nach jedem Gegenstand erneut bereit machen und

erneut erkunden lassen. Die Sammlerin erhält Krimskrams und du erhältst Legenden. Gegenstände mit niedrigen Kosten, wie zum Beispiel der „Dingelhopper“ oder die „Magische Goldene Blume“ machen es dir leicht, in einem Zug viele Gegenstände auszuspielen, ohne dafür viel Tinte ausgeben zu müssen. Mit dem „Auge der Moiren“ kannst du Arielles Legendenwert um 1 ♦ erhöhen, sodass sie bei jeder Erkundung 1 zusätzliche Legende sammelt!



Dr. Facilier – Agent Provocateur + Charaktere mit Rasant

Eine weitere effektive Strategie kann die Kombination aus Charakteren mit der Fähigkeit Rasant und „Dr. Facilier – Agent Provocateur“ sein. Dr. Faciliers Fähigkeit Im Schattenreich erlaubt dir, deine Charaktere, die durch eine Herausforderung verbannt werden (auch wenn du diese gestartet hast), zurück auf deine Hand zu nehmen. Wenn der verbannte Charakter Rasant hat, kannst du ihn direkt wieder ausspielen und erneut mit ihm herausfordern!

Solange deine Tinte ausreicht, kannst du mit dieser Kombo gegnerische, erschöpfte Charaktere wieder und wieder herausfordern. Ein nützlicher Trick, um Charakteren mit hohen ♦ und ♥ Werten beizukommen.



NASEWEIS

Gigantische Fee

Flutgestalt • Verbündete • Fee

Gestaltwandel 4 (Du kannst 4 O holen, um diesen Charakter auf eines deiner Naseweis-Charaktere auszuspielen.)

FLUTELLE (Wenn du diesen Charakter ausspielst, füge jedem gegnerischen Charakter 1 Schaden zu.)

MICKIGER PIRAT Jedes Mal, wenn ein anderer Charakter in diesem Zug einen anderen Charakter durch eine Herausforderung verbannt, darfst du einem gegnerischen Charakter deiner Wahl 2 Schaden rüttigen.

Cookin

105/204 • DE +1



BIEST

Schrecken der Wölfe

Traumgestalt • Held • Prinz

Rasant (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

BRÜLLEN Wenn du diesen Charakter ausspielst, erschöpfe alle gegnerischen beschädigten Charaktere.

„Ich werde es mit euch allen aufnehmen, wenn es sein muss.“

Jeff Marchia

205/204 • DE +1

Naseweis - Gigantische Fee + Biest - Schrecken der Wölfe

„Naseweis - Gigantische Fee“ ist eine Urgewalt, mit der man sich nicht anlegen sollte. Wenn sie ins Spiel kommt, fügt sie allen gegnerischen Charakteren sofort 1 Schaden zu. Außerdem fügt sie jedes Mal, wenn sie einen Charakter durch eine Herausforderung verbannt, einem anderen Charakter 2 Schaden zu. Doch was soll eine Fee tun, wenn es keine Gegner zum Herausfordern gibt? Natürlich ihren Freund „Biest - Schrecken der Wölfe“ zu Hilfe rufen!

Das Biest hat die Fähigkeit Rasant und sein Brüllen sorgt dafür, dass alle gegnerischen

beschädigten Charaktere erschöpft werden, wenn es ausgespielt wird. In Kombination sorgen die schöne Fee und das Biest also dafür, dass für beide ausreichend Ziele zum Herausfordern vorhanden sind. Beachte, dass sowohl die Ausspielen-Fähigkeit von Biest, als auch die von Naseweis alle gegnerischen Charaktere treffen und du kein Ziel dafür wählen musst. Die Kombo trifft daher sogar sichergeglaubte Charaktere mit Behütet, selbst wenn diese bereit sind.



MICKY MAUS

Tapferes Kleines Schneiderlein

Traumgestalt • Held

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

Wenn der Sieg am seidenen Faden hängt und der Stoff der Geschichte zum Zerreissen gespannt ist, eilt der schereschwingende Held heran und schnipp, schnapp, flickt er entschlossen die Dinge.

Nicholas Cole

15/204 • DE +1

5

5

115 Standard Foil PROMO

SAMMLUNG: DAS ERSTE KAPITEL

Der folgende Abschnitt zeigt Abbildungen aller Karten aus Disney Lorcana: Das Erste Kapitel. Darunter befinden sich jedoch keine Promo-Karten oder ... geheime Karten.

Du kannst diese Seiten als Checkliste nutzen, als Nachschlagewerk oder einfach nur, um dir die Kartenillustrationen anzusehen. Neben der Standard-Variante gibt es jede Karte auch als glänzende Foil-Variante. Beide kannst du auf den folgenden Seiten ankreuzen, um deine Sammlung nachzuhalten. Mit dem dritten Kästchen kannst du Promo-Varianten o. ä. markieren.

KARTEN-SELTENHEIT

● = Gewöhnlich

◆ = Episch

■ = Ungewöhnlich

▲ = Legendar

△ = Selten

BEGLEIT-APP

Hol dir die Disney Lorcana Trading Card Game Begleit-App, in der du die Spielregeln und viele weitere Infos findest!



001 Standard Foil _____

002 Standard Foil _____

003 Standard Foil _____

007 Standard Foil _____

008 Standard Foil _____

009 Standard Foil _____

004 Standard Foil _____

005 Standard Foil _____

006 Standard Foil _____

010 Standard Foil _____

011 Standard Foil _____

012 Standard Foil _____



013 Standard Foil _____



014 Standard Foil _____



015 Standard Foil _____



019 Standard Foil _____



020 Standard Foil _____



021 Standard Foil _____



016 Standard Foil _____



017 Standard Foil _____



018 Standard Foil _____



022 Standard Foil _____



023 Standard Foil _____



024 Standard Foil _____

025 Standard Foil _____026 Standard Foil _____027 Standard Foil _____029 Standard Foil _____030 Standard Foil _____031 Standard Foil _____028 Standard Foil _____029 Standard Foil _____030 Standard Foil _____031 Standard Foil _____032 Standard Foil _____033 Standard Foil _____



037 Standard Foil _____



038 Standard Foil _____



039 Standard Foil _____



043 Standard Foil _____



044 Standard Foil _____



045 Standard Foil _____



040 Standard Foil _____



041 Standard Foil _____



042 Standard Foil _____



046 Standard Foil _____



047 Standard Foil _____



048 Standard Foil _____

049 Standard Foil _____050 Standard Foil _____051 Standard Foil _____055 Standard Foil _____056 Standard Foil _____057 Standard Foil _____052 Standard Foil _____053 Standard Foil _____054 Standard Foil _____058 Standard Foil _____059 Standard Foil _____060 Standard Foil _____

061 Standard Foil _____062 Standard Foil _____063 Standard Foil _____067 Standard Foil _____068 Standard Foil _____069 Standard Foil _____064 Standard Foil _____065 Standard Foil _____066 Standard Foil _____070 Standard Foil _____071 Standard Foil _____072 Standard Foil _____

073 Standard Foil _____074 Standard Foil _____075 Standard Foil _____079 Standard Foil _____080 Standard Foil _____081 Standard Foil _____076 Standard Foil _____077 Standard Foil _____078 Standard Foil _____082 Standard Foil _____083 Standard Foil _____084 Standard Foil _____

085 Standard Foil _____086 Standard Foil _____087 Standard Foil _____091 Standard Foil _____092 Standard Foil _____093 Standard Foil _____088 Standard Foil _____089 Standard Foil _____090 Standard Foil _____094 Standard Foil _____095 Standard Foil _____096 Standard Foil _____

097 Standard Foil 098 Standard Foil 099 Standard Foil 103 Standard Foil 104 Standard Foil 105 Standard Foil 100 Standard Foil 101 Standard Foil 102 Standard Foil 106 Standard Foil 107 Standard Foil 108 Standard Foil

109 Standard Foil _____110 Standard Foil _____111 Standard Foil _____115 Standard Foil _____116 Standard Foil _____117 Standard Foil _____112 Standard Foil _____113 Standard Foil _____114 Standard Foil _____118 Standard Foil _____119 Standard Foil _____120 Standard Foil _____

121 Standard Foil _____122 Standard Foil _____123 Standard Foil _____127 Standard Foil _____128 Standard Foil _____129 Standard Foil _____124 Standard Foil _____125 Standard Foil _____126 Standard Foil _____130 Standard Foil _____131 Standard Foil _____132 Standard Foil _____

133 Standard Foil _____134 Standard Foil _____135 Standard Foil _____139 Standard Foil _____140 Standard Foil _____141 Standard Foil _____136 Standard Foil _____137 Standard Foil _____138 Standard Foil _____142 Standard Foil _____143 Standard Foil _____144 Standard Foil _____



145 Standard Foil _____



146 Standard Foil _____



147 Standard Foil _____



151 Standard Foil _____



152 Standard Foil _____



153 Standard Foil _____



148 Standard Foil _____



149 Standard Foil _____



150 Standard Foil _____



154 Standard Foil _____



155 Standard Foil _____



156 Standard Foil _____

157 Standard Foil 158 Standard Foil 159 Standard Foil 160 Standard Foil 161 Standard Foil 162 Standard Foil 163 Standard Foil 164 Standard Foil 165 Standard Foil 166 Standard Foil 167 Standard Foil 168 Standard Foil



169 Standard Foil _____



170 Standard Foil _____



171 Standard Foil _____



175 Standard Foil _____



176 Standard Foil _____



177 Standard Foil _____



172 Standard Foil _____



173 Standard Foil _____



174 Standard Foil _____



178 Standard Foil _____



179 Standard Foil _____



180 Standard Foil _____

181 Standard Foil _____182 Standard Foil _____183 Standard Foil _____187 Standard Foil _____188 Standard Foil _____189 Standard Foil _____184 Standard Foil _____185 Standard Foil _____186 Standard Foil _____190 Standard Foil _____191 Standard Foil _____192 Standard Foil _____

193 Standard Foil _____194 Standard Foil _____195 Standard Foil _____199 Standard Foil _____200 Standard Foil _____201 Standard Foil _____196 Standard Foil _____197 Standard Foil _____198 Standard Foil _____202 Standard Foil _____203 Standard Foil _____204 Standard Foil _____

CREDITS

Game Design

Game Design: Ryan Miller, Steve Warner
Set Design: Ryan Miller, Steve Warner, James Watson
Set Development: Steve Warner, James Watson, Alyson Erb,
Sammy Salkind
Game Design Editor: Kristel Proctor
Editorial & Rules Manager: Darla Kennerud

Creative Design

Creative Director: Shane Hartley
Art Directors: Matthew Eng, Edgar Pasten, Pix Smith,
Erik Van Horn
Player's Guide Illustration: Andreas Rocha, Billy Wimblett,
Sam Burley
Graphic Design: Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam
Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell,
Jonathan Ball

©Disney

Narrative

Narrative Leads: Kelly Digges, Samantha McFerrin
Initial Concepting: Cassidy Werner
Narrative Writers: Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page
Flavor Text: Kelly Digges (lead), Darla Kennerud, Chris Page

Leadership Team

Head of Global Games: Filip Francke
International Category Director: Florian Baldenhofer
Brand Manager: Ryan Miller
Senior Licensing Manager: Meagan Swinney
Senior Project Manager: Bobbie Willgress
Production and Sourcing Lead: Tina Wegner

Willkommen auf der Welt, Robin und Gael.

Von den Designern: Besonderer Dank an Edlyn Warner und Holly Milton für die Unterstützung in den vielen schlaflosen Nächten, die wir mit der Entwicklung dieses Spiels verbracht haben.

Besonderer Dank gilt auch dem Disney Team:
John Balen, Michelle Fode, Alex Biran,
Terrell Gentry, Shaun Shishido, Alex Maher,
Emily Colon, und Naomi Kim.

Ravensburger