

Disney Lorcana

TRADING CARD GAME



REGOLE INTRODUTTIVE

Nel ruolo di Illuminatore del meraviglioso reame di Lorcana, controllerai degli inchiostri magici per evocare nuove versioni di personaggi e oggetti Disney, che vengono chiamati glimmers. Questi glimmers – alcuni familiari, altri fantastici – ti aiuteranno mentre andrai all'avventura in tutta Lorcana per trovare e raccogliere parti perdute di leggenda. Tantissime imprese ti attendono!

Che tipo di gioco è questo?

Disney Lorcana è un gioco di carte strategico dove ogni giocatore si costruisce il proprio mazzo prima dell'inizio della partita e i mazzi non vengono mescolati tra loro. Puoi giocare con uno dei mazzi precostruiti, modificarlo o creare un mazzo del tutto personale!

In un gioco come questo, le carte potrebbero permetterti di fare cose che solitamente non fanno parte del normale turno. Se il testo di una carta contraddice le regole del gioco, segui quanto indicato dalla carta.

PANORAMICA DEL GIOCO

Informazioni sul gioco

In questo gioco devi riuscire a individuare pezzi di leggenda sparsi in tutta *Lorcana* per poi raccoglierli e custodirli. Per riuscirci, evoca glimmers di personaggi e oggetti Disney che ti aiuteranno andando all'avventura, ostacolando gli avversari e sfidando gli altri personaggi. Con la giusta strategia e un pizzico di fortuna, potrai preservare il tuo patrimonio di leggenda contro le minacce future!

Impara a giocare

Ci sono molti modi diversi per imparare a giocare a *Lorcana*! Il modo migliore – e il più divertente – è farsi insegnare da un amico. Puoi anche informarti su eventi di *Lorcana* nei negozi di giochi della tua zona e scaricare l'applicazione *Disney Lorcana Trading Card Game Companion* per un tutorial interattivo.



Vincere

Il tuo obiettivo è essere il primo giocatore a raggiungere 20 o più punti leggenda. Alcune abilità delle carte ti faranno guadagnare leggenda, ma il modo più comune per ottenerla è giocare i personaggi e mandarli all'avventura.

LE CARTE

Il tuo mazzo *Lorcana* può contenere un mix di tre tipi diversi di carte: personaggi, azioni e oggetti.

Personaggi

Potrai mandare i glimmers dei personaggi all'avventura o a lanciare sfide. Alcuni personaggi hanno abilità speciali.

Oggetti

I glimmers degli oggetti restano in gioco dopo essere stati giocati e conferiscono abilità speciali durante la partita.

Azioni

Le azioni forniscono un vantaggio immediato e poi vanno scartate.

Canzoni

Le canzoni sono un tipo di azione e possono essere giocate esattamente come qualsiasi altra azione: pagandone il costo e risolvendone l'effetto. Ma questa non è l'unica opzione – i personaggi possono cantare le canzoni per te, così non dovrà pagare il costo in inchiostro!



PARTI DI UNA CARTA

Su tutte le carte

Costo: Quanto inchiostro costa la carta per essere giocata.

Icona calamaio: Carte con attorno al loro esagono di costo possono essere messe nel tuo calamaio per essere usate come inchiostro.

Nome: I personaggi hanno anche un nome della loro versione, scritto sotto al nome del personaggio.

Classificazioni: Categorie a volte citate nelle regole delle carte (come "Scopa (Broom)" in questo esempio).

Inchiostro: Questo simbolo e la banda colorata dietro il nome della carta indicano il tipo di inchiostro della carta.

Abilità ed Effetti: Le regole speciali delle carte. Sulle azioni, vengono chiamate effetti. Su personaggi e oggetti, generalmente le abilità hanno un nome basato sulla loro storia. Le abilità più comuni utilizzano invece delle parole chiave in grassetto (come "Lesto (Rush)" nell'esempio qui sotto).

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



PARTI DI UNA CARTA

Legenda inchiostri

= Ambra	= Smeraldo	= Zaffiro
= Ametista	= Rubino	= Acciaio

Solo sui personaggi

Forza (Strength): Quanti danni infligge il personaggio durante una sfida.

Volontà (Willpower): Quanti danni ci vogliono per esiliare (Banish) il personaggio dal gioco.

Valore di leggenda (Lore Value): Quanti punti leggenda ottieni quando il personaggio va all'avventura.

Legenda rarità

= Comune	= Rara	= Leggendaria
= Non comune	= Super Rara	

PREPARAZIONE

Ogni giocatore ha bisogno del proprio mazzo. Serviranno anche dei segnalini danno e un modo per tenere traccia di quanti punti leggenda possedete. Entrambi vengono forniti con il mazzo di partenza.

1. Mescola il tuo mazzo.
2. Imposta il tuo contatore di leggenda a 0.
3. Pesca 7 carte per formare la tua mano iniziale. Puoi guardare le carte nella tua mano ma non quelle nella mano degli altri giocatori!
4. Se lo vuoi, modifica la tua mano iniziale (vedi sotto). **Salta questo passaggio se è la prima volta che giochi.**
5. Determinate il primo giocatore lanciando una moneta, tirando un dado o in un altro modo analogo.

Modificare la mano iniziale

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore può modificare una volta la propria mano iniziale, a partire dal primo giocatore. (Di solito, un giocatore lo fa se non ha molte carte con l'icona calamaio oppure se ha in mano troppe carte con costo elevato.) Per farlo, metti un qualsiasi numero di carte dalla mano in fondo al mazzo, senza rivelarle, poi ripescala carte finché non ne hai nuovamente 7. Infine, rimescola il mazzo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un turno è diviso in due parti. Ogni giocatore svolge completamente il proprio turno prima di passarlo al giocatore successivo.

Quando tocca a te, esegui questi passaggi in ordine.

Fase iniziale

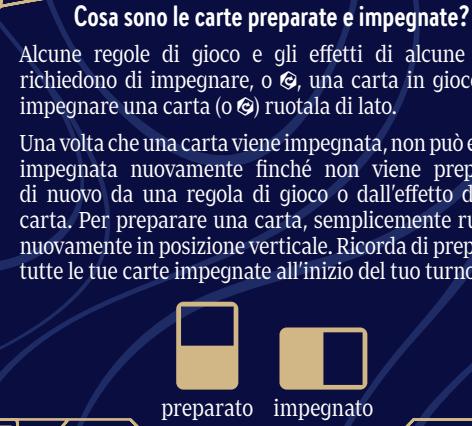
1. **PREPARAZIONE** – Prepara (Ready) le tue carte impegnate (Exerted) ruotandole in verticale.
2. **INIZIO TURNO** – Controlla gli effetti che si verificano all'inizio del tuo turno e segui le loro istruzioni.
3. **PESCA** – Pesca una carta dalla cima del tuo mazzo. Il primo giocatore salta questo passaggio al suo primo turno.

Fase principale

Una volta per turno, puoi giocare una carta a faccia in giù nel tuo calamaio, in qualsiasi momento.

Inoltre, puoi eseguire tutte le azioni elencate di seguito, un numero qualsiasi di volte e in qualsiasi ordine. Questo ti permette di trarre il massimo vantaggio da ciò che le carte possono fare, in combinazione con altri effetti.

- ♦ Giocare una carta.
- ♦ Utilizzare l'abilità di un personaggio che non richieda di impegnarlo.
- ♦ Utilizzare l'abilità di un oggetto.
- ♦ Eseguire un'azione con un personaggio che era in gioco dall'inizio del turno. Queste includono:
 - ♦ Andare all'avventura.
 - ♦ Sfidare un personaggio impegnato di un avversario.
 - ♦ Utilizzare un'abilità che richieda di impegnare la carta.



Il tuo calamaio (Inkwell)

Il tuo calamaio è il luogo dove metti le tue carte inchiostro, a faccia in giù. Le carte nel calamaio vengono usate per pagare i costi di gioco delle carte nella tua mano.

Puoi giocare una carta dalla tua mano al calamaio **una volta per turno**. La carta che scegli deve avere l'icona calamaio attorno al suo costo sull'angolo in alto a sinistra. Più carte inchiostro possiedi, più cose sarai in grado di fare durante il turno.

Per aggiungere una carta al tuo calamaio, mostrala ai tuoi avversari e poi posizionala a faccia in giù nella tua area calamaio, come inchiostro. Ogni carta del tuo calamaio rappresenta 1 , non importa cosa ci sia sull'altra faccia. Scegli con saggezza! Le carte che metti nel tuo calamaio ci resteranno per il resto della partita. Una volta che metti una carta nel calamaio, nulla di quanto riportato su di essa conta – incluso il suo costo e il suo colore di inchiostro. È semplicemente inchiostro. Ogni carta nel tuo calamaio rappresenta 1 .

Usare le abilità (Abilities)

Molti oggetti e personaggi hanno abilità che puoi usare durante il tuo turno (e soltanto durante il tuo turno). Queste solitamente influenzano altre carte in gioco. Le carte nel mazzo, negli scarti, nella mano o nel calamaio di un giocatore, però, non sono considerate "in gioco", quindi non possono essere influenzate da altre carte, a meno che non venga specificato diversamente.

Se l'abilità di una carta ha un costo, questo compare prima del suo effetto, con i due separati da un trattino. Il costo può includere l'impegnare la carta , un costo in inchiostro , un testo che spiega quale sia il costo, o una combinazione qualsiasi delle precedenti. Devi pagare ogni parte del costo di un'abilità per poterla sfruttare.

Un personaggio con un'abilità specifica non può ricevere di nuovo quell'abilità.

Ricorda, non puoi usare le abilità di un personaggio che è appena stato giocato in quel turno.

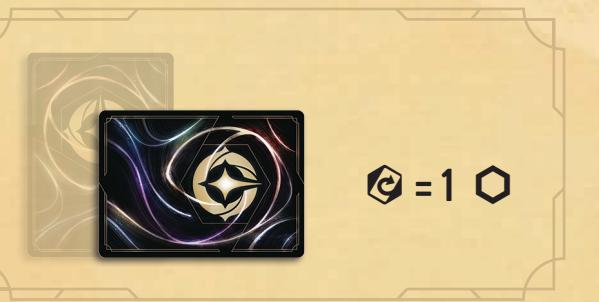
Esempio: La carta Beast's Mirror ha l'abilità Show Me, che recita ", 3 – Se non hai carte in mano, pesca una carta. (If you have no cards in your hand, draw a card)". Nel tuo turno, puoi usare questa abilità impegnando la carta e pagando 3 (impegnando 3 carte nel tuo calamaio). Siccome Beast's Mirror è un oggetto, puoi sfruttarne l'abilità persino nel turno in cui hai giocato la carta!

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere 20 punti leggenda è il vincitore. Se il tuo mazzo si esaurisce, perdi la partita la prossima volta in cui dovrassi pescare una carta.

Giocare una carta (Playing a Card)

Giocare una carta significa prenderla dalla tua mano e metterla a faccia in su sul tavolo. Ogni carta ha un costo in inchiostro all'interno di un esagono sull'angolo in alto a sinistra. Per giocare la carta, devi impegnare altrettante carte inchiostro nel tuo calamaio.



la carta canzone senza dover impegnare le carte nel tuo calamaio! Questo conta comunque come giocare la carta, a prescindere da come ne paghi il costo (si applicano comunque le regole che si attivano quando un personaggio viene impegnato). Per questo motivo, i personaggi non possono cantare canzoni nello stesso turno in cui entrano in gioco.

Andare all'avventura (Questing)

Per andare all'avventura con uno dei tuoi personaggi, impegnalo e ottieni punti leggenda pari al valore di leggenda del personaggio. Ricorda che non puoi andare all'avventura con un personaggio nello stesso turno in cui lo hai giocato.

Sfidare (Challenging)

Andare all'avventura serve a vincere la partita, ma a volte è necessario rallentare gli avversari. È qui che entrano in gioco le sfide. Per sfidare, prima di tutto impegnala uno dei tuoi personaggi per mandarlo in sfida. Poi scegli uno dei personaggi impegnati di un tuo avversario da sfidare. **Non puoi sfidare un personaggio impegnato!** In una sfida, entrambi i personaggi si infliggono danno a vicenda. Guarda il valore di Forza di ogni personaggio e metti altrettanti segnalini danno sull'altro personaggio.

RIMANE IN GIOCO



IL TURNO IN BREVE

Fase iniziale

1. **PREPARAZIONE** – Prepara tutte le tue carte.
2. **INIZIO TURNO** – Applica gli effetti di inizio turno.
3. **PESCA** – Pesca una carta (salta nel primo turno).

Fase principale

Scegli quante azioni vuoi (tranne dove specificato), in qualsiasi ordine:

- ♦ Una volta per turno, aggiungi una carta al tuo calamaio
- ♦ Gioca una carta
- ♦ Attiva un oggetto
- ♦ Utilizza l'abilità di un personaggio che non richiede
- ♦ Con un personaggio che era già in gioco a inizio turno:
 - ♦ Vai all'avventura -OPPURE-
 - ♦ Sfida un personaggio impegnato -OPPURE-
 - ♦ Utilizza un'abilità che richiede
- ♦ Costo in inchiostro ♦ Forza ♦ Leggenda
- ♦ Calamaio ♦ Volontà

Assicurati di dare un'occhiata a disneylorcana.com per sfruttare i video che spiegano la costruzione del mazzo e danno suggerimenti strategici.

Esempio: Sfida

Captain Hook – Captain of the Jolly Roger sta sfidando Donald Duck – Boisterous Fowl.

Captain Hook ha 3 (Forza) e Donald Duck ha 2 . Questo significa che Captain Hook infligge 3 danni a Donald Duck, che riceve 3 segnalini danno. Donald infilige 2 danni a Hook, che riceve quindi 2 segnalini danno.

Con solo 3 (Volontà), Donald è nei guai. Siccome il danno ricevuto è uguale o maggiore della sua , viene esiliato e finisce nella pila degli scarti del suo giocatore. Hook vince la sfida! Però, ora deve stare attento. La sua è 4, quindi se nei prossimi turni subirà altri 2 danni, verrà a sua volta esiliato.