

Disney Lorcana

TRADING CARD GAME



SCHNELLSTART-REGELN

Als Luminari setzt du in Lorcana magische Tinte ein, um Abbilder von Disney-Charakteren und Gegenständen zu erschaffen, sogenannte „Glimmer“. Gemeinsam mit diesen – manche in vertrauter Gestalt, andere völlig neu interpretiert – wetteiferst du in der Welt von Lorcana darum, verschollene Legenden aufzustöbern und einzusammeln. Unzählige Abenteuer erwarten dich!

Worum geht's in diesem Spiel?

Disney Lorcana ist ein strategisches Sammelkartenspiel, bei dem alle Mitspielenden ihr Deck zusammenstellen, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Du kannst dafür eines der spielbereiten Starter Decks nutzen, dieses verändern oder dein ganz eigenes, individuelles Deck bauen (mehr Infos zum Deckbau findest du am Ende der Anleitung). Wichtig ist, dass du dein Deck nicht mit Decks von anderen Mitspielenden vermischst.

Die Karten in diesem Spiel erlauben dir oft, Dinge zu tun, die von den allgemeinen Spielregeln abweichen oder diesen widersprechen. In diesen Fällen haben die Kartentexte immer Vorrang vor den Grundregeln.

SPIELÜBERSICHT

Über das Spiel

In diesem Spiel sammelst du Legenden, die in der Welt von Lorcana verstreut sind, um sie sicher zu verwahren. Erschaffe Glimmer von Disney-Charakteren und Gegenständen, die dir beim Erkunden der Welt helfen oder die anderen Mitspielenden bremsen, indem sie deren Charaktere herausfordern. Mit der richtigen Strategie und etwas Glück kannst du dafür sorgen, dass deine Legenden in Zukunft sicher sind.

Lerne die Regeln

Am meisten Spaß macht es, Lorcana zu erlernen, wenn dir eine Freundin oder ein Freund die Regeln erklärt. Frage alternativ in Shops in deiner Nähe nach Lorcana-Events oder lade dir die Disney Lorcana Trading Card Game Begleit-App herunter, um das interaktive Tutorial zu spielen.



Spielziel

Wer zuerst 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt. Am schnellsten gelingt dir das, indem du deine Charaktere erkunden lässt. Manchmal kannst du auch Fähigkeiten dafür nutzen.

DIE KARTEN

Dein Lorcana-Deck kann 3 verschiedene Arten von Karten enthalten: Charaktere, Gegenstände und Aktionen.

Charaktere

Glimmer-Charaktere erkunden, um Legenden zu sammeln, oder fordern gegnerische Charaktere heraus.



Gegenstände

Glimmer-Gegenstände besitzen spezielle Fähigkeiten, die du mehrfach bzw. zum richtigen Zeitpunkt einsetzen kannst.



Aktionen

Aktionen verschaffen dir einen einmaligen Vorteil und landen danach auf dem Ablagestapel.



Lieder

Lieder sind eine spezielle Form von Aktionen. Du kannst sie regulär ausspielen, indem du ihre Kosten bezahlst und ihren Effekt ausführst. Doch es gibt eine zweite Möglichkeit: Deine Charaktere können Lieder singen. So kannst du diese kostenlos ausspielen und musst dafür keine Tinte bezahlen.



BESTANDTEILE EINER KARTE

Alle Kartentypen zeigen:

Kosten: Um die Karte auszuspielen, musst du die angegebene Menge an Tinte bezahlen.

Tintenvorrat-Symbol: Nur Karten, die um das Kosten-Sechseck zeigen, darfst du verdeckt in deinen Tintenvorrat legen, um sie anschließend als Tinte zu nutzen.

Name: Bei Charakteren wird unterhalb des Namens auch ihre Version benannt.

Kartentypen: Gegenstände und Aktionen werden hier als solche bezeichnet. Auch Charaktere haben Typen (wie z.B. „Besen“), auf die einige Kartenfähigkeiten Bezug nehmen.

Tintefarbe: Dieses Symbol und das Banner hinter dem Namen zeigen, zu welcher Tintefarbe die Karte gehört.

Fähigkeiten und Effekte: Sie beschreiben die Funktionen und Sonderregeln einer Karte. Bei Aktionskarten werden diese als Effekte bezeichnet. Charaktere und Gegenstände haben Fähigkeiten, die meist mit einem thematischen Namen versehen sind. Besonders häufig auftauchende Fähigkeiten werden stattdessen mit einem fett markierten Begriff bezeichnet (wie z.B. „Rasant“).

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



BESTANDTEILE EINER KARTE

Tintefarben

= Bernstein	= Smaragd	= Saphir
= Amethyst	= Rubin	= Stahl

Charakter-Karten zeigen zusätzlich:

Stärke: So viel Schaden kann der Charakter einem gegnerischen Charakter in einer Herausforderung zufügen.

Willenskraft: So viel Schaden ist mindestens nötig, um diesen Charakter aus dem Spiel zu verbannen.

Legendenwert: Die Anzahl an Symbolen zeigt dir, wie viele Legenden du sammelst, wenn dieser Charakter erkundet.

Karten-Seltenheit

= Gewöhnlich	= Selten	= Legendär
= Ungewöhnlich	= Episch	

SPIELVORBEREITUNG

Alle Mitspielenden benötigen ein eigenes Deck. Außerdem benötigt ihr Schadens- und Legendenmarker, um Schaden und eure gesammelten Legenden zu zählen. Beides liegt deinem Starter Deck bei.

1. Mische dein Deck.
2. Lege deinen Legendenmarker auf 0.
3. Ziehe 7 Karten – das ist deine Starthand. Schaue dir deine Karten an und halte sie vor den Mitspielenden geheim.
4. Tausche einmalig Karten aus deiner Starthand aus (siehe unten). **In deiner ersten Partie kannst du diesen Schritt überspringen.**
5. Legt fest, wer das Spiel beginnt.

Starthand austauschen

Bevor das Spiel beginnt, können alle Mitspielenden (in Spielreihenfolge) ihre Starthand anpassen, indem sie einmal Karten daraus austauschen. Tipp: Das ist vor allem hilfreich, wenn du nur wenige Karten mit Tintenvorrat-Symbol gezogen hast oder zu viele deiner Karten hohe Kosten haben. Gehe wie folgt vor: Lege zuerst eine beliebige Anzahl an Handkarten verdeckt unter dein Deck. Ziehe anschließend wieder auf 7 Handkarten auf. Zum Schluss mischst du dein Deck noch mal.

SPIELABLAUF

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen. Bist du an der Reihe, führst du deinen kompletten Zug mit beiden Phasen aus und passt anschließend. Erst danach ist die nächste Person an der Reihe.

Befolge in deinem Zug diese Schritte:

Phase 1: Vorbereiten

1. **BEREIT MACHEN** – Mache all deine erschöpften Karten bereit, indem du sie wieder aufrecht drehst.

2. **ÜBERPRÜFEN** – Prüfe, ob Effekte im Spiel sind, die zu Beginn deines Zugs ausgelöst werden, und führe diese aus.

3. **NACHZIEHEN** – Ziehe die oberste Karte deines Decks und nimm sie auf die Hand. Achtung: Wer das Spiel beginnt, darf im 1. Zug keine Karte ziehen.

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Einmal pro Zug darfst du 1 Handkarte verdeckt in deinen Tintenvorrat legen. Zu welchem Zeitpunkt in Phase 2 du das tust, ist dir überlassen.

Zusätzlich kannst du in Phase 2 die folgenden Dinge beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge tun. Mache dich mit deinen Karten vertraut, um ihre Fähigkeiten dabei bestmöglich zu kombinieren!

- ♦ Spiele eine Handkarte aus.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Charakters, für die der Charakter nicht erschöpft werden muss.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Gegenstands.
- ♦ Erschöpfe einen Charakter, der bereits seit Beginn deines Zugs im Spiel ist, um ihn einzusetzen. Jeder Charakter kann pro Zug nur genau einmal für eine der folgenden Dinge eingesetzt werden:
 - ♦ erkunden
 - ♦ einen gegnerischen Charakter herausfordern
 - ♦ eine Fähigkeit nutzen, die ihn erschöpft

Fähigkeiten einsetzen

Die aktiven Fähigkeiten deiner Karten kannst du nur in deinem eigenen Zug einsetzen. Ihre Effekte beziehen sich normalerweise auf andere Karten im Spiel. Handkarten sowie Karten in den Decks, Ablagestapeln und Tintenvorräten gelten nicht als „im Spiel“. Solange ein Effekt dies nicht explizit angibt, sind diese Karten nie von Fähigkeiten betroffen.

Manche Fähigkeiten haben Kosten, die vor dem Effekt angegeben werden. Beispielsweise verlangen sie, eine Karte zu erschöpfen ♦, Tinte zu bezahlen ♠, oder sie werden durch einen Text erklärt. Um den Effekt einer solchen Fähigkeit nutzen zu dürfen, musst du alle angegebenen Kosten bezahlen.

Verfügt ein Charakter bereits über eine bestimmte Fähigkeit, dann kann er diese nicht erneut erhalten.

Denke daran, dass gerade ausgespielte Charaktere ihre Fähigkeiten normalerweise noch nicht im selben Zug nutzen können.

Beispiel: Der „Spiegel des Biests“ besitzt die Fähigkeit „Zeig's mir“ mit folgendem Text:
„♦, 3 ♠ – Wenn du keine Karten auf der Hand hast, ziehe 1 Karte.“ Du kannst diese Fähigkeit in deinem Zug nutzen, indem du den Spiegel erschöpft und zusätzlich 3 ♠ bezahlst (erschöpfe dafür 3 Karten in deinem Tintenvorrat). Da der Spiegel ein Gegenstand ist, kannst du seine Fähigkeit sogar schon in dem Zug nutzen, in dem du ihn ausgespielt hast.

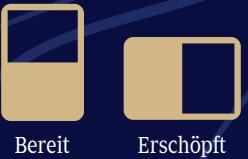
ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 20 oder mehr Legenden gesammelt hat, gewinnt. Du kannst das Spiel außerdem verlieren, falls du eine Karte von deinem Deck ziehen müsstest, aber dort keine mehr ist.

Wie erschöpfe ich Karten und mache sie bereit?

Einige Spielregeln, Effekte und Fähigkeiten erfordern, dass du eine Karte im Spiel erschöpft ♦. Um eine Karte zu erschöpfen ♦, drehe sie auf die Seite.

Du kannst eine erschöpfte Karte erst dann erneut erschöpfen, wenn sie in Phase 1 deines Zuges oder durch einen Effekt bereit gemacht wurde. Um eine Karte bereit zu machen, richte sie wieder auf.



Eine Karte ausspielen

Ausspielen bedeutet, eine Karte aus deiner Hand offen auf den Tisch zu legen. Beim Ausspielen musst du die Kosten der Karte (im Sechseck oben links) bezahlen, indem du diese Anzahl an Tintenkarten in deinem Tintenvorrat erschöpfst.



Dein Tintenvorrat

In diesen Spielbereich legst du Karten, die du in Tinte verwandelst. Erschöpfe Karten im Tintenvorrat, um die Kosten von Handkarten zu bezahlen, die du ausspielen möchtest.

Genau einmal pro Zug darfst du 1 Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat legen. Je mehr Tinte du im Vorrat hast, desto mehr kannst du in deinem Zug tun. Die Karte, die du in deinen Tintenvorrat legen möchtest, muss in der oberen linken Ecke das Tintenvorrat-Symbol ♠ um die Kosten ♦ herum zeigen. Zeige die Karte allen Mitspielenden und lege sie anschließend verdeckt als Tinte in deinen Vorrat. Jede Karte in deinem Tintenvorrat entspricht genau 1 Tinte ♠. Dabei spielt ihre Vorderseite keine Rolle mehr. Es ist egal, was die Karte gekostet hat oder zu welcher Tintenfarbe sie gehörte – verdeckt gilt sie einfach nur als Tinte. Überlege dir gut, welche Karten du in deinen Vorrat legst, denn diese bleiben dort für den Rest des Spiels!

Wenn du einen Charakter ausspielst, platziere ihn oberhalb deines Tintenvorrats auf dem Tisch. Charaktere kommen bereit (= in aufrechter Position) ins Spiel, **allerdings kannst du sie erst in deinem nächsten Zug einsetzen**. Du musst warten, bis ihre Tinte getrocknet ist!

Spielst du einen Gegenstand aus, platzierst du diesen ebenfalls oberhalb deines Tintenvorrats. Im Gegensatz zu Charakteren kannst du Gegenstände bereits im selben Zug einsetzen.

Spielst du eine Aktion aus, führe sofort ihren Effekt aus und lege sie anschließend auf deinen Ablagestapel. Die Karten deines Ablagestapels sind stets offen, damit alle Mitspielenden sie sehen können.

Lieder sind ebenfalls Aktionskarten, mit einer Besonderheit: Du kannst Lieder wie gewohnt ausspielen und mit Tinte bezahlen, oder du lässt einen deiner Charaktere singen. Du erkennst Lieder an ihrem Text („Du kannst einen Charakter, der X oder mehr kostet, ♦, damit er dieses Lied kostenlos singt.“). Hast du einen Charakter im Spiel, der mindestens die verlangten

Kosten aufweist, kannst du ihn erschöpfen, anstatt Tinte zu bezahlen. Beide Arten zählen als Ausspielen des Liedes. Dabei gelten auch alle weiteren Regeln und Effekte, die auf das Erschöpfen von Charakteren Einfluss nehmen – beispielsweise kannst du Charaktere noch nicht singen lassen, wenn sie gerade erst in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.

Erkunden

Erschöpfe einen Charakter, um ihn erkunden zu lassen und so viele Legenden zu sammeln, wie sein Legendenwert ♦ zeigt. Trage diese Anzahl sofort mit deinem Legendenmarker ab. Denke daran, dass ein Charakter noch nicht erkunden kann, wenn du ihn in diesem Zug erst ausgespielt hast.

Herausfordern

Um das Spiel zu gewinnen, müssen deine Charaktere erkunden. Doch manchmal ist es wichtiger, die anderen Mitspielenden zu bremsen, indem du ihre Charaktere herausforderst.

Erschöpfe zuerst einen deiner Charaktere, mit dem du herausfordern möchtest. Wähle dann einen gegnerischen erschöpften Charakter als Ziel der Herausforderung. **Achtung: Du kannst keine Charaktere herausfordern, die bereit sind.**

Die beiden gewählten Charaktere fügen sich nun gegenseitig Schaden zu. Betrachte jeweils die Stärke ♪ beider Charaktere und lege diese Anzahl an Schadensmarken auf den jeweils anderen.

Schaden

Charaktere erleiden durch Herausforderungen und bestimmte Karteneffekte Schaden. Egal woher dieser stammt, er bleibt auf den Charakteren liegen, bis ein anderer Effekt den Schaden wieder entfernt oder der Charakter verbannt wird.

Ein Charakter wird verbannt, wenn die Schadensmarker, die sich auf ihm befinden, den Wert seiner Willenskraft ♦ erreichen oder überschreiten. Der Charakter wird dann auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt.

Beispiel einer Herausforderung

„Käpt'n Hook – Kapitän der Jolly Roger“ fordert „Donald Duck – Aufbrausender Vogel“ heraus.

Käpt'n Hook verfügt über 3 ♪ (Stärke) und Donald Duck über 2 ♪. Sie fügen sich gleichzeitig Schaden zu: Käpt'n Hook teilt 3 Schaden aus, daher erhält Donald Duck 3 Schadensmarker. Umgekehrt teilt Donald 2 Schaden aus, Hook erhält also 2 Schadensmarker.

Donald verfügt nur über 3 ♦ (Willenskraft), der Schaden erreicht oder überschreitet also seine ♦. Daher wird Donald sofort verbannt und landet auf seinem Ablagestapel. Doch auch Käpt'n Hook muss sich in Acht nehmen, denn er bleibt beschädigt. Er verfügt über 4 ♦, falls er später also erneut 2 oder mehr Schaden nimmt, wird er ebenfalls verbannt.

BLEIBT IM SPIEL



ÜBERBLICK EINES SPIELZUGS

Phase 1: Vorbereiten

1. **BEREIT MACHEN** – Mache alle deine Karten bereit.

2. **ÜBERPRÜFEN** – Prüfe vorhandene Effekte.

3. **NACHZIEHEN** – Ziehe 1 Karte (außer im 1. Zug der beginnenden Person).

Phase 2: Karten spielen und einsetzen

Führe beliebig viele Schritte in beliebiger Reihenfolge aus:

- ♦ Lege 1 Handkarte in deinen Tintenvorrat.
Achtung: nur einmal pro Zug!
- ♦ Spiele eine Karte aus.
- ♦ Nutze die Fähigkeit eines Gegenstands.
- ♦ Nutze eine Fähigkeit eines Charakters, die kein ♦ erfordert.
- ♦ Nutze einen Charakter, der bereits zu Beginn deines Zugs im Spiel war:
 - ♦ um zu erkunden, ODER
 - ♦ um einen gegnerischen, erschöpften Charakter herauszufordern, ODER
 - ♦ um eine Fähigkeit einzusetzen, die ♦ verlangt.

♦ Kosten

♦ Stärke

♦ Legendenwert

♦ Tintenvorrat

♦ Willenskraft

©2023

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger North America, Inc.

PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.

Units 3-5 · Avonbury Business Park

Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

©Disney
www.disneylorcana.com
ravensburger.com

disneylorcana.com

ravensburger.com