

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



PREMIER CHAPITRE

GUIDE DE JEU



Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME

GUIDE DE JEU

CONTENU

LE MONDE DE LORCANA	1
CONSTRUIRE SON DECK	4
QUELQUES COMBOS DE CARTES	11
PREMIER CHAPITRE, ENCYCLOPÉDIE	19



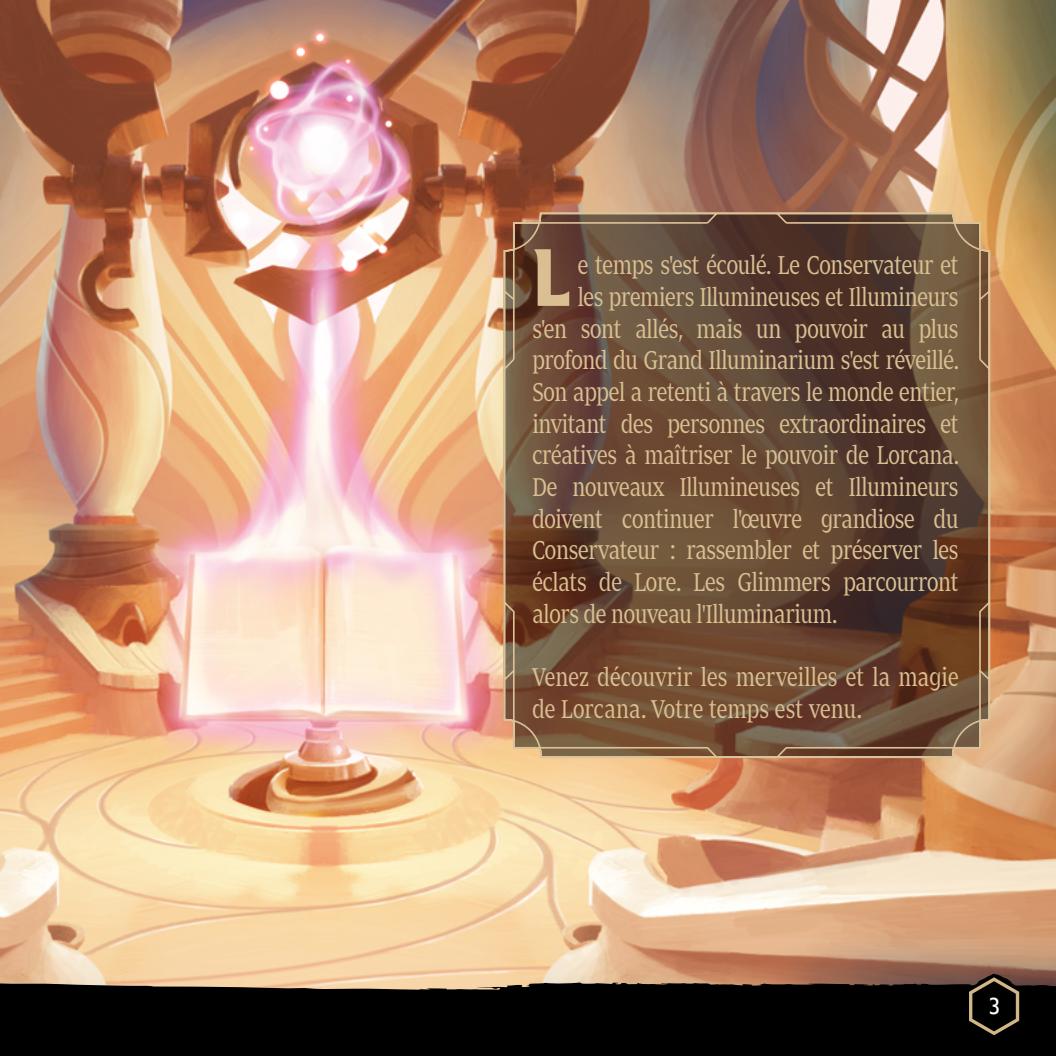
**LE MONDE DE
LORCANA**

Bienvenue à Lorcana, un royaume enchanté débordant d'imagination dans une dimension lointaine. Au centre de ce royaume se trouve une merveille à lui seul : le Grand Illuminarium. C'est ici que les Illumineuses et les Illumineurs ont manié pour la première fois les encres magiques pour créer d'innombrables versions des personnages et des objets Disney. Dans ce monde, ils se nomment "Glimmers".



Le Grand Illuminariun abrite des merveilles infinies. Dénormes et étranges mécanismes tourbillonnent et capturent des étoiles colorées, contenant chacune des fragments d'histoires Disney. Des rayons de couleur éclatantes flottent d'une pièce à l'autre. Et un immense réservoir d'encre, source du pouvoir de Lorcania, occupe tout le fondement.

Tous ces miracles sont l'œuvre d'un personnage, appelé le Conservateur, qui cherchait à rassembler et réinventer les histoires en exploitant l'énergie des étoiles colorées. Il combina leur lumière avec l'encre magique sur les pages d'un livre et réussit à créer les Glimmers. Il réunit un petit groupe d'apprentis à l'imagination puissante pour l'aider dans sa tâche, auxquels il donna le nom d'Illumineuses et Illumineurs. Ensemble, ils remplirent les salles de Glimmers et des livres dont ils étaient issus grâce à l'encre magique, constituant l'inestimable richesse de Lorcania.



Le temps s'est écoulé. Le Conservateur et les premiers Illumineuses et Illumineurs s'en sont allés, mais un pouvoir au plus profond du Grand Illuminariun s'est réveillé. Son appel a retenti à travers le monde entier, invitant des personnes extraordinaires et créatives à maîtriser le pouvoir de Lorcania. De nouveaux Illumineuses et Illumineurs doivent continuer l'œuvre grandiose du Conservateur : rassembler et préserver les éclats de Lore. Les Glimmers parcourront alors de nouveau l'Illuminariun.

Venez découvrir les merveilles et la magie de Lorcania. Votre temps est venu.

CONSTRUIRE SON DECK

Il y a de nombreuses stratégies à explorer dans le monde de *Lorcana*, à commencer par la façon dont vous allez composer votre deck. Notre équipe de créateurs a réuni pour vous un certain nombre d'astuces et conseils afin de vous aider à progresser.

Gérez soigneusement vos ressources en encre.

L'encre magique est au cœur de *Lorcana*. C'est elle qui permet au jeu, et donc à ce monde, de vivre. Assurez-vous que votre deck contienne suffisamment de cartes transmutables en encré. Cela vous permettra d'améliorer votre capacité à mettre en œuvre votre stratégie de manière fiable. Bien que les cartes non transmutables en encré possèdent en général des capacités ayant plus d'impact sur le jeu, en inclure trop dans votre deck pourrait vous empêcher de disposer de suffisamment d'encre pour pouvoir les jouer. Vous ne voudriez pas que vos cartes les plus puissantes restent bloquées dans votre main !

Trouver la bonne proportion de cartes transmutables en encré vous permettra d'être sûr de pouvoir ajouter une carte à votre réserve d'encre à chaque tour. Faites-en sorte de ne pas avoir plus de 16 cartes non transmutables en encré. En dessous, votre deck sera encore plus homogène.

Suivez les besoins en encré

Il n'est jamais bon d'avoir une main pleine de cartes que vous ne pouvez pas jouer. Assurez-vous d'avoir des cartes avec divers coûts en encré ☺ afin d'augmenter vos chances de disposer de cartes que vous serez capable de jouer à chaque tour.

Plus le coût en encré d'une carte est élevé, plus la carte a tendance à être puissante. Avoir plus de cartes puissantes peut faire basculer la partie en votre faveur voire vous

mener à la victoire, mais en avoir trop peut aussi avoir l'effet inverse. Pendant que vous attendez de pouvoir les jouer, votre adversaire peut en profiter pour prendre de l'avance en jouant des cartes moins couteuses en encré.

Mais attention de ne pas tomber dans l'excès inverse en sélectionnant trop de personnages avec un coût faible. Ils vous aideront à prendre la tête dès le départ, mais si les autres joueurs réussissent à suffisamment freiner votre progression, vos personnages risquent d'être rapidement surclassés par les leurs, au coût plus élevé.

En fonction du type de deck, la proportion de cartes selon leur coût ne sera pas la même, à vous de trouver la vôtre. En général, le nombre de cartes de chaque coût doit être progressif : commencez par les cartes à 1 ☺, augmentez graduellement la proportion des cartes suivantes jusqu'à atteindre un pic avec les cartes de coût moyen de votre deck, puis diminuez de nouveau progressivement la proportion des cartes les plus chères.

Soyez prêt

Lorcana propose un éventail impressionnant de cartes et capacités qui transforment chaque partie en une véritable aventure. Parfois vous saurez à quoi vous attendre de la part d'un deck adverse, mais la plupart du temps, ça ne sera pas le cas. Pour rendre votre deck plus polyvalent, incorporez des cartes susceptibles de donner du fil à retordre à vos adversaires, telles que des cartes avec Insaisissable, Hors d'atteinte ou avec une Volonté ♥ élevée. Vous pouvez également inclure des cartes capables de contrer les cartes adverses, comme celles vous permettant de bannir directement leurs objets ou leurs personnages.

Au fil des parties, les decks auxquels vous devrez faire face évolueront, soit avec l'édition de nouvelles cartes, soit à cause d'autres facteurs. À vous d'adapter votre deck pour anticiper et appréhender ces changements, et ainsi le rendre plus efficace et vous aider à remporter la victoire.

Choisissez judicieusement vos encres.

Chaque encré possède ses propres attributs selon sa nature. Lorsque vous créez un deck, le fait de sélectionner des encres complémentaires augmentera son efficacité. N'ayez pas peur d'essayer plusieurs combinaisons d'encre ! Vous pouvez choisir des encres qui s'accordent bien ensemble et renforcent la thématique de votre deck. Vous pouvez aussi privilégier des encres opposées, vous aidant chacune à combler les éventuelles brèches de votre stratégie.

Par exemple, si vous désirez jouer avec un deck comportant plus de personnages au coût élevé, mais



avec des capacités plus puissantes ou une Force ☦ et une Volonté ♥ plus importantes, Saphir est un très bon choix d'encre. Les cartes Saphir vous permettent de jouer de l'encre supplémentaire, contribuant à remplir votre réserve d'encre plus rapidement, et ainsi à pouvoir jouer des cartes au coût plus élevé plus tôt dans la partie.

Si vous préférez jouer un deck axé sur le défi des personnages adverses et le contrôle des menaces, Améthyste répond à vos attentes. La capacité de nombreuses cartes Améthyste à pouvoir épouser les personnages adverses vous permet d'avoir des personnages à défier à chaque tour.

LES 12 MEILLEURES CARTES

Disney Lorcana inspire une variété de stratégies et de styles de jeu, mais chacun est libre d'estimer quelle carte a sa place dans son deck ! Bien que chaque carte ait sa propre utilité, voici les 12 cartes dans chaque type d'encre qui nous paraissent les plus utiles dans le Premier Chapitre.

C'est la fête : Trouver un personnage

Si vous êtes sous pression et voulez avoir une chance de piocher un personnage précis pour être en position idéale, c'est la carte que nous vous suggérons ! La chanson C'est la fête est une manière économique de trouver les personnages importants dans votre deck. Vous pouvez épouser l'un de vos personnages pour la chanter, vous permettant ainsi de garder l'encre disponible pour jouer celui que vous allez trouver. Remplissez votre deck Ambre avec de nombreux personnages puissants et laissez cette carte faire le reste.



Stitch - Surfeur insouciant : Piocher des cartes

Avec ses statistiques impressionnantes 4 ♦ et 8 ♥ de départ, qui vous garantissent qu'il restera en jeu un certain nombre de tours, Stitch - Surfeur insouciant peut vous aider à vous rapprocher de la victoire ! Piocher plus de cartes contribue à faire fonctionner votre deck efficacement et cette carte vous permet de piocher 2 cartes tant que vous avez 2 autres personnages en jeu. Stitch - Surfeur insouciant s'intègre parfaitement à n'importe quel deck Ambre comportant de nombreux autres personnages, afin de pouvoir toujours bénéficier de sa capacité permettant de piocher des cartes supplémentaires.



Mes amis de l'au-delà : Piocher plus de cartes

Piocher des cartes est toujours utile ! Piocher des cartes supplémentaires vous offre l'opportunité de jouer plus de cartes au cours de la partie, et de prendre ainsi vos adversaires de vitesse. De plus, vous aurez plus de choix à chaque tour entre les cartes à jouer ou celles à placer dans votre réserve d'encre, et plus de chance de piocher la carte parfaite au moment le plus opportun. Mes amis de l'au-delà est particulièrement puissante, car elle est jouable en tant que chanson et peut vous faire économiser 3 ♦ pour jouer les cartes piochées. C'est une carte de base pour les decks Améthyste, qui vous permet de piocher et de faire tourner la partie en votre faveur.

Elsa - Esprit de l'hiver : Épuiser des personnages

Montrez à vos adversaires que leurs personnages ne vous gèneront plus jamais ! Elsa - Esprit de l'hiver épouse jusqu'à 2 personnages le tour où elle est jouée et vous procure un énorme avantage immédiat. Épuiser des personnages adverses offre la possibilité aux vôtres de les défier ou de les ignorer (puisque'ils ne seront pas redressés). Les 2 personnages affectés par la capacité d'Elsa resteront épuisés au prochain tour de leur propriétaire, vous permettant ainsi d'envoyer vos personnages à l'aventure plus sereinement, ou de défier les personnages adverses les plus menaçants lors de votre prochain tour.



Le Chapelier Fou - Hôte courtois : Haute valeur de Lore

Dans un jeu plein de merveilles, de mystères et de dangers, vous aurez parfois besoin d'une carte aussi folle que Le Chapelier pour vous tirer d'affaire et l'emporter ! Le Chapelier Fou - Hôte courtois est un personnage qui oblige votre adversaire à s'en occuper rapidement car sa valeur de Lore de 3 ♦ peut rapidement vous propulser vers la victoire. Avantage supplémentaire : vous piochez une carte à chaque fois qu'un autre personnage le défie, ce qui risque également de rendre fous vos adversaires !





Génie - Fait le show : Retirer un personnage du jeu

Vous cherchez un personnage génial, difficile à défier et qui résout vos problèmes ? Abracadabra, votre vœu est exaucé !

Génie - Fait le show est un élément puissant dans un deck Émeraude qui cherche à tirer rapidement avantage de ses personnages. Lorsque vous le jouez, vous pouvez immédiatement renvoyer un personnage dans la main de son propriétaire, il est même parfois intéressant d'utiliser sa capacité sur l'un de vos propres personnages. Disposant de Insaïssable et de 4 ♡, Génie - Fait le show risque de rester en jeu longtemps et de vous faire gagner de nombreux éclats de Lore contre des decks très divers.



Feu du dragon : Bannir un personnage

Réduisez en cendres vos problèmes en utilisant Feu du dragon. Un personnage adverse vous cause des soucis car il est trop puissant pour vos personnages et difficile à défier ? Frappez-le avec Feu du dragon. Un personnage redressé car il vient d'arriver en jeu ? Feu du dragon peut s'en occuper. Un adversaire empêche un personnage d'être épaisé et donc de défier et d'être envoyé à l'aventure ? Bannissez ce personnage avec Feu du dragon.

Bien que cette carte ne puisse pas être ajoutée à votre réserve d'encre, il peut être intéressant d'intégrer sa puissante capacité à votre deck afin d'éliminer immédiatement les obstacles sur le chemin menant à la victoire.

Maui - Idole des Hommes : Fort et résistant

Les personnages adverses ont du souci à se faire s'ils sont épaisés quand Maui apparaît. Maui - Idole des Hommes peut se jeter rapidement dans la bataille, défiant quiconque se mettant en travers de son chemin. Avec 6 ♦ et la capacité de défier le tour où il est joué, ce demi-dieu a un impact immédiat. Ses 5 ♦ signifient qu'il a de grandes chances d'être encore en jeu au tour suivant. Autant de pouvoir pour un coût de 5 ♦ seulement, bien sûr il fait ça "Pour les Hommes" !



Mickey Mouse - Déetective : Encre supplémentaire

Le pouvoir de Mickey Mouse - Déetective tient dans sa capacité à vous aider à disposer rapidement de plus d'encre que vos adversaires (et ainsi à jouer des personnages plus puissants avant eux), tout en plaçant un nouveau personnage, capable de défier ou d'être envoyé à l'aventure aux tours suivants. Pas besoin d'être détective pour voir que de disposer de plus d'encre et de personnages est un énorme avantage ! Ce Mickey est parfait pour tout deck Saphir qui vise à disposer rapidement d'encre pour jouer des cartes puissantes ou plusieurs cartes par tour.





Hadès - Conspirateur infernal : Déplacer un personnage dans la réserve d'encre

Rien ne ferait plus plaisir à Hadès que d'envoyer les personnes de vos adversaires dans les profondeurs du Tartare, mais il se contentera des profondeurs de leurs réserves d'encre. Une carte qui vous permet à la fois de renvoyer un personnage adverse tout en ajoutant un personnage puissant à vos côtés est d'une valeur inestimable. Hadès - Conspirateur infernal vous aide à garder le contrôle sur les cartes en jeu et augmente vos chances de victoire grâce à des ⚪ et ❤ élevées, ainsi que 2 ♦, qui vous rapprochent de la gloire... voir du trône de l'Olympe ?



Capitaine Crochet - Duelliste aguerri : Menace rapide

En garde ! Ce n'est pas parce qu'une carte est simple qu'elle n'est pas puissante une fois en jeu. Capitaine Crochet - Duelliste aguerri en est le parfait exemple. Comptez sur lui pour faire rapidement des éclaboussures : avec un coût de 1 ⚪ seulement, il peut être joué rapidement pour toiser les adversaires. Il est toujours prêt à leur mettre la pression, sous la menace de sa capacité Offensif +2, lui permettant de défier et de bannir des personnages au coût plus élevé. Tic, toc ! L'heure a sonné pour vos adversaires !

Tuons La Bête : Dommages importants

Infliger 2 dommages à tous les personnages adverses peut vous ouvrir les portes de la victoire. Tuons La Bête est l'un de vos meilleurs atouts pour vous assurer de ne pas être rapidement submergé par une horde de petits personnages. Cela vous laisse plus de temps pour accéder à vos cartes plus chères et vous permet de contrer des decks contenant de nombreux personnages à faible coût. Les 2 dommages peuvent aider vos personnages à bannir ceux de vos adversaires déjà blessés, mais qui continuent de contrecarrer vos projets. Et qui n'aime pas une chanson stimulante ? Avec un personnage en jeu d'un coût de 5 ⚪ ou plus ou avec la capacité mélomane, vous pouvez infliger des dommages ou même bannir directement plusieurs personnages sans dépenser la moindre encre !



QUELQUES COMBOS DE CARTES

Voici quelques façons de combiner les cartes du Premier Chapitre entre elles pour tirer le meilleur de chaque partie !





Ariel - Chanteuse exceptionnelle + Tuons La Bête

Ariel - Chanteuse exceptionnelle possède deux capacités qui lui permettent de créer sa propre combo : Débuts musicaux et mélomane. Lorsque vous la jouez, Débuts musicaux vous permet d'ajouter à votre main une chanson parmi les 4 premières cartes de votre deck. Aux tours suivants, vous pouvez épouser Ariel pour utiliser sa capacité de mélomane et chanter gratuitement une chanson coûtant 5 O ou moins. Cela signifie que vous pouvez la jouer sans avoir à payer d'encre ! Quelle que soit la chanson dans votre deck, il y a de grandes chances qu'Ariel

puisse la chanter.

Une chanson puissante pour ce combo est Tuons La Bête, qui coûte 5 O. Placez cette chanson dans votre deck et Ariel sera capable de la trouver lorsqu'elle entrera en jeu, parfois dès le 3e tour. Au tour suivant, elle pourra chanter gratuitement Tuons La Bête pour infliger 2 dommages à tous les personnages adverses, un tour plus tôt que prévu, tout en économisant votre encré pour jouer de nouvelles cartes !



Aladdin - Hors-la-loi héroïque + Capacités Redresser

Quoi de mieux que d'utiliser la puissante capacité Exploit audacieux d'Aladdin - Hors-la-loi héroïque pour réduire le nombre d'éclats de Lore de votre adversaire tout en en gagnant vous-même à chaque fois qu'il bannit un personnage lors d'un défi ? Utilisez cette capacité plusieurs fois par tour ! Des cartes comme Attiser les flammes et Bouclier de Vert permettent de redresser

Aladdin après un défi. Ceci lui donne la possibilité de défier à nouveau, vous permettant de gagner ainsi plus d'éclats de Lore et d'éloigner un peu plus vos adversaires de la victoire. Même si vous ne souhaitez pas qu'Aladdin déifie à nouveau (ou s'il ne lui reste plus d'adversaire à défier), vous pouvez toujours utiliser la capacité Redresser d'une autre carte pour le protéger.



Belle - Étrange demoiselle + pioche d'une carte Améthyste

Les cartes Saphir demandent de mettre autant d'encre que possible dans votre réserve d'encre afin de pouvoir jouer des cartes chères ou davantage de cartes. Belle - Étrange demoiselle y contribue en vous permettant d'ajouter une carte supplémentaire à votre réserve d'encre à chaque tour. Mais accrochez-vous à vos livres car elle peut aussi vous permettre de galoper vers la victoire, grâce à sa capacité à être envoyée à l'aventure pour gagner 5 ♦ dès que vous avez 10 cartes dans votre réserve d'encre !

Cependant, jouer une carte supplémentaire à chaque tour peut rapidement vider votre main. Et à quoi bon avoir une réserve pleine d'encre, si vous ne pouvez pas l'utiliser ? C'est là que les cartes Améthyste et leur éventail de capacités permettant de piocher des cartes peuvent s'avérer très utiles. Appuyez-vous sur les cartes Maléfice - Sorcière, La reine - Vaniteuse et malveillante ou Mes amis de l'au-delà pour vous aider à avoir plus de cartes en jeu.



La Bête est à moi ! + n'importe quelle capacité défier/bannir ou un personnage avec une force élevée

Il arrive que vous souhaitez qu'un personnage adverse déifie l'un des vôtres. Peut-être votre personnage dispose-t-il d'une capacité qui se déclenche lorsqu'il est défie ou banni, à moins que votre adversaire ne protège l'un de ses personnages en ne l'épuisant pas. Dans ce genre de situations, des cartes telles que La Bête est à moi ! peuvent vous aider à faire pencher la balance de votre côté en donnant à un personnage la capacité Combattant, le forçant ainsi à défier au tour suivant.

L'une des manières d'utiliser cette capacité est de jouer La Bête est à moi ! contre un personnage

adverse avec 3 ♦ ou plus et d'épuiser un personnage comme Cruella d'Enfer - Cruelle Diablesse. Lorsque Cruella est défiée et bannie, vous renvoyez un personnage dans la main de son propriétaire ! Si votre adversaire ne trouve pas une autre façon d'épuiser le personnage auquel vous avez octroyé la capacité Combattant ou de défier un autre personnage, il sera obligé de défier Cruella, qu'il le veuille ou non. Au minimum, octroyer la capacité Combattant à un personnage l'empêche d'être envoyé à l'aventure pendant un tour, ce qui ralentit votre adversaire.



Ariel - Collectionneuse de couics et de couacs + de nombreux objets

Le Premier Chapitre offre de nombreuses actions et capacités qui vous permettent de redresser un personnage, mais vous empêchent de les envoyer de nouveau à l'aventure dans le même tour. Ariel - Collectionneuse de couics et de couacs est la seule à avoir à la fois la capacité d'être redressée puis à pouvoir être envoyée à l'aventure à nouveau. C'est pour vous l'occasion de jouer de nombreux objets durant le même tour, en redressant Ariel entre chacun d'eux. La collectionneuse de couics et de couacs augmente son nombre d'objets et vous, votre nombre d'éclats de Lore.

Le choix d'objets au coût peu élevé comme Zirgouflex ou Fleur aux pétales d'or vous permet d'en jouer plusieurs par tour sans utiliser trop d'encre, tandis que Œil des Moires permet à Ariel de gagner 1 ♦ supplémentaire à chaque fois qu'elle est envoyée à l'aventure durant le tour !



Dr. Facilier - Agent provocateur + cartes avec la capacité Charge

La combinaison de personnages dotés de la capacité Charge, comme Peter Pan - Combattant intrépide, avec Dr Facilier - Agent provocateur peut être une stratégie très efficace. La capacité du Dr. Facilier Vers les ombres vous permet de renvoyer dans votre main n'importe lequel de vos personnages bannis via un défi. Si le personnage banni possède Charge, vous pouvez le rejouer et il peut défier de nouveau immédiatement !

Tant que vous possédez suffisamment d'encre pour jouer des personnages, cette combo vous permet de défier des personnages épuisés encore et encore ; très utile contre les personnages avec une Force ♦ et une Volonté ♥ élevées.



Clochette - Fée géante + La Bête - Fléau des loups

Clochette - Fée géante est une force avec laquelle il faut compter. Elle inflige 1 dommage à chaque personnage adverse simplement quand vous la jouez ! Puis, lorsqu'elle bannit un personnage via un défi, elle peut infliger 2 dommages à un autre personnage adverse. Mais que peut faire une fée si son adversaire ne lui offre aucune cible à défier ? Elle appelle son ami La Bête - Fléau des loups, bien sûr !

Non seulement La Bête possède Charge, mais sa capacité Rugissement épise tous les personnages adverses blessés lorsqu'il est joué,

ce qui lui offre, ainsi qu'à Clochette, de nombreux personnages à défier.

Notez que les capacités de La Bête et de Clochette lorsqu'ils entrent en jeu concernent tous les personnages adverses et non pas ceux que vous choisissez. Cela signifie que cette combo peut se révéler particulièrement dévastatrice face à des adversaires qui espèrent vivement que leur personnages redressés dotés de la capacité Hors d'atteinte, soient épargnés.



115 Standard Brillante PROMO

PREMIER CHAPITRE, ENCYCLOPÉDIE

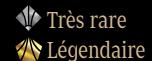
Cette section contient les images en couleurs des cartes de Disney Lorcana : Premier Chapitre. Cela n'inclut pas les cartes promo... ou des cartes secrètes.

Utilisez ces pages comme checklist, comme référence ou simplement pour admirer l'illustration des cartes. Elles sont classées dans l'ordre croissant de leur numéro de collection. Chaque carte de ce set possède une version brillante et une version standard ! Nous avons ajouté des cases pratiques pour chacune des deux versions pour vous permettre de cocher les cartes de votre collection. Nous avons également prévu un espace pour noter toute autre version, comme les cartes promo.

SYMBOLES DE RARETÉ



Commune
Inhabituelle
Rare



Companion App
N'oubliez pas de consulter l'application complémentaire Disney Lorcana Trading Card Game pour apprendre à jouer et bien plus !



001 Standard Brillante

002 Standard Brillante

003 Standard Brillante

007 Standard Brillante

008 Standard Brillante

009 Standard Brillante

004 Standard Brillante

005 Standard Brillante

006 Standard Brillante

010 Standard Brillante

011 Standard Brillante

012 Standard Brillante



013 Standard Brillante _____



014 Standard Brillante _____



015 Standard Brillante _____



019 Standard Brillante _____



020 Standard Brillante _____



021 Standard Brillante _____



016 Standard Brillante _____



017 Standard Brillante _____



018 Standard Brillante _____



022 Standard Brillante _____



023 Standard Brillante _____



024 Standard Brillante _____



025 Standard Brillante _____



026 Standard Brillante _____



027 Standard Brillante _____



028 Standard Brillante _____



029 Standard Brillante _____



030 Standard Brillante _____



031 Standard Brillante _____



032 Standard Brillante _____



033 Standard Brillante _____



034 Standard Brillante _____



035 Standard Brillante _____



036 Standard Brillante _____



037 Standard Brillante



038 Standard Brillante



039 Standard Brillante



043 Standard Brillante



044 Standard Brillante



045 Standard Brillante



040 Standard Brillante



041 Standard Brillante



042 Standard Brillante



046 Standard Brillante



047 Standard Brillante



048 Standard Brillante



049 Standard Brillante _____



050 Standard Brillante _____



051 Standard Brillante _____



055 Standard Brillante _____



056 Standard Brillante _____



057 Standard Brillante _____



052 Standard Brillante _____



053 Standard Brillante _____



054 Standard Brillante _____



058 Standard Brillante _____



059 Standard Brillante _____



060 Standard Brillante _____



061 Standard Brillante _____



062 Standard Brillante _____



063 Standard Brillante _____



067 Standard Brillante _____



068 Standard Brillante _____



069 Standard Brillante _____



064 Standard Brillante _____



065 Standard Brillante _____



066 Standard Brillante _____



070 Standard Brillante _____



071 Standard Brillante _____



072 Standard Brillante _____

073 Standard Brillante 074 Standard Brillante 075 Standard Brillante 079 Standard Brillante 080 Standard Brillante 081 Standard Brillante 076 Standard Brillante 077 Standard Brillante 078 Standard Brillante 082 Standard Brillante 083 Standard Brillante 084 Standard Brillante



085 Standard Brillante _____



086 Standard Brillante _____



087 Standard Brillante _____



091 Standard Brillante _____



092 Standard Brillante _____



093 Standard Brillante _____



088 Standard Brillante _____



089 Standard Brillante _____



090 Standard Brillante _____



094 Standard Brillante _____



095 Standard Brillante _____



096 Standard Brillante _____



097 Standard Brillante



098 Standard Brillante



099 Standard Brillante



103 Standard Brillante



104 Standard Brillante



105 Standard Brillante



100 Standard Brillante



101 Standard Brillante



102 Standard Brillante



106 Standard Brillante



107 Standard Brillante



108 Standard Brillante





121 Standard Brillante _____



122 Standard Brillante _____



123 Standard Brillante _____



127 Standard Brillante _____



128 Standard Brillante _____



129 Standard Brillante _____



124 Standard Brillante _____



125 Standard Brillante _____



126 Standard Brillante _____



130 Standard Brillante _____



131 Standard Brillante _____



132 Standard Brillante _____



ENCHEVÊTRÉ

Action

Chaque adversaire perd 1 éclat de Lore.

"Ne bougez pas ! Je vous dire... vous n'avez pas le choix, je suppose. Mais quand même... Ne bougez pas !" – Raiponce

Éd. Willi
133/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



POMME EMPOISONNÉE

Objet

CROQUE. 1 O - Bannissez cet objet - Choisissez un personnage et époussiez-le. Si c'est une Princesse, bannissez-la à la place.

"Une tranche de la pomme empoisonnée et les yeux de la victime se fermeront à jamais." – La Reine

Andrew Traboff
134/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



BOUCLIER DE VERTU

Objet

A L'ÉPREUVE DU FEU. 3 O - Choisissez un personnage et redressez-le. Il ne peut pas être envoyé à l'aventure pour le reste de ce tour.

"Aussi, Prince, prenez sans hésiter ce bouclier et cette épée de vérité. Seules ces armes magiques peuvent triompher de Maléfique." – La Reine

Éd. Willi
135/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



AURORE

Gardienne réveuse

Floodborn • Héros • Princesse

Altar 3 (Vous pouvez payer 3 O pour jouer ce personnage sur un autre personnage Aurora.)

ÉTRENNE PROTECTRICE. Vos autres personnages gagnent Hors d'atteinte. (Ils ne peuvent pas être choisis par vos adversaires, hormis pour un défi.)

"Et tandis que la princesse dormait profondément, sa puissance s'éveilla."

Nicolas Kole
139/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



AURORE

Princesse Royale

Storyborn • Héros • Princesse

Altar 2 (Vous pouvez payer 2 O pour jouer ce personnage sur un autre personnage Aurora.)

"Mais si on fait le même rêve plusieurs fois, on dit qu'il se réalise un jour."

Santana Edris
140/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



BELLE

Inventrice

Dreamborn • Héros • Princesse • Inventeur

BRICOLEUSE. Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain objet que vous jouez durant ce tour coûte 1 O de moins.

"Un peu d'ingéniosité et beaucoup de cœur l'emmenèrent loin dans ce monde."

Edgar Ramírez • Phi Smith
141/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



ÉPÉE DE VÉRITÉ

Objet

ENCHANTEMENT FINAL. Bannissez cet objet - Choisissez un personnage Méchant et bannissez-le.

Presque aussi puissant qu'un véritable baiser d'Amour.

Éd. Willi
136/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



ARIEL

Collectionneuse de couics et de couacs

Storyborn • Héros • Princesse

VOIS CES TRÉSORS! Chaque fois que vous jouez un objet, vous pouvez redresser ce personnage.

"Tu veux un tire-baba ? J'en ai des tas."

Hedwig Hippmann-Sund
137/204 - FR - 1
Disney License ©Disney
"Part of Your World ©Disney
1991 MMPC, 2008 © WDI © 2008 MARVEL



AURORE

Rise

Storyborn • Héros • Princesse

BEAUTÉ DÉCONCERTANTE. Lorsque vous jouez ce personnage, choisissez un personnage qui subit -2 O pour le reste de ce tour.

"Je trouve qu'il y avait quelque chose de troubistant dans cette voix. De trop merveilleux pour être vrai." – Prince Philippe

Éd. Willi
138/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



BELLE

Etrange demoiselle

Storyborn • Héros • Princesse

LIRE UN LIVRE. À chaque tour, vous pouvez placer une carte supplémentaire de votre main dans votre réserve d'encre.

MON PASSAGE PRÉFÉRÉ. Tant que vous avez 10 cartes ou plus dans votre réserve d'encre, ce personnage a +10 O.

"J'aime les romans de cope et d'épée, plein de magie et de princesses ensorcelées."

Alice Proust
142/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



TUI

Chef respecté

Storyborn • Mentor • Roi

SOUTIEN. Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez ajouter sa O à celle d'un autre personnage au choix pour le reste de ce tour.

"Tu pourras toujours compter sur la force de ceux qui t'aiment."

Paul
143/204 - FR - 1
Disney License ©Disney



DONALD

Inventeur fanfaron

Dreamborn • Héros • Inventeur

HORS D'ATTEINTE. (Les adversaires ne peuvent pas choisir ce personnage, hormis pour un défi.)

"Marcher malin, aller plus loin... et travailler moins !"

Can Kendall
144/204 - FR - 1
Disney License ©Disney

145 Standard Brillante 146 Standard Brillante 147 Standard Brillante 151 Standard Brillante 152 Standard Brillante 153 Standard Brillante 148 Standard Brillante 149 Standard Brillante 150 Standard Brillante 154 Standard Brillante 155 Standard Brillante 156 Standard Brillante



157 Standard Brillante



158 Standard Brillante



159 Standard Brillante



160 Standard Brillante



161 Standard Brillante



162 Standard Brillante



163 Standard Brillante



164 Standard Brillante



165 Standard Brillante



166 Standard Brillante



167 Standard Brillante



168 Standard Brillante

169 Standard Brillante 170 Standard Brillante 171 Standard Brillante 175 Standard Brillante 176 Standard Brillante 177 Standard Brillante 172 Standard Brillante 173 Standard Brillante 174 Standard Brillante 178 Standard Brillante 179 Standard Brillante 180 Standard Brillante

181 Standard Brillante 182 Standard Brillante 183 Standard Brillante 187 Standard Brillante 188 Standard Brillante 189 Standard Brillante 184 Standard Brillante 185 Standard Brillante 186 Standard Brillante 190 Standard Brillante 191 Standard Brillante 192 Standard Brillante



193 Standard Brillante _____



194 Standard Brillante _____



195 Standard Brillante _____



199 Standard Brillante _____



200 Standard Brillante _____



201 Standard Brillante _____



196 Standard Brillante _____



197 Standard Brillante _____



198 Standard Brillante _____



202 Standard Brillante _____



203 Standard Brillante _____



204 Standard Brillante _____

CRÉDITS

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
Illustrations du guide du joueur : Andreas Rocha, Billy Wimbett, Sam Burley
Graphic Design : Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell, Jonathan Ball

Narratif

Responsables Narratifs : Kelly Digges, Samantha McFerrin
Conception initiale : Cassidy Werner
Rédacteurs Narratifs : Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page
Textes d'ambiance : Kelly Digges (responsable), 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 et Sourcing : Tina Wegner

Bienvenu au monde, Robin et Gael.

*Les designers tiennent à remercier tout particulièrement :
Edlyn Warner et Holly Milton pour leur soutien pendant les nombreuses nuits blanches passées à concevoir ce jeu.*

*Un grand merci à l'équipe Disney, en particulier :
John Balen, Michelle Fode, Alex Biron, Terrell Gentry, Shaun Shishido, Alex Maher, Emily Colon et Naomi Kim.*