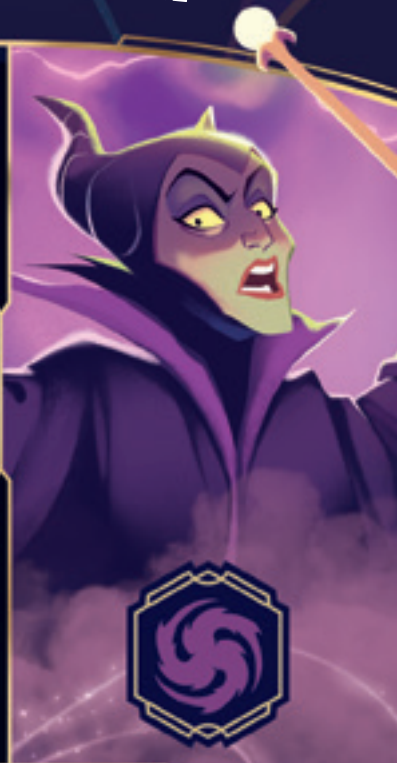


Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



CONSIGLI PER IL MAZZO

MENO DANNI



Anche se sembra un personaggio, **Sono Bloccato!** è una carta azione. Puoi capirlo dal fatto che non ha icone Forza  o Volontà . Le carte azione vengono scartate subito dopo essere state giocate. Questa carta impedisce al tuo avversario di preparare (mettere dritto) uno dei suoi personaggi all'inizio del suo turno. Significa che quel personaggio non potrà andare all'avventura o sfidare!

Pluto - Cane da Salvataggio ha la potente abilità di rimuovere fino a 3 danni da uno dei tuoi personaggi quando entra in gioco. Per poter sfruttare al massimo quest'abilità, prova ad aspettare a giocare Pluto fino a che non avrai un personaggio con 2 o 3 danni, che quindi corre il rischio di essere esiliato. Ti conviene tenere in gioco quei personaggi che hanno tanta Volontà .



PIÙ FORZA



L'abilità **Sfidente** di **Jafar - Stregone Malvagio** gli garantisce 3 ☼ addizionali quando sfida. Questo lo rende una ottima scelta per sfidare un personaggio avversario, dato che gli infliggerà 5 danni invece che 2! Se un personaggio sfiderà Jafar, però, Jafar infliggerà solo i suoi 2 danni di base.

Aiutante è un'altra abilità molto utile per aumentare la Forza ☼. Quando vai all'avventura con **Rolly - Piccolo Affamato**, ottieni leggenda come previsto, ma Rolly aggiunge anche i suoi 3 ☼ a un altro personaggio. Per esempio, se lo usi per aiutare Christopher Robin - Avventuriero, quando Christopher Robin sfiderà in quel turno, infliggerà 5 danni invece che 2.



PIÙ LEGGENDA

Christopher Robin - Avventuriero

ti fa ottenere 2 leggenda ogni volta che va all'avventura. Ma ha anche un altro modo per guadagnare leggenda! Ogni volta che lo prepari (rimettendolo dritto), conta quanti altri personaggi hai in gioco. Se ne hai 2 o più, guadagni subito 2 leggenda. Non importa se i personaggi sono preparati, impegnati o se sono entrati in gioco in quello stesso turno!



Non dimenticarti che all'inizio del tuo turno prepari tutte le tue carte impegnate. Ti converrà andare all'avventura o sfidare spesso con Christopher Robin, in modo da usare la sua abilità per guadagnare ancora più leggenda.

COMBINAZIONE ASTUTA



L'abilità di **Jafar - Ladro della Lampada** ti permette di guardare le prime due carte del tuo mazzo e scegliere quale sarà la prossima che pescherai. In questo modo avrai accesso in modo più veloce a una carta forte, e sapere cosa pescherai può aiutarti a pianificare il tuo turno. Metti l'altra carta sotto al tuo mazzo.

Avere più carte in mano ti dà la possibilità di avere una scelta più ampia per le carte da giocare. Sia **Malefica - Incantatrice** che **Merlino - Coniglio** hanno abilità che ti permettono di pescare una carta. Ciò è particolarmente utile soprattutto dopo che hai preparato la prossima carta da pescare con Jafar - Ladro della Lampada.





MAZZO INIZIALE STITCH & MALEFICA



Dopo aver giocato il Preludio di *Disney Lorcana* TCG, puoi ripristinare il mazzo iniziale per insegnare a un nuovo giocatore.

Le prime 7 carte:

Topolino - Vero Amico
Winnie the Pooh - Mago del Miele
Paperina - Adorabile Dama
Stitch - Nuovo Cagnolino
Minni - Beneamata Principessa
Merlino - Coniglio
Sono Bloccato!

Scansiona
per vedere la
lista di carte
del pacchetto
premio:



Il resto del mazzo, mescolato:

1x Christopher Robin - Avventuriero
1x Paperina - Adorabile Dama
1x Minni - Beneamata Principessa
2x Pimpi - Animale Molto Piccolo
1x Pluto - Cane da Salvataggio
1x Rolly - Piccolo Affamato
2x Stitch - Ballerino Alieno
1x Stitch - Nuovo Cagnolino
2x Jafar - Ladro della Lampada
2x Jafar - Stregone Malvagio
2x Amelia - Strega Ambiziosa
1x Domestica Magica - Spolverina
2x Malefica - Incantatrice
2x Olaf - Amichevole Pupazzo di Neve
1x L'Armadio - Confidente di Belle
1x Winnie the Pooh - Mago del Miele