

Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME



MANUALE

UN'AVVENTURA SENZA FINE VI ASPETTA!

Ora che avete imparato le basi, è tempo di esplorare il reame di Lorcana. In questo Manuale, tu e il tuo avversario collaborerete per raggiungere degli obiettivi. Ogni volta che completerete una serie di obiettivi, potrete aprire il portale successivo e sbloccare nuove carte. Scoprite nuove abilità e strategie mentre attraversate i portali e fate crescere i vostri mazzi!

D'ora in poi, quando preparate ciascuna partita, aprite questo Manuale per vedere gli obiettivi. Leggeteli insieme prima di iniziare. Giocherete sempre uno contro l'altro, sfidandovi a chi arriva per primo a 20 leggenda per ottenere una stella magica. Ma lavorerete anche insieme per completare gli obiettivi e sbloccare i portali.

Gli obiettivi di ciascun portale sono incentrati sulle carte raccolte fino a quel punto, dandovi la possibilità di imparare come si usano le nuove carte in modo interessante. Se completate un obiettivo, spuntatene la casella. È possibile completare più obiettivi in una singola partita, ma per alcuni obiettivi potrebbe volerci di più. Tenete traccia dell'avanzamento di ogni obiettivo sul Manuale oppure usando i segnalini danno. Se la partita finisce prima di aver spuntato tutti gli obiettivi, cominciate la prossima partita dalla stessa pagina del Manuale.

Quando avrete completato tutti gli obiettivi, terminate la partita in corso. Poi seguite le istruzioni in fondo alla pagina e aprite il portale!

I VOSTRI MAZZI INIZIALI

Ricorda:

- ◆ Per sbloccare il portale, vanno completati tutti e 4 gli obiettivi.
- ◆ Ciascun obiettivo può essere completato da un qualsiasi giocatore, o da entrambi.

PER SBLOCCARE IL PORTALE 1, COMPLETA QUESTI OBIETTIVI:

- ☐ Vai all'avventura con 3 o più personaggi, nello stesso turno.
- ☐ Sfida 3 o più personaggi avversari durante una partita.
- ☐ Vai all'avventura e sfida nello stesso turno.
- ☐ Avere in gioco nello stesso momento un personaggio Eroe e un personaggio Cattivo. (Cerca sui tuoi personaggi le parole "Eroe" e "Cattivo" sulla fascia sotto i loro nomi.)

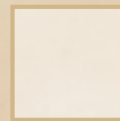
Attenzione: Un personaggio "in gioco" può trovarsi in un qualsiasi lato della plancia, ed è considerato "in gioco" anche se il suo inchiostro si sta ancora asciugando. Ciò significa che un giocatore può avere l'Eroe e l'altro il Cattivo!

STOP

Per continuare, dovete aver spuntato TUTTI gli obiettivi qui sopra.

ALLA FINE DELLA PARTITA, SE TUTTI GLI OBIETTIVI SONO STATI COMPLETATI:

- Spuntate la casella qui a lato.
- Aprite il pacchetto premio 1! Guardate i colori delle carte sulla banda con il nome e separatele nei mazzi corrispondenti. Il mazzo di Stitch e Malefica riceve le carte gialle e viola. Il mazzo di Elsa e Topolino riceve le carte rosse e blu.
- Girate la pagina per aprire il portale e continuare la vostra avventura!



PORTALE 1: CANZONI

Guarda un video sulle tue nuove carte!



Le canzoni sono un tipo di carta azione. Puoi giocarle pagando il loro costo con le carte nel tuo calamaio, proprio come tutte le altre carte azione. Ma puoi anche giocarle in un modo alternativo, senza pagare inchiostro!

Hai bisogno di avere in gioco un personaggio il cui costo sia uguale o maggiore del costo della canzone. Se ce l'hai, puoi impegnare quel personaggio e fargli cantare la canzone invece che pagare inchiostro. Questo conta comunque come giocare la carta canzone, che poi andrà nella tua pila degli scarti come di consueto.

Le regole per impegnare un personaggio si applicano comunque, quindi i personaggi non possono cantare canzoni nel turno in cui sono stati giocati. A parte questo, qualsiasi personaggio può cantare qualsiasi canzone che abbia il suo stesso costo o un costo inferiore. Potrebbe accadere qualcosa di sorprendente, come Topolino che si mette a cantare Vivere Là!



Esempio: Per giocare Dov'è Che Andrò, puoi o pagare 4 inchiostro o impegnare un personaggio con costo 4 o superiore. Decidi di far cantare la canzone a Elsa – Surfista sul Ghiaccio! Impegnala, fai ciò che ti dice la carta canzone e poi scarta la canzone.



CANTARE CON PASSIONE

Ricorda:

- ◆ Puoi pagare una canzone con le carte nel tuo calamaio o impegnando un personaggio con costo uguale o superiore che la canti.
- ◆ I personaggi non possono cantare canzoni nello stesso turno in cui vengono giocati.

PER SBLOCCARE IL PORTALE 2, COMPLETA QUESTI OBIETTIVI:

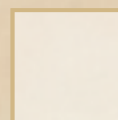
- ☐ Gioca due o più azioni nello stesso turno. Ricorda che le canzoni sono azioni!
- ☐ Canta 2 o più canzoni in una partita impegnando personaggi.
- ☐ Usa una canzone per diminuire la Forza ⚙ di un personaggio avversario.
- ☐ Usa una canzone per pescare una carta.

STOP

Per continuare, dovete aver spuntato TUTTI gli obiettivi qui sopra.

ALLA FINE DELLA PARTITA, SE TUTTI GLI OBIETTIVI SONO STATI COMPLETATI:

- Spuntate la casella qui a lato.
- Aprite il pacchetto premio 2! Smistate le carte nei loro mazzi.
- Girate la pagina per aprire il portale e continuare la vostra avventura!



PORTALE 2: OGGETTI E COSTI DELLE ABILITÀ

Guarda un video sulle tue nuove carte!



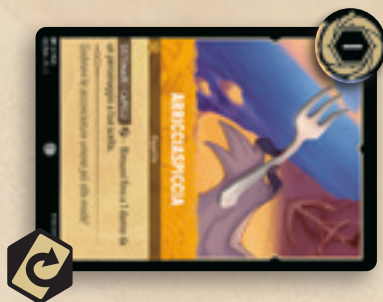
Finora, hai giocato con personaggi e azioni. Adesso diamo un'occhiata agli oggetti! Come i personaggi, restano in gioco e ti danno abilità speciali durante la partita. A differenza dei personaggi, non devi aspettare che il loro inchiostro si asciughi!

Per giocare un oggetto, impegna carte nel tuo calamaio come al solito. Poi mettilo nella tua area di gioco a faccia in su e in posizione preparata. Puoi usare subito

quell'oggetto! Gli oggetti non hanno Forza ☀ o Volontà ♠. Non possono essere sfidati, ma ci sono abilità nel gioco che possono esiliarli. Se un oggetto viene esiliato, mettilo a faccia in su nella tua pila degli scarti.

Molti oggetti e alcuni dei nuovi personaggi nei vostri mazzi hanno un costo prima dell'abilità. Questo costo potrebbe includere il simbolo impegnato ⬢, un costo in inchiostro ⬢, un testo che spiega il costo o una combinazione di queste cose. Devi pagare ogni parte del costo di un'abilità per poter usare quella abilità. Il costo serve solo per usare quell'abilità specifica, non per giocare la carta o altro. Ricorda, tutte le carte impegnate vengono preparate all'inizio del tuo turno, quindi non essere timido nell'usare le abilità ⬢ dei tuoi oggetti!

Esempio: Per giocare l'Arricciaspaccia paghi 1 ⬢. Ora che l'oggetto è in gioco, puoi usare la sua abilità Sistemare i Capelli in questo stesso turno. Pagi il costo "⬢" dell'abilità impegnando la carta Arricciaspaccia. Ora puoi rimuovere 1 danno da un personaggio.



LO STRUMENTO GIUSTO

Ricorda:

- ◆ Quando giochi un oggetto, mettilo nella tua area di gioco.
- ◆ Puoi usare l'abilità di un oggetto nello stesso turno in cui viene giocato.
- ◆ Se il costo dell'abilità di un personaggio comprende , non puoi usare quell'abilità nello stesso turno in cui viene giocato.

PER SBLOCCARE IL PORTALE 3, COMPLETA QUESTI OBIETTIVI:

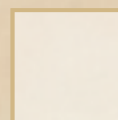
- ☐ Gioca 3 o più oggetti durante una partita.
- ☐ Usa l'abilità di un oggetto il cui costo includa impegnare  l'oggetto.
- ☐ Usa l'abilità di un oggetto il cui costo includa esiliare l'oggetto.
- ☐ Usa l'abilità **Aiutante** per aumentare la Forza  di un personaggio.

STOP

Per continuare, dovete aver spuntato TUTTI gli obiettivi qui sopra.

ALLA FINE DELLA PARTITA, SE TUTTI GLI OBIETTIVI SONO STATI COMPLETATI:

- Spuntate la casella qui a lato.
- Aprite il pacchetto premio 3! Smistate le carte nei loro mazzi.
- Girate la pagina per aprire il portale e continuare la vostra avventura!



PORTALE 3: PERSONAGGI IMBEVUTI E TRASFORMAZIONE

Guarda un video sulle tue nuove carte!



I personaggi imbevuti hanno l'abilità **Trasformazione**. Puoi giocarli dalla tua mano, pagando normalmente il loro costo. Ma se hai un altro personaggio in gioco con lo stesso nome, puoi usare **Trasformazione** per giocare il personaggio Imbevuto sopra di lui. (Potresti giocare Stitch – Rock Star sopra a qualsiasi altro personaggio chiamato Stitch, per esempio.)



Per giocare un personaggio usando la sua abilità **Trasformazione**, paga il costo indicato nell'abilità **Trasformazione** invece del costo normale. Poi metti la carta sopra a un tuo personaggio in gioco che abbia lo stesso nome. Il personaggio trasformato ha la propria Forza ☀, Volontà 🍷, valore di leggenda ✨ e abilità – puoi ignorare la carta che è stata coperta. Mantiene però tutti i danni che erano presenti sul personaggio originale. Eventuali effetti che avevano modificato ☀, 🍷 o ✨ del personaggio originale vengono applicati anche sul personaggio trasformato. Se il personaggio originale era impegnato, lo sarà anche quello trasformato. E se l'originale era in condizione di andare all'avventura, sfidare o essere impegnato, allora anche quello trasformato potrà farlo!

Quando un personaggio trasformato viene esiliato, tutte le carte nella sua pila vengono scartate. Se devi riprendere in mano un personaggio trasformato o se lo devi mettere nel tuo calamaio, tutte le carte nella pila lo seguiranno.

*Esempio: Pagi il costo di **Trasformazione** di Minni – Subacquea Stupefatta di 2 🍷 e metti la sua carta sopra a Minni – Sempre Elegante, che ha un danno. La Minni trasformata manterrà 1 danno. Siccome l'inchiostro della Minni originale era asciutto, quella trasformata potrà andare all'avventura o sfidare in questo turno!*



STRATEGIE SEMPRE IN TRASFORMAZIONE

Ricorda:

- ◆ Puoi pagare il costo di **Trasformazione** di un personaggio invece che il normale costo per giocarlo sopra a un altro personaggio con lo stesso nome.
- ◆ Il personaggio trasformato conserva dal personaggio originale il fatto di essere già impegnato o di poter essere impegnato, così come qualsiasi danno o cambiamento.
- ◆ Quando un personaggio trasformato lascia il gioco, tutte le carte nella sua pila lo seguono.

PER SBLOCCARE IL PORTALE 4, COMPLETA QUESTI OBIETTIVI:

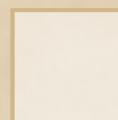
- ☐ Gioca 2 o più personaggi usando la loro abilità **Trasformazione** durante una partita.
- ☐ Guadagna 7 o più leggenda nello stesso turno.
- ☐ Avere un personaggio Eroe, un personaggio Alleato, un personaggio Cattivo e un personaggio Imbevuto tutti in gioco nello stesso momento. (Cerca sui personaggi quelle parole sulla fascia sotto i loro nomi.)
- ☐ ENTRAMBI i giocatori, durante una partita, cantano una canzone impegnando un personaggio, usano l'abilità di un oggetto e giocano un personaggio usando la sua abilità **Trasformazione**.

STOP

Per continuare, dovete aver spuntato TUTTI gli obiettivi qui sopra.

ALLA FINE DELLA PARTITA, SE TUTTI GLI OBIETTIVI SONO STATI COMPLETATI:

- Spuntate la casella qui a lato.
- Aprite il pacchetto premio 4! Smistate le carte nei loro mazzi.
- Girate la pagina per aprire il portale e continuare la vostra avventura!



PORTALE 4: UN'AVVENTURA SENZA FINE

Guarda un video sul tuo mazzo completo!



Congratulazioni, Illuminatori – ora ognuno di voi ha un mazzo completo! Non troverete nuovi tipi di carte nell'ultimo pacchetto premio, solamente ottime carte per affinare il vostro mazzo.

Un mazzo standard è composto da 60 carte. Il vostro ora ne ha 66, quindi ne potete togliere fino a 6 da ognuno. Provate a toglierne di diverse a ogni partita, così da scoprire come vi trovate meglio. Potete anche scambiarvi i mazzi, così da sentire come ci si sente nei panni dell'altro!

ANCORA MOLTO DA ESPLORARE

Il Preludio di *Disney Lorcana* TCG è solo l'inizio! Per provare tutti i 6 tipi di inchiostro, cercate i nostri **mazzi per giocatore singolo** precostruiti. Personalizzate i vostri mazzi o costruitene di nuovi con le **bustine**. Che vi interessi collezionare, giocare o entrambe le cose, c'è ancora un sacco da scoprire.

La caratteristica di un trading card game è che vengono rilasciati nuovi set di carte diverse volte all'anno. Ciascun set di *Disney Lorcana* ha un nome, come *Nelle Terre d'Inchiostro*, ma potete iniziare con un set qualsiasi. O meglio ancora, potete mescolare le carte di qualsiasi set di *Disney Lorcana* nei vostri mazzi!

Visita disneylorcana.com

- ◆ Guarda video di istruzioni del gioco
- ◆ Scopri tutta la gamma di prodotti e accessori
- ◆ Esplora il reame di Lorcana e la sua storia
- ◆ Rimani aggiornato sulle novità e sugli eventi di *Disney Lorcana*
- ◆ Trova il negozio più vicino che supporta il gioco



Lega & Community

Unisciti a una Lega di *Disney Lorcana* per trovare un'atmosfera amichevole e divertente. Incontrerai altri giocatori, farai partite emozionanti, imparerai cose interessanti e affinerai le tue abilità!

Puoi incontrare altri fan di *Disney Lorcana* anche agli eventi speciali. Controlla frequentemente il sito web per restare informato sugli eventi sia online che nella tua zona.

Potete mescolare e abbinare le carte di qualsiasi set
Disney Lorcana nei vostri mazzi. Fa tutto parte del divertimento!



Mazzi per giocatore singolo

Scoprite gli inchiostri e imparate nuove strategie con l'ampia varietà di mazzi per giocatore singolo di *Disney Lorcana*. In ciascuno troverete un mazzo di 60 carte pronto al gioco assieme a tutto quello che un giocatore ha bisogno per giocare.



Bustine

Aggiungete potenza ai vostri mazzi e accrescete la vostra collezione con le bustine *Disney Lorcana*. Ciascuna bustina include 12 carte randomizzare, inclusa una carta foil, e carte che non troverete mazzi per giocatore singolo.

©2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA

©Disney

disneylorcana.com
ravensburger.com/service

Ravensburger