

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

LEGGI
PRIMA
QUESTO



PRELUDIO

REGOLE

Nel ruolo di Illuminatore del meraviglioso reame di Lorcana, controllerai degli inchiostri magici per evocare nuove versioni di personaggi Disney, che vengono chiamati “glimmers”. Questi glimmers – alcuni familiari, altri fantastici – ti aiuteranno mentre andrai all’avventura in tutta Lorcana per raccogliere leggenda sufficiente a ottenere una stella magica. Un’avventura senza fine ti aspetta!

PANORAMICA

Benvenuti nel trading card game (TCG) di *Disney Lorcana*! Questa scatola è un modo facile e divertente per aiutare 2 nuovi Illuminatori a iniziare a giocare. Nella vostra prima partita, ognuno inizierà con un piccolo mazzo di 30 carte. Quando avrete imparato le basi, seguite il Manuale per giocare, attraversando i portali che segnano il vostro progresso nel corso di più partite. Mentre giocate, collaborate per raggiungere gli obiettivi e aprire il prossimo portale. In questo modo sbloccherete nuove carte e abilità, per rendere le vostre partite ancora più divertenti!

IMPORTANTE

Non aprire alcuna carta finché non ti verrà richiesto.

IMPARATE A GIOCARE

Scansionate questo codice con la fotocamera dello smartphone per guardare un video di spiegazione delle regole. Siccome il Preludio di *Disney Lorcana* TCG insegna a giocare per gradi, consigliamo di guardare solo i video che sono indicati qui e nel Manuale. Altri video di spiegazione potrebbero includere carte e concetti che ancora non sono stati sbloccati.



PRIMA DELLA VOSTRA PRIMA PARTITA

Ciascun giocatore sceglie un mazzo – Stitch e Malefica oppure Elsa e Topolino. Ti raccomandiamo di usare lo stesso mazzo ogni volta che giocherai, così da familiarizzare con quelle carte e ciò che fanno. Quando avrai scelto, apri il tuo mazzo, ma non mescolare o guardare le carte per ora!

Prendi anche la pedina del giocatore e i Consigli per il Mazzo corrispondenti al tuo mazzo. Inserisci la pedina in una bassetta e per ora metti da parte i Consigli per il Mazzo.

IMPORTANTE

Non mescolare il mazzo prima della prima partita.

PREPARARE LA PARTITA

1. Siediti di fronte al tuo avversario con la plancia di gioco fra di voi.
2. Metti il tuo mazzo a faccia in giù nello spazio indicato di fronte a te.
3. Metti la pedina del tuo personaggio sullo 0 nel tracciato della leggenda. La pedina rappresenta te e la tua squadra di glimmers in questa sfida alla raccolta di 20 punti leggenda.
4. Metti tutti i segnalini danno vicino alla plancia.
5. Decidete chi inizierà per primo lanciando una moneta, lanciando un dado o usando un altro metodo casuale.
6. Pesca le prime 7 carte del tuo mazzo. Questa è la tua mano iniziale.

Attenzione: Per la vostra prima partita, assicuratevi di avere le 7 carte mostrate qui sotto.



Mazzo Stitch e Malefica, mano iniziale



Mazzo Elsa e Topolino, mano iniziale

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo è quello di essere il primo giocatore a ottenere una stella magica, raccogliendo 20 o più punti leggenda. Il modo più comune di guadagnare leggenda è giocando personaggi e mandandoli all'avventura.

LE CARTE

Il tuo mazzo iniziale ha 2 tipi di carte: personaggi e azioni. I personaggi hanno dei numeri nella parte a destra che indicano la loro Forza e la loro Volontà. Le azioni hanno la parola "Azione" nella fascia sotto il nome della carta. Vedrai gli altri tipi di carte più avanti.

Personaggi

Potrai mandare i glimmers dei personaggi all'avventura o a lanciare sfide. Alcuni personaggi hanno abilità speciali che ti aiuteranno durante la partita.



Azioni

Le azioni forniscono un vantaggio immediato e poi vanno scartate.



Mentre leggete le parti che compongono una carta, cercate di identificare ciascuna parte nelle carte che avete in mano. Questo vi aiuterà a prendere familiarità con le vostre carte.

PARTI DI UNA CARTA

- 1 Costo:** Quando inchiostro  costa giocare la carta dalla tua mano.
- 2 Icona calamaio:** Le carte con il vortice  attorno al costo possono essere aggiunte al tuo calamaio per essere usate come inchiostro.
- 3 Nome:** Il nome della carta è stampato in grande. I personaggi hanno anche una scritta più piccola subito sotto il nome, che indica di quale versione del personaggio si tratta. Questa carta di Olaf ha la versione Compagno Fiducioso.
- 4 Tipo di Inchiostro:** Questo simbolo, assieme al colore della banda dove si trova il nome della carta, indicano il tipo d'inchiostro. Quando sblocchi nuove carte, otterrai le carte che hanno i tipi d'inchiostro del tuo mazzo.
- 5 Classificazioni:** Categorie a volte citate nelle regole delle carte, come Eroe, Alleato e Principessa.
- 6 Abilità ed Effetti:** Le regole speciali della carta. Le abilità comuni usano parole chiave in grassetto (come **Aiutante** su questa carta). Altre abilità hanno divertenti nomi basati sulla storia, come Hoppiti Hip! su Merlino – Coniglio e Quella Non È una Tempesta su Elsa – Surfista sul Ghiaccio.
- 7 Forza :** Quanti danni infligge il personaggio durante una sfida.
- 8 Volontà :** Quanti danni ci vogliono per esiliare il personaggio.
- 9 Valore di Leggenda :** Quanti punti leggenda ottieni quando il personaggio va all'avventura. Il primo giocatore che ottiene 20 punti leggenda vince la partita!
- 10 Testo-Storia:** Una citazione o un pezzetto di storia legata al disegno sulla carta. Non ha effetto su gioco.



GIOCARE UNA PARTITA

A partire dal primo giocatore, vi alternerete a turni fino a che un giocatore arriverà a 20 punti leggenda e vincerà.

Nel tuo turno, esegui questi passaggi in ordine.

- 1. PREPARAZIONE** - Prepara le tue carte impegnate ruotandole in verticale.
- 2. INIZIO TURNO** - Tieni traccia di quali personaggi hai giocato nel turno scorso. In questo turno, saranno in grado di agire!
- 3. PESCA** - Pesca una carta dalla cima del tuo mazzo. Il primo giocatore salta questo passaggio nel suo primo turno.
- 4. INCHIOSTRO** - Puoi aggiungere al tuo calamaio 1 carta che abbia il simbolo  attorno al costo.
- 5. AGISCI** - Esegui tutte le azioni elencate di seguito, un numero qualsiasi di volte:
 - ◆ Gioca una carta dalla tua mano impegnando carte nel tuo calamaio.
 - ◆ Impegna un personaggio che era già in gioco all'inizio del tuo turno per:
 - Andare all'avventura per raccogliere leggenda
 - Sfidare uno dei personaggi impegnati del tuo avversario

Attenzione: Ciascun personaggio può andare all'avventura o sfidare. Un personaggio può andare all'avventura mentre un altro può sfidare nel corso dello stesso turno.

Quando hai finito, passa il turno all'altro giocatore.

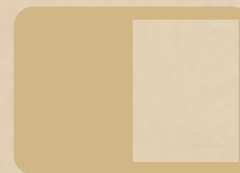
Nel primo turno di ciascun giocatore, non avrete nessuna carta in gioco, quindi potete entrambi saltare i passaggi 1 e 2. Il giocatore che inizia per primo non pesca una carta nel suo per primo turno, ma il giocatore che è secondo invece la pesca!

Cosa sono le Carte Impegnate e Preparate?

Quando giochi una carta sulla plancia, di solito la posizioni in verticale, per indicare che la carta è "preparata". Per svolgere azioni durante il gioco, come pagare il costo di una carta o andare all'avventura, dovrai "impegnare" le carte per mostrare che sono state usate in questo turno.

Per impegnare una carta, ruotala di lato. Una volta che una carta viene impegnata, non può essere impegnata nuovamente finché non viene preparata (rimessa in verticale) di nuovo da una regola di gioco o dall'effetto di una carta. Per preparare una carta, semplicemente ruotala nuovamente in posizione verticale. Ricorda, preparerai tutte le tue carte impegnate (di lato) all'inizio del tuo turno.

Preparata



Impegnata

IL TUO CALAMAIO

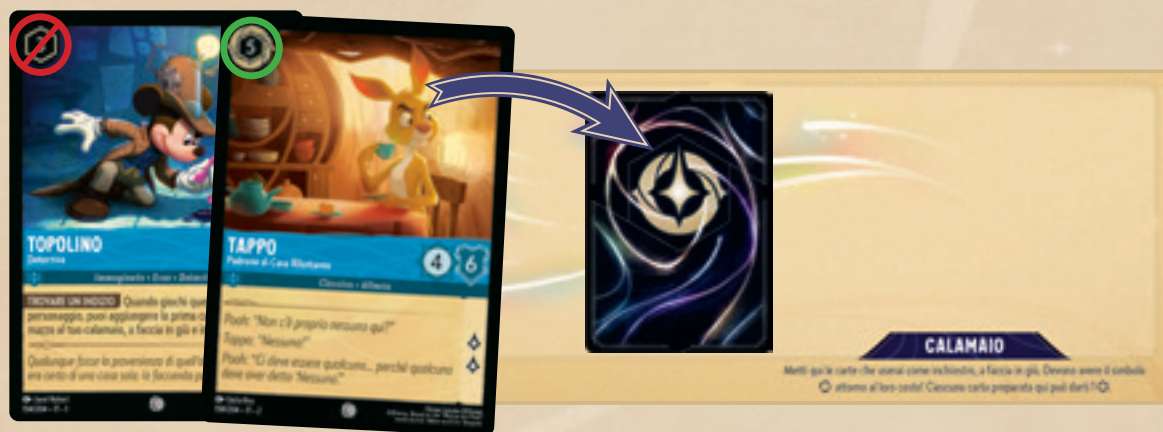
Il tuo calamaio è dove metti le carte che userai come inchiostro per il resto della partita. Impegnerai le tue carte inchiostro per giocare carte dalla tua mano. **Puoi aggiungere una carta al tuo calamaio dalla tua mano una volta sola per turno.** Non sei obbligato ad aggiungere una carta ogni turno, ma più inchiostro hai e più carte sarai in grado di giocare! Non c'è limite al numero di carte che puoi aggiungere al tuo calamaio.

Le carte nel tuo calamaio sono sempre a faccia in giù e nessuno può guardarle (nemmeno tu) per il resto della partita. Niente di quello che è riportato su di esse ha importanza, incluso il costo. Sono semplicemente inchiostro. Ogni carta nel tuo calamaio rappresenta 1 .

Aggiungere una carta al tuo calamaio

Per aggiungere una carta al tuo calamaio, mostrala al tuo avversario e mettila a faccia in giù nel tuo calamaio in posizione preparata (in verticale). La carta deve avere il vortice del calamaio  attorno al costo nell'angolo in alto a sinistra. Se non ce l'ha, non la puoi aggiungere al tuo calamaio.

Esempio: la carta di Topolino – Detective non ha l'icona calamaio , quindi non può essere aggiunta al tuo calamaio. Ma la carta Tappo – Padrone di Casa Riluttante ce l'ha. Mostrala al tuo avversario, poi aggiungila a faccia in giù al tuo calamaio.



Non sapete decidere quale carta aggiungere al vostro calamaio? Per la vostra prima partita, scegliete una carta con un costo alto. Per giocare poi una carta dalla vostra mano, vi serviranno tante carte nel vostro calamaio quanto indicato dal costo della carta. Siccome potete aggiungere solo 1 inchiostro per turno, non sarete in grado di giocare le vostre carte più costose per 4 o 5 turni.

Nei primi turni, aggiungere le carte più costose al calamaio permette di tenere in mano le carte meno costose in modo da poterle giocare subito. Una volta che avrete più carte nel vostro calamaio, potrete invece aggiungerci le carte meno costose e giocare quelle più forti ma dal costo maggiore.

GIOCARE UNA CARTA

Giocare una carta significa prenderla dalla tua mano e metterla di fronte a te. Per giocare la carta, paga il costo nell'angolo in alto a sinistra impegnando (ruotando in orizzontale) quel numero di carte nel tuo calamaio. Se non hai abbastanza inchiostro per pagare il costo, non puoi ancora giocare la carta. Non c'è limite al numero di carte che puoi giocare in un turno, fintantoché tu abbia abbastanza carte inchiostro preparate per pagarle.

Non preoccuparti di usare tutto il tuo inchiostro ogni turno! Preparerai di nuovo quelle carte (ruotandole in verticale) all'inizio del tuo prossimo turno, quindi potrai usare di nuovo quell'inchiostro.

Quando giochi un personaggio, mettilo a faccia in su nella tua area di gioco e in posizione preparata. Adesso è considerato "in gioco" e potresti essere in grado di usare le sue abilità da subito. Ma non puoi usarlo per andare all'avventura, sfidare o impegnarlo fino al tuo prossimo turno. Devi aspettare che il suo inchiostro si asciughi! Per mostrare che il suo inchiostro non è ancora asciutto, spostalo leggermente verso il tuo calamaio, come nell'esempio a destra. Nel tuo prossimo turno, durante il passaggio 2, INIZIO TURNO, spostalo avanti per indicare che il suo inchiostro è asciutto e che può agire in questo turno.

Esempio: per giocare Anna – Che Affronta la Tempesta, impegna 2 carte inchiostro e metti Anna nella tua area di gioco, leggermente più in basso dei personaggi che hai giocato nei turni precedenti.

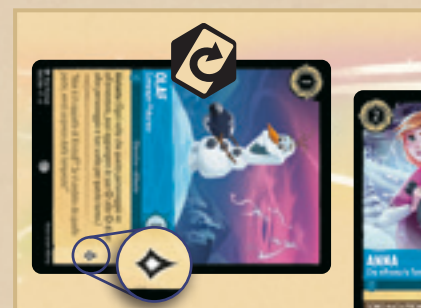
Quando giochi una carta azione, segui quello che dice il testo, poi mettila nella tua pila degli scarti, a faccia in su. Le carte nella tua pila degli scarti vengono sempre messe a faccia in su così che tutti possano vederle.



ANDARE ALL'AVVENTURA

Per andare all'avventura con un personaggio, impegnalo e guadagna leggenda pari al numero di simboli ♦ presenti nel lato destro della carta. Muovi il tuo segnalino personaggio lungo il tracciato per mostrare quanta leggenda hai guadagnato. Andare all'avventura non costa inchiostro, e puoi andare all'avventura con più personaggi in un turno. Ma ricorda, non puoi andare all'avventura con un personaggio nello stesso turno in cui l'hai giocato.

Esempio: per andare all'avventura con Olaf – Compagno Fiducioso, impegnalo e muovi in avanti il tuo segnalino personaggio di 1 spazio nel tracciato della leggenda, poiché su questa carta è presente 1 ♦.



USARE LE ABILITÀ

Le abilità delle carte ti permettono di fare cose che normalmente non sono parte del tuo turno. A meno che la carta non dica altrimenti, le abilità:

- ◆ Non hanno un costo in inchiostro.
- ◆ Possono essere usate solo durante il tuo turno.
- ◆ Hanno effetto solo sulle carte in gioco. (Possono avere effetto sui personaggi il cui inchiostro si sta asciugando, ma non sulle carte nel tuo mazzo, nei tuoi scarti o nel tuo calamaio.)

Alcune abilità sono basate su eventi di gioco, e si attivano quando lo dice la carta. Queste di solito iniziano con “Quando” o “Ogni volta che”. Non appena l’evento si verifica, ottieni il beneficio dell’abilità, anche se il personaggio è appena stato giocato o non è il tuo turno.

Esempio: l’abilità Hoppiti Hip! di Merlino – Coniglio dice che quando lo giochi, puoi pescare una carta. Lo puoi fare anche se il suo inchiostro non è ancora asciutto. Dice anche che peschi una carta quando lascia il gioco. Se un personaggio avversario lo sfida e lo esilia, peschi una carta anche se non è il tuo turno!

Quando un’abilità dice “un personaggio a tua scelta”, puoi scegliere quale personaggio viene influenzato. Può essere uno dei tuoi personaggi o uno dei personaggi dell’avversario, a meno che non venga specificato sulla carta uno o l’altro. Se la carta dice “un personaggio impegnato a tua scelta”, devi scegliere un personaggio che sia già impegnato (ruotato in orizzontale).

Se il testo di una carta contraddice le regole del gioco, segui quello che è scritto sulla carta.



Nei tuoi Consigli per il Mazzo troverai più informazioni sulle abilità del tuo mazzo iniziale. Dagli un'occhiata ora per vedere quali carte sono presenti, poi torna a leggere i dettagli quando starai per giocare una.

Pronto a iniziare? Prova a giocare subito un paio di turni! Concentrati sull'aggiungere carte al tuo calamaio e sul giocare un personaggio. Poi, una volta che l'inchiostro si sarà asciugato, prova ad andare all'avventura con quel personaggio. Non preoccuparti se sbagli qualcosa o se non ti senti ancora sicuro. Le regole diventeranno più chiare man mano che giochi!

SFIDARE

Andare all'avventura è il miglior modo per vincere la partita, ma a volte vorrai cercare di bloccare il tuo avversario. E qui entrano in gioco le sfide! Per iniziare una sfida, impegna uno dei tuoi personaggi e scegli uno dei personaggi impegnati (in orizzontale) del tuo avversario da sfidare. **Non puoi sfidare un personaggio preparato (in verticale)!**

In una sfida, entrambi i personaggi infliggono danni contemporaneamente. Guarda ciascuno dei valori di Forza ☀ dei personaggi e metti i segnalini danno corrispondenti sull'altro personaggio. Tutti i danni restano sui personaggi fino a che un'abilità non li rimuove o il personaggio non viene esiliato.

Un personaggio viene esiliato quando i danni che ha subito raggiungono o superano la sua Volontà 🛡. Quando un personaggio viene esiliato, rimetti i segnalini danno nella riserva. Poi il giocatore che aveva giocato quel personaggio lo mette nella sua pila degli scarti a faccia in su.

Esempio: Elsa – Surfista sul Ghiaccio sta sfidando Topolino – Vero Amico. Entrambi hanno 3 ☀ Forza. Elsa infligge 3 danni a Topolino e Topolino infligge 3 danni a Elsa. Poi, siccome il danno su Topolino è pari ai suoi 3 🛡 Volontà, viene esiliato. Elsa ha 4 🛡 Volontà, quindi resta in gioco. Se dovesse ricevere un altro danno, verrebbe esiliata anche lei.



Sfidare un personaggio avversario può essere una buona mossa anche se il tuo personaggio dovesse essere esiliato. Se il personaggio dell'avversario può guadagnare leggenda facilmente o ha un'abilità molto forte, sbarazzarsene può ben valere la perdita di uno dei tuoi personaggi!

VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore a ottenere una stella magica, raggiungendo o superando 20 punti leggenda vince! Spesso le tue partite finiranno prima che tu abbia potuto vedere tutte le carte del tuo mazzo. Basta giocare di nuovo!

E questo è tutto ciò che hai bisogno di sapere per iniziare a giocare! Dopo aver finito la tua prima partita a *Disney Lorcana*, sarà tempo di esplorare il reame – e rivelare alcuni misteri. Quando sei pronto per giocare di nuovo, prepara una nuova partita seguendo le istruzioni qui sotto e apri il Manuale per continuare la tua avventura!

DOPO LA PARTITA

Raccogli tutte le carte dalla tua area di gioco, mazzo, pila degli scarti e mano. Mescolale assieme per formare di nuovo il tuo mazzo. Poi prepara una nuova partita e apri il Manuale.

Per essere sicuro di avere solo le carte del tuo mazzo, guarda di che colore è la fascia dietro al nome della carta. Il mazzo Stitch e Malefica ha le carte gialle e viola. Il mazzo Elsa e Topolino ha le carte rosse e blu.

REGOLAMENTO UFFICIALE

Preludio usa alcune regole semplificate per rendere più semplice imparare a giocare. Quando avrai acquisito una certa dimestichezza con il gioco, potrai voler usare alcune delle regole seguenti che fanno parte delle regole ufficiali di *Disney Lorcana*.

Modificare la mano iniziale: Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore può modificare una sola 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 ripesca carte finché non ne hai nuovamente 7. Infine, rimescola il mazzo.

Inchiostro e Azioni: Presi assieme, i passaggi 4 e 5 del turno sono ciò che viene chiamato “Fase Principale”. Questo significa che non è necessario che tu aggiunga una carta al tuo calamaio prima di fare tutto il resto – puoi aggiungerla in un secondo momento, per esempio dopo aver giocato carte, essere andato all'avventura o aver sfidato.

Finire le carte: Se finisci le carte del tuo mazzo, perdi la partita la prossima volta che dovresti pescare una carta – e vince il tuo avversario.

INDICE

Abilità: Regole p. 9
Azioni: Regole p. 4, p. 8
Esiliato: Regole p. 10
Bustine: Manuale p. 11
Carte: Regole p. 4
Sfida: Regole p. 10
Sfidante: Consigli per il Mazzo
Danni: Regole p. 10
Mazzi: Manuale p. 11
Impegnato: Regole p. 6
Obiettivi: Manuale p. 2
Calamaio e Inchiostro: Regole p. 7

Oggetti: Manuale p. 6
Parti di una Carta: Regole p. 5
Giocare una Carta: Regole p. 8
Andare all'avventura: Regole p. 8
Preparare: Regole p. 6
Lesto: Consigli per il Mazzo
Preparazione: Regole p. 3
Trasformazione: Manuale p. 8
Aiutante: Consigli per il Mazzo
Canzoni: Manuale p. 4
Turni: Regole p. 6
Vincere la Partita: Regole p. 10



Scansiona questo codice per i video di istruzioni, le domande frequenti e altro!

©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.
Based on the
"Winnie the Pooh"
works by A.A. Milne
and E.H. Shepard.

disneylorcana.com
ravensburger.com/service

Ravensburger