



Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME



PRÉLUDE
RÈGLES

En tant qu'Illumineuse ou Illumineur du royaume de Lorcana, vous utiliserez de l'encre magique pour invoquer de nouvelles versions de personnages Disney, appelées Glimmers. Ces Glimmers -certains familiers, d'autres sous des formes imaginaires-, vous aideront à parcourir Lorcana pour trouver et collecter les éclats de Lore pour revendiquer une Étoile-récit. D'innombrables aventures vous attendent !

APERÇU DU JEU

Bienvenue dans le jeu de cartes à collectionner (TCG) *Disney Lorcana* ! Cette boîte offre à 2 Illumineuses ou Illumineurs un moyen simple et amusant de découvrir ce jeu. Pour votre première partie, vous commencerez avec un deck réduit à 30 cartes. Une fois que vous maîtriserez les bases présentées ici, poursuivez avec le Guide et tentez d'en franchir les Portails qui marqueront votre progression au fil des parties. En jouant, vous et votre adversaire tenterez d'accomplir ensemble les objectifs vous permettant d'ouvrir le Portail suivant. Vous débloquerez alors de nouvelles cartes et capacités qui rendront vos parties encore plus passionnantes !

IMPORTANT

N'ouvrez aucun paquet de cartes avant d'en avoir reçu l'instruction.

APPRENDRE À JOUER

Vous avez la possibilité de scanner ce code QR à l'aide de votre téléphone pour regarder une vidéo vous expliquant comment jouer. Étant donné que cette édition Prélude de *Disney Lorcana* TCG vous apprend à jouer par étapes, nous vous recommandons de ne visionner que les vidéos présentes dans ce livret et le Guide. En effet, certaines vidéos explicatives peuvent aborder des cartes et des concepts que vous n'avez pas encore débloqués.



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Chaque joueuse ou joueur choisit un deck, celui de Stitch et Maléfique ou celui d'Elsa et Mickey Mouse. Nous vous recommandons de jouer toutes vos parties avec le même deck, afin de vous familiariser avec ses cartes et leurs effets. Une fois votre choix effectué, déballez votre deck sans le mélanger, ni regarder les cartes pour l'instant !

Prenez également le pion personnage et les conseils de jeu qui correspondent à votre deck. Insérez le pion personnage dans un socle et mettez les conseils de jeu de côté pour l'instant.

IMPORTANT

Ne mélangez pas votre deck au début de votre première partie.

MISE EN PLACE

1. Asseyez-vous en face de votre adversaire, en plaçant le plateau de jeu entre vous.
2. Placez votre deck face cachée sur l'emplacement correspondant de votre côté du plateau. C'est votre pioche.
3. Placez votre pion personnage sur l'emplacement 0 de la piste des éclats de Lore. Votre pion personnage représente votre équipe de Glimmers et vous-même dans votre aventure pour collecter 20 éclats de Lore.
4. Placez l'ensemble des jetons Dommage à côté du plateau pour former une réserve.
5. Désignez le premier joueur en lançant une pièce, un dé, ou en utilisant toute autre méthode aléatoire.
6. Piochez les 7 cartes du dessus de votre deck. Elles forment votre main de départ.

Remarque : Lors de votre première partie, assurez-vous d'avoir les 7 cartes représentées ci-dessous.



Main de départ du deck Stitch et Maléfique



Main de départ du deck Elsa et Mickey Mouse

BUT DU JEU

Votre objectif est d'être la première joueuse ou le premier joueur à obtenir une Étoile-récit, c'est-à-dire en collectant au moins 20 éclats de Lore. La manière principale de collecter des éclats de Lore est de jouer des personnages, et les envoyer à l'aventure.

LES CARTES

Votre deck de départ contient 2 types de cartes : des personnages et des actions. Les personnages se reconnaissent à leurs nombres sur le côté droit, indiquant leur Force et leur Volonté. Les Actions sont identifiables grâce au mot "Action" inscrit dans le bandeau sous le nom de la carte. Il existe d'autres types de cartes que vous découvrirez dans un second temps.

Personnages

Envoyez vos Glimmers de personnages à l'aventure pour collecter des éclats de Lore ou défier des personnages adverses. Certains Glimmers possèdent également des capacités qui vous aideront au cours de la partie.



Actions

Les actions vous apportent des effets immédiats, puis sont directement placées dans la défausse.



En parcourant la description d'une carte, essayez de retrouver chaque partie sur une carte différente dans votre main. Cela vous aidera à vous familiariser avec vos cartes.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

- 1 Coût :** Le coût indique le nombre d'encre  nécessaire pour jouer cette carte depuis votre main.
- 2 Symbole d'encre :** Les cartes possédant ce symbole  autour de leur coût peuvent être placées dans votre réserve d'encre.
- 3 Nom :** Le nom de la carte est indiqué en gros. Les personnages ont également un nom de version placé juste en dessous, en plus petit. Cette carte est Olaf dans sa version Compagnon confiant.
- 4 Type d'encre :** Ce symbole et la couleur du bandeau de la carte indiquent son type d'encre. Lorsque vous débloquerez de nouvelles cartes, vous obtiendrez des cartes du même type d'encre que celles de votre deck.
- 5 Classifications :** Certaines cartes ont des effets faisant appel à des catégories particulières, comme Héros, Allié ou Princesse.
- 6 Capacités et Effets :** Certaines cartes ont des règles spécifiques. Les capacités les plus courantes sont indiquées sous forme de mot-clé en gras (comme **Soutien** sur cette carte). D'autres capacités ont des noms basés sur l'histoire de la carte (tel que Hoppity Hip ! de Merlin - En lapin ou Ça n'est pas un blizzard de Elsa - Surfeuse des glaces) et ne sont là que pour l'immersion.
- 7 Force  :** La Force représente le nombre de Dommage qu'inflige un personnage lors d'un défi.
- 8 Volonté  :** La Volonté indique le nombre de Dommage nécessaire pour bannir ce personnage.
- 9 Valeur de Lore  :** Le nombre d'icônes indique le nombre d'éclats de Lore que ce personnage rapporte lorsqu'il est envoyé à l'aventure. La première joueuse ou le premier joueur à en collecter 20 remporte la partie !
- 10 Texte d'ambiance :** Ce texte est une citation ou un fragment d'histoire en lien avec l'illustration de la carte. Il n'a aucun effet dans le jeu.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

En commençant par le premier joueur, vous jouerez à tour de rôle jusqu'à ce que l'une ou l'un d'entre vous atteigne 20 éclats de Lore et l'emporte.

À votre tour, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. REDRESSER : Redressez vos cartes épuisées en les remettant à la verticale.

2. VÉRIFIER : identifiez les personnages que vous avez joués lors du précédent tour, ils peuvent désormais agir !

3. PIOCHER : Piochez la carte du dessus de votre deck. Le premier joueur ignore cette étape lors de son tout premier tour de jeu.

4. ENCRER : Vous pouvez placer 1 carte de votre main dans votre réserve d'encre. Cette carte doit avoir le symbole d'encre  autour de son coût.

5. AGIR : Vous pouvez faire ce qui est inscrit ci-dessous, dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez :

- ◆ Jouer une carte de votre main en épuisant le nombre de cartes nécessaires de votre réserve d'encre.
- ◆ Épuiser un personnage qui était déjà en jeu au début de ce tour pour :
 - L'envoyer à l'aventure
 - Défier un personnage adverse épuisé

Remarque : Chaque personnage peut soit partir à l'aventure, soit défier un personnage adverse. Un personnage peut partir à l'aventure tandis qu'un autre défie un personnage adverse dans le même tour.

Lorsque vous avez fini d'agir, indiquez à l'autre joueur que c'est à son tour de jouer.

Lors du premier tour de jeu, ignorez les étapes 1 et 2 puisque vous n'avez aucune carte en jeu. Le premier joueur ne pioche pas de carte lors du premier tour de jeu, mais le second joueur le fait !

Qu'est-ce qu'une carte redressée et une carte épuisée ?

Lorsque vous jouez une carte sur le plateau, vous la placerez généralement "redressée" à la verticale, ce qui indique qu'elle peut être utilisée. Pour agir pendant la partie, par exemple payer le coût d'une carte ou l'envoyer à l'aventure, vous aurez besoin d' "épuiser" la carte pour indiquer qu'elle a déjà été utilisée ce tour-là.

Pour épuiser une carte, inclinez-la à l'horizontale. Une fois qu'une carte est épuisée, vous ne pouvez pas l'épuiser de nouveau tant qu'elle n'a pas été redressée (inclinée à la verticale) suivant les règles du jeu ou par l'effet d'une carte. Pour redresser une carte, remettez-la à la verticale. Rappelez-vous, vous commencez toujours votre tour par redresser toutes vos cartes épuisées !

Redressée



Épuisée

VOTRE RÉSERVE D'ENCRE

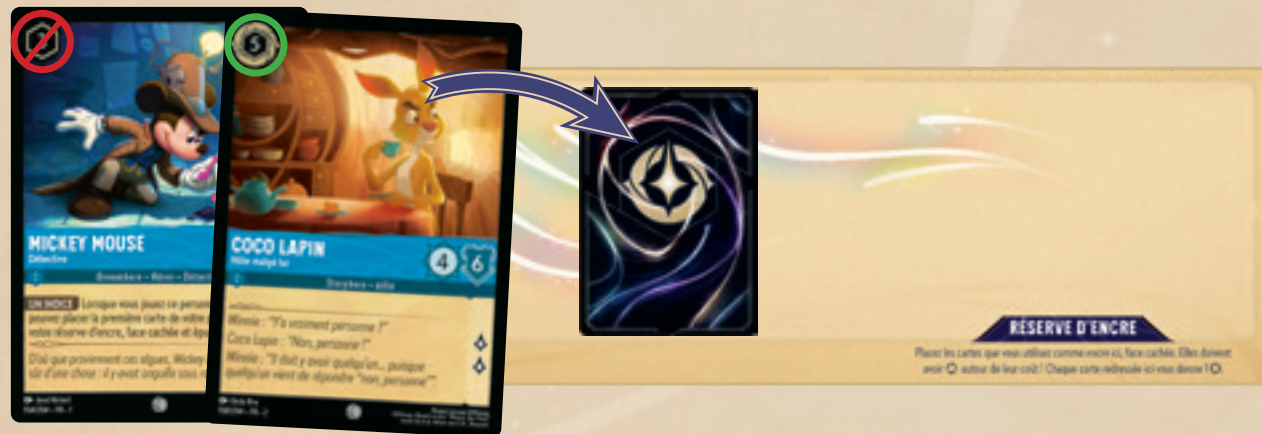
La réserve d'encre est l'endroit où vous placez les cartes qui vous serviront d'encre pour le reste de la partie. Vous épuiserez vos cartes d'encre pour jouer des cartes de votre main. **Vous pouvez mettre une carte de votre main dans votre réserve d'encre une fois par tour.** Vous n'êtes pas obligé d'ajouter une carte à chaque tour, mais plus vous avez d'encre, plus vous pourrez jouer de cartes ! Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la réserve d'encre.

Les cartes dans votre réserve d'encre sont toujours face cachée. Plus aucun joueur (pas même vous) ne peut les consulter, et ce jusqu'à la fin de la partie. Aucune information présente sur la carte n'a d'importance une fois placée en encre, y compris son coût : c'est juste une encre. Chaque carte dans votre réserve d'encre compte pour 1 .

Ajouter une carte à votre réserve d'encre

Lorsque vous ajoutez une carte à votre réserve d'encre, montrez-la à votre adversaire et placez-la, face cachée et redressée (à la verticale), dans votre réserve d'encre. La carte ainsi placée doit avoir le symbole d'encre  autour de son coût, en haut à gauche. Si ce symbole est absent, vous ne pouvez pas placer cette carte dans votre réserve d'encre.

Exemple : La carte Mickey Mouse - Détective ne possède pas le symbole d'encre , vous ne pouvez donc pas la placer dans votre réserve d'encre. Mais vous pouvez y placer la carte Coco Lapin - Hôte malgré lui. Montrez cette carte à votre adversaire puis placez-la face cachée dans votre réserve d'encre.



Vous ne savez pas quelle carte placer dans votre réserve d'encre ? Lors de votre première partie, choisissez simplement une carte avec un coût élevé. Pour pouvoir jouer une carte de votre main, vous aurez besoin d'autant de cartes dans votre réserve d'encre que le coût de votre carte. Et comme vous ne pouvez ajouter qu'1 seule encre par tour, vous ne pourrez pas jouer vos cartes avec un coût élevé avant le 4e ou 5e tour.

Au début de la partie, placer des cartes à coût élevé dans votre réserve d'encre vous permet de conserver des cartes à faible coût pouvant se jouer rapidement. Une fois que vous avez suffisamment d'encre dans votre réserve, vous pouvez y placer des cartes à faible coût afin de jouer des cartes plus puissantes, et donc à coût plus élevé.

JOUER UNE CARTE

Jouer une carte signifie la prendre de votre main et la placer face visible devant vous. Pour jouer une carte, payez son coût, indiqué en haut à gauche, en épuisant (inclinant horizontalement) le nombre correspondant de cartes dans votre réserve d'encre. Si vous n'avez pas suffisamment d'encre dans votre réserve pour payer ce coût, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez durant votre tour, à condition d'avoir suffisamment d'encre pour les payer.

N'hésitez pas à utiliser toutes vos encres durant votre tour ! Vous redresserez ces cartes (les inclinerez verticalement) au début du tour suivant, vous permettant de les utiliser de nouveau.

Lorsque vous jouez un personnage, placez-le dans votre zone de jeu, face visible et redressé. Ce personnage est maintenant considéré "en jeu" et vous pouvez utiliser ses capacités. Toutefois, jusqu'au début de votre prochain tour, il ne peut ni partir à l'aventure, ni défier, ni être épuisé. Vous devez attendre que son encre sèche ! Afin de montrer que ce personnage est en train de sécher, placez-le près de votre réserve d'encre, comme sur l'exemple à droite. Au début de votre tour suivant, lors de l'étape 2. VÉRIFIER, faites glisser cette carte vers l'avant afin de montrer qu'elle a séché et peut désormais agir.

Exemple : Pour jouer Anna - Bravant la tempête, vous épuisez 2 cartes d'encre et vous la placez dans votre zone de jeu, légèrement en retrait des personnages joués aux tours précédents.

Lorsque vous jouez une carte Action, réalisez les effets indiqués sur la carte puis placez-la dans votre défausse, face visible. Les cartes dans votre défausse sont toujours empilées face visible afin que tout le monde puisse les consulter.



ENVOYER À L'AVENTURE

Pour envoyer à l'aventure un personnage, épuisez-le et gagnez autant d'éclats de Lore que le nombre de symboles ♦ sur son côté droit. Déplacez votre pion personnage pour indiquer le nombre d'éclats de Lore que vous avez collecté. Envoyer à l'aventure ne vous coûte aucune encre et vous pouvez envoyer plusieurs personnages à l'aventure dans le même tour. Rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez pas envoyer à l'aventure un personnage le tour où vous venez de le jouer.

Exemple : Pour partir à l'aventure avec Olaf - Compagnon confiant, épuisez-le et déplacez votre pion personnage d'1 point sur la piste des éclats de Lore, correspondant au 1 ♦ de la carte.



UTILISER DES CAPACITÉS

Les capacités des cartes vous permettent de réaliser des actions ne faisant pas partie d'un tour classique de jeu. Sauf indication contraire sur la carte, les capacités :

- ◆ N'ont pas de coût en encre.
- ◆ Peuvent uniquement être utilisées durant votre tour.
- ◆ Agissent uniquement sur les cartes en jeu. (Elles peuvent agir sur des personnages en train de sécher mais pas sur les cartes dans votre pioche, défausse, main ou réserve d'encre).

Certaines capacités se déclenchent lors d'évènements particuliers, indiqués sur la carte. Ces capacités commencent souvent par "Lorsque". Vous bénéficiez des effets de ces capacités au moment où elles se déclenchent, même si vous venez juste de jouer le personnage la possédant et même si c'est le tour de votre adversaire.

Exemple : La capacité Hoppity Hip ! de Merlin - En lapin indique que vous piochez une carte lorsque vous jouez ce personnage. Vous pouvez le faire même si son encre n'a pas encore séché. Elle indique également que vous pouvez piocher une carte lorsqu'il quitte la zone de jeu. Aussi, si un adversaire défie votre Merlin et le bannit, vous pouvez piocher une carte même si ce n'est pas votre tour !

Lorsqu'une capacité indique un "personnage au choix", vous choisissez le personnage ciblé. Cela peut être l'un de vos personnages tout comme un personnage adverse, à moins que la capacité précise à qui il doit appartenir. Si la capacité indique de choisir un "personnage épuisé", vous devez choisir un personnage qui l'est déjà (incliné horizontalement).

Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, suivez les instructions de la carte.



Votre Guide de conseils contient davantage d'information sur les capacités de votre deck de départ. Parcourez-le pour avoir une idée des cartes que vous avez dans votre deck et n'hésitez pas à le consulter de nouveau au moment de les jouer.

Vous êtes prêt à vous lancer ? Essayez de jouer quelques tours à présent ! Concentrez-vous sur l'ajout de cartes dans votre réserve d'encre pour jouer des personnages. Une fois "secs", essayez d'envoyer à l'aventure vos personnages. Ce n'est pas grave si vous faites des erreurs ou si vous n'êtes pas encore sûr de vous. Plus vous jouerez et plus les règles vous sembleront claires !

DÉFIER

Envoyer à l'aventure vous permet de remporter la partie, mais il est parfois nécessaire de ralentir votre adversaire. C'est là où l'action Défier prend toute son importance ! Pour défier un personnage, épuisez l'un de vos personnages et choisissez le personnage adverse épuisé (incliné horizontalement) que vous souhaitez défier. **Vous ne pouvez pas défier un personnage redressé (à la verticale) !**

Les deux personnages participant au défi s'infligent mutuellement leurs dommages. Pour chaque personnage, placez autant de jetons Dommages que sa Force ☀ sur le personnage adverse. Tous les dommages restent sur le personnage tant qu'il n'a pas été banni ou qu'une capacité ne les a pas retirés.

Un personnage est banni dès qu'il a un nombre de dommages supérieur ou égal à sa Volonté ♥. Lorsqu'un personnage est banni, remettez les jetons Dommages qui étaient sur lui dans la réserve. Ensuite, le propriétaire de ce personnage place sa carte face visible dans sa défausse.

Exemple : Elsa - Surfeuse des glaces défie Mickey Mouse - Vritable ami. Ils ont tous les deux une Force de 3 ☀. Elsa inflige 3 dommages à Mickey et Mickey inflige 3 dommages à Elsa. La volonté de Mickey étant égale à 3 ♥, il est banni. Tandis qu'Elsa avec une Volonté de 4 ♥ reste en jeu. Si elle subit 1 dommage supplémentaire, elle sera également bannie.



Défier un personnage adverse peut être un choix judicieux même si votre personnage se retrouvera banni. Si le personnage de votre adversaire peut gagner des éclats de Lore rapidement ou qu'il a une capacité puissante, cela peut valoir la peine de perdre l'un de vos personnages pour s'en débarrasser !

GAGNER LA PARTIE

La première joueuse ou le premier joueur à avoir au moins 20 éclats de Lore réclame une Étoile-récit et remporte la partie ! La plupart du temps, la partie prendra fin avant que vous n'ayez vu toutes les cartes de votre deck. Il suffit de rejouer !

C'est tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer ! Lorsque vous aurez fini votre première partie de *Disney Lorcana*, explorez le royaume et débloquez ses mystères. Lorsque vous vous sentirez prêts, lancez une nouvelle partie en suivant les règles ci-dessous et ouvrez le Guide pour poursuivre votre aventure !

APRÈS VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Rassemblez toutes vos cartes, celles de votre zone de jeux, pioche, défausse, réserve d'encre et main. Mélangez-les toutes ensemble pour former une nouvelle pioche. Installez-vous pour commencer une nouvelle partie et ouvrez le Guide.

Afin d'être sûr d'avoir les bonnes cartes dans votre deck, regardez la couleur de leur bandeau au niveau du nom de la carte. Le deck de Stitch et Maléfique contient des cartes jaunes et violettes. Le deck d'Elsa et Mickey Mouse contient des cartes rouges et bleues.

RÈGLES OFFICIELLES

Prélude utilisent des règles simplifiées afin d'apprendre plus facilement à jouer. Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces règles, vous pourrez modifier votre façon de jouer en suivant les règles ci-dessous, ces dernières faisant partie des règles officielles du jeu *Disney Lorcana*.

Modifier votre main de départ : Avant de commencer la partie, vous pouvez modifier votre main de départ une et une seule fois, en commençant par le premier joueur. (Habituellement, un joueur modifie sa main lorsqu'il n'a pas assez de cartes ayant un symbole d'encre ☞ ou s'il a trop de cartes avec un coût élevé.) Pour cela, remettez sous la pioche les cartes de votre main que vous ne souhaitez pas conserver, sans les révéler. Puis piochez des cartes jusqu'à en avoir de nouveau 7 en main. Enfin, mélangez votre pioche.

Encrer et agir : Les étapes 4 et 5 du tour n'en constituent plus qu'une seule qu'on appelle "Phase principale". Cela signifie que vous pouvez placer une carte dans votre réserve d'encre à n'importe quel moment de votre tour (mais toujours une seule fois par tour), et non plus uniquement avant de faire autre chose. Vous pouvez donc très bien jouer des cartes, envoyer à l'aventure ou défier des personnages avant de placer une carte dans votre réserve d'encre.

Épuisement de la pioche : Si vous devez piocher une carte et que vous n'en avez plus dans votre pioche, vous perdez la partie. Votre adversaire l'emporte.

SOMMAIRE

Capacités : Règles, p. 9

Actions : Règles, p. 4, 8

Banni : Règles, p. 10

Booster : Guide, p. 11

Cartes : Règles, p. 4

Défier : Règles, p. 10

Offensif : Guide de conseils des decks

Dommage : Règles, p. 10

Decks : Guide, p. 11

Épuisé : Règles, p. 6

But du jeu : Guide, p. 2

Encre et Réserve d'encre : Règles, p. 7

Objets : Guide, p. 6

Description d'une carte : Règles, p. 8

Jouer une carte : Règles, p. 8

Envoyer à l'aventure : Règles, p. 8

Redressé : Règles, p. 6

Charge : Guide de conseils des decks

Mise en place : Règles, p. 3

Alter : Guide, p. 8

Soutien : Guide de conseils des decks

Chansons : Guide, p. 4

Tours de jeu : Règles, p. 6

Gagner la partie : Règles, p. 10



Scannez ce code QR pour découvrir des vidéos explicatives,
les questions couramment posées et bien plus !

©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