

Disney
LORCANA
TRADING CARD GAME



GUIDE

DES AVENTURES SANS FIN VOUS ATTENDENT !

Maintenant que vous avez appris les bases, il est temps d'explorer le royaume de Lorcana. Dans ce Guide, vous et votre adversaire essaierez ensemble d'atteindre des objectifs. Après chaque groupe d'objectifs accomplis, vous ouvrirez le Portail suivant et débloquentez de nouvelles cartes. Découvrez de nouvelles capacités et de nouvelles stratégies au fur et à mesure que vous franchissez les Portails et que vous développez vos decks !

Désormais, lorsque vous mettez en place chaque partie, ouvrez ce Guide pour voir vos objectifs. Les deux joueurs devraient consulter les objectifs avant que de commencer la partie. Vous jouez toujours l'un contre l'autre, vous faites la course pour gagner 20 éclats de Lore et obtenir une Étoile-récit. Mais vous essayez ensemble de remplir les objectifs afin d'ouvrir le Portail.

Les objectifs de chaque Portail se concentrent sur les cartes que vous possédez jusqu'à présent, ce qui vous permet d'apprendre à utiliser vos nouvelles cartes de manière passionnante. Si vous atteignez un objectif, cochez-le. Il est possible d'atteindre plusieurs objectifs en une seule partie, mais certains peuvent prendre un peu plus de temps. Vous pouvez en tenir le compte dans le Guide ou utiliser des jetons Dommage pour suivre votre progression sur un objectif. Si la partie se termine avant que vous n'ayez coché tous les objectifs, recommencez à la même page du Guide la prochaine fois que vous jouerez.

Lorsque vous avez rempli tous les objectifs, terminez la partie en cours. Suivez ensuite les instructions au bas de la page et ouvrez le Portail !

VOS DECKS DE DÉPART

Rappels :

- ◆ Pour ouvrir le Portail, vous devez accomplir les 4 objectifs.
- ◆ Chaque but peut être atteint par l'un ou l'autre joueur, ou par les deux joueurs ensemble.

POUR DÉVERROUILLER LE PORTAIL 1, REMPLISSEZ LES OBJECTIFS SUIVANTS :

- ☐ Envoyer 3 personnages ou plus à l'aventure lors d'un même tour.
- ☐ Défier 3 personnages adverses ou plus lors d'une partie.
- ☐ Défier et envoyer un personnage à l'aventure dans le même tour.
- ☐ Avoir un personnage Héros et un personnage Méchant en jeu en même temps.
(Vérifiez si vos personnages ont le mot "Héros" ou "Méchant" dans la barre située sous leur nom).

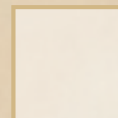
Remarque : un personnage "en jeu" peut se trouver d'un côté ou de l'autre du plateau, même si son encre est encore en train de sécher. Cela signifie qu'un joueur peut avoir le Héros et l'autre le Méchant !

STOP

Vous devez avoir accompli TOUS les objectifs ci-dessus pour continuer.

À LA FIN DE LA PARTIE, SI TOUS LES OBJECTIFS ONT ÉTÉ ATTEINTS :

- Cochez la case ci-contre.
- Ouvrez le paquet de récompenses 1 ! Observez bien la couleur du bandeau derrière le nom des cartes et séparez les cartes pour les intégrer au deck approprié. Le deck Stitch & Maléfique reçoit toutes les cartes jaunes et violettes. Le deck Elsa & Mickey Mouse récupère toutes les cartes rouges et bleues.
- Tournez la page pour ouvrir le Portail et continuer votre aventure !



PORTAIL 1 : LES CHANSONS

Vous pouvez regarder une vidéo pour en apprendre plus sur vos nouvelles cartes !



Les chansons sont un type spécial de cartes Action. Vous pouvez les jouer en payant le coût avec des cartes de votre réserve d'encre, de manière normale comme toute carte Action. Mais il y a aussi une autre façon de les jouer sans payer d'encre !

Si vous avez un personnage en jeu dont le coût est le même ou plus élevé que le coût de la chanson, vous pouvez épuiser ce personnage pour lui faire chanter la chanson au lieu de payer son coût en encre. Cela compte toujours comme jouer une carte chanson, elle rejoint donc ensuite votre défausse comme d'habitude.

Les règles pour épuiser un personnage s'appliquent toujours, un personnage ne peut donc pas chanter de chanson le tour où il arrive en jeu. Mis à par ça, n'importe quel personnage peut chanter une chanson qui coûte autant que lui ou moins. Cela pourra donner lieu à des situations inattendues, comme Mickey Mouse qui chanterait Partir Là-bas !

Exemple : pour jouer Le Bleu Lumière, vous pouvez soit payer 4 encres, soit épuiser un personnage coûtant 4 ou plus. Vous décidez de faire chanter la chanson à Elsa - Surfeuse des glaces : Vous épuisez Elsa, puis vous appliquez le texte de la chanson et enfin vous défaussez la carte chanson.



CHANTER À TUE-TÊTE

Rappels :

- ◆ Vous pouvez payer le coût d'une chanson en épuisant des cartes de votre réserve d'encre, ou en épuisant un personnage qui coûte autant ou plus pour la chanter.
- ◆ Les personnages ne peuvent pas chanter de chanson le tour où ils arrivent en jeu.

POUR DÉVERROUILLER LE PORTAIL 2, REMPLISSEZ LES OBJECTIFS SUIVANTS :

- ☐ Jouer 2 cartes Action ou plus dans le même tour. Rappelez-vous que les chansons sont des actions !
- ☐ Faire chanter 2 chansons ou plus à vos personnages lors d'une même partie.
- ☐ Utiliser une chanson pour réduire la valeur de Force ☼ d'un personnage adverse.
- ☐ Utiliser une chanson pour piocher une carte.

STOP

Vous devez avoir accompli TOUS les objectifs ci-dessus pour continuer.

À LA FIN DE LA PARTIE, SI TOUS LES OBJECTIFS ONT ÉTÉ ATTEINTS :

- Cochez la case ci-contre.
- Ouvrez le paquet de récompenses 2 ! Triez les cartes et intégrez-les au deck approprié.
- Tournez la page pour ouvrir le Portail et continuer votre aventure !

☐

PORTAIL 2 : OBJETS ET COÛTS DE CAPACITÉS

Vous pouvez regarder une vidéo pour en apprendre plus sur vos nouvelles cartes !



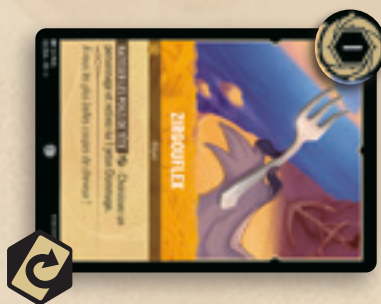
Jusque-là, vous avez joué avec des personnages et des actions. Maintenant découvrons les objets ! Comme les personnages, ils restent dans votre zone de jeu et vous apportent des capacités spéciales pendant la partie. Contrairement aux personnages, vous n'avez pas besoin d'attendre que leur encre sèche !

Pour jouer un objet, épuisez des cartes de votre réserve d'encre normalement. Placez-

le ensuite dans votre zone de jeu face visible et redressé. Vous pouvez utiliser cet objet immédiatement ! Les objets n'ont ni Force ni Volonté . Ils ne peuvent pas être défiés, mais il existe des capacités dans le jeu qui permettent de les bannir. Si un objet est banni, placez-le face visible dans votre défausse.

De nombreux objets et certains nouveaux personnages de votre deck ont un coût devant leur capacité. Le coût peut inclure un symbole « Épuiser » , un coût en encre , un texte qui explique le coût, ou une combinaison de tout cela. Vous devez payer toutes les parties du coût d'une capacité pour pouvoir la déclencher. Le coût sert uniquement pour l'utilisation de cette capacité particulière, pas pour jouer la carte ou faire quoi que ce soit d'autre avec. Rappelez-vous que toutes les cartes épuisées se redressent au début de votre tour, n'ayez donc pas peur d'utiliser les capacités de vos objets !

Exemple : pour jouer Zirgouflex, vous payez 1 . Maintenant que l'objet est en jeu, vous pouvez immédiatement utiliser la capacité Râtelier les poils de tête. Payez le coût de la capacité de en épuisant la carte Zirgouflex. Vous pouvez maintenant retirer 1 dommage d'un personnage.



AVOIR LES BONS OUTILS

Rappels :

- ◆ Lorsque vous jouez un objet, mettez-le dans votre zone de jeu.
- ◆ Vous pouvez utiliser la capacité d'un objet dès le tour où vous le mettez en jeu.
- ◆ Si le coût d'une capacité d'un personnage inclut , vous ne pouvez pas utiliser cette capacité le tour où vous jouez ce personnage.

POUR DÉVERROUILLER LE PORTAIL 3, REMPLISSEZ LES OBJECTIFS SUIVANTS :

- ☐ Jouer 3 cartes Objet ou plus lors d'une même partie.
- ☐ Utiliser la capacité d'un objet dont le coût inclut de l'épuiser .
- ☐ Utiliser la capacité d'un objet dont le coût inclut de le bannir.
- ☐ Utiliser la capacité **Soutien** pour augmenter la Force d'un personnage .

STOP

Vous devez avoir accompli TOUS les objectifs ci-dessus pour continuer.

À LA FIN DE LA PARTIE, SI TOUS LES OBJECTIFS ONT ÉTÉ ATTEINTS :

- Cochez la case ci-contre.
- Ouvrez le paquet de récompenses 3 ! Triez les cartes et intégrez-les au deck approprié.
- Tournez la page pour ouvrir le Portail et continuer votre aventure !

☐

PORTAIL 3 : PERSONNAGES FLOODBORN & ALTER

Vous pouvez regarder une vidéo pour en apprendre plus sur vos nouvelles cartes !



Les personnages Floodborn ont la capacité **Alter**. Vous pouvez les jouer de votre main en payant leur coût, de manière normale. Mais si vous avez un autre personnage avec le même nom en jeu, vous pouvez utiliser **Alter** pour jouer le personnage Floodborn sur lui (Vous pouvez jouer Stitch - Rock star sur n'importe quel autre personnage Stitch, par exemple).



Pour jouer un personnage en utilisant sa capacité **Alter**, payez le coût d'**Alter** indiqué par la capacité au lieu de son coût normal. Ensuite, placez la carte sur l'un de vos personnages en jeu avec le même nom. Le personnage Alter à sa propre Force ⚙️, Volonté 🛡️, valeur de Lore 💠 et compétences -vous pouvez ignorer la carte qu'il a recouvert. Par contre il garde tous les dommages du personnage d'origine. Si l'original avait subi une modification de Force ⚙️, de Volonté 🛡️ ou de Lore 💠, l'alter aussi. Si l'original était épuisé, l'alter l'est aussi. Et si l'original pouvait partir à l'aventure, défier ou utiliser des capacités, l'alter le peut aussi, immédiatement dès que vous l'avez joué !

Lorsqu'un personnage alter est banni, toutes les cartes de sa pile sont défaussées. Si un personnage alter est renvoyé dans votre main ou placé dans votre réserve d'encre, les autres cartes de sa pile le suivent.

*Exemple : vous jouez **Minnie - Plongeuse émerveillée** pour son coût d'Alter de 2 ⚙️ et placez sa carte sur Minnie - Toujours élégante qui avait un jeton Dommage. La Minnie Alter garde le dommage. L'encre du personnage d'origine était sèche, vous pouvez donc envoyer le personnage Alter à l'aventure ou le faire défier ce tour-ci !*



STRATÉGIES ALTER-NATIVES

Rappels :

- ◆ Vous pouvez payer le coût d'**Alter** d'un personnage au lieu de payer son coût normal pour le jouer sur un autre personnage du même nom.
- ◆ Le personnage Alter conserve l'état du personnage d'origine : son état redressé/épuisé, et ses dommages ou ajustements de caractéristiques s'il en a.
- ◆ Lorsqu'un personnage Alter quitte le jeu, toutes les cartes de sa pile le suivent.

POUR DÉVERROUILLER LE PORTAIL 4, REMPLISSEZ LES OBJECTIFS SUIVANTS :

- ☐ Jouer 2 cartes ou plus en utilisant leur capacité **Alter** dans une partie.
- ☐ Gagner 7 éclats de Lore ou plus en un seul tour.
- ☐ Avoir un personnage Héros, un personnage Allié, un personnage Méchant et un personnage Floodborn en jeu en même temps. (Vérifiez si ces mots figurent dans la barre située sous le nom de vos personnages)
- ☐ CHAQUE joueur : chanter une chanson en épuisant un personnage, utiliser la capacité d'un objet, et jouer un personnage en utilisant sa capacité **Alter** dans une partie.

STOP

Vous devez avoir accompli TOUS les objectifs ci-dessus pour continuer.

À LA FIN DE LA PARTIE, SI TOUS LES OBJECTIFS ONT ÉTÉ ATTEINTS :

- Cochez la case ci-contre.
- Ouvrez le paquet de récompenses 4 ! Triez les cartes et intégrez-les au deck approprié.
- Tournez la page pour ouvrir le Portail et continuer votre aventure !

☐

PORTAIL 4 : AVENTURE INFINIE

Vous pouvez regarder une vidéo sur votre deck complet !



Félicitations, Illumineurs et Illumineuses, vous avez chacun un deck complet ! Il n'y a pas de nouveaux types de cartes dans le dernier paquet de récompenses, juste de très bonnes cartes pour compléter votre deck.

Un deck standard comporte 60 cartes. Le vôtre en compte 66, vous pouvez donc en retirer jusqu'à 6 chacun. Essayez de retirer des cartes différentes à chaque fois que vous jouez et découvrez ce qui vous convient le mieux. Vous pouvez également échanger les deux decks pour voir ce qu'il en est de l'autre côté !

D'AUTRES HORIZONS À EXPLORER

Disney Lorcana TCG Prélude n'est que le commencement ! Pour essayer les 6 types d'encre, découvrez nos différents **Deck préconstruit pour 1 joueur**. Personnalisez vos decks ou construisez-en de nouveaux avec des **boosters** aléatoires. Que vous souhaitiez jouer, collectionner ou les deux, il y a beaucoup à découvrir.

La nature d'un jeu de cartes à collectionner est que des sets de nouvelles cartes sortent plusieurs fois par an. Chaque set *Disney Lorcana* porte un nom, comme *Les Terres d'Encres*, mais vous pouvez commencer par n'importe lequel d'entre eux. Mieux encore, vous pouvez mélanger des cartes de n'importe quel set *Disney Lorcana* dans vos decks !

Visitez disneylorcana.com

- ◆ Regardez des tutoriels vidéo
- ◆ Découvrez la gamme de produits et d'accessoires
- ◆ Explorez le royaume de Lorcana et son histoire
- ◆ Restez informé des nouveautés et événements *Disney Lorcana*
- ◆ Trouvez la boutique soutenant le jeu la plus proche



Liges & Communauté

Rejoignez une Ligue *Disney Lorcana* pour jouer dans un environnement amusant et convivial. Vous rencontrerez d'autres joueurs et joueuses, profiterez du jeu autrement, gagnerez des lots sympas et améliorerez vos compétences !

Vous pouvez aussi rencontrer d'autres fans de *Disney Lorcana* lors d'événements spéciaux. Visitez notre site pour voir ce qui se passe près de chez vous et en ligne.

Vous pouvez mélanger les cartes de tous les sets *Disney Lorcana* dans vos decks. Cela fait partie du plaisir !



Deck préconstruit pour 1 joueur

Explorez les possibilités offertes par les encre et apprenez de nouvelles stratégies avec les Decks préconstruit pour 1 joueur *Disney Lorcana*. Chacun d'entre eux comporte un paquet de 60 cartes prêt à être joué, ainsi que tout ce dont un joueur a besoin pour jouer.



Boosters

Augmentez la puissance de vos decks et votre collection avec les boosters *Disney Lorcana*. Chaque pack contient 12 cartes aléatoires incluant une carte brillante et des cartes que vous ne trouverez pas dans les Deck préconstruit pour 1 joueur.

©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