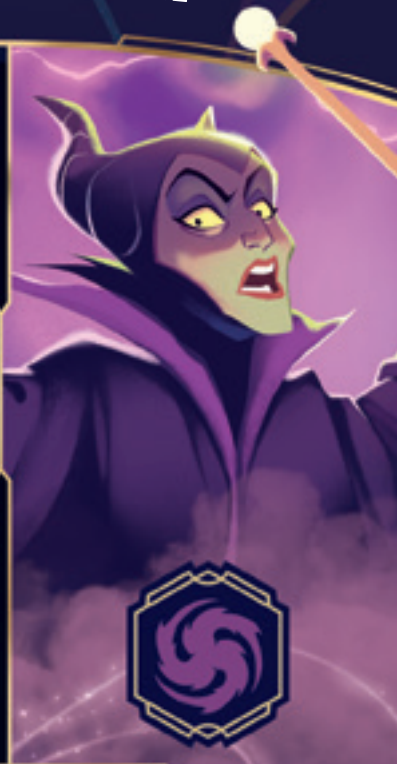


Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



CONSEILS POUR CE DECK

MOINS DE DOMMAGES



Je suis coincé ! a une tête de personnage, mais il s'agit d'une carte Action. Elle n'a ni Force ⚙ ni Volonté 🛡. Les cartes Action sont défaussées une fois que vous les avez jouées. Cette carte empêche un personnage adverse d'être redressé (tourné verticalement) au début de son prochain tour. Cela signifie que le personnage ciblé par cette carte ne pourra pas défier ou être envoyé à l'aventure !

Pluto - Chien de sauvetage a la capacité puissante de retirer jusqu'à 3 jetons Dommage d'un de vos personnages lorsque vous le jouez. Pour tirer parti de cette capacité au maximum, gardez Pluto en main jusqu'à ce que l'un de vos personnages ait 2 ou 3 dommages sur lui et risque d'être banni. Garder ces personnages avec le plein de Volonté 🛡 en jeu, ça, c'est intéressant !



PLUS DE FORCE



La capacité **Offensif** de **Jafar – Sorcier maléfique** lui donne 3 Force  de plus lorsqu'il défie. Cela le rend tout à fait adapté à défier un personnage adverse, car il lui infligera 5 dommages au lieu de 2 ! En revanche, si Jafar est défié par un personnage, il n'infligera que ses 2 dommages de base.

Soutien est une autre manière intéressante de donner de la Force . Lorsque vous envoyez **Rolly – Chiot affamé** à l'aventure, vous gagnez un éclat de Lore comme d'habitude, mais Rolly ajoute sa Force  à celle d'un autre personnage. Par exemple, si vous choisissez de soutenir Jean-Christophe – Aventurier, lorsque Jean-Christophe défie ce tour-ci, il infligera 5 dommages au lieu de 2.



PLUS D'ÉCLATS DE LORE

Jean-Christophe – Aventurier vous fait gagner 2 éclats de Lore à chaque fois que vous l'envoyez à l'aventure. Mais il peut vous faire gagner du Lore d'autres façons ! Lorsque vous le redressez (tournez verticalement), vérifiez combien d'autres personnages vous avez en jeu. Si vous en avez 2 ou plus, vous gagnez immédiatement 2 éclats de Lore.

N'oubliez pas que vous redressez toutes vos cartes épuisées au début de votre tour ! Vous aurez donc tout intérêt à souvent partir à l'aventure ou à défier avec Jean-Christophe pour gagner plus d'éclats de Lore.



COMBINAISON RUSÉE

La capacité de Jafar – Voleur de lampe vous permet de regarder les 2 cartes du dessus de votre pioche et de décider de laquelle vous voulez piocher. Ceci vous permet d'accéder à une carte puissante plus vite, et savoir ce que vous allez obtenir à l'avenir vous permet de mieux planifier votre tour. Mettez l'autre carte en dessous de votre deck.



Avoir plus de cartes en main vous donne plus d'options de jeu ! **Maléfique – Sorcière** et **Merlin – En lapin** ont des capacités qui vous permettent de piocher une carte. Elles sont particulièrement pratiques une fois que vous avez déterminé ce que vous allez piocher grâce à Jafar – Voleur de lampe.





DECK DE DÉPART - STITCH & MALÉFIQUE



Après avoir terminé *Disney Lorcana* TCG Prélude, vous pouvez réinitialiser le deck de départ pour apprendre le jeu à un nouveau joueur ou une nouvelle joueuse.

Sept premières cartes :

Mickey Mouse - Véritable ami
Winnie l'ourson - Magicien mellifique
Daisy - Charmante Damoiselle
Stitch - Nouveau chien
Minnie - Princesse adorée
Merlin - En lapin
Je suis coincé !

Le reste du deck, mélangé :

1x Jean-Christophe - Aventurier
1x Daisy - Charmante Damoiselle
1x Minnie - Princesse adorée
2x Porcinet - Si petit animal
1x Pluto - Chien de sauvetage
1x Rolly - Chiot affamé
2x Stitch - Danseur extraterrestre
1x Stitch - Nouveau chien
2x Jafar - Voleur de lampe
2x Jafar - Sorcier maléfique
2x Miss Tick - Sorcière ambitieuse
1x Domestique magique - Plumette
2x Maléfique - Sorcière
2x Olaf - Gentil bonhomme de neige
1x Madame de Garderobe - Confidente de Belle
1x Winnie l'ourson - Magicien mellifique

Scannez ceci
pour trouver
les listes des
cartes de
récompenses :



FR

NOTICE



241601

Ravensburger