RÈGLES COMPLÈTES

Version 2.1.0

Date de mise à jour : 30 avril 2026

NOTE À L'ATTENTION DES NOUVEAUX JOUEURS

Bienvenue ! Il existe plusieurs manières de découvrir les règles du Jeu de Cartes à Collectionner Disney Lorcana*. Les informations fournies dans ce document visent à répondre aux questions pointues des joueurs de* Disney Lorcana *TCG et non à apprendre à jouer.*

Si vous souhaitez découvrir Disney Lorcana *TCG, nous vous recommandons de regarder cette vidéo d'introduction ou de télécharger l'application officielle* Disney Lorcana *Trading Card Game Companion, disponible sur Apple et Google Play.*

INTRODUCTION

Ce document couvre l'ensemble des questions techniques concernant les règles officielles de *Disney Lorcana* TCG. Les points de règles qui y sont décrits sont organisés par numéros afin de faciliter leur consultation et leurs mises à jour.

Les Règles complètes est un document évolutif. Nous vous recommandons de consulter la page Ressources de *Disney Lorcana* lorsque vous souhaitez en consulter la version la plus récente.

©Disney

SOMMAIRE

1. PRINCIPES DU JEU
   - 1.1. Généralités
   - 1.2. Règles d'or
   - 1.3. Joueurs
   - 1.4. Cartes
   - 1.5. Coûts
   - 1.6. Capacités
   - 1.7. Actions de jeu, Temporalité et Actions non autorisées
   - 1.8. Vérification de l'état du jeu
   - 1.9. Dommages
   - 1.10. Matériel de jeu
   - 1.11. Éclats de Lore
   - 1.12. Piocher
2. RÈGLES DU JEU
   - 2.1. Généralités
   - 2.2. Stade de la Mise en place
   - 2.3. Stade du Déroulement de la partie
   - 2.4. Stade du Rangement
3. COMPOSITION D'UN TOUR DE JEU
   - 3.1. Phases du tour
   - 3.2. Phase de Début de tour
   - 3.3. Phase Principale
   - 3.4. Phase de Fin de tour
4. ACTIONS DE TOUR
   - 4.1. Généralités
   - 4.2. Encrer une carte
   - 4.3. Jouer une carte
   - 4.4. Utiliser la capacité activable d'une carte
   - 4.5. Envoyer un personnage à l'aventure
   - 4.6. Défier avec un personnage
   - 4.7. Déplacer un personnage sur un lieu
5. CARTES ET TYPES DE CARTES
   - 5.1. États d'une carte
   - 5.2. Description d'une carte
   - 5.3. Personnages
   - 5.4. Actions
   - 5.5. Objets
   - 5.6. Lieux
6. CAPACITÉS, EFFETS ET RÉSOLUTION
   - 6.1. Généralités
   - 6.2. Capacités déclenchables
   - 6.3. Capacités activables
   - 6.4. Capacités permanentes
   - 6.5. Effets de substitution
   - 6.6. Modificateurs de capacité
   - 6.7. Résolution des cartes et des effets
7. ZONES
   - 7.1. Généralités
   - 7.2. Pioche
   - 7.3. Main
   - 7.4. Jeu
   - 7.5. Réserve d'encre
   - 7.6. Défausse
   - 7.7. Sac
8. MOTS-CLÉS
   - 8.1. Généralités
   - 8.2. Agilité
   - 8.3. Rempart
   - 8.4. Boost
   - 8.5. Offensif
   - 8.6. Insaisissable
   - 8.7. Combattant
   - 8.8. Résistance
   - 8.9. Charge
   - 8.10. Alter
   - 8.11. Mélomane
   - 8.12. À l'unisson
   - 8.13. Soutien
   - 8.14. Dissipation
   - 8.15. Hors d'atteinte
9. MULTIJOUEUR
10. VARIANTES INFORMELLES
   - 10.1. Généralités
   - 10.2. Pack Rush

GLOSSAIRE

©Disney

1. PRINCIPES DU JEU

1.1. Généralités

1.1.1. *Disney Lorcana* TCG est un jeu pour deux joueurs ou plus. Chaque joueur a besoin d'un deck de cartes *Disney Lorcana* pour pouvoir y jouer (voir la section 1.10 "Matériel de jeu").

1.1.2. Chaque joueur a besoin d'un moyen de comptabiliser ses éclats de Lore, ainsi que d'afficher les dommages sur ses personnages et lieux. Il peut s'agir de n'importe quelle méthode jugée pratique et claire pour tous les joueurs participants à la partie.

1.1.3. Les tournois *Disney Lorcana* peuvent répondre à des règles supplémentaires qui entrent en contradiction avec celles présentées dans ce document. Pour plus d'informations, veuillez vous référer aux Règles de tournois du jeu *Disney Lorcana* TCG que vous trouverez ici.

1.1.4. Les cartes *Disney Lorcana* sont éditées en plusieurs langues. Dans le cadre du jeu, la version officielle des cartes, règles de jeu, règlements et clarifications est la version anglaise.

1.1.5. Le texte des cartes et des règles du jeu peuvent subir des mises à jour et des corrections. Les informations mises à jour ou corrigées les plus récentes constituent la version officielle pour jouer.

1.1.6. Les parties à plus de deux joueurs comportent des règles additionnelles. Voir la section 9 "Multijoueur", pour en savoir davantage.

1.1.7. Certaines cartes comportent un texte de rappel en *italique* et entre parenthèses. Un texte de rappel n'est pas un texte de règle. Il ne s'agit que d'un aide-mémoire qui peut varier sans pour autant changer la signification des règles relatives aux mots-clés.

1.2. Règles d'or

1.2.1. Si le texte d'une carte entre en contradiction avec une règle du jeu, le texte de la carte l'emporte sur la règle.

Exemple : *Mufasa - Roi trahi possède la capacité 'Le soleil éteindra sur moi sa lumière' qui a l'effet suivant : "Lorsque ce personnage est banni, vous pouvez révéler la première carte de votre pioche. S'il s'agit d'un personnage, vous pouvez le jouer gratuitement. Il entre en jeu épuisé. Sinon, remettez-la sur le dessus de votre pioche." La règle stipulée en 4.3.2 indique qu'un joueur peut jouer des cartes uniquement pendant son tour, c'est-à-dire lorsqu'il est joueur actif. Toutefois, si le joueur actif bannit Mufasa - Roi trahi d'un adversaire, ce dernier peut jouer un personnage, et ce, même si ce n'est pas son tour. Ainsi, le texte de la capacité de Mufasa l'emporte sur la règle.*

1.2.2. Si un effet empêche la réalisation d'une action ou d'un effet, cet effet prévaut sur les autres règles et effets qui permettent la réalisation de l'action ou effet empêché.

Exemple : *Un adversaire a une Tiana - Princesse en fête en jeu. Elle possède la capacité 'Le succès dépend de toi' qui a l'effet suivant : "Tant que ce personnage est épuisé et que vous n'avez aucune carte en main, vos adversaires ne peuvent pas jouer de cartes Action." Le joueur actif a un Génie - Déchaîne ses pouvoirs en jeu. Ce personnage possède la capacité 'Pouvoir cosmique phénoménal !' qui a l'effet suivant : "Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez jouer gratuitement une carte Action coûtant 5 ou moins." Si le joueur actif envoie Génie à l'aventure, tant que son adversaire a Tiana épuisée et aucune carte en main, le joueur actif ne peut pas jouer de carte Action même si la capacité déclenchable du Génie le lui permet normalement.*

1.2.3. Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible, même si une partie des effets ne peut pas être appliquée. C'est ce qu'on appelle *Faire autant que possible*.

Exemple : *Réflexion est une action Chanson qui a l'effet suivant : "Regardez les 3 premières cartes de votre pioche. Remettez-les sur le dessus de votre pioche, dans l'ordre de votre choix." Si le joueur qui joue cette action n'a plus que 2 cartes dans sa pioche, il regarde uniquement ces 2 cartes et applique ainsi l'effet de la chanson autant que possible.*

1.3. Joueurs

1.3.1. Chaque personne jouant la partie est qualifiée de joueur. Il doit y avoir au moins deux joueurs lors d'une partie.

1.3.2. Un joueur répond également à au moins l'une des trois appellations spécifiques suivantes : joueur actif, adversaire (aussi appelé joueur adverse) et coéquipier. L'appellation particulière d'un joueur peut varier durant la partie et il peut en avoir plusieurs en même temps.

©Disney

1.3.3. Si l'effet d'une carte fait référence à "vous", "votre" ou "vos", elle fait référence au joueur qui a joué cette carte. Si le texte d'un effet fait référence à l'appellation spécifique d'un joueur, cela signifie que seul ce joueur est concerné. Si plusieurs joueurs correspondent à cette appellation, le texte de cet effet s'applique à tous les joueurs ayant cette appellation.

Exemple : *Toute mention de "coéquipiers" dans un effet renvoie aux coéquipiers du joueur à l'origine de cet effet.*

1.3.4. Joueur actif

1.3.4.1. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur actif à la fois. Lorsqu'un joueur débute son tour, il est considéré comme étant le joueur actif. Lorsque le tour du joueur suivant débute, ce dernier devient alors le joueur actif.

1.3.4.2. L'appellation joueur actif n'est jamais mentionné dans le texte des cartes. Cette appellation sert uniquement à identifier le joueur dont c'est le tour.

1.3.5. Adversaire

1.3.5.1. Toute personne qu'un joueur affronte est considérée comme son adversaire. Lors d'une partie en multijoueur, un même joueur a plusieurs adversaires.

1.3.5.2. Adversaire est une appellation qui peut être mentionnée dans le texte des cartes. Si un effet mentionne "adversaire" ou "adverse", il fait référence à tous les joueurs qui ne sont ni le joueur actif à l'origine de cet effet, ni ses coéquipiers.

1.3.5.3. L'appellation Adversaire peut aussi être mentionnée sous la forme "joueur adverse".

1.3.6. Coéquipier

1.3.6.1. Certains formats de jeu permettent à un joueur de jouer avec un ou plusieurs coéquipiers. Ces coéquipiers sont désignés avant le lancement de la partie. Les coéquipiers jouant ensemble, ils ne sont pas considérés comme des adversaires les uns pour les autres.

1.3.6.2. Coéquipier est une appellation qui peut être mentionnée dans le texte des cartes. Si un effet mentionne "coéquipier(s)", il fait référence à tous les joueurs désignés comme faisant partie de la même équipe au début de la partie. Un joueur ne peut pas être son propre coéquipier.

1.4. Cartes

1.4.1. Un deck *Disney Lorcana* est entièrement composé de cartes *Disney Lorcana* standard et d'aucune autre carte. Une carte *Disney Lorcana* standard mesure 6,3 cm x 8,8 cm (2.5" by 3.5"). Toutes les cartes *Disney Lorcana* standard présente le même dos, avec l'icône de l'Illuminarium. Toute mention de "carte(s)" dans un texte fait référence à une carte *Disney Lorcana* standard.

1.4.2. Les cartes n'ayant pas au dos l'icône exacte et spécifique de l'Illuminarium comme définit en 1.4.1, les cartes ayant un dos officiel mais une illustration différente de l'icône de l'Illuminarium sur celui-ci (comme c'est le cas pour les cartes d'un Deck de Scénario d'une Quête des Illumineurs), ainsi que les cartes surdimensionnées, ne sont pas considérées comme des cartes *Disney Lorcana* standard.

1.4.2.1. Certains types de cartes répondent à des critères supplémentaires qui leur sont propres. Voir la section 5 "Cartes et Types de carte" pour en savoir davantage.

1.4.3. Les cartes qu'un joueur place dans son deck sont ses cartes. Ce joueur prend toutes les décisions relatives à ses cartes et à leurs effets, sauf indication contraire. Si les consignes d'un effet incluent la manipulation physique d'une carte, le joueur à qui appartient la carte effectue cette manipulation, indépendamment de toute autre instruction contenue dans l'effet.

Exemple : *Chernabog - Force contre nature possède la capacité 'Danse des ténèbres' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez choisir un personnage adverse et le mélanger dans la pioche de son propriétaire. Si vous le faites, son propriétaire peut jouer gratuitement un personnage de sa défausse." Lorsque le joueur actif résout cette capacité déclenchable, c'est bien lui qui choisit le personnage devant être mélangé dans la pioche de son adversaire, mais c'est ce joueur adverse qui prend physiquement la carte ainsi choisie et la mélange dans sa pioche.*

1.4.3.1. Si le texte d'une carte fait référence à "vous", "votre" ou "vos", elle fait référence au joueur qui a joué cette carte. Si un effet fait référence à "vous", "votre" ou "vos", il fait référence au joueur à l'origine de cet effet.

©Disney

1.4.3.2. Les effets affectant des joueurs ou des personnages emploient parfois des pronoms pour désigner ces derniers au lieu de leur nom. Voici quelques exemples de ces pronoms : il, elle, ils, lui, eux, son, sa, ses, leur, leurs. Les effets liés aux objets et aux lieux emploient parfois des pronoms pour désigner ces derniers au lieu de leur nom, tels que : il, ils, eux, son, leur, leurs.

1.5. Coûts

1.5.1. Le coût est le montant qui doit être payé pour jouer une carte. Le coût d'une carte est indiqué par le chiffre situé en haut à gauche de ladite carte, aussi appelé coût en encre. Ce chiffre indique la quantité d'encre nécessaire pour payer la carte et ainsi la jouer.

1.5.2. Certaines capacités ont un coût qui doit être payé pour pouvoir l'utiliser (voir la section 4.4). Certains coûts sont payés pour pouvoir résoudre un effet.

1.5.3. Un coût doit être intégralement payé. Si le coût d'une carte ne peut pas être payé dans son intégralité, alors la carte ne peut pas être jouée. Chaque paiement ne s'applique qu'à un seul coût à la fois.

1.5.4. Un coût ne peut pas être modifié, mais son montant total peut l'être. Les ajustements du montant total à payer pour jouer une carte sont appelés modificateurs de montant. Un modificateur de montant affecte uniquement le montant total à payer pour jouer une carte, et non le coût de ladite carte.

1.5.5. Certaines cartes possèdent un coût alternatif, c'est-à-dire un coût qu'un joueur peut payer au lieu du coût normal en encre indiqué sur la carte. Un joueur choisit de payer un coût alternatif au moment de jouer la carte.

1.5.5.1. Chanter une chanson (voir la section 5.4.4.2) est un coût alternatif.

1.5.5.2. Jouer une carte via sa capacité Alter (voir la section 8.10) revient à payer un coût alternatif.

1.5.5.3. Un effet ou une capacité permettant à un joueur de jouer une carte "gratuitement" constitue un coût alternatif et signifie qu'il peut jouer cette carte sans en payer le coût (voir la section 6.1.7).

1.5.5.4. Un effet ou une capacité permettant à un joueur d'activer une capacité "gratuitement" constitue un coût alternatif et signifie qu'il peut déclencher cette capacité sans payer son coût d'activation, à l'exception de l'obligation d'épuiser la carte ⟲ (voir la section 6.1.7.1).

1.6. Capacités

1.6.1. Il y a toute sorte de capacités dans *Disney Lorcana* TCG. En règle général, les capacités se déclenchent uniquement si la source de cette capacité est en jeu. La source d'une capacité est normalement la carte ou l'effet qui la génère.

1.6.1.1. Les capacités déclenchables possèdent une condition à vérifier continuellement et qu'elles doivent remplir pour pouvoir appliquer leur effet. Les capacités déclenchables respectent les règles décrites dans la section 6.2.

1.6.1.2. Les capacités activables ont un coût à payer pour pouvoir activer leur effet. Les capacités activables respectent les règles décrites dans la section 6.3.

1.6.1.3. Les capacités permanentes ont des effets qui s'appliquent en continu, pendant une durée déterminée ou tant que la carte possédant cette capacité est en jeu. Les capacités permanentes respectent les règles décrites dans la section 6.4.

1.6.1.4. Des effets de substitution sont générés par certaines capacités. Elles remplacent un effet par un autre. Les effets de substitution respectent les règles décrites dans la section 6.5.

1.6.1.5. Les Mots-clés représentent une ou plusieurs capacités courantes résumées en quelques mots. Voir la section 8 pour la liste complète des mots-clés existants actuellement.

1.7. Actions de jeu, Temporalité et Actions non autorisées

1.7.1. Une action que réalise un joueur dans le cadre normal d'un tour de jeu, telle que piocher une carte, épuiser un personnage, déclarer un personnage pour défier un personnage ou un lieu adverse, etc. Une action de jeu est unique tandis qu'un ensemble d'actions de jeu permettant d'obtenir un résultat spécifique, comme le fait de défier un personnage adverse, est appelé action de tour.

1.7.2. Les effets, les actions de tour (voir la section 4) et les actions de jeu (voir la section 1.7.1) doivent être intégralement résolus avant que l'effet, l'action de tour ou l'action de jeu suivant(e) puisse avoir lieu.

©Disney

Exemple : *Dr. Facilier – Étrange gentleman possède la capacité 'Rêves réalisés' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez une chanson, vous pouvez regarder les 2 premières cartes de votre pioche. Remettez-en une sur le dessus de votre pioche et l'autre en dessous." Si un joueur joue une chanson, il résout l'intégralité des effets de la chanson avant de résoudre la capacité déclenchée du Dr. Facilier.*

1.7.3. Les choix effectués lors de la résolution d'un effet, y compris ceux impliqués par les termes "au choix" ou "choisi", doivent être fait au moment où l'effet se résout (voir la section 6.1.3).

1.7.4. Les capacités déclenchées attendent d'être résolues dans une zone complémentaire appelée le *sac*. Le sac n'est pas une zone physique à proprement parler, mais plutôt un endroit où sont conservées les capacités déclenchées lorsque leurs conditions de déclenchement sont remplies. Les joueurs résolvent les effets des capacités déclenchées provenant du sac selon la méthodologie décrite à la section 7.7 "Sac".

1.7.5. Un personnage ne peut ni être envoyé à l'aventure, ni déclaré comme personnage qui défie, ni ⟲ pour payer le coût d'une capacité activable ou chanter une chanson, à moins que ce personnage ne soit en jeu depuis le début du tour de son propriétaire. Le personnage est dit être *en train de sécher*. Un personnage a fini de sécher s'il est en jeu au début du tour de son propriétaire (voir la section 3.2.2.1).

1.7.6. Les actions non autorisées regroupent les actions de jeu qu'un joueur entreprend alors qu'il ne peut pas les effectuer, ainsi que les actions de tour qu'un joueur ne peut pas réaliser dans son intégralité. Lorsqu'une action non autorisée est constatée, l'action est alors annulée. Cette annulation implique que le joueur annule toutes les actions qu'il a effectuées jusqu'à revenir à l'état de jeu avant que la ou les actions non autorisées ne se produisent, dans la mesure où ces actions puissent être raisonnablement annulées (voir la section 1.7.6.2). Tous les paiements sont annulés, le cas échéant et les capacités qui auraient été déclenchées à la suite de l'action initiale ne se déclenchent pas.

1.7.6.1. Le joueur peut essayer de reprendre ce qu'il avait entrepris, mais en respectant les règles.

1.7.6.2. Un joueur ne peut annuler aucune action de jeu ne pouvant être intégralement annulée, comme par exemple mélanger une pioche ou révéler une carte. Le joueur inverse autant d'actions qu'il le peut.

1.7.7. Si un choix non autorisé a été pris lors de la résolution d'un effet, le joueur annule toutes les opérations pour revenir au moment où il a fait son choix initial, afin de pouvoir faire un nouveau choix. Si aucun choix valide ne peut être fait, alors l'effet se résout par aucun effet. Par contre, s'il y a d'autres effets à résoudre qui n'impliquent pas ce choix, alors le joueur fait tout son possible pour résoudre tous ces effets.

Exemple A : *Un joueur essaie de jouer un personnage coûtant 4 ⬡. Lorsqu'il épuise son encre pour payer le coût de ce personnage, il réalise qu'il n'a que 3 cartes redressées (et donc que 3 ⬡) dans sa réserve d'encre. Vu que son action de tour consistant à jouer un personnage ne peut pas être intégralement réalisée, cette action est considérée comme étant non autorisée. Le joueur annule sa tentative de jouer un personnage en redressant les encres qu'il avait commencé à épuiser et en reprenant la carte Personnage dans sa main.*

Exemple B : *Perdue dans l'hiver est une chanson qui a l'effet suivant : "Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages. Piochez une carte." Lorsqu'un joueur joue cette action et résout son effet, il doit choisir un personnage. S'il choisit un personnage avec* ***Hors d'atteinte*** *(une capacité résumée sous forme de mot-clé qui protège le personnage contre le fait d'être choisi), alors ce choix est considéré comme non autorisé. Le joueur doit alors annuler toutes ses actions jusqu'au moment où il a réalisé son choix et doit alors réaliser un nouveau choix. Il est à noter que le joueur n'annule pas le fait de jouer la carte Action en elle-même, vu que cette partie a été réalisée en respectant les règles du jeu. Seule la partie non autorisée de cette action de jeu, ici le choix, est annulée et un nouveau choix doit être fait, si possible.*

1.8. Vérification de l'état du jeu

1.8.1. Il y a un ensemble de conditions que le jeu se doit de vérifier, avec des conséquences lorsque certaines conditions sont remplies. La vérification de l'état du jeu, et donc de l'ensemble de ces conditions, s'opère à la fin de chaque étape de la Phase de Début de tour, après l'étape de Déclaration d'un défi et celle d'Attribution des dommages du défi (voir de la section 4.6.4 à 4.6.6), à la fin de chaque action de tour (voir section 4.1.5), après avoir résolu tout effet d'action ou de capacité et à la fin de chaque tour. Les conditions de jeu et leurs conséquences sont décrites ci-dessous :

1.8.1.1. Si un joueur a 20 éclats de Lore ou plus, ce joueur remporte la partie.

1.8.1.2. Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche à la fin de son tour, ce joueur perd la partie.

©Disney

1.8.1.3. Dans une partie en multijoueur, si un joueur est le dernier encore en jeu, ce joueur remporte la partie.

1.8.1.4. Si un personnage ou un lieu a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté ♥, ce personnage ou ce lieu est banni. Un personnage ou un lieu banni suite à des dommages infligés par un personnage lors d'un défi depuis la dernière vérification de l'état du jeu ou suite à des dommages reçus via la capacité d'un personnage depuis la dernière vérification de l'état du jeu est considéré comme banni par ce personnage.

1.8.2. Les capacités qui se déclenchent suite à la vérification de l'état du jeu sont ajoutées au sac au moment où leurs conditions sont remplies, mais ne sont résolues qu'une fois la ou les vérifications de l'état du jeu achevées.

1.8.3. Une fois la vérification de l'état du jeu achevée, une nouvelle vérification de l'état du jeu se déclenche. Si aucune condition n'est remplie lors d'une vérification de l'état du jeu, les joueurs résolvent alors toutes les capacités déclenchées dans le sac. Une fois toutes ces capacités déclenchées résolues et qu'aucune autre condition n'est remplie suite à la vérification de l'état du jeu, la partie se poursuit.

Exemple A : *Un joueur a un Polochon - La voix de la raison en jeu, qui est un personnage ayant 2 ♥. Son adversaire joue l'action Allumez les mèches !, qui a l'effet suivant : "Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages.", et choisit Polochon pour la résolution de l'effet de son action. Immédiatement après la résolution de l'action, la vérification de l'état du jeu se déclenche : Polochon a 2 jetons Dommages sur lui, et il a donc avec ses 2 ♥, un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté. Il remplit ainsi la condition décrite dans la section 1.8.1.4 et est banni en conséquence. Une autre vérification de l'état de jeu se déclenche alors, mais comme aucune autre condition n'a été remplie, la partie se poursuit.*

Exemple B : *Un joueur a en jeu La terre des lions - Le rocher des lions et Polochon - La voix de la raison. La terre des lions possède la capacité 'C'est comme les maillons d'une chaîne' qui a l'effet suivant : "Les personnages sur ce lieu gagnent +2 ♥." Polochon, qui a 2 jetons Dommages sur lui, se trouve sur ce lieu qui lui confère un total de 4 ♥. Son adversaire a Lumière - Véritable tête brûlée en jeu, un personnage ayant 7 ✪. Durant le tour de cet adversaire, Lumière défie La terre des lions et lui inflige 7 dommages. Une fois le défi terminé, la vérification de l'état du jeu se déclenche : La terre des lions a alors un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté, remplissant ainsi la condition décrite dans la section 1.8.1.4, et est banni en conséquence. Lorsque cette première vérification de l'état du jeu s'achève, une nouvelle se déclenche aussitôt. En l'absence de La Terre des Lions, Polochon se retrouve avec un nombre de dommages égal ou supérieur à sa volonté, remplissant ainsi la condition décrite dans la section 1.8.1.4, et est banni en conséquence. Une autre vérification de l'état de jeu se déclenche alors, mais comme aucune autre condition n'a été remplie, la partie se poursuit.*

1.8.4. Si plusieurs conditions sont remplies par un joueur lors de la vérification de l'état du jeu, une seule vérification de l'état du jeu se déclenche et toutes les conséquences qui en découlent se produisent simultanément. Si plusieurs conditions sont remplies par différents joueurs lors de la vérification de l'état du jeu, une seule vérification de l'état du jeu se déclenche et toutes les conséquences qui en découlent se produisent en respectant l'ordre du tour des joueurs dans leur résolution.

1.8.5. Les conditions ne sont remplies qu'au moment où la vérification de l'état du jeu a lieu. Si une condition est remplie durant la résolution d'un effet mais ne l'est plus lorsque la vérification de l'état du jeu a lieu, la conséquence ne se produit pas.

Exemple : *Luisa Madrigal - Grimpeuse sûre d'elle possède la capacité 'Je peux encaisser' qui a l'effet suivant : "1 ⬡ – Choisissez l'un de vos personnages et déplacez jusqu'à 1 de ses dommages sur ce personnage-ci. Ensuite, si ce personnage-ci a 3 dommages ou plus, déplacez tous ses dommages sur un personnage adverse de votre choix." Un joueur active cette capacité alors que Luisa Madrigal a 3 dommages. Ensuite, 1 dommage est déplacé sur Luisa Madrigal, elle a alors un total de 4 dommages. Enfin, tous les dommages sont déplacés de Luisa Madrigal vers un personnage adverse au choix. Une fois l'effet résolu, une vérification de l'état du jeu a lieu. Au moment de la vérification de l'état du jeu, Luisa Madrigal n'a aucun dommage, elle ne remplit donc pas la condition de la section 1.8.1.4 et n'est donc pas bannie.*

1.9. Dommages

1.9.1. Les dommages sur un personnage ou un lieu sont représentés sous forme de jetons Dommage. Chaque jeton Dommage représente normalement 1 dommage. Tout jeton Dommage censé représenter plus d'1 dommage est considéré comme autant de jetons Dommage

©Disney

Ravensburger

(représentant 1 seul dommage) que le nombre de dommage qu'il représente.

1.9.2. Les dommages peuvent être mis sur un personnage ou sur un lieu de différente manière : ils peuvent être infligés, placés, retirés ou déplacés. Les dommages peuvent être enlevés d'un personnage ou d'un lieu en étant retirés.

1.9.2.1. *Infliger* – Mettre un nombre de jetons Dommage sur un personnage ou un lieu lors d'un défi (voir la section 4.6) ou suite à la résolution d'un effet infligeant des dommages.

1.9.2.2. *Placer* – Mettre un nombre de jetons Dommage sur un personnage ou un lieu suite à un effet plaçant des dommages.

1.9.2.3. *Retirer* – Enlever un nombre de jetons Dommage d'un personnage ou d'un lieu suite à la résolution d'un effet retirant des dommages.

1.9.2.4. *Déplacer* – Retirer (1.9.2.3) un nombre de jetons Dommage d'un personnage ou d'un lieu et les placer (1.9.2.2) sur un autre personnage ou un autre lieu suite à la résolution d'un effet déplaçant des dommages. Les dommages déplacés depuis un personnage ou un lieu ne peuvent pas être déplacés sur ce personnage ou ce lieu par le même effet.

1.9.3. Un personnage ou un lieu subit des dommages chaque fois que des dommages sont mis sur lui, par quelque moyen que ce soit.

1.9.4. Lorsqu'un personnage ou un lieu ayant des dommages quitte le jeu pour quelque raison que ce soit, tous ses jetons Dommages cessent d'exister.

1.10. Matériel de jeu

1.10.1. Chaque joueur a besoin d'un deck de cartes *Disney Lorcana* pour pouvoir jouer. Un deck de cartes *Disney Lorcana* doit respecter les contraintes de construction du format dans lequel il est joué, que ce soit en format Construit ou Limité. En format Construit, les joueurs utilisent un deck de cartes *Disney Lorcana* conçu au préalable. En format Limité, les joueurs reçoivent un nombre prédéfini de produits *Disney Lorcana* non ouverts afin de constituer un deck à partir des cartes que ces produits contiennent.

1.10.1.1. En format Construit, le deck de chaque joueur doit contenir au moins 60 cartes et, sur l'ensemble de ces cartes, il ne doit pas y avoir plus de deux types d'encre différents. Il ne peut contenir que 4 exemplaires de chaque carte portant le même nom complet et il ne peut contenir aucune carte bannie.

1.10.1.2. En format Limité, le deck de chaque joueur doit contenir au moins 40 cartes, mais il peut contenir n'importe quel nombre de types d'encre. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes portant le même nom complet dans ce format.

1.10.2. Chaque joueur a besoin d'une méthode pour comptabiliser ses éclats de Lore. Il peut s'agir de n'importe quelle méthode jugée pratique et claire pour tous les joueurs participants à la partie. La méthode retenue par un joueur pour comptabiliser ses éclats de Lore doit permettre d'indiquer en permanence le nombre exact d'éclats de Lore que ce joueur a au cours d'une partie. Ces méthodes peuvent passer par l'utilisation, entre autres, d'un papier et d'un crayon, d'un compteur de Lore ou de l'application *Disney Lorcana* Trading Card Game Companion. À noter que certains formats peuvent imposer les méthodes autorisées pour comptabiliser les éclats de Lore au cours de la partie.

1.10.3. Chaque joueur a besoin d'une méthode pour afficher les dommages sur ses personnages et lieux. Il peut s'agir de n'importe quelle méthode jugée pratique et claire pour tous les joueurs participants à la partie. La méthode retenue par un joueur pour afficher ces dommages doit clairement indiquer le nombre de dommages présents sur chacun de ses personnages et lieux à tous les joueurs participants à la partie.

1.11. Éclats de Lore

1.11.1. Le total d'éclats de Lore d'un joueur est le nombre d'éclats de Lore qu'il a au cours de la partie. Ce total d'éclats de Lore change selon que ce joueur gagne ou perde des éclats de Lore. Chaque joueur commence la partie avec 0 éclat de Lore et ne peut jamais en avoir moins. Si un joueur doit perdre des éclats de Lore alors qu'il n'en a pas, il n'en perd aucun.

1.11.2. Certains personnages et lieux ont une valeur de Lore sur leur carte, représentée par l'icône ✦. Lorsqu'un personnage avec une valeur de Lore est envoyé à l'aventure, son propriétaire gagne un nombre d'éclats de Lore correspondant à la valeur de Lore indiqué sur ladite carte Personnage. Si ce personnage n'a pas de valeur de Lore ou si sa valeur de Lore a été réduite à 0, son propriétaire ne gagne pas d'éclats de Lore et, par conséquent, son total d'éclats de Lore n'augmente pas. Un lieu possédant une valeur de Lore rapporte à son propriétaire le

©Disney

nombre d'éclats de Lore correspondant à cette valeur au début de son tour (voir la section 3.2.2).

1.11.3. Si un joueur a 20 éclats de Lore ou plus, ce joueur remporte la partie (voir la section 1.8.1.1).

1.12. Piocher

1.12.1. Lorsqu'il pioche une carte, un joueur prend la première carte au sommet de sa pioche et l'ajoute à sa main. Un joueur peut uniquement piocher des cartes de sa propre pioche.

1.12.2. Les cartes sont piochées une par une. Si un effet demande à un joueur de piocher plusieurs cartes, ce joueur pioche carte après carte le nombre de cartes indiqué.

1.12.3. Si un effet demande à un joueur de "placer ", "renvoyer", d'"ajouter" ou de "reprendre" une carte dans sa main, cette action n'est pas considérée comme "piocher" une carte, bien que la mécanique soit similaire.

2. RÈGLES DU JEU

2.1. Généralités

2.1.1. Une partie de *Disney Lorcana* est divisé en trois grands stades distincts : la Mise en place, le Déroulement de la partie et le Rangement. Chacun de ses stades suit une suite de procédures que chaque joueur doit respecter. Ces stades se déroulent de manière indépendante, sans empiéter les uns sur les autres.

2.1.2. Les parties ont une structure établie pour sélectionner le premier joueur et déterminer l'ordre des tours, dépendant du format de jeu et du type de série pour les parties, c'est-à-dire du nombre de manches jouées lors d'un match.

2.1.3. Dans une partie à 2 joueurs, l'ordre du tour est le suivant : le premier joueur, puis le non-premier joueur. Dans une partie en multijoueur, chaque joueur en dehors du premier joueur est un non-premier joueur. L'ordre du tour commence avec le premier joueur, puis passe à gauche du premier joueur, en continuant dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour.

2.1.3.1. Dans une série en deux manches, le joueur qui n'est pas le premier joueur lors de la première partie le devient pour la seconde.

2.1.3.2. Dans une série au meilleur des N, le joueur perdant choisit s'il veut être le premier joueur ou non pour la partie suivante. C'est ce qu'on appelle la règle du "Commencer ou Piocher".

2.2. Stade de la Mise en place

2.2.1. Lors du stade de la Mise en place, tous les joueurs doivent suivre l'ensemble des étapes suivantes afin de jouer une partie de *Disney Lorcana*.

2.2.1.1. Premièrement, les joueurs se mettent d'accord sur une méthode permettant de déterminer aléatoirement qui sera le premier joueur de la partie. Les joueurs peuvent lancer des dés, jouer à pile ou face ou utiliser toute autre méthode jugée fiable et appropriée, pouvant être facilement mise en œuvre dans la zone de jeu. Une fois le premier joueur déterminé, l'ordre du tour est de facto établi.

2.2.1.2. Deuxièmement, chaque joueur mélange les cartes de sa pioche. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle forme de mélange qu'ils jugent pratique et adaptée, mais la méthode choisie doit mélanger l'ensemble du deck efficacement. Chaque joueur doit ensuite proposer à l'un de ses adversaires de mélanger et/ou "couper " son deck après mélange. Une fois les différents decks efficacement mélangés, ils sont considérés comme prêt à jouer et peuvent être placés dans la zone de jeu pour devenir la pioche de son propriétaire. À noter que toutes les cartes de la pioche d'un joueur doivent être orientées de la même façon.

2.2.1.3. Troisièmement, chaque joueur commence la partie avec 0 éclat de Lore.

2.2.1.4. Quatrièmement, chaque joueur pioche 7 cartes pour former ce qu'on appelle sa "main de départ".

2.2.2. Une fois que chaque joueur a tiré sa main de départ, chacun peut modifier sa main, en commençant par le premier joueur, puis en suivant l'ordre du tour. Chaque joueur ne peut modifier sa main qu'une seule fois par partie, en suivant les étapes ci-dessous.

2.2.2.1. Premièrement, le premier joueur choisit n'importe quel nombre de cartes de sa main et les place sous sa pioche, sans les révéler aux autres joueurs. Il pioche ensuite jusqu'à avoir à nouveau 7 cartes en main.

2.2.2.2. Deuxièmement, en suivant l'ordre du tour, chaque joueur non-premier joueur choisit s'il souhaite modifier sa main de départ et suit également les étapes décrites dans la section 2.2.2.1 le cas échéant.

©Disney

2.2.2.3. Troisièmement, tous les joueurs ayant choisi de modifier une ou plusieurs cartes de leur main de départ mélangent leur pioche. Chaque joueur ayant mélangé sa pioche doit proposer à l'un de ses adversaires de la mélanger et/ou la couper.

2.2.3. Une fois que tous les joueurs ont suivi les étapes décrites dans les sections 2.2.2.1 à 2.2.2.3, la partie entre dans la stade du Déroulement de la partie qui démarre par la Phase de Début de tour du premier joueur.

2.3. Stade du Déroulement de la partie

2.3.1. Lors du stade du Déroulement de la partie, les joueurs jouent une partie de *Disney Lorcana.*

2.3.2. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur joue son tour comme décrit dans la section 3 "Composition d'un tour de jeu".

2.3.3. Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie. Une partie peut se terminer de l'une des manières suivantes :

2.3.3.1. Un joueur qui a 20 éclats de Lore ou plus remporte la partie.

2.3.3.2. Lorsqu'un joueur finit son tour sans carte dans sa pioche, il perd la partie.

2.3.3.3. Lorsqu'un joueur est le dernier joueur restant dans une partie en multijoueur, il remporte la partie.

2.3.3.4. Lorsqu'un joueur décide de concéder la partie, y compris lors des stades de la Mise en place ou du Rangement, il perd la partie.

2.4. Stade du Rangement

2.4.1. Lors du stade du Rangement, chaque joueur prépare la zone de jeu pour la prochaine partie, le cas échéant.

2.4.1.1. Chaque joueur place toutes les cartes de sa main, de sa zone de jeu, de sa réserve d'encre et de sa défausse dans son pioche, orientées de la même manière.

2.4.1.2. Chaque joueur retire tous les compteurs de la zone de jeu.

2.4.2. Une fois que chaque joueur a regroupé toutes ses cartes pour reformer sa pioche et que la zone de jeu est dénuée de toutes cartes et jetons, l'éventuelle partie suivante peut commencer.

3. COMPOSITION D'UN TOUR DE JEU

3.1. Phases du tour

3.1.1. Un tour se décompose en 3 phases, selon l'ordre suivant : Phase de Début de tour, Phase Principale et Phase de Fin de Tour.

3.1.2. Lors de la Phase de Début de tour, le joueur actif réinitialise ses cartes en préparation de son nouveau tour de jeu. C'est la phase où s'achèvent tous les effets se terminant au début du tour du joueur et où les effets se déclenchant au début de son tour s'appliquent. La Phase de Début de tour se décompose en trois étapes : Redresser, Vérifier et Piocher. Chacune de ces étapes doit être effectuée selon l'ordre indiqué dans les sections 3.2.1 à 3.2.3.

3.1.3. La Phase Principale est la phase pendant laquelle le joueur peut agir en choisissant les actions propres à cette phase qu'il souhaite réaliser (voir la section 3.3 "Phase Principale").

3.1.4. Lors de la Phase de Fin de tour, tous les effets prenant fin à la fin de ce tour se terminent et le prochain joueur dont c'est le tour devient le joueur actif (voir la section 3.4 "Phase de Fin de tour").

3.2. Phase de Début de tour

3.2.1. Redresser

3.2.1.1. Le joueur actif redresse toutes ses cartes en jeu et dans sa réserve d'encre.

3.2.1.2. Les effets se déclenchant "durant votre tour" s'appliquent.

3.2.1.3. Les effets se terminant "au début de votre tour" ou "au début de votre prochain tour" s'achèvent.

3.2.1.4. Les effets se déclenchant "au début de votre tour" et durant l'étape "Redresser" se déclenchent, mais ne se résolvent pas encore.

3.2.2. Vérifier

3.2.2.1. Les personnages en jeu du joueur actif ne sont plus en train de "sécher" et peuvent désormais être envoyés à l'aventure, déclarés comme personnage qui défie ou ⬡ pour payer le coût d'une capacité activable ou chanter une chanson.

©Disney

3.2.2.2. Le joueur actif collecte les éclats de Lore de ses lieux en jeu ayant une valeur de ✦. Cette capacité n'est pas déclenchée et n'utilise donc pas le sac.

3.2.2.3. Le joueur actif résout tous les effets déclenchés se trouvant dans le sac et qui y avaient été ajoutés lors des étapes Redresser et Vérifier de ce tour.

3.2.3. Piocher

3.2.3.1. Le joueur actif pioche la première carte de sa pioche. Si c'est le tout premier tour du jeu, le joueur actif (qui est aussi le premier joueur) n'effectue pas cette étape.

3.2.3.2. Lorsque tous les effets ont été résolus et qu'il n'y en a plus dans le sac, le joueur actif passe à la Phase Principale.

3.3. Phase Principale

3.3.1. Au cours de sa Phase Principale, un joueur peut réaliser les actions de tour listées dans la section 4 "Actions de tour".

3.3.2. Le joueur actif peut déclarer la fin de son tour à n'importe quel moment de sa Phase Principale tant qu'il respecte les règles énoncées à la section 3.3.2.1. Une fois déclarée, le joueur passe à la Phase de Fin de tour.

3.3.2.1. Si le joueur actif est en train d'effectuer une action de tour ou s'il y a encore des capacités en attente de résolution dans le sac, il ne peut pas déclarer la fin de son tour. Pour pouvoir passer à la Phase de Fin de tour, le joueur actif doit d'abord achever l'action de tour en cours et résoudre les capacités encore en attente dans le sac.

3.4. Phase de Fin de tour

3.4.1. Une fois que le joueur actif a déclaré la fin de son tour, il termine son tour en suivant le processus ci-dessous.

3.4.1.1. Premièrement, les capacités se déclenchant "à la fin du tour" ou "à la fin de votre tour" sont ajoutées dans le sac puis résolues.

3.4.1.2. Deuxièmement, les effets se terminant à la fin du tour du joueur actif s'achèvent. Cela inclut tous les effets avec une durée annoncée sous la forme "ce tour" (par exemple : **Soutien**). Si ces effets déclenchent de nouvelles capacités, elles sont ajoutées dans le sac puis résolues.

3.4.2. Lorsqu'il n'y a plus de capacités déclenchées à résoudre dans le sac, le tour du joueur actif s'achève et une dernière vérification de l'état du jeu s'opère (voir la section 1.8.1). Le joueur suivant devient alors le joueur actif et débute son tour.

4. ACTIONS DE TOUR

4.1. Généralités

4.1.1. Les actions de tour regroupent l'ensemble des actions que peut réaliser un joueur durant son tour. Aucun effet ni carte n'est nécessaire pour pouvoir réaliser ces actions. Toutes les actions de tour peuvent être effectuées autant de fois que souhaité par le joueur actif, à l'exception de l'action Encrer une carte (voir la section 4.2.3).

4.1.2. Le joueur actif peut effectuer ces actions dans n'importe quel ordre, mais uniquement durant la Phase Principale de son tour. Lorsqu'il effectue une action de tour, le joueur actif doit la résoudre dans son intégralité. Les joueurs doivent également résoudre toutes les capacités déclenchées en attente dans le sac qui découle de cette action de tour avant que le joueur actif ne puisse réaliser une nouvelle action de tour.

4.1.3. Durant son tour, le joueur actif peut réaliser les actions de tour suivante : encrer une carte, jouer une carte, utiliser la capacité activable d'une carte, envoyer l'un de ses personnages à l'aventure, défier avec l'un de ses personnages, déplacer l'un de ses personnages sur l'un de ses lieux.

4.1.4. Si n'importe quelle étape d'une action de tour ne peut pas être réalisée, l'action de tour est alors non autorisée et le jeu doit revenir au moment précédant le début de l'action de tour (voir la section 1.7.6).

4.1.5. Si une capacité se déclenche lors du processus d'une action de tour, cette capacité déclenchée est ajoutée au sac, mais ne se résout qu'une fois le processus en cours intégralement réalisée. Le processus d'une action de tour définit le moment où l'action se termine.

©Disney

4.2. Encrer une carte

4.2.1. Le joueur actif annonce qu'il va placer une carte dans sa réserve d'encre. Pour ce faire, le joueur actif suit le processus décrit dans les sections 4.2.1.1 à 4.2.1.3 :

4.2.1.1. Premièrement, le joueur choisit une carte de sa main ayant une icône d'encre et la révèle aux autres joueurs.

4.2.1.2. Deuxièmement, tous les joueurs vérifient que l'icône d'encre est bien présente sur la carte ainsi révélée.

4.2.1.3. Troisièmement, le joueur place la carte ainsi révélée dans sa réserve d'encre, face cachée et redressée. Cette étape marque la fin du processus.

4.2.2. Une fois le processus de Encrer une carte achevé, le joueur peut résoudre toutes les capacités déclenchées qui ont été ajoutées dans le sac. Lorsque toutes ces capacités ont été résolues, cette action de tour s'achève.

4.2.3. Cette action de tour ne peut être effectuée qu'une seule fois pendant le tour du joueur actif.

4.2.3.1. Certains effets permettent à un joueur de placer une carte "supplémentaire" dans sa réserve d'encre. Ces effets ajustent en permanence la limite d'une fois par tour de cette action de tour tant que l'effet permettant d'ajouter une carte supplémentaire dans la réserve d'encre s'applique.

Exemple : *Belle - Étrange demoiselle a la capacité 'Lire un livre' qui a désormais l'effet suivant : "Durant votre tour, vous pouvez encrer une carte supplémentaire." Son propriétaire peut donc placer deux cartes dans sa réserve d'encre : une via l'action de tour et l'autre via la capacité de Belle. Si un effet renvoie Belle dans la main de son propriétaire et que la carte est de nouveau jouée durant le même tour, ce joueur ne peut pas placer une troisième carte dans sa réserve d'encre ce tour-ci, puisque la carte supplémentaire a déjà été ajoutée. Par contre, s'il a deux Belle en jeu, il peut placer une troisième carte dans sa réserve d'encre.*

4.2.3.2. Certains effets permettent de placer une carte d'un joueur directement dans sa réserve d'encre. Ces effets ne comptent pas dans la limite d'une fois par tour de l'action de tour. De plus, la carte ainsi placée n'est pas révélée au moment d'être placée dans la réserve d'encre.

Exemple : *Plume en forme d'arête est un objet et il possède la capacité 'Signe !' qui a l'effet suivant : "⟲ - Placez une carte de votre main dans votre réserve d'encre, face cachée." Un joueur peut utiliser cette capacité tant qu'il peut en payer le coût. Les cartes placées dans la réserve d'encre via cette capacité ne sont pas révélées.*

4.3. Jouer une carte

4.3.1. Le joueur actif peut jouer une carte de sa main en annonçant la carte jouée et en payant son coût.

4.3.2. Le processus pour jouer une carte et décrit dans les sections 4.3.2.1 à 4.3.2.4 s'appliquent à toutes les cartes pouvant être jouées. Normalement, les cartes ne peuvent être jouées que depuis la main d'un joueur. Seul le joueur actif peut jouer une carte pendant son tour.

4.3.2.1. Premièrement, le joueur actif annonce la carte qu'il a l'intention de jouer et la révèle depuis sa main.

4.3.2.2. Deuxièmement, le joueur annonce comment il prévoit de jouer la carte, que ce soit en payant son coût en encre ou un coût alternatif. Si plusieurs coûts alternatifs peuvent s'appliquer à cette carte, le joueur doit en choisir un et ignorer tous les autres pour jouer ladite carte. Si une carte est jouée "gratuitement", ce coût alternatif est automatiquement choisi et son propriétaire ignore tous les coûts permettant de jouer cette carte et passe directement à l'étape décrite en 4.3.3 (voir la section 1.5.5.3).

4.3.2.3. Troisièmement, le joueur détermine le *coût total* nécessaire pour jouer la carte. Le coût total correspond au coût en encre ou au coût alternatif, en considérant les modificateurs de montant. Le résultat correspond au coût total de la carte.

4.3.2.4. Quatrièmement, le joueur paye le coût total. Après calcul du coût, si de l'encre est nécessaire pour activer la capacité, son propriétaire doit épuiser un nombre de cartes redressées dans sa réserve d'encre égale à ce coût. Si d'autres formes de coût sont nécessaires, le joueur suit les instructions permettant de payer ces coûts. Les coûts peuvent être payés dans n'importe quel ordre, mais doivent être payés en totalité.

4.3.3. Une fois le coût total de la carte payé, la carte entre en jeu selon les modalités liées à son type et est considérée comme "jouée".

©Disney

Ravensburger

4.3.3.1. Si cette carte est un personnage, objet ou lieu, la carte entre dans la zone de jeu. S'il s'agit d'un personnage qui a été joué en utilisant sa capacité **Alter**, la carte doit être placée au-dessus de la carte indiquée dans ce coût alternatif pour être jouée. Cette étape marque la fin du processus.

4.3.3.2. Si cette carte est une action, la carte entre dans la zone de jeu et ses effets sont résolus immédiatement. La carte est ensuite placée dans la défausse de son propriétaire (voir la section 6.7.1.2). Cette étape marque la fin du processus.

4.3.4. Une fois toutes les étapes décrites en 4.3.2 et 4.3.3 achevées, toutes les capacités déclenchées qui ont été ajoutées dans le sac peuvent être résolues.

4.3.4.1. Si une carte en jeu a une capacité déclenchable du type : "Lorsque [le joueur] joue une carte [Type de carte]", la condition de déclenchement est remplie lors de l'étape 4.3.3, au moment où la carte arrive en jeu, et la capacité ainsi déclenchée est ajoutée au sac. Il s'agit d'une exception à la section 1.6.1.

4.3.5. Les effets qui modifient la façon dont un joueur paie le coût d'une carte (par exemple, **Mélomane**) ne modifient pas le coût en encre de la carte.

4.3.6. Les modificateurs de montant qui s'applique au "prochain [Type de carte] que vous jouez" s'applique toujours à la prochaine carte de ce type que vous jouez pendant la durée spécifiée, même si vous payez un coût alternatif pour jouer cette carte. Si le modificateur de montant s'applique à une carte ayant une classification spécifique, il s'applique à la prochaine carte ayant cette classification, et ce, même si d'autres cartes du même type sont jouées entre temps. Certaines cartes ont un modificateur de montant auto-référentiel qui, de facto, s'applique même si lesdites cartes ne se trouvent pas dans la zone de jeu, ce qui signifie qu'il s'applique uniquement à la carte sur laquelle la capacité est inscrite au moment où elle est jouée. Alors qu'un modificateur de montant qui n'est pas auto-référentiel s'applique uniquement lorsque la carte sur laquelle la capacité est inscrite est en jeu.

Exemple A : *Prof - Chef des sept nains possède la capacité 'À chacun sa part' qui a l'effet suivant : "Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain personnage que vous jouez durant ce tour vous coûte 1 ⬡ de moins." Si le joueur actif épuise Prof pour l'envoyer à l'aventure et si ensuite il joue un personnage gratuitement via un autre effet (en jouant la carte Juste à temps, par exemple), la réduction de 1 ⬡ s'applique toujours.*

Exemple B : *Perdita - Mère joueuse possède la capacité 'À qui le tour ?' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, le prochain personnage Chiot que vous jouez ce tour-ci vous coûte 2 ⬡ de moins." Si le joueur actif envoie Perdita à l'aventure et qu'il joue ensuite Polochon - La voix de la raison, le modificateur de montant pour un personnage Chiot s'applique toujours au prochain personnage Chiot joué ce tour, puisque Polochon n'a pas la classification Chiot.*

Exemple C : *Le Fou - Empoté possède la capacité 'Loyal' qui a l'effet suivant : "Si vous avez un personnage Gaston en jeu, jouer ce personnage coûte 1 ⬡ de moins." Ce modificateur de montant est auto-référenciel puisqu'il s'applique uniquement pour jouer cette carte précise. En comparaison, Gadget - Bosco brillante possède la capacité 'Mécaniquement futée' qui a l'effet suivant : "Tant que vous avez 3 objets ou plus en jeu, jouer des personnages Inventeur vous coûte 1 ⬡ de moins." Bien que Gadget a la classification Inventeur, sa capacité ne s'applique pas à elle-même lorsque vous la jouez, elle s'applique uniquement une fois Gadget en jeu.*

4.4. Utiliser la capacité activable d'une carte

4.4.1. Une capacité activable est une capacité indiquée sur une carte que le joueur actif a en jeu et qu'il peut utiliser en payant son coût d'activation afin de générer ses effets. Généralement, les capacités activables sont écrites sous la forme : [Coût] – [Effet].

4.4.2. Les capacités activables ayant ⟲ dans leur coût et figurant sur un personnage peuvent uniquement être utilisées si ce personnage est sec. Tandis que les capacités activables figurant sur des objets ou des lieux peuvent être utilisées dès le tour où ces cartes sont jouées.

4.4.2.1. Certaines capacités demandent de ⟲ un personnage dans leur coût. Seuls les personnages secs peuvent être utilisé pour payer ce coût.

©Disney

Ravensburger

4.4.3. Pour utiliser la capacité activable d'un personnage, le joueur actif doit suivre les étapes du processus ci-dessous. Ces étapes s'appliquent à toutes les capacités activables. Seul le joueur actif peut utiliser des capacités activables.

4.4.3.1. Premièrement, le joueur actif annonce quelle capacité activable il souhaite utiliser.

4.4.3.2. Deuxièmement, ce joueur annonce de quelle manière il souhaite activer cette capacité, que ce soit en payant son coût en encre ou un coût alternatif. Si plusieurs coûts alternatifs peuvent s'appliquer pour payer l'activation de la capacité, le joueur en choisit un et ignore les autres au moment d'activer la capacité. Si la capacité peut être activée "gratuitement", le joueur ignore tous ses coûts à l'exception des coûts demandant de ⟲ une carte pour activer la capacité et passe directement à l'étape décrite en 4.4.4.

4.4.3.3. Troisièmement, le joueur détermine le coût total nécessaire pour activer la capacité. Le coût total correspond au coût en encre ou au coût alternatif, en considérant les modificateurs de montant. Le résultat correspond au *coût total* de l'activation de la capacité.

4.4.3.4. Quatrièmement, le joueur paye le coût total. Après calcul du coût, si de l'encre est nécessaire pour activer la capacité, son propriétaire doit épuiser un nombre de cartes redressées dans sa réserve d'encre égale à ce coût. Si d'autres formes de coût sont nécessaires, le joueur suit les instructions permettant de payer ces coûts. Les coûts peuvent être payés dans n'importe quel ordre, mais doivent être payés en totalité.

4.4.4. Une fois le coût total de l'activation de la capacité payée, la capacité est activée. Le joueur actif résout ses effets immédiatement. Cette étape marque la fin du processus.

4.4.5. Une fois toutes les étapes décrites en 4.4.3 et 4.4.4 achevées, toutes les capacités déclenchées qui ont été ajoutées dans le sac durant ce processus peuvent être résolues.

4.5. Envoyer un personnage à l'aventure

4.5.1. Seuls les personnages peuvent partir à l'aventure. Un personnage choisi pour partir à l'aventure est un *personnage envoyé à l'aventure*. Le joueur actif annonçant envoyer un personnage à l'aventure est le *joueur à l'origine de l'aventure*. Pour envoyer un personnage à l'aventure, le joueur actif doit suivre les étapes du processus ci-dessous.

4.5.1.1. Premièrement, le joueur actif déclare quel personnage il compte envoyer à l'aventure.

4.5.1.2. Deuxièmement, ce joueur vérifie toutes les limitations pouvant empêcher ce personnage de partir à l'aventure (par exemple, si le personnage n'est pas sec, s'il a **Combattant**, etc.) et paye les coûts nécessaires pour que le personnage déclaré puisse être envoyer à l'aventure.

4.5.1.3. Troisièmement, le joueur épuise le personnage qu'il envoie à l'aventure.

4.5.1.4. Quatrièmement, le joueur gagne le nombre d'éclats de Lore correspondant à la valeur de ✦ du personnage envoyé à l'aventure. Cette étape marque la fin du processus.

4.5.2. Une fois que le joueur à l'origine de l'aventure a gagné ses éclats de Lore, le personnage a "été envoyé à l'aventure ". Toutes les capacités déclenchées qui ont été ajoutées dans le sac durant le processus peuvent être résolues.

4.5.3. Une fois tous les effets dans le sac résolus, l'action de tour Envoyer un personnage à l'aventure est achevée.

4.5.3.1. À noter que si un personnage ayant une valeur de Lore négative est envoyé à l'aventure, le joueur à l'origine de l'aventure ne gagne pas d'éclats de Lore (voir la section 1.11.2).

4.6. Défier avec un personnage

4.6.1. Seuls les personnages peuvent défier. Un personnage choisi pour défier un personnage ou un lieu adverse est un *personnage qui défie*. Le joueur actif annonçant défier avec un personnage est le *joueur lançant le défi*. Le personnage ou le lieu adverse est alors *défié* et le propriétaire du personnage ou du lieu défié est considéré comme le *joueur défié*.

4.6.2. Seul le personnage qui défie et le personnage ou lieu défié sont considérés comme participant au défi. Si une capacité ou un effet indique "via un défi", ces effets ne concernent que l'un des personnages actuellement impliqué dans le défi en cours.

©Disney

4.6.3. Le défi se déroule en deux grandes étapes : celle de Déclaration d'un défi et celle d'Attribution des dommages du défi. Lors de l'étape de Déclaration d'un défi, les joueurs suivent le processus permettant de définir le personnage qui défie et le personnage ou lieu défié. Lors de l'étape d'Attribution des dommages du défi, les joueurs suivent le processus attribuant les éventuels dommages issus du défi, mettant ainsi fin au défi. Ces étapes se déroulent toujours dans cet ordre.

4.6.4. Étape de Déclaration d'un défi

4.6.4.1. Premièrement, le joueur actif annonce lequel de ses personnages va défier un autre personnage. Le personnage annoncé doit être en jeu depuis l'étape Vérifier de ce tour (il doit donc être sec) , redressé et en mesure de défier (Voir 3.2.2.1).

4.6.4.2. Deuxièmement, le joueur choisit un personnage adverse épuisé à défier.

4.6.4.3. Troisièmement, le joueur vérifie tous les prérequis et toutes les limitations du défi (exemple : **Insaisissable**) et paye les coûts nécessaires pour que le personnage déclaré puisse défier.

4.6.4.4. Quatrièmement, le joueur actif épuise le personnage qui défie.

4.6.4.5. Cinquièmement, le défi se lance et les effets sous la forme "lorsqu'il défie" ou "lorsqu'il est défié" commencent à s'appliquer. Cette étape marque la fin du processus.

4.6.5. Les capacités se déclenchant lorsqu'un personnage "défie" ou "est défié" sont ajoutées dans le sac et sont résolues en même temps que toutes les autres capacités déclenchées durant le processus de la Déclaration d'un défi. Une fois tous les effets dans le sac résolus, le défi passe à l'étape d'Attribution des dommages du défi.

4.6.6. Étape d'Attribution des dommages du défi

4.6.6.1. Premièrement, il faut calculer le montant total de dommages infligés par chaque personnage impliqué dans le défi, en tenant compte des effets modifiants la Force ✪ et le nombre de dommages. Les effets augmentant et diminuant la Force ✪ sont appliqués en premier, puis les effets augmentant ou diminuant le nombre de dommages. La valeur ainsi obtenue correspond au nombre total de dommages que le personnage inflige. Si la Force ✪ d'un personnage est négative, elle compte comme étant de valeur 0 ✪ pour le calcul du nombre de dommages infligés au cours du défi.

4.6.6.2. Deuxièmement, les dommages sont infligés simultanément. Le personnage qui défie inflige ses dommages au personnage défié et, en même temps, l'éventuel personnage défié inflige ses dommages au personnage qui défie. Mettez autant de jetons Dommage sur les cartes concernées que le nombre de dommages que le personnage correspondant se voit infliger durant le défi (voir la section 1.9 "Dommages"). Cette étape marque la fin du processus.

4.6.6.3. Troisièmement, une vérification de l'état du jeu s'opère.

4.6.7. Une fois l'étape d'Attribution des dommages du défi terminé, tous les effets résolus et qu'il n'y a plus de capacités en attente de résolution dans le sac, les effets sous la forme "lorsqu'il défie" ou "lorsqu'il est défié" ne s'appliquent plus. Les capacités sous la forme "après un défi" se déclenchent et sont résolues. Le joueur actif peut alors choisir une nouvelle action de tour.

4.6.8. Les personnages peuvent défier un lieu. Ces défis suivent les mêmes règles et processus que lorsqu'un personnage est défié, à l'exception des règles suivantes :

4.6.8.1. À la place d'un personnage adverse épuisé, le joueur qui lance le défi choisit un lieu adverse.

4.6.8.2. Les lieux ne sont jamais redressés ni épuisés. Ils peuvent être défiés à tout moment lors de la Phase Principale.

4.6.8.3. Les lieux ne possèdent pas de valeur de Force ✪ et n'infligent donc pas de dommages au personnage qui défie lors de l'étape d'Attribution des dommages du défi. Les lieux ont, par contre, une volonté ♥ et peuvent se voir infliger des dommages lors de l'étape d'Attribution des dommages du défi.

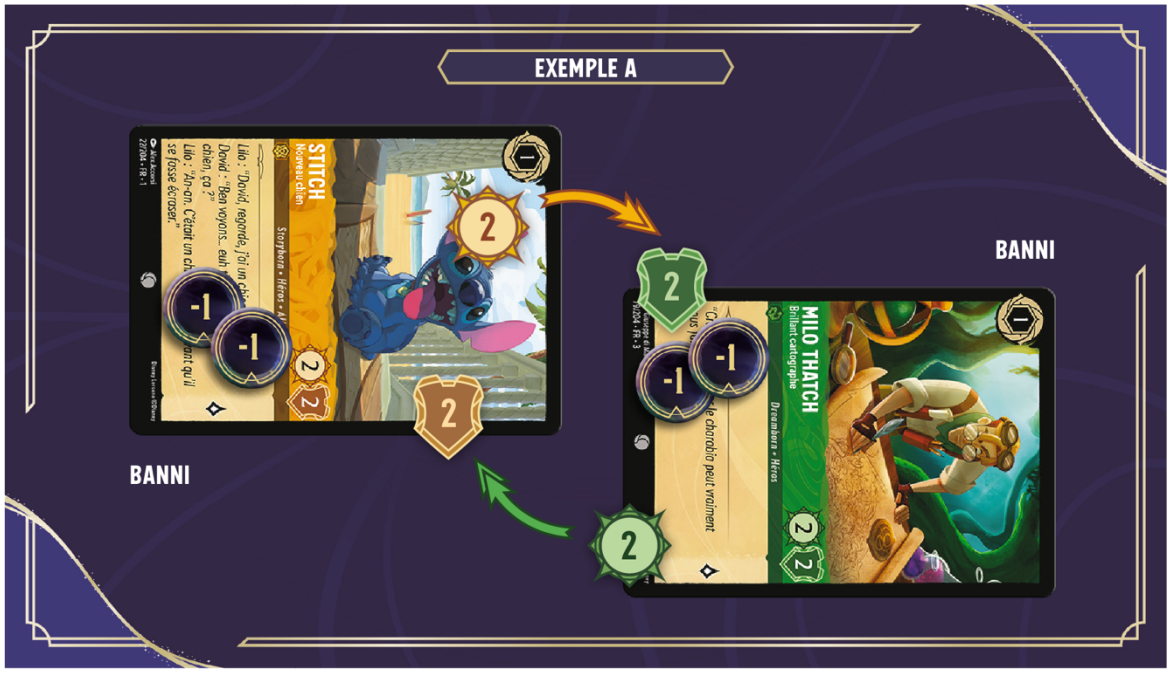
4.6.9. Si le personnage défié ou qui défie est retiré du défi pour une quelconque raison, le défi prend fin en suivant les étapes ci-dessous.

4.6.9.1. Premièrement, toutes les capacités déclenchées dans le sac sont résolues.

©Disney

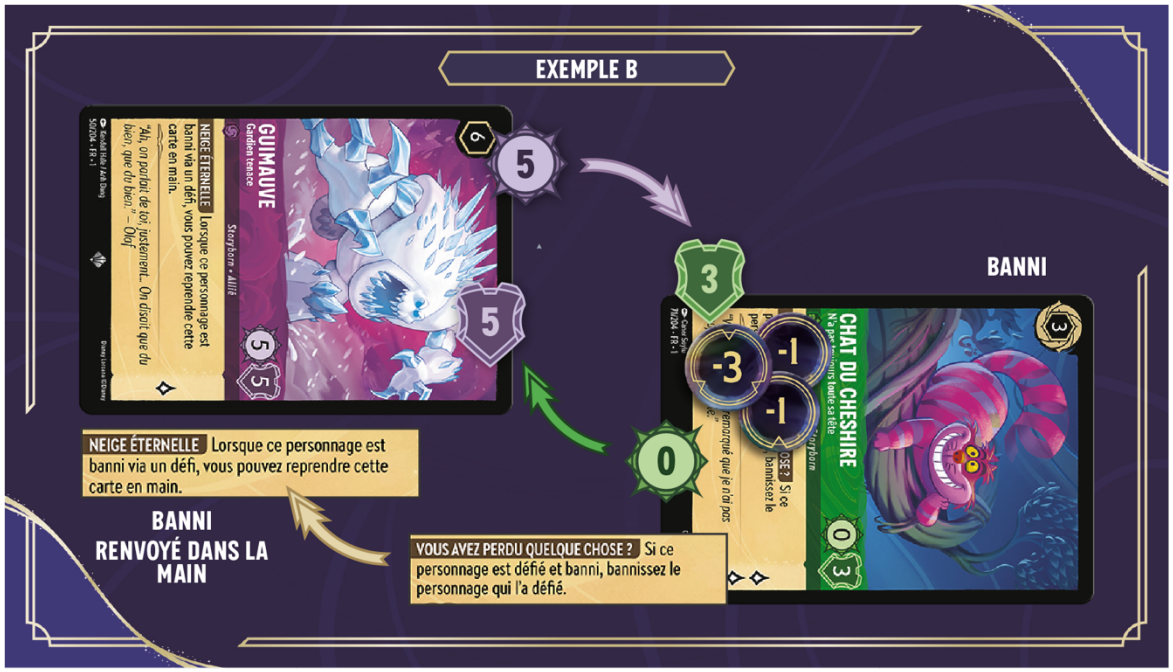
4.6.9.2. Ensuite, les effets sous la forme “lorsqu’il défie” ou “lorsqu’il est défié” ne s’appliquent plus et le défi prend fin. Les capacités sous la forme “après un défi” se déclenchent et sont résolues. Le joueur actif peut alors choisir une nouvelle action de tour.

Exemple A : *Le joueur actif a Stitch - Nouveau chien redressé en jeu et son adversaire a Milo Thatch - Brillant cartographe épuisé en jeu. Le joueur actif annonce que Stitch défie un personnage et choisit Milo Thatch comme personnage défié. Il n’y a aucun prérequis à respecter et aucune limitation. Le joueur actif épuise Stitch. Aucun effet ne se déclenche suite à ces déclarations. Stitch et Milo Thatch infligent chacun des dommages équivalents à leur Force ✪ au personnage adverse. Le joueur actif et son adversaire mettent chacun des jetons Dommage sur leur personnage. Une vérification de l’état du jeu est effectuée, les deux personnages sont bannis et aucun autre effet ne se déclenche lors de cette vérification. Le défi prend fin.*



EXEMPLE A

Exemple B : *Le joueur actif annonce que Guimauve - Gardien tenace défie le personnage adverse Chat du Cheshire - N'a pas toujours toute sa tête. La capacité 'Vous avez perdu quelque chose ?' du Chat du Cheshire indique "Si ce personnage est défié et banni, bannissez le personnage qui l'a défié." La capacité 'Neige éternelle' de Guimauve indique quand à elle "Lorsque ce personnage est banni via un défi, vous pouvez reprendre cette carte en main." Guimauve a 5 ✪ et inflige donc 5 dommages au Chat du Cheshire, qui a 3 ♥. Lors de la vérification de l'état du jeu, le Chat du Cheshire est banni. Ce bannissement déclenche la capacité du Chat du Cheshire que l'adversaire ajoute dans le sac. L'adversaire résout l'effet de cette capacité, bannissant Guimauve. Les joueurs n'ayant pas encore atteint l'étape du défi où les effets dans le sac sont résolus, le défi est toujours en cours. La capacité de Guimauve est donc ajoutée dans le sac par le joueur actif. Le joueur actif peut alors résoudre cette capacité et renvoyer Guimauve dans sa main. Aucun autre effet ne se rajoute dans le sac, qui est désormais vide. Le défi prend fin.*



©Disney

Ravensburger

Exemple C : *Le joueur actif annonce que Rafiki - Combattant mystique défie le personnage adverse Shenzi - Cheffe de meute des hyènes, qui a 0 ✪ et qui se trouve sur Le Manoir d'Enfer - Propriété de Cruella. Le Manoir d'Enfer - Propriété de Cruella ne possède aucune capacité, mais la capacité de Shenzi 'Laisse, j'm'en occupe' lui donne +3 ✪ tant qu'elle se trouve sur un lieu. La capacité 'Talent ancestral' de Rafiki indique "Lorsque ce personnage défie un personnage Hyène, il ne subit aucun dommage pour ce défi." Après vérifications des prérequis et des limitations, le joueur actif épuise Rafiki puis ajoute l'effet de sa capacité dans le sac. Ensuite, le joueur actif résout cet effet. Lorsque les joueurs arrivent à l'étape d'Attribution des dommages du défi, Rafiki ne reçoit aucun dommage.*

4.7. Déplacer un personnage sur un lieu

4.7.1. Un joueur peut uniquement déplacer ses personnages. Un joueur ne peut les déplacer que sur ses propres lieux. Un joueur ne peut pas déplacer de personnages adverses, ni déplacer ses personnages sur un lieu adverse.

4.7.2. Un joueur ne peut pas déplacer un personnage déjà présent sur un lieu, à moins de le déplacer vers un autre lieu.

4.7.3. Pour déplacer un personnage sur un lieu, le joueur actif doit suivre les étapes du processus ci-dessous.

4.7.3.1. Premièrement, le joueur actif choisit l'un de ses personnages et l'un de ses lieux, puis annonce que ce personnage va se déplacer sur le lieu choisi.

4.7.3.2. Deuxièmement, le joueur annonce comment il prévoit de déplacer le personnage, que ce soit en payant son coût en encre ou un coût alternatif. Si plusieurs coûts alternatifs peuvent s'appliquer, le joueur doit en choisir un et ignorer tous les autres. Si ce personnage est déplacé "gratuitement" sur un lieu en tant que coût alternatif, ce coût alternatif est automatiquement choisi et son propriétaire ignore tous les coûts permettant de déplacer ce personnage et passe directement à l'étape décrite en 4.7.4.

4.7.3.3. Troisièmement, le joueur détermine le coût total pour déplacer le personnage. Le coût total du déplacement correspond au coût en encre ou au coût alternatif, en considérant les modificateurs de montant.

4.7.3.4. Quatrièmement, le joueur paye le coût total du déplacement. Après calcul du coût, si de l'encre est nécessaire pour payer le coût, son propriétaire doit épuiser un nombre de cartes redressées dans sa réserve d'encre égale à ce coût. Si d'autres formes de coût sont

©Disney

Ravensburger

nécessaires, le joueur suit les instructions permettant de payer ces coûts. Les coûts peuvent être payés dans n'importe quel ordre, mais doivent être payés en totalité.

4.7.4. Une fois le coût total de la carte payé, le personnage choisi se déplace vers le lieu choisi. Cette étape marque la fin du processus.

4.7.5. Les capacités déclenchées qui ont été ajoutées dans le sac au cours du processus sont résolues. Une fois tous les effets résolus, le déplacement est terminé.

5. CARTES ET TYPES DE CARTES

5.1. États d'une carte

5.1.1. Une carte peut se trouver dans un ou plusieurs états spécifiques lorsqu'elle se trouve dans n'importe quelle zone, à l'exception de la main.

5.1.1.1. *Redressée* : Une carte est dite *redressée* lorsqu'elle est tournée à la verticale. Les personnages et les objets entrent en jeu redressés.

5.1.1.2. *Épuisée* : Une carte est dite *épuisée* lorsqu'elle est tournée à l'horizontale. À noter qu'un joueur peut utiliser la capacité d'une carte épuisée à condition que ce ne soit pas une capacité activable ayant ⟲ dans son coût. Si une carte épuisée a une capacité ayant ⟲ dans son coût, son propriétaire ne peut pas utiliser cette capacité.

5.1.1.3. *Ayant au moins un dommage* : une carte avec un ou plusieurs dommages sur elle est considérée comme *ayant au moins un dommage*.

5.1.1.4. *Sans dommage* : une carte qui n'a aucun dommage sur elle est considérée comme *sans dommage*.

5.1.1.5. *Sous* : Lorsque plusieurs cartes sont empilées les unes sur les autres, toutes les cartes ayant au moins une autre carte sur elle sont considérées comme étant *sous* la carte au sommet de la pile ainsi formée (voir la section 5.1.1.7). Lorsqu'un joueur doit choisir une carte, il ne peut pas choisir une carte se trouvant sous celle au sommet de la pile (voir la section 5.1.1.6). Une carte qui est dans la zone de jeu mais sous une autre carte n'est pas considérée comme étant en jeu. Tous les joueurs peuvent regarder à n'importe quel moment une carte face visible placée sous une autre carte. A contrario, un joueur ne peut jamais regarder le recto d'une carte face cachée placée sous une autre carte, pas même l'une des siennes.

©Disney

Ravensburger

5.1.1.6. *Sur* : Si une carte a une ou plusieurs cartes placée sous elle, elle est considérée comme étant *sur* toutes les cartes sous elle. Une carte sur une ou plusieurs cartes ne bénéficie pas du texte des cartes sous elle. La carte au sommet d'une pile s'appelle la *carte du dessus.*

5.1.1.7. *Dans une pile* : Lorsqu'une carte dans la zone de jeu est sur ou sous une ou plusieurs cartes, elle est considérée comme étant *dans une pile*, ainsi que toutes les cartes situées sur ou sous elle. Ces cartes sont considérées comme étant dans une pile uniquement lorsqu'elles sont dans la zone de jeu. Si la carte au sommet d'une pile quitte la zone de jeu, toutes les cartes de la pile se déplacent vers la même zone que la carte au sommet : ces cartes ne sont plus considérées comme étant dans une pile.

5.1.1.8. *En jeu* : Une carte est considérée *en jeu* si elle est face visible, dans la zone de jeu, et si elle n'a aucune carte sur elle. Si une carte est face cachée, sous une autre carte, ou dans une zone autre que la zone de jeu, elle n'est pas considérée comme étant en jeu.

5.1.1.9. *Face visible* : Une carte dans la zone de jeu est considérée comme étant *face visible* si son dos (c'est-à-dire le côté avec l'icône de l'Illuminarium) est orienté vers la surface de jeu et donc sa face (c'est-à-dire le côté avec le coût et les classifications de la carte) est orienté vers les joueurs. Une carte face visible est toujours considérée face visible si on place une carte sous ou sur elle. Une carte face visible est connue de tous les joueurs. Tous les joueurs peuvent consulter une carte face visible à tout moment, même si la carte face visible est sous une autre carte.

5.1.1.10. *Face cachée* : Une carte dans la zone de jeu est considérée comme étant *face cachée* si son dos (c'est-à-dire le côté avec l'icône de l'Illuminarium) est orienté vers les joueurs et donc sa face (c'est-à-dire le côté avec le coût et les classifications de la carte) est orienté vers la surface de jeu. Un joueur ne peut jamais regarder le recto d'une carte face cachée, pas même l'une des siennes. Une carte face cachée n'est jamais considérée comme étant en jeu.

5.1.1.11. *En train de sécher* : Un personnage est considéré comme étant *en train de sécher* s'il est entré en jeu pendant le tour en cours de son propriétaire. Un personnage en train de sécher ne peut être ni envoyé à l'aventure, ni être déclaré comme personnage qui défie, ni être ⟲.

5.1.1.12. *Sec* : Un personnage est considéré comme étant *sec* s'il est en jeu depuis le début du tour de son propriétaire. Un personnage sec peut être envoyé à l'aventure et être déclaré comme personnage qui défie. Les personnages secs et les objets peuvent être ⟲.

5.1.2. Une carte qui se trouve dans n'importe quelle zone, en dehors de la main d'un joueur, peut se trouver dans l'un des états décrits ci-dessous. Une carte peut se trouver dans plusieurs états à la fois.

5.1.2.1. Lorsqu'un personnage entre en jeu, il se trouve dans les états suivants : redressé, sans dommage, en jeu, face visible et en train de sécher. Un personnage qui est en jeu peut se trouver dans les différents états listés dans les sections 5.1.1.1 à 5.1.1.12 sauf les états sous et face cachée.

5.1.2.2. Lorsqu'un objet entre en jeu, il se trouve dans les états suivants : redressé, en jeu et face visible. Un objet qui est en jeu ne peut pas se trouver dans les états suivants : ayant au moins un dommage, sans dommage, sous ou face cachée.

5.1.2.3. Lorsqu'un lieu entre en jeu, il se trouve dans les états suivants : sans dommage, en jeu et face visible. Un lieu qui est en jeu ne peut pas se trouver dans les états suivants : redressé, épuisé, sous ou face cachée.

5.1.2.4. Une carte dans la réserve d'encre d'un joueur peut uniquement se trouver dans les états suivants : redressée, épuisée et face cachée.

5.1.2.5. Une carte dans le deck d'un joueur peut uniquement se trouver dans l'état face cachée.

5.1.2.6. Une carte dans la défausse d'un joueur peut uniquement se trouver dans l'état face visible.

5.1.2.7. Une carte dans la main d'un joueur ne peut se trouver dans aucun état.

©Disney

5.1.3. Lorsqu'un état est ajouté ou retiré d'une carte pour quelque raison que ce soit, l'ajout ou le retrait de l'état s'applique immédiatement.

Exemple A : *Le joueur actif décide d'envoyer à l'aventure Polochon - La voix de la raison qui est redressé. Lorsqu'il épuise Polochon pour l'envoyer à l'aventure, l'état redressé lui est immédiatement retiré et l'état épuisé lui est immédiatement ajouté.*

Exemple B : *Le joueur actif décide de jouer La Fée Clochette - Fée géante via sa capacité* ***Alter*** *sur La Fée Clochette - Mini tacticienne qui est redressée, sans dommage, en jeu, face visible et sèche. À ce moment, tous les états excepté face visible sont immédiatement retirés de La Fée Clochette - Mini tacticienne et les états sous et dans une pile lui sont immédiatement ajoutées. Les états redressé, sans dommage, sur, dans une pile, en jeu, face visible et sec sont immédiatement appliqués à La Fée Clochette - Fée géante. Les états redressé, sans dommage et sec sont immédiatement appliqués au personnage La Fée Clochette joué via Alter car le personnage sur lequel il a été joué se trouvait dans ces états. Voir la section 10.10 "Alter" pour plus d'informations.*

5.2. Description d'une carte

5.2.1. La plupart des éléments composant une carte sont communs à toutes les cartes. Les différences propres à un type de cartes sont mentionnées dans la section consacrée au type de carte concerné.

5.2.2. *Coût de la carte* : Le coût de la carte indique le nombre d'encres nécessaire pour jouer ladite carte.

5.2.3. *Icône d'encre* : Les cartes possédant le symbole tourbillonnant autour de leur coût peuvent être encrées, c'est-à-dire placées dans la réserve d'encre de leur propriétaire. Les cartes placées dans une réserve d'encre représentent l'encre de ce joueur. Chaque carte compte pour 1 ⬡.

5.2.4. *Illustration* : L'illustration n'a pas d'impact sur les règles du jeu.

©Disney

Ravensburger

5.2.5. *Type d'encre* : Le type d'encre d'une carte est identifiable grâce au symbole d'encre. La barre colorée derrière le nom de la carte reflète la couleur associée à ce type. Le type d'encre d'une carte est important lors de la construction d'un deck et peut être mentionné dans les effets d'une carte. Les types d'encre sont les suivants : Ambre, Améthyste, Émeraude, Rubis, Saphir et Acier.

5.2.5.1. Certaines cartes possèdent plus d'un type d'encre. Les cartes ayant deux types d'encre ont les deux symboles correspondants et comptent comme étant de chacun de ses deux types.

5.2.6. *Nom* : Le nom d'une carte est indiqué en capital et en gros caractères. Le nom d'une carte est valable dans toutes les zones. Lorsqu'un effet fait mention d'une carte ayant un nom spécifique, c'est à cette ligne précise qu'elle fait référence, en ignorant l'éventuelle version juste en dessous (voir la section 5.3.6.1). Dans ce cas, le nom du personnage ou du lieu mentionné doit être exactement le même que celui mentionné dans l'effet. *Le nom complet* d'un personnage ou d'un lieu est composé du nom de la carte suivi de sa version.

Exemple A : *La fée Clochette - Alliée de Peter Pan possède la capacité 'Loyale et dévouée' qui a l'effet suivant : "Vos personnages Peter Pan gagnent* ***Offensif*** *+1. (Ils gagnent +1 ⬡ lorsqu'ils défient.)". Si vous avez Peter Pan - Combattant intrépide, Peter Pan - Héros du Pays Imaginaire et cette version de La Fée Clochette en jeu, cette dernière donne* ***Offensif*** *+1 à chacune de ces deux versions de Peter Pan.*

Exemple B : *Le Chapeau de sorcier possède la capacité activable 'Incroyable énergie' qui a l'effet suivant : "⟲, 1 ⬡ - Nommez une carte puis révélez la première carte de votre pioche. S'il s'agit de la carte nommée, ajoutez-la à votre main. Sinon, remettez-la sur le dessus de votre pioche." Si le joueur actif utilise Le Chapeau de sorcier en indiquant le nom Ursula et qu'il révèle le Pendentif en coquillage d'Ursula, la carte n'a pas le même nom que celui indiqué. Le Pendentif en coquillage d'Ursula est replacé sur le dessus de sa pioche.*

5.2.6.1. Certains personnages possèdent deux noms distincts en plus de leur nom imprimé. Ces personnages possèdent une esperluette (&) ou un autre caractère considéré comme tel (voir la section 5.2.6.3) entre les deux noms distincts indiqués sur la ligne dédiée au nom. Si un effet fait mention d'une carte ou d'un personnage avec un nom spécifique, ce nom doit parfaitement correspondre à l'un des deux noms distincts du personnage pour s'y référer.

5.2.6.2. Un personnage ayant plusieurs noms est considéré comme n'étant qu'un et un seul personnage.

Exemple A : *Flotsam & Jetsam - Anguilles piégeuses est un personnage qui a trois noms. La carte est à la fois un personnage nommé "Flotsam", un personnage nommé "Jetsam" et un personnage nommé "Flotsam & Jetsam".*

Exemple B : *Bruno Madrigal - Oncle inaperçu possède la capacité 'Il faut que tu voies ça !' qui a l'effet suivant : "⟲ - Nommez une carte puis révélez la première carte de votre pioche. S'il s'agit de la carte nommée, ajoutez-la à votre main et gagnez 3 éclats de Lore. Sinon, remettez-la sur le dessus de votre pioche." Si le joueur actif active cette capacité en nommant "Flotsam" et qu'il révèle Flotsam ou Flotsam & Jetsam, les noms correspondent et il peut donc placer la carte ainsi révélée dans sa main et gagner 3 éclats de Lore. Si ce joueur nomme "Flotsam & Jetsam" à la place et qu'il révèle Flotsam, les noms ne correspondent pas et il doit donc replacer Flotsam sur le sommet de sa pioche sans gagner d'éclats de Lore.*

©Disney

Ravensburger

5.2.6.3. Un personnage, Tic et Tac – Rangers sauveteurs, ne possède pas d'esperluette (&) dans son nom alors qu'il est considéré comme s'il l'avait (le "et" est considéré comme un "&").

5.2.7. *Classifications* : Les classifications rassemblent les catégories qui décrivent certaines caractéristiques d'une carte et pouvant être mentionnées dans les effets de cartes.

Exemple : *Hadès – Roi de l'Olympe possède la capacité activable 'Sinistre complot' qui a l'effet suivant : "Ce personnage a +1 ✦ pour chaque autre personnage Méchant que vous avez en jeu." Cette capacité fait référence aux cartes ayant la classification Méchant.*

5.2.8. *Texte de règles* : Le texte de règles regroupe les capacités et effets d'une carte et figurent dans la zone de la carte appelée boîte de texte. Certaines capacités nécessitent de payer un coût pour pouvoir les utiliser. Les capacités peuvent être des mots-clés (voir la section 8) tandis que d'autres ont un nom narratif permettant de faire référence à la capacité mais n'ayant aucun impact sur le jeu.

5.2.9. *Texte d'ambiance* : Les textes d'ambiance n'ont pas de fonction lors d'une partie.

5.2.10. *Informations annexes* : Les informations annexes n'ont pas de fonction lors d'une partie.

5.2.10.1. *Nom de l'illustrateur* : Le nom de l'illustrateur ou de l'illustratrice ayant réalisé l'illustration de la carte.

5.2.10.2. *Numéro de collection* : Le numéro de collection indique où se situe la carte dans le set. Le nombre après le slash "/" indique le nombre total de cartes standards uniques que contient le set.

5.2.10.3. *Numéro du set* : Le numéro du set indique à quel set appartient la carte.

Exemple : Les sets Premier Chapitre, L'Ascension des Floodborn, Les Terres d'Encres *et* Le Retour d'Ursula *sont respectivement numérotés 1, 2, 3 et 4.*

5.2.10.4. *Langue* : La langue dans laquelle est rédigée la carte.

5.2.10.5. *Texte juridique* : Le texte juridique indique les informations de Copyright de la carte.

5.2.10.6. *Symbole de rareté* : Le symbole de rareté indique dans quelle mesure une carte est plus ou moins courante lors de l'impression du set dont elle fait partie.

5.3. Personnages

5.3.1. *Les personnages* font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte Personnage dans la zone de jeu est considérée comme un personnage ; dans toute autre zone, elle est considérée comme étant une carte Personnage.

5.3.2. Les personnages sont normalement joués pendant la Phase principale (voir la section 3.3).

5.3.3. Le mot "Personnage" n'apparaît pas dans la ligne dédiée à la classification des cartes. Pour être considéré comme un personnage, une carte doit présenter les deux caractéristiques décrites dans les sections 5.3.3.1 et 5.3.3.2. Si ce n'est pas le cas, la carte n'est pas un personnage.

5.3.3.1. Un personnage possède une valeur de Force ✪ et une valeur de Volonté ❤.

5.3.3.2. Un personnage possède au moins l'un des termes suivants dans la ligne dédiée à sa classification sur sa carte : Alien, Allié, Balai,

©Disney

Ravensburger

Capitaine, Chevalier, Chiot, Colosse, Détective, Dieu, Dinosaure, Dragon, Dreamborn, Envouté, Fantôme, Fée, Floodborn, Gargouille, Géant, Héros, Hyène, Illusion, Inventeur, Jouet, Lueur, Madrigal, Mage, Méchant, Mentor, Monstre, Miel, Mousquetaire, Prince, Princesse, Pilote, Pirate, Reine, Robot, Roi, Sept Nains, Storyborn, Super, Tigrou, Titan.

5.3.4. Seuls les personnages peuvent partir à l'aventure et défier.

5.3.5. Un personnage doit avoir été en jeu au début de la phase de vérification du tour de son joueur pour pouvoir envoyer un personnage à l'aventure, défier ou ⟲ dans le cadre d'un coût (voir la section 3.2.2 "VÉRIFIER").

5.3.6. Les personnages possèdent des éléments supplémentaires sur leurs cartes.

5.3.6.1. *Version* : La version d'une carte permet de différencier les cartes ayant le même nom. La version d'une carte est valable dans toutes les zones. Le nom d'un personnage suivi de sa version constitue son *nom complet*.

5.3.6.2. *Force* ✪ : La Force indique le nombre de dommages qu'inflige un personnage lors d'un défi. Certains effets de cartes peuvent également faire appel à cette valeur. Si un personnage devait infliger un nombre de dommages égaux à sa Force ✪ et qu'il a 0 ou moins de Force ✪, il n'inflige aucun dommage.

5.3.6.3. *Volonté* ♥ : Les dommages sur un personnage sont persistants, ce qui implique qu'ils s'accumulent au fur et à mesure de la partie. Si un personnage a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté ♥, il est banni lors de la vérification de l'état du jeu. Certains effets de cartes peuvent également faire appel à cette valeur.

5.3.6.4. *Valeur de Lore* : La valeur de Lore d'un personnage indique le nombre d'éclats de Lore que gagne un joueur lorsqu'il l'envoie à l'aventure.

5.4. Actions

5.4.1. *Les actions* sont un type de carte qui entre temporairement en jeu pour générer un effet immédiat. Une carte Action qui se trouve dans la zone de jeu est une action ; dans toutes les autres zones, c'est une carte Action.

5.4.1.1. Une action est caractérisée par le mot "Action" dans sa ligne dédiée à la classification des cartes.

5.4.1.2. Les actions sont jouées depuis la main d'un joueur. Lorsqu'une action est jouée, ses effets sont résolus immédiatement. Une action se trouve dans la zone de jeu pendant que les effets se résolvent. Une fois l'effet résolu, l'action est placée dans la défausse de son propriétaire. L'effet d'une carte action ne va jamais dans le sac (voir la section 7.7 "Sac").

5.4.2. Les actions sont normalement jouées pendant la Phase Principale (voir la section 3.3).

5.4.3. Effets : Les actions ont des effets en lieu et place de capacités.

5.4.4. Chansons

5.4.4.1. *Les chansons* sont un type de carte ayant à la fois le mot "Action" et le mot "Chanson" dans la ligne dédiée à la classification des cartes.

5.4.4.2. Les chansons possèdent une règle additionnelle en plus des règles de base propres aux actions (voir les sections 5.4.1 à 5.4.3). Toutes les chansons permettent à leur propriétaire de les jouer en payant un coût alternatif à la place de leur coût en encre. Une action qui est une chanson implique que son propriétaire peut "⟲ un personnage coûtant 'N' ou plus pour chanter cette chanson gratuitement", 'N' étant égal au coût en encre de ladite chanson. C'est ce qu'on appelle *chanter* une chanson.

5.4.4.3. Certaines chansons ont également le mot-clé **À l'unisson**, qui fonctionne de la même manière que cette règle spéciale (voir la section 8.12 "**À l'unisson**").

5.4.5. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une action est jouée sont ajoutées au sac mais ne seront résolues qu'une fois l'action entièrement jouée (voir la section 4.3.4).

5.5. Objets

5.5.1. *Les objets* font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte Objet dans la zone de jeu est considérée comme un objet ; dans toute autre zone, elle est considérée comme étant une carte Objet.

5.5.2. Les objets sont normalement joués pendant la Phase Principale (voir la section 3.3).

©Disney

5.5.3. Un objet est caractérisé par le mot “Objet” dans sa ligne dédiée à la classification des cartes.

5.5.4. Si un objet a une capacité, cette dernière peut être utilisée dès le tour où l’objet est joué.

5.6. Lieux

5.6.1. *Les lieux* font partie des types de carte pouvant être en jeu. Une carte Lieu dans la zone de jeu est considérée comme un lieu ; dans toute autre zone, elle est considérée comme étant une carte Lieu.

5.6.2. Les lieux sont normalement joués pendant la Phase Principale (voir la section 3.3).

5.6.3. Un lieu est caractérisé par le mot “Lieu” dans sa ligne dédiée à la classification des cartes. Les lieux sont les seules cartes ayant leur recto imprimé horizontalement (c'est-à-dire avec les côtés les plus longs en haut et en bas de la carte).

5.6.4. Si un lieu a une capacité, cette dernière peut être utilisée dès le tour où le lieu est joué.

5.6.5. Les lieux possèdent des éléments supplémentaires sur leurs cartes.

5.6.5.1. *Version* – La version d’une carte permet de différencier les cartes ayant le même nom. La version d'une carte est valable dans toutes les zones. Le nom d’un lieu suivi de sa version constitue son *nom complet*.

5.6.5.2. *Coût de déplacement* : Le coût de déplacement indique le nombre d’encres nécessaire pour déplacer un personnage sur ce lieu.

5.6.5.3. *Volonté* ♥ – Les dommages sur un lieu sont persistants, ce qui implique qu’ils s’accumulent au fur et à mesure de la partie. Si un lieu a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté ♥, il est banni lors de la vérification de l’état du jeu. Les lieux n’ont pas de caractéristiques de Force ✪ et n’infligent donc pas de dommage lors d’un défi.

5.6.5.4. *Valeur de Lore :* La valeur de Lore d’un lieu indique le nombre d’éclats de Lore que son propriétaire gagne au début de son tour, lors de l’étape Vérifier.

5.6.6. S'il y a des personnages sur un lieu et que ce lieu quitte la zone de jeu, les personnages restent en jeu et ne se trouvent plus sur un lieu.

©Disney

Ravensburger

6. CAPACITÉS, EFFETS ET RÉSOLUTION

6.1. Généralités

6.1.1. Les capacités regroupent tout type de texte dans la boîte de texte d'une carte Personnage, Objet ou Lieu qui ont un impact sur le jeu. Une capacité possède un ou plusieurs effets. Un effet est une composante d'une capacité ou d'une action devant être résolue. Une capacité est considérée comme étant intégralement résolue si tous ses effets le sont. Si une capacité possède un effet n'ayant pas encore été intégralement résolu, comme un effet n'ayant pas encore eu lieu ou ayant été résolu sans effet, cette capacité n'est pas intégralement résolue.

Exemple : *Ondins ensorcelés – Œuvre d'Ursula possède la capacité 'Pauvres âmes' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que ce personnage est défié, chaque adversaire défausse une carte". La capacité 'Pauvres âmes' est une capacité déclenchable. L'effet de cette capacité est "chaque adversaire défausse une carte".*

6.1.1.1. Une carte peut avoir plusieurs capacités. Ces dernières sont généralement séparées par un saut de paragraphe, ainsi que par un mot-clé ou un nom narratif .

6.1.1.2. Les capacités génèrent des effets. Les cartes Action n'ont pas de capacités, mais elles génèrent des effets lorsqu'elles sont résolues.

Exemple A : *Riri – Neveu astucieux possède deux capacités : une capacité sous forme de mot-clé et une autre ayant un nom narratif. La première est la capacité à mot-clé '**Soutien**'. La seconde possède le nom narratif 'Trois neveux' et est une capacité déclenchable. Ces deux capacités sont séparées par un saut de paragraphe.*

Exemple B : *Sonner la clochette est une action qui a l'effet suivant : "Choisissez un personnage blessé et bannissez-le." Cet effet se produit lorsque l'action est résolue.*

6.1.2. Les capacités et effets d'une carte sont composés d'une ou plusieurs phrases, séparées par des points. Chaque phrase est un effet distinct. Une phrase peut contenir plus d'un effet. Lorsqu'un joueur commence à résoudre une capacité ou des effets, il doit les résoudre en suivant l'ordre d'écriture sur la carte. Lorsque les capacités ou les effets d'une carte commencent à être résolues, tous les effets doivent être résolus dans la mesure du possible, même si une partie des effets ne peuvent pas l'être. Certaines actions et capacités ont plusieurs effets à résoudre, notamment sous forme de phrases distinctes à l'intérieur de l'action ou de la capacité. Les phrases se résolvent dans l'ordre dans lequel elles sont écrites, mais toutes font partie de la même résolution de l'action ou de la capacité. Pour correctement résoudre les effets d'une capacité, les joueurs doivent prendre en compte l'intégralité de la structure et du contexte de cette capacité.

6.1.3. Tous les choix devant être pris pour la résolution d'un effet le sont au moment de cette résolution. Si la résolution d'un effet permet à un joueur de choisir "jusqu'à" N quelque chose, ce joueur ne peut pas choisir plus d'une fois la même chose pour les N choix. Si la résolution d'un effet inclut plusieurs fois les termes "choix", "choisissez" ou tout autre dérivé du verbe "choisir" , alors le même choix peut être fait pour chaque occurrence demandant de faire un choix. "Jusqu'à" N inclut le 0 dans son nombre de choix valide.

Exemple A : *Peignons les roses en rouge est une action Chanson qui a l'effet suivant : "Choisissez jusqu'à 2 personnages, ils subissent -1 ✪ pour le reste de ce tour. Piochez 1 carte." Un même personnage ne peut pas être choisi deux fois pour la résolution de cet effet. Le propriétaire de la carte peut également choisir 0 personnage.*

Exemple B : *La Reine – Autorité naturelle possède la capacité 'Qui est la plus belle ?' qui a l'effet suivant : "Lorsque ce personnage est envoyé à l'aventure, choisissez un personnage qui gagne +4 ✪ et un personnage adverse qui subit -4 ✪, pour le reste de ce tour." Le même personnage peut être choisi pour les deux modificateurs de Force, +4 ✪ et -4 ✪, de cette capacité puisqu'il y a deux occurrences bien séparées pour ces deux choix.*

6.1.3.1. Certains effets comportent des prérequis et/ou des limitations qui influencent les choix ou les sélections possibles. Un prérequis établit des critères qui doivent être remplis pour que l'effet se résolve, et une limitation impose une restriction à un prérequis. Lorsqu'un effet se résout, il doit satisfaire à tous ces prérequis sans enfreindre aucune limitation (voir la section 6.7.3).

Exemple A : *"Choisissez un personnage et bannissez-le" est un effet avec un prérequis de choix (choisissez un personnage).*

©Disney

Ravensburger

Exemple B : *"Choisissez un personnage ayant 5 ⯎ ou plus et bannissez-le" est un effet avec un prérequis de choix (choisissez un personnage) et une limitation (ayant 5 ⯎ ou plus).*

6.1.4. Si un effet contient le terme "pouvez", le propriétaire de la capacité générant cet effet choisit s'il souhaite ou non appliquer l'effet au moment où celui-ci se résout. Si ce joueur choisit de ne pas appliquer l'effet, cet effet se résout sans avoir d'effet et aucune partie de la *phrase* incluant "vous pouvez" n'est réalisée. Si une capacité ou une action possède plusieurs effets séparés par des points et que l'un de ces effets contient le mot "pouvez", ce choix ne s'applique qu'à cet effet ; les autres effets sont résolus normalement.

6.1.5. Certains effets sont considérés comme des effets séquentiels. Ces effets nécessitent qu'un joueur prenne une décision ou paye un coût pour les résoudre. Ils sont généralement écrits sous la forme "[A] pour [B]", "[A] ou [B]" ou "[A]. Si vous le faites [B]." À noter que [A] comme [B] peuvent contenir plusieurs sections. Si [A] demande à un joueur de payer un coût en ⬡, [A] est considéré comme un coût plutôt que comme un effet (voir la section 1.5 "Coûts"), même si [A] comporte des parties supplémentaires qui ne consistent pas à payer un coût en ⬡.

6.1.5.1. Si un effet est sous la forme "[A] pour [B]" ou "[A]. Si vous le faites [B]", [A] est requis afin de résoudre l'effet. [A] peut inclure le fait de devoir payer un coût ⬡, l'encre étant payée au moment de la résolution de l'effet. Si [A] ne peut pas être intégralement réalisé, les effets ne peuvent pas se poursuivre suivant la séquence.

Exemple A : *"Choisissez l'un de vos objets et bannissez-le pour infliger 5 dommages à un personnage au choix." Si son propriétaire n'a pas d'objet en jeu pouvant être défaussé dans le cadre de l'effet séquentiel [A] de la première partie de cette phrase, il ne peut pas infliger les 5 dommages décrits dans l'effet séquentiel [B] de la seconde partie de la phrase.*

Exemple B : *"Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, vous pouvez le remélanger dans votre pioche, puis piocher 3 cartes." Cette capacité déclenchable est ajoutée dans le sac lorsque ledit personnage est envoyé à l'aventure. Lorsque son propriétaire résout la capacité dans le sac, il peut choisir l'effet séquentiel comme indiqué en [A] pour mélanger la carte à l'origine de l'effet dans sa pioche. S'il choisit de le faire, il pioche 3 cartes comme indiqué en [B]. Si le joueur choisit de ne pas effectuer [A] ou s'il est incapable d'effectuer une partie de [A] pour quelque raison que ce soit, il ne piochera pas 3 cartes comme indiqué dans [B].*

Exemple C : *Judy Hopps - Policière optimiste a la capacité 'Me traitez pas de mignon' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez choisir un objet et le bannir." Si vous le faites, son propriétaire pioche une carte." Si son propriétaire choisit de ne pas bannir d'objet, aucun joueur ne pioche une carte en conséquence.*

6.1.5.2. Si un effet est sous la forme "[A] ou [B]", son propriétaire doit choisir entre [A] et [B] au moment de la résolution de l'effet. Si [A] ne peut pas être choisi, alors [B] doit l'être, et vice-versa.

Exemple : *Mégara - Cynique captivante possède la capacité 'Accord louche' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez ce personnage, bannissez-le ou défaussez-vous d'une carte." Si son propriétaire ne veut pas ou ne peut pas défausser une carte, il doit bannir Mégara. Si son propriétaire ne veut pas ou ne peut pas défausser une carte, il doit bannir Mégara.*

6.1.6. Si une capacité ou un effet mentionne "autre" ou "différent", il renvoie soit à toute carte n'étant pas à l'origine de cette capacité ou de cet effet, soit à quelque chose n'ayant pas déjà été choisir par cette capacité.

Exemple : *Mulan - Soldat impérial possède la capacité 'Un exemple' qui a l'effet suivant : "Lorsque ce personnage en bannit un autre via un défi durant votre tour, tous vos autres personnages gagnent +1 ✦ pour le reste de ce tour." Cette carte doit bannir une carte Personnage qui ne peut pas être elle-même. De même, elle ne bénéficie pas du gain apporté par cette capacité puisque celui-ci s'applique seulement aux "autres" personnages de son propriétaire.*

6.1.7. Si une capacité ou un effet indique à un joueur de jouer une carte "gratuitement" dans le cadre de sa résolution, ce joueur ignore tous les coûts de ladite carte et ne peut pas choisir de la jouer en payant d'autres coûts alternatifs (voir la section 4.3.2.2). Si jouer une carte de cette façon déclenche des capacités déclenchables, ces capacités sont ajoutées dans le sac, mais doivent attendre la résolution dans son intégralité de la carte ainsi jouée via l'effet de base, avant d'être à leur tour résolues.

©Disney

Ravensburger

6.1.7.1. Si une capacité ou un effet indique à un joueur d'utiliser une capacité "gratuitement", ce joueur ignore tous les coûts nécessaires pour utiliser cette capacité, à l'exception de l'obligation d'épuiser la carte ⟲.

Exemple : *C'est le tour du joueur actif et il a La Terre des Lions - Oasis de la jungle en jeu et un Donald - Lanceur de tartes dans sa défausse. La Terre des Lions est un lieu qui possède la capacité 'Notre humble chez-nous' qui a l'effet suivant : "Tant qu'il y a 3 personnages ou plus sur ce lieu, vous pouvez bannir ce lieu pour jouer gratuitement un personnage de votre défausse." Lorsque le joueur actif bannit ce lieu via sa capacité, il joue Donald depuis sa défausse gratuitement. Bien que Donald ait un coût alternatif via sa capacité* ***Alter****, son propriétaire ne peut pas choisir de le jouer en payant son coût alternatif puisqu'il entre en jeu via la résolution de la capacité de La Terre des Lions.*

6.1.8. Certaines capacités et effets utilisent les termes "pour chaque/chacun", "par" ou "autant de" pour définir le nombre d'occurrences d'une capacité ou d'un effet. Ce terme peut se retrouver dans n'importe quelle sorte de capacité ou d'effet. Si une capacité non permanente comprend les termes "pour chaque/chacun", "par" ou "autant de ", le nombre ainsi défini est calculé une fois durant le processus de résolution de l'effet. Si une capacité permanente comprend les termes "pour chaque/chacun", "par" ou "autant de ", le nombre ainsi défini est constamment calculé tant que la capacité permanente est active.

Exemple : *Prince Jean - Le plus cupide de tous possède la capacité 'Je te condamne' qui a l'effet suivant : "Chaque fois qu'un adversaire défausse au moins une carte, vous pouvez piocher autant de cartes." Si un adversaire défausse 2 cartes, alors le propriétaire de Prince Jean peut piocher 2 cartes. Ce dernier ne peut pas choisir de ne piocher qu'une carte : il doit choisir entre en piocher 2 ou aucune.*

6.1.8.1. Certaines capacités et effets indique à un joueur de piocher ou défausser des cartes "jusqu'à/au" atteindre un certain nombre de cartes. Ces effets fonctionnent pareillement à ceux décrits dans la section 6.1.8, où le nombre de cartes requises pour atteindre le nombre indiqué est calculé une seule fois lors de la résolution de l'effet.

6.1.9. Parfois, une capacité ou un ensemble de capacités est résumé par un mot ou un ensemble de mots écrits en gras. Ces capacités sont appelées "Capacités à mot-clé." Voir la section 8 "Mots-clés" pour davantage d'informations.

6.1.10. Il peut arriver qu'une combinaison de capacités se répètent indéfiniment, créant ce qu'on appelle une "*boucle*". Si tous les joueurs connaissent et comprennent les actions de chaque itération de la boucle, le joueur qui maintient la boucle propose un nombre précis d'itérations. Les joueurs considèrent que la partie se poursuit directement après ces itérations sans que le joueur qui maintient la boucle n'ait à effectuer chacune d'entre elles. La partie se poursuit alors et une nouvelle action doit être entreprise.

6.1.11. Certaines capacités et effets contiennent des termes du type "ce", "cet(te)", "ces", "-ci", "-là" pour renvoyer à un élément précis mentionné précédemment dans leur texte.

Exemple : *Ursula - La plus perfide de toutes possède la capacité 'Quel contrat' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que ce personnage chante une chanson, vous pouvez rejouer gratuitement cette chanson depuis votre défausse. Si vous le faites, placez cette carte sous votre pioche au lieu de la mettre dans votre défausse." Dans ce cas-là, "cette chanson" renvoie à la carte tout juste chantée par Ursula et non à n'importe quelle autre carte de la défausse de son propriétaire.*

6.1.11.1. Si une carte fait référence à une zone précise où "cette" carte est placée ou est située, seule cette zone est vérifiée. Si la carte à laquelle renvoie le "cette" a changé de zone, la partie de l'effet qui vérifie la zone de "cette" carte échoue et se résout sans effet, et ce, même s'il existe d'autres cartes dont le nom complet correspond au nom complet de la carte désignée par "cette" carte. Le joueur à l'origine de l'effet fait autant que possible pour résoudre le reste de l'effet.

Exemple : *Un joueur a 2 exemplaires d'Ursula - La plus perfide de toute en jeu et les épuise toutes les deux pour chanter une chanson en utilisant sa capacité* ***À l'unisson****. La capacité 'Quel contrat' d'Ursula a l'effet suivant : "Chaque fois que ce personnage chante une chanson, vous pouvez rejouer gratuitement cette chanson depuis votre défausse. Si vous le faites, placez cette carte sous votre pioche au lieu de la mettre dans votre défausse." Vu que les deux exemplaires d'Ursula ont été épuisés pour chanter à l'unisson, la capacité 'Quel contrat' des 2 cartes se déclenchent et sont ajoutées dans le sac en attendant leur résolution.*

©Disney

Ravensburger

*Lorsque la première des deux capacités est résolue, la carte chanson jouée via **À l'unisson** est placée sous la pioche de son propriétaire. Mais lorsque la seconde capacité se déclenche, la carte désignée par "cette chanson" ne se trouve plus dans la défausse et du coup, cet effet se résout sans effet. De même, comme "cette chanson" renvoie à une carte qui n'est plus dans la défausse, la dernière partie de l'effet se résout également sans effet. Cela s'applique même s'il y a une autre carte chanson avec le même nom dans la défausse, puisque "cette chanson" renvoie précisément à la carte Chanson chantée par Ursula et ayant déclenché la capacité déclenchable ajoutée dans le sac, et non à toute autre carte chanson ayant le même nom.*

6.1.12. Certaines capacités et effets s'appliquent en dehors de la zone de jeu. Il faut alors lire l'intégralité de la capacité pour déterminer si elle s'applique uniquement en dehors de la zone de jeu.

***Exemple A :** Un effet du type "Ce personnage vous coûte 1 ⬡ de moins pour chaque carte Personnage dans votre défausse" s'applique durant le processus vous permettant de jouer ledit personnage.*

***Exemple B :** Lilo - Reine de l'évasion possède la capacité 'Pas d'autre endroit où je préférerais être' qui a l'effet suivant : "Au début de votre tour, si cette carte est dans votre défausse, vous pouvez la jouer et elle entre en jeu épuisée." Puisque la capacité déclenchable cherche la carte dans la défausse, cette capacité opère dans la zone de défausse et non dans la zone de jeu.*

6.1.13. Certaines capacités et effets précisent le moment où un effet peut se produire, aussi appelé "durée". Ces capacités et effets emploient des termes ou phrases permettant de définir le moment où ces effets se produisent ou s'appliquent. Les durées sont exprimées en utilisant les termes ou expressions suivants : "durant", "une fois", "jusqu'à/au", "ce tour" et "tant que" ou "lorsque".

6.1.13.1. Durant - Une capacité utilisant ce terme pour spécifier sa durée s'applique uniquement au moment ou à la période indiqué derrière le "durant". Si le moment actuel ou la période donnée ne correspond pas à celui indiqué après le "durant" de la capacité ou de l'effet, alors cette capacité ou cet effet ne s'applique pas.

***Exemple :** Triton - Jeune Prince possède la capacité 'Nageur exceptionnel' qui a l'effet suivant : "Durant votre tour, ce personnage gagne **Insaisissable**. (Il peut défier les personnages avec Insaisissable.)" Cette capacité s'applique uniquement pendant le tour du joueur ayant ce Triton en jeu. Si c'est le tour de n'importe quel autre joueur, cette capacité ne s'applique pas.*

6.1.13.2. Une fois - Une capacité utilisant ces termes pour spécifier sa durée ne s'applique qu'une seule fois durant la période indiquée derrière le "une fois". Ce type de capacité vérifie si elle n'a pas déjà été entièrement résolue auparavant. Si c'est le cas, elle se résout sans effet. Si un joueur a plusieurs capacités ayant le même nom, chaque capacité est vérifiée indépendamment.

***Exemple :** Taffyta Crème Brûlée - Coureuse acide possède la capacité 'Remettre les compteurs à zéro' qui a l'effet suivant : "Une fois par tour, lorsque ce personnage est déplacé sur un lieu, gagnez 2 éclats de Lore." Le joueur actif déplace sa Taffyta Crème Brûlée sur un lieu et la capacité déclenchée de cette dernière est ajoutée dans le sac. Lorsque cette capacité déclenchée est résolue depuis le sac, ce joueur vérifie si l'effet de cette capacité n'a pas déjà été résolu ce tour-ci. Puisque ce n'est pas le cas, l'effet est résolu normalement. Dans le même tour, le joueur actif déplace de nouveau Taffyta Crème Brûlée sur un autre lieu et la capacité déclenchée de cette dernière est ajoutée dans le sac. Lorsque cette capacité est résolue et vérifiée, puisqu'elle a déjà été entièrement résolue ce tour-ci, elle se résout sans effet. Si ce joueur actif a une seconde Taffyta Crème Brûlée et la déplace sur un lieu, sa capacité vérifie uniquement si celle-ci a déjà, en particulier, été résolue, et non si une autre capacité également appelée 'Remettre les compteurs à zéro' l'a été. Puisque c'est la première fois que la capacité de cette seconde Taffyta Crème Brûlée vérifie si cette capacité en particulier a déjà été résolue ce tour-ci, cette dernière se résout normalement.*

6.1.13.3. Jusqu'à / Jusqu'au - Un effet utilisant ces termes pour spécifier sa durée s'applique jusqu'à un certain moment de la partie défini dans l'effet, généralement indiqué après les mots "jusqu'à" ou "jusqu'au". Ce type d'effet s'applique dès qu'il est généré.

***Exemple :** Esquive ! est une action ayant l'effet suivant : "Choisissez un personnage qui gagne **Hors d'atteinte** et **Insaisissable** jusqu'au début de votre prochain tour." Une fois l'action résolue, le personnage choisi gagne les mots-clés indiqués. Ce personnage perd ces mots-clés au début du prochain tour du joueur ayant joué cette action.*

©Disney

Ravensburger

6.1.13.4. Ce tour – Un effet utilisant ces termes pour spécifier sa durée s'applique à partir du moment où il est généré jusqu'à la Phase de Fin de Tour de ce joueur, soit juste avant que le tour ne passe au joueur suivant. Parfois, pour pouvoir s'appliquer, ces effets possèdent une condition à remplir ou une contrainte à respecter pendant la durée indiquée par les termes "ce tour".

Exemple : *Beau travail ! est une action ayant l'effet suivant : "Choisissez un personnage qui gagne +1 ✧ pour le reste de ce tour." Dès que l'action résout l'effet, le personnage choisi gagne +1 ✧ pour le reste de ce tour. Ce personnage perd ce +1 ✧ lors de la Phase de Fin de Tour du joueur actif.*

6.1.13.5. Tant que / Lorsque – Une capacité utilisant ces termes pour spécifier sa durée ne s'applique que si sa condition définie après les mots "tant que" ou "lorsque" est remplie. Si elle ne l'est pas, la capacité ne s'applique pas. La variante "sur ce lieu" de cette durée est parfois présente sur des lieux.

Exemple A : *Bébé Noi – Voleuse orpheline possède la capacité 'Cache-cache' qui a l'effet suivant : "Tant que vous avez un objet en jeu, ce personnage gagne* ***Résistance*** *+1 et* **Hors d'atteinte**. *(Les dommages qui lui sont infligés sont réduits de 1. Les adversaires ne peuvent pas choisir ce personnage, hormis pour un défi.)". Tant qu'un joueur a à la fois Bébé Noi et un objet en jeu, la capacité de Bébé Noi s'applique. Dès que le dernier objet de ce joueur quitte le jeu, la capacité de Bébé Noi cesse de s'appliquer.*

Exemple B : *La Terre des Lions – Le Rocher des Lions possède la capacité 'C'est comme les maillons d'une chaîne' qui a l'effet suivant : "Les personnages sur ce lieu gagnent +2 ⛊." Si un personnage se trouve sur ce lieu, il gagne +2 ⛊. Si ce lieu quitte le jeu ou si ce personnage se déplace sur un autre lieu, ce personnage perd les +2 ⛊ gagnées via la capacité de La Terre des Lions.*

6.1.13.6. Certaines capacités et effets emploient une combinaison des durées citées dans les sections précédentes. De telles capacités ou effets sont actifs et fonctionnels uniquement si toutes les durées s'appliquent et si leurs éventuelles conditions sont remplies. Si au moins l'une de ses durées ne s'appliquent pas ou si au moins l'une des conditions requises n'est pas remplies, la capacité ou l'effet ne s'applique pas.

Exemple A : *Jafar – Illusionniste ensorcelant possède la capacité 'Pouvoir sans limite' qui a l'effet suivant : "Tant que ce personnage est épuisé, gagnez 1 éclat de Lore pour chaque carte que vous piochez durant votre tour." Cette capacité déclenchable s'applique uniquement durant le tour du joueur ayant ce Jafar en jeu et à condition que ce dernier soit épuisé. Si l'une de ces conditions n'est pas remplie (par exemple, si Jafar est redressé), cette capacité déclenchable ne s'applique pas et n'est donc pas ajoutée dans le sac.*

Exemple B : *Thèbes – Le Joyau de la Grèce est un lieu possédant la capacité 'Si tu y arrives maintenant…' qui a l'effet suivant : "Chaque fois qu'un personnage sur ce lieu en bannit un autre via un défi durant votre tour, gagnez 2 éclats de Lore." Cette capacité déclenchable se déclenche uniquement durant le tour du joueur ayant Thèbes en jeu et seulement si un personnage se trouvant sur Thèbes bannit un autre personnage lors d'un défi. Si l'une de ces deux conditions n'est pas remplie (par exemple, si c'est le tour d'un adversaire), cette capacité déclenchable ne s'applique pas et n'est donc pas ajoutée dans le sac.*

6.1.14. Certains effets demandent au joueur actif de révéler une ou plusieurs cartes.

6.1.14.1. Pour révéler une carte, le joueur montre le recto de la carte à tous les autres joueurs participant à la partie. Ce joueur peut uniquement révéler des cartes provenant du groupe de cartes indiqué dans l'effet lui demandant de révéler la carte.

6.1.14.2. Les cartes révélées le restent uniquement pendant la durée de l'effet. Une fois que l'effet arrête de s'appliquer, les cartes ne sont plus révélées.

Exemple : *La chanson On est une famille possède l'effet suivant : "Regardez les 5 premières cartes de votre pioche. Vous pouvez révéler jusqu'à 2 cartes Personnage parmi elles et les ajouter à votre main. Remettez le reste sous votre pioche, dans l'ordre de votre choix." Les cartes que le joueur choisit de révéler ne peuvent provenir que des 5 cartes qu'il a regardé. Il ne peut pas choisir de révéler des cartes provenant de n'importe quel autre groupe de cartes.*

6.2. Capacités déclenchables

6.2.1. Les capacités déclenchables se déclenchent lorsque leur condition de déclenchement est remplie. Elles ne se déclenchent qu'une seule fois

©Disney

Ravensburger

pour chaque condition de déclenchement remplie.

6.2.2. Les capacités déclenchables commencent par “Lorsque”, “Chaque fois”, “La première fois”, “La seconde fois”, “Au début de” ou “À la fin de”, suivi d’une description de l’état du jeu permettant de déclencher la capacité et ses effets. Le mot ou l'expression de départ, ainsi que la condition qui suit, forment ensemble ce qu’on appelle la [Condition de déclenchement]. Ces effets sont généralement écrits sous la forme : “[Condition de déclenchement], [Effet]”.

6.2.3. Lorsque la condition de déclenchement d’une capacité est remplie, ses effets sont placés dans le sac, afin d’être résolus selon l’ordre décrit dans la section 7.7 “Sac”.

6.2.4. Certaines capacités déclenchées sont écrites sous la forme : “[Condition de déclenchement], si [Condition secondaire], [Effet]”. Ces capacités vérifient si la condition secondaire est remplie au moment où l’effet se résout. Si cette condition n’est pas remplie, la capacité se résout sans effet. Si une capacité possède plusieurs “si [Condition secondaire]”, elles sont toutes vérifiées au moment où l’effet se résout.

Exemple : *Stitch - Surfeur insouciant possède la capacité ‘Ohana’ qui a l’effet suivant : “Si vous avez au moins 2 autres personnages en jeu lorsque vous jouez ce personnage, vous pouvez piocher 2 cartes.” Lorsque le joueur actif joue Stitch, sa capacité déclenchée est ajoutée dans le sac. Au moment de la résoudre, son effet vérifie si son propriétaire a deux autres personnages ou plus en jeu. Si ce n’est pas le cas, la capacité déclenchée se résout sans effet.*

6.2.5. Certaines capacités déclenchées sont écrites sous la forme : “[Condition de déclenchement], [Effet]. [Effet].” Les deux effets restent liés à la condition de déclenchement, mais sont indépendants l’un de l’autre.

Exemple : *Scar - Tricheur vicieux possède la capacité ‘Papa n’est pas là pour te sauver’ qui a l’effet suivant : “Lorsque ce personnage en bannit un autre via un défi durant votre tour, vous pouvez le redresser. Il ne peut pas être envoyé à l’aventure pour le reste de ce tour.” Comme les deux effets sont tous deux liés à la condition de déclenchement, si Scar ne bannit pas un autre personnage au cours d’un défi, il peut être envoyé à l’aventure dans le même tour, selon les règles habituelles.*

6.2.6. Certaines capacités déclenchées sont écrites sous la forme : “[Condition de déclenchement] et/ou [Condition de déclenchement], [Effet]. Ces capacités fonctionnent comme deux capacités déclenchables, indépendantes l’une de l’autre, mais dont les résolutions conduisent au même effet.

Exemple : *John Silver - Pirate extraterrestre possède la capacité ‘Cherchez la bagarre’ qui a l’effet suivant : “Lorsque vous jouez ce personnage et à chaque fois qu’il est envoyé à l’aventure, choisissez un personnage adverse qui gagne* ***Combattant*** *durant son prochain tour.” La capacité se déclenche lorsque John Silver est joué, mais également lorsque le joueur actif envoie ce personnage à l’aventure. Cette capacité déclenchable n’a pas besoin que les deux conditions de déclenchement soient remplies en même temps pour se déclencher, seulement l’une des deux.*

6.2.7. Certaines capacités et effets forment une capacité déclenchable qui ne peut avoir lieu que pendant une durée déterminée ou bien lorsqu’une condition particulière est remplie à un instant précis plus tard dans la partie. Ces capacités sont généralement créées suite à la résolution d’une carte d’action.

6.2.7.1. Capacités à Déclenchement Flottant : Capacités déclenchées créées pour exister pendant une durée déterminée. Ces capacités subsistent hors du sac. Lorsque la condition de la capacité à déclenchement flottant est remplie, une instance de cette capacité déclenchable est ajoutée dans le sac, en attente de résolution. Une fois cette durée écoulée, la capacité à déclenchement flottant cesse d’exister.

Exemple : *Voler aux Riches est une action ayant l’effet suivant : “Chaque fois que l’un de vos personnages est envoyé à l’aventure durant ce tour, chaque adversaire perd 1 éclat de Lore.” Lorsque l’effet de Voler aux Riches se résout, il crée la capacité à déclenchement flottant définie par la carte. Cette capacité existe jusqu’à la fin du tour. Lorsque son propriétaire envoie à l’aventure l’un de ses personnages durant ce tour, la condition de la capacité à déclenchement flottant est remplie et une instance de cette capacité déclenchable est ajoutée dans le sac afin d’être résolue. La capacité à déclenchement flottant continue à exister hors du sac jusqu’à la fin du tour, c’est-à-dire jusqu’au moment où la durée déterminée de la condition expire.*

©Disney

Ravensburger

6.2.7.2. *Capacités à Déclenchement Différé* : Capacités déclenchées créées pour être résolues à un moment précis plus tard dans la partie. Ce moment est spécifié dans la condition de la capacité à déclenchement différé. Ces capacités existent hors du sac jusqu'à ce que leur condition soit remplie. Lorsque sa condition est remplie, la capacité à déclenchement différé est ajoutée dans le sac, en attente de résolution.

Exemple : *Dérapage sucré est une action ayant l'effet suivant : "Piochez une carte. Choisissez l'un de vos personnages qui gagne +5 ✪ pour le reste de ce tour. Bannissez-le à la fin de ce tour." Lorsque l'action se résout, elle génère la capacité à déclenchement différé suivante : "Bannissez-le à la fin de ce tour." Cette capacité flottante à déclenchement différé existe en dehors du sac jusqu'à la Phase de Fin de Tour, phase durant laquelle les effets de fin de tour surviennent (voir la section 3.4.1.1). C'est à ce moment-là que la capacité déclenchée est ajoutée dans le sac afin d'être résolue.*

6.3. Capacités activables

6.3.1. Les capacités activables sont des capacités figurant sur une carte en jeu que son propriétaire choisit ou non d'utiliser pendant la Phase Principale. Elles sont généralement écrites sous la forme [Coût] – [Effet].

6.3.1.1. Une capacité activable ayant ⟲ dans son coût d'un personnage peut uniquement être utilisée si ce personnage est sec. Tandis qu'une capacité activable sans ⟲ dans son coût peut être utilisée dès le tour où ce personnage est joué.

6.3.1.2. Une capacité activable présente sur un objet ou lieu peut être utilisé dès que cet objet ou lieu est joué.

6.3.2. Le joueur actif peut utiliser une capacité activable sur un personnage comme action de tour (voir la section 4.4), à condition qu'il n'y ait pas d'effet en attente de résolution et si ce personnage n'est pas en train d'être envoyé à l'aventure ou en cours de défi.

6.3.3. Les capacités déclenchées qui apparaissent suite à l'activation d'une capacité sont ajoutées dans le sac, mais ne sont résolues qu'une fois l'effet de la capacité activée résolu.

Exemple : *Un joueur a en jeu Arbalète de Croc du Dragon et La Fée Clochette – Fée très maline. Arbalète de Croc du Dragon est un objet possédant la capacité 'N'approchez pas !' qui a l'effet suivant : "⟲, bannissez cet objet – Choisissez un personnage Dragon et bannissez-le." La Fée Clochette possède la capacité 'Je peux utiliser ceci' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que l'un de vos objets est banni, vous pouvez le placer dans votre réserve d'encre, face cachée et épuisée." Si leur propriétaire utilise la capacité activable 'N'approchez pas !' et donc banni cet objet comme partie de son coût, La capacité déclenchable de La Fée Clochette est ajoutée dans le sac, mais ne sera résolue qu'une fois l'effet de 'N'approchez pas !' intégralement résolu.*

6.4. Capacités permanentes

6.4.1. Les capacités permanentes sont des effets pouvant altérer les caractéristiques d'une carte, les règles du jeu ou l'état du jeu. Ces capacités sont actives en continu pendant une certaine durée (généralement indiquée sur la carte). Une capacité permanente qui ne précise pas de durée est active en continu, tant que la carte à l'origine de son effet est en jeu.

Exemple : *Une capacité qui indique : "Vos personnages épuisés gagnent* ***Hors d'atteinte*** *jusqu'au début de votre prochain tour" est une capacité permanente qui indique une durée spécifique pour son activité. Tandis qu'une capacité qui indique : "Vos personnages épuisés gagnent* ***Hors d'atteinte****" est une capacité permanente qui reste active tant que la carte à l'origine de cette capacité permanente reste en jeu.*

6.4.2. Les capacités permanentes peuvent provenir de deux sources : la résolution d'un effet ou une carte en jeu. Les capacités permanentes découlant de la résolution d'un effet ont une durée, qu'elles soient continues ou appliquées. Tandis que les capacités permanentes continues provenant de carte en jeu n'ont généralement pas de durée.

6.4.2.1. Les capacités permanentes continues générées suite à la résolution d'effets affectent toutes les cartes en jeu que cette capacité peut affecter. Ces capacités permanentes restent actives tant que leur durée est effective et ne prennent effet que pendant leur existence. Lorsque la durée prend fin, l'effet cesse d'exister et toutes les cartes affectées perdent immédiatement cet effet. Si une carte qui devrait être affectée par une capacité permanente continue générée suite à la résolution d'un effet est jouée après que cette capacité ait été résolue, cette carte bénéficie de l'effet de cette capacité dès son arrivée en jeu.

©Disney

Ravensburger

Exemple : *Reconstruire l'Atlantide est une action ayant l'effet suivant : "Vos personnages ne peuvent pas être défiés jusqu'au début de votre prochain tour." Lorsque l'effet est résolu, un effet permanent continu est généré et continue de s'appliquer à tous les personnages auxquels il peut s'appliquer jusqu'à la fin de la durée de l'effet. Si un personnage est joué après la résolution de l'effet, ce personnage est également affecté par cet effet permanent continu.*

6.4.2.2. Les capacités permanentes appliquées générées suite à la résolution d'effets affectent uniquement les cartes en jeu au moment où l'effet est résolu. Les cartes qui auraient pu être affectées par la capacité permanente appliquée mais qui entrent en jeu après la résolution de l'effet ne sont pas affectées. Ce type d'effets applique généralement une capacité ou un modificateur aux cartes concernées lors de la résolution.

Exemple : *Kida - Protectrice de l'Atlantide possède la capacité 'Peut-être pourrons-nous sauver notre avenir' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez ce personnage, tous les personnages subissent -3 ✪ jusqu'au début de votre prochain tour." Lorsque cette capacité déclenchée se résout, une capacité permanente est générée, donnant à tous les personnages en jeu -3 ✪ jusqu'au début de votre prochain tour. Puisque l'effet s'applique aux personnages au moment où il est résolu, un personnage joué après la génération de cette capacité permanente ne sera pas affecté par celle-ci.*

6.4.2.3. Une capacité permanente continu générée par une carte en jeu affecte toutes les cartes en jeu que cette capacité peut affecter. Ces capacités permanentes durent tant que la carte qui les génère est en jeu. Si une carte à l'origine d'une capacité permanente quitte le jeu, son effet s'arrête dès que la carte est retirée de la zone de jeu et toutes les cartes affectées perdent immédiatement cet effet. Si une carte devant être affectée par une capacité permanente continue générée par une carte, arrive en jeu après que cette capacité ait été résolue, cette carte gagne l'effet de cette capacité dès qu'elle arrive en jeu.

Exemple : *Un joueur a en jeu Haltères et Grincheux - Sale caractère. Haltères possède la capacité 'Entraînement' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que vous jouez un personnage ayant au moins 4 ✪, vous pouvez payer 1 ⬡ pour piocher une carte." Grincheux possède la capacité 'Il y a quelque chose de louche' qui a l'effet suivant : "Vos autres personnages Sept Nains gagnent +1 ✪." Ce joueur joue Joyeux - De nature joviale qui a 3 ✪. Joyeux arrive en jeu en bénéficiant de la capacité permanente de Grincheux et a donc une valeur de Force de 4 ✪. Puisque Joyeux est joué avec 4 ✪, la capacité déclenchable de 'Entraînement' s'applique.*

6.4.3. Pour certaines capacités permanentes, déterminer si leur effet s'applique dépend de la vérification du remplissage d'une condition indiquée dans le texte de la capacité. Ces capacités sont appelées Capacités permanentes conditionnelles. Pour déterminer si une capacité permanente conditionnelle est active, il faut identifier le mot qui relie l'effet à la condition, vérifier si cette condition est remplie ou non en fonction de l'état du jeu, puis décider si l'effet s'applique en fonction du résultat de cette vérification et des règles décrites à la section 6.4.4.

Exemple*: Le Gardien du Trésor - Protecteur de la caverne possède la capacité 'Qui donc vient troubler mon repos ?' qui a l'effet suivant : "Ce personnage ne peut ni défier, ni être envoyé à l'aventure à moins qu'il ne soit présent sur un lieu." L'effet "ce personnage ne peut ni défier, ni être envoyé à l'aventure" s'applique et reste actif tant que la condition "[Le Gardien du Trésor est] présent sur un lieu" n'est pas remplie. Dès que Le Gardien du Trésor est déplacé sur un lieu et y reste, la condition est remplie et l'effet ne s'applique plus.*

6.4.4. Les capacités permanentes conditionnelles associent leur condition et leur effet à l'aide des termes "sauf", "à moins que" ou "si". Certaines conditions associées à leurs effets par le terme "si" font partie d'une capacité déclenchable et nécessitent d'être résolues séparément (voir la section 6.2.4).

6.4.4.1. Certaines capacités permanentes conditionnelles sont écrites sous la forme : "[Effet] à moins que [Condition]", "[Effet] à moins de [Condition]", "[Effet] sauf si [Condition]" ou "[Effet] hormis [Condition]". Pour ces capacités, tant que la condition vérifiée est remplie, l'effet ne s'applique pas. Mais si cette condition n'est pas remplie, l'effet s'applique.

6.4.4.2. Certaines capacités permanentes conditionnelles sont écrites sous la forme : "Si [Condition], [Effet]". Pour ces capacités, tant que la condition vérifiée est remplie, l'effet s'applique. Mais si cette condition n'est pas remplie, l'effet ne s'applique pas.

6.4.4.3. Certaines capacités permanentes conditionnelles sont écrites sous la forme : "[Effet] si [Condition]" ou "[Condition] pour pouvoir

©Disney

Ravensburger

[Effet]". Pour ces capacités, tant que la condition vérifiée est remplie, l'effet s'applique. Mais si cette condition n'est pas remplie, l'effet ne s'applique pas.

Exemple : *Le Fou - Laquais opportuniste possède la capacité 'J'ai appris auprès du meilleur' qui a l'effet suivant : "Durant votre tour, si un personnage adverse a été banni via un défi, vous pouvez jouer ce personnage gratuitement." Durant votre tour, l'effet "vous pouvez jouer ce personnage gratuitement" s'applique tant que la condition "un personnage adverse a été banni via un défi" est remplie. Si aucun personnage adverse n'a été banni via un défi ce tour, la condition n'est pas remplie et l'effet ne s'applique pas.*

6.4.5. Les effets qui demandent de "passer" une étape ou une phase du jeu sont des effets permanents. "Passez [Étape/Phase]" revient à dire "Cette [Étape/Phase] n'a pas lieu". Si un effet passe une étape ou une phase, aucune partie de cette étape ou de cette phase n'a lieu. Les capacités et effets devant se produire durant cette étape ou cette phase ne se produisent pas. Si un effet doit passer une étape ou une phase, mais que cette étape ou cette phase a déjà commencé, alors cette dernière n'est pas passée et se poursuit normalement.

Exemple : *Arthur - Écuyer déterminé possède la capacité 'Fini les livres' qui a l'effet suivant : "Passez l'étape Piocher au début de votre tour." Lorsqu'un joueur devrait commencer son étape Piocher avec Arthur en jeu, il passe cette étape et passe directement à la Phase Principale. Par contre, si un joueur trouve le moyen de joueur Arthur durant son étape Piocher, l'étape Piocher en cours n'est pas passée et se poursuit normalement.*

6.5. Effets de substitution

6.5.1. Certains effets sont considérés comme étant des effets de substitution. Ces effets attendent que la condition indiquée sur la carte se produise, puis remplacent partiellement ou complètement l'événement d'origine lorsque l'effet se résout.

6.5.1.1. Les effets contenant les termes "à la place" sont les effets de substitution les plus courants.

Exemple : *Le Cimeterre volé possède la capacité 'Slash !' qui a l'effet suivant : "⟲ - Choisissez un personnage, il gagne +1 ✪ pour le reste de ce tour. S'il s'agit d'un personnage Aladdin, il gagne +2 ✪ à la place."*

6.5.2. Un événement désigne la résolution d'un effet dans son ensemble. Si un événement contient plusieurs effets, tous ses effets sont considérés comme faisant partie intégrante du même événement.

Exemple : *Perdue dans l'hiver est une chanson ayant l'effet suivant : "Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages. Piochez une carte." Bien qu'il y ait deux effets dans cette action, la résolution de ces deux effets constitue un événement. Si l'un des effets est substitué, l'événement est en partie substitué. Si les deux effets sont substitués, l'événement est entièrement substitué.*

6.5.3. Pour qu'un événement soit substitué, l'effet de substitution doit exister et pouvoir s'appliquer à l'événement lorsqu'il se produit. Les effets de substitution ne peuvent pas substituer un événement s'étant déjà déroulé.

Exemple : *Le Canard Boiteux - Taverne malfamée possède la capacité 'Remu-ménage routinier' qui a l'effet suivant : "Chaque fois qu'un personnage sur ce lieu avec 3 ✪ ou plus en défie un autre, gagnez 1 éclat de Lore. Si le personnage qui défie a 6 ✪ ou plus, gagnez 3 éclats de Lore à la place." Lorsqu'un personnage sur ce lieu défie un autre personnage, la capacité déclenchée est ajoutée dans le sac et est résolue. Lors de sa résolution, la condition de substitution "si le personnage qui défie a 6 ✪ ou plus" est vérifiée afin de voir si elle est remplie. Si la condition indiquée n'est pas remplie, l'effet de substitution est ignoré, et ce, même si cette condition est remplie un peu plus tard dans le défi.*

6.5.4. Lorsqu'un événement est substitué, il n'a pas eu lieu. À la place, un événement modifié se produit. Cet événement modifié peut déclencher des capacités ou être affecté par d'autres effets de substitution. Puisque l'événement d'origine a été substitué, les capacités qu'il aurait dû déclencher ne le sont pas.

6.5.5. Un effet de substitution n'a qu'une seule chance de remplacer partiellement ou totalement un événement. Une fois qu'un effet de substitution est appliqué et qu'un événement modifié se produit, cet effet de substitution ne peut plus être appliqué au même événement, même si celui-ci est à nouveau modifié et que la condition de substitution est à nouveau remplie.

6.5.6. Certaines capacités ont des effets de substitution qui remplace entièrement ou partiellement leur propre capacité. Ces effets sont appelés *effets d'auto-substitution* et s'appliquent toujours en premier.

©Disney

Ravensburger

6.5.7. Si plusieurs effets de substitution différents peuvent s'appliquer au même événement, le joueur dont les cartes ou les effets de carte sont affectés par ces substitutions suit les étapes indiquées ci-dessous :

6.5.7.1. Premièrement, si un effet d'auto-substitution peut s'appliquer, choisissez-en un et passez à la section 6.5.7.2. Si aucun de ces effets ne peut s'appliquer, passez à l'étape suivante.

6.5.7.2. Deuxièmement, si n'importe quel autre effet de substitution peut s'appliquer, choisissez-en un.

6.5.7.3. Une fois l'effet de substitution choisi appliqué, un événement modifié se produit. Répétez ce processus, en tenant compte des autres effets de substitution pouvant s'appliquer à l'événement modifié, jusqu'à ce qu'aucun autre effet de substitution ne puisse s'appliquer.

Exemple : *Le joueur actif a en jeu Mine des sept nains et le joueur adverse a La Bête - Prêt à se sacrifier et Polochon - La voix de la raison en jeu. Mine des sept nains possède la capacité 'Défense en montagne' qui a l'effet suivant : "Durant votre tour, la première fois que vous déplacez un personnage sur ce lieu, vous pouvez choisir un personnage et lui infliger 1 dommage. Si le personnage déplacé est un Chevalier, infligez 2 dommages à la place." La Bête - Prêt à se sacrifier possède la capacité 'Protéger les autres' qui a l'effet suivant : "Si des dommages sont infligés à l'un de vos autres personnages, placez-les sur ce personnage à la place."*

Le joueur actif joue ensuite Dormeur - Chevalier amorphe, un personnage avec la classification Chevalier, et le déplace sur Mine des sept nains. Lorsque la capacité déclenchée du lieu se résout, le joueur actif choisit d'infliger des dommages à Polochon, ce qui entraîne l'événement suivant : infligez 1 dommage à Polochon - La voix de la raison. Les effets de substitution de Mine des sept nains et de La Bête peuvent s'appliquer à cet effet. Polochon est affecté, donc le joueur adverse suit les étapes décrites dans les sections 6.5.7.1 à 6.5.7.3. Premièrement, le joueur adverse vérifie s'il y a des effets d'auto-substitution. L'effet de Mine des sept nains "infligez 2 dommages à la place" est un effet d'auto-substitution qui peut s'appliquer, donc le joueur adverse le choisit et l'applique. En conséquence, l'événement modifié est : infligez 2 dommages à Polochon - La voix de la raison.

Les étapes sont répétées et le joueur adverse vérifie s'il y a d'autres effets d'auto-substitution. N'en trouvant aucun, le joueur adverse passe à l'étape suivante et vérifie s'il y a d'autres effets de substitution. La Bête - Prêt à se sacrifier a un effet de substitution qui peut s'appliquer, donc le joueur adverse le choisit et l'applique, ce qui donne l'événement suivant : placez 2 dommages sur La Bête - Prêt à se sacrifier. Le joueur adverse répète les étapes, mais comme aucun effet de substitution ne peut s'appliquer, l'effet se résout et la partie continue.

6.5.8. Deux occurrences ou plus d'un même effet de substitution ne peuvent pas s'appliquer au même événement. Si plusieurs occurrences d'un même effet de substitution peuvent s'appliquer au même événement, le joueur dont les cartes ou les effets de cartes sont affectés par ces effets en choisit un à appliquer. Les autres cessent d'exister.

Exemple : *Le joueur actif a en jeu Raiponce - Parée pour l'aventure, Polochon - La voix de la raison et 2 exemplaires de Heihei - Picoreur de bateau. Raiponce possède la capacité déclenchable 'Geste altruiste' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que l'un de vos personnages est choisi par la capacité* ***Soutien****, jusqu'au début de votre prochain tour, la prochaine fois que ce personnage-là devrait subir des dommages, il n'en subit aucun à la place." Le joueur actif envoie Heihei à l'aventure et choisit d'ajouter sa ✪ à la ✪ de Polochon grâce à* ***Soutien****, ce qui déclenche la capacité de Raiponce. Cette capacité est ajoutée dans le sac et se résout, créant un effet de substitution : la prochaine fois que des dommages doivent être infligés à Polochon, il n'en subit aucun à la place. Le joueur actif envoie l'autre Heihei à l'aventure et choisit d'ajouter sa ✪ à la ✪ de Polochon grâce à* ***Soutien****. La capacité déclenchée de Raiponce est à nouveau ajoutée dans le sac et se résout, créant une autre occurrence du même effet de substitution.*

Le joueur actif épuise Polochon pour défier un personnage adverse épuisé. Pendant l'étape d'attribution des dommages, des dommages sont infligés à chaque personnage impliqué dans le défi, ce qui donne lieu à l'événement suivant : le personnage défié inflige des dommages égaux à sa ✪ à Polochon. Des dommages doivent être infligés à Polochon, donc le joueur actif tente d'appliquer les deux occurrences du même effet de substitution. Comme deux occurrences ou plus du même effet de substitution ne peuvent pas s'appliquer au

©Disney

Ravensburger

même événement, le joueur actif en choisit une à appliquer, ce qui donne lieu à l'événement suivant : le personnage adverse défié n'inflige aucun dommage à Polochon. L'occurrence restante de l'effet de substitution ne peut pas s'appliquer et cesse d'exister.

6.6. Modificateurs de capacité

6.6.1. Certaines capacités et effets peuvent modifier les caractéristiques d'un personnage ou d'un lieu en jeu, comme sa Force ✪ ou sa valeur de Lore ✦.

6.6.1.1. Un modificateur s'applique à une carte de manière continue, soit pendant une durée déterminée, soit tant que la carte à l'origine du modificateur est en jeu. Lorsqu'un modificateur s'applique à la caractéristique d'une carte, cette caractéristique change immédiatement. Ce processus n'utilise pas le sac (voir la section 7.7 "Sac").

6.6.1.2. Lorsque plusieurs modificateurs s'appliquent à la même caractéristique d'une carte, ils ne s'appliquent pas dans un ordre particulier, mais ils se combinent tous pour s'appliquer en même temps. Si un nouveau modificateur s'applique à la caractéristique d'une carte, il se combine avec tous les autres modificateurs de cette caractéristique.

Exemple A : *Le joueur actif joue Grand Duke - Conseiller du roi. Cette carte possède la capacité appelée 'Oui, Votre Majesté' qui a l'effet suivant : "Vos personnages Princesse, Prince, Reine et Roi gagnent +1 ✪." Le modificateur +1 ✪ généré par l'effet de la capacité s'applique immédiatement à la ✪ de tous les personnages que le joueur actif a en jeu avec les classifications Princesse, Prince, Reine et Roi. Si ce joueur joue un autre personnage avec l'une de ces classifications alors qu'il a toujours Grand Duke en jeu, le nouveau personnage entre en jeu avec le modificateur +1 ✪ déjà appliqué et conserve cette modification jusqu'à ce que Grand Duke quitte le jeu.*

Exemple B : *Le joueur actif a Heihei - Coq qui radote en jeu avec 2 ✪ et 2 ♥. Heihei gagne +1 ✪ grâce à un effet. Heihei a maintenant 3 ✪ et 2 ♥. Plus tard dans le tour, Heihei subit -5 ✪ d'un autre effet. La ✪ de Heihei est modifiée, il a désormais -2 ✪. Grâce à un nouvel effet, Heihei gagne +1 ✪ et a finalement -1 ✪. Chaque fois qu'un modificateur s'applique à Heihei, tous les autres modificateurs qui s'appliquent déjà à Heihei se combinent simultanément avec ce nouveau modificateur.*

6.6.2. Si un personnage a une ✪ négative, il n'inflige aucun dommage pendant les défis et compte comme ayant une valeur de Force de 0, sauf dans le cadre de l'application des modificateurs déterminant sa véritable ✪ (voir la section 6.6.1.2).

Exemple : *Le joueur actif a Yokai - Super-méchant scientifique et Microbots en jeu. Yokai possède la capacité déclenchable 'Progrès technique' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que ce personnage est envoyé à l'aventure, piochez une carte pour chaque personnage adverse avec une ✪ de 0." Microbots possède la capacité déclenchable 'Technologie inspirée' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez cet objet, choisissez un personnage qui subit -1 ✪ pour chaque objet Microbots que vous avez en jeu." Le joueur adverse a un personnage en jeu avec 1 ✪ et 1 ♥. Le joueur actif joue un deuxième Microbots. Lors de la résolution de la capacité déclenchée de ce second Microbots, le joueur actif choisit le personnage du joueur adverse qui subit -2 ✪ et a donc -1 ✪ et 1 ♥. Ensuite le joueur actif envoie Yokai à l'aventure. Étant donné que la ✪ du personnage adverse est négative, sa ✪ compte comme ayant une valeur de 0 lors de la résolution de la capacité déclenchée de Yokai : le joueur actif pioche 1 carte. Même si la ✪ du personnage compte comme ayant une valeur de 0 lors de la résolution de l'effet de Yokai, elle n'est pas modifiée pour être à 0 : le personnage a toujours -1 ✪.*

6.6.3. Si un personnage ou un lieu a une valeur de Lore négative ✦, il est considéré comme ayant une valeur de Lore de 0, sauf dans le cadre de l'application des modificateurs déterminant sa ✦ (voir 6.6.1.2).

Exemple : *Le joueur actif a en jeu Flynn Rider - Son plus grand fan et son adversaire a 5 cartes en main. Flynn Rider a 4 ✦ et possède la capacité 'Un dernier gros coup' qui a l'effet suivant : "Ce personnage subit -1 ✦ pour chaque carte dans les mains de vos adversaires." Comme le joueur adverse a 5 cartes en main, un modificateur de -5 (-1 pour chacune des 5 cartes) s'applique à la valeur de Lore original de 4 de Flynn Rider. Flynn Rider a désormais une valeur de Lore de -1. La valeur de Lore de Flynn Rider étant négative, s'il est envoyé à l'aventure, Flynn Rider est considéré comme ayant une valeur de Lore de 0 et le joueur gagne 0 éclat de Lore. Cependant, cela ne change pas la valeur réelle de Lore de Flynn Rider pour 0. Il a toujours une valeur de Lore de -1 jusqu'à ce que le nombre de cartes en main de l'adversaire change ou qu'un autre modificateur soit appliqué à sa valeur de Lore.*

©Disney

Ravensburger

6.6.4. Si un effet indique qu'une caractéristique "ne peut pas être réduite en dessous de" une valeur précise, la valeur de cette caractéristique après modification ne peut pas être inférieure à la valeur indiquée après application des modificateurs déterminant la valeur finale de cette caractéristique.

Exemple : *Le joueur actif a en jeu Elisa Maza - Transformée en gargouille avec 4 ✪ et 4 ♥. Elle possède la capacité permanente 'Forte pour toujours' qui a l'effet suivant : "La ✪ de vos personnages ne peut pas être réduite en dessous de leur valeur imprimée." Un effet fait subir -4 ✪ à Elisa Maza jusqu'à la fin du tour de son propriétaire. Une fois les modificateurs appliqués, Elisa a une valeur de ✪ de 0, mais comme cette valeur est inférieur à sa valeur imprimée, sa ✪ est de 4. Plus tard dans le tour, Un effet donne +1 ✪ à Elisa Maza jusqu'à la fin du tour de son propriétaire. Une fois les deux modificateurs appliqués, Elisa a une valeur de ✪ de 1, mais comme cette valeur est toujours inférieure à sa valeur imprimée, sa ✪ reste de 4. Dans le même tour, un dernier effet donne +4 ✪ à Elisa Maza. Une fois les modificateurs appliqués, Elisa a une valeur de ✪ de 5. Puisque cette valeur modifiée de ✪ n'est pas inférieur à sa valeur imprimée de 4, Elisa Maza a 5 ✪.*

6.7. Résolution des cartes et des effets

6.7.1. Pour résoudre la carte jouée, son propriétaire effectue les actions suivantes immédiatement après que la carte a été considérée comme "jouée" (voir la section 4.3.3), en fonction du type de carte en cours de résolution.

6.7.1.1. Si la carte jouée est un personnage, un objet ou un lieu, elle entre dans la zone de jeu (voir la section 4.3.3.1). Si c'est un personnage joué via sa capacité **Alter**, il doit être placé au-dessus d'une autre carte de la manière décrite dans la section 8.10, "Alter".

6.7.1.2. Si la carte jouée est une action, elle entre dans la zone de jeu et son effet généré est résolu immédiatement. Une fois l'effet entièrement résolu, l'action est placée dans la défausse de son propriétaire (voir la section 4.3.3.2). Si l'effet de l'action ne se résout pas immédiatement, l'action reste dans la zone de jeu jusqu'à ce que l'effet généré soit entièrement résolu (voir la section 6.7.8). Ensuite, l'action est placée dans la défausse de son propriétaire.

6.7.2. Pour résoudre un effet, le joueur à l'origine de l'effet effectue les actions suivantes dans l'ordre, tout en respectant l'ensemble des instructions indiquées dans le texte de l'effet en cours de résolution et en tenant compte de tout élément susceptible de modifier l'une des étapes ci-dessous pendant le processus :

6.7.2.1. Premièrement, si un effet utilise les termes "pour chaque" ou "pour chacun" pour définir un seul nombre, ce nombre est calculé de la manière décrite dans la section 6.1.8. Ensuite, si l'effet comprend une condition secondaire "si", le joueur vérifie si cette condition est remplie (voir la section 6.2.4). Si cette condition n'est pas remplie, l'effet se résout sans effet. Sinon, le joueur passe à l'étape suivante.

6.7.2.2. Deuxièmement, si l'effet en cours de résolution inflige des dommages à un personnage ou à un lieu, le joueur doit calculer le montant total de dommages infligés en effectuant d'abord les choix prérequis pour ces dommages, puis en déterminant le montant des dommages infligés qui sont indiqué dans le texte de l'effet et en y appliquant les éventuels modificateurs de dommages. Le nombre obtenu correspond au montant final des dommages infligés par l'effet en cours de résolution. Ensuite, le joueur passe à l'étape suivante. Si l'effet en cours de résolution n'inflige pas de dommages, le joueur ignore cette étape et passe à la suivante.

6.7.2.3. Troisièmement, le joueur suit les instructions du texte de l'effet en cours de résolution et effectue tous les choix requis par cet effet qui n'auraient pas été fait à l'étape précédente, dans leur intégralité et en suivant l'ordre indiqué. Si cet effet demande à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le faire autant que possible, même si certaines parties de l'effet ne peuvent pas être réalisées. Si ces instructions impliquent des dommages calculés à l'étape précédente, tous les dommages sont infligés simultanément. Des effets de substitution peuvent s'appliquer aux effets en cours de résolution (voir la section 6.5 "Effets de substitution").

6.7.3. Lorsqu'un choix ou une sélection est effectué pour satisfaire au prérequis d'un effet, il faut vérifier si le choix est valide. Un choix ou une sélection est valide s'il satisfait à tous les prérequis sans enfreindre aucune limitation (voir la section 6.1.3.1). Si un choix ou une sélection a plusieurs prérequis, le joueur suit le processus ci-dessous. Si un choix ou une sélection n'est pas valide, il s'agit d'une action non autorisée (voir la section 1.7.7).

©Disney

6.7.3.1. Premièrement, si l'un des prérequis est un coût en encre, le joueur paie ce coût. S'il y a plusieurs coûts en encre, le joueur les paie tous. S'il n'y a pas de coûts en encre requis, ignorez cette étape et passez à l'étape suivante.

6.7.3.2. Deuxièmement, si la résolution des effets implique de faire un choix ou une sélection, le joueur le fait. Si le choix ou la sélection respecte les prérequis à la fois de l'effet en cours de résolution et de ce qui a été choisi, le choix est valide. Sinon, les prérequis ne sont pas satisfaits et le choix est non autorisé.

6.7.3.3. Troisièmement, le joueur vérifie que le choix ou la sélection respecte les limitations. Si ce n'est pas le cas, le choix ou la sélection est non autorisé et un autre choix doit être effectué à la place.

Exemple A : *Le joueur actif a John Smith – Protecteur impavide en jeu. Il possède la capacité 'Tente ta chance' qui a l'effet suivant : "Les adversaires doivent, s'ils le peuvent, choisir ce personnage avec toute action ou capacité." L'adversaire joue Fracasser !, une action qui a l'effet suivant : "Choisissez un personnage et infligez-lui 3 dommages." Lorsque l'adversaire résout l'effet de l'action, il choisit un personnage pour celle-ci en calculant les dommages. Comme John Smith a le prérequis "doivent choisir", l'adversaire le choisit pour l'effet. Le choix est vérifié et il respecte bien le prérequis de John Smith.*

Exemple B : *Le joueur actif a deux exemplaires de John Smith – Protecteur impavide en jeu. Il a la capacité 'Tente ta chance' qui a l'effet suivant : "Les adversaires doivent, s'ils le peuvent, choisir ce personnage avec toute action ou capacité." L'adversaire joue Fracasser !, une action qui a l'effet suivant : "Choisissez un personnage et infligez-lui 3 dommages." Lorsque l'adversaire résout l'effet de l'action, il choisit un personnage pour celle-ci en calculant les dommages. Comme les deux exemplaires de John Smith ont le prérequis "doivent choisir", l'adversaire peut choisir l'un ou l'autre pour l'effet. Le choix est vérifié et il respecte bien le prérequis du John Smith choisi. Comme le prérequis du John Smith choisi est respecté, le prérequis de la même capacité l'autre John Smith est ignoré. Il n'y a plus de choix à faire pour l'effet.*

6.7.4. Les capacités déclenchables qui se déclenchent lors du processus de résolution d'une carte ou d'un effet sont ajoutées dans le sac, mais ne seront résolues qu'une fois la carte ou l'effet en question résolu. Si ces capacités déclenchables se déclenchent lors du processus de résolution de plusieurs effets provenant de la même action ou capacité, ces capacités seront résolues uniquement lorsque tous les effets de l'action ou de la capacité l'auront été (voir la section 6.1.2).

6.7.5. Une vérification de l'état du jeu a lieu après chaque résolution d'effet (voir la section 1.8.1).

6.7.6. Si plusieurs joueurs doivent agir au même moment à cause de l'effet en cours de résolution, le joueur actif réalise la partie de l'effet qui le concerne en premier, puis tous les joueurs font de même en suivant l'ordre du tour (voir la section 2.1.3). Chaque partie est considérée comme faisant partie intégrante d'une même résolution et l'effet n'est pas intégralement résolu tant que tous les joueurs n'ont pas exécuté toutes les instructions.

Exemple : *Donald – Parfait gentleman possède la capacité permanente 'Permettez-moi' qui a l'effet suivant : "Au début de votre tour, chaque joueur peut piocher une carte." Pendant que la capacité déclenchée se résout, le joueur actif résout sa partie de l'effet en premier et pioche une carte. Ensuite, en respectant l'ordre du tour, chaque joueur résout sa partie de l'effet et pioche une carte. Une fois que tous les joueurs ont fini de résoudre leur partie respective de l'effet, celui-ci est entièrement résolu et la partie continue. Une vérification de l'état du jeu s'opère une fois l'effet intégralement résolu.*

6.7.7. Si une capacité ou un effet renvoie à la caractéristique d'une carte au moment où elle était en jeu, mais que cette dernière ne l'est plus, la capacité ou l'effet renvoie à la dernière valeur connue de cette caractéristique juste avant que la carte ne quitte le jeu.

6.7.8. Si une action ou une capacité indique à un joueur de jouer une carte dans le cadre de la résolution de cette action ou de cette capacité, la carte est jouée pendant que l'action ou la capacité se résout. Si jouer cette carte produit des effets, ces derniers sont générés ou ajoutés dans le sac, mais attendent que l'action ou la capacité demandant au joueur de jouer cette carte ait fini de se résoudre avant d'être à leur tour résolus. Cela s'applique également aux effets de la carte que l'action ou la capacité initiale a demandé au joueur de jouer, même si cette carte est déplacée vers une autre zone.

©Disney

Exemple : *Le joueur actif a le lieu Sleepy Hollow - Le Pont dans sa défausse et Jim Hawkins - Voyageur de l'espace en jeu. Jim Hawkins possède la capacité 'Il faut te mettre à la barre' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que vous jouez un lieu, vous pouvez y déplacer ce personnage gratuitement." Ce joueur joue l'action Vite, à l'abri ! qui a l'effet suivant : "Jouez gratuitement un lieu de votre défausse coûtant 3 ou moins. Ensuite, si vous avez un lieu nommé Sleepy Hollow en jeu, piochez une carte." Lorsque l'effet de l'action se résout, le joueur joue Sleepy Hollow depuis sa défausse et le place dans la zone de jeu. La capacité déclenchable 'Il faut te mettre à la barre' de Jim Hawkins se déclenche et est ajouté dans le sac, mais n'est pas encore résolue. Vite, à l'abri ! continue de se résoudre et le joueur actif pioche une carte puisque Sleepy Hollow est désormais en jeu. Une fois l'action entièrement résolue, le joueur peut résoudre les capacités déclenchées dans le sac, à l'instar de 'Il faut te mettre à la barre'.*

6.7.8.1. Un effet généré par une action jouée de cette façon se résout après que la carte demandant au joueur d'effectuer cette action ait fini de se résoudre, mais avant de résoudre les capacités déclenchées dans le sac.

6.7.9. Certains effets modifient la façon dont une carte entre en jeu. Ces effets se résolvent en même temps que la carte est jouée.

Exemple : *Mère Gothel - Mauvaise et desséchée possède la capacité 'Qu'avez-vous fait ?!' qui a l'effet suivant : "Ce personnage entre en jeu avec 3 jetons Dommage." L'effet se résout au moment où Mère Gothel est placée dans la zone de jeu. Il n'y a aucun instant dans la partie où Mère Gothel entre en jeu sans dommages.*

7. ZONES

7.1. Généralités

7.1.1. Toutes les zones sont considérées comme étant séparées les unes des autres. Certaines zones peuvent être physiquement présentes dans le même espace mais elles restent considérées comme des zones séparées pour les besoins du jeu.

Exemple : *La table représente la zone de jeu des joueurs. Bien que la pioche, la réserve d'encre et la défausse de chaque joueur occupe cet espace, dans le cadre des règles du jeu, ces éléments sont considérés comme étant dans des zones différentes.*

7.1.2. Les cartes dans une *zone publique* sont accessibles à tous les joueurs. Les joueurs peuvent regarder et compter les cartes se trouvant dans une zone publique à n'importe quel moment. Les cartes dans une zone publique sont considérées comme des informations publiques.

7.1.2.1. Les zones publiques sont : la zone de jeu, la défausse et le sac.

7.1.3. Les cartes se trouvant dans une *zone privée* ne sont pas accessibles à tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas les regarder à moins d'y être invités par une règle de jeu (par exemple, piocher une carte) ou un effet. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes présentes dans une zone privée à tout moment. Tant qu'une zone privée est révélée, elle n'est plus considérée comme étant privée. Si une partie d'une zone privée est révélée, seule cette partie est considérée comme n'étant plus privée. Les cartes dans une zone privée sont considérées comme des informations privées.

7.1.3.1. Les zones privées sont : la main, la pioche et la réserve d'encre.

7.1.4. Si un effet permet à un joueur de chercher dans l'une de ses zones privées une carte précise ou une carte d'un type particulier, il peut "*ne pas trouver*" cette carte. Si un effet permet à un joueur de chercher dans l'une de ses zones publiques une carte précise ou une carte d'un type particulier, il ne peut pas faire exprès de ne pas trouver une carte et doit choisir une carte appropriée s'il le peut.

7.1.5. Une carte ne peut exister que dans une seule zone à la fois. Seules les cartes situées dans la zone de jeu d'un joueur sont considérées comme étant *en jeu*. Les cartes hors de la partie ne sont pas en jeu. Les cartes situées dans la pioche, la défausse, la main et la réserve d'encre d'un joueur ne sont pas en jeu.

7.1.6. Si une carte en jeu entre dans une autre zone, tous les effets, dommages ou autres caractéristiques obtenus sont supprimés et cette carte est considérée comme étant une nouvelle carte. Certaines capacités et effets peuvent continuer à faire référence à cette carte dans sa nouvelle zone.

7.1.6.1. Si un effet généré et en attente de résolution provient d'une action jouée, cet effet se résoudra avant que les capacités déclenchées ne puissent être choisies afin d'être résolues.

©Disney

7.2. Pioche

7.2.1. La pioche d'un joueur est la zone où les cartes pouvant être utilisées par le joueur au cours de la partie sont conservées. Cette pioche contient les cartes utilisées pendant la partie et c'est de là que le joueur pioche ses cartes (voir la section 1.12).

7.2.2. La pioche est une zone privée. Les cartes dans la pioche d'un joueur restent face cachée en permanence et sont maintenues en un seul paquet. Les joueurs ne peuvent ni regarder ni modifier l'ordre des cartes de leur pioche durant la partie. Les joueurs peuvent compter les cartes restantes de n'importe quelle pioche à tout moment.

7.2.3. Si des cartes sont placées sur ou sous une pioche "dans l'ordre de votre choix" et que certaines de ces cartes étaient face visible, l'ordre dans lequel les cartes face visible sont placées sur ou sous la pioche doit être connu de tous les joueurs.

Exemple : *Un joueur a deux personnages altérés, chacun formé d'une pile de 2 cartes et ayant tous deux 2 ✪. Son adversaire joue Sous l'océan, une chanson qui a l'effet suivant : "Remettez tous les personnages adverses avec 2 ✪ ou moins sous la pioche de leur propriétaire, dans l'ordre de votre choix." Ce joueur peut ordonner et mélanger librement les 2 piles de cartes avant de les placer sous la pioche de leur propriétaire. Puisque toutes ces cartes étaient face visible et donc connues de tous les joueurs, leur propriétaire et son adversaire connaissent tous deux l'ordre des cartes ainsi placées.*

7.2.3.1. Si ces cartes face visible se trouvent dans une ou plusieurs piles, et/ou si l'une de ces piles contient à la fois des cartes face visible et face cachée, toutes les cartes de ces piles peuvent être mélangées et ordonnées librement avec les autres cartes ajoutées à la pioche, y compris avec les cartes provenant d'autres piles. Aucun état n'est appliqué ou retiré de ces cartes avant qu'elle soient placées sur le dessus ou le dessous de la pioche.

7.3. Main

7.3.1. La main d'un joueur est la zone où les cartes qu'il a pioché sont conservées. D'autres effets peuvent également ajouter des cartes à la main d'un joueur. Les joueurs commencent la partie avec une "main de départ" de 7 cartes piochées (voir la section 2.2.1.4).

7.3.2. La main est une zone privée. Les joueurs peuvent regarder les cartes de leur propre main à n'importe quel moment, mais ne peuvent pas regarder celles de la main des autres joueurs. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes dans la main de n'importe quel joueur à tout moment. Les joueurs peuvent tenir et réarranger leurs mains de manière confortable et/ou pratique.

7.3.3. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Une main ne peut pas avoir un nombre de cartes négatif.

7.3.4. Si un effet indique à un joueur de se défausser d'un certain nombre de cartes, ce joueur choisit les cartes défaussées en respectant ce nombre et les place dans sa défausse.

7.4. Jeu

7.4.1. La zone de jeu d'un joueur correspond à la zone où ses cartes sont jouées. Les personnages, objets et lieux d'un joueur peuvent se trouver dans sa zone de jeu jusqu'à ce qu'ils quittent cette zone pour quelque raison que ce soit. Les actions qu'il joue peuvent se trouver dans sa zone de jeu uniquement pendant la durée de leur effet. Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes dans une zone de jeu adverse.

7.4.2. La zone de jeu est une zone publique. Les joueurs peuvent regarder les cartes que n'importe quel joueur a en jeu à n'importe quel moment. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes en jeu que possède n'importe quel joueur à tout moment. Les joueurs peuvent réorganiser leurs zones de jeu de manière confortable et/ou pratique, à condition que la disposition générale des éléments de jeu soit claire et compréhensible pour tous les joueurs. Le statut des cartes en jeu ne peut être caché aux autres joueurs.

7.4.2.1. Les cartes face cachée dans la zone de jeu d'un joueur sont considérées comme des informations privées, même si ces cartes étaient des informations publiques à un moment donné. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes face cachée dans la zone de jeu d'un joueur à tout moment. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes face cachée, sauf si une règle du jeu ou un effet leur permet de le faire : il s'agit d'une exception aux règles de la section 7.4.2.

7.4.3. Chaque fois qu'une ou plusieurs cartes quittent le jeu, les joueurs doivent d'abord vérifier si cela déclenche des capacités de carte encore en

©Disney

jeu, mais aussi celles des cartes quittant le jeu. La capacité déclenchée d'une carte quittant la zone de jeu "voit" les autres cartes quitter la zone de jeu en même temps que la carte sur laquelle elle est inscrite.

Exemple : *Lyle Tiberius Rourke - Mercenaire fourbe possède la capacité 'Vous êtes l'homme qu'il nous faut' qui a l'effet suivant : "Chaque fois que l'un de vos autres personnages est banni, chaque adversaire perd 1 éclat de Lore." Si un joueur a en jeu Lyle Tiberius Rourke et deux autres personnages et que son adversaire joue Soyez prêtes !, la capacité déclenchable de Lyle Tiberius Rourke se déclenche deux fois : une fois pour chaque personnage bannit en même temps que Lyle Tiberius Rourke.*

7.5. Réserve d'encre

7.5.1. La réserve d'encre d'un joueur est la zone où il place les cartes qu'il souhaite utiliser en encre au cours de la partie. Ces cartes sont alors appelées *cartes encrées ou encres* et chacune d'entre elle représente 1 ⬡ que son propriétaire peut utiliser pour payer des coûts en encre. Une fois encrée, aucune information sur le recto de la carte encrée n'a de conséquence sur le nombre d'encres qu'elle génère.

7.5.2. Les cartes sont placées dans la réserve d'encre d'un joueur face cachée et redressée. Si plusieurs cartes sont placées dans la réserve d'encre au même moment, chaque carte est considérée comme une entité distincte.

7.5.3. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa réserve d'encre.

7.5.4. La réserve d'encre est une zone privée. Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes dans une réserve d'encre, même s'il s'agit de la leur, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes présentes dans n'importe quelle réserve d'encre à n'importe quel moment. Ils peuvent disposer les cartes de leur réserve d'encre de la manière qui leur convient, à condition de les laisser en permanence face cachée et clairement séparées des autres cartes de n'importe quelle autre zone de jeu. Le statut des cartes de la réserve d'encre ne peut être caché aux autres joueurs.

7.5.5. Si une carte permet à un joueur d'ajouter une carte "supplémentaire " à sa réserve d'encre durant son tour, ce joueur doit annoncer qu'il utilise l'effet de la carte avant de poursuivre avec les étapes permettant de placer une carte dans sa réserve d'encre (voir la section 4.2.3.1).

7.5.6. Chaque fois qu'un effet place une carte d'une autre zone dans la réserve d'encre, la carte n'est pas révélée et il n'est pas nécessaire qu'elle ait l'icône d'encre. Elle entre dans la réserve d'encre face cachée en tant qu'encre (voir 4.2.3.2).

7.6. Défausse

7.6.1. La défausse d'un joueur (aussi appelée "pile de défausse" ou "zone de défausse") est la zone où sont généralement conservées ses cartes ayant quitté le jeu.

7.6.2. La défausse est une zone publique. Les cartes présentes dans la défausse d'un joueur restent face visible à tout moment et sont maintenues en une seule pile. Les joueurs peuvent regarder et compter les cartes de la défausse de n'importe quel joueur à n'importe quel moment. Un joueur peut regarder et réarranger les cartes de sa défausse à tout moment.

7.6.3. Si plusieurs cartes entrent dans la zone de défausse au même moment, leur propriétaire choisit dans quel ordre il souhaite les placer.

7.7. Sac

7.7.1. Contrairement aux autres zones, le sac n'est pas une zone physique mais juste un espace où les effets des capacités déclenchées au cours de la partie sont placés en attendant d'être résolus.

7.7.2. Seules les capacités déclenchées peuvent être ajoutées dans le sac. Les capacités activées, les actions en cours de résolution, ainsi que les personnages, objets et lieux joués, ne sont pas ajoutés au sac.

7.7.3. Ajouter des capacités dans le sac suit des règles précises.

7.7.3.1. Chaque fois que les conditions d'une capacité déclenchable sont remplies, la capacité est ajoutée dans le sac par le joueur ayant joué la carte possédant ladite capacité. Si plusieurs capacités déclenchables sont déclenchées en même temps, elles sont toutes ajoutées simultanément dans le sac par leur propriétaire. Si la condition d'une capacité déclenchable est remplie lors de la résolution d'un autre effet, cette capacité est ajoutée dans le sac, mais les joueurs attendent que l'effet en cours de résolution soit complètement résolu avant de résoudre ladite capacité.

©Disney

Ravensburger

7.7.4. L'ordre dans lequel les effets dans le sac sont résolus suit le processus ci-dessous qui se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'effets à résoudre dans le sac.

7.7.4.1. Le sac vérifie qui parmi les joueurs a au moins une capacité dans le sac.

7.7.4.2. Si au moins l'une de ses capacités déclenchées appartient au joueur actif, il en choisit une et la résout intégralement (voir la section 6.7.2).

7.7.4.3. Une fois l'effet résolu et l'état du jeu vérifié, le sac vérifie s'il reste des capacités déclenchées en attente de résolution dans le sac et à qui elles appartiennent. Si le dernier joueur ayant résolu un effet a encore des capacités déclenchées dans le sac, ce joueur continue de résoudre ses effets dans le sac jusqu'à ne plus avoir de capacités déclenchées à résoudre dans le sac.

7.7.4.4. Si la vérification du sac indique qu'il n'y a plus d'effets à résoudre par ce joueur, le sac vérifie si le joueur suivant dans l'ordre du tour a au moins une capacité déclenchée à résoudre dans le sac. Si c'est le cas, ce joueur résout ses effets en suivant le même processus que pour le joueur actif, décrit dans les sections 7.7.4.2 et 7.7.4.3. Ce processus est connu sous les termes *"passer le sac"*.

7.7.4.5. Ces étapes se répètent pour tous les joueurs, en respectant l'ordre du tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'effets déclenchés à résoudre dans le sac. Une fois le sac vide, la partie se poursuit et le joueur actif continue son tour.

7.7.5. Si une capacité déclenchée est ajoutée dans le sac par le joueur en train d'en résoudre, elle sera considérée comme présente lors de la prochaine vérification du sac et pourra donc être choisie afin d'être résolue.

7.7.6. Si une capacité déclenchée est ajoutée dans le sac par un autre joueur que celui en train d'en résoudre, elle devra attendre jusqu'au prochain tour de résolution des effets dans le sac de son propriétaire.

7.7.7. Si un joueur est éliminé de la partie alors qu'il a des capacités en attente de résolution dans le sac, ces capacités cessent d'exister.

Exemple A : *Le joueur actif envoie l'un de ses personnages à l'aventure. Cela déclenche la condition d'activation de ce personnage, ajoutant l'effet ainsi déclenché dans le sac afin d'être résolu une fois l'action de l'envoi à l'aventure achevée. Une fois l'envoi à l'aventure et la vérification de l'état du jeu qui s'en suit terminés, le sac vérifie s'il y a des effets déclenchés à résoudre et de quels joueurs ils sont issus. La vérification indique l'effet déclenché du joueur actif, qui le choisit et le résout. Une fois la vérification de l'état du jeu qui s'en suit terminée, le sac vérifie de nouveau s'il y a encore des effets déclenchés à résoudre. La vérification indique qu'il n'y en a aucun, la partie se poursuit donc en continuant le tour du joueur actif.*

Exemple B : *Le joueur actif envoie l'un de ses personnages à l'aventure. Trois effets déclenchés sont ajoutés dans le sac : deux provenant du joueur actif et un de son adversaire. Lorsque le sac vérifie s'il y a des effets déclenchés à résoudre, le joueur actif choisit l'un de ses effets et le résout. Au cours de cette résolution, un autre effet déclenché est ajouté dans le sac par le joueur actif. Après cette résolution, le sac est de nouveau vérifier et indique trois effets déclenchés : deux provenant du joueur actif et un de son adversaire. Le joueur actif étant le dernier ayant résolu un effet, il choisit un nouvel effet à résoudre. Une fois les deux effets de ce joueur résolus, le sac passe à son adversaire afin qu'il résolve ses effets. Au cours de cette résolution, un autre effet déclenché est ajouté dans le sac par le joueur actif. Une fois l'effet de l'adversaire résolu, la vérification du sac indique qu'il y a un effet déclenché appartenant au joueur actif et que le dernier joueur ayant résolu un effet est son adversaire. Puisque son adversaire n'a plus d'effet déclenché à résoudre, le sac passe de nouveau au joueur actif, lui permettant de résoudre l'effet restant. Une fois résolu, le sac vérifie de nouveau s'il y a des effets déclenchés à résoudre et cette vérification indique qu'il n'y en a aucun. La partie se poursuit donc en poursuivant le tour du joueur actif.*

8. MOTS-CLÉS

8.1. Généralités

8.1.1. Les mots-clés sont des capacités ou des combinaisons de capacités résumées par un nom court et qui confère à une carte ces capacités en se basant sur ce nom. Les mots-clés sont généralement suivis d'un texte de rappel indiquant ce qu'ils font. Ce texte de rappel, écrit entre parenthèses et en italique, n'est pas un texte de règle, mais seulement un aide-mémoire. La liste actuelle des mots-clés est la suivante : **À**

©Disney

Ravensburger

l'unisson, **Agilité**, **Alter**, **Boost**, **Charge**, **Combattant**, **Dissipation**, **Hors d'atteinte**, **Insaisissable**, **Mélomane**, **Offensif**, **Rempart**, **Résistance** et **Soutien**.

8.1.2. Certaines capacités sont *cumulables*, elles sont suivies de "+[N]". Une capacité à mot-clé qui n'a pas +[N] ne se cumule pas avec les autres effets apportant le même mot-clé. Si une carte ayant un mot-clé non-cumulable gagne de nouveau ce mot-clé via une capacité ou une action, elle n'obtient pas de nouveau ce mot-clé.

Exemple : *Si un joueur a un personnage avec* ***Soutien*** *et un effet qui donne à ce personnage* ***Soutien****, seule la première occurrence de ce mot-clé s'applique. Par contre, si ces mots-clés sont respectivement* ***Résistance*** *+1 et* ***Résistance*** *+2 à la place, ces capacités se cumulent et ce personnage a* ***Résistance*** *+3.*

8.2. Agilité

8.2.1. Le mot-clé **Agilité** représente une capacité permanente. **Agilité** signifie : "Ce personnage ignore la limitation de défi liée à **Insaisissable**".

8.2.2. Un personnage ne gagne pas **Insaisissable** grâce au mot-clé **Agilité**. Il peut toujours gagner **Insaisissable** grâce à une autre capacité ou à un effet.

8.3. Rempart

8.3.1. Le mot-clé **Rempart** représente deux capacités.

8.3.2. La première est une capacité permanente qui s'active lorsque le personnage est joué. Cette capacité signifie : "Lorsque vous jouez ce personnage, il peut entrer en jeu épuisé plutôt que redressé".

8.3.3. La seconde est une capacité permanente qui crée une limitation lors d'un défi. Cette capacité signifie : "Lorsqu'il défie l'un de vos personnages, un personnage adverse doit, s'il le peut, choisir l'un de vos personnages avec **Rempart**."

8.4. Boost

8.4.1. Le mot-clé **Boost** représente une capacité active avec une durée spécifiée. **Boost** N ⬡ signifie : "Une fois durant votre tour, vous pouvez payer N ⬡ pour placer la carte du dessus de votre pioche face cachée sous cette carte".

8.4.2. À aucun moment un joueur ne peut regarder le recto d'une carte placée face cachée sous une autre carte, pas même les siennes.

8.4.3. Si une carte est sous une autre carte, elle n'est pas considérée comme étant en jeu. Placer une carte sous une autre carte avec **Boost** ne compte pas comme jouer cette carte.

8.5. Offensif

8.5.1. Le mot-clé **Offensif** représente une capacité permanente activée lorsqu'un personnage lance un défi. **Offensif** +N signifie : "Lorsque ce personnage lance un défi, il gagne +N ✪ pour toute la durée de ce défi." Comme il s'agit d'une capacité avec un effet +N, elle est cumulable avec d'autres effets **Offensif** provenant de différentes sources.

8.5.2. Un personnage avec **Offensif** ne gagne pas +N ✪ lorsqu'il est défié.

8.6. Insaisissable

8.6.1. Le mot-clé **Insaisissable** représente une capacité permanente qui crée une limitation lors d'un défi. **Insaisissable** signifie : "Ce personnage ne peut être défié que par d'autres personnages avec **Insaisissable**".

8.7. Combattant

8.7.1. Le mot-clé **Combattant** représente deux capacités permanentes.

8.7.2. La première capacité signifie "Ce personnage ne peut pas partir à l'aventure."

8.7.3. La seconde capacité signifie "Vous ne pouvez pas annoncer la fin de votre tour si ce personnage est redressé et qu'il y a un personnage ou un lieu adverse épuisé qu'il peut défier".

8.7.4. Un joueur peut épuiser un personnage avec **Combattant** pour utiliser ses capacités ou pour chanter une chanson.

8.8. Résistance

8.8.1. Le mot-clé **Résistance** représente une capacité permanente qui modifie le nombre de dommage subi par la carte ayant ce mot-clé.

©Disney

Ravensburger

Résistance +N signifie : “Les dommages qui devraient être infligés à ce personnage ou à ce lieu sont réduits de N.” **Résistance** est un réducteur de dommages (voir la section 4.6.6.1). Comme il s’agit d’une capacité avec un effet +N, elle se cumule avec d’autres effets **Résistance** provenant de différentes sources.

8.8.2. Si le montant des dommages infligés à un personnage ou à un lieu est réduit à 0, il est considéré qu’aucun dommage n’a été infligé.

8.8.3. Les dommages placés ou déplacés sur un personnage ayant **Résistance** ne sont pas affectés par cette capacité.

8.9. Charge

8.9.1. Le mot-clé **Charge** représente une capacité permanente. **Charge** signifie “Ce personnage peut lancer un défi comme s’il était en jeu au début de votre tour.”

8.10. Alter

8.10.1. Le mot-clé **Alter** représente une capacité permanente permettant de jouer un personnage avec un coût alternatif au lieu de payer son coût en encre. **Alter** signifie “Si vous avez un personnage en jeu avec le même nom que cette carte, vous pouvez jouer cette carte en payant son coût **Alter** au lieu de son coût standard en encre. Si vous le faites, posez cette carte au-dessus d’une carte Personnage que vous avez en jeu avec le même nom.” Cela s’appelle *Altérer*.

8.10.2. Si un personnage altéré est placé sur un personnage épuisé, le personnage altéré entre en jeu épuisé.

8.10.3. Si un effet oblige un personnage altéré à entrer en jeu épuisé, il entre en jeu épuisé même s’il est placé sur un personnage qui est redressé.

8.10.4. Si un personnage altéré est placé au-dessus d’un personnage sec, le personnage altéré entre en jeu en étant sec. Par contre, s’il est placé sur un personnage en train de sécher, le personnage altéré entre en jeu en étant en train de sécher.

8.10.5. Un joueur peut utiliser un personnage altéré pour effectuer toutes les actions que pouvait effectuer le personnage sur lequel il a été placé. Le Personnage altéré ne bénéficie pas du texte du personnage sur lequel il a été placé (comme une capacité activable), mais conserve tous les effets qui s’appliquaient à ce personnage. Si le personnage altéré a été joué sur un personnage sec, son propriétaire peut l’épuiser pour chanter une chanson dès son arrivée en jeu.

8.10.6. Un personnage altéré conserve les dommages du personnage sur lequel il a été placé.

8.10.7. Lorsqu'un personnage altéré quitte la zone de jeu, toutes les cartes de sa pile (c’est-à-dire toutes les cartes se trouvant sous lui) se déplacent vers la même zone que la carte du personnage altéré. Les cartes ainsi déplacées ne sont plus considérées comme formant une pile (voir la section 5.1.7).

8.10.8. Il existe deux variantes du mot-clé **Alter** : **Alter de [Classification]** et **Alter universel**. Ces capacités à mots-clés sont des variantes de la capacité **Alter**, ce qui signifie qu’elles suivent toutes les règles du mot-clé **Alter** avec les exceptions suivantes :

8.10.8.1. **Alter de [Classification]** signifie : “Si vous avez un personnage en jeu avec la même **[Classification]** que celle spécifiée par cette capacité, vous pouvez jouer cette carte en payant son coût **Alter** au lieu de son coût en encre. Si vous le faites, posez cette carte au-dessus d’une carte Personnage que vous avez en jeu avec la même classification.”

8.10.8.2. **Alter universel** signifie : “Si vous avez un personnage en jeu, vous pouvez jouer cette carte en payant son coût **Alter** au lieu de son coût en encre. Si vous le faites, posez cette carte au-dessus d’une carte Personnage que vous avez en jeu.”

8.11. Mélomane

8.11.1. Le mot-clé **Mélomane** représente une capacité permanente qui permet à son propriétaire de payer un coût alternatif pour chanter, et donc jouer, une carte Chanson. **Mélomane** N signifie “Ce personnage peut ⟲ pour payer le coût alternatif d’une carte Chanson comme s’il avait un coût de N à payer en encre, au lieu d’utiliser ses encres.”

8.11.2. Ce personnage compte comme ayant un coût N uniquement pour chanter une chanson et seulement pendant le processus lui permettant de jouer une carte. Le coût en encre de ce personnage ne change pas.

8.11.3. Si un effet indique qu’un personnage “compte comme ayant un coût de +N pour chanter des chansons” et qu'il s'agit d'un personnage avec

©Disney

Ravensburger

Mélomane, le nombre de la capacité **Mélomane** est combiné avec le +N pour obtenir le coût total que le personnage est considéré comme ayant pour chanter des chansons.

Exemple : *Ursula - Vanessa est sur le lieu Atlantica - Salle de concert. Ursula est un personnage ayant un coût de 2 avec **Mélomane** 4. Atlantica possède la capacité 'Acoustique sous-marine' qui a l'effet suivant : "Les personnages sur ce lieu sont considérés comme ayant un coût +2 pour chanter des chansons." Ces effets se combinent, donc Ursula est considéré comme ayant un coût de 6 pour chanter des chansons.*

8.12. À l'unisson

8.12.1. Le mot-clé **À l'unisson** représente une capacité permanente permettant à un joueur de payer un coût alternatif pour chanter avec un seul ou plusieurs personnages appartenant au joueur ou à ses coéquipiers. **À l'unisson** N signifie : "Au lieu de payer le coût en encre de cette carte, vous pouvez ⟲ n'importe quel nombre de vos personnages ou de personnages de vos coéquipiers dont la valeur totale du coût en encre est de N ou plus pour jouer cette carte", N étant la valeur du coût en encre de la carte.

8.12.2. Lorsque vous jouez une chanson en utilisant sa capacité **À l'unisson**, additionnez les coûts en encre d'un ou plusieurs personnages redressés vous appartenant à vous ou à vos coéquipiers. Si le montant total atteint ou dépasse le coût indiqué après le mot-clé **À l'unisson**, le ou les personnages peuvent chanter cette chanson.

8.12.3. Si un personnage ayant une capacité déclenchable avec une condition du type "Chaque fois que ce personnage chante une chanson" fait partie des personnages chantant une chanson via **À l'unisson**, sa condition de déclenchement est remplie et sa capacité déclenchée est ajoutée dans le sac afin d'être résolue.

8.13. Soutien

8.13.1. Le mot-clé **Soutien** représente une capacité déclenchée. **Soutien** signifie "Chaque fois que ce personnage part à l'aventure, vous pouvez ajouter la ✪ de ce personnage à la ✪ d'un autre personnage de votre choix jusqu'à la fin de ce tour."

8.14. Dissipation

8.14.1. Le mot-clé **Dissipation** représente une capacité déclenchée. **Dissipation** signifie "Lorsque ce personnage est choisi par un adversaire lors de la résolution de l'effet d'une action, bannissez ce personnage."

8.14.2. La capacité déclenchée **Dissipation** est résolue après la résolution intégrale de l'effet de l'action. Si le personnage est déplacé vers une zone différente avant que la capacité déclenchée ne soit résolue, cette dernière se résout sans effet.

8.15. Hors d'atteinte

8.15.1. Le mot-clé **Hors d'atteinte** représente une capacité permanente. **Hors d'atteinte** signifie "Vos adversaires ne peuvent pas choisir cette carte lors de la résolution d'un effet."

8.15.2. Les effets qui ne nécessitent pas de choix de la part d'un joueur affectent tout de même un personnage ayant **Hors d'atteinte**.

9. MULTIJOUEUR

9.1. Les parties multijoueur se jouent à 3 joueurs ou plus.

9.2. Les parties multijoueur suivent les mêmes règles que les parties à deux joueurs. Les règles qui suivent sont des règles supplémentaires qui s'appliquent aux parties multijoueur. Certaines d'entre elles peuvent modifier les règles officielles décrites précédemment. Lors des parties multijoueur, ces règles complètent et modifient les règles standards de *Disney Lorcana*.

9.2.1. À la fin du tour de chaque joueur, la partie se poursuit par le tour du joueur à sa gauche plutôt que de faire des allers-retours d'un côté puis de l'autre de la table.

9.2.2. Si une capacité nécessite que plusieurs joueurs fassent une action particulière au même moment, c'est le joueur actif qui applique l'effet en premier, puis les joueurs agissent les uns après les autres en suivant l'ordre du tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient agi.

9.2.3. Si un joueur perd la partie car il n'a plus de carte dans sa pioche à la fin de son tour (voir la section 1.8.1.2), il doit quitter immédiatement la partie. Toutes les cartes et effets de ce joueur sont retirés du jeu, y compris les éventuelles capacités déclenchées qu'il avait ajoutées dans le

©Disney

Ravensburger

sac et qui n'ont pas encore été résolues. Tous les effets permanents qui ont été générés avec une durée spécifiée se poursuivent jusqu'à la fin de cette durée.

Exemple : *Pat - Arbitre possède la capacité 'Sifflet !' qui a l'effet suivant : "Lorsque vous jouez ce personnage, les adversaires ne peuvent pas jouer d'actions jusqu'au début de votre prochain tour." Lors d'une partie multijoueur, si un joueur joue Pat puis perd ou quitte la partie dans le même tour, toutes ses cartes sont retirées, Pat compris, mais la capacité permanente générée par l'arrivée en jeu de Pat continue de s'appliquer. Lorsque le tour revient au joueur ayant quitté la partie, l'effet permanent de cette capacité prend fin et le joueur suivant dans l'ordre du tour commence son tour.*

9.3. Certains formats de parties multijoueur fonctionnent par tous simultanés.

9.3.1. Lors d'un tour en simultané, tous les joueurs d'une même équipe progressent en même temps à travers les différentes phases et étapes du jeu. Lors de la Phase Principale, les joueurs peuvent effectuer dans n'importe quel ordre n'importe quelle action de tour qu'ils pourraient normalement effectuer. Un joueur doit réaliser l'intégralité d'une action de tour avant que n'importe quel joueur, y compris lui-même, n'entame une nouvelle action de tour.

9.3.2. Si des capacités déclenchés ou des effets sont ajoutés dans le sac par plusieurs joueurs lors d'un tour en simultané, ces capacités et effets sont ajoutés dans le sac par l'équipe dans son intégralité et sont résolus dans l'ordre choisi par l'équipe, indifféremment de ses membres. Dans les autres cas, la résolution des capacités et des effets suit les règles énoncées à la section 7.7 "Sac"

Exemple : *Trois joueurs sont membres de la même équipe et effectuent un tour en simultané. Lors de l'étape Redresser de la Phase de Début de tour, les trois joueurs redressent leurs cartes en même temps. Lors de l'étape Vérifier, les trois joueurs gagnent des éclats de Lore ✦ grâce aux lieux qu'ils ont en jeu et ajoutent en même temps dans le sac les effets ou capacités qui se sont déclenchés lors de l'étape Redresser. Lors de l'étape Piocher, les trois joueurs piochent la première carte de leur pioche en même temps.*

Une fois que ces trois joueurs passent à la Phase Principale, ils poursuivent leur tour en simultané. Le premier joueur veut mettre une carte dans sa réserve d'encre, le second veut envoyer un personnage à l'aventure et le troisième veut que l'un de ses personnages défie un personnage adverse. Les joueurs peuvent décider de l'ordre de ces actions de tour, mais chaque action de tour doit être accomplie dans son intégralité avant que le joueur suivant ne puisse agir. Pendant la Phase de Fin de Tour, les joueurs déclarent la fin de leur tour. Toutes les capacités et effets se déclenchant lors de cette phase sont ajoutés dans le sac en même temps et sont résolus, puis tous les effets actifs "ce tour" se terminent en même temps.

10. VARIANTES INFORMELLES

10.1. Généralités

10.1.1. Cette section contient des règles facultatives pouvant être utilisées dans des variantes informelles du jeu *Disney Lorcana*. Cette section ne prétend pas être exhaustive.

10.1.2. Toutes les variantes informelles suivent les règles standards du jeu *Disney Lorcana*, à l'exception de celles décrites dans la variante. En cas de conflit entre les règles standard et celles de la variante informelle, appliquez les règles de la variante lorsque vous jouez spécifiquement à cette dernière.

Exemple : *Dans une partie classique de* Disney Lorcana, *la main de départ est constituée de 7 cartes. Dans une partie de Pack Rush de* Disney Lorcana, *la main de départ est constituée de 5 cartes. Si les joueurs choisissent de jouer en Pack Rush, ils respectent la règle des 5 cartes en main de départ au lieu de 7.*

10.2. Pack Rush

10.2.1. En Pack Rush, chaque joueur prend 2 boosters *Disney Lorcana* non-ouverts et en mélange les cartes pour jouer une partie. Le Pack Rush est considéré comme un format limité. Les boosters peuvent provenir de n'importe quel set Disney Lorcana pour tous les joueurs.

10.2.1.1. Il n'y a pas de nombre de cartes minimum pour constituer le deck. La taille du deck est déterminé par le nombre total des cartes *Disney Lorcana* contenues dans les deux boosters.

©Disney

Ravensburger

10.2.2. Avant de mélanger les cartes ensemble, les joueurs retirent les cartes marketing du booster et les mettent de côté. Avant de piocher leur main de départ, les joueurs prennent 2 de ces cartes marketing et les placent dans leur réserve d'encre. Cela signifie que chaque joueur commence la partie avec 2 cartes dans sa réserve d'encre.

10.2.2.1. Les cartes marketing ne peuvent pas être déplacées de la réserve d'encre vers une autre zone.

10.2.2.2. Les cartes marketing ne peuvent être choisie par un effet.

10.2.3. La main de départ en Pack Rush est constituée de 5 cartes.

10.2.4. Lorsqu'un joueur possède 15 éclats de Lore ou plus, il remporte la partie.

10.2.5. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans sa pioche, il ne perd pas la partie à la fin de son tour. À la place, si ce joueur doit piocher, regarder ou révéler des cartes de sa pioche et qu'il n'en a plus, il mélange les cartes de sa défausse, face cachée, afin de former une nouvelle pioche.

GLOSSAIRE

Action (carte)
Un type de carte à usage unique qui donne immédiatement un avantage au joueur qui la joue. Lorsqu'un joueur joue une action, il résout ses effets avant de placer l'action dans sa défausse.

Action de jeu
Une action que réalise un joueur dans le cadre normal d'un tour de jeu, telle que piocher une carte, épuiser un personnage, déclarer un personnage pour défier un personnage ou un lieu adverse, etc. Une action de jeu est une action simple.

Action (tour)
Un ensemble d'actions de jeu permettant d'obtenir un résultat spécifique.

Action de tour
Une action que le jeu permet à un joueur d'entreprendre pendant la phase principale de son tour. Un joueur peut effectuer un nombre quelconque d'actions pendant son tour, dans n'importe quel ordre. Les actions de tour comprennent le fait de placer une carte dans sa réserve d'encre, jouer une carte, envoyer un personnage à l'aventure, défier, déplacer un personnage vers un lieu et utiliser les capacités activées.

Activer
Le fait d'utiliser la capacité activable d'une carte.

Adversaire
Toute personne contre laquelle un joueur joue. Aussi appelé joueur adverse.

Ayant au moins un dommage / Sans dommage
Un personnage ou un lieu ayant au moins 1 dommage sur lui. Un personnage ou un lieu sans jetons Dommage est considéré comme n'ayant aucun dommage et est dit sans dommage.

Bannir / Banni
Le fait de placer une carte Personnage, Objet ou Lieu de la zone de jeu dans la défausse de son propriétaire, suite à la résolution d'une capacité ou d'un effet ou, dans les cas des personnages et des lieux, lorsque la carte a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté ♥. Un personnage, objet ou lieu placé de cette façon dans la défausse est considéré comme banni.

Capacité
Règles spéciales indiquant ce que la carte peut faire et qui diffère des règles habituelles du jeu, comme par exemple un effet qui se résout au moment où la carte est jouée.

©Disney

Capacité activable

Une capacité qu'un joueur peut utiliser après avoir payé son coût. Un joueur ne peut pas utiliser une capacité activable s'il ne peut pas payer l'intégralité de son coût. Les capacités activables des objets peuvent être utilisées le tour où ces derniers sont joués.

Capacité à déclenchement différé

Une capacité déclenchée générée pour être résolue à un moment précis plus tard dans la partie.

Capacité à déclenchement flottant

Une capacité déclenchée générée pour exister pendant une durée déterminée.

Capacité à mot-clé

Le résumé sous un nom court, en gras, d'une ou plusieurs capacités qui reviennent sous le même nom à chaque fois que la capacité apparaît. Exemples de capacités à mots-clés : **Rempart**, **Offensif**, **Insaisissable**, **Combattant** et **Charge**.

Capacité déclenchable

Une capacité dont les effets sont ajoutés dans le sac lorsque sa condition de déclenchement est remplie. Les capacités déclenchables commencent par "Lorsque", "Chaque fois", "La première fois", "La seconde fois", "Au début de" ou "À la fin de", suivi d'une description de l'état du jeu permettant de déclencher la capacité et ses effets. Lorsqu'une capacité se déclenche, ses effets sont placés dans le sac afin d'être résolus.

Capacité permanente

Un effet pouvant altérer les caractéristiques d'une carte, les règles du jeu ou l'état du jeu. Une capacité permanente est toujours active, que ce soit pour une durée déterminée ou tant que la carte qui la génère est en jeu.

Capacité permanente appliquée

Une capacité permanente générée suite à la résolution d'effets affecte uniquement les cartes en jeu au moment où l'effet est résolu.

Capacités permanente conditionnelle

Une capacité permanente qui s'applique seulement si la condition figurant dans son texte est remplie.

Capacités permanente continue

Une capacité permanente qui affecte toutes les cartes en jeu pouvant être affectée par cette capacité. Ce type de capacité permanente est active tant que sa durée est effective et ne prend effet que pendant son existence.

Chanson

Un type d'action pouvant être jouée en payant son coût en encre ou en épuisant un personnage, voir plusieurs dans certains cas, pour la chanter.

Chanter

Lorsqu'un joueur ⟲ un personnage pour payer son coût alternatif pour jouer une chanson. Le coût en encre de ce personnage doit être égal ou supérieur au coût en encre de la chanson.

Classification

Une catégorie identifiant certaines caractéristiques d'une carte et qui peut être mentionnée dans les règles d'autres cartes. Les classifications d'une carte sont situées à droite du symbole de leur type d'encre.

Condition

Un état du jeu qui est vérifié pour voir si elle est rempli ou non.

Coût

Ce qui est nécessaire pour jouer une carte ou utiliser une capacité activable. Le coût peut être un coût en encre ou un coût alternatif comme épuiser un personnage. Une capacité activable ne peut pas être utilisée si son coût ne peut pas être intégralement payé.

©Disney

Ravensburger

Coût alternatif

Un coût que le joueur actif peut choisir de payer pour jouer une carte au lieu de payer son coût en encre.

Coût de déplacement

Le coût de déplacement d'un de vos personnages vers l'un de vos lieux.

Cumuler

Le fait de combiner plusieurs instances d'un même effet. Les capacités à mots-clés qui sont cumulables sont suivies de "+[N]".

Dans une pile

Se dit de deux cartes ou plus dans la zone de jeu empilées les unes sur les autres, constituée d'une carte à son sommet et d'une ou plusieurs cartes situées en dessous. Si la carte au sommet est déplacée vers une autre zone spécifique, toutes les cartes se trouvant en dessous sont déplacées vers la même zone et l'ensemble de ces cartes ne sont plus considérées comme formant une pile.

Deck / Pioche

Un ensemble de cartes qu'un joueur utilise lors d'une partie. Les paramètres de construction du deck sont définis par le format de partie choisi. Par exemple, un deck standard en format construit est composé d'au moins 60 cartes parmi les cartes de 2 couleurs d'encre au maximum, avec 4 exemplaires maximum de chaque carte ayant le même nom et la même version (s'associant pour former le même nom complet). Les règles de construction peuvent différer d'un format de partie à un autre. Il n'y a pas de nombre maximum de cartes limitant la taille du deck. La pioche est la zone où les cartes du deck pouvant être utilisées par le joueur au cours de la partie sont conservées, formant une pile face cachée. La pioche est considérée comme une zone privée.

Défausse / Défausser

nom : La pile unique face visible où les actions sont placées une fois résolues et où les autres cartes sont placées lorsqu'elles sont bannies ou défaussées. Lorsqu'un joueur place une carte de sa main dans sa défausse, il défausse cette carte. La défausse est considérée comme une zone publique.

verbe : Lorsqu'un joueur choisit au moins 1 carte de sa main pour la placer dans sa défausse. Un joueur ne peut se défausser que de sa main. Si le texte d'une capacité ou d'un effet demande à un joueur de défausser sa main, ce joueur peut se défausser d'une main de 0 cartes.

Défier

Le fait que le joueur actif épuise l'un de ses personnages secs et choisit un personnage épuisé adverse ou un lieu adverse. Chaque personnage inflige des dommages égaux à leur Force à l'autre personnage ou lieu.

Dommage

Les dommages sur un personnage ou un lieu sont représentés sous forme de jetons Dommage et se comparent à leur Volonté. Les dommages sont infligés par des personnages lors des défis et par certains effets. Lorsqu'une carte avec des dommages quitte la zone de jeu pour aller vers n'importe quelle autre zone, ses dommages cessent d'exister.

Durée

Une durée précise du temps de jeu qui décrit combien de temps une capacité ou un effet s'applique.

Éclat de Lore

La ressource que les joueurs doivent gagner pour remporter la partie. Le premier joueur à atteindre 20 éclats de Lore remporte la partie.

Effet

Ce qui arrive lorsqu'une action ou une capacité est résolue.

Effets d'auto-substitution

Une capacité ayant un effet de substitution qui remplace entièrement ou partiellement sa propre capacité.

Effet de substitution

Un effet généré par certaines capacités qui remplacent un effet par un autre.

©Disney

Ravensburger

Effet séquentiel

Un effet nécessitant qu'un joueur prenne une décision ou paye un coût pour le résoudre. Ils sont généralement écrits sous la forme "[A] pour [B]", "[A] ou [B]" ou "[A]. Si vous le faites [B]".

Encre / Encrer

nom : La ressource que les joueurs utilisent pour payer le coût permettant de jouer une carte ou d'utiliser certaines capacités. L'encre d'un joueur est représentée par les cartes placées dans sa *réserve d'encre*.

verbe : Lorsqu'un joueur place une carte de sa main dans sa réserve d'encre en tant qu'action de tour, également qualifié sous les termes *encrer une carte*. Un joueur ne peut encrer qu'une carte par tour et cette carte doit avoir l'icône d'encre autour de son coût, indiquant que cette carte est encrable.

En jeu

Une carte dans la zone de jeu sans aucune carte sur elle. Si une carte est sous une autre carte, elle n'est pas considérée comme étant en jeu. Si une carte est face cachée, sous une autre carte, ou dans une zone autre que la zone de jeu, elle n'est pas considérée comme étant en jeu.

En train de sécher

Se dit d'un personnage qui a été joué après le début du tour du joueur actif. Un personnage en train de sécher ne peut ni partir à l'aventure, ni défier, ni ⟲ pour payer un coût. Les capacités qui ne sont pas activables des personnages en train de sécher sont effectives, notamment les capacités qui se déclenchent "Lorsque vous jouez ce personnage". Les personnages en train de sécher peuvent être affectés par des effets de carte.

Envoyer à l'aventure

Lorsqu'un joueur épuise un personnage pour gagner autant d'éclats de Lore que sa ✦. Un personnage ne peut pas partir à l'aventure le tour où il est joué.

Épuisé(e)

Se dit d'une carte tournée à l'horizontale.

Épuiser

Le fait de tourner une carte à l'horizontale, notamment pour partir à l'aventure, défier ou payer le coût alternatif d'une carte ou d'une capacité. Certaines capacités utilisent le symbole ⟲ pour indiquer que la carte doit être épuisée pour pouvoir payer le coût de ladite capacité. Lorsqu'une carte est épuisée, son propriétaire peut toujours utiliser ses capacités ne nécessitant pas de l'⟲.

Étape Piocher

La troisième étape de la Phase de Début de tour du tour d'un joueur où ce dernier prend la première carte de sa pioche et la place dans sa main. Une fois que tous les effets en cours ont été résolus et qu'aucun autre n'est ajouté, la partie se poursuit avec la Phase Principale de ce joueur. Lors du premier tour de jeu, le premier joueur ignore cette étape.

Étape Redresser

La première étape de la Phase de Début de tour d'un joueur, où les effets qui s'appliquent "durant votre tour" commencent à s'appliquer et où le joueur actif redresse toutes ses cartes en jeu. Les effets ayant une durée du style "jusqu'au début de votre prochain tour" se termine. Les effets qui se déclenchent "au début de votre tour" se déclenchent. Cependant, ces effets ne pourront être résolus qu'au début de l'étape Vérifier.

Étape Vérifier

La seconde étape de la Phase de Début de tour d'un joueur, où les personnages en jeu ne sont plus en train de sécher et peuvent partir à l'aventure, défier ou être ⟲ pour payer le coût de capacités activables ou de cartes Chanson. Durant cette étape, le joueur actif gagne les éclats de Lore des lieux qu'il a en jeu possédant une caractéristique de ✦. Les effets s'appliquant "Au début de votre tour" et les capacités se déclenchant lors de l'étape Redresser sont ajoutés dans le sac, puis tous les effets dans le sac sont résolus.

Face cachée

Une carte dans la zone de jeu dont le dos est orienté vers les joueurs et donc la face est orientée vers la surface de jeu. Un joueur ne peut jamais regarder le recto d'une carte face cachée, pas même l'une des siennes. Une carte face cachée n'est jamais considérée comme étant

©Disney

Ravensburger

en jeu.

Face visible

Une carte dans la zone de jeu dont le dos est orienté vers la surface de jeu et la face est orientée vers les joueurs. Une carte face visible est connue publiquement et peut être regardée par n'importe quel joueur à tout moment.

Force ✪

Le nombre de dommages qu'un personnage inflige lors d'un défi. La Force ✪ d'un personnage peut être mentionnée dans des capacités ou des effets.

Gratuitement

Un effet permettant à un joueur de jouer une carte ou d'utiliser une capacité activable sans avoir à payer son coût en encre. Un joueur qui joue une carte ou qui active une capacité gratuitement doit toutefois payer les autres coûts éventuels.

Icône de l'Illuminarium

L'icône au dos des cartes *Disney Lorcana* standard.

Icône d'encre ⟲

Le symbole tourbillonnant présent autour du coût de certaines cartes, indiquant que la carte peut être placée dans la réserve d'encre et utilisée comme encre.

Jeton Dommage

Un jeton placé sur une carte Personnage ou Lieu afin d'indiquer le nombre de dommages que cette carte a. Un jeton Dommage représente normalement 1 dommage. Tout jeton Dommage censé représenter plus d'1 dommage est considéré comme autant de jetons Dommage (représentant 1 seul dommage) que le nombre de dommage qu'il représente. Un effet qui place ou déplace un jeton Dommage sur un personnage ou un lieu n'est pas considéré comme un effet qui inflige des dommages et n'est donc pas affecté par les modificateurs du nombre de dommages infligés.

Jouer (une carte)

L'action de jouer une carte. Une carte ne peut être jouée qu'à partir de la main d'un joueur. Si la carte jouée est une action, le joueur révèle la carte, paye son coût, la place dans la zone de jeu, résout son effet, puis la place dans sa défausse. Si la carte jouée est un personnage, un objet ou un lieu, ce joueur révèle la carte, paye son coût et place la carte dans la zone de jeu.

Joueur

Toute personne participant à la partie.

Joueur actif

Le joueur qui a commencé le tour en cours. Lorsqu'un joueur termine son tour, il n'est plus le joueur actif.

Joueur adverse

Toute personne contre laquelle un joueur joue. Aussi appelé adversaire.

Joueur défié / qui défie

Un joueur qui défie est celui qui déclare un personnage qui défie. Un joueur défié est celui dont le personnage est défié.

La carte du dessus

Se dit d'une carte en jeu ayant 1 ou plusieurs cartes sous elle.

Lieu

Une carte ayant la classification "Lieu". Lorsqu'un joueur joue un lieu, il le place dans sa zone de jeu. Les lieux possèdent un coût permettant de les jouer, un coût de déplacement pour y déplacer un personnage, et une Volonté ♥. Les lieux peuvent subir des dommages et peuvent être défiés. Lorsqu'un lieu a subi au moins autant de dommages que sa Volonté ♥, ce lieu est banni. Un lieu peut avoir une valeur de Lore ✦, indiquant combien d'éclats de Lore son propriétaire gagne au début de son tour, lors de l'étape Vérifier. Si un lieu a une capacité activable, cette capacité est utilisable dès le tour où il arrive en jeu. Un joueur peut avoir plusieurs exemplaires d'un lieu portant le même nom dans son deck , mais il ne peut pas en avoir plus de 4 exemplaires

©Disney

Ravensburger

portant le même nom complet.

Limitation

Un élément qui restreint les options possibles d'un effet. Par exemple, “Choisissez un personnage ayant 5 ✪ ou moins et bannissez-le” inclut la limitation de “ayant 5 ✪ ou moins” pour le prérequis "Choisissez un personnage".

Main

La zone où les cartes piochées par le joueur sont conservées.

Main de départ

Les 7 premières cartes piochées par un joueur au début de la partie, juste avant de pouvoir la modifier.

Mélanger

Le fait de modifier aléatoirement l’ordre des cartes dans un deck ou une pioche.

Modifier la main de départ

Le fait qu’un joueur choisit de modifier sa main de départ au début de la partie, une fois que tous les joueurs aient pioché leur main de départ. Chaque joueur peut choisir n’importe quel nombre de cartes de sa main et les placer sous sa pioche sans les révéler, puis piocher autant de cartes pour en avoir de nouveau 7 en main, avant de mélanger sa pioche. Un joueur ne peut pas modifier sa main de départ plus d'une fois par partie.

Nom

Le nom d’une carte est indiqué en capitale, juste au-dessus de sa ligne de classification. Sur les actions, objets et lieux, le nom est situé au centre de la carte. Sur les personnages, le nom est situé à gauche, à l’opposé de sa ✪ et de sa ❤. Le nom et la version d’un personnage ou d’un lieu forme son nom complet.

Nom complet

La combinaison du nom et de la version de la carte, pour les cartes possédant les deux.

Objet

Une carte ayant la classification “Objet”. Lorsqu’un joueur joue un objet, il le place dans sa zone de jeu, où il reste jusqu’à ce qu’il soit banni ou retiré du jeu par un effet de jeu. Les objets peuvent être épuisés dès le tour où ils sont joués. Un joueur ne peut pas avoir plus de 4 exemplaires d’un objet portant le même nom dans son deck.

Partie multijoueurs

Une partie à 3 joueurs ou plus.

Passer

Lorsqu’une étape ou une phase spécifique ne se produit pas.

Passer le sac

Se dit du processus permettant de déterminer l’ordre dans lequel les joueurs résolvent les capacités déclenchées dans le sac si ce dernier contient des capacités appartenant à plusieurs joueurs (voir la section 7.7).

Personnage

Une carte dont la ligne de classification comporte au moins l’une des classifications énumérées à la section 5.3.3.2 et qui présente les caractéristiques ✪ et ❤. Lorsqu’un joueur joue un personnage, il le place dans sa zone de jeu, où il reste jusqu’à ce qu’il soit banni ou retiré du jeu par un effet de jeu. Un joueur peut avoir plusieurs cartes personnages ayant le même nom dans son deck, mais seulement 4 avec le même nom complet.

Personnage adverse

Un personnage joué par un adversaire.

Personnage défié / qui défie

Un personnage qui défie est un personnage choisi par le joueur actif pour défier un personnage ou lieu adverse. Un personnage défié est un personnage

©Disney

Ravensburger

adverse choisi pour être défié. Le personnage qui défie et le personnage défié sont tous deux considérés “dans le défi” pendant toute la durée du défi.

Phase

L’une des trois parties principales d’un tour. Les phases du tour d’un joueur sont : la Phase de Début de tour, la Phase Principale et la Phase de Fin de Tour.

Phase de Début de tour

La première phase du tour, où un joueur réinitialise ses cartes pour le tour. C’est la phase où s’achèvent tous les effets se terminant au début du tour du joueur actif et où les effets se déclenchant au début de son tour s’appliquent. La Phase de Début de tour se décompose en trois étapes : Redresser, Vérifier et Piocher.

Phase de Fin de tour

La troisième phase d’un tour de jeu qui commence dès que le joueur actif annonce la fin de son tour.

Phase de Réveil

La première phase du tour, où un joueur réinitialise ses cartes pour le tour. C’est la phase où s’achèvent tous les effets se terminant au début du tour du joueur actif et où les effets se déclenchant au début de son tour s’appliquent. La Phase de Réveil se décompose en trois étapes : Redresser, Vérifier et Piocher.

Phase Principale

La seconde phase d’un tour de jeu, où les joueurs peuvent effectuer n’importe quelles actions de tour de la Phase Principale (voir la section 3.3, “Phase Principale”).

Pile

Un ensemble de cartes dans la zone de jeu, placées les unes sur les autres, tel que la pile formée par un personnage avec **Alter** et le personnage sur lequel il a été joué. Lorsque les cartes d’une pile quittent la zone de jeu, elles vont toutes dans la même zone que la carte au sommet, mais ne sont plus considérées comme formant une pile.

Piocher

Lorsqu’un joueur prend la première carte de sa pioche et la place dans sa main. Un joueur ne peut piocher que des cartes provenant de sa propre pioche.

Premier joueur

Le joueur qui effectue le premier tour de jeu et déterminé au hasard avant le lancement de la partie. Le premier joueur ne pioche pas lors de son premier tour de jeu.

Prérequis

Un choix ou une sélection qui doit être effectué conformément aux instructions de la carte. Par exemple, "Choisissez jusqu’à 2 personnages et bannissez-les" inclut le prérequis "Choisissez jusqu’à 2 personnages", tandis que "jouez un personnage" inclut le prérequis "un personnage". Certains prérequis ont des limitations qui restreignent les options pour le choix ou la sélection.

Redresser / Redressé(e)

verbe : L’action de tourner une carte à la verticale. Un joueur redresse toutes ses cartes épuisées lors de l’étape Redresser de son tour.

adjectif : Se dit d’une carte tournée à la verticale.

Réserve d’encre

La zone privée où les joueurs place leurs cartes en encre, face cachée. Chaque carte dans la réserve d’encre d’un joueur représente 1 ⬡, quelle que soit sa face. Les joueurs ne peuvent pas regarder la face des cartes présentes dans une réserve d’encre.

Révéler

Le fait de révéler la face d’une ou plusieurs de ses cartes d’une zone privée à l’ensemble des autres joueurs. Le joueur peut révéler des cartes provenant uniquement du groupe de cartes décrit dans l’effet. Les cartes ainsi révélées le restent tant que l’effet à l’origine de leur révélation n’a pas été entièrement résolu. Révéler des cartes ne les déplace pas de la zone où elle se trouve.

©Disney

Ravensburger

Sac

Une zone non-physique où les capacités déclenchées attendent avant de déterminer comment leurs effets seront résolus. Lorsque la condition d'une capacité déclenchable est remplie, cette capacité est ajoutée dans le sac.

Sec

Se dit d'un personnage qui était en jeu au début du tour du joueur actif.

Sous

Se dit d'une carte en jeu ayant une ou plusieurs cartes au-dessus d'elle. Une carte dans la zone de jeu qui se trouve sous une autre carte n'est pas considérée comme étant en jeu. Tous les joueurs peuvent consulter une carte face visible qui est sous une autre carte à tout moment. Aucun joueur ne peut consulter la face d'une carte placée face cachée sous une autre carte, même s'il s'agit de la sienne.

Subir / a subi des dommages

Lorsque des dommages sont (ou ont été) infligés, placés ou déplacés sur un personnage ou un lieu.

Texte de rappel

Texte en italique placé entre parenthèses, après un mot-clé ou un autre texte de règle. Ce texte ne constitue pas une règle, mais un aide-mémoire.

Tour

La période de temps que prend chaque joueur pour accomplir les trois phases suivantes : Phase de Début de tour, Phase Principale et Phase de Fin de Tour. Chaque joueur joue son tour avant de passer au joueur suivant.

Tours simultanés

Un tour permettant à tous les joueurs d'une même équipe de progresser en même temps à travers les phases et les étapes du jeu dans certains formats multijoueurs. Les capacités et effets déclenchés sont ajoutés dans le sac par l'équipe dans son ensemble et l'équipe choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Type de carte

Le type que chaque carte possède, tel que personnage, action, objet ou lieu. Le type d'une carte définit les règles à respecter pour la jouer.

Type d'encre

Le type d'encre d'une carte représenté par l'icône d'encre placée sur le bord gauche de la carte, juste au-dessus de la zone de texte. Les 6 types d'encre sont Ambre, Améthyste, Émeraude, Rubis, Saphir et Acier. Chacune possède son propre symbole d'encre figurant sur les cartes. Un deck ne peut contenir que des cartes de deux types d'encres maximum.

Valeur de Lore ✦

La caractéristique d'une carte indiquant combien d'éclats de Lore son propriétaire peut gagner chaque tour. Si cette carte est un personnage, ses éclats de Lore sont gagnés en l'envoyant à l'aventure. Si cette carte est un lieu, ses éclats de Lore sont gagnés au début du tour de son propriétaire, lors de l'étape Vérifier.

Vérification de l'état du jeu

L'étape permettant de vérifier un ensemble de conditions et d'actions obligatoires lorsqu'une ou plusieurs de ces conditions sont remplies. Cette vérification à lieu à la fin de n'importe quelle étape, dès qu'une action ou qu'une capacité a été entièrement résolue, mais aussi à la fin de la résolution complète du dernier effet présent dans le sac (voir la section 1.8, "Vérification de l'etat du Jeu").

Version

Un descriptif permettant de différencier les cartes portant le même nom dans le but de construire un deck. Le nom d'un personnage ou d'un lieu suivi de sa version compose le nom complet d'une carte.

Volonté ♥

Le nombre de dommages nécessaire pour pouvoir bannir un personnage ou un lieu.

©Disney

Ravensburger

Zone

Un espace, physique ou non, utilisé dans le cadre du jeu. Le fait qu'une zone soit publique ou privée détermine quelles informations peuvent être partagées concernant les cartes qui s'y trouvent. Les zones de chaque joueur sont : pioche, main, jeu, réserve d'encre, défausse et sac. Chaque zone est considérée comme distincte des autres.

Zone privée

Une zone où les cartes ne sont pas connues de tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas les consulter à moins d'y être invités par une règle de jeu (par exemple, piocher une carte) ou un effet. Les joueurs peuvent toutefois compter les cartes présentes dans une zone privée à tout moment. Tant qu'une zone privée est révélée, elle n'est plus considérée comme privée.

Zone publique

Une zone où les cartes sont connues de tous les joueurs. Les joueurs peuvent consulter et compter les cartes se trouvant dans une zone publique à n'importe quel moment.

RÉSUMÉ DES MISES À JOUR

30 avril 2026

Afin de préparer la sortie de *Contrées Inconnues*, les mises à jour suivantes ont été apportées aux Règles Complètes de *Disney Lorcana* TCG.

- 1.5.1. Ajout d'une précision clarifiant ce que l'on appelle le coût en encre d'une carte.
- 1.8.1. Mise à jour du moment précis où une vérification de l'état du jeu a lieu afin de mieux refléter le gameplay.
- 1.8.5. Ajout d'une précision indiquant que les conditions pour les vérifications de l'état du jeu ne sont remplies qu'au moment où la vérification a lieu.
- 1.9.2. Clarification de la formulation définissant les méthodes pour mettre et retirer des dommages.
- 1.9.2.1./1.9.2.4. Déplacement des règles définissant les termes relatifs aux dommages.
- 1.9.2.4. Clarification sur le fait que le déplacement des dommages est une combinaison de retirer et de placer des dommages. De plus, ajout d'une formulation précisant que les dommages ne peuvent pas être déplacés vers le même personnage ou le même lieu d'où ils proviennent.
- 1.9.3. Ajout d'une formulation clarifiant quand quelque chose subit des dommages.
- 4.3.3.2. Ajout d'un numéro de référence à une section spécifique concernant la résolution d'une carte.
- 4.5.1.2. Ajout d'une formulation indiquant quand les paiements sont effectués pour envoyer un personnage à l'aventure.
- 4.6.4.3. Ajout d'une formulation indiquant quand les choix sont vérifiés et les paiements effectués pour défier.
- 4.7.3. Modification de la formulation pour l'aligner sur des sections similaires concernant les actions de tour.
- 5.1.1.11/5.1.1.12. Suppression d'une formulation concernant le paiement des coûts.
- 5.6.5.1. Ajout d'une section sur les versions dans la section consacrée aux lieux.
- 5.6.6. Ajout d'une section sur ce qui arrive aux personnages qui se trouvent sue un lieu lorsque celui-ci quitte le jeu.
- 6.1.3.1. Ajout de règles définissant la différence entre une limitation et un prérequis lors du choix d'un effet.
- 6.1.5. Ajout d'une formulation pour clarifier quand [A] est considéré comme un coût dans un effet séquentiel.
- 6.7.1.2. Ajout d'une formulation clarifiant que le fait de jouer une action place cette action dans la zone de jeu jusqu'à ce que l'effet qu'elle a généré se résolve.
- 6.7.2. Ajustement des règles régissant le processus de résolution des effets afin de mieux permettre les interactions avec les effets de remplacement

©Disney

et les modificateurs de dommages. De plus, ajout d'une formulation indiquant que les choix relatifs aux effets de dommages sont effectués lors de l'étape de calcul des dommages.

- 6.7.3. Ajout de règles concernant la prise de décisions et la vérification de leur validité.
- 6.7.5. Mise à jour du moment précis où une vérification de l'état du jeu a lieu afin de mieux refléter le gameplay.
- 8.5. Mise à jour de la définition d'**Offensif** pour qu'elle corresponde à la formulation sur les cartes.
- 8.11 Ajout d'une formulation clarifiant comment les effets indiquant qu'une carte “compte comme ayant un coût de +N pour chanter des chansons” interagissent avec **Mélomane**.

Mises à jour d'usage

- Ajout des classifications “Monstre” et “Jouet”.
- Remplacement des occurrences du terme “Phase de Réveil” par “Phase de Début de tour”.
- Remplacement du mot “restriction” par “limitation”.
- Correction de diverses fautes de frappe et modifications grammaticales mineures.

Mises à jour du glossaire

- **Limitation :** Ajouté.
- **Prérequis :** Ajouté.

©Disney