REGOLE COMPLETE

Versione 2.1.0
Valide dal 30 aprile 2026

Una nota per i nuovi giocatori

Benvenuti! Ci sono molti modi per imparare le regole di Disney Lorcana *trading card game. Le informazioni contenute in questo documento sono pensate per chiarire i dubbi sulle regole più complesse di* Disney Lorcana, *e non come uno dei modi per imparare a giocare.*

Se siete nuovi giocatori di Disney Lorcana *TCG, vi suggeriamo di cominciare guardando i video introduttivi* qui *o scaricando la Companion app ufficiale di Disney Lorcana Trading Card Game su Apple o Google Play.*

INTRODUZIONE

Questo documento chiarisce i dettagli tecnici del gioco ufficiale *Disney Lorcana*. Le regole qui riportate sono organizzate in ordine numerico, in modo da rendere più semplice e chiaro possibile la loro consultazione e il loro aggiornamento.

Le Regole Complete sono un documento in continuo aggiornamento. Visitare la pagina Risorse di *Disney Lorcana* per la versione più aggiornata.

©Disney

CONTENUTI

1. CONCETTI
   - 1.1. Generale
   - 1.2. Regole d'Oro
   - 1.3. Giocatori
   - 1.4. Carte
   - 1.5. Costi
   - 1.6. Abilità
   - 1.7. Azioni di Gioco, Tempistiche e Azioni Illegali
   - 1.8. Verifica dello Stato di Gioco
   - 1.9. Danno
   - 1.10. Materiali
   - 1.11. Leggenda
   - 1.12. Pescare
2. IL GIOCO
   - 2.1. Generale
   - 2.2. Stadio di Allestimento
   - 2.3. Stadio di Gioco
   - 2.4. Stadio di Riordino
3. STRUTTURA DEL TURNO
   - 3.1. Fasi
   - 3.2. Fase Iniziale
   - 3.3. Fase Principale
   - 3.4. Fase Finale
4. AZIONI DI TURNO
   - 4.1. Generale
   - 4.2. Inchiostrare una Carta
   - 4.3. Giocare una Carta
   - 4.4. Utilizzare un'Abilità Attivata
   - 4.5. Andare all'avventura
   - 4.6. Sfidare
   - 4.7. Spostare un Personaggio
5. CARTE E TIPI DI CARTE
   - 5.1. Stati delle Carte
   - 5.2. Parti di una Carta
   - 5.3. Personaggi
   - 5.4. Azioni
   - 5.5. Oggetti
   - 5.6. Luoghi
6. ABILITÀ, EFFETTI E RISOLUZIONE
   - 6.1. Generale
   - 6.2. Abilità Innescate
   - 6.3. Abilità Attivate
   - 6.4. Abilità Statiche
   - 6.5. Effetti Sostitutivi
   - 6.6. Modificatori di Abilità
   - 6.7. Risolvere Carte ed Effetti
7. ZONE
   - 7.1. Generale
   - 7.2. Mazzo
   - 7.3. Mano
   - 7.4. Gioco
   - 7.5. Calamaio
   - 7.6. Scarti
   - 7.7. Sacchetto
8. PAROLE CHIAVE
   - 8.1. Generale
   - 8.2. Vigile
   - 8.3. Guardiano
   - 8.4. Potenziamento
   - 8.5. Sfidante
   - 8.6. Sfuggente
   - 8.7. Attaccabrighe
   - 8.8. Resistere
   - 8.9. Lesto
   - 8.10. Trasformazione
   - 8.11. Melodioso
   - 8.12. Cantare Insieme
   - 8.13. Aiutante
   - 8.14. Svanire
   - 8.15. Protetto
9. PARTITE A PIÙ GIOCATORI
10. VARIANTI DI GIOCO CASUAL
   - 10.1. Generale
   - 10.2. Pack Rush

GLOSSARY

©Disney

1. CONCETTI

1.1. Generale

1.1.1. *Disney Lorcana* TCG è un gioco per due o più giocatori. Ogni giocatore ha bisogno di un mazzo di carte *Disney Lorcana* da utilizzare durante il gioco (vedere "Materiali" 1.10).

1.1.2. Ogni giocatore ha bisogno di un modo per tenere traccia dei propri punti leggenda complessivi e dei danni ai personaggi e ai luoghi. Si può utilizzare qualunque metodo i giocatori ritengano conveniente e che sia chiaro a tutti i giocatori coinvolti nella partita.

1.1.3. I tornei di *Disney Lorcana* potrebbero avere regole aggiuntive che possono modificare quelle contenute in questo documento. Si prega di fare riferimento alle Regole da Torneo di *Disney Lorcana* TCG che si trovano qui per ulteriori informazioni.

1.1.4. Le carte di *Disney Lorcana* vengono pubblicate in diverse lingue. Ai fini del gioco, le carte, le regole, le decisioni e i chiarimenti in inglese sono le versioni ufficiali.

1.1.5. Il testo delle carte e le regole possono essere aggiornate. Le informazioni più aggiornate sono la versione ufficiale per il gioco.

1.1.6. Per le partite con più di due giocatori si applicano regole aggiuntive. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione 9, "Partite a Più Giocatori".

1.1.7. Alcune carte includono un testo di richiamo *in corsivo* e tra parentesi. I testi di richiamo non sono testi regolistici. Si tratta solo di un aiuto alla memoria e può variare senza modificare il significato reale delle regole riportate su una determinata carta.

1.2. Regole d'Oro

1.2.1. Se il testo di una carta contraddice una regola del gioco, il testo della carta sostituisce tale regola.

Esempio: *Mufasa - Leader Tradito ha un'abilità chiamata Il Sole Tramonterà, che recita: "Quando questo personaggio viene esiliato, puoi rivelare la prima carta del tuo mazzo. Se è una carta personaggio, puoi giocare quel personaggio gratis ed entra in gioco impegnato. Altrimenti, mettila in cima al tuo mazzo." La regola della sezione 4.3.2 specifica che le carte possono essere giocate solo durante il turno del giocatore attivo. Tuttavia, se un giocatore attivo esilia il Mufasa di un avversario, l'avversario può giocare un personaggio anche se non è il suo turno, perché il testo dell'abilità consente all'avversario di giocarla, sostituendo quella regola.*

1.2.2. Se un effetto impedisce che qualcosa accada, quell'effetto sostituisce regole e altri effetti che permettono che accada.

Esempio: *L'avversario ha in gioco Tiana - Principessa in Festa. Tiana ha un'abilità chiamata Quello che Dai è Quello che Avrai, che recita: "Mentre questo personaggio è impegnato e non hai carte in mano, gli avversari non possono giocare azioni." Il giocatore attivo ha in gioco un Genio - Poteri Scatenati. Genio ha un'abilità chiamata Fenomenali Poteri Cosmici! che recita: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi giocare un'azione con costo 5 o inferiore gratis." Se il giocatore attivo manda Genio all'avventura, finché la Tiana dell'avversario è impegnata e non ha carte in mano, il giocatore attivo non può giocare azioni anche se l'abilità innescata di Genio lo consente.*

1.2.3. Se un effetto dice a un giocatore di fare qualcosa, il giocatore fa quanto più possibile anche se qualche parte di quell'effetto non può essere eseguita. Questo è noto come *fare tutto il possibile*.

Esempio: *Riflesso è un'azione canzone con un effetto che recita: "Guarda le prime 3 carte del tuo mazzo. Rimettile in cima al tuo mazzo in qualsiasi ordine". Se il giocatore che gioca questa azione ha solo 2 carte nel proprio mazzo, guarda le prime 2 carte e risolve l'effetto normalmente, facendo tutto il possibile di quanto indicato.*

1.3. Giocatori

1.3.1. Ogni persona che partecipa alla partita è denominata giocatore. Ci devono essere almeno due giocatori in una partita.

1.3.2. Un giocatore ha almeno una delle tre designazioni specifiche aggiuntive: giocatore attivo, avversario (noto anche come giocatore avversario) o compagno di squadra. La designazione di un giocatore può cambiare durante il gioco e un giocatore può averne più di una alla volta.

1.3.3. Se l'effetto di una carta fa riferimento a "tu", "tuo" o "tua", si riferisce al giocatore che ha giocato quella carta. Se un effetto fa riferimento a una designazione specifica di un giocatore nel suo testo, si riferisce solo a quel giocatore. Se un effetto fa riferimento a una designazione di

©Disney

Ravensburger

giocatori plurale, si riferisce a tutti i giocatori con quella designazione.

Esempio: *Qualsiasi riferimento ai "compagni di squadra" si riferisce ai compagni di squadra del giocatore che ha generato l'effetto.*

1.3.4. Giocatore Attivo

1.3.4.1. Può esserci un solo giocatore attivo alla volta. Quando un giocatore inizia il proprio turno, diventa il giocatore attivo. Quando il giocatore successivo nell'ordine di turno inizia il proprio turno, diventa il giocatore attivo.

1.3.4.2. Il giocatore attivo è una designazione che non è menzionata nel testo delle carte. La designazione serve solo a identificare il giocatore che sta attualmente giocando il proprio turno.

1.3.5. Avversario

1.3.5.1. Chiunque giochi contro un giocatore è il suo avversario. In una partita a più giocatori, un giocatore ha più avversari.

1.3.5.2. Il termine "avversario" può essere menzionato nel testo delle carte. Se un effetto fa riferimento a un "avversario", si riferisce a qualsiasi giocatore diverso dal giocatore che ha generato l'effetto, esclusi i compagni di squadra.

1.3.5.3. La designazione di avversario può anche essere citata nel testo delle carte come "giocatore avversario".

1.3.6. Compagno di Squadra

1.3.6.1. Alcuni formati di gioco a più giocatori consentono a un giocatore di designare uno o più giocatori come compagni di squadra. Tali compagni di squadra vengono determinati prima dell'inizio della partita. I compagni di squadra giocano insieme e non sono avversari l'uno dell'altro.

1.3.6.2. Compagno di squadra è una designazione che può essere indicata nel testo delle carte. Se un effetto fa riferimento a un "compagno di squadra", si riferisce a qualsiasi giocatore che è stato designato come compagno di squadra prima dell'inizio della partita. Un giocatore non può essere compagno di squadra di se stesso.

1.4. Carte

1.4.1. Un mazzo *Disney Lorcana* è composto interamente da carte standard *Disney Lorcana* e da nessun'altra carta. Una carta standard *Disney Lorcana* misura 6,3 cm x 8,8 cm. Tutte le carte standard *Disney Lorcana* hanno l'icona dell'Illuminarium sul retro. Se nel testo si fa riferimento a una "carta", si intende una carta standard *Disney Lorcana*.

1.4.2. Se una carta non ha l'icona dell'Illuminarium specifica ed esatta sul retro, come è definita nella sezione 1.4.1, ha un'illustrazione ufficiale ma diversa dall'icona dell'Illuminarium (come sul retro di una carta di un mazzo scenario di un'Avventura degli Illuminatori) o è di dimensioni maggiori, non è una carta standard *Disney Lorcana*.

1.4.2.1. Tipi specifici di carte hanno criteri aggiuntivi che li definiscono. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione 5, "Carte e tipi di carte".

1.4.3. Le carte che un giocatore include nel proprio mazzo sono le sue carte. Quel giocatore prende tutte le decisioni necessarie relative alla carta e ai suoi effetti, salvo diversamente specificato. Se le istruzioni di un effetto includono la manipolazione fisica di una carta, il giocatore dal cui mazzo proviene la carta la manipola fisicamente, indipendentemente da qualsiasi altra specifica dell'effetto.

Esempio: *Chernabog – Forza Innaturale ha l'abilità Danza Oscura, che recita: "Quando giochi questo personaggio, puoi mescolare un personaggio avversario a tua scelta nel mazzo del suo giocatore. Se lo fai, quel giocatore può giocare un personaggio dai suoi scarti, gratis." Quando il giocatore attivo risolve questa abilità innescata, sceglie il personaggio da mescolare nel mazzo del giocatore avversario, ma è il giocatore avversario a mescolare fisicamente nel proprio mazzo la carta personaggio scelta.*

1.4.3.1. Se il testo di una carta fa riferimento a "tu", "tuo" o "tua", allora si riferisce al giocatore che ha giocato la carta. Se un effetto fa riferimento a "tu", "tuo" o "tua", allora si riferisce al giocatore che ha generato quell'effetto.

1.4.3.2. Gli effetti dei giocatori e dei personaggi a volte utilizzano pronomi per riferirsi ai giocatori e ai personaggi citati nell'effetto al posto dei loro nomi. Esempi di questi pronomi includono: lui, lei, loro, suo, sua e loro. Gli effetti degli oggetti e dei luoghi a volte utilizzano pronomi al posto dei loro nomi, come "esso", "suo" o "loro".

©Disney

1.5. Costi

1.5.1. Il costo è un pagamento che deve essere effettuato per giocare una carta. Il costo di una carta è rappresentato da un numero nell'angolo in alto a sinistra della carta, noto anche come costo in inchiostro della carta. Questo numero è pari alla quantità di inchiostro necessaria da pagare per giocare la carta.

1.5.2. Alcune abilità hanno un costo. Questo costo deve essere pagato per poter usare l'abilità (vedere 4.4). Alcuni costi vengono pagati come parte della risoluzione di un effetto.

1.5.3. Il costo deve essere pagato per intero. Se il costo di una carta non può essere pagato per intero, la carta non può essere giocata. Ogni pagamento si applica a un solo costo alla volta.

1.5.4. Un costo non può essere modificato; tuttavia, l'importo totale da pagare può essere influenzato. Le modifiche all'importo totale da pagare per giocare una carta sono chiamate modificatori di pagamento e influenzano solo l'importo da pagare per giocare una carta, non il costo della carta stessa.

1.5.5. Alcune carte hanno un costo alternativo, che è un costo che un giocatore può pagare invece di pagare il normale costo in inchiostro della carta. Un giocatore sceglie di pagare un costo alternativo durante il processo di giocare di una carta.

1.5.5.1. Cantare una canzone (vedere 5.4.4.2) è un costo alternativo.

1.5.5.2. Trasformare un personaggio (vedere 8.10) è un costo alternativo.

1.5.5.3. Un'abilità o un effetto che consente a un giocatore di giocare una carta "gratis" è un costo alternativo e significa che si può giocare quella carta senza pagare il suo costo (vedere 6.1.7).

1.5.5.4. Un'abilità o un effetto che consente a un giocatore di usare un'abilità "gratis" è un costo alternativo e significa che si può usare quell'abilità senza pagare alcun costo eccetto ⟲ (vedere 6.1.7.1).

1.6. Abilità

1.6.1. Ci sono diversi tipi di abilità in *Disney Lorcana* TCG. Le abilità si applicano normalmente solo quando la fonte di quell'abilità è in gioco. La fonte di un'abilità è normalmente la carta o l'effetto che la genera.

1.6.1.1. Le abilità innescate controllano costantemente la presenza o meno di una condizione specifica e hanno un effetto quando quella condizione si verifica. Le abilità innescate seguono le regole della sezione 6.2.

1.6.1.2. Le abilità attivate hanno un costo e un effetto che avviene se quel costo viene pagato. Le abilità attivate seguono le regole della sezione 6.3.

1.6.1.3. Le abilità statiche sono effetti che rimangono sempre attivi, per un periodo di tempo fisso oppure per tutto il tempo in cui la carta che genera l'effetto è in gioco. Le abilità statiche seguono le regole della sezione 6.4.

1.6.1.4. Gli effetti sostitutivi sono generati da alcune abilità. Questi sostituiscono un effetto con un altro. Gli effetti sostitutivi seguono le regole della sezione 6.5.

1.6.1.5. Le parole chiave sono parole o brevi frasi che rappresentano abilità distinte. Per l'elenco completo delle parole chiave attualmente presenti, consultare la sezione 8.

1.7. Azioni di Gioco, Tempistiche e Azioni Illegali

1.7.1. Quando un giocatore fa qualcosa in gioco durante un normale turno, come pescare una carta, impegnare un personaggio, dichiarare un personaggio sfidante, ecc., si tratta di un'azione di gioco. Un'azione di gioco è singolare. Un gruppo di azioni di gioco che porta a un risultato specifico, come il processo di sfida, è noto come azione di turno.

1.7.2. Gli effetti, le azioni di turno (vedere sezione 4) e le azioni di gioco (vedere 1.7.1) devono essere risolti completamente prima che possa verificarsi il prossimo effetto, azione di turno o azione di gioco.

Esempio: *Dr. Facilier - Rispettabile Gentiluomo ha un'abilità chiamata Sogni Realizzati, che recita: "Ogni volta che giochi una canzone, puoi guardare le prime 2 carte del tuo mazzo. Mettine una in cima e l'altra in fondo al tuo mazzo." Se un giocatore gioca una canzone, risolve*

©Disney

Ravensburger

completamente l'effetto di quella canzone prima di risolvere l'abilità innescata del Dr. Facilier.

1.7.3. Le scelte effettuate come parte della risoluzione di un effetto, comprese quelle che fanno riferimento a "scegliere" o "scelto", vengono effettuate mentre l'effetto viene risolto (vedere 6.1.3).

1.7.4. Le abilità innescate attendono di essere risolte in una zona aggiuntiva chiamata *sacchetto*. Il sacchetto non è una zona fisica, ma un luogo in cui vengono conservate le abilità innescate quando le loro condizioni di innesco vengono soddisfatte. I giocatori risolvono gli effetti delle loro abilità innescate dal sacchetto seguendo la procedura descritta nella sezione 7.7, "Sacchetto".

1.7.5. I personaggi non possono andare all'avventura, sfidare o attivare abilità con ⟲ come parte del costo a meno che il personaggio non sia in gioco dall'inizio del turno del proprio giocatore. Questo è noto come "*asciugarsi*". Un personaggio diventa asciutto se è in gioco all'inizio del turno successivo del suo giocatore (vedere 3.2.2.1).

1.7.6. Se un giocatore tenta un'azione di gioco che non può eseguire o inizia un'azione di turno che non è in grado di completare, allora si tratta di un'azione illegale. Quando si verifica un'azione illegale, l'azione viene annullata, il che significa che il giocatore inverte tutte le azioni che ha compiuto fino a riportare lo stato di gioco a quello precedente all'azione o alle azioni illegali, supponendo che l'azione sia ragionevolmente annullabile (vedi 1.7.6.2). Tutti i pagamenti vengono annullati, se applicabile. Le abilità che si sarebbero verificate a causa dell'azione originale non avvengono.

1.7.6.1. Il giocatore può tentare di ripetere ciò che aveva provato a fare, ma in modo corretto.

1.7.6.2. Un giocatore non può annullare alcuna azione di gioco che sia impossibile da annullare completamente, come mescolare un mazzo o rivelare una carta. Il giocatore annulla tutto il possibile.

1.7.7. Se è stata effettuata una scelta illegale come parte della risoluzione di un effetto, il giocatore annulla tutte le operazioni fino al punto in cui ha effettuato la scelta originale, dove è possibile effettuare una nuova scelta. Se non esistono scelte legali, l'effetto si risolve senza alcun effetto. Se ci sono altri effetti da risolvere che non coinvolgono la scelta, il giocatore fa tutto il possibile per risolvere tutti gli effetti.

Esempio A: *Un giocatore tenta di giocare un personaggio con un costo di 4 ⬡. Quando impegna il proprio inchiostro per pagare la giocata del personaggio, si rende conto di avere solo 3 carte non impegnate (3 ⬡) nel proprio calamaio. Poiché l'azione di turno per giocare il personaggio non può essere completata, essa è considerata illegale. Il giocatore annulla il suo tentativo di giocare il personaggio, prepara l'inchiostro che era stato impegnato per giocare il personaggio e riprende in mano il personaggio.*

Esempio B: *Ecco Qua la Tempesta è una canzone con un effetto che recita: "Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta. Pesca una carta". Quando un giocatore gioca questa azione e ne risolve l'effetto, deve scegliere un personaggio. Se sceglie un personaggio con* ***Protetto****, un'abilità con parola chiave che protegge il personaggio dall'essere scelto, allora la scelta è considerata illegale. Il giocatore annulla tutte le azioni fino al momento in cui è stata effettuata la scelta e deve effettuare una nuova scelta. Si noti che il giocatore non annulla la giocata dell'azione stessa, poiché quella parte è stata eseguita legalmente. Solo la parte illegale dell'azione di gioco, la scelta, viene annullata e, se possibile, viene effettuata una nuova scelta.*

1.8. Verifica dello Stato di Gioco

1.8.1. Esiste una serie di condizioni che il gioco verifica costantemente e un risultato che si verifica se la condizione viene soddisfatta. Il gioco verifica le condizioni elencate alla fine di ogni passaggio della Fase Iniziale, dopo i passaggi di dichiarazione delle sfide e di danno da sfida (vedere da 4.6.4 a 4.6.6), dopo che ogni azione del turno è stata completata (vedere 4.1.5), dopo che tutti gli effetti di un'azione o di un'abilità sono stati risolti e quando il turno termina. Di seguito sono riportate le condizioni e i risultati corrispondenti:

1.8.1.1. Se un giocatore ha 20 o più punti leggenda, quel giocatore vince la partita.

1.8.1.2. Se il turno di un giocatore termina senza carte nel mazzo, quel giocatore perde la partita.

1.8.1.3. In una partita a più giocatori, se un giocatore è l'ultimo rimasto in gioco, quel giocatore vince la partita.

1.8.1.4. Se un personaggio o un luogo ha un danno pari o superiore alla sua Volontà ♥, quel personaggio o luogo viene esiliato. Un personaggio o un luogo esiliato dopo aver subito danno da un personaggio in una sfida dall'ultima verifica dello stato di gioco o a seguito di danno

©Disney

Ravensburger

subito dall'abilità di un personaggio dall'ultima verifica dello stato di gioco è considerato esiliato da quel personaggio.

1.8.2. Le abilità innescate che hanno luogo come risultato di una verifica dello stato di gioco vengono aggiunte al sacchetto quando la loro condizione viene soddisfatta, ma non vengono risolte fino al completamento della verifica o delle verifiche dello stato di gioco.

1.8.3. Una volta completata una verifica dello stato di gioco, la verifica dello stato di gioco si ripete immediatamente. Se durante una verifica dello stato di gioco non viene soddisfatta alcuna condizione, i giocatori risolvono le abilità innescate eventualmente presenti nel sacchetto. Una volta che tutte le abilità innescate sono state risolte dal sacchetto e non ci sono ulteriori condizioni soddisfatte da una verifica dello stato di gioco, il gioco continua.

Esempio A: *Un giocatore ha in gioco Flounder - Voce della Ragione, un personaggio con 2 ♥. Il suo avversario gioca Fuoco alle Polveri! un'azione con un effetto che recita: "Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta" e sceglie Flounder quando l'effetto dell'azione viene risolto. Subito dopo che l'azione ha finito di risolversi, viene effettuata una verifica dello stato di gioco. Flounder ha 2 segnalini danno su di lui e 2 ♥. Flounder ha danno pari o superiore alla sua Volontà, soddisfacendo la condizione trattata nella sezione 1.8.1.4, e viene quindi esiliato. A quel punto, viene effettuata un'altra verifica dello stato di gioco. Non sono state soddisfatte altre condizioni, quindi il gioco continua.*

Esempio B: *Un giocatore ha in gioco Terre del Branco - Rupe dei Re e Flounder - Voce della Ragione. Le Terre del Branco hanno un'abilità chiamata Siamo Tutti Collegati, che recita: "I personaggi ricevono +2 ♥ mentre si trovano in questo luogo." Flounder ha 2 segnalini danno su di sé e si trova anche nel luogo, il che gli conferisce un totale di 4 ♥. L'avversario ha in gioco Lumiere - Candelabro dalla Testa Calda, un personaggio con 7 ✪. Durante il turno dell'avversario, Lumiere sfida le Terre del Branco, infliggendo 7 danni al luogo. Una volta terminata la sfida, viene effettuata una verifica dello stato di gioco. Le Terre del Branco hanno danno pari o superiore alla loro Volontà, soddisfacendo la condizione trattata nella sezione 1.8.1.4 e vengono quindi esiliate. Una volta completata la prima verifica dello stato di gioco, ne viene effettuata un'altra. Senza le Terre del Branco in gioco, Flounder ha un danno pari o superiore alla sua volontà, soddisfacendo la condizione trattata nella sezione 1.8.1.4 e viene quindi esiliato. A quel punto, viene effettuata un'altra verifica dello stato di gioco. Non sono state soddisfatte altre condizioni, quindi il gioco continua.*

1.8.4. Se un giocatore soddisfa più condizioni durante una verifica dello stato di gioco, viene effettuata un'unica verifica dello stato di gioco e tutti i risultati avvengono simultaneamente. Se più giocatori soddisfano più condizioni durante una verifica dello stato di gioco, viene effettuata un'unica verifica dello stato di gioco e i risultati di ciascun giocatore avvengono in ordine di turno.

1.8.5. Le condizioni sono soddisfatte solo quando avviene la verifica dello stato di gioco. Se una condizione è soddisfatta durante la risoluzione di un effetto ma non lo è più quando avviene la verifica dello stato di gioco, il risultato non si risolve.

Esempio: *Luisa Madrigal - Scalatrice Sicura di Sé possiede l'abilità Ce la Faccio, che recita: "1 ⬡ – Sposta fino a 1 danno da un tuo personaggio a tua scelta a questo personaggio. Poi, se questo personaggio ha 3 o più danni, sposta tutti i danni da questo personaggio a un personaggio avversario a tua scelta." Un giocatore attiva questa abilità mentre Luisa Madrigal ha 3 danni su di sé. Quindi, 1 danno viene trasferito a Luisa, portando il totale del danno su di lei a 4. Infine, tutto il danno viene trasferito da Luisa Madrigal a un personaggio avversario a scelta. Una volta risolto l'effetto, viene effettuata una verifica dello stato di gioco. Al momento della verifica dello stato di gioco, Luisa Madrigal non ha alcun danno su di sé, quindi non soddisfa la condizione del punto 1.8.1.4 e non viene esiliata.*

1.9. Danno (Damage)

1.9.1. Il danno su un personaggio o su un luogo è rappresentato da segnalini danno. Ogni segnalino danno rappresenta normalmente 1 danno; qualsiasi segnalino danno destinato a rappresentare più di 1 danno conta come un segnalino danno separato per ogni singolo danno che rappresenta.

1.9.2. Il danno può essere assegnato a un personaggio o a un luogo infliggendolo, mettendolo, rimuovendolo o spostandolo da/su di esso. Il danno può essere tolto da un personaggio o da un luogo mediante rimozione.

1.9.2.1. *Infliggere* - Posizionare un numero di segnalini danno su un personaggio o un luogo durante una sfida (vedi 4.6) o come risultato di un effetto che infligge un danno.

©Disney

1.9.2.2. *Mettere* – Posizionare un numero di segnalini danno su un personaggio o un luogo come risultato di un effetto che mette danno su di esso.

1.9.2.3. *Rimuovere* – Togliere un numero di segnalini danno da un personaggio o da un luogo come risultato di un effetto che rimuove il danno da esso.

1.9.2.4. *Spostare* – Rimuovere (1.9.2.3.) un certo numero di segnalini danno da un personaggio o da un luogo e metterli (1.9.2.2) su un altro personaggio o luogo come risultato di un effetto che ha spostato il danno su di esso. Il danno spostato da un personaggio o da un luogo non può essere rimesso su quel personaggio o luogo dallo stesso effetto.

1.9.3. Un personaggio o un luogo subisce danno ogni volta che un segnalino danno viene posizionato su di esso, non importa in che modo.

1.9.4. Quando un personaggio o un luogo con danno lascia il gioco per qualsiasi motivo, tutti i segnalini danno su quel personaggio o luogo cessano di esistere.

1.10. Materiali

1.10.1. Ogni giocatore deve avere un mazzo di carte *Disney Lorcana* con cui giocare. Un mazzo di carte *Disney Lorcana* deve rispettare i requisiti di costruzione del formato utilizzato, sia esso Constructed o Limited. Nel formato Constructed, i giocatori utilizzano un mazzo di carte *Disney Lorcana* precedentemente costruito. Nel formato Limited, ai giocatori viene fornito un numero prestabilito di prodotti *Disney Lorcana* sigillati per costruire un mazzo utilizzando le carte al loro interno.

1.10.1.1. Nel formato Constructed, il mazzo di ogni giocatore deve contenere almeno 60 carte, non può contenere più di due tipi di inchiostro, non può contenere più di 4 carte con lo stesso nome completo e non può contenere carte vietate.

1.10.1.2. Nel formato Limited, il mazzo di ogni giocatore deve contenere almeno 35 carte per il Draft o 40 carte per il Sealed, può contenere un numero qualsiasi di tipi di inchiostro e può contenere un numero qualsiasi di carte con lo stesso nome completo.

1.10.2. Ogni giocatore deve disporre di un metodo per tenere traccia dei propri punti leggenda totali. Un giocatore può utilizzare qualsiasi metodo ragionevole che sia comodo e accessibile per lui. Il metodo di tracciamento della leggenda utilizzato da un giocatore deve sempre riflettere il totale attuale della leggenda del giocatore durante la partita. Tali metodi possono includere, ma non sono limitati a, carta e penna, contatore leggenda e la Companion app di *Disney Lorcana* Trading Card Game. Formati specifici possono identificare quali metodi di tracciamento dei punti leggenda sono consentiti.

1.10.3. Ogni giocatore deve disporre di un metodo per tenere traccia dei segnalini danno sui personaggi o sui luoghi. Un giocatore può utilizzare qualsiasi metodo ragionevole che sia comodo e accessibile per lui. Il metodo di tracciamento del danno utilizzato da un giocatore deve rappresentare chiaramente la quantità di danno su ciascuno dei suoi personaggi o luoghi a tutti i giocatori.

1.11. Leggenda

1.11.1. Il totale di leggenda di un giocatore è la quantità di leggenda che ha attualmente nella partita. Il totale di leggenda di un giocatore cambia man mano che questo guadagna o perde leggenda. Ogni giocatore inizia il gioco con 0 leggenda e non può avere meno di questo valore. Se un giocatore dovesse perdere leggenda mentre ha 0 leggenda, non ne perde nessuna.

1.11.2. Alcuni personaggi e luoghi hanno un valore di leggenda rappresentato dal simbolo sulla carta. Un personaggio con un valore di leggenda che viene mandato all'avventura fa guadagnare al suo giocatore la quantità di leggenda rappresentata dal valore di leggenda del personaggio. Se un personaggio mandato all'avventura non ha un valore di leggenda o il suo valore di leggenda è stato ridotto a 0, il giocatore non guadagna alcuna leggenda e il suo totale di leggenda non aumenta. Un luogo con un valore di leggenda fa guadagnare al suo giocatore il numero di punti leggenda rappresentato dal valore di leggenda del luogo all'inizio del turno di quel giocatore (vedere 3.2.2).

1.11.3. Se un giocatore ha 20 o più leggenda, vince la partita (vedere 1.8.1.1).

1.12. Pescare

1.12.1. Per pescare una carta, un giocatore aggiunge la prima carta del proprio mazzo alla propria mano. Un giocatore può pescare carte solo dal proprio mazzo.

©Disney

Ravensburger

1.12.2. Le carte vengono pescate una alla volta. Se un effetto richiede a un giocatore di pescare più di una carta, il giocatore pesca il numero di carte indicato in successione.

1.12.3. Se un effetto richiede a un giocatore di "aggiungere" una carta alla propria mano, questo non è considerato "pescare" una carta, anche se la meccanica è simile.

2. IL GIOCO

2.1. Generale

2.1.1. Una partita a *Disney Lorcana* è divisa in tre stadi distinti: Allestimento, Gioco e Riordino. Ogni stadio segue una serie di procedure che ogni giocatore deve seguire. Questi stadi si svolgono in modo indipendente e non si sovrappongono.

2.1.2. Le partite hanno una struttura predefinita in cui viene selezionato il primo giocatore e determinato l'ordine di turno, specificata dal formato della partita giocata e dalla serie, ovvero il numero di partite giocate.

2.1.3. In una partita a due giocatori, l'ordine dei turni è: giocatore iniziale, poi giocatore non iniziale. In una partita a più giocatori, ogni giocatore che non è il giocatore iniziale è un giocatore non iniziale. L'ordine dei turni inizia con il giocatore iniziale e poi passa al giocatore alla sua sinistra, continuando in senso orario fino a quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno.

2.1.3.1. In una serie di due partite, il giocatore che non era il giocatore iniziale della prima partita è il giocatore iniziale della seconda partita.

2.1.3.2. In una serie al meglio di N, il giocatore perdente sceglie se essere il giocatore iniziale o meno per la partita successiva. Questa regola è nota come "play-draw".

2.2. Stadio di Allestimento

2.2.1. Durante lo stadio di Allestimento, i giocatori si preparano a giocare una partita a *Disney Lorcana* seguendo i passaggi elencati qui.

2.2.1.1. In primo luogo, i giocatori concordano un metodo per determinare in modo casuale chi sarà il giocatore iniziale della partita. Questo può includere il lancio di un dado, il lancio di una moneta o altri metodi sicuri e ragionevoli che possono essere eseguiti facilmente all'interno dell'area di gioco. Una volta determinato il primo giocatore, viene anche determinato l'ordine di turno del gioco.

2.2.1.2. In secondo luogo, ogni giocatore mescola il proprio mazzo. I giocatori possono utilizzare qualsiasi metodo di mescolamento ragionevole che ritengano conveniente e comodo, ma il metodo scelto deve garantire una mescolatura sufficientemente casuale del mazzo. Una volta fatto ciò, a ogni giocatore deve essere offerta l'opportunità di mescolare, tagliare o mescolare e tagliare il mazzo dell'avversario. Una volta che entrambi i mazzi sono stati sufficientemente randomizzati, sono considerati pronti per il gioco e vengono posizionati nell'area di gioco. Tutte le carte nel mazzo di un giocatore devono essere orientate nello stesso modo.

2.2.1.3. In terzo luogo, ogni giocatore inizia la partita con 0 leggenda.

2.2.1.4. Quarto, ogni giocatore pesca 7 carte. Queste carte sono note come "mano iniziale" di ciascun giocatore.

2.2.2. Una volta che ogni giocatore ha pescato la propria mano iniziale, ciascuno può modificare la propria mano, iniziando dal giocatore iniziale e procedendo poi in ordine di turno. Ogni giocatore può modificare la propria mano una sola volta in ogni partita, seguendo i passi qui elencati.

2.2.2.1. Per prima cosa, il giocatore iniziale seleziona un numero qualsiasi di carte dalla propria mano e le mette in fondo al proprio mazzo senza rivelarle. Quindi, pesca fino ad avere 7 carte in mano.

2.2.2.2. In secondo luogo, nell'ordine di turno, ogni altro giocatore non iniziale decide se modificare la propria mano e, in tal caso, completa il passaggio descritto al punto 2.2.2.1.

2.2.2.3. In terzo luogo, ogni giocatore che ha modificato la propria mano di 1 o più carte mescola il proprio mazzo. Ogni giocatore che ha mescolato il proprio mazzo deve dare a un giocatore avversario la possibilità di tagliare, mescolare o mescolare e tagliare il mazzo.

2.2.3. Dopo che ogni giocatore ha completato i passaggi descritti nei punti da 2.2.2.1 a 2.2.2.3, il gioco entra nello stadio di Gioco, che si apre con la Fase Iniziale del giocatore che ha iniziato.

2.3. Stadio di Gioco

2.3.1. Durante lo stadio di Gioco, i giocatori giocano a *Disney Lorcana.*

©Disney

2.3.2. Ogni giocatore, nell'ordine di turno, gioca il proprio turno come descritto nella sezione 3, "Struttura del Turno".

2.3.3. I giocatori continuano a giocare a turno nell'ordine prestabilito fino alla fine del gioco. Una partita può terminare in uno dei seguenti modi:

2.3.3.1. Un giocatore che ha 20 o più leggenda vince la partita.

2.3.3.2. Un giocatore che termina il proprio turno senza carte nel proprio mazzo perde la partita.

2.3.3.3. Un giocatore che è l'ultimo giocatore rimasto in una partita a più giocatori vince la partita.

2.3.3.4. Un giocatore che decide di concedere la partita in qualsiasi momento, anche durante gli stadi di Allestimento o di Riordino, perde la partita.

2.4. Stadio di Riordino

2.4.1. Nello stadio di Riordino, ogni giocatore prepara l'area di gioco per la partita successiva, se applicabile.

2.4.1.1. Ogni giocatore ripone tutte le carte dalle proprie zone di Mano, Gioco, Calamaio e Scarti nel proprio mazzo, orientate nello stesso modo.

2.4.1.2. Ogni giocatore rimuove tutti i segnalini dall'area di gioco.

2.4.2. Dopo che ogni giocatore ha ricombinato tutte le proprie carte in un unico mazzo e l'area di gioco è stata liberata da tutte le carte e i segnalini, può iniziare la partita successiva, se applicabile.

3. STRUTTURA DEL TURNO

3.1. Fasi

3.1.1. Un turno ha tre fasi, che si svolgono in questo ordine: Fase Iniziale, Fase Principale e Fase Finale.

3.1.2. La Fase Iniziale è quella in cui un giocatore ripristina le proprie carte in modo appropriato per il nuovo turno. In questo momento terminano tutti gli effetti che finiscono all'inizio del turno del giocatore e hanno luogo gli effetti che si verificano o cominciano all'inizio del suo turno. La Fase Iniziale prevede tre passaggi: Preparazione, Inizio Turno e Pesca. Ciascuno di questi passaggi viene eseguito nell'ordine indicato nelle sezioni da 3.2.1 a 3.2.3.

3.1.3. La Fase Principale è quella in cui un giocatore può agire nel proprio turno, scegliendo di svolgere una qualsiasi delle azioni della Fase Principale. (Vedere 3.3, "Fase Principale".)

3.1.4. La Fase Finale è quella in cui tutti gli effetti che terminano nel turno corrente finiscono e il giocatore successivo nell'ordine di turno diventa il giocatore attivo. (Vedere 3.4 "Fase Finale".)

3.2. Fase Iniziale

3.2.1. Preparazione

3.2.1.1. Il giocatore attivo prepara tutte le sue carte in gioco e nel suo calamaio.

3.2.1.2. Gli effetti che si applicano "durante il tuo turno" iniziano ad applicarsi.

3.2.1.3. Gli effetti che terminano "all'inizio del tuo turno" o "all'inizio del tuo prossimo turno" terminano.

3.2.1.4. Le abilità innescate che si verificano "all'inizio del tuo turno" o in qualsiasi momento durante il passaggio di Preparazione vengono aggiunte al sacchetto, ma non vengono ancora risolte.

3.2.2. Inizio Turno

3.2.2.1. I personaggi del giocatore attivo che sono in gioco non si stanno più "asciugando" e potranno andare all'avventura, sfidare o ⬢ per pagare i costi delle abilità attivate o delle carte canzone.

3.2.2.2. Il giocatore attivo guadagna leggenda dai luoghi con ⬢ che ha in gioco. Questa non è un'abilità innescata e non utilizza il sacchetto.

3.2.2.3. Il giocatore attivo risolve tutte le abilità innescate nel sacchetto che sono state aggiunte durante i passaggi di Inizio Turno o di Preparazione.

©Disney

3.2.3. Pesca

3.2.3.1. Il giocatore attivo pesca una carta dal proprio mazzo. Se questo turno è il primo turno della partita, il giocatore iniziale salta questo passaggio.

3.2.3.2. Una volta risolti tutti gli effetti e se non ci sono più abilità nel sacchetto, il gioco passa alla Fase Principale.

3.3. Fase Principale

3.3.1. Durante la Fase Principale, un giocatore può eseguire le azioni di turno elencate nella sezione 4, "Azioni di Turno".

3.3.2. Il giocatore attivo può dichiarare la fine del proprio turno in qualsiasi momento durante la Fase Principale del proprio turno, purché segua le regole elencate nella sezione 3.3.2.1. Una volta fatto ciò, il gioco passa alla Fase Finale.

3.3.2.1. Se il giocatore attivo sta eseguendo un'azione di turno e/o ci sono abilità nel sacchetto in attesa di essere risolte, il giocatore attivo non può dichiarare la fine del proprio turno e passare alla Fase Finale fino a quando l'azione di turno non è stata completata e non ci sono più abilità nel sacchetto in attesa di essere risolte.

3.4. Fase Finale

3.4.1. Una volta che il giocatore attivo ha dichiarato la fine del proprio turno, termina il suo turno seguendo la procedura seguente.

3.4.1.1. In primo luogo, le abilità innescate che si verificherebbero "Alla fine del turno" e "Alla fine del tuo turno" vengono aggiunte al sacchetto e risolte.

3.4.1.2. In secondo luogo, gli effetti che terminerebbero alla fine del turno del giocatore attivo terminano. Questo include gli effetti con la durata specifica di "per questo turno" (ad esempio, **Aiutante**). Eventuali abilità innescate che dovrebbero verificarsi vengono aggiunte al sacchetto e risolte.

3.4.2. Una volta che non ci sono più abilità innescate da risolvere dal sacchetto, il turno termina per il giocatore attivo e viene effettuata una verifica finale dello stato di gioco (vedere 1.8.1.). Quindi, il giocatore successivo diventa il giocatore attivo e inizia il proprio turno.

4. AZIONI DI TURNO

4.1. Generale

4.1.1. Le azioni di turno sono le azioni che il gioco permette di eseguire al giocatore durante il proprio turno. Non è necessario alcun effetto o altra carta per eseguire queste azioni di turno. Tutte le azioni di turno possono essere eseguite un qualsiasi numero di volte dal giocatore attivo, tranne inchiostrare una carta (vedere 4.2.3).

4.1.2. Il giocatore attivo può eseguire le azioni di turno solo durante la Fase Principale del proprio turno e può eseguirle in qualsiasi ordine. Il giocatore attivo deve completare ogni azione di turno nella sua interezza e i giocatori devono risolvere qualsiasi cosa nel sacchetto risultante da un'azione di turno prima che il giocatore attivo possa eseguire la sua prossima azione di turno.

4.1.3. Il giocatore attivo può eseguire le seguenti azioni di turno durante il proprio turno: inchiostrare una carta, giocare una carta, usare l'abilità attivata di una carta, mandare un personaggio all'avventura, sfidare e spostare un personaggio in un luogo.

4.1.4. Se una qualsiasi parte di un'azione di turno non può essere eseguita, è illegale continuare l'azione di turno e il gioco torna al momento immediatamente precedente l'inizio dell'azione di turno (vedere 1.7.6).

4.1.5. Se durante il processo utilizzato per completare un'azione di turno si verifica un'abilità innescata, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto ma non verrà risolta fino al completamento del processo. Ogni processo all'interno di un'azione di turno definisce quando è completato.

4.2. Inchiostrare una Carta

4.2.1. Il giocatore dichiara di aggiungere una carta al suo calamaio. Per farlo, il giocatore segue il processo elencato nelle sezioni da 4.2.1.1 a 4.2.1.3:

4.2.1.1. Per prima cosa, il giocatore sceglie e rivela una carta dalla propria mano con il simbolo del calamaio.

4.2.1.2. In secondo luogo, tutti i giocatori verificano che il simbolo del calamaio sia presente sulla carta rivelata.

4.2.1.3. In terzo luogo, il giocatore aggiunge la carta rivelata al suo calamaio, a faccia in giù e preparata. Questo segna la fine del processo.

©Disney

4.2.2. Una volta completata la procedura di inchiostrare una carta, il giocatore può risolvere eventuali abilità innescate che sono state aggiunte al sacchetto. Quando tutte le abilità sono state risolte, l'azione di turno è completata.

4.2.3. Questa azione di turno è limitata a una volta durante il turno del giocatore attivo.

4.2.3.1. Alcuni effetti consentono al giocatore di aggiungere carte "aggiuntive" al proprio calamaio. Questi effetti modificano continuamente il limite di una volta per turno dell'azione di turno fintanto che l'effetto che consente di aggiungere carte aggiuntive al calamaio rimane attivo.

Esempio: *Belle - Ragazza Stravagante ha l'abilità Leggere un Libro che recita: "Durante il tuo turno, puoi aggiungere una carta aggiuntiva al tuo calamaio, a faccia in giù." Un giocatore può mettere due carte nel proprio calamaio durante il proprio turno: una dall'azione di turno e una dall'abilità di Belle. Se un effetto fa ritornare Belle in mano al suo giocatore e la carta viene rigiocata, il giocatore non può aggiungere un'altra carta al suo calamaio perché la carta aggiuntiva è già stata aggiunta al suo calamaio per quel turno. Se il giocatore ha due copie di Belle in gioco, allora può aggiungere una terza carta al suo calamaio.*

4.2.3.2. Alcuni effetti consentono a un giocatore di aggiungere una carta direttamente al proprio calamaio. Questi effetti non vengono conteggiati nel limite di una volta per turno dell'azione di turno e la carta non va rivelata quando viene aggiunta al calamaio del giocatore.

Esempio: *Penna di Lisca è un oggetto che ha l'abilità Firma Questa Pergamena, che recita: "⟲ – Aggiungi qualsiasi carta dalla tua mano al tuo calamaio a faccia in giù." Un giocatore può usare questa abilità tutte le volte che è in grado di pagarne il costo. Le carte aggiunte al calamaio in questo modo non vanno rivelate.*

4.3. Giocare una Carta

4.3.1. Il giocatore attivo può giocare una carta dalla propria mano annunciandola e pagandone il costo.

4.3.2. Il processo per giocare una carta, elencato nelle sezioni da 4.3.2.1 a 4.3.2.4, si applica a tutte le carte che possono essere giocate. Normalmente le carte possono essere giocate solo dalla mano di un giocatore. Solo il giocatore attivo può giocare una carta durante il proprio turno.

4.3.2.1. Per prima cosa, il giocatore attivo annuncia la carta che intende giocare e la rivela dalla sua mano.

4.3.2.2. Secondo, il giocatore annuncia come intende giocare la carta, se pagando il suo costo in inchiostro o tramite un costo alternativo. Se possono essere applicati più costi alternativi, il giocatore ne sceglie uno e ignora gli altri. Se la carta viene giocata al costo alternativo "gratis", tale costo alternativo viene immediatamente scelto e il giocatore ignora tutti i costi per giocare la carta e passa direttamente al punto 4.3.3 (vedere 1.5.5).

4.3.2.3. Terzo, il giocatore determina il *costo totale* necessario per giocare la carta. Il costo totale è il costo in inchiostro o il costo alternativo più eventuali modificatori di pagamento. Il costo che ne risulta è il costo totale.

4.3.2.4. Quarto, il giocatore paga il costo totale. Se il costo totale include dell'inchiostro, il giocatore deve impegnare un numero di carte inchiostro preparate pari al costo in inchiostro. Se sono inclusi altri costi, il giocatore li paga come indicato nel testo della carta. I costi possono essere pagati in qualsiasi ordine, ma devono essere pagati completamente.

4.3.3. Una volta pagato il costo totale della carta, la carta entra in gioco in base al suo tipo ed è ora considerata "giocata".

4.3.3.1. Se la carta è un personaggio, un oggetto o un luogo, entra nella zona di Gioco. Se si tratta di una carta personaggio giocata utilizzando la sua abilità **Trasformazione**, deve essere messa sopra alla carta a cui si fa riferimento nel costo alternativo per giocarla. Questo segna la fine del processo.

4.3.3.2. Se la carta è un'azione, la carta entra nella zona di Gioco e il suo effetto si risolve immediatamente. Quindi, la carta viene spostata negli scarti del giocatore (vedere 6.7.1.2). Questo segna la fine del processo.

©Disney

Ravensburger

4.3.4. Una volta completati tutti i passaggi descritti nei punti 4.3.2 e 4.3.3, le abilità innescate che sono state aggiunte al sacchetto possono ora essere risolte.

4.3.4.1. Se una carta giocata ha un'abilità innescata che recita: "Quando [il giocatore] gioca questo [tipo di carta]", la condizione innescata viene soddisfatta durante la fase 4.3.3 mentre la carta entra in gioco, e viene aggiunta al sacchetto. Questa è un'eccezione alla sezione 1.6.1.

4.3.5. Gli effetti che modificano il modo in cui un giocatore paga il costo di una carta (ad esempio, **Melodioso**) non modificano il costo in inchiostro della carta.

4.3.6. I modificatori di pagamento che si applicano "per giocare il tuo prossimo [Tipo di carta]" si applicano sempre alla prossima carta di quel tipo che giochi entro la durata specificata, anche se paghi un costo alternativo per giocare quella carta. Se il modificatore di pagamento si applica a una carta con una classificazione specifica, si applica alla prossima carta con quella classificazione, anche se altre carte dello stesso tipo erano state giocate prima di essa. Alcune carte hanno un modificatore di pagamento autoreferenziale che funziona mentre la carta si trova in una zona non di gioco, il che significa che si applica alla carta su cui è scritto solo quando quella carta viene giocata. Un modificatore che non è autoreferenziale funziona solo mentre la carta su cui è scritto è in gioco.

Esempio A: *Dotto - Leader dei Sette Nani ha un'abilità chiamata Piano, Dividiamo, che recita: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, paga 1 ⬡ in meno per giocare il tuo prossimo personaggio per questo turno." Se il giocatore attivo ha impegnato Dotto per andare all'avventura in questo turno e poi ha giocato un personaggio gratis come risultato di un altro effetto (ad esempio giocando Appena in Tempo), la riduzione del pagamento di 1 ⬡ si applica comunque.*

Esempio B: *Peggy - Madre Giocosa ha un'abilità chiamata A Chi Tocca? che recita: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, paga 2 ⬡ in meno per giocare il tuo prossimo personaggio Cucciolo per questo turno." Se il giocatore attivo manda Peggy all'avventura e poi gioca un Flounder - Voce della Ragione, il modificatore di pagamento per un personaggio Cucciolo si applicherà comunque al prossimo personaggio Cucciolo che verrà giocato per quel turno, poiché Flounder non ha la classificazione Cucciolo.*

Esempio C: *Le Tont - Imbranato ha un'abilità chiamata Leale, che recita: "Se hai in gioco un personaggio chiamato Gaston, paga 1 ⬡ in meno per giocare questo personaggio." Questo modificatore di pagamento è autoreferenziale perché può essere applicato solo per giocare quella specifica carta. Al contrario, Scheggia Hackwrench - Brilliante Nostroma ha un'abilità chiamata Esperta di Meccanica, che recita: "Mentre hai in gioco 3 o più oggetti, paga 1 ⬡ in meno per giocare i personaggi Inventore." Anche se Scheggia ha la classificazione Inventore, l'abilità non fa riferimento a se stessa quando viene giocata e inizia ad applicarsi solo quando Scheggia è in gioco.*

4.4. Utilizzare un'Abilità Attivata

4.4.1. Un'abilità attivata è un'abilità scritta su una carta che il giocatore attivo ha in gioco e che può utilizzare per pagare un costo e generare un effetto. Le abilità attivate sono normalmente scritte come [Costo] – [Effetto].

4.4.2. Un'abilità attivata con un costo ⟲ su un personaggio può essere utilizzata solo se il personaggio è asciutto. Un'abilità attivata su un oggetto o un luogo può essere utilizzata anche durante il turno in cui l'oggetto o il luogo viene giocato.

4.4.2.1. Alcune abilità attivate ⟲ un personaggio come parte del loro costo. Solo i personaggi asciutti possono essere utilizzati per pagare tale costo.

4.4.3. Per utilizzare un'abilità, il giocatore attivo segue i passaggi del processo elencati qui in ordine. Questi passaggi si applicano a tutte le abilità attivate. Solo il giocatore attivo può utilizzare le abilità attivate.

4.4.3.1. Per prima cosa, il giocatore attivo annuncia l'abilità che intende utilizzare.

4.4.3.2. In secondo luogo, il giocatore annuncia come intende attivare l'abilità, se per il suo costo in inchiostro o per un costo alternativo. Se all'abilità attivata possono essere applicati più costi alternativi, il giocatore ne sceglie uno e ignora gli altri ai fini dell'attivazione dell'abilità. Se l'abilità può essere attivata "gratis", ignora tutti i costi tranne ⟲ per attivare l'abilità e passa direttamente alla sezione 4.4.4.

©Disney

Ravensburger

4.4.3.3. Terzo, il giocatore determina il costo totale necessario per attivare l'abilità. Il costo totale è il costo in inchiostro o il costo alternativo più eventuali modificatori di pagamento. Il costo che ne risulta è il *costo totale*.

4.4.3.4. Quarto, il giocatore paga il costo totale. Se il costo totale include dell'inchiostro, il giocatore deve impegnare un numero di carte inchiostro preparate pari al costo in inchiostro. Se sono inclusi altri costi, il giocatore li paga come indicato nel testo della carta. I costi possono essere pagati in qualsiasi ordine, ma devono essere pagati per intero.

4.4.4. Una volta pagato il costo totale, l'abilità si attiva. Il giocatore attivo risolve immediatamente l'effetto. Questo segna la fine del processo.

4.4.5. Una volta completati tutti i passaggi delle sezioni 4.4.3 e 4.4.4, le abilità innescate aggiunte al sacchetto durante questo processo possono ora risolversi.

4.5. Andare all'avventura

4.5.1. Solo i personaggi possono andare all'avventura. Un personaggio scelto per andare all'avventura è il *personaggio che va all'avventura*. Il giocatore attivo che dichiara un personaggio da mandare all'avventura è il *giocatore che va all'avventura*. Per mandare un personaggio all'avventura, il giocatore segue la procedura elencata di seguito in ordine.

4.5.1.1. In primo luogo, il giocatore dichiara il personaggio con cui intende andare all'avventura.

4.5.1.2. In secondo luogo, il giocatore verifica la presenza di eventuali limitatori che gli impediscano di mandare un personaggio all'avventura (ad esempio, non è ancora asciutto, ha **Attaccabrighe**, ecc.) e paga eventuali costi richiesti per andare all'avventura con il personaggio dichiarato.

4.5.1.3. Terzo, il giocatore impegna il personaggio che va all'avventura.

4.5.1.4. Quarto, il giocatore ottiene leggenda pari al ✦ del personaggio che ha mandato all'avventura. Questo segna la fine del processo.

4.5.2. Una volta che il giocatore che va all'avventura ha ottenuto la leggenda, il personaggio mandato all'avventura è "andato all'avventura". Le abilità innescate che sono state aggiunte al sacchetto durante il processo possono ora essere risolte.

4.5.3. Una volta risolti tutti gli effetti, l'azione di turno di andare all'avventura è completata.

4.5.3.1. Se un personaggio mandato all'avventura ha un valore di leggenda negativo, il giocatore che va all'avventura non ottiene alcuna leggenda (vedere 1.11.2).

4.6. Sfidare

4.6.1. Solo i personaggi possono sfidare. Un personaggio dichiarato da un giocatore per sfidare è il *personaggio sfidante*. Il giocatore che dichiara un personaggio sfidante è il *giocatore sfidante*. Il personaggio o il luogo avversario *viene sfidato*, e il giocatore il cui personaggio o luogo viene sfidato è il *giocatore sfidato*.

4.6.2. Solo il personaggio sfidante e il personaggio o il luogo sfidato sono considerati parte della sfida. Se un'abilità o un effetto fa riferimento a un personaggio "in una sfida", si riferisce solo a uno dei personaggi nella sfida in corso.

4.6.3. Le sfide sono divise in due passaggi: il passaggio di Dichiarazione della Sfida e il passaggio di Danno da Sfida. Durante la Dichiarazione della Sfida, i giocatori seguono il processo per stabilire quale personaggio sta sfidando e quale personaggio o luogo avversario viene sfidato. Nel passaggio del Danno da Sfida, i giocatori seguono il processo per infliggere danni, se applicabile, e completare la sfida. Questi passaggi vengono sempre eseguiti in questo ordine.

4.6.4. Passaggio di Dichiarazione della Sfida

4.6.4.1. Per prima cosa, il giocatore dichiara che uno dei suoi personaggi sta sfidando un personaggio. Un personaggio deve essere stato in gioco dall'inizio del passaggio di Inizio Turno del turno del proprio giocatore e deve essere preparato per poter sfidare (vedi 3.2.2.1).

4.6.4.2. Secondo, il giocatore sceglie un personaggio impegnato avversario da sfidare.

4.6.4.3. In terzo luogo, i giocatori verificano la presenza di eventuali requisiti di sfida e di limitatori (ad es.**Sfuggente**), effettuano le scelte richieste e pagano i costi necessari per sfidare con il personaggio dichiarato.

4.6.4.4. Quarto, il giocatore sfidante impegna il personaggio sfidante.

©Disney

4.6.4.5. Quinto, avviene la sfida e iniziano ad applicarsi gli effetti che si applicano "mentre sta sfidando". Questo segna la fine del processo.

4.6.5. Qualsiasi abilità innescata "sfida" o "viene sfidato" viene aggiunta al sacchetto e risolta dal sacchetto insieme a qualsiasi altra abilità innescata che è stata aggiunta al sacchetto durante il processo di Dichiarazione della Sfida. Una volta risolti tutti gli effetti nel sacchetto, la sfida passa al passaggio di Danno da Sfida.

4.6.6. Passaggio di Danno da Sfida

4.6.6.1. Per prima cosa, calcolare il danno totale inflitto a ciascun personaggio nella sfida, tenendo conto di eventuali effetti correnti che modificano la Forza ✪ e il danno. Applicare prima gli aumenti e le diminuzioni della Forza ✪, poi gli aumenti e le riduzioni del danno. Il numero risultante è l'ammontare di danni finale inflitti dal personaggio. Se la ✪ di un personaggio è negativa, viene considerata pari a 0 ✪ ai fini della determinazione del danno inflitto durante la sfida.

4.6.6.2. Secondo, tutto il danno viene inflitto simultaneamente. Il personaggio sfidante infligge danno al personaggio sfidato, e il personaggio sfidato infligge danno al personaggio sfidante. Posizionare un numero di segnalini danno pari al danno inflitto su ciascun personaggio nella sfida (vedere 1.9, "Danno"). Questo segna la fine del processo.

4.6.6.3. Terzo, viene effettuata una verifica dello stato di gioco.

4.6.7. Dopo la fase di Danno da Sfida e una volta che tutti gli effetti sono stati risolti e non ci sono più abilità nel sacchetto, gli effetti che si applicano "mentre sta sfidando" o "mentre viene sfidato" terminano e la sfida è finita. Qualsiasi abilità che si verifica "dopo la sfida" ha luogo ora e viene risolta. Quindi, il giocatore può scegliere la sua prossima azione di turno.

4.6.8. I personaggi possono sfidare i luoghi. Questo segue tutte le normali regole e processi per sfidare, con le seguenti eccezioni.

4.6.8.1. Quando un giocatore sfidante sceglie un personaggio avversario impegnato da sfidare, il giocatore sceglie invece un luogo avversario da sfidare.

4.6.8.2. I luoghi non sono considerati preparati o impegnati e possono essere sfidati in qualsiasi momento durante la Fase Principale.

4.6.8.3. I luoghi non hanno ✪ e non infliggono danno al personaggio sfidante durante il passaggio di Danno da Sfida. I luoghi hanno una ♥ e possono subire danno durante il passaggio di Danno da Sfida.

4.6.9. Se un personaggio in una sfida viene rimosso dalla sfida per qualsiasi motivo, la sfida termina, seguendo la procedura riportata di seguito.

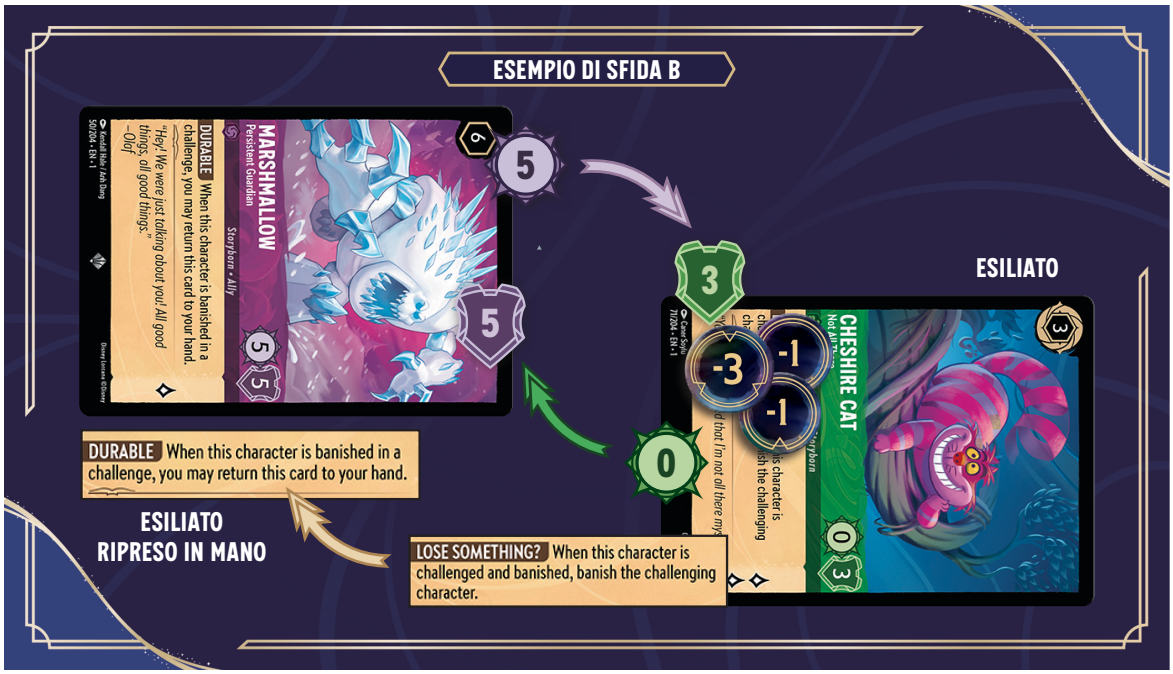
4.6.9.1. Per prima cosa, risolvere tutte le abilità innescate rimanenti nel sacchetto.

4.6.9.2. Quindi, gli effetti che si applicano "mentre sta sfidando" o "mentre viene sfidato" terminano e la sfida è conclusa. Qualsiasi abilità che si verifica "dopo la sfida" ha luogo ora e viene risolta. Quindi, il giocatore può scegliere la sua prossima azione di turno.

©Disney

Esempio A: *Il giocatore attivo ha in gioco uno Stitch - Nuovo Cagnolino preparato, e un avversario ha in gioco un Milo Thatch - Cartografo Brillante impegnato. Il giocatore attivo annuncia che Stitch sta sfidando e sceglie Milo Thatch come personaggio da sfidare. Non ci sono requisiti o limitatori da soddisfare. Il giocatore attivo impegna Stitch. Nessun effetto si innesca come risultato di queste dichiarazioni. Stitch e Milo Thatch si infliggono a vicenda un danno pari alla loro Forza ✪. Il giocatore attivo e l'avversario posizionano ciascuno dei segnalini danno sul proprio personaggio. Viene eseguita una verifica dello stato di gioco e nessun effetto viene innescato dalla verifica. La sfida è finita.*

Esempio B: *Il giocatore attivo dichiara che Marshmallow - Guardiano Ostinato sta sfidando uno Stregatto - Mezzo Svanito avversario. L'abilità Perduto Qualcosa? dello Stregatto recita: "Quando questo personaggio viene sfidato ed esiliato, esilia il personaggio sfidante." L'abilità Resistente di Marshmallow recita: "Quando questo personaggio viene esiliato in una sfida, puoi riprendere in mano questa carta." Marshmallow ha 5 ✪, quindi infligge 5 danni allo Stregatto, che ha 3 ♥. Quando viene eseguita la verifica dello stato di gioco, lo Stregatto viene esiliato. Questo innesca la sua abilità e l'avversario la aggiunge al sacchetto. L'avversario risolve l'effetto dell'abilità, esiliando Marshmallow. Poiché i giocatori non hanno ancora raggiunto il passaggio della sfida in cui gli effetti nel sacchetto sono stati tutti risolti, sono ancora nella sfida e il giocatore attivo aggiunge l'abilità di Marshmallow al sacchetto. Il giocatore attivo può quindi risolverla, riprendendo in mano Marshmallow. Non ci sono più effetti da aggiungere e il sacchetto è vuoto. La sfida è finita.*



©Disney

Ravensburger

Esempio C: *Il giocatore attivo dichiara che Rafiki - Combattente Mistico sta sfidando una Shenzi - Iena Capobranco avversaria, che ha 0 ✪ e si trova nella Villa De Mon - Dimora di Crudelia. Villa De Mon non ha abilità, ma l'abilità di Shenzi "Me Ne Occupo Io" le conferisce +3 ✪ mentre si trova in un luogo. L'abilità di Rafiki Antiche Abilità recita: "Ogni volta che sfida un personaggio Iena, questo personaggio non subisce danni dalla sfida." Dopo aver verificato requisiti e limitatori e aver impegnato Rafiki, il giocatore attivo aggiunge questa abilità innescata al sacchetto. Il giocatore attivo risolve quindi quell'effetto. Quando la sfida procede al passaggio del Danno da Sfida, a Rafiki non verrà inflitto alcun danno.*

4.7. Spostare un Personaggio

4.7.1. Un giocatore può spostare solo i propri personaggi. Un giocatore può spostare i personaggi solo nei propri luoghi. Un giocatore non può spostare i personaggi avversari e non può spostare i propri personaggi nei luoghi avversari.

4.7.2. I giocatori non possono spostare un personaggio da un luogo a meno che quel personaggio non venga spostato in un altro luogo.

4.7.3. Per spostare un personaggio in un luogo, il giocatore attivo segue i processi elencati di seguito, in ordine.

4.7.3.1. Primo, il giocatore sceglie uno dei propri personaggi e uno dei propri luoghi e dichiara che il personaggio si sta spostando in quel luogo.

4.7.3.2. In secondo luogo, il giocatore annuncia se intende spostare il personaggio pagando il costo di spostamento del luogo o un costo alternativo. Se si possono applicare più costi alternativi, il giocatore ne sceglie uno e ignora il resto. Se il personaggio può essere spostato al costo alternativo di "gratis", tale costo alternativo viene immediatamente scelto e il giocatore ignora tutti gli altri costi per spostare il personaggio e passa direttamente al punto 4.7.4.

4.7.3.3. In terzo luogo, il giocatore determina il costo totale per spostare il personaggio. Il costo totale di spostamento è il costo di spostamento del luogo scelto o il costo alternativo, più eventuali modificatori di pagamento.

4.7.3.4. In quarto luogo, il giocatore paga il costo totale di spostamento del luogo. Se il costo totale include inchiostro, il giocatore impegna un numero di carte inchiostro preparate pari al costo totale. Se sono inclusi altri costi, il giocatore li paga come indicato nel testo della carta. I costi possono essere pagati in qualsiasi ordine, ma devono essere pagati per intero.

©Disney

Ravensburger

4.7.4. Una volta pagato il costo, il personaggio scelto si sposta nel luogo scelto. Questo segna la fine del processo.

4.7.5. Le abilità innescate che sono state aggiunte al sacchetto durante il processo possono ora essere risolte. Una volta che tutti gli effetti sono stati risolti, lo spostamento è completo.

5. CARTE E TIPI DI CARTE

5.1. Stati delle Carte

5.1.1. Quando si trova in una zona diversa dalla mano di un giocatore, una carta può avere uno o più stati specifici.

5.1.1.1. *Preparata* – Quando una carta viene preparata, viene ruotata in posizione verticale e viene considerata una carta *preparata*. I personaggi e gli oggetti entrano in gioco preparati.

5.1.1.2. *Impegnata* – Quando una carta viene *impegnata*, viene ruotata in posizione orizzontale. Un giocatore può utilizzare le abilità di una carta impegnata che non richiedono ⟲ come parte del costo. Un giocatore non può utilizzare nessuna abilità di una carta impegnata che includa ⟲ come parte del costo.

5.1.1.3. *Danneggiata* – Una carta che ha almeno 1 danno è considerata essere *danneggiata*.

5.1.1.4. *Non Danneggiata* – Una carta che non ha subito danno è considerata essere *non danneggiata*.

5.1.1.5. *Sotto a* – Una carta che ha una o più carte sopra a essa è considerata *sotto* alla carta in cima a una pila (vedere 5.1.7). Un giocatore non può scegliere nessuna carta che si trovi sotto la carta in cima a una pila (vedere 5.1.6). Una carta che è sotto a un'altra carta e nella zona di Gioco non è considerata in gioco. Qualsiasi giocatore può guardare una carta a faccia in su che è sotto a un'altra carta in qualsiasi momento. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù che è sotto a un'altra carta in nessun momento, nemmeno la propria.

5.1.1.6. *In Cima/Sopra a* – Una carta che ha una o più carte sotto di essa è considerata *in cima* a tutte le carte sotto di essa. Una carta che si trova sopra a una o più carte non ottiene il testo di nessuna delle carte sotto di essa. La carta che si trova sopra a tutte le altre carte in una pila è chiamata *carta in cima.*

©Disney

5.1.1.7. *In una pila* – Quando una carta è in cima o sotto a una o più altre carte in gioco, essa e tutte le carte sotto o sopra di essa sono considerate *in una pila*. Queste carte sono considerate in una pila solo mentre sono in gioco. Se la carta in cima a una pila lascia il gioco, tutte le carte nella pila vengono spostate nella stessa zona della carta in cima e non vengono più considerate in una pila.

5.1.1.8. *In gioco* – Una carta a faccia in su nella zona di Gioco e senza carte sopra di essa è considerata essere *in gioco*. Se una carta è a faccia in giù, sotto a un'altra carta o si trova in una zona diversa dalla zona di gioco, non è considerata in gioco.

5.1.1.9. *A faccia in su* – Una carta nell'area di gioco con il dorso (cioè il lato con l'icona Illuminarium) rivolto verso il basso e verso la superficie di gioco e il fronte (cioè il lato con il costo e le classificazioni della carta) rivolto verso l'alto e verso i giocatori è considerata *a faccia in su*. Se una carta viene messa a faccia in su sotto a un'altra carta, o se un'altra carta viene messa sopra a essa mentre è a faccia in su, è comunque considerata essere a faccia in su. Una carta a faccia in su è nota pubblicamente a tutti i giocatori. Qualsiasi giocatore può guardare una carta a faccia in su in qualsiasi momento, anche se la carta a faccia in su si trova sotto a un'altra carta.

5.1.1.10. *A faccia in giù* – Una carta nell'area di gioco con il dorso (cioè il lato con l'icona Illuminarium) rivolto verso l'alto e verso i giocatori e il fronte (cioè il lato con il costo e le classificazioni della carta) rivolto verso il basso e verso la superficie di gioco è considerata *a faccia in giù*. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù in nessun momento, nemmeno la propria. Una carta a faccia in giù non è mai considerata in gioco.

5.1.1.11. *Asciugarsi* – Un personaggio che è entrato in gioco durante il turno corrente del proprio giocatore è considerando *nell'atto di asciugarsi*. Un personaggio che si sta asciugando non può andare all'avventura, non può essere dichiarato come personaggio sfidante e non può ⟲.

5.1.1.12. *Asciutto* – Un personaggio che è in gioco dall'inizio del turno del proprio giocatore è considerato *asciutto*. Un personaggio asciutto può andare all'avventura e può essere dichiarato come personaggio sfidante. Gli oggetti e i personaggi asciutti possono ⟲.

5.1.2. Una carta in qualsiasi zona eccetto la mano di un giocatore può avere gli stati descritti di seguito. Una carta può avere più stati contemporaneamente.

5.1.2.1. Un personaggio entra in gioco con gli stati di preparato, non danneggiato, in gioco, a faccia in su e nell'atto di asciugarsi. Un personaggio che è in gioco può avere uno qualsiasi degli stati elencati nelle sezioni da 5.1.1 a 5.1.12, eccetto sotto a e a faccia in giù.

5.1.2.2. Un oggetto entra in gioco con gli stati di preparato, in gioco e a faccia in su. Un oggetto in gioco non può avere gli stati di danneggiato, non danneggiato, sotto a o a faccia in giù.

5.1.2.3. Un luogo entra in gioco con gli stati di non danneggiato, in gioco e a faccia in su. Un luogo in gioco non può avere gli stati di preparato, impegnato, sotto a o a faccia in giù.

5.1.2.4. Una carta nel calamaio di un giocatore può avere solo gli stati di preparato, impegnato e a faccia in giù.

5.1.2.5. Una carta nel mazzo di un giocatore può avere solo lo stato di a faccia in giù.

5.1.2.6. Una carta nella pila degli scarti di un giocatore può avere solo lo stato di a faccia in su.

5.1.2.7. Una carta nella mano di un giocatore non può avere alcuno stato.

5.1.3. Se uno stato viene applicato a o tolto da una carta per qualsiasi motivo, lo stato viene applicato o tolto immediatamente.

***Esempio A**: Il giocatore attivo decide di andare all'avventura con Flounder – Voce della Ragione preparato. Quando impegna Flounder per mandarlo all'avventura, lo stato di preparato viene tolto immediatamente e lo stato di impegnato viene applicato immediatamente.*

***Esempio B:** Il giocatore attivo decide di giocare una Trilli – Fata Gigante usando la sua abilità **Trasformazione** sopra a una Trilli – Minuscola Stratega che è preparata, non danneggiata, in gioco, a faccia in su e asciutta. Quando ciò accade, tutti gli stati tranne quello di a faccia in su vengono immediatamente tolti da Trilli – Minuscola Stratega e gli stati di sotto a e in una pila vengono immediatamente applicati. Gli stati di*

©Disney

preparato, non danneggiato, sopra a, in una pila, in gioco, a faccia in su e asciutto vengono immediatamente applicati a Trilli - Fata Gigante. Gli stati di preparato, non danneggiato e asciutto vengono immediatamente applicati alla Trilli trasformata perché il personaggio sopra a cui è stata messa aveva già quegli stati. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione 8.10 "Trasformazione".

5.2. Parti di una Carta

5.2.1. La maggior parte delle parti di una carta appare su tutti i tipi di carta. Le differenze specifiche sono indicate nella voce relativa al tipo di carta in questione.

5.2.2. *Costo della carta* - La quantità di inchiostro necessaria per giocare la carta.

5.2.3. *Icona Calamaio* - Se questa icona a forma di vortice, ⬙, è presente intorno al costo della carta, quella carta può essere aggiunta al calamaio del suo giocatore. Le carte nel calamaio rappresentano l'inchiostro di quel giocatore. Ogni carta conta come 1 ⬡.

5.2.4. *Illustrazione* - L'illustrazione non influisce sullo svolgimento del gioco.

©Disney

Ravensburger

5.2.5. *Tipo di Inchiostro* – Il tipo di inchiostro della carta, identificato dal simbolo del tipo di inchiostro. La banda colorata dietro il nome della carta indica il colore corrispondente. Il tipo di inchiostro di una carta è importante per la costruzione di un mazzo e può essere citato nelle regole delle carte. I tipi di inchiostro sono: Ambra, Ametista, Smeraldo, Rubino, Zaffiro e Acciaio.

5.2.5.1. Alcune carte hanno più di un tipo di inchiostro. Le carte con due tipi di inchiostro hanno due simboli di tipo di inchiostro e contano come ciascun tipo di inchiostro.

5.2.6. *Nome* – Il nome della carta è scritto in caratteri più grandi. Il nome di una carta si applica in tutte le zone. Un effetto che cerca una carta con un nome specifico guarda solo questa riga e ignora la versione (vedi 5.3.6.1). L'intero nome del personaggio o del luogo deve essere uguale al nome specificato per corrispondergli. Insieme, il nome e la versione di un personaggio o di un luogo ne costituiscono il suo *nome completo*.

Esempio A: *Trilli – Alleata di Peter Pan ha un'abilità chiamata Leale e Devota che recita: "I tuoi personaggi chiamati Peter Pan ottengono* ***Sfidante*** *+1. (Ricevono +1 ⬡ mentre stanno sfidando.)" Se hai in gioco Peter Pan - Combattente Impavido e Peter Pan - Eroe dell'Isola Che Non C'È con questa Trilli, lei dà a entrambe le versioni di Peter Pan* ***Sfidante*** *+1.*

Esempio B: *Il Cappello dello Stregone ha l'abilità attivata Incredibile Energia che recita: "⟲, 1 ⬡ – Nomina una carta, dopodiché rivela la prima carta del tuo mazzo. Se è la carta nominata, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, mettila in cima al tuo mazzo." Se il giocatore attivo nomina Lucky per l'effetto e poi rivela la Numero Uno dalla cima del proprio mazzo, non si tratta di una corrispondenza. La Numero Uno viene quindi rimessa sopra al mazzo di quel giocatore.*

5.2.6.1. Alcuni personaggi hanno due nomi singolari in aggiunta al nome stampato. Questi personaggi hanno una "e" o qualcos'altro che viene trattato come una "e" (vedere 5.2.6.3) tra i due nomi elencati nella riga del nome. Se un effetto cerca una carta o un personaggio con un nome specifico, il nome specificato deve corrispondere esattamente a uno dei nomi sulla carta.

5.2.6.2. Un personaggio con più nomi è comunque un singolo personaggio.

Esempio A: *Flotsam e Jetsam – Murene Aggroviglianti è un personaggio che ha tre nomi. La carta è un personaggio chiamato "Flotsam", un personaggio chiamato "Jetsam" e un personaggio chiamato "Flotsam e Jetsam".*

Esempio B: *Bruno Madrigal – Zio Nascosto ha un'abilità chiamata Devi Solo Capirlo, che recita: "⟲ – Nomina una carta, dopodiché rivela la prima carta del tuo mazzo. Se è la carta nominata, aggiungila alla tua mano e ottieni 3 leggenda. Altrimenti, mettila in cima al tuo mazzo." Se il giocatore attivo nomina "Flotsam" per l'effetto dell'abilità e poi rivela Flotsam o Flotsam e Jetsam dalla cima del proprio mazzo, la carta rivelata è una corrispondenza e il giocatore attivo la aggiunge alla propria mano e ottiene 3 leggenda. Se il giocatore nomina "Flotsam e Jetsam" e poi rivela Flotsam dalla cima del proprio mazzo, non si tratta di una corrispondenza e il giocatore non aggiunge la carta rivelata alla propria mano e non ottiene 3 leggenda. Flotsam viene quindi rimesso in cima al mazzo di quel giocatore.*

5.2.6.3. La carta inglese di Cip e Ciop – Agenti di Recupero, Chip 'n' Dale – Recovery Agents, non ha il simbolo & nel nome della carta (corrispondente all'avere "e" in italiano), ma viene comunque trattato come se lo avesse.

©Disney

Ravensburger

5.2.7. *Classificazioni* – Categorie che identificano alcune caratteristiche della carta e che possono essere citate nelle regole della carta.
Esempio: *Ade – Re dell'Olimpo ha un'abilità chiamata Piano Malvagio, che recita: "Questo personaggio riceve +1 ✦ per ogni altro personaggio Cattivo che hai in gioco." Questa abilità fa riferimento alle carte con la classificazione Cattivo.*

5.2.8. *Testo delle Regole* – Tutte le abilità, gli effetti e il testo delle regole della carta appaiono in questo spazio, chiamato casella di testo. Alcune abilità hanno un costo per essere utilizzate. Le abilità possono essere parole chiave (vedere sezione 8) o avere un nome narrativo. Il nome narrativo viene utilizzato per fare riferimento all'abilità e non viene utilizzato ai fini del gioco.

5.2.9. *Testo descrittivo* – Il testo descrittivo non influisce sullo svolgimento del gioco.

5.2.10. *Informazioni accessorie* – Le informazioni accessorie non influiscono sullo svolgimento del gioco.

5.2.10.1. *Nome dell'artista* – Artista che ha illustrato la carta.

5.2.10.2. *Numero di collezione* – Indica la posizione di questa carta nel set. Il numero di carte standard uniche del set appare dopo la barra.

5.2.10.3. *Numero del set* – Il numero del set da cui proviene questa carta.
Esempio: The First Chapter, Rise of the Floodborn, Nelle Terre d'Inchiostro *e* Il Ritorno di Ursula *sono qui indicati con 1, 2, 3 e 4 rispettivamente.*

5.2.10.4. *Lingua* – La lingua della carta.

5.2.10.5. *Testo legale* – Informazioni sul copyright.

5.2.10.6. *Simbolo di rarità* – Indica quanto è comune la carta tra le carte del set di cui fa parte.

5.3. Personaggi

5.3.1. *I personaggi* sono un tipo di carta che può essere in gioco. Una carta personaggio che è nella zona di Gioco è un personaggio; in tutte le altre zone è una carta personaggio.

5.3.2. I personaggi vengono generalmente giocati durante la Fase Principale di un giocatore (vedi 3.3).

5.3.3. I personaggi non riportano la dicitura "Personaggio" nella loro riga di classificazione. Una carta deve avere entrambe le caratteristiche descritte in 5.3.3.1 e 5.3.3.2 per essere considerata un personaggio. In caso contrario, la carta non è un personaggio.

5.3.3.1. Un personaggio ha un valore di ✪ e un valore di ⛊.

5.3.3.2. Un personaggio ha almeno una delle seguenti classificazioni elencate nella riga di classificazione: Aggrovigliato, Alieno, Alleato, Capitano, Cattivo, Cavaliere, Classico, Colosso, Cucciolo, Detective, Dinosauro, Divinità, Drago, Eroe, Fantasma, Fata, Gargoyle, Gigante, Giocattolo, Iena, Illusione, Imbevuto, Immaginato, Incantatore, Inventore, Madrigal, Mentore, Miele, Moschettiere, Mostro, Pilota, Pirata, Principe, Principessa, Re, Regina, Robot, Scopa, Sette Nani, Super, Sussurro, Tigro, Titano.

5.3.4. Solo i personaggi possono andare all'avventura o sfidare.

©Disney

5.3.5. Un personaggio deve essere stato in gioco all'inizio del passaggio di Inizio Turno del turno del suo giocatore per poter andare all'avventura, sfidare, o ⟲ come parte di un costo (vedere 3.2.2, "Inizio Turno").

5.3.6. I personaggi hanno parti aggiuntive sulle loro carte.

5.3.6.1. *Versione* – La versione di una carta differenzia carte con lo stesso nome. Il nome della versione di una carta si applica in tutte le zone. Il nome e la versione di un personaggio costituiscono insieme il suo *nome completo*.

5.3.6.2. *Forza* ✪ – Principalmente, quanti danni questo personaggio infligge in una sfida, anche se gli effetti delle carte possono fare riferimento a questo valore. Se un personaggio infligge danno pari alla sua ✪ e ha una ✪ pari a 0 o inferiore, non infligge danno.

5.3.6.3. *Volontà* ♥ – Il danno su un personaggio è persistente, il che significa che si accumula nel corso del gioco. Se un personaggio ha un danno pari o superiore alla sua ♥, viene esiliato come risultato di una verifica dello stato di gioco. Anche gli effetti delle carte possono fare riferimento a questo valore.

5.3.6.4. *Valore di Leggenda* – La quantità di leggenda che il suo giocatore ottiene quando il personaggio va all'avventura.

5.4. Azioni

5.4.1. *Le azioni* sono un tipo di carta che entra in gioco brevemente per generare un effetto immediato. Una carta azione che si trova nella zona di gioco è un'azione; in tutte le altre zone è una carta azione.

5.4.1.1. Un'azione è definita dall'avere la scritta "Azione" sulla riga di classificazione della carta.

5.4.1.2. Le azioni vengono giocate dalla mano di un giocatore. Quando un'azione viene giocata, il suo effetto si risolve immediatamente. Un'azione viene messa nella zona di Gioco mentre l'effetto viene risolto. Dopo che l'effetto è stato risolto, l'azione viene messa negli scarti del giocatore. L'effetto di un'azione non entra nel sacchetto. (Vedere 7.7, "Sacchetto").

5.4.2. Le Azioni vengono generalmente giocate durante la Fase Principale di un giocatore (vedere 3.3).

5.4.3. Effetti – Le azioni hanno effetti anziché abilità.

5.4.4. Canzoni

5.4.4.1. *Le canzoni* sono un tipo di azione che viene definito dall'avere sia "Azione" che "Canzone" sulla riga di classificazione.

5.4.4.2. Le canzoni hanno una regola speciale in aggiunta alle normali regole previste per le azioni (vedere da 5.4.1 a 5.4.3). Tutte le canzoni permettono al giocatore di pagare un costo alternativo invece del loro costo in inchiostro per giocarle. Essere una canzone significa "Puoi pagare '⟲ un personaggio con costo in inchiostro N o superiore' invece del suo costo in inchiostro per giocare questa carta", dove N è uguale al costo in inchiostro della canzone. Questo è chiamato *cantare* una canzone.

5.4.4.3. Alcune canzoni hanno anche la parola chiave **Cantare Insieme**, che funziona in modo simile alla regola speciale delle canzoni (Vedere 8.12, "**Cantare Insieme**").

5.4.5. Le abilità innescate che si verificano quando si gioca un'azione vengono aggiunte al sacchetto, ma non si risolvono fino a quando l'azione non è stata giocata (vedere 4.3.4).

5.5. Oggetti

5.5.1. *Gli oggetti* sono un tipo di carta che può essere in gioco. Un oggetto è un oggetto solo mentre si trova nella zona di Gioco; in tutte le altre zone è una carta oggetto.

5.5.2. Gli oggetti vengono generalmente giocati durante la Fase Principale di un giocatore (vedere 3.3).

5.5.3. Un oggetto è definito dall'avere "Oggetto" sulla riga di classificazione della carta.

5.5.4. Se un oggetto ha un'abilità, questa può essere utilizzata durante il turno in cui l'oggetto viene giocato.

©Disney

Ravensburger

5.6. Luoghi

5.6.1. *I luoghi* sono un tipo di carta che può essere in gioco. Un luogo è un luogo solo mentre si trova nella zona di Gioco; in tutte le altre zone è una carta luogo.

5.6.2. I Luoghi vengono generalmente giocati durante la Fase Principale di un giocatore (vedi 3.3).

5.6.3. Un luogo è definito dall'avere "Luogo" sulla riga di classificazione. I luoghi sono l'unico tipo di carta stampato in orizzontale (cioè con i lati più lunghi in alto e in basso).

5.6.4. Se un luogo ha un'abilità, questa può essere utilizzata durante il turno in cui il luogo viene giocato.

5.6.5. I luoghi hanno parti aggiuntive sulle loro carte.

5.6.5.1. Versione – La versione di una carta differenzia carte con lo stesso nome. La versione di una carta si applica in tutte le zone. Insieme, il nome e la versione di un luogo ne costituiscono il suo *nome completo*.

5.6.5.2. *Costo di spostamento* – La quantità di inchiostro necessaria per spostare un personaggio in questo luogo.

5.6.5.3. *Volontà* ♥ – Il danno su un luogo è persistente, il che significa che si accumula nel corso del gioco. Se un luogo ha un danno pari o superiore alla sua ♥, viene esiliato come risultato di una verifica dello stato di gioco. I luoghi non hanno ✪ e non infliggono danno al personaggio sfidante in una sfida.

5.6.5.4. *Valore di leggenda* – Quanta leggenda ottiene il suo giocatore all'inizio del proprio turno durante la fase di Inizio Turno.

5.6.6. Se ci sono personaggi in un luogo e quel luogo lascia il gioco, i personaggi rimangono in gioco e non si trovano più in un luogo.

6. ABILITÀ, EFFETTI E RISOLUZIONE

6.1. Generale

6.1.1. Un'abilità è qualsiasi testo presente nella casella di testo di un personaggio, oggetto o luogo che può influenzare il gioco. Un'abilità ha uno o più effetti. Un effetto è la parte di un'abilità o di un'azione che viene risolta. Un'abilità è considerata completamente risolta se tutti i suoi

effetti sono stati completamente risolti. Se un'abilità ha un effetto che non è stato ancora risolto completamente, ad esempio perché non si è verificato o è stato risolto senza effetti, tale abilità non è completamente risolta.

Esempio: *Sventurata Gente del Mare - Opera di Ursula ha un'abilità chiamata Povere Anime, che recita: "Ogni volta che questo personaggio viene sfidato, ogni avversario sceglie e scarta una carta". L'abilità Povere Anime è un'abilità innescata. L'effetto di questa abilità è "ogni avversario sceglie e scarta una carta".*

6.1.1.1. Una carta può avere più abilità. Queste sono normalmente separate da interruzioni di paragrafo, parole chiave o da nomi narrativi.

6.1.1.2. Le abilità generano effetti. Le carte azione non hanno abilità; generano effetti quando vengono risolte.

Esempio A: *Qui - Nipote Esperto ha due abilità: un'abilità con parola chiave e un'abilità con nome narrativo. La prima è* ***Aiutante****, un'abilità con parola chiave. La seconda è Tre Nipoti, un'abilità innescata. Queste abilità sono separate sulla carta da un'interruzione di paragrafo.*

Esempio B: *Suonare la Campana è un'azione che ha l'effetto "Esilia un personaggio danneggiato a tua scelta". Questo effetto si verifica quando l'azione viene risolta.*

6.1.2. Le abilità e gli effetti di una carta sono costituiti da una o più frasi, separate da punti. Ogni frase è un effetto separato. Una frase può avere più di un effetto. Quando un'abilità o un effetto inizia a risolversi, segui l'ordine in cui gli effetti sono scritti. Una volta che le abilità e gli effetti di una carta iniziano a risolversi, tutti gli effetti si risolvono facendo tutto il possibile, anche se parte dell'effetto o degli effetti non può risolversi per qualsiasi motivo. Alcune azioni e abilità hanno più di un effetto da risolvere come frasi separate dell'azione o dell'abilità. Queste frasi si risolvono nell'ordine in cui sono scritte, ma tutte fanno parte della stessa risoluzione dell'azione o dell'abilità. Per risolvere correttamente gli effetti di un'abilità, è necessario considerare l'intero contesto e la struttura dell'abilità stessa.

6.1.3. Tutte le scelte relative agli effetti vengono effettuate mentre l'effetto viene risolto. Se la risoluzione di un effetto consente a un giocatore di scegliere "fino a" N di qualcosa, il giocatore non può scegliere la stessa opzione per più di una iterazione di N. Se l'effetto risolto include più occorrenze del termine "scegliere" o "a tua scelta", allora la stessa scelta può essere fatta per ogni occorrenza. "Fino a" include 0 come scelta legale.

Esempio A: *Le Rose Noi Verniciam è un'azione canzone che ha l'effetto: "Fino a 2 personaggi a tua scelta ricevono -1 ✪ per questo turno. Pesca una carta". Lo stesso personaggio non può essere scelto due volte. Il giocatore della carta può anche scegliere 0 personaggi.*

Esempio B: *Regina - Presenza Imperiosa ha un'abilità chiamata Chi È la Più Bella? che recita: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, un personaggio avversario a tua scelta riceve -4 ✪ per questo turno e un personaggio a tua scelta riceve+4 ✪ per questo turno." Lo stesso personaggio può essere scelto sia per il modificatore -4 ✪ che per il modificatore +4 ✪, poiché l'abilità contiene due occorrenze separate del termine "a tua scelta".*

6.1.3.1. Alcuni effetti includono requisiti e/o limitatori che influenzano quali scelte o selezioni possono essere effettuate. Un requisito stabilisce i criteri che devono essere soddisfatti affinché l'effetto si risolva, mentre un limitatore impone restrizioni su un requisito. Quando un effetto si risolve, deve soddisfare tutti i suoi requisiti senza violare alcun limitatore (vedere 6.7.3).

Esempio A: *"Esilia un personaggio a tua scelta" è un effetto con un requisito di scelta (un personaggio a tua scelta).*

Esempio B: *"Esilia un personaggio a tua scelta con 5 ✪ o superiore" è un effetto con un requisito di scelta (un personaggio a tua scelta) e un limitatore (con 5 ✪ o superiore).*

6.1.4. Se un effetto contiene la parola "puoi", il giocatore la cui abilità ha generato l'effetto può scegliere se vuole che questo si verifichi quando l'effetto si risolve. Se il giocatore sceglie di non farlo accadere, l'effetto si risolve senza alcun effetto e nessuna parte della *frase* che contiene "puoi" viene eseguita. Se un'abilità o un'azione ha più effetti separati da punti e uno di essi contiene la parola "puoi", la scelta si applica solo a quell'effetto specifico; gli altri si risolvono normalmente.

6.1.5. Alcuni effetti sono considerati effetti sequenziali. Questi effetti richiedono che un giocatore prenda una decisione o paghi un costo per risolverli. Questi sono normalmente scritti come "[A] per [B]", "[A] o [B]" oppure "[A]. Se lo fai, [B]." Notare che sia [A] che [B] possono avere

©Disney

Ravensburger

più parti. Se [A] richiede a un giocatore di pagare ⬡, [A] è considerato un costo piuttosto che un effetto (vedere 1.5, "Costi"), anche se [A] ha parti aggiuntive che non prevedono il pagamento di ⬡.

6.1.5.1. Se l'effetto è "[A} per [B}" o "[A]. Se lo fai, [B]", [A] è richiesto come parte della risoluzione dell'effetto. [A] può includere il pagamento di ⬡, e quell'inchiostro viene pagato mentre l'effetto si risolve. Se [A] non può essere eseguito completamente, l'effetto non può continuare in sequenza.

Esempio A: *"Esilia un oggetto a tua scelta per infliggere 5 danni a un personaggio a tua scelta". Se il giocatore non ha un oggetto in gioco che può esiliare per l'effetto sequenziale elencato nella prima parte della frase, [A], non può infliggere i 5 danni descritti nella seconda parte della frase, [B].*

Esempio B: *"Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi mescolare questa carta nel tuo mazzo per pescare 3 carte." Questa abilità innescata viene aggiunta al sacchetto quando il personaggio va all'avventura. Quando il giocatore risolve l'abilità dal sacchetto, può scegliere l'effetto sequenziale di rimescolare la carta nel proprio mazzo, come indicato in [A]. Se lo fa, pesca 3 carte come indicato in [B]. Se il giocatore sceglie di non eseguire [A] o non è in grado di eseguire parte di [A] per qualsiasi motivo, non pesca 3 carte come indicato in [B].*

Esempio C: *Judy Hopps - Agente Ottimista ha un'abilità chiamata Non Chiamarmi Tenera, che recita: "Quando giochi questo personaggio, puoi esiliare un oggetto a tua scelta. Se lo fai, il suo giocatore pesca una carta." Se il giocatore sceglie di non esiliare un oggetto a sua scelta, non pesca una carta.*

6.1.5.2. Se l'effetto è "[A] o [B]", il giocatore deve scegliere tra [A] e [B] come parte della risoluzione dell'effetto. Se [A] non può essere scelto, allora deve essere scelto [B] e viceversa.

Esempio: *Megara - Cinica Affascinante ha un'abilità chiamata Patto Losco, che recita: "Quando giochi questo personaggio, scegli e scarta una carta o esilia questo personaggio." Se il giocatore non sceglie o non può scegliere e scartare una carta, deve esiliare Megara.*

6.1.6. Se un'abilità o un effetto fa riferimento a "un altro" o "altri", si riferisce a qualsiasi carta da cui non proviene l'effetto o l'abilità, oppure che non è stata già selezionata dall'abilità.

Esempio: *Mulan - Soldato Imperiale ha un'abilità chiamata Essere d'Esempio, che recita: "Durante il tuo turno, ogni volta che questo personaggio esilia un altro personaggio in una sfida, i tuoi altri personaggi ricevono +1 ✦ per questo turno." Mulan deve esiliare un personaggio diverso da sé stessa e non ottiene il beneficio di questa abilità perché si applica solo agli "altri" personaggi.*

6.1.7. Se un'abilità o un effetto istruisce un giocatore a giocare una carta "gratis" come parte della risoluzione dell'abilità o dell'effetto, il giocatore ignora tutti i costi e non può scegliere di giocare quella carta pagando qualunque altro costo alternativo (vedere 4.3.2.2). Se giocare una carta in questo modo fa innescare delle abilità innescate, queste abilità vengono aggiunte al sacchetto ma aspettano di essere risolte fino a quando la carta da giocare secondo l'effetto non è stata completamente risolta.

6.1.7.1. Se un'abilità o un effetto richiede a un giocatore di usare un'abilità "gratis", il giocatore ignora tutti i costi necessari per usare l'abilità, tranne ⟲.

Esempio: *Durante il turno del giocatore attivo, questi ha in gioco una carta Terre del Branco - Oasi nella Giungla e ha un Paperino - Lanciatore di Torte nei suoi scarti. Le Terre del Branco sono una carta luogo e hanno un'abilità chiamata La Nostra Umile Casa, che recita: "Mentre hai 3 o più personaggi in questo luogo, puoi esiliare questo luogo per giocare un personaggio dai tuoi scarti gratis." Quando il giocatore attivo esilia le Terre del Branco con questa abilità, gioca Paperino dai suoi scarti gratis. Anche se Paperino ha un costo di* ***Trasformazione****, il giocatore non può scegliere di pagarlo come costo alternativo per giocarlo, poiché entra in gioco come parte della risoluzione dell'abilità delle Terre del Branco.*

6.1.8. Alcune abilità ed effetti contengono l'espressione "per ogni" per definire un singolo numero utilizzato in quell'abilità o effetto. Questo può essere utilizzato su qualsiasi tipo di abilità o effetto. Se un'abilità non statica ha "per ogni", il numero definito viene contato una volta durante

©Disney

Ravensburger

il processo di risoluzione dell'effetto. Se un'abilità statica ha "per ogni", il numero definito viene contato continuamente finché l'abilità statica rimane attiva.

Esempio: *Il Principe Giovanni - Il Più Avido di Tutti ha un'abilità chiamata Io Ti condanno, che recita: "Ogni volta che il tuo avversario scarta 1 o più carte, puoi pescare una carta per ogni carta scartata." Se l'avversario scarta 2 carte, il giocatore attivo può pescare 2 carte. Il giocatore attivo non può scegliere di pescare solo 1 carta. Deve scegliere di pescare 2 carte o nessuna.*

6.1.8.1. Alcune abilità ed effetti indicano al giocatore di pescare o scartare carte "finché" non viene raggiunto un numero specificato di carte. Questo funziona in modo simile al punto 6.1.8, dove il numero di carte necessarie per raggiungere il numero specificato viene contato una volta durante il processo di risoluzione dell'effetto.

6.1.9. A volte un'abilità o una combinazione di abilità è rappresentata da una parola specifica o da una breve frase in grassetto. Queste sono note come "abilità con parola chiave". Vedere la sezione 8. "Parole chiave" per ulteriori informazioni.

6.1.10. A volte una combinazione di abilità può essere ripetuta all'infinito, creando un "*loop*". Se tutti i giocatori sono consapevoli e comprendono le azioni di ogni iterazione del loop, il giocatore che origina il loop propone un numero specifico di iterazioni. Si considera che il gioco proceda immediatamente attraverso tali iterazioni senza che il giocatore le esegua tutte. Quindi la partita continua e deve essere eseguita una nuova azione.

6.1.11. Alcune abilità ed effetti utilizzano "quel/quello/quella" nel loro testo per riferirsi a qualcosa di specifico menzionato in precedenza nel testo.

Esempio: *L'abilità Che Affare di Ursula - Ingannatrice di Tutti recita: "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone, puoi giocare nuovamente quella canzone dagli scarti, gratis. Se lo fai, metti quella carta in fondo al tuo mazzo invece che nei tuoi scarti." In questo caso, "quella canzone" si riferisce alla carta cantata da Ursula e non a qualsiasi altra carta canzone che si trova negli scarti del giocatore.*

6.1.11.1. Se il testo di una carta fa riferimento a una zona specifica in cui "quella" carta si trova o è stata messa, va controllata solo quella zona. Se la carta a cui si riferisce "quella" ha cambiato zona, la parte dell'effetto che controlla la zona per "quella" carta fallisce e si risolve senza effetto, anche se ci sono altre carte il cui nome completo corrisponde al nome completo di "quella" carta. Il giocatore fa tutto il possibile per risolvere il resto dell'effetto.

Esempio: *Un giocatore ha in gioco 2 copie di Ursula - Ingannatrice di Tutti e le impegna entrambe per cantare una canzone usando la sua abilità* ***Cantare Insieme****. L'abilità Che Affare di Ursula recita: "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone, puoi giocare nuovamente quella canzone dagli scarti, gratis. Se lo fai, metti quella carta in fondo al tuo mazzo invece che nei tuoi scarti." Siccome entrambe le copie di Ursula sono state impegnate per cantare insieme, entrambe le loro abilità Che Affare si innescano e vengono aggiunte al sacchetto per poi essere risolte.*

Quando la prima abilità innescata viene risolta, la carta canzone giocata con ***Cantare Insieme*** *viene messa in fondo al mazzo del suo giocatore. Quando la seconda abilità innescata viene risolta, la carta "quella canzone" non è più negli scarti, quindi quella parte dell'effetto si risolve senza effetto. Allo stesso modo, "quella canzone" si riferisce a una carta canzone che non è più nella pila degli scarti, quindi anche la seconda parte dell'effetto non ha alcun effetto. Anche se ci fosse un'altra carta canzone con lo stesso nome negli scarti, "quella canzone" si riferisce solo alla carta canzone specifica che è stata cantata da Ursula quando le abilità innescate erano state aggiunte al sacchetto, e non a qualsiasi altra carta canzone con lo stesso nome.*

6.1.12. Alcune abilità o effetti si applicano solo al di fuori della zona di Gioco. Leggi l'intera abilità per determinare se si applica solo al di fuori della zona di Gioco.

Esempio A: *Un effetto che recita "Per ogni carta personaggio nella tua pila degli scarti, paga 1 ⬡ in meno per giocare questo Personaggio" si applica durante il processo di giocare il personaggio.*

Esempio B: *Lilo - Artista della Fuga ha un'abilità chiamata Non C'È Posto Migliore, che recita: "All'inizio del tuo turno, se questa carta si trova nei tuoi scarti, puoi giocarla ed entra in gioco impegnata." Poiché la condizione dell'abilità innescata cerca la carta nella zona degli scarti, questa abilità funziona nella zona degli Scarti, non nella zona di Gioco.*

©Disney

6.1.13. Alcune abilità o effetti specificano quando un effetto può verificarsi, con particelle note come indicatori di durata. Usano determinate parole o frasi per definire quando gli effetti dell'abilità si verificano o si applicano. Le durate sono indicate dalle seguenti parole o frasi: "durante", "una volta", "fino a", "per questo turno", "in questo turno", e "mentre".

6.1.13.1. Durante – un'abilità con questa durata si applica solo nel momento specificato o entro un periodo specifico indicato dopo la parola "durante". Se il momento attuale o il periodo specifico non corrispondono a quello indicato dopo "durante" nell'abilità o nell'effetto, allora tale abilità o effetto non si applica.

Esempio: *Tritone – Giovane Principe ha un'abilità chiamata Nuotatore Provetto, che recita: "Durante il tuo turno, questo personaggio ottiene* ***Sfuggente****. (Può sfidare altri personaggi con Sfuggente.)" Questa abilità si applica solo se è il turno del giocatore che ha in gioco Tritone. Se è il turno di qualsiasi altro giocatore, questa abilità non si applica.*

6.1.13.2. Una volta – Un'abilità con questa durata può verificarsi solo una volta entro il periodo specificato elencato dopo la parola "una volta". L'abilità verifica se è stata completamente risolta in precedenza. Se sì, si risolve senza alcun effetto. Se un giocatore ha due o più abilità con lo stesso nome, ogni abilità viene verificata indipendentemente.

Esempio: *Taffyta Muttonfudge – Aspra Velocista ha un'abilità chiamata Nuovi Concorrenti, che recita: "Una volta per turno, quando questo personaggio si sposta in un luogo, ottieni 2 leggenda." Il giocatore attivo sposta Taffyta Muttonfudge in un luogo e l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto. Quando l'abilità innescata si risolve dal sacchetto, si verifica se questo effetto è già stato risolto in questo turno. Non è così, quindi l'effetto si risolve normalmente. Dopodiché, il giocatore attivo sposta Taffyta Muttonfudge in un altro luogo e l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto. Quando l'abilità si risolve e viene verificato che è già stata risolta in questo turno, l'abilità viene risolta senza alcun effetto. Se il giocatore attivo ha una seconda Taffyta e la sposta in un Luogo, la sua abilità controlla solo se quella particolare abilità è stata risolta, invece di qualsiasi abilità chiamata Nuovi Concorrenti. Poiché questa è la prima volta che l'abilità della seconda copia di Taffyta verifica se quella particolare abilità è stata risolta, essa si risolve normalmente.*

6.1.13.3. Fino a – Un effetto con questa durata si applica fino a un determinato momento del gioco definito nell'effetto, solitamente indicato dopo la parola "fino a". Tale effetto si applica non appena viene generato.

Esempio: *Schivata! è un'azione che ha l'effetto "Un personaggio a tua scelta ottiene* ***Protetto*** *e* ***Sfuggente*** *fino all'inizio del tuo prossimo turno." Una volta che l'azione ha finito di risolversi, il personaggio scelto ottiene quelle parole chiave. Il personaggio le perde all'inizio del turno successivo del suo giocatore.*

6.1.13.4. Per questo turno – Un effetto con questa durata si applica dal momento in cui viene generato fino alla Fase Finale di quel giocatore, immediatamente prima che il turno passi al giocatore successivo. A volte questi effetti hanno una condizione o un requisito da soddisfare affinché la durata indicata di "per questo turno" si applichi.

Esempio: *Ben fatto! è un'azione che ha l'effetto "Un personaggio a tua scelta riceve +1 ✦ per questo turno". Non appena l'azione risolve il suo effetto, il personaggio ottiene +1 ✦ per il resto del turno. Il personaggio perde il +1 ✦ durante la Fase Finale del giocatore.*

6.1.13.5. Mentre – Un'abilità con questa durata si applica solo se la condizione definita è vera. Se la condizione definita è falsa, l'abilità non si applica. Una variante di questa durata, "mentre si trova in questo luogo", può apparire nei luoghi.

Esempio A: *Noi – Ladra Orfana ha un'abilità chiamata Nascondino che recita: "Mentre hai in gioco un oggetto, questo personaggio ottiene* ***Resistere*** *+1 e* **Protetto***. (Il danno inflitto a questo personaggio è ridotto di 1. Gli avversari non possono scegliere questo personaggio se non per sfidarlo.)" Fintanto che il giocatore che ha in gioco Noi ha in gioco anche un oggetto, l'abilità si applica. Una volta che l'oggetto lascia il gioco, l'abilità di Noi non ha più effetto.*

Esempio B: *Terre del Branco – Rupe dei Re ha un'abilità chiamata Siamo Tutti Collegati, che recita: "I personaggi ricevono +2 ♥ mentre si trovano in questo luogo". Se un personaggio si trova in questo luogo, riceve +2 ♥. Se il luogo lascia il gioco o il personaggio si sposta in un altro luogo, il personaggio perde immediatamente la Volontà ♥ ottenuta grazie all'abilità.*

©Disney

Ravensburger

6.1.13.6. Alcune abilità ed effetti utilizzano una combinazione delle durate sopra indicate. Tali abilità o effetti sono attivi e funzionanti solo finché tutte le durate sono applicabili e le condizioni di tali durate sono vere. Se una qualsiasi di queste durate non è applicabile o una qualsiasi delle loro condizioni è falsa, l'abilità o l'effetto non si applica.

Esempio A: *Jafar - Strabiliante Illusionista ha un'abilità chiamata Potere Oltre Ogni Limite, che recita: "Durante il tuo turno, mentre questo personaggio è impegnato, ottieni 1 leggenda ogni volta che peschi una carta." L'abilità innescata si attiva solo se è il turno del giocatore che ha in gioco Jafar e solo se Jafar è impegnato. Se una delle due condizioni è falsa, ad esempio se Jafar è preparato, l'abilità innescata non si attiverà e non verrà aggiunta al sacchetto.*

Esempio B: *Tebe - La Grande Oliva è un luogo che possiede un'abilità chiamata Se Ce la Fai Qui... , che recita: "Durante il tuo turno, ogni volta che un personaggio esilia un altro personaggio in una sfida mentre si trova in questo luogo, ottieni 2 leggenda." L'abilità innescata si attiva solo se è il turno del giocatore che ha in gioco Tebe e solo se un personaggio che si trova a Tebe esilia un altro personaggio in una sfida. Se una delle due condizioni non è vera, ad esempio se è il turno di un avversario, l'abilità innescata non si attiva e non viene aggiunta al sacchetto.*

6.1.14. Alcuni effetti richiedono al giocatore attivo di rivelare una o più carte.

6.1.14.1. Per rivelare una carta, il giocatore mostra la faccia della carta a tutti gli altri giocatori partecipanti. Il giocatore può rivelare solo le carte del gruppo di carte descritto in precedenza nell'effetto.

6.1.14.2. Le carte rivelate rimangono rivelate solo per la durata dell'effetto. Una volta che l'effetto smette di applicarsi, le carte non sono più rivelate.

Esempio: *La canzone Questa Famiglia ha un effetto che recita: "Guarda le prime 5 carte del tuo mazzo. Puoi rivelare fino a 2 carte personaggio e aggiungerle alla tua mano. Metti il resto in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine". Le carte che il giocatore sceglie di rivelare possono provenire solo dalle prime 5 carte che ha guardato. Il giocatore non può scegliere di rivelare carte di altri gruppi di carte.*

6.2. Abilità Innescate

6.2.1. Le abilità innescate si attivano quando la loro condizione di innesco è soddisfatta. Si attivano solo una volta per ogni condizione di innesco soddisfatta.

6.2.2. Gli effetti innescati iniziano con "Quando", "Ogni volta che", "La prima volta", "La seconda volta", "La prossima volta", "All'inizio di" o "Alla fine di" e descrivono sia lo stato del gioco che causa l'attivazione delle abilità sia gli effetti delle abilità. La parola o la frase iniziale e la condizione sono collettivamente note come [Condizione di Innesco]. Questi effetti sono normalmente scritti come "[Condizione di Innesco], [Effetto]".

6.2.3. Quando la condizione di innesco di un'abilità è soddisfatta, essa viene aggiunta al sacchetto per essere risolta come descritto nella sezione 7.7, "Sacchetto".

6.2.4. Alcune abilità innescate sono scritte come "[Condizione di Innesco], se [Condizione Secondaria], [Effetto]". Tali abilità verificano se la condizione secondaria è vera solo quando l'effetto viene risolto. Se la condizione è falsa, l'abilità si risolve senza alcun effetto. Se un'abilità ha più "se [Condizioni Secondarie]", tutte vengono verificate quando l'effetto viene risolto.

Esempio: *Stitch - Surfista Spensierato ha un'abilità chiamata Ohana, che recita: "Quando giochi questo personaggio, se hai in gioco 2 o più altri personaggi, puoi pescare 2 carte." Quando il giocatore attivo gioca Stitch, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto. Quando l'abilità viene scelta per essere risolta, l'effetto verifica se il giocatore ha due o più personaggi in gioco. Se non li ha, l'abilità innescata si risolve senza alcun effetto.*

6.2.5. Alcune abilità innescate sono scritte come "[Condizione di Innesco], [Effetto]. [Effetto]." Entrambi gli effetti sono legati alla condizione di innesco, ma ogni effetto è indipendente dall'altro.

Esempio: *Scar - Crudele Ingannatore ha un'abilità chiamata Non c'è il tuo Paparino a Salvarti, che recita: "Durante il tuo turno, ogni volta che questo personaggio esilia un altro personaggio in una sfida, puoi preparare questo personaggio. Non può andare all'avventura per il resto di*

©Disney

questo turno." Poiché entrambi gli effetti sono collegati alla condizione di innesco, se Scar non esilia un altro personaggio in una sfida, può andare all'avventura come al solito in questo turno.

6.2.6. Alcune abilità innescate sono scritte come "[Condizione di Innesco] e [Condizione di Innesco], [Effetto]". Queste abilità funzionano come due abilità innescate indipendenti l'una dall'altra, ma che si risolvono entrambe con lo stesso effetto.

Esempio: *John Silver - Pirata Alieno ha un'abilità chiamata Scegli con Chi Batterti, che recita: "Quando giochi questo personaggio e ogni volta che va all'avventura, un personaggio avversario a tua scelta ottiene* ***Attaccabrighe*** *durante il suo prossimo turno." L'abilità innescata si verifica quando John Silver viene giocato e anche quando il giocatore attivo va all'avventura con questo personaggio. L'abilità innescata non richiede che entrambe le condizioni di innesco siano vere contemporaneamente affinché si verifichi, ma solo una delle due.*

6.2.7. Alcune abilità ed effetti creano un'abilità innescata che può verificarsi solo lungo una durata specifica o quando viene soddisfatta una condizione specifica in un momento particolare della partita. Di solito queste si creano come risultato della risoluzione di una carta azione.

6.2.7.1. Abilità Innescate Fluttuanti - Abilità innescate generate per esistere per una durata specificata. Esistono al di fuori del sacchetto. Ogni volta che la condizione dell'abilità innescata fluttuante è soddisfatta, un'istanza di quell'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto per la risoluzione. Una volta scaduta tale durata, l'abilità innescata fluttuante cessa di esistere.

Esempio: *Rubare ai Ricchi è un'azione che recita, "Ogni volta che uno dei tuoi personaggi va all'avventura per questo turno, ogni avversario perde 1 leggenda." Quando Rubare ai Ricchi viene risolta, crea un'abilità innescata fluttuante definita dalla carta. Questa esiste per il resto del turno. Ogni volta che il giocatore va all'avventura con uno dei suoi personaggi in quel turno, la condizione dell'abilità innescata fluttuante viene soddisfatta e un'istanza di quell'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto per essere risolta. L'abilità innescata fluttuante continua a esistere al di fuori del sacchetto fino alla fine del turno, quando la durata specificata nella condizione scade.*

6.2.7.2. *Abilità Innescate Ritardate* - Abilità innescate generate per essere risolte in un momento specifico successivo nel corso della partita. Questo momento è specificato nella condizione dell'abilità innescata ritardata. L'abilità esiste al di fuori del sacchetto fino a quando questa condizione non viene soddisfatta. Quando la condizione viene soddisfatta, l'abilità innescata ritardata viene aggiunta al sacchetto per essere risolta.

Esempio: *Drift Candito è un'azione che recita: "Pesca una carta. Un tuo personaggio a tua scelta riceve +5 ✪ per questo turno. Alla fine del tuo turno, esilialo." Quando l'azione viene risolta, genera un'abilità innescata ritardata: "Alla fine del tuo turno, esilialo." L'abilità innescata rimane fuori dal sacchetto fino alla Fase Finale, quando si verificano le abilità innescate di fine turno (vedere 3.4.1.1). A quel punto, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto e viene risolta.*

6.3. Abilità Attivate

6.3.1. Le abilità attivate sono abilità elencate su una carta in gioco, che un giocatore può scegliere di usare durante la sua fase principale. Normalmente sono scritte come [Costo] – [Effetto].

6.3.1.1. Un'abilità attivata con un costo ⟲ su un personaggio può essere utilizzata solo se il personaggio è asciutto. Un'abilità attivata senza un costo di ⟲ su un personaggio, può essere utilizzata anche nel turno in cui il personaggio viene giocato.

6.3.1.2. Un'abilità attivata su un oggetto o un luogo può essere utilizzata nel turno in cui l'oggetto o il luogo viene giocato.

6.3.2. Se non ci sono effetti in attesa di essere risolti e un personaggio non sta andando all'avventura o affrontando una sfida, il giocatore attivo può usare un'abilità attivata su quel personaggio come azione di turno (vedere 4.4).

6.3.3. Le abilità innescate che si verificano dall'attivazione di un'abilità vengono aggiunte al sacchetto, ma non verranno risolte fino a quando non sarà stato risolto l'effetto dell'abilità attivata.

Esempio: *Un giocatore ha in gioco Balestra di Zanna e Trilli - Fata Molto in Gamba. La Balestra di Zanna ha un'abilità chiamata State Fermi! che recita: "⟲, esilia questo oggetto – Esilia un personaggio Drago a tua scelta". Trilli ha un'abilità chiamata Posso Usarlo Io, che recita: "Ogni volta che uno dei tuoi oggetti viene esiliato, puoi aggiungere quella carta al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnata." Se il giocatore usa l'abilità*

©Disney

Ravensburger

State Fermi! della Balestra di Zanna ed esilia l'oggetto come parte del costo dell'abilità attivata, l'abilità innescata di Trilli viene aggiunta al sacchetto ma non si risolverà fino a quando l'effetto di State Fermi! non sarà completamente risolto.

6.4. Abilità Statiche

6.4.1. Le abilità statiche sono effetti che possono alterare le caratteristiche di una carta, di una regola di gioco o dello stato di gioco. Queste abilità sono attive in modo continuo per un determinato periodo di tempo (di solito per la durata stampata). Un'abilità statica che non specifica una durata è attiva in modo continuativo finché la carta che genera l'effetto è in gioco.

Esempio: *Un'abilità che recita: "I tuoi personaggi impegnati ottengono* ***Protetto*** *fino all'inizio del tuo prossimo turno" è un'abilità statica che specifica una durata. Un'abilità che recita "I tuoi personaggi impegnati ottengono* ***Protetto****" è un'abilità statica che dura finché la carta che genera l'effetto statico rimane in gioco.*

6.4.2. Le abilità statiche possono provenire da due fonti: un effetto risolto o una carta in gioco. Le abilità statiche continue e le abilità statiche applicate da un effetto risolto hanno generalmente una durata. Le abilità statiche continue provenienti da carte in gioco generalmente non hanno una durata.

6.4.2.1. Le abilità statiche continue generate da effetti risolti influenzano tutte le carte in gioco che l'abilità può influenzare. Queste abilità statiche durano finché la loro durata è attiva e sono funzionali solo durante la loro esistenza. Quando la durata è terminata, l'effetto cessa di esistere e tutte le carte interessate perdono immediatamente l'effetto. Se una carta che sarebbe influenzata da un'abilità statica continua generata da un effetto risolto viene giocata dopo che tale abilità è stata risolta, la carta ha l'effetto di quell'abilità quando entra in gioco.

Esempio: *Ricostruire Atlantide è un'azione con l'effetto "I tuoi personaggi non possono essere sfidati fino all'inizio del tuo prossimo turno." Quando l'effetto si risolve, viene generato un effetto statico continuo che continua ad applicarsi a tutti i personaggi a cui potrebbe applicarsi fino al termine della sua durata. Se un personaggio viene giocato dopo che l'effetto è stato risolto, anche quel personaggio è influenzato da questo effetto statico continuo.*

6.4.2.2. Le abilità statiche applicate generate da effetti risolti influenzano solo le carte in gioco al momento della risoluzione dell'effetto. Le carte che sarebbero influenzate dall'abilità statica applicata ma che sono entrate in gioco dopo la risoluzione dell'effetto non sono influenzate. Questo tipo di effetti normalmente applica un'abilità o un modificatore alle carte interessate, al momento della risoluzione.

Esempio: *Kida - Protettrice di Atlantide ha un'abilità chiamata Forse Riusciremo a Salvare il Nostro Futuro, che recita: "Quando giochi questo personaggio, tutti i personaggi ricevono -3 ✪ fino all'inizio del tuo prossimo turno." Quando l'abilità innescata si risolve, viene generata un'abilità statica che dà -3 ✪ a tutti i personaggi fino all'inizio del prossimo turno. Poiché l'effetto si applica ai personaggi al momento della risoluzione, un personaggio giocato dopo la generazione dell'abilità statica non è influenzato dall'abilità statica.*

6.4.2.3. Un'abilità statica continua generata da una carta in gioco influisce su tutte le carte in gioco su cui l'abilità può influire. Queste abilità statiche durano finché la carta che le genera è in gioco. Se una carta che genera un'abilità statica esce dal gioco, il suo effetto termina non appena la carta viene rimossa dalla zona di gioco e tutte le carte interessate perdono immediatamente l'effetto. Se una carta che sarebbe influenzata da un'abilità statica continua generata da una carta in gioco viene giocata dopo che tale abilità è stata risolta, la carta ha l'effetto di quell'abilità quando entra in gioco.

Esempio: *Un giocatore ha in gioco Set di Pesi e Brontolo - Burbero. Set di Pesi ha un'abilità chiamata Allenamento che recita: "Ogni volta che giochi un personaggio con 4 ✪ o superiore, puoi pagare 1 ⬡ per pescare una carta." Brontolo ha un'abilità chiamata C'è un Pericolo in Vista, che recita: "I tuoi altri personaggi Sette Nani ricevono +1 ✪." Il giocatore gioca Gongolo - Bonario, che ha 3 ✪. Gongolo entra in gioco con l'abilità statica di Brontolo già applicata a lui, e ha quindi un valore di ✪ pari a 4. Poiché Gongolo viene giocato con 4 ✪, si attiva l'abilità innescata di Set di Pesi.*

6.4.3. Per alcune abilità statiche, determinare se il loro effetto si applica o meno, dipende dal verificare se una condizione all'interno del testo dell'abilità è vera o falsa. Queste abilità sono note come abilità statiche condizionali. Per determinare se un'abilità statica condizionale è

©Disney

Ravensburger

attiva, identifica la parola che collega l'effetto e la condizione, verifica se tale condizione è vera o falsa rispetto allo stato del gioco e decidi se l'effetto si applica in base al risultato di tale verifica e alle regole descritte nella sezione 6.4.4.

Esempio: *Mammolo - Inguaribile Romantico ha un'abilità chiamata Oh, Cia-a-ao! che recita: "Questo personaggio non può andare all'avventura a meno che tu non abbia in gioco un altro personaggio Sette Nani." L'effetto "Questo personaggio non può andare all'avventura" si applica e rimane attivo fintanto che la condizione "tu non abbia in gioco un altro personaggio Sette Nani" è falsa. Una volta che il giocatore ha un altro personaggio Sette Nani in gioco, la condizione è vera e l'effetto non si applica più.*

6.4.4. Le abilità statiche condizionali legano la loro condizione e il loro effetto con la parola "a meno che" o "se". Alcune condizioni collegate ai loro effetti dalla parola "se" fanno parte di un'abilità innescata e richiedono un processo separato per essere risolte (vedi 6.2.4).

6.4.4.1. Alcune abilità statiche condizionali sono scritte come "[Effetto] a meno che [Condizione]". Per queste abilità, finché la condizione verificata è vera, l'effetto non si applica. Finché la condizione verificata è falsa, l'effetto si applica.

6.4.4.2. Alcune abilità statiche condizionali sono scritte come "Se [Condizione], [Effetto]". Per queste abilità, finché la condizione verificata è vera, l'effetto si applica. Finché la condizione verificata è falsa, l'effetto non si applica.

6.4.4.3. Alcune abilità statiche condizionali sono scritte come "[Effetto] se [Condizione]". Per queste abilità, finché la condizione verificata è vera, l'effetto si applica. Finché la condizione verificata è falsa, l'effetto non si applica.

Esempio: *Le Tont - Lacchè Opportunista ha un'abilità chiamata Ho Imparato dal Migliore, che recita: "Durante il tuo turno, puoi giocare questo personaggio gratis se un personaggio avversario è stato esiliato in una sfida in questo turno." Durante il tuo turno, l'effetto "puoi giocare questo personaggio gratis" si applica fintanto che la condizione "un personaggio avversario è stato esiliato in una sfida in questo turno" è vera. Se nessun personaggio avversario è stato esiliato in una sfida durante il tuo turno, la condizione non è vera e l'effetto non si applica.*

6.4.5. Gli effetti che "saltano" una fase o un passo del gioco sono effetti statici. "Saltare [passaggio/fase]" significa "Questo/a [passaggio/fase] non avviene". Se l'effetto salta un passaggio o una fase, non avviene nessuna parte di quel passaggio o di quella fase. Qualsiasi abilità o effetto che si verificherebbe a causa di quel passaggio o fase, non si verifica. Se un effetto salta una fase o un passaggio, ma tale fase o passaggio è già iniziato, allora non viene saltato e continua normalmente.

Esempio: *Artù - Scudiero Determinato ha un'abilità chiamata Basta con i Libri, che recita: "Salta il passaggio di Pesca del tuo turno". Se un giocatore dovesse iniziare il suo passaggio di Pesca con Artù in gioco, salterà il suo passaggio di Pesca e passerà immediatamente alla Fase Principale del suo turno. Tuttavia, se un giocatore trova un modo per giocare Artù durante il suo passaggio di Pesca, il passaggio di Pesca corrente non viene saltato e procede normalmente.*

6.5. Effetti Sostitutivi

6.5.1. Alcuni effetti sono considerati effetti sostitutivi. Questi effetti attendono che si verifichi la condizione indicata e poi sostituiscono parzialmente o completamente l'evento mentre questo viene risolto.

6.5.1.1. Le abilità che includono la parola "invece" sono il tipo più comune di effetto sostitutivo.

Esempio: *L'abilità Fendente di Scimitarra Rubata recita: "⟲ – Un personaggio a tua scelta riceve +1 ✪ per questo turno. Se viene scelto un personaggio chiamato Aladdin, riceve invece +2 ✪."*

6.5.2. Un evento è la risoluzione di un effetto nel suo complesso. Se un evento contiene più effetti, tutti questi effetti sono considerati parte dello stesso evento.

Esempio: *Ecco Qua la Tempesta è una canzone che recita: "Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta. Pesca una carta". Sebbene l'azione contenga due effetti, la risoluzione di entrambi gli effetti costituisce l'evento. Se un effetto viene sostituito, l'evento viene parzialmente sostituito. Se entrambi gli effetti vengono sostituiti, l'evento viene completamente sostituito.*

6.5.3. Affinché un evento possa essere sostituito, l'effetto sostitutivo deve esistere ed essere applicabile all'evento nel momento in cui questo si verificherebbe. Gli effetti sostitutivi non possono sostituire un evento che si è già verificato.

©Disney

Esempio: *Il Bell'Anatroccolo - Pub Poco Raccomandabile ha un'abilità chiamata Trambusto Quotidiano, che recita: "Ogni volta che un personaggio con 3 ✪ o superiore sfida un altro personaggio mentre si trova in questo luogo, ottieni 1 leggenda. Se il personaggio sfidante ha 6 ✪ o superiore, ottieni invece 3 leggenda." Quando un personaggio sfida un altro personaggio mentre si trova in questo luogo, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto e risolta. Durante la risoluzione, viene verificata la condizione sostitutiva "Se il personaggio sfidante ha 6 ✪ o superiore" per vedere se è soddisfatta. Se la condizione indicata non è soddisfatta, l'effetto sostitutivo non si verifica, anche se la condizione indicata si dovesse verificare più avanti nella sfida.*

6.5.4. Quando un evento viene sostituito, non si è mai verificato. Al suo posto, si verifica un evento modificato. Questo evento modificato può innescare abilità o essere influenzato da altri effetti sostitutivi. Poiché il primo evento viene sostituito, le abilità che sarebbero state innescate da esso non si attivano.

6.5.5. Un effetto sostitutivo ha una sola possibilità di sostituire parzialmente o completamente un evento. Una volta che un effetto sostitutivo viene applicato e che si verifica un evento modificato, tale effetto sostitutivo non può essere applicato nuovamente allo stesso evento, anche se l'evento dovesse essere ulteriormente modificato e la condizione sostitutiva venisse nuovamente soddisfatta.

6.5.6. Alcune abilità hanno effetti sostitutivi che sostituiscono parzialmente o completamente le loro stesse abilità. Questi sono noti come *effetti auto-sostitutivi* e vengono sempre applicati per primi.

6.5.7. Se più effetti sostitutivi possono essere applicati allo stesso evento, il giocatore le cui carte o effetti delle carte sono interessati segue i passaggi elencati qui.

6.5.7.1. In primo luogo, se è possibile applicare effetti auto-sostitutivi, sceglierne uno e procedere alla sezione 6.5.7.2. Se non è possibile applicarne nessuno, procedere al passaggio successivo.

6.5.7.2. In secondo luogo, se è possibile applicare altri effetti sostitutivi, sceglierne uno.

6.5.7.3. Dopo che l'effetto sostitutivo scelto è stato applicato, si verifica un evento modificato. Ripetere questo processo, tenendo conto degli altri effetti sostitutivi che possono essere ora applicati all'evento modificato, fino a quando non è più possibile applicare alcun effetto sostitutivo.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco Miniera dei Sette Nani, mentre il giocatore avversario ha in gioco La Bestia - Protettore Altruista e Flounder - Voce della Ragione. La Miniera dei Sette Nani ha l'abilità Difesa Montana, che recita: "Durante il tuo turno, la prima volta che sposti un personaggio in questo luogo, puoi infliggere 1 danno a un personaggio a tua scelta. Se il personaggio trasformato è un Cavaliere, infliggi invece 2 danni." La Bestia - Protettore Altruista ha l'abilità Fare Scudo, che recita: "Ogni volta che uno dei tuoi altri personaggi subirebbe danni, metti invece altrettanti segnalini danno su questo personaggio."*

Il giocatore attivo gioca quindi Pisolo - Cavaliere Sonnolento, un personaggio con la classificazione Cavaliere, e lo sposta nella Miniera dei Sette Nani. Quando l'abilità innescata del luogo si risolve, il giocatore attivo sceglie di infliggere danno a Flounder, scatenando il seguente evento: infliggi 1 danno a Flounder - Voce della Ragione. Gli effetti sostitutivi della Miniera dei Sette Nani e de La Bestia possono applicarsi a questo effetto. Flounder è interessato, quindi il giocatore avversario segue i passaggi elencati nelle sezioni da 6.5.7.1 a 6.5.7.3.

In primo luogo, il giocatore avversario verifica se ci sono effetti auto-sostitutivi. L'effetto della Miniera "infliggi invece 2 danni" è un effetto auto-sostitutivo che può essere applicato, quindi il giocatore avversario lo sceglie e lo applica. Di conseguenza, l'evento modificato è: Infliggi 2 danni a Flounder - Voce della Ragione.

I passaggi vengono ripetuti e il giocatore avversario verifica la presenza di altri effetti auto-sostitutivi. Non trovandone, il giocatore avversario passa al passaggio successivo e verifica la presenza di altri effetti sostitutivi. La Bestia - Protettore Altruista ha un effetto sostitutivo che può essere applicato, quindi il giocatore avversario lo sceglie e lo applica, ottenendo questo evento: Metti 2 segnalini danno su La Bestia - Protettore Altruista. Il giocatore avversario ripete i passaggi, ma poiché non ci sono effetti sostitutivi applicabili, l'effetto si risolve e il gioco continua.

©Disney

6.5.8. Due o più istanze dello stesso effetto sostitutivo non possono essere applicate allo stesso evento. Se più istanze dello stesso effetto sostitutivo possono essere applicate allo stesso evento, il giocatore le cui carte o effetti delle carte sono interessati sceglie quale applicare. Le altre cessano di esistere.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco Rapunzel - Pronta per l'Avventura, Flounder - Voce della Ragione e 2 copie di Heihei - Spuntino da Barca. Rapunzel ha un'abilità innescata chiamata Gesto di Bontà, che recita: "Ogni volta che uno dei tuoi personaggi viene scelto per* ***Aiutante****, fino all'inizio del tuo prossimo turno, la prossima volta che subirebbe danni invece non subisce danni." Il giocatore attivo manda all'avventura un Heihei e sceglie di aggiungere la sua ✪ a quella di Flounder con* ***Aiutante****, facendo innescare l'abilità innescata di Rapunzel. L'abilità viene aggiunta e risolta dal sacchetto, creando un effetto sostitutivo: la prossima volta che Flounder subirebbe un danno, invece non subisce alcun danno. Il giocatore attivo va all'avventura con l'altro Heihei e sceglie di aggiungere la sua ✪ a quella di Flounder con* ***Aiutante****. L'abilità innescata di Rapunzel viene nuovamente aggiunta e risolta dal sacchetto, creando un altra istanza dello stesso effetto sostitutivo.*
Il giocatore attivo impegna Flounder per sfidare un personaggio avversario impegnato. Durante il passaggio del Danno da Sfida, il danno viene inflitto a ciascun personaggio nella sfida, con il seguente risultato: il personaggio sfidato infligge a Flounder un danno pari alla sua ✪. Flounder subirebbe danno, quindi il giocatore attivo tenta di applicare le due istanze dello stesso effetto sostitutivo. Poiché due o più istanze dello stesso effetto sostitutivo non possono essere applicate allo stesso evento, il giocatore attivo ne sceglie una da applicare, con il seguente risultato: il personaggio avversario sfidato non infligge alcun danno a Flounder. L'altra istanza dell'effetto sostitutivo non può essere applicata e cessa di esistere.

6.6. Modificatori di Abilità

6.6.1. Alcune abilità ed effetti possono modificare le caratteristiche di un personaggio o di un luogo in gioco, come ✪ o ✦.

6.6.1.1. Un modificatore si applica a una carta in modo continuativo, o per un periodo di tempo fisso oppure finché la carta che genera il modificatore è in gioco. Ogni volta che un modificatore viene applicato alla caratteristica di una carta, quella caratteristica cambia immediatamente. Questo processo non utilizza il sacchetto (vedere 7.7, "Sacchetto").

6.6.1.2. Quando più modificatori si applicano alla caratteristica di una carta, non seguono un ordine specifico, ma si combinano e vengono applicati tutti insieme. Se un nuovo modificatore dovesse essere applicato alla caratteristica di una carta, esso si aggiunge a tutti gli altri modificatori che sono già applicati.

Esempio A: *Il giocatore attivo gioca Grand Duke - Advisor to the King. Gran Duca ha un'abilità chiamata Sì, Maestà, che recita: "I tuoi personaggi Principe, Principessa, Re e Regina ricevono +1 ✪." Il modificatore +1 ✪ generato dall'effetto dell'abilità si applica immediatamente alla ✪ di tutti i personaggi con le classificazioni Principe, Principessa, Re e Regina che il giocatore attivo ha in gioco. Se quel giocatore gioca un altro personaggio con una di queste classificazioni mentre il suo Gran Duca è ancora in gioco, il nuovo personaggio entra in gioco con il modificatore +1 ✪ già applicato e mantiene tale modifica finché Gran Duca non esce dal gioco.*
Esempio B: *Il giocatore attivo ha in gioco un Heihei - Gallo Sconclusionato che ha 2 ✪ e 2 ❤. Heihei riceve +1 ✪ da un effetto. Heihei ora ha 3 ✪ e 2 ❤. Più avanti nel turno, un effetto aggiuntivo dà a Heihei -5 ✪. La ✪ di Heihei viene modificata in -2 ✪. Un effetto successivo dà a Heihei +1 ✪, portandolo a -1 ✪. Ogni volta che un modificatore si applica a Heihei, tutti gli altri modificatori che già si applicano a lui vengono sommati contemporaneamente.*

6.6.2. Se un personaggio ha una ✪ negativa, non infligge danni durante le sfide e viene considerato come se avesse Forza pari a 0, tranne che per l'applicazione dei modificatori per determinare la sua ✪ (vedere 6.6.1.2).

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco uno Yokai - Supercattivo Scientifico e un Microbot. Yokai ha un'abilità innescata chiamata Conquista Tecnica che recita: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, pesca una carta per ogni personaggio avversario con 0 ✪". I Microbot hanno un'abilità innescata chiamata Tecnologia Ispirata che recita: "Quando giochi questo oggetto, un personaggio a tua scelta riceve -1 ✪ per questo turno per ogni oggetto chiamato Microbot che hai in gioco". L'avversario ha in gioco un personaggio con 1 ✪ e 1 ❤. Il giocatore attivo gioca un secondo Microbot. Quando si risolve l'abilità innescata, il giocatore attivo sceglie il personaggio dell'avversario, che ottiene*

©Disney

Ravensburger

immediatamente -2 ✪ e ora ha -1 ✪ e 1 ♥. Il giocatore attivo quindi va all'avventura con Yokai. Poiché la ✪ del personaggio avversario è negativa, conta come se avesse ✪ pari a 0 quando viene risolta l'abilità innescata di Yokai, quindi il giocatore attivo pesca 1 carta. Anche se la ✪ del personaggio conta come 0 ai fini della risoluzione dell'effetto di Yokai, non viene in ogni caso portata a 0; corrisponde ancora a -1 ✪.

6.6.3. Se un personaggio o un luogo ha un valore di Leggenda ✦ negativo, viene considerato come se avesse un valore di Leggenda pari a 0, tranne che per l'applicazione dei modificatori per determinare il suo ✦ (vedere 6.6.1.2).

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco un Flynn Rider - Il Più Grande Fan di Se Stesso, e il suo avversario ha 5 carte in mano. Flynn ha 4 ✦ e un'abilità chiamata Un Ultimo Grande Colpo, che recita: "Questo personaggio riceve -1 ✦ per ogni carta nella mano dei tuoi avversari." Poiché l'avversario ha 5 carte in mano, al valore di Leggenda di Flynn pari a 4 si applica un modificatore di -5 (-1 per ciascuna delle 5 carte). Flynn ora ha un nuovo valore di Leggenda pari a -1. Poiché il valore di Leggenda di Flynn è negativo, se il giocatore lo impegna per mandarlo all'avventura, Flynn conta come se avesse un valore di Leggenda pari a 0 e il giocatore ottiene quindi 0 leggenda. Tuttavia, questo non modifica il valore di Leggenda effettivo di Flynn portandolo a 0. Flynn ha ancora un valore di Leggenda pari a -1 finché il numero di carte nella mano dell'avversario non cambia o non viene applicato un altro modificatore al suo valore di Leggenda.*

6.6.4. Se un effetto dice che una caratteristica "non può essere ridotta/o sotto a" di un valore specificato, il valore di quella caratteristica non può essere inferiore al valore specificato dopo che sono stati applicati i modificatori per determinare il valore di quella caratteristica.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco Elisa Maza - Trasformata in Gargoyle, con 4 ✪ e 4 ♥. Ha un'abilità statica chiamata Forti per Sempre, che recita: "La ✪ dei tuoi personaggi non può essere ridotta sotto al suo valore stampato." Elisa riceve -4 ✪ fino alla fine del turno del suo giocatore a causa di un effetto. Dopo l'applicazione dei modificatori, Elisa ha un valore ✪ pari a 0, ma poiché tale valore è inferiore al suo valore stampato, la sua ✪ è 4. Più avanti nel turno, Elisa ottiene +1 ✪ fino alla fine del turno del suo giocatore grazie a un altro effetto. Dopo aver applicato entrambi i modificatori, Elisa ha un valore di ✪ pari a 1, ma poiché questo valore ✪ modificato è ancora inferiore al suo valore stampato, la sua ✪ è 4. Più avanti nel turno, Elisa ottiene +4 ✪ fino alla fine del turno del suo giocatore grazie a un ultimo effetto. Dopo l'applicazione dei modificatori, Elisa ha un valore di ✪ pari a 5. Poiché questo valore di ✪ modificato non è inferiore al suo valore di ✪ stampato (pari a 4), Elisa ha 5 ✪.*

6.7. Risolvere Carte ed Effetti

6.7.1. Per risolvere una carta giocata, il giocatore esegue le seguenti azioni immediatamente dopo che la carta è stata considerata "giocata" (vedere 4.3.3), a seconda del tipo di carta da risolvere.

6.7.1.1. Se la carta è un personaggio, un oggetto o un luogo, entra nella zona di Gioco (vedere 4.3.3.1). Se un personaggio viene giocato utilizzando la sua abilità di **Trasformazione**, deve essere posizionato sopra alla carta indicata nella sezione 8.10, "Trasformazione."

6.7.1.2. Se la carta è un'azione, entra nella zona di Gioco e il suo effetto generato si risolve immediatamente. Una volta che l'effetto è stato completamente risolto, l'azione viene messa negli scarti del giocatore (vedi 4.3.3.2). Se l'effetto dell'azione non si risolve immediatamente, l'azione rimane nella zona di Gioco finché l'effetto generato non è completamente risolto (vedere 6.7.8). Quindi, l'azione viene messa negli scarti del giocatore.

6.7.2. Per risolvere un effetto, il giocatore esegue i seguenti passaggi, in ordine, seguendo tutte le istruzioni nel testo dell'effetto da risolvere e tenendo conto di tutto ciò che potrebbe modificare uno qualsiasi dei passaggi seguenti durante il processo.

6.7.2.1. In primo luogo, se un effetto utilizza "per ogni" per definire un singolo numero, tale numero viene contato come descritto nella sezione 6.1.8. Quindi, se l'effetto include una condizione secondaria "se", bisogna verificare se la condizione è vera o falsa (vedere 6.2.4). Se tale condizione è falsa, l'effetto si risolve senza alcun effetto. Altrimenti, procedere al passaggio successivo.

6.7.2.2. In secondo luogo, se l'effetto che sta venendo risolto infligge danno a un personaggio o a un luogo, calcolare il danno totale inflitto effettuando prima le scelte richieste per il danno, poi identificando la quantità di danno inflitto nel testo dell'effetto e applicandovi eventuali modificatori di danno. Il numero risultante è la quantità finale di danno inflitto dall'effetto che si sta risolvendo. Quindi, procedere al passaggio successivo. Se l'effetto risolto non infligge danno, ignorare questo passaggio e procedere a quello successivo.

©Disney

Ravensburger

6.7.2.3. In terzo luogo, il giocatore esegue le istruzioni del testo dell'effetto che sta venendo risolto ed effettua le scelte non effettuate nel passaggio precedente e richieste dall'effetto, per intero e nell'ordine in cui sono scritte. Se l'effetto dice al giocatore di fare qualcosa, il giocatore fa tutto il possibile, anche se una parte dell'effetto non può essere eseguita. Se le istruzioni includono il danno calcolato nel passaggio precedente, tutto il danno viene inflitto simultaneamente. È possibile applicare effetti sostitutivi agli effetti che stanno venendo risolti (vedere 6.5, "Effetti Sostitutivi").

6.7.3. Quando viene effettuata una scelta o una selezione come parte del soddisfare un requisito per un effetto, si verifica se la scelta o la selezione è legale. Una scelta o una selezione è legale se soddisfa tutti i requisiti definiti senza violare alcun limitatore (vedere 6.1.3.1). Se una scelta o una selezione ha più requisiti definiti, il giocatore segue la procedura riportata di seguito. Se una scelta o una selezione è illegale, si tratta di un'azione illegale (vedere 1.7.7).

6.7.3.1. In primo luogo, se uno qualsiasi dei requisiti è un costo in inchiostro, il giocatore paga quel costo. Se ci sono più costi in inchiostro, il giocatore li paga tutti. Se non ci sono costi in inchiostro richiesti, ignorare questo passaggio e procedere al passaggio successivo.

6.7.3.2. In secondo luogo, se la risoluzione dell'effetto include effettuare una scelta o una selezione, il giocatore lo fa. Se la scelta o la selezione soddisfa i requisiti sia dell'effetto che sta venendo risolto che di ciò che è stato scelto o selezionato, la scelta è legale. Altrimenti, i requisiti non sono soddisfatti e la scelta è illegale.

6.7.3.3. In terzo luogo, il giocatore verifica che la scelta o la selezione rispetti i limitatori. In caso contrario, è illegale e deve essere effettuata un'altra scelta o selezione.

Esempio A: *Il giocatore attivo ha in gioco un John Smith - Protettore Indomito. Questo ha un'abilità chiamata Fai del Tuo Peggio, che recita: "Gli avversari devono scegliere questo personaggio per azioni e abilità, se possibile". L'avversario gioca Sfasciare, un'azione che ha l'effetto: "Infliggi 3 danni a un personaggio a tua scelta". Mentre l'avversario risolve l'effetto dell'azione, sceglie un personaggio per essa mentre calcola il danno. A causa del requisito "devono scegliere" di John Smith, l'avversario lo sceglie per l'effetto. La scelta viene verificata e soddisfa il requisito di John Smith.*

Esempio B: *Il giocatore attivo ha due copie di John Smith - Protettore Indomito in gioco. Questo ha un'abilità chiamata Fai del Tuo Peggio, che recita: "Gli avversari devono scegliere questo personaggio per azioni e abilità, se possibile". L'avversario gioca Sfasciare, un'azione che ha l'effetto: "Infliggi 3 danni a un personaggio a tua scelta". Mentre l'avversario risolve l'effetto dell'azione, sceglie un personaggio per essa mentre calcola il danno. Poiché entrambe le copie di John Smith hanno il requisito "devono scegliere", l'avversario può scegliere una qualsiasi delle due per l'effetto. La scelta viene verificata e soddisfa il requisito del John Smith scelto. Poiché il requisito del John Smith scelto è stato soddisfatto, il requisito per la stessa abilità sull'altro John Smith non ha importanza. Non ci sono altre scelte da fare per l'effetto.*

6.7.4. Le abilità innescate che si verificano durante il processo di risoluzione di una carta o di un effetto vengono aggiunte al sacchetto, ma non verranno risolte fino a quando la carta o l'effetto non saranno stati risolti. Se tali abilità innescate si verificano durante il processo di risoluzione di più effetti a partire dalla stessa azione o abilità, non saranno risolte fino a quando tutti gli effetti dell'azione o dell'abilità non saranno stati risolti (vedere 6.1.2).

6.7.5. Una verifica dello stato del gioco avviene dopo che tutti gli effetti delle azioni o delle abilità si risolvono (vedere 1.8.1).

6.7.6. Se più giocatori agiscono contemporaneamente a causa di un effetto in corso, il giocatore attivo esegue per primo la sua parte dell'effetto, poi tutti gli altri giocatori fanno lo stesso in ordine di turno (vedere 2.1.3). Ogni parte dell'effetto è considerata parte della stessa risoluzione e l'effetto non è completamente risolto finché tutti i giocatori non hanno eseguito tutte le istruzioni.

Esempio: *Paperino - Perfetto Gentiluomo ha un'abilità chiamata Mi Permetta, che recita: "All'inizio del tuo turno, ogni giocatore può pescare una carta". Mentre l'abilità innescata sta venendo risolta, il giocatore attivo risolve per primo la sua parte dell'effetto e pesca una carta. Poi, a turno, ogni altro giocatore risolve la propria parte dell'effetto e pesca una carta. Una volta che tutti i giocatori hanno finito di risolvere le*

©Disney

rispettive parti dell'effetto, questo si conclude completamente e la partita continua. La verifica dello stato del gioco avviene solo dopo che l'effetto è stato completamente risolto.

6.7.7. Se un'abilità o un effetto deve fare riferimento a una caratteristica di una carta quando era in gioco, ma quella carta non è più in gioco, l'abilità o l'effetto fa riferimento all'ultimo valore noto per quella caratteristica prima che la carta lasciasse il gioco.

6.7.8. Se un'azione o un'abilità richiede a un giocatore di giocare una carta come parte della risoluzione di quell'azione o abilità, la carta viene giocata mentre l'azione o l'abilità viene risolta. Qualsiasi effetto che si verifica come risultato dell'aver giocato quella carta va generato o aggiunto al sacchetto, ma deve attendere per essere risolto fino a quando l'azione o l'abilità che ha indicato al giocatore di giocare quella carta non è stato completamente risolto. Questo vale anche per gli effetti della carta che l'azione o l'abilità iniziale aveva indicato al giocatore di giocare, anche se quella carta viene spostata in una zona diversa.

Esempio: *Un giocatore ha un luogo chiamato La Valle Addormentata – Il Ponte nei suoi scarti e un Jim Hawkins – Viaggiatore Spaziale in gioco. Jim Hawkins ha un'abilità chiamata Prendere in Mano il Timone che recita: "Ogni volta che giochi un luogo, questo personaggio può spostarsi in quel luogo gratis". Il giocatore gioca l'azione Mettiti in Salvo!, che recita: "Gioca un luogo con costo 3 o inferiore dai tuoi scarti gratis. Poi, se hai in gioco un luogo chiamato La Valle Addormentata, pesca una carta. Quando l'effetto dell'azione si risolve, il giocatore gioca La Valle Addormentata dalla sua pila degli scarti e la mette in gioco. L'abilità innescata di Jim Hawkins, Prendere in Mano il Timone, si attiva e viene aggiunta al sacchetto, ma non viene ancora risolta. Mettiti in Salvo! continua a risolversi e il giocatore pesca una carta perché La Valle Addormentata è ora in gioco. Una volta che l'azione ha finito di risolversi, il giocatore può risolvere le abilità innescate dal sacchetto, come Prendere in Mano il Timone.*

6.7.8.1. Un effetto generato da un'azione giocata in questo modo si risolve dopo che la carta che ha istruito il giocatore a giocare l'azione ha finito di essere risolta, ma prima che qualsiasi abilità innescata possa essere risolta dal sacchetto.

6.7.9. Alcuni effetti modificano il modo in cui una carta entra in gioco. Questi effetti si risolvono mentre la carta viene giocata.

Esempio: *Madre Gothel – Malvagia e Avvizzita ha un'abilità chiamata Che Cosa Hai Fatto?! che recita: "Questo personaggio entra in gioco con 3 danni". L'effetto si risolve quando Madre Gothel viene messa in gioco. Non c'è alcun momento nel gioco in cui Madre Gothel entra in gioco senza danni.*

7. ZONE

7.1. Generale

7.1.1. Tutte le zone sono considerate separate l'una dall'altra. Alcune zone possono essere fisicamente presenti nello stesso spazio, ma sono comunque zone separate ai fini del gioco.

Esempio: *Il tavolo rappresenta l'area di gioco dei giocatori. Sebbene i mazzi dei giocatori, i calamai e gli scarti occupino fisicamente quello spazio, non sono in gioco, poiché sono tutte zone separate.*

7.1.2. Le carte in una *zona pubblica* sono note pubblicamente a tutti. I giocatori possono guardare o contare le carte in qualsiasi zona pubblica in qualsiasi momento. Le carte in una zona pubblica sono considerate informazioni pubbliche.

7.1.2.1. Le zone pubbliche sono: gioco, scarti e sacchetto.

7.1.3. Le carte in una *zona privata* non sono note a tutti. I giocatori non possono guardarle a meno che non sia richiesto da una regola di gioco (ad esempio, pescare una carta) o da un effetto. I giocatori possono contare il numero di carte in una zona privata in qualsiasi momento. Una zona privata non è considerata privata mentre viene rivelata. Se una parte di una zona privata viene rivelata, solo quella parte non è considerata privata. Le carte in una zona privata sono considerate informazioni private.

7.1.3.1. Le zone private sono la mano, il mazzo e il calamaio.

7.1.4. Se un effetto consente a un giocatore di guardare in una delle sue zone private per cercare una carta specifica o un tipo di carta, è possibile che *non riesca a trovare* quella carta. Se un effetto consente a un giocatore di cercare una carta specifica o un tipo specifico di carta in una delle sue zone pubbliche, il giocatore non può fallire nella ricerca e deve scegliere una carta appropriata, se possibile.

©Disney

7.1.5. Una carta può esistere in una sola zona alla volta. Solo le carte nella zona di Gioco di un giocatore sono considerate *in gioco*. Le carte al di fuori della zona di Gioco non sono in gioco. Le carte nel mazzo, negli scarti, nella mano e nel calamaio di un giocatore non sono in gioco.

7.1.6. Se una carta entra in qualsiasi altra zona dal gioco, tutti gli effetti acquisiti, i danni e le altre caratteristiche acquisite vengono rimossi e quella carta diventa una nuova carta. Alcune abilità ed effetti possono comunque fare riferimento alla carta nella sua nuova zona.

7.1.6.1. Se un effetto generato e in attesa di risoluzione proviene da un'azione giocata, tale effetto si risolverà prima che qualsiasi abilità innescata possa essere scelta per la risoluzione.

7.2. Mazzo

7.2.1. Il mazzo di un giocatore è l'insieme di carte con cui inizia la partita. Il mazzo è il luogo in cui queste carte vengono conservate durante il gioco e da cui un giocatore pesca le carte (vedere 1.12).

7.2.2. Il mazzo è una zona privata. Le carte del mazzo di un giocatore rimangono sempre a faccia in giù e in un'unica pila. I giocatori non possono guardare le carte nei loro mazzi o cambiarne l'ordine durante una partita. I giocatori possono contare le carte rimanenti nel mazzo di qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.

7.2.3. Se le carte vengono messe in cima o in fondo a un mazzo "in qualsiasi ordine" e una qualsiasi delle carte era a faccia in su, l'ordine in cui le carte a faccia in su vengono aggiunte al mazzo deve essere noto a tutti i giocatori.

Esempio: *Un giocatore ha in gioco due personaggi trasformati, ciascuno con 2 carte totali in una pila e ciascuno con 2 ✪. Il suo avversario gioca In Fondo al Mar, una canzone con l'effetto: "Metti tutti i personaggi avversari con 2 ✪ o inferiore in fondo al mazzo dei loro giocatori, in qualsiasi ordine." Il giocatore può ordinare e mescolare liberamente le singole pile di carte prima di metterle in fondo al mazzo. Poiché tutte queste carte erano a faccia in su e quindi note a tutti i giocatori, sia il giocatore che l'avversario conoscono l'ordine in cui le carte vengono posizionate.*

7.2.3.1. Se quelle carte a faccia in su si trovano in una o più pile e/o se una qualsiasi di quelle pile contiene sia carte a faccia in su che a faccia in giù, qualsiasi carta di quelle pile può essere combinata e ordinata liberamente con le altre carte aggiunte al mazzo, comprese le carte di altre pile. Nessuno stato viene applicato o rimosso da quelle carte finché non vengono messe in cima o in fondo al mazzo.

7.3. Mano

7.3.1. La mano di un giocatore è il luogo in cui si tengono le carte pescate. Le carte possono essere aggiunte alla mano anche da altri effetti. I giocatori iniziano la partita con una "mano iniziale" di 7 carte pescate (vedere 2.2.1.4).

7.3.2. La mano è una zona privata. I giocatori possono guardare le carte nella propria mano, non possono mai guardare le carte nella mano di un altro giocatore. I giocatori possono contare il numero di carte nella mano di ogni giocatore in qualsiasi momento. I giocatori possono tenere le carte in mano e riordinarle nel modo per ciascuno più comodo e/o conveniente.

7.3.3. Non c'è un limite massimo di carte che un giocatore può avere in mano. Una mano non può avere meno di 0 carte.

7.3.4. Se un effetto richiede a qualcuno di scartare, quel giocatore sceglie il numero indicato di carte dalla sua mano e le mette nella sua pila degli scarti.

7.4. Gioco

7.4.1. La zona di Gioco di un giocatore è il luogo in cui vengono giocate le sue carte. I personaggi, gli oggetti e i luoghi possono rimanere nella zona di Gioco fino a quando non la lasciano per qualsiasi motivo. Le azioni possono rimanere nella zona di Gioco solo per il tempo necessario alla risoluzione del loro effetto. I giocatori non possono giocare carte nella zona di Gioco di un avversario.

7.4.2. La zona di Gioco è una zona pubblica. I giocatori possono guardare le carte che qualsiasi giocatore ha in gioco in qualsiasi momento. I giocatori possono contare il numero di carte che ogni giocatore ha in gioco in qualsiasi momento. I giocatori possono riorganizzare le loro zone di Gioco in qualsiasi modo comodo e/o conveniente, a condizione che la disposizione complessiva sia chiara e comprensibile a tutti i giocatori. Lo stato delle carte in gioco non può essere nascosto agli altri giocatori.

©Disney

Ravensburger

7.4.2.1. Le carte a faccia in giù nella zona di Gioco di un giocatore sono considerate informazioni private, anche se quelle carte erano state informazioni pubbliche in qualsiasi momento. I giocatori possono contare il numero di carte a faccia in giù nella zona di Gioco di un giocatore. I giocatori non possono guardare le carte a faccia in giù a meno che una regola di gioco o un effetto non lo consenta. Questa è un'eccezione alla sezione 7.4.2.

7.4.3. Ogni volta che 1 o più carte stanno per lasciare il gioco, prima si deve verificare se ci sono abilità che si innescherebbero a causa della loro uscita e/o dell'uscita di altre carte dal gioco. Le abilità innescate "vedono" le altre carte che lasciano la zona di gioco insieme alla carta fonte dell'abilità innescata.

Esempio: *Lyle Tiberius Rourke - Astuto Mercenario ha un'abilità chiamata Grazie per Esserti Offerto Volontario, che recita: "Ogni volta che uno dei tuoi altri personaggi viene esiliato, ogni avversario perde 1 leggenda." Se un giocatore ha Lyle e altri due personaggi in gioco e il suo avversario gioca Sarò Re, l'abilità innescata su Lyle si attiva due volte, una per ogni personaggio esiliato insieme a Lyle.*

7.5. Calamaio

7.5.1. Il calamaio di un giocatore è il luogo in cui aggiunge le carte che usa come inchiostro nel corso della partita. Queste carte sono *carte inchiostro* e ognuna di esse rappresenta 1 ⬡ che il giocatore può usare per pagare i costi in inchiostro. Nessun elemento del fronte di una carta inchiostro influisce sull'inchiostro che genera.

7.5.2. Le carte vengono aggiunte al calamaio di un giocatore a faccia in giù e preparate. Se più carte vengono aggiunte al calamaio di un giocatore nello stesso momento, ogni carta viene trattata come un'istanza separata.

7.5.3. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere nel proprio calamaio.

7.5.4. Il calamaio è una zona privata. I giocatori non possono mai guardare le carte in un calamaio, nemmeno le proprie. I giocatori possono contare il numero di carte di qualsiasi calamaio in qualsiasi momento. I giocatori possono disporre le carte nel loro calamaio in qualsiasi modo, a condizione che le carte inchiostro siano sempre tenute a faccia in giù e separate dalle carte in tutte le altre zone. Lo stato delle carte in un calamaio non può essere nascosto agli altri giocatori.

7.5.5. Se una carta consente a un giocatore di aggiungere una carta "aggiuntiva" al proprio calamaio durante il proprio turno, il giocatore annuncia che sta utilizzando quell'effetto, quindi segue i normali passaggi per inchiostrare una carta (vedere 4.2.3.1).

7.5.6. Ogni volta che un effetto aggiunge una carta da un'altra zona al calamaio, la carta non viene rivelata e non è necessario che abbia l'icona calamaio. La carta entra nel calamaio a faccia in giù come inchiostro (vedere 4.2.3.2).

7.6. Scarti

7.6.1. Gli scarti di un giocatore (noti anche come "pila degli scarti" o "zona degli Scarti") è generalmente il luogo in cui vengono conservate le carte che hanno lasciato il gioco.

7.6.2. Gli scarti sono una zona pubblica. Le carte negli scarti di un giocatore rimangono sempre scoperte e in un'unica pila. I giocatori possono guardare e contare le carte nella pila degli scarti di qualsiasi giocatore in qualsiasi momento. Un giocatore può guardare e riorganizzare le carte nei propri scarti in qualsiasi momento.

7.6.3. Se più carte entrano contemporaneamente in una pila degli scarti, il giocatore le mette negli scarti in qualsiasi ordine.

7.7. Sacchetto

7.7.1. A differenza di altre zone, il sacchetto non è uno spazio fisico, ma è solo il luogo dove le abilità innescate create dal gioco attendono di risolversi.

7.7.2. Solo le abilità innescate possono essere aggiunte al sacchetto. Le abilità attivate, la risoluzione di azioni e il giocare personaggi, luoghi o oggetti non vengono aggiunti al sacchetto.

7.7.3. L'aggiunta di abilità al sacchetto segue regole specifiche.

7.7.3.1. Ogni volta che la condizione di un'abilità innescata viene soddisfatta, l'abilità viene aggiunta al sacchetto dal giocatore che ha generato la carta. Se più abilità innescate si verificano contemporaneamente, vengono aggiunte al sacchetto simultaneamente. Se la condizione

©Disney

dell'abilità innescata viene soddisfatta mentre un altro effetto è in fase di risoluzione, essa viene aggiunta al sacchetto, ma i giocatori attendono che l'effetto corrente sia completamente risolto prima di risolverla.

7.7.4. L'ordine in cui gli effetti vengono risolti dal sacchetto segue un processo che continua fino a quando non ci sono più effetti da risolvere dal sacchetto.

7.7.4.1. Il sacchetto verifica quali giocatori hanno abilità al suo interno.

7.7.4.2. Se una di queste abilità innescate appartiene al giocatore attivo, questi sceglie uno qualsiasi dei suoi effetti innescati e lo risolve completamente (vedere 6.7.2).

7.7.4.3. Dopo che l'effetto è stato risolto e la verifica dello stato di gioco è stata completata, il sacchetto verifica se ci sono altre abilità innescate rimaste nel sacchetto e a quale giocatore appartengono. Se l'ultimo giocatore che ha risolto un effetto ha ancora abilità innescate nel sacchetto, quel giocatore continua a risolvere i propri effetti dal sacchetto fino a quando non ha più abilità innescate da risolvere.

7.7.4.4. Quando la verifica del sacchetto non restituisce più effetti da risolvere che appartengono a quel giocatore, il sacchetto verifica se il giocatore successivo nell'ordine di turno ha abilità innescate nel sacchetto da risolvere. Se ne ha, quel giocatore inizia a risolvere i loro effetti utilizzando lo stesso processo seguito dal primo giocatore nei passaggi 7.7.4.2 e 7.7.4.3. Questo è noto come *passare il sacchetto.*

7.7.4.5. Questo continua per tutti i giocatori nell'ordine di turno e fino a quando non ci sono più effetti innescati nel sacchetto da risolvere. Una volta che il sacchetto è vuoto, il gioco continua con il giocatore attivo.

7.7.5. Se un'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto dal giocatore che sta risolvendo, viene vista alla verifica del sacchetto successiva e può essere scelta per essere risolta successivamente.

7.7.6. Se un'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto da un giocatore che non è quello che sta risolvendo, essa attende di essere risolta fino al turno di quel giocatore per risolvere gli effetti dal sacchetto.

7.7.7. Se un giocatore abbandona il gioco mentre le abilità che ha aggiunto al sacchetto sono ancora in attesa di essere risolte, tali abilità cessano di esistere.

Esempio A: *Il giocatore attivo va all'avventura con un personaggio. Questo soddisfa una condizione di innesco sul personaggio mandato all'avventura, quindi l'effetto innescato viene aggiunto al sacchetto per essere risolto una volta completata l'azione di turno di andare all'avventura. Quando l'avventura e la successiva verifica dello stato di gioco sono completate, il sacchetto verifica gli effetti attivati da risolvere e da quali giocatori hanno avuto origine. La verifica restituisce l'effetto innescato dal giocatore attivo, che lo sceglie e lo risolve. Dopo che la successiva verifica dello stato di gioco è stata completata, il sacchetto verifica nuovamente se ci sono altri effetti attivati. La verifica non restituisce nessun effetto, quindi il gioco continua con il giocatore attivo.*

Esempio B: *Il giocatore attivo manda un personaggio all'avventura. Tre effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto: due dal giocatore attivo e uno dall'avversario. Quando il sacchetto verifica gli effetti innescati da risolvere, il giocatore attivo sceglie e risolve uno dei suoi effetti. Durante la risoluzione, un altro effetto innescato dal giocatore attivo viene aggiunto al sacchetto. Dopo la risoluzione, il sacchetto verifica nuovamente e restituisce tre effetti innescati: due del giocatore attivo e uno dell'avversario. Il giocatore attivo è stato l'ultimo a risolvere un effetto, quindi può scegliere un altro effetto da risolvere. Dopo che entrambi gli effetti del giocatore attivo sono stati risolti, il sacchetto passa all'avversario, che risolve i propri effetti. Durante la risoluzione, un altro effetto innescato dal giocatore attivo viene aggiunto al sacchetto. Dopo la risoluzione, il sacchetto verifica e restituisce un effetto innescato del giocatore attivo e che l'ultimo a risolvere un effetto è stato l'avversario. Poiché non ci sono più effetti innescati da risolvere per l'avversario, il sacchetto torna al giocatore attivo, che risolve il suo effetto rimanente. Quando il sacchetto verifica nuovamente se ci sono altri effetti innescati da risolvere, la verifica non ne trova, quindi il gioco continua con il giocatore attivo.*

©Disney

8. PAROLE CHIAVE

8.1. Generale

8.1.1. Le parole chiave sono abilità o combinazioni di abilità rappresentate da nomi specifici e forniscono tali abilità alla carta in base a quel nome. Le parole chiave sono solitamente seguite da un testo di richiamo che descrive ciò che fanno. Questo testo di promemoria, racchiuso tra parentesi e scritto in corsivo, non è un testo di regole ma solo un aiuto mnemonico. L'elenco attuale delle parole chiave è: **Vigile**, **Guardiano**, **Potenziamento**, **Sfidante**, **Sfuggente**, **Attaccabrighe**, **Resistere**, **Lesto**, **Trasformazione**, **Melodioso**, **Cantare Insieme**, **Aiutante**, **Svanire**, **Protetto**.

8.1.2. Alcune abilità sono *cumulabili*, ovvero si possono combinare; queste abilità sono seguite da "+[N]". Un'abilità con parola chiave che non ha un +[N] non si cumula ad altri effetti che forniscono quella stessa parola chiave. Se una carta con una parola chiave che non è cumulabile dovesse ottenere la stessa parola chiave da un'abilità o un'azione, non otterrà quella parola chiave.

Esempio: *Se hai un personaggio con **Aiutante** e un effetto dà **Aiutante** a quel personaggio, si applica solo la prima istanza della parola chiave. Tuttavia, se le parole chiave fossero **Resistere** +1 e **Resistere** +2, le abilità si sarebbero cumulate e il personaggio otterrebbe **Resistere** +3.*

8.2. Vigile

8.2.1. La parola chiave **Vigile** rappresenta un'abilità statica. **Vigile** significa: “Questo personaggio ignora i limitatori di sfida per **Sfuggente**".

8.2.2. Un personaggio non ottiene **Sfuggente** se possiede la parola chiave **Vigile**. Può comunque ottenere **Sfuggente** tramite un'altra abilità o effetto.

8.3. Guardiano

8.3.1. La parola chiave **Guardiano** rappresenta due abilità.

8.3.2. La prima è un’abilità statica che funziona mentre il personaggio viene giocato. Questa abilità significa: "Questo personaggio può entrare in gioco con lo stato impegnato anziché con lo stato preparato".

8.3.3. La seconda è un'abilità statica che crea un limitatore di sfida. Questa abilità significa: "Se un avversario vuole scegliere uno dei tuoi personaggi per una sfida, deve scegliere questo personaggio o un altro personaggio con **Guardiano** se possibile".

8.4. Potenziamento

8.4.1. La parola chiave **Potenziamento** rappresenta un'abilità attivata con una durata specifica. **Potenziamento** N ⬡ significa: "Una volta durante il tuo turno, puoi pagare N ⬡ per mettere la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù sotto a questa carta".

8.4.2. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta che è stata messa a faccia in giù sotto a un'altra carta in nessun momento, nemmeno la propria.

8.4.3. Se una carta è sotto a un’altra carta, non è considerata in gioco. Mettere una carta sotto a un'altra carta con **Potenziamento** non conta come giocare quella carta.

8.5. Sfidante

8.5.1. La parola chiave **Sfidante** rappresenta un’abilità statica che funziona mentre un personaggio sta sfidando. **Sfidante** +N significa: “Mentre questo personaggio sta sfidando, riceve +N ✪”. Siccome questa è un’abilità +N, è cumulabile con altri effetti di **Sfidante**.

8.5.2. Un personaggio con Sfidante non riceve +N ✪ se sta venendo sfidato.

8.6. Sfuggente

8.6.1. La parola chiave **Sfuggente** rappresenta un'abilità statica che crea un limitatore di sfida. **Sfuggente** significa: "Questo [Tipo] non può essere sfidato se non da un personaggio con **Sfuggente**".

8.7. Attaccabrighe

8.7.1. La parola chiave **Attaccabrighe** rappresenta due abilità statiche.

8.7.2. La prima abilità significa: "Questo personaggio non può andare all’avventura".

©Disney

Ravensburger

8.7.3. La seconda abilità significa: “Non puoi dichiarare la fine del tuo turno se questo personaggio è preparato e può sfidare un personaggio avversario impegnato o un luogo avversario”.

8.7.4. Un giocatore può comunque impegnare un personaggio con **Attaccabrighe** per usare abilità o cantare canzoni, se possibile.

8.8. Resistere

8.8.1. La parola chiave **Resistere** rappresenta un'abilità statica che modifica la quantità di danno inflitto alla carta che possiede la parola chiave. **Resistere** +N significa: "Il danno che verrebbe inflitto a questo personaggio o luogo è ridotto di N". **Resistere** è una riduzione del danno (vedere 4.6.6.1). Siccome questa è un’abilità +N, è cumulabile con altri effetti di **Resistere**.

8.8.2. Se il danno inflitto a questo personaggio o luogo è ridotto a 0, si considera come se nessun danno sia stato inflitto.

8.8.3. Il danno messo o spostato su un personaggio con **Resistere** non è influenzato dall'abilità.

8.9. Lesto

8.9.1. La parola chiave **Lesto** rappresenta un'abilità statica. **Lesto** significa: "Questo personaggio può sfidare come se fosse in gioco dall’inizio del tuo turno".

8.10. Trasformazione

8.10.1. La parola chiave **Trasformazione** rappresenta un'abilità statica che consente di pagare un costo alternativo per giocare un personaggio invece di pagare il costo in inchiostro del personaggio. **Trasformazione** significa: "Se hai in gioco un personaggio con lo stesso nome di questa carta, puoi giocare questa carta pagando il suo costo di **Trasformazione** piuttosto che il suo costo in inchiostro. Se lo fai, metti questa carta sopra a un altro personaggio con lo stesso nome che hai in gioco". Questo processo viene chiamato *trasformare*.

8.10.2. Se un personaggio trasformato viene messo sopra a un personaggio impegnato, il personaggio trasformato entra in gioco impegnato.

8.10.3. Se un effetto su un personaggio trasformato fa sì che entri in gioco impegnato, diventa impegnato non appena entra in gioco, anche se il personaggio sopra a cui si è trasformato era preparato.

8.10.4. Se un personaggio trasformato viene messo sopra a un personaggio asciugato, il personaggio trasformato entra in gioco asciugato. Se un personaggio trasformato viene messo sopra a un personaggio che si sta asciugando, il personaggio trasformato entra in gioco in processo di asciugarsi.

8.10.5. Un giocatore può usare un personaggio trasformato per eseguire tutte le azioni di turno del personaggio sopra a cui è stato messo. Il personaggio trasformato non ottiene il testo del personaggio sopra a cui è stato messo (ad esempio, un'abilità attivata), ma mantiene tutti gli effetti che si applicavano a quel personaggio quando il personaggio trasformato è entrato in gioco. Un giocatore può impegnare un personaggio trasformato per cantare una canzone se il personaggio su cui è stato messo era asciutto quando il personaggio trasformato è entrato in gioco.

8.10.6. Un personaggio trasformato mantiene tutto il danno presente sul personaggio su cui viene messo.

8.10.7. Quando un personaggio trasformato lascia il gioco, tutte le carte nella sua pila (cioè tutte le carte sotto di esso) si spostano nella stessa zona della carta personaggio trasformato e le carte non sono più considerate come parte di una pila (vedere 5.1.1.7).

8.10.8. La parola chiave **Trasformazione** ha due varianti: **Trasformazione [Classificazione]** e **Trasformazione Universale**. Queste varianti della parola chiave sono abilità di **Trasformazione** e seguono tutte le regole della parola chiave **Trasformazione**, con le seguenti eccezioni.

8.10.8.1. **Trasformazione [Classificazione]** significa: "Se hai in gioco un personaggio con la [Classificazione] specificata da questa abilità, puoi giocare questo personaggio pagando il suo costo di **Trasformazione** invece del suo costo in inchiostro. Se lo fai, metti questa carta sopra un altro personaggio che hai in gioco con la classificazione specificata."

8.10.8.2. **Trasformazione Universale** significa: "Se hai in gioco un personaggio, puoi giocare questo personaggio pagando il suo costo di **Trasformazione** invece del suo costo in inchiostro. Se lo fai, metti questa carta sopra a un altro personaggio che hai in gioco."

8.11. Melodioso

8.11.1. La parola chiave **Melodioso** rappresenta un’abilità statica che permette a un giocatore di pagare un costo alternativo per cantare una

©Disney

Ravensburger

canzone. **Melodioso** N significa: "Questo personaggio può ⟲ per pagare il costo alternativo di una carta canzone come se fosse di costo N invece che del suo normale costo in inchiostro".

8.11.2. Questo personaggio conta come di costo N solo per cantare le canzoni e solo durante il processo del giocare una carta. Il costo in inchiostro del personaggio non cambia.

8.11.3. Se un effetto dice che un personaggio "conta come di costo +N per cantare le canzoni" e viene applicato a un personaggio con **Melodioso**, il numero da ***Melodioso*** viene sommato al +N per ottenere il costo totale per cui il personaggio conta per cantare le canzoni.
Esempio: *Ursula - Vanessa si trova nel luogo Atlantica - Sala dei Concerti. Ursula è un personaggio di costo 2 con* ***Melodioso*** *4. Atlantica ha un'abilità chiamata Acustica Subacquea, che recita: "I personaggi contano come di costo +2 per cantare le canzoni mentre si trovano in questo luogo". Queste abilità si combinano, quindi Ursula conta come di costo 6 per cantare le canzoni.*

8.12. Cantare Insieme

8.12.1. La parola chiave **Cantare Insieme** rappresenta un'abilità statica che consente a un giocatore di pagare un costo alternativo per cantare una canzone con uno o più dei suoi personaggi o di quelli dei propri compagni di squadra. **Cantare Insieme** N significa: "Invece di pagare il costo in inchiostro di questa carta, puoi ⟲ un numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con un costo totale in inchiostro pari o superiore a N per giocare questa carta senza pagare il suo costo in inchiostro", dove N è il costo in inchiostro della canzone.

8.12.2. Quando viene giocata una canzone utilizzando **Cantare Insieme**, bisogna sommare i costi in inchiostro di uno o più dei personaggi preparati. Se il totale raggiunge o supera il costo indicato per **Cantare Insieme**, il personaggio o i personaggi possono cantare la canzone.

8.12.3. Per i personaggi che hanno la condizione dell'abilità innescata "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone" e che sono uno dei personaggi che cantano la canzone con **Cantare Insieme**, la condizione è soddisfatta e l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto per essere risolta.

8.13. Aiutante

8.13.1. La parola chiave **Aiutante** rappresenta un'abilità innescata. **Aiutante** significa: "Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi aggiungere la ✪ di questo personaggio alla ✪ di un altro personaggio a tua scelta per questo turno".

8.14. Svanire

8.14.1. La parola chiave **Svanire** rappresenta un'abilità innescata. **Svanire** significa: "Quando questo personaggio viene scelto da un avversario come parte della risoluzione dell'effetto di un'azione, esilia questo personaggio".

8.14.2. L'abilità innescata **Svanire** si risolve dopo la risoluzione dell'effetto dell'azione. Se il personaggio viene spostato in una zona diversa prima che l'abilità innescata venga risolta, questa si risolve senza alcun effetto.

8.15. Protetto

8.15.1. La parola chiave **Protetto** rappresenta un'abilità statica. **Protetto** significa: "I tuoi avversari non possono scegliere questa carta quando risolvono un effetto".

8.15.2. Gli effetti che non richiedono una scelta da parte del giocatore influenzano comunque un personaggio con **Protetto**.

9. PARTITE A PIÙ GIOCATORI

9.1. Le partite a più giocatori vengono giocate con tre o più giocatori. Le partite a squadre sono un sottoinsieme delle partite a più giocatori e non sono trattate in questo documento.

9.2. Le partite a più giocatori seguono le stesse regole delle partite a due giocatori. Le seguenti regole sono regole aggiuntive per le partite a più giocatori. Queste regole potrebbero modificare le regole ufficiali di cui sopra. Per le partite a più giocatori, queste regole integrano o modificano le regole standard di *Disney Lorcana*.

9.2.1. Quando il turno di un giocatore termina, il gioco procede con il giocatore alla sua sinistra anziché andare avanti e indietro per il tavolo.

9.2.2. Se un'abilità richiede che più giocatori facciano qualcosa contemporaneamente, il giocatore attivo la fa per primo. Quindi, si procede a sinistra, un giocatore alla volta, finché tutti i giocatori non hanno finito.

©Disney

9.2.3. Quando un giocatore perde la partita perché termina il proprio turno senza carte nel proprio mazzo (vedere 1.8.1.2), deve abbandonare immediatamente la partita. Tutte le carte e gli effetti di quel giocatore vengono rimossi dal gioco, comprese le abilità innescate che aveva aggiunto al sacchetto e che non sono state risolte. Qualsiasi effetto statico generato con una durata specificata continua fino al termine della durata specificata.

Esempio: *Gambadilegno – Arbitro di Gioco ha un'abilità chiamata Fischiare, che recita: "Quando giochi questo personaggio, gli avversari non possono giocare azioni fino all'inizio del tuo prossimo turno". Se un giocatore in una partita a più giocatori gioca Gambadilegno ma poi perde o abbandona la partita, tutte le sue carte vengono rimosse, compreso Gambadilegno, ma l'abilità statica generata da Gambadilegno continua ad applicarsi. Quando sarebbe il turno successivo di quel giocatore, l'effetto statico termina prima che il giocatore successivo nell'ordine di turno inizi il proprio turno.*

9.3. Alcuni formati di gioco a più giocatori utilizzano turni simultanei.

9.3.1. Durante un turno simultaneo, tutti i giocatori della stessa squadra avanzano contemporaneamente attraverso le fasi e i passaggi del gioco. Durante la Fase Principale, i giocatori possono compiere qualsiasi azione di turno che potrebbero compiere normalmente, nell'ordine che desiderano. Un giocatore deve completare un'azione di turno nella sua interezza prima che qualsiasi altro giocatore possa iniziare l'azione di turno successiva.

9.3.2. Se più giocatori aggiungono abilità o effetti innescati al sacchetto durante un turno simultaneo, tali abilità o effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto dalla squadra nel suo complesso e l'ordine in cui vengono risolti viene scelto dalla squadra. Per il resto, la risoluzione delle abilità e degli effetti segue le regole elencate nella sezione 7.7, "Sacchetto".

Esempio: *Tre giocatori fanno parte della stessa squadra e svolgono un turno simultaneo. Durante il passaggio di Preparazione della Fase* ***Iniziale****, tutti e tre i giocatori preparano le loro carte contemporaneamente. Durante il passaggio di Inizio Turno, tutti e tre i giocatori ottengono leggenda dai luoghi con la caratteristica ✦ che hanno in gioco, e poi aggiungono contemporaneamente al sacchetto eventuali effetti o abilità che si sono innescate durante il passaggio di Preparazione. Nel passaggio di Pesca, tutti e tre i giocatori pescano contemporaneamente una carta dai propri mazzi.*

Dopo che il gioco è passato alla Fase Principale, i tre giocatori continuano il loro turno contemporaneamente. Il primo giocatore vuole aggiungere una carta al suo calamaio; il secondo vuole andare all'avventura; il terzo ha deciso di sfidare con uno dei propri personaggi un personaggio avversario. I giocatori possono decidere insieme l'ordine di queste azioni di turno, ma ogni azione di turno deve essere completata nella sua interezza prima che il giocatore successivo possa agire. Durante la Fase Finale, i giocatori dichiarano il termine del loro turno. Tutti gli effetti e le abilità innescate vengono aggiunti al sacchetto nello stesso momento e tutti gli effetti "questo turno" terminano nello stesso momento.

10. VARIANTI DI GIOCO CASUAL

10.1. Generale

10.1.1. Questa sezione contiene regole opzionali da utilizzare nelle varianti di gioco casual di *Disney Lorcana*. Questa sezione non intende essere esaustiva.

10.1.2. Tutte le varianti di gioco casual seguono le regole normali di *Disney Lorcana*, tranne quanto definito nella descrizione della variante. Se le regole normali e le regole della variante di gioco casual sono in contraddizione tra loro, seguire la regola della variante di gioco casual quando si gioca quella specifica variante.

Esempio: *In una partita normale di* Disney Lorcana, *la mano iniziale è composta da 7 carte. In una partita di Pack Rush di* Disney Lorcana, *il numero di carte iniziali è 5. Quando si gioca a Pack Rush, utilizzare una mano iniziale di 5 carte invece che di 7.*

10.2. Pack Rush

10.2.1. In Pack Rush, ogni giocatore prende due bustine sigillate di *Disney Lorcana* e le mescola insieme per giocare una partita. Pack Rush è considerato un formato Limited. Le bustine possono provenire da qualsiasi set per tutti i giocatori.

©Disney

Ravensburger

10.2.1.1. Non c'è un numero minimo di carte nel mazzo. La dimensione del mazzo è determinata dal numero totale di carte *Disney Lorcana* presenti nelle due bustine.

10.2.2. Prima di mescolare le carte, i giocatori prendono le carte di marketing presenti nella bustina e le mettono da parte. Prima di pescare le mani iniziali, i giocatori prendono 2 delle carte marketing delle bustine e le mettono nel loro calamaio. Ciò significa che ogni giocatore inizia la partita con 2 carte nel proprio calamaio.

10.2.2.1. Le carte di marketing non possono essere spostate dal calamaio a nessun'altra zona.

10.2.2.2. Le carte di marketing non possono essere scelte per gli effetti.

10.2.3. La dimensione della mano iniziale per Pack Rush è 5.

10.2.4. Quando un giocatore raggiunge 15 o più leggenda, vince la partita.

10.2.5. Quando un giocatore esaurisce le carte nel proprio mazzo, non perde la partita. Invece, mescola le carte nei suoi scarti e le posiziona a faccia in giù come nuovo mazzo.

Glossario

a faccia in giù

Una carta nell'area di gioco con il dorso rivolto verso i giocatori e il fronte rivolto verso il tavolo da gioco. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù in nessun momento, nemmeno la propria. Una carta a faccia in giù non è mai considerata in gioco.

a faccia in su

Una carta nell'area di gioco con il dorso rivolto verso il tavolo da gioco e il fronte rivolto verso i giocatori. Una carta a faccia in su è pubblicamente nota e può essere guardata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.

abilità

Regole speciali che spiegano ciò che la carta può fare di diverso dalle regole del gioco, come ad esempio un effetto che si risolve a causa di una carta che viene giocata.

abilità attivata

Un'abilità che un giocatore può utilizzare dopo aver pagato il suo costo. Un'abilità attivata non può essere utilizzata se il suo costo non può essere pagato. Le abilità attivate degli oggetti possono essere utilizzate durante il turno in cui l'oggetto viene giocato.

abilità con parola chiave

Una o più abilità rappresentata da un nome breve e in grassetto che è lo stesso ovunque l'abilità appaia. Esempi di abilità con parole chiave sono **Guardiano**, **Sfidante**, **Sfuggente**, **Attaccabrighe** e **Lesto**.

abilità innescata

Un'abilità che fa sì che un effetto venga aggiunto al sacchetto quando viene soddisfatta una particolare condizione. Le abilità innescate iniziano con "Quando", "Ogni volta che", "All'inizio di" o "Alla fine di" e descrivono lo stato di gioco che provoca l'innesco delle abilità e i loro effetti. Quando un'abilità si innesca, il suo effetto viene aggiunto al sacchetto per essere risolto.

abilità innescata fluttuante

Abilità innescata generata per esistere per una durata specificata.

abilità innescata ritardata

Abilità innescata generata per essere risolta in un momento specifico più avanti nel gioco.

abilità statica

Un effetto che può alterare le caratteristiche di una carta, di una regola di gioco o dello stato di gioco. Un'abilità statica rimane sempre attiva, per un periodo di tempo fisso oppure per tutto il tempo in cui la carta che genera l'effetto è in gioco.

©Disney

Ravensburger

abilità statica applicata
Abilità statica generata da un effetto risolto che si applica solo alle carte in gioco nel momento in cui l'effetto viene risolto.
abilità statica condizionale
Un'abilità statica che si applica solo se una condizione all'interno del testo di tale abilità è vera o falsa.
abilità statica continua
Un'abilità statica che influisce su tutte le carte in gioco su cui tale abilità può avere effetto. Questo tipo di abilità statica dura finché la sua durata è attiva ed è funzionale solo mentre esiste.
andare all'avventura
Quando un giocatore impegna un personaggio per ottenere leggenda pari al valore di leggenda di quel personaggio. Un personaggio non può andare all'avventura nello stesso turno in cui viene giocato.
asciugato
Un personaggio che era in gioco all'inizio del turno corrente del suo giocatore è considerato asciugato.
asciugando (che si sta)
Un personaggio che è stato giocato dopo l'inizio del turno corrente del suo giocatore è considerato come si stesse asciugando. I personaggi che si stanno asciugando non possono andare all'avventura, sfidare o per pagare alcun costo. Le abilità non attivate dei personaggi che si stanno asciugando, comprese le abilità che si innescano "Quando giochi questo personaggio", sono comunque utilizzabili mentre il personaggio si sta asciugando. I personaggi che si stanno asciugando possono comunque essere influenzati dagli effetti delle carte.
attivare
Utilizzare un'abilità attivata di una carta.
avversario
Chiunque giochi contro un giocatore. Si chiama anche giocatore avversario.
azione di gioco
Quando un giocatore fa qualcosa in gioco durante un normale turno, come pescare una carta, impegnare un personaggio , dichiarare un personaggio sfidante, ecc., si tratta di un'azione di gioco. Un'azione di gioco è singolare.
azione di turno
Un'azione che il gioco consente a un giocatore di compiere durante la Fase Principale del proprio turno. Un giocatore può compiere un qualsiasi numero di azioni di turno nel proprio turno, in qualsiasi ordine. Le azioni di turno comprendono aggiungere una carta al calamaio, giocare una carta, andare all'avventura, sfidare, spostare un personaggio in un luogo e usare le abilità attivate.
azione di turno
Una di una serie di azioni di gioco con processi predefiniti che portano a un risultato specifico.
calamaio
La zona privata in cui un giocatore mette le proprie carte inchiostro, coperte. Ogni carta nel calamaio di un giocatore rappresenta 1 , indipendentemente da cosa ci sia sul fronte della carta, e i giocatori non possono guardare il fronte delle carte in nessun calamaio.
cantare/cantando
Quando un giocatore un personaggio per pagare un costo alternativo per giocare una canzone. Il costo di quel personaggio deve essere uguale o superiore al costo in inchiostro della canzone.
canzone
Un tipo di azione che può essere giocata pagando il costo in inchiostro della canzone o impegnando uno o più personaggi per cantarla.

©Disney

carta azione
Un tipo di carta che dà al suo giocatore un vantaggio immediato una tantum. Quando viene giocata una carta azione, il giocatore risolve i suoi effetti e poi la mette nei suoi scarti.

classificazione
Una categoria che identifica alcune caratteristiche della carta e che può essere citata nelle regole di altre carte. La classificazione di una carta si trova a destra del simbolo del tipo di inchiostro.

condizione
Stato di gioco che viene verificato come vero o falso, soddisfatto o non soddisfatto.

costo
Ciò che è necessario per giocare una carta o utilizzare un'abilità attivata. Questo può essere un costo in inchiostro o un costo alternativo come impegnare un personaggio. Un'abilità attivata non può essere utilizzata se il suo costo totale non può essere pagato.

costo alternativo
Un costo che il giocatore attivo può scegliere di pagare per giocare una carta invece di pagare il costo in inchiostro di quella carta.

costo di spostamento
Il costo per spostare uno dei tuoi personaggi in uno dei tuoi luoghi.

cumulare
Combinare più istanze di un effetto. Le abilità con parola chiave che si cumulano sono seguite da "+[N]".

danno
Il danno su un personaggio o su un luogo è rappresentato da segnalini danno e conta in rapporto alla sua Volontà. Il danno viene inflitto dai personaggi nelle sfide e da alcuni effetti. Quando una carta con danno si sposta dalla zona di gioco a un'altra zona, il danno cessa di esistere.

danneggiato/non danneggiato
Un personaggio o luogo con 1 o più danni è considerato danneggiato. Un personaggio o un luogo senza danni su di sé è considerato non danneggiato.

durata
Un periodo di tempo specificato nel gioco che descrive per quanto tempo si applica un'abilità o un effetto.

effetto
Ciò che accade come risultato della risoluzione di un'azione o di un'abilità.

effetto auto-sostitutivo
Un'abilità con un effetto sostitutivo, che sostituisce parzialmente o completamente la propria abilità o le proprie abilità.

effetto sequenziale
Un effetto che richiede al giocatore di prendere una decisione o pagare un costo per risolverlo. Tale effetto è normalmente scritto come "[A] per [B]", "[A] o [B]" o "[A]. Se lo fai, [B]".

effetto sostitutivo
Un effetto generato da alcune abilità che sostituisce un effetto con un altro.

esiliare/esiliato
Quando un personaggio, un oggetto o un luogo viene messo dalla zona di gioco nella pila degli scarti del proprio giocatore, sia come risultato di abilità o effetti, sia, nel caso di personaggi e luoghi, quando la carta ha un danno pari o superiore alla sua Volontà. Un personaggio, un oggetto o un luogo messi nella pila degli scarti del proprio giocatore in questo modo sono considerati esiliati.

fase
Una delle tre parti principali di un turno. Le fasi del turno di un giocatore sono la Fase Iniziale, la Fase Principale e la Fase Finale.

©Disney

Ravensburger

Fase Finale

La terza fase della struttura del turno, che inizia quando il giocatore attivo dichiara la fine del proprio turno.

Fase Iniziale

La prima fase del turno, in cui un giocatore resetta le proprie carte per il turno. In questo momento terminano tutti gli effetti che finiscono all'inizio del turno del giocatore e hanno luogo gli effetti che si verificano o cominciano all'inizio del suo turno. La Fase Iniziale prevede tre passaggi: Preparazione, Inizio Turno e Pesca.

Fase Principale

La seconda fase della struttura del turno, quando un giocatore può eseguire una qualsiasi delle azioni di turno della Fase Principale (vedere 3.3, "Fase Principale").

Forza ✪

La quantità di danno che un personaggio infligge in una sfida. La Forza ✪ di un personaggio può essere citata nelle abilità o negli effetti.

giocare

L'atto di giocare una carta. Una carta può essere giocata solo dalla mano di un giocatore. Se la carta giocata è un'azione, il giocatore la rivela, ne paga il costo, la mette in gioco, ne risolve gli effetti e poi la scarta. Se la carta giocata è un personaggio, un oggetto o un luogo, il giocatore rivela la carta, ne paga il costo e la mette in gioco.

giocatore

Chiunque stia giocando.

giocatore attivo

Il giocatore che ha iniziato il proprio turno. Quando un giocatore termina il proprio turno, non è più il giocatore attivo.

giocatore avversario

Chiunque giochi contro un giocatore. Si chiama anche avversario.

giocatore sfidante/sfidato

Un giocatore sfidante è il giocatore che ha dichiarato un personaggio sfidato. Un giocatore sfidato è il giocatore il cui personaggio viene sfidato.

gratis

Un giocatore che gioca una carta o usa un'abilità attivata gratis non può scegliere nessun altro costo alternativo per giocare la carta o attivare l'abilità. Un'abilità attivata gratis deve comunque pagare un eventuale costo in ⟲.

icona calamaio ⟲

Un simbolo circolare presente intorno al costo di una carta se questa può essere inchiostrata o aggiunta al calamaio del suo giocatore e usata come inchiostro.

Icona Illuminarium

L'icona sul retro di una carta standard di *Disney Lorcana*.

impegnare

Girare una carta di lato, ad esempio per andare all'avventura, sfidare o pagare il costo di una carta o di un'abilità. Alcune abilità utilizzano il simbolo ⟲ per indicare che la carta deve essere impegnata come parte del costo dell'abilità. Mentre una carta è impegnata, il suo giocatore può ancora usare le sue abilità che non le richiedono di ⟲.

impegnata

Una carta che è o che è stata girata di lato.

in cima/sopra a

Quando una carta ha 1 o più carte sotto a essa.

©Disney

Ravensburger

in gioco

Una carta che si trova nella zona di Gioco senza alcuna carta sopra a essa. Se una carta è sotto a un'altra carta, non è considerata in gioco. Se una carta è a faccia in giù, sotto a un'altra carta o in una zona diversa dalla zona di Gioco, non è considerata essere in gioco.

in una pila

Due o più carte che sono in gioco e in un unica pila, composta da una carta in cima e tutte le carte sotto a essa. Se la carta in cima a una pila si sposta in una zona specifica, tutte le carte sotto a quella carta si spostano nella stessa zona e le carte non sono più considerate in una pila.

inchiostro/inchiostrare

sostantivo. La risorsa che i giocatori utilizzano per pagare il costo delle carte da giocare e per utilizzare determinate abilità. L'inchiostro di un giocatore è rappresentato dalle carte che ha aggiunto al suo calamaio, chiamate anche *carte inchiostro*.

verbo. Quando un giocatore aggiunge una carta dalla sua mano al suo calamaio come azione di turno, chiamata anche *inchiostrare una carta*. Un giocatore può inchiostrare solo 1 carta durante il proprio turno e quella carta deve avere l'icona calamaio attorno al suo costo per indicare che è inchiostrabile.

leggenda

I giocatori gareggiano per guadagnare questa risorsa mentre giocano. Il primo giocatore a raggiungere 20 leggenda vince la partita.

limitatore

Qualcosa che limita il numero di opzioni disponibili per un effetto. Ad esempio, "Esilia un personaggio a tua scelta con 5 ✪ o inferiore" include un limitatore di "5 ✪ o inferiore" per il requisito "un personaggio a tua scelta".

luogo

Una carta che riporta la dicitura "Luogo" nella sua riga di classificazione. Quando un giocatore gioca un luogo, lo mette nella sua zona di Gioco. I luoghi hanno un costo per essere giocati, un costo di spostamento per spostarvi un personaggio e Volontà ♥. I luoghi possono subire danni e possono essere sfidati; quando un luogo ha danno pari o superiore alla sua Volontà ♥, quel luogo viene esiliato. Un luogo può avere un valore di leggenda ✦, ovvero la quantità di leggenda che il suo giocatore ottiene all'inizio del proprio turno durante il passaggio Inizio Turno. Se un luogo ha un'abilità attivata, tale abilità può essere utilizzata nello stesso turno in cui il luogo entra in gioco. Un giocatore può avere più copie di un luogo con lo stesso nome nel proprio mazzo, ma non può averne più di 4 copie con lo stesso nome completo.

mano

La zona in cui vengono tenute le carte pescate da un giocatore.

mano iniziale

Le 7 carte iniziali che un giocatore pesca all'inizio della partita, prima di scegliere se modificare o meno la propria mano.

mazzo

Un insieme di carte che un giocatore utilizza durante una partita. I parametri del mazzo sono definiti dal formato di gioco. Per esempio, nel Core Constructed un mazzo deve avere 60 o più carte, un massimo di due tipi di inchiostro e fino a 4 carte con lo stesso nome e versione (insieme noti come nome completo). Altri formati potrebbero avere regole di costruzione diverse. Non c'è un limite massimo al numero di carte in un mazzo. Il mazzo è una zona privata.

mescolare

Randomizzare l'ordine delle carte in un mazzo.

modificare la mano iniziale

Quando un giocatore sceglie di modificare la propria mano iniziale all'inizio della partita, dopo che ogni giocatore ha pescato la propria mano iniziale. Ogni giocatore può prendere un numero qualsiasi di quelle carte, metterle in fondo al proprio mazzo senza rivelarle, pescare fino ad avere di nuovo 7 carte in mano e rimescolare il proprio mazzo. Un giocatore non può modificare la propria mano iniziale più di una volta durante una partita.

nome

Il nome di una carta appare in grande sopra la sua riga di classificazione. Nelle azioni, negli oggetti e nei luoghi, il nome si trova centrato sulla carta. Nei

©Disney

Ravensburger

personaggi, il nome si trova a sinistra della carta, sul lato opposto ai suoi ✪ e ♥. Il nome e la versione di un personaggio o di un luogo costituiscono, insieme, il nome completo della carta.

nome completo

Per le carte che hanno una versione in aggiunta al nome, la combinazione dei due.

oggetto

Una carta che riporta la dicitura “Oggetto” nella sua riga di classificazione. Quando un giocatore gioca un oggetto, lo mette nella sua zona di Gioco, dove rimane finché non viene esiliato o rimosso dal gioco da un effetto di gioco. Gli oggetti possono essere impegnati durante il turno in cui vengono giocati. Un giocatore non può avere più di 4 copie di un oggetto con lo stesso nome completo nel proprio mazzo.

partita a più giocatori

Una partita giocata con tre o più giocatori.

passaggio di Inizio Turno

Il secondo passaggio della Fase Iniziale del turno di un giocatore, quando i personaggi che sono in gioco si asciugano e possono andare all'avventura, sfidare o ⟲ per pagare i costi delle abilità attivate o delle carte canzone. Durante questo passaggio, il giocatore attivo ottiene leggenda dai luoghi che ha in gioco con la caratteristica ✦ . Gli effetti che si verificano "All'inizio del tuo turno" e le abilità che si sono innescate durante il passaggio di Preparazione vengono aggiunti al sacchetto, dopodiché tutte le abilità innescate vengono risolte.

passaggio di Pesca

Il terzo passaggio della Fase Iniziale di un giocatore, in cui il giocatore mette la prima carta del suo mazzo nella sua mano. Una volta che tutti gli effetti sono stati risolti e non ce ne sono altri in attesa di essere aggiunti, il gioco passa alla Fase Principale. Nel primo turno della partita, il giocatore attivo salta questo passaggio.

passaggio di Preparazione

Il primo passaggio della Fase Iniziale del turno di un giocatore, quando gli effetti che si applicano "durante il tuo turno" iniziano ad essere applicati e il giocatore attivo prepara tutte le sue carte impegnate. Gli effetti con durata "fino all'inizio del tuo prossimo turno" terminano. Gli effetti che si attivano "all'inizio del tuo turno" si attivano. Tuttavia, aspettano il passaggio di Inizio Turno per iniziare a risolversi.

passare il sacchetto

Il processo in cui più giocatori con abilità innescate nel sacchetto determinano l’ordine in cui i giocatori risolvono tali abilità (vedere 6.7).

personaggio

Una carta che ha almeno una delle classificazioni elencate in 5.3.3.2 nella sua riga di classificazione e che ha anche entrambe le caratteristiche ✪ e ♥. Un personaggio che viene giocato viene messo nella zona di Gioco e rimane lì finché non viene esiliato o rimosso dal gioco da un effetto. Un giocatore può avere più copie di un personaggio con lo stesso nome nel proprio mazzo, ma non può avere più di 4 copie con lo stesso nome completo.

personaggio avversario

Un personaggio giocato da un avversario.

personaggio sfidante/sfidato

Un personaggio sfidante è il personaggio dichiarato dal giocatore attivo per sfidare un personaggio o un luogo avversario. Un personaggio sfidato è il personaggio avversario che sta venendo sfidato. Sia il personaggio sfidante che quello sfidato sono considerati “in una sfida” per tutta la durata della sfida.

pescare

Quando un giocatore prende la carta in cima al proprio mazzo e la mette nella sua mano. Un giocatore può pescare solo dal proprio mazzo.

pila

Una serie di carte sovrapposte, ad esempio un personaggio con Trasformazione e il personaggio su cui è stato giocato. Quando le carte di una pila escono dal gioco, vanno tutte nella stessa zona della carta in cima e non sono più considerate in pila.

©Disney

Ravensburger

preparare/preparato

verbo. Mettere una carta in posizione preparata (verticale). Un giocatore prepara tutte le sue carte impegnate nel passaggio di Preparazione del suo turno.

aggettivo. Una carta che si trova attualmente in posizione preparata.

primo giocatore

Il giocatore che effettua il primo turno della partita, e che viene determinato in modo casuale prima dell'inizio della partita. Il primo giocatore non pesca in quel turno.

requisito

Una scelta o selezione che deve essere effettuata nelle istruzioni della carta. Ad esempio, "Esilia fino a 2 personaggi a tua scelta" include il requisito "fino a 2 personaggi a tua scelta", mentre "gioca un personaggio" include il requisito "un personaggio". Alcuni requisiti hanno dei limitatori che restringono il ventaglio di opzioni per la scelta o la selezione.

rivelare

Mostrare il fronte di una o più carte da una zona privata a tutti gli altri giocatori. Il giocatore può rivelare solo le carte del gruppo di carte descritto nell'effetto. Le carte rivelate rimangono rivelate per tutta la durata dell'effetto che ha causato la loro rivelazione. La rivelazione non sposta le carte dalla zona in cui si trovano.

sacchetto

Una zona non fisica in cui le abilità innescate attendono prima di determinare come si risolvono i loro effetti. Ogni volta che la condizione di un'abilità innescata è soddisfatta, l'abilità viene aggiunta al sacchetto.

saltare

Quando una fase o un passaggio specifico non avviene.

segnalini danno

Un segnalino messo su una carta personaggio o su un luogo per mostrare quanti danni ha. Un singolo segnalino danno normalmente rappresenta 1 danno; qualsiasi segnalino danno che rappresenta più di 1 danno conta come un segnalino danno separato per ogni 1 danno che rappresenta. Se un effetto mette un segnalino danno su un personaggio o su un luogo, non conta come danno inflitto al personaggio o al luogo e non è influenzato dalle modifiche al danno inflitto.

scarti/scartare

sostantivo. La singola pila scoperta dove si mettono le azioni dopo che hanno finito di risolversi e dove si mettono le altre carte dopo che sono state esiliate o scartate. Quando un giocatore mette una carta dalla sua mano nei suoi scarti, sta scartando quella carta. Gli scarti sono considerati una zona pubblica. Sono chiamati anche "pila degli scarti".

verbo. Quando un giocatore sceglie 1 o più carte dalla propria mano e le mette nei propri scarti. Un giocatore può scartare solo dalla propria mano. Se un giocatore riceve l'istruzione di scartare la propria mano dal testo di un'abilità o di un effetto, può scegliere di scartare una mano che contiene 0 carte.

sfidare

Quando un giocatore impegna uno dei suoi personaggi asciugati e sceglie un personaggio avversario impegnato o un luogo avversario. Ogni personaggio infligge danno pari alla propria Forza ✪ all'altro personaggio o al luogo.

sotto a

Quando una carta ha una o più carte sopra a essa. Una carta che è sotto a un'altra carta e nella zona di Gioco non è considerata in gioco.

Qualsiasi giocatore può guardare una carta a faccia in su che è sotto a un'altra carta in qualsiasi momento. Nessun giocatore può guardare il fronte di una carta a faccia in giù che è sotto a un'altra carta in nessun momento, nemmeno la propria.

subire/ha subito danno

Ogni volta che del danno viene (o è stato) inflitto, messo o spostato su un personaggio o un luogo.

©Disney

Ravensburger

testo di richiamo
Testo in corsivo che segue una parola chiave o altro testo di regole, racchiuso tra parentesi. Non è un testo di regole e serve solo come promemoria.

tipo di carta
Il tipo di ogni carta, come ad esempio personaggio, azione, oggetto o luogo. Il tipo di una carta determina le regole su come giocarla.

tipo di inchiostro
Il tipo di inchiostro di una carta, indicato dal simbolo del tipo di inchiostro sul bordo sinistro della carta, appena sopra il riquadro del testo. I sei tipi di inchiostro sono Ambra, Ametista, Smeraldo, Rubino, Zaffiro e Acciaio, e ognuno ha un proprio simbolo sulle carte. Un mazzo può avere fino a due tipi di inchiostro.

turno
L'unità di tempo impiegata da ciascun giocatore per completare le tre fasi seguenti: Fase Iniziale, Fase Principale e Fase Finale. Ogni giocatore svolge il proprio turno prima di passarlo al giocatore successivo.

turni simultanei
Un turno in alcuni formati a più giocatori, in cui tutti i giocatori della stessa squadra avanzano contemporaneamente attraverso le fasi e i passaggi del gioco. Le abilità e gli effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto dall'intera squadra, che ne sceglie anche l'ordine di risoluzione.

valore di Leggenda ✦
Una caratteristica della carta che indica la quantità di leggenda che il suo giocatore può ottenere da essa ogni turno. Su un personaggio, questa leggenda si ottiene andando all'avventura. Su un luogo, questa leggenda si ottiene all'inizio del turno del giocatore durante il passaggio di Inizio Turno.

verifica dello stato di gioco
La verifica che il gioco esegue per verificare un insieme di condizioni e le azioni obbligatorie da svolgere quando una o più di queste condizioni viene raggiunta. Questa verifica avviene alla fine di ogni passaggio, dopo che la risoluzione di ogni azione o abilità è stata conclusa e dopo che si è finito di risolvere ogni effetto nel sacchetto (vedere 1.8.).

versione
Un descrittore che può differenziare le carte con lo stesso nome ai fini della costruzione di un mazzo. Il nome e la versione di un personaggio o di un luogo costituiscono, insieme, il nome completo della carta.

viene/è stato danneggiato
Subisce/ha subito danno.

Volontà ♥
Quanto danno ci vuole per esiliare un personaggio o un luogo.

zona
Uno spazio fisico o non fisico utilizzato ai fini del gioco. Il fatto che una zona sia pubblica o privata ne determina quali informazioni sulle carte che vi si trovano possono essere condivise. Le zone di ciascun giocatore sono: mazzo, mano, gioco, calamaio, scarti e sacchetto. Tutte le zone sono considerate separate l'una dall'altra.

zona privata
Una zona in cui le carte non sono pubblicamente note. I giocatori non possono guardarle a meno che non sia indicato da una regola di gioco (ad esempio, pescare una carta) o da un effetto. I giocatori possono contare il numero di carte in una zona privata in qualsiasi momento.
Mentre una zona privata viene rivelata, non è più considerata privata.

©Disney

zona pubblica
Una zona in cui le carte sono pubblicamente note. I giocatori possono guardare o contare le carte in qualsiasi zona pubblica e in qualsiasi momento.

Riepilogo degli Aggiornamenti

30 aprile 2026

In vista dell'uscita di *Lande Sconosciute*, sono stati apportati i seguenti aggiornamenti alle Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG.

- 1.5.1. Aggiunta una formulazione che chiarisce cosa si intende per costo in inchiostro di una carta.
- 1.8.1. Aggiornato il momento specifico in cui avviene una verifica dello stato di gioco per riflettere meglio il gameplay.
- 1.8.5. Aggiunto un testo che chiarisce che le condizioni per le verifiche dello stato di gioco sono soddisfatte solo nel momento in cui la verifica dello stato di gioco ha luogo.
- 1.9.2. Chiarito il testo che definisce i metodi per infliggere e rimuovere il danno.
- 1.9.2.1./1.9.2.4. Spostate le regole che definiscono i termini relativi al danno.
- 1.9.2.4. È stato chiarito che lo spostamento del danno è una combinazione di rimozione e applicazione del danno. Inoltre, è stata aggiunta una formulazione per chiarire che il danno non può essere spostato sullo stesso personaggio o sullo stesso luogo da cui viene spostato.
- 1.9.3. Aggiunta una formulazione per chiarire quando qualcosa subisce danno.
- 4.3.3.2. Aggiunto un numero di riferimento a una sezione specifica riguardo la risoluzione di una carta.
- 4.5.1.2. Aggiunto un testo che specifica quando vengono effettuati i pagamenti per andare all'avventura.
- 4.6.4.3. Aggiunto un testo che specifica quando vengono controllate le scelte e vengono effettuati i pagamenti per sfidare.
- 4.7.3. Modificato il testo per allinearlo a sezioni simili relative alle azioni di turno.
- 5.1.1.11/5.1.1.12. Rimosso il testo relativo al pagamento dei costi.
- 5.6.5.1. Aggiunta una sezione sulle versioni nella sezione dei luoghi.
- 5.6.6. Aggiunta una sezione su cosa succede ai personaggi che si trovano in un luogo quando questo lascia il gioco.
- 6.1.3.1. Aggiunte regole che definiscono la differenza tra un requisito e un limitatore quando si effettuano scelte per un effetto.
- 6.1.5. Aggiunto testo per chiarire quando [A] è considerato un costo in un effetto sequenziale.
- 6.7.1.2. Aggiunto un testo per chiarire che giocare un'azione la mette nella zona di gioco fino a quando l'effetto che l'azione ha generato non si risolve.
- 6.7.2. Modificate le regole che regolano il processo di risoluzione degli effetti per consentire meglio le interazioni con effetti sostitutivi e modificatori di danno. Inoltre, è stato aggiunto un testo che specifica che le scelte relative agli effetti di danno vengono effettuate durante la fase di calcolo del danno.
- 6.7.3. Aggiunte regole relative alle scelte e alla verifica della loro legalità.
- 6.7.5. Aggiornato il momento specifico in cui avviene una verifica dello stato di gioco per riflettere meglio il gameplay.
- 8.5. Aggiornata la definizione di **Sfidante** per farla corrispondere alla formulazione sulle carte.
- 8.11 Aggiunta una formulazione che chiarisce come gli effetti che dicono che una carta “conta come di costo +N per cantare le canzoni” interagiscono con **Melodioso**.

©Disney

Aggiornamenti Qualitativi

- Aggiunte le classificazioni Mostro e Giocattolo.
- Modificate le occorrenze del termine "Fase di Inizio Turno" in "Fase Iniziale".
- Modificate le occorrenze della parola "restrizione" in "limitatore".
- Apportate varie correzioni minori di errori tipografici e grammaticali.

Aggiornamenti al glossario

- **limitatore:** Aggiunto.
- **requisito:** Aggiunto.

©Disney