REGOLE COMPLETE

Valide dal 27 maggio 2025

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.

AGGIORNAMENTI

Abbiamo utilizzato del testo colorato per evidenziare gli aggiornamenti di questo documento rispetto alla versione precedente. Il testo nuovo o modificato è in Zaffiro. Il testo che è stato spostato è in Ambra. Per l'elenco delle revisioni, vedere il Riepilogo degli Aggiornamenti alla fine di questo documento.

©Disney

CONTENUTI

1. CONCETTI
   - 1.1. Generale
     Lingue, Testo ufficiale, Aggiornamenti, Regole dei Tornei
   - 1.2. Regole d'Oro
     Scelte
   - 1.3. Giocatore Attivo
   - 1.4. Avversario
   - 1.5. Giocare le Carte
   - 1.6. Tipi di Abilità
   - 1.7. Il Sacchetto
   - 1.8. Carte e Giocatori
   - 1.9. Verifica dello Stato di Gioco
     Condizioni dello Stato di Gioco, Azioni Obbligatorie, Ordine di Svolgimento
   - 1.10. Partite a Più Giocatori
2. PRIMA DELLA PARTITA
   - 2.1. Regole del Mazzo
3. IL GIOCO
   - 3.1. Iniziare una Partita
     Primo Giocatore, Randomizzare, Tenere Traccia dei Punti Leggenda, Pescare, Modificare le Mani
   - 3.2. Finire una Partita
     Punti Leggenda, Mazzo Esaurito, Ultimo Giocatore
4. STRUTTURA DEL TURNO
   - 4.1. Fasi
   - 4.2. Fase Iniziale
     Preparazione, Inizio Turno, Pesca
   - 4.3. Fase Principale
     Azioni di Turno, Calamaio, Giocare una Carta, Giocare Gratis, Andare all'Avventura, Sfidare, Spostare un Personaggio, Usare Abilità Attivate
   - 4.4. Fase di Fine Turno
5. LE CARTE
   - 5.1. Condizioni
     Preparato, Impegnato, Danneggiato, Non Danneggiato, Sotto, In Cima, In una Pila
6. TIPI DI CARTA
   - 6.1. Personaggi
     Requisiti per Essere un Personaggio
   - 6.2. Parti di una Carta
     Icona Inchiostro, Icone Rarità, Personaggi con Due Nomi
   - 6.3. Azioni
     Generale, Canzoni
   - 6.4. Oggetti
   - 6.5. Luoghi
     Parti di una Carta
7. ABILITÀ
   - 7.1. Generale
     Frasi, Effetti Multipli in una Frase, "Può", "Aggiungere alla Mano", "Altro/Altri", Giocare Carte mentre si Risolvono Abilità, Loop, "Fino A", "Quello/Quella/Quel", Rivelare Carte
   - 7.2. Carte Azione
   - 7.3. Parole Chiave
     Generale, Testo di Richiamo
   - 7.4. Abilità Innescate
     Abilità con Due Condizioni di Innesco, Abilità Innescate Fluttuanti, Abilità Innescate Ritardate
   - 7.5. Abilità Attivate
     Pagare i Costi, Passaggi per Utilizzarle
   - 7.6. Abilità Statiche
     Durata, Tempistiche, Fuori dal Gioco

©Disney

7.7. **Effetti Sostitutivi**
Saltare
7.8. **Abilità Modificatrici**

8. **ZONE**
8.1. **Generale**
Pubblica, Privata, Fallire la Ricerca di una Carta
8.2. **Mazzo**
Zona Privata, Mettere Carte in Cima o in Fondo
8.3. **Mano**
8.4. **Gioco**
In Gioco, Zona Pubblica, Lasciare il Gioco
8.5. **Calamaio**
8.6. **Scarti**
8.7. **Sacchetto**

9. **DANNO**
9.1. **Rappresentazione del Danno**
9.2. **"Mettere"**
9.3. **Spostare Segnalini Danno**
9.4. **Lasciare il Gioco**

10. **PAROLE CHIAVE**
10.1. **Generale**
Cumulazione, Definizioni Tecniche, Testo di Richiamo
10.2. **Guardiano**
10.3. **Sfidante**
Cumulazione
10.4. **Sfuggente**
10.5. **Attaccabrighe**
10.6. **Resistere**
Cumulazione, 0 Danno
10.7. **Lesto**
10.8. **Trasformazione**
Costo Alternativo, Stato, Danneggiato, Lasciare il Gioco, Varianti
10.9. **Melodioso**
10.10. **Cantare Insieme**
Costo Alternativo, Risolvere Abilità Innescate
10.11. **Aiutante**
10.12. **Svanire**
10.13. **Protetto**

GLOSSARIO
RIEPILOGO DEGLI AGGIORNAMENTI
RIEPILOGHI PRECEDENTI

©Disney

1. CONCETTI

1.1. Generale

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

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

1.1.3. *Disney Lorcana* TCG è un gioco per due o più persone. Ogni giocatore ha bisogno di un mazzo di carte *Disney Lorcana* che utilizzerà nella partita. Vedere 2.1 "Regole del Mazzo" per i requisiti del mazzo.

1.1.4. 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.

1.1.5. *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.

1.1.6. Alcune carte includono un testo di richiamo in *corsivo*. I testi di richiamo non sono testi regolistici. Sono solo un aiuto per la memoria e possono variare senza cambiare il significato delle regole delle parole chiave.

1.2. Regole d'Oro

1.2.1. Se il testo di una carta contraddice una regola di gioco, l'effetto della carta sostituisce tale regola.

Esempio: *Il gioco non permette a un personaggio di sfidare un personaggio preparato, ma un giocatore ha un personaggio con un'abilità che recita: "Questo personaggio può sfidare i personaggi preparati." L'abilità prevale sulla regola di gioco e permette a quel personaggio di sfidare un personaggio preparato.*

1.2.2. Se una regola o un effetto impedisce che qualcosa accada, quella regola o quell'effetto sostituisce altre regole ed effetti che permettono che accada.

Esempio: *Un effetto dice che i giocatori non possono giocare azioni. Un altro effetto indica a un giocatore che può giocare un'azione gratis. Quel giocatore non può comunque giocare un'azione.*

1.2.3. Fare quanto più possibile – 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, eccetto in casi specifici (vedere 7.1.2).

Esempio: *Un Uomo Purché Sia ha un effetto che recita: "Pesca 2 carte, poi scegli e scarta 1 carta." Se un effetto impedisce al giocatore di questa azione di pescare carte, deve comunque scegliere e scartare una carta.*

1.2.4. Le scelte che vengono fatte come parte di un effetto vengono fatte mentre l'effetto si sta risolvendo e non come parte del giocare la carta o di usare l'abilità con l'effetto.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in mano una Let the Storm Rage On e nessun personaggio in gioco. L'avversario ha un Cogsworth – Grandfather Clock con* ***Ward (Protetto)*** *in gioco e non ha altri personaggi in gioco. Let the Storm Rage On ha un effetto che recita: "Deal 2 damage to chosen character. Draw a card." ("Fino a 2 personaggi a tua scelta ricevono -1 ⬡ per questo turno. Pesca 1 carta."). Quando il giocatore attivo gioca Let the Storm Rage On, l'avversario non è sicuro se può giocarla, perché non ci sono personaggi in gioco che possano essere scelti. Tuttavia, la scelta del personaggio avviene mentre l'effetto si sta risolvendo, non quando la carta viene giocata. Poiché il giocatore attivo non può scegliere Cogsworth mentre l'effetto si sta risolvendo, fa il massimo che può e pesca una carta senza infliggere i 2 danni.*

©Disney

1.3. Giocatore Attivo

1.3.1. Quando un giocatore inizia il proprio turno, diventa il giocatore attivo. Quando un giocatore termina il proprio turno, non è più il giocatore attivo.

1.4. Avversario

1.4.1. Chiunque giochi contro un giocatore è il suo avversario.

1.4.2. Alcuni formati di gioco consentono a un giocatore di nominare uno o più giocatori come compagni di squadra. Tali compagni di squadra vengono determinati prima dell'inizio della partita. Poiché i compagni di squadra non giocano l'uno contro l'altro, non sono avversari l'uno dell'altro.

1.5. Giocare le Carte

1.5.1. I giocatori possono giocare una carta ogni volta che sono il giocatore attivo e non ci sono effetti da risolvere. Per giocare una carta, il giocatore la rivela dalla propria mano e ne paga il costo (vedere 4.3.4).

1.6. Tipi di Abilità

1.6.1. Ci sono diversi tipi di abilità in *Disney Lorcana* TCG.

1.6.1.1. *Le parole chiave* sono parole o frasi brevi che rappresentano una o più abilità più complesse. Per l'elenco completo delle parole chiave attualmente presenti, consultare la sezione 10.

1.6.1.2. *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 7.4.

1.6.1.3. *Le abilità attivate* hanno un costo e un effetto che avviene se quel costo viene pagato. Le abilità attivate seguono le regole della sezione 7.5.

1.6.1.4. *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 7.6.

1.6.1.5. *Gli effetti sostitutivi* sono generati da alcune abilità statiche. Questi sostituiscono un effetto con un altro. Gli effetti sostitutivi seguono le regole della sezione 7.7.

1.6.2. Ogni volta che un effetto influenzerebbe più giocatori contemporaneamente, il giocatore attivo risolve per primo quell'effetto, poi in ordine di turno ogni altro giocatore risolve quell'effetto.

Esempio: *Donald Duck – Perfect Gentleman ha l'abilità Allow Me che recita: "At the start of your turn, each player may drawa card." ("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 rispettive parti dell'effetto, questo si conclude completamente e la partita continua.*

1.7. Il Sacchetto

1.7.1. Il Sacchetto è la zona dove le abilità innescate attendono di essere risolte. Non si tratta di una zona fisica, ma di un modo per rappresentare il processo di risoluzione delle abilità innescate. Pensa ogni abilità innescata come una biglia, e il sacchetto come un posto dove metterla finché non viene risolta. Ogni biglia è separata da ogni altra biglia, e un giocatore può guardare nel sacchetto delle biglie per scegliere la prossima che desidera risolvere.

©Disney

Ravensburger

1.7.2. Sia il giocatore attivo che gli avversari possono aggiungere abilità innescate al sacchetto nello stesso momento. La risoluzione di queste abilità segue le regole della sezione 8.7, “Sacchetto”.

1.8. Carte e Giocatori

1.8.1. Le carte presenti nel mazzo di un giocatore quando questo si presenta al tavolo sono le sue carte, e quel giocatore prende tutte le decisioni necessarie che riguardano ciascuna delle sue carte e dei loro effetti, a meno che non sia specificato diversamente da un effetto.

1.8.2. Suo/Suoi – Quando una carta si riferisce al “suo” o “suoi” giocatore/i, si riferisce alla persona che ha giocato la carta. Quando una carta si riferisce al “suo” turno, si riferisce al turno del suo giocatore.

1.8.3. Tu/Tuo/Tuoi – Gli effetti della carta si rivolgono al giocatore che ha giocato quella carta. Quando una carta si riferisce a “tu”, “tuo” o “tuoi”, si riferisce al giocatore di quella carta, anche se l’abilità che contiene il riferimento è stata concessa da un effetto avversario.

1.9. Verifica dello Stato di Gioco

1.9.1. Ci sono una serie di condizioni che il gioco verifica tramite alcune azioni che vengono richieste quando una o più di queste condizioni sono soddisfatte. Questo processo si chiama verifica dello stato di gioco e si compone di due parti: la condizione dello stato di gioco e l’azione obbligatoria. La condizione dello stato di gioco è una circostanza specifica che lo stato di gioco può raggiungere. Un’azione obbligatoria è ciò che accade nel gioco quando una condizione dello stato di gioco è stata raggiunta. Di seguito sono elencate le condizioni controllate dalla verifica dello stato di gioco e l’azione obbligatoria che ciascuna di esse comporta.

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

1.9.1.2. Se un giocatore, dopo l’ultima verifica dello stato di gioco, ha tentato di pescare da un mazzo senza carte, quel giocatore perde la partita.

1.9.1.3. Se un personaggio o un luogo ha danno pari o superiore alla sua Volontà 🛡, quel personaggio o luogo viene esiliato.

1.9.2. Una verifica dello stato di gioco viene effettuata alla fine di ogni fase, dopo che ogni azione o abilità ha finito di risolversi e dopo che ogni effetto nel sacchetto ha finito di risolversi. Durante una verifica dello stato di gioco, prima si controllano e si completano tutte le condizioni di vittoria e di sconfitta e le azioni obbligatorie. Poi, se non sono soddisfatte le condizioni di vittoria o di sconfitta, si controllano e si completano tutte le altre condizioni e azioni obbligatorie. Una volta completate tutte le azioni obbligatorie, la verifica dello stato di gioco si ripete finché non ci sono più azioni obbligatorie da completare. Le abilità innescate che si sono verificate durante questo processo vengono aggiunte al sacchetto per essere risolte.

1.9.2.1. Tutte le azioni obbligatorie generate da una verifica dello stato di gioco si svolgono in ordine di turno. Se un giocatore vince e perde la partita simultaneamente come risultato della stessa verifica dello stato di gioco, quelgiocatore vince la partita.

1.9.3. Una volta che un’azione obbligatoria viene completata, avviene una nuova verifica dello stato di gioco.

1.9.4. Le abilità che si innescano come risultato di una verifica dello stato di gioco vengono aggiunte al sacchetto non appena la verifica e ogni eventuale azione obbligatoria sono state completate.

1.9.5. Se più azioni obbligatorie dovessero accadere nello stesso momento, si svolge una singola azione obbligatoria combinata, in cui tutte le azioni obbligatorie richieste accadono simultaneamente.

©Disney

Ravensburger

1.10. Partite a Più Giocatori

1.10.1. *Le partite a più giocatori* vengono giocate con tre o più giocatori. Le partite a squadre sono un sottoinsieme delle partite a più giocatori che non è spiegato in questo documento.

1.10.2. Le partite a più giocatori seguono le stesse regole delle partite a due giocatori, con le seguenti eccezioni.

1.10.2.1. Quando il turno di un giocatore termina, il gioco procede con il giocatore alla sua sinistra anziché passare da una parte all'altra del tavolo.

1.10.2.2. 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.

1.10.2.3. Se un giocatore perde la partita per aver tentato di pescare da un mazzo privo di carte (vedi 1.9.1.2), deve abbandonare immediatamente la partita. Tutte le carte e gli effetti di quel giocatore sono rimossi dal gioco, compresi gli effetti statici che sarebbero terminati durante il turno in corso o quelli futuri, nonché le abilità innescate che il giocatore ha aggiunto al sacchetto e che non si sono risolte.

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

1.10.3.1. 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. I giocatori devono completare interamente un'azione di turno prima di passare all'azione di turno successiva.

1.10.3.2. Se abilità o effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto da più giocatori durante un turno simultaneo, queste abilità o effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto da tutta la squadra, e l'ordine della loro risoluzione viene scelto dalla squadra. Altrimenti, la risoluzione segue le stesse regole della sezione 8.7, "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 passa alla Fase Principale, i giocatori svolgono insieme un turno simultaneo. I primo giocatore vuole aggiungere una carta al proprio calamaio. Il secondo vuole andare all'avventura, e il terzo ha deciso di sfidare un personaggio avversario con un suo personaggio. I giocatori possono decidere l'ordine di queste azioni di turno, ma ogni azione di turno deve essere completata interamente prima che un altro giocatore possa agire.

Durante la Fase di Fine Turno, 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.

©Disney

2. PRIMA DELLA PARTITA

2.1. Regole del Mazzo

2.1.1. Il mazzo di ogni giocatore di *Disney Lorcana* deve rispettare i seguenti requisiti. I formati di gioco alternativi possono avere requisiti diversi.

2.1.1.1. Il mazzo deve contenere almeno 60 carte. Non c'è un limite massimo al numero di carte in un mazzo.

2.1.1.2. Il mazzo non può contenere più di due tipi di inchiostro.

2.1.1.3. Il mazzo non può contenere più di 4 carte con lo stesso nome completo (vedere 6.2.4).

2.1.1.4. Il mazzo non può contenere carte bandite.

3. IL GIOCO

3.1. Iniziare una Partita

3.1.1. Iniziare una partita comporta vari passaggi che tutti i giocatori devono seguire. Una volta completati questi passaggi, la partita si considera iniziata.

3.1.2. Per prima cosa, utilizzate un metodo casuale per determinare chi sceglie il primo giocatore che svolgerà il primo turno della partita. Si può utilizzare il lancio di dadi, il lancio di una moneta, o un altro metodo. Se questa partita è la prossima di una serie "al meglio di" (ad esempio se si sta giocando al meglio di tre partite), il giocatore perdente della partita precedente sceglie chi sarà il primo giocatore.

3.1.3. Secondo, ogni giocatore randomizza (mescola) il proprio mazzo. I giocatori possono utilizzare qualsiasi forma di randomizzazione che ritengano conveniente e comoda, purché il metodo scelto randomizzi a sufficienza il mazzo. Ogni giocatore deve offrire al giocatore avversario la possibilità di tagliare il proprio mazzo dopo averlo mescolato. Una volta completati questi passaggi, il mazzo è pronto per il gioco e viene posizionato nell'area di gioco.

3.1.4. Terzo, ogni giocatore inizia la partita con 0 leggenda. I giocatori possono utilizzare qualsiasi metodo per tenere traccia della loro leggenda, come carta e penna, contatori di leggenda o l'applicazione ufficiale *Disney Lorcana* Trading Card Game Companion.

3.1.5. Quarto, ogni giocatore pesca 7 carte.

3.1.6. Quinto, i giocatori possono modificare le loro mani, a partire dal primo giocatore. Ogni giocatore può modificare la propria mano una sola volta in ogni partita, seguendo i passi qui elencati.

3.1.6.1. Passo 1 – Il giocatore sceglie un numero qualsiasi di carte dalla propria mano e le mette in fondo al suo mazzo senza rivelarle.

3.1.6.2. Passo 2 – Il giocatore pesca fino ad avere 7 carte nella propria mano.

3.1.6.3. Passo 3 – In ordine di turno, ogni altro giocatore completa i passi 1 e 2 qualora volesse modificare la propria mano.

3.1.6.4. Passo 4 – Ogni giocatore che ha modificato la propria mano di 1 o più carte rimescola il proprio mazzo.

3.1.6.5. Passo 5 – Ogni giocatore che ha modificato la propria mano offre a un giocatore avversario la possibilità di tagliare il proprio mazzo. Notare che alcuni eventi di gioco potrebbero permettere modi di randomizzazione aggiuntivi o richiederne di specifici.

©Disney

Ravensburger

3.1.7. Una volta che tutti i giocatori hanno modificato o scelto di non modificare la propria mano, la partita inizia ufficialmente con la Fase Iniziale del primo giocatore (vedere 4.2).

3.1.8. Alcuni formati e politiche di torneo possono aggiungere, rimuovere o modificare queste regole.

3.2. Finire una Partita

3.2.1. Una partita può terminare in uno di questi modi:

3.2.1.1. Quando un giocatore raggiunge 20 leggenda, vince la partita.

3.2.1.2. Se un giocatore ha tentato di pescare una carta da un mazzo vuoto dall'ultima verifica dello stato di gioco,quel giocatore perde la partita. Tutte le carte in gioco e qualsiasi abilità o effetto in attesa di essere risolti che appartengono a un giocatore che perde la partita vengono immediatamente rimossi. Se ciò si verifica in una partita a più giocatori, la partita continua. Se questo avviene durante il turno del giocatore perdente, la partita passa al turno del giocatore successivo dopo che tutti gli altri effetti sono stati risolti.

3.2.1.3. Se un giocatore è l'ultimo rimasto in una partita, vince la partita.

4. STRUTTURA DEL TURNO

4.1. Fasi

4.1.1. Un turno è composto da tre fasi, che si svolgono in questo ordine: Fase Iniziale, Fase Principale e Fase di Fine Turno.

4.1.2. La Fase Iniziale è quella in cui un giocatore resetta le proprie carte nel modo appropriato per il suo 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 ocominciano all'inizio del suo turno. La Fase Iniziale è composta da tre passaggi: Preparazione, Inizio Turno, e Pesca (Vedere 4.2, "Fase Iniziale").

4.1.3. La Fase Principale è quella in cui un giocatore può agire durante il proprio turno, scegliendo di eseguire una qualsiasi delle azioni di turno della Fase Principale (Vedere 4.3, "Fase Principale").

4.1.4. La Fase di Fine Turno è quella in cui terminano tutti gli effetti che finiscono col turno in corso. Se altri effetti dovessero venire aggiunti al sacchetto perché altri effetti sono terminati, quegli effetti vengono risolti e il gioco procede con la Fase Iniziale del giocatore successivo (Vedere 4.4, "Fase di Fine Turno").

4.2. Fase Iniziale

4.2.1. Preparazione

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

4.2.1.2. Gli effetti che si applicano "Durante il tuo turno" iniziano ad applicarsi.

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

4.2.1.4. Gli effetti che si innescano "all'inizio del tuo turno" si innescano ma non vengono ancora risolti (vedere 4.2.2.3).

4.2.2. Inizio Turno

4.2.2.1. I personaggi 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.

©Disney

Ravensburger

4.2.2.2. Il giocatore attivo ottiene leggenda dai luoghi che ha in gioco con ✦. Questa non è un'abilità innescata e non utilizza il sacchetto.

4.2.2.3. Gli effetti che si verificherebbero "All'inizio del tuo turno" e le abilità che si innescano durante il passaggio Preparazione vengono aggiunti al sacchetto. Quindi, tutte le abilità innescate vengono risolte.

4.2.3. Pescare

4.2.3.1. *Pescare* accade quando un giocatore prende la carta in cima al proprio mazzo e la aggiunge alla sua mano. Un giocatore può pescare solo dal proprio mazzo. Aggiungere una carta a una mano da qualsiasi zona che non sia il mazzo non è considerato pescare.

4.2.3.2. Per prima cosa, il giocatore attivo pesca una carta dal proprio mazzo. Se questo turno è il primo della partita, ilgiocatore attivo salta questo passaggio.

4.2.3.3. 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.

4.3. Fase Principale

4.3.1. *Le azioni di turno* sono le azioni che il gioco consente a un giocatore di eseguire durante il proprio turno. Non è necessario alcun effetto o altra carta per eseguire queste azioni di turno.

4.3.2. Il giocatore attivo può eseguire azioni di turno in qualsiasi ordine durante la Fase Principale del proprio turno. A meno che non sia diversamente specificato, può eseguire ciascuna azione un qualsiasi numero di volte, a condizione che abbia le risorse necessarie per pagare eventuali costi associati e completare le azioni di turno.

4.3.3. Aggiungere una carta al calamaio. Questa azione di turno è limitata a una volta per turno.

4.3.3.1. Il giocatore dichiara di aggiungere una carta al calamaio, poi sceglie e rivela una carta dalla sua mano con l'icona calamaio. Tutti i giocatori verificano la presenza dell'icona calamaio.

4.3.3.2. Il giocatore mette la carta rivelata nel suo calamaio a faccia in giù e preparata.

4.3.3.3. Gli effetti che si verificherebbero in seguito all'aggiunta di una carta nel calamaio vengono aggiunti al sacchetto (vedere 8.7, "Sacchetto").

4.3.4. Giocare una carta.

4.3.4.1. Il giocatore attivo può eseguire un'azione di turno per giocare una carta dalla propria mano annunciando la carta e pagandone il costo. Questo processo segue una serie di passaggi. Se una qualsiasi parte del processo per giocare una carta non può essere eseguita, è illegale giocare la carta e il gioco torna al punto immediatamente precedente l'annuncio della carta.

4.3.4.2. Questi passaggi sono validi per 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 carte; nessun giocatore può giocare una carta nel turno di un avversario.

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

4.3.4.4. Secondo, il giocatore annuncia come intende giocare la carta, se pagando il suo costo in inchiostro o tramite un costo alternativo. Se la carta ha multipli costi alternativi, il giocatore può sceglierne uno e ignorare gli altri al fine di giocare la carta.

©Disney

4.3.4.5. 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 del costo. Questo può includere costi aggiuntivi, aumenti del costo o riduzioni del costo. Applicare prima gli eventuali costi aggiuntivi, poi gli aumenti del costo, quindi le riduzioni del costo. Il costo che ne risulta è il costo totale.

4.3.4.6. Quarto, il giocatore paga il costo totale. Se il costo totale include 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.

4.3.4.7. Una volta pagato il costo totale della carta, la carta è ora "giocata". Se la carta è un personaggio, un oggetto o un luogo, entra nella zona di Gioco. Se si tratta di un personaggio che viene giocato utilizzando la sua abilità **Trasformazione**, deve essere messo sopra alla carta indicata nel secondo passaggio di questo processo. Se la carta è un'azione, l'effetto si risolve immediatamente e la carta va nella pila degli scarti del giocatore.

4.3.4.8. Se un effetto dovesse innescarsi a causa di uno dei passaggi per giocare una carta, quell'effetto attenderà di risolversi finché la carta e il suo effetto non saranno stati completamente giocati e risolti. Notare che mentre una carta azione si sta risolvendo, non è ancora considerata presente negli scarti.

4.3.4.9. 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.

4.3.4.10. Se una carta può essere giocata "gratis", ignora tutti i costi in inchiostro quando paghi per giocarla. Gli altri passaggi richiesti per giocare la carta e i costi non legati all'inchiostro si applicano comunque.

4.3.5. Andare all'avventura.

4.3.5.1. Mandare un personaggio all'avventura è un'azione di turno. Solo i personaggi possono andare all'avventura.

4.3.5.2. Un personaggio scelto per andare all'avventura è il *personaggio che va all'avventura*. Il giocatore che dichiara un personaggio che va all'avventura è il *giocatore che va all'avventura*.

4.3.5.3. Per andare all'avventura, il giocatore attivo svolge i seguenti passaggi in ordine.

4.3.5.4. Per prima cosa, il giocatore dichiara che manderà all'avventura uno dei suoi personaggi.

4.3.5.5. Secondo, il giocatore seleziona il personaggio che andrà all'avventura e controlla che non ci siano restrizioni che gli impediscano di andare all'avventura (ad esempio, non si è ancora asciugato, ha **Attaccabrighe**, ecc.).

4.3.5.6. Se un effetto impedisce al personaggio selezionato di andare all'avventura, questa è illegale.

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

4.3.5.8. Se nessun effetto impedisce al personaggio di andare all'avventura, l'avventura ha successo e il giocatore che è andato all'avventura ottiene leggenda pari al ◆ del personaggio che è andato all'avventura.

4.3.5.9. Gli effetti che si verificherebbero a causa dell'andare all'avventura vengono aggiunti al sacchetto (vedere 8.7, "Sacchetto").

4.3.5.10. Una volta risolti tutti gli effetti, l'avventura è conclusa.

4.3.6. Sfidare

4.3.6.1. Mandare un personaggio a sfidare è un'azione di turno. Solo i personaggi possono sfidare.

4.3.6.2. Un personaggio mandato in una sfida è noto come il *personaggio sfidante*, mentre il personaggio o il luogo avversario *viene sfidato*. Entrambi sono considerati *in una sfida*. I personaggi possono sfidare i luoghi. Per le differenze in questo processo, vedere 4.3.6.19.

©Disney

4.3.6.3. Solo il personaggio sfidante e quello sfidato sono in una sfida. Se un'abilità o un effetto si riferisce a un personaggio "in una sfida", si riferisce a uno dei due personaggi della sfida in corso.

4.3.6.4. Un giocatore che dichiara un personaggio sfidante è il *giocatore sfidante*. Il giocatore il cui personaggio viene sfidato è il *giocatore sfidato*.

4.3.6.5. Per sfidare, il giocatore attivo segue i passaggi elencati qui, in ordine.

4.3.6.6. Per prima cosa, il giocatore dichiara che uno dei suoi personaggi sta sfidando un personaggio. Il personaggio dichiarato deve essere stato in gioco dall'inizio del turno (cioè deve essere asciutto), preparato e comunque in grado di sfidare.

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

4.3.6.8. Terzo, i giocatori controllano se ci sono restrizioni alla sfida. Se un effetto impedisce la sfida, la sfida è illegale.

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

4.3.6.10. Quinto, si svolge la sfida.

4.3.6.11. Sesto, gli effetti "mentre sta sfidando" vengono applicati.

4.3.6.12. Settimo, gli effetti che si innescherebbero vengono aggiunti al sacchetto. Questo include gli effetti delle abilità che si verificano "quando questo personaggio viene esiliato in una sfida" o "quando questo personaggio viene sfidato ed esiliato".

4.3.6.13. Ottavo, una volta che tutti gli effetti nel sacchetto sono stati risolti, ogni personaggio infligge danno pari alla sua Forza ✪ all'altro personaggio. Questo è il cosiddetto "passaggio del Danno da Sfida". Questo non è un'abilità o un effetto e non viene aggiunto al sacchetto.

4.3.6.14. Per determinare i danni inflitti da ciascun personaggio nella sfida, calcola innanzitutto la Forza ✪ totale di ciascuno, tenendo conto di eventuali effetti modificatori applicabili. Se la ✪ di un personaggio è negativa, conta come 0 ✪ ai fini della determinazione del danno.

4.3.6.15. Applica gli effetti che modificano la quantità di danni inflitti (ad esempio, **Resistere**).

4.3.6.16. Il numero risultante è l'ammontare di danni finale inflitti dal personaggio. Quando viene inflitto danno a un personaggio, metti su quel personaggio un numero di segnalini danno pari a quel danno (Vedere 9.1, "Rappresentazione del danno.").

4.3.6.17. Qualsiasi effetto che si innescherebbe in seguito a un personaggio che viene esiliato in o durante una sfida si innesca e si risolve.

4.3.6.18. Una volta che tutti gli effetti sono stati risolti e non ce ne sono altri in attesa di essere aggiunti, gli effetti che si applicano "mentre sta sfidando" o "mentre viene sfidato" terminano, e la sfida è finita.

4.3.6.19. I giocatori possono scegliere di far sfidare un luogo a un personaggio. Questo segue tutte le normali regole e i passaggi dello sfidare con le seguenti eccezioni.

4.3.6.20. Quando viene dichiarato uno sfidante, il giocatore sceglie un luogo avversario da sfidare anziché un personaggio.

4.3.6.21. I luoghi non sono mai preparati o impegnati. Possono essere sfidati in qualsiasi momento della Fase Principale.

4.3.6.22. I luoghi non hanno Forza ✪ e non infliggono danni al personaggio sfidante.

4.3.6.23. Se un personaggio in una sfida viene rimosso dalla sfida per qualsiasi motivo, quella sfida termina. Per prima cosa, risolvete le abilità innescate rimaste nel sacchetto. Poi, tutti gli effetti "mentre sta sfidando" terminano e il gioco procede con la Fase Principale (vedere 4.3).

©Disney

Ravensburger

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 restrizioni o requisiti da soddisfare. Nessun effetto si innesca come risultato di queste dichiarazioni. Il giocatore attivo impegna Stitch.*

Sia Stitch che Milo Thatch infliggono all'altro 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. Non ci sono effetti che si innescano da questa verifica. La sfida è finita.

©Disney

Ravensburger

Esempio B: *Il giocatore attivo dichiara che Marshmallow – Persistent Guardian sta sfidando un Cheshire Cat – Not All There avversario. L'abilità Lose Something? di Cheshire Cat recita: "When this character is challenged and banished, banish the challenging character." ("Quando questo personaggio viene sfidato ed esiliato, esilia il personaggio che lo ha sfidato."). L'abilità Durable di Marshmallow recita: "When this character is banished in a challenge, you may return this card to your hand." ("Quando questo personaggio viene esiliato in una sfida, puoi riprendere in mano questa carta.").*

Marshmallow ha 5 ✪, quindi infligge 5 danni a Cheshire Cat, che ha 3 ⛊. Quando viene eseguita la verifica dello stato di gioco, Cheshire Cat viene esiliato. Questo innesca l'abilità di Cheshire Cat e l'avversario la aggiunge al sacchetto.

L'avversario risolve l'effetto dell'abilità, esiliando Marshmallow. Poiché i giocatori non hanno raggiunto il passaggio della sfida in cui il sacchetto è risolto, sono ancora nella sfida e l'abilità di Marshmallow viene aggiunta al sacchetto dal giocatore attivo. Il giocatore attivo può quindi risolverla, facendo ritornare Marshmallow nella sua mano. 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 controllato restrizioni e requisiti, il giocatore attivo aggiunge questa abilità 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.

4.3.7. Spostare un personaggio in un luogo.

- **4.3.7.1.** 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.
- **4.3.7.2.** Spostare un personaggio in un luogo è un'azione di turno. Per spostare un personaggio in un luogo, il giocatore attivo segue in ordine i passaggi qui elencati.
- **4.3.7.3.** Per prima cosa, il giocatore sceglie uno dei suoi personaggi e uno dei suoi luoghi e dichiara che il personaggio si sposterà in quel luogo.
- **4.3.7.4.** Secondo, il giocatore paga il costo di spostamento del luogo scelto. Una volta pagato il costo, il personaggio si sposta in quel luogo.
- **4.3.7.5.** Terzo, qualsiasi effetto che si verificherebbe come risultato dello spostamento del personaggio viene aggiunto al sacchetto per poi essere risolto.
- **4.3.7.6.** Una volta che tutti gli effetti sono stati risolti, lo spostamento è completo.

©Disney

Ravensburger

4.3.8. Utilizzare le abilità attivate delle carte in gioco.

4.3.8.1. L'uso delle abilità attivate è un'azione di turno fornita dalle carte in gioco. Per utilizzare le abilità dei personaggi, segui i passaggi elencati nella sezione 7.5, "Abilità Attivate".

4.3.8.2. Le abilità ⟲ dei personaggi possono essere utilizzate solo se il personaggio è asciutto.

4.3.8.3. Le abilità attivate degli oggetti possono essere utilizzate durante il turno in cui l'oggetto viene giocato.

4.3.8.4. Se un'abilità attivata può essere usata "gratis", ignora tutti i costi in inchiostro quando paghi per giocarla. Gli altri passaggi necessari per utilizzare l'abilità e i costi non legati all'inchiostro vanno applicati in ogni caso.

4.4. Fase di Fine Turno

4.4.1. Per terminare un turno, non devono esserci abilità in attesa di risoluzione. Il giocatore attivo dichiara la fine del proprio turno. Questo dà inizio alla Fase di Fine Turno (vedere 4.1.4).

4.4.1.1. Gli effetti che si verificherebbero "Alla fine del turno" e "Alla fine del tuo turno" e le abilità vengono aggiunti al sacchetto.

4.4.1.2. Vengono risolti tutti gli effetti nel sacchetto.

4.4.1.3. Gli effetti che terminerebbero alla fine del tuo turno finiscono. Questo include gli effetti con la durata specifica di "per questo turno" (ad esempio, **Aiutante**). Se ciò provoca nuove abilità innescate, tornare al punto 4.4.1.2.

4.4.1.4. Il turno del giocatore attivo termina e il giocatore successivo inizia il proprio turno.

5. LE CARTE

5.1. Condizioni

©Disney

Ravensburger

5.1.1. *Preparato* – Le carte entrano in gioco preparate. Un giocatore non può utilizzare nessuna abilità di una carta impegnata che includa ⟲ come parte del costo.

5.1.2. *Impegnato* – Quando una carta viene impegnata, viene girata di lato. Un giocatore può utilizzare le abilità di una cartaimpegnata che non richiedono ⟲ come parte del costo.

5.1.3. *Danneggiato* – Una carta che ha almeno 1 danno è considerata danneggiata.

5.1.4. *Non danneggiato* – Una carta che non ha danni è considerata non danneggiata.

5.1.5. *Sotto* – Una carta che ha una o più carte sopra di essa è considerata *sotto* la 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).

5.1.6. *In Cima* – 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 in cima a una o più carte non ottiene il testo di nessuna delle carte sotto di essa. La carta che si trova in cima a tutte le altre carte in una pila è chiamata la *carta in cima*.

5.1.7. *In una Pila* – Quando una carta viene posizionata in cima a una o più altre carte in gioco, essa e tutte le carte sotto 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.

6. TIPI DI CARTA

6.1. Personaggi

6.1.1. *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.

6.1.2. I personaggi non riportano la dicitura "Personaggio" nella loro riga di classificazione. Una carta deve avere entrambe le caratteristiche descritte in 6.1.2.1 e 6.1.2.2 per essere considerata un personaggio. In caso contrario, la carta non è un personaggio.

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

6.1.2.2. Un personaggio ha almeno una delle seguenti voci elencate nella riga di classificazione: Aggrovigliato, Alieno, Alleato, Capitano, Cattivo, Cavaliere, Classico, Cucciolo, Detective, Divinità, Drago, Eroe, Fata, Iena, Illusione, Imbevuto, Immaginato, Incantatore, Inventore, Madrigal, Mentore, Moschettiere, Pilota, Pirata, Principe, Principessa, Re, Regina, Scopa, Sette Nani, Tigro, Titano.

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

6.1.4. 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, or ⟲ come parte di un costo (vedere 4.2.2, "Inizio Turno").

©Disney

Ravensburger

6.2. Parti di una Carta

6.2.1. 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.

6.2.2. *Immagine* – L'immagine non influisce sullo svolgimento del gioco.

6.2.3. *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.

6.2.3.1. Alcune carte hanno più di un tipo di inchiostro. Le carte con due tipi di inchiostro presentano due simboli del tipo di inchiostro.

©Disney

Ravensburger

6.2.4. *Nome* – Il nome della carta è scritto in caratteri più grandi. Un effetto che cerca una carta o un personaggio con un nome specifico considera solo quella riga a prescindere dalla versione. 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* (vedere #2 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta").

Esempio A: *Tinker Bell – Peter Pan's Ally ha un'abilità chiamata Loyal and Devoted che recita: "Your characters named PeterPan gain* ***Challenger*** *+1. (They get +1 ✪ while challenging.)" ("I tuoi personaggi chiamati Peter Pan ottengono Sfidante +1. (Ottengono +1 ✪ mentre stanno sfidando.)"). Se hai in gioco Peter Pan – Fearless Fighter e Peter Pan – Eroe dell'Isola Che Non C'è insieme a questa Tinker Bell, essa conferisce a entrambe le versioni di Peter Pan* ***Sfidante*** *+1.*

Esempio B: *Il Cappello dello Stregone è un oggetto con un'abilità attivata che ti permette di nominare una carta, poi di rivelare la prima carta del tuo mazzo e di aggiungere quella carta alla tua mano se è la carta che hai nominato. Se usi il Cappello dello Stregone per cercare una carta chiamata Amelia e poi riveli Capitano Amelia, questa non è una corrispondenza e non puoi aggiungerla alla tua mano.*

6.2.4.1. Alcuni personaggi hanno due nomi. Questi personaggi hanno la lettera "e" 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 può corrispondere solo a uno dei due nomi del personaggio.

6.2.4.2. Un personaggio con più nomi è sempre un singolo personaggio.

Esempio: *Flotsam e Jetsam è un personaggio con due nomi. La carta è sia un personaggio chiamato "Flotsam" che un personaggio chiamato "Jetsam" in tutte le zone in cui la carta avrebbe normalmente un solo nome. I nomi sono separati da una "e" per indicare che questo personaggio ha due nomi.*

6.2.5. *Versione* – La versione di una carta differenzia carte con lo stesso nome. Insieme, il nome e la versione di un personaggio o di un luogo ne costituiscono il suo nome completo (Vedere #3 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta.").

6.2.6. *Classificazioni* – Categorie che identificano alcune caratteristiche della carta e che possono essere citate nelle regole della carta (Vedere #4 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta.").

Esempio: *Hades – King of Olympus ha un'abilità che fa riferimento a carte con la classificazione Cattivo. Recita: "This character gets +1 ✦ for each other Villain character you have in play." ("Questo personaggio riceve +1 ✦ per ogni altro personaggio Cattivo che hai in gioco.").*

6.2.7. *Costo della carta* – La quantità di inchiostro necessaria per giocare la carta (Vedere #1 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta.").

6.2.8. *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 vengono chiamate inchiostro. Ogni carta conta come 1 ⬡ (Vedere #1 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta.").

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

6.2.10. *Volontà* – I danni subiti da un personaggio sono permanenti, il che significa che si accumulano nel corso della partita. Se un personaggio ha danno pari o superiore alla sua Volontà ⛊, viene esiliato come azione obbligatoria. Anche gli effetti delle carte possono fare riferimento a questo valore (Vedere #6 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta.").

©Disney

Ravensburger

6.2.11. *Valore di leggenda* – Quantità di punti leggenda che il giocatore ottiene quando il personaggio va all'avventura. L'aspetto del simbolo del valore di leggenda ✦ può variare su alcune carte (ad esempio, alcune carte incantate o promozionali), ma queste variazioni non influiscono sullo svolgimento del gioco (vedere #8 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta").

6.2.12. *Abilità* – Qui compaiono tutte le abilità della carta. Alcune abilità hanno un costo per essere utilizzate. Le abilità possono essere parole chiave (vedere sezione 10) o avere un nome basato sulla loro storia, che viene usato per fare riferimento all'abilità, ma non influisce sullo svolgimento del gioco (Vedere #7 nel diagramma in 6.2, "Parti di una carta." per sapere dove appaiono le abilità su una carta. Per ulteriori informazioni sulle abilità, vedere la sezione 7).

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

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

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

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

6.2.14.3. *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.*

6.2.14.4. *Lingua* – La lingua della carta.

6.2.14.5. *Testo legale* – Informazioni sul copyright.

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

6.3. Azioni

6.3.1. *Le azioni* sono un tipo di carta che può essere giocata ma che non può essere in gioco. Un'azione è un'azione mentre viene giocata; altrimenti, è una carta azione.

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

6.3.1.2. Le azioni vengono giocate dalla mano di un giocatore, ma non sono considerate in gioco. L'effetto di un'azione non entra nel sacchetto (Vedere 8.7, "Sacchetto").

6.3.2. Effetti – Le azioni hanno effetti anziché abilità.

©Disney

Ravensburger

6.3.3. Canzoni

6.3.3.1. *Le canzoni* sono azioni che hanno una regola speciale in aggiunta a tutte le normali regole previste per le azioni (vedere 6.3.3.3).

6.3.3.2. Una canzone è definita dall'avere le scritte "Azione" e "Canzone" sulla riga di classificazione della carta.

6.3.3.3. Tutte le canzoni permettono al giocatore di pagare un costo alternativo invece del loro costo in inchiostro per giocarle. Essere una canzone significa "Invece di pagare il costo in inchiostro di questa carta, puoi ⟲ uno dei tuoi personaggi in gioco con costo in inchiostro N o superiore per giocare questa carta gratis". Questo è chiamato *cantare* una canzone.

6.3.3.4. Alcune canzoni hanno anche la parola chiave **Cantare Insieme**, che funziona in modo simile alla regola speciale delle canzoni (vedere 10.10, "Cantare insieme").

6.3.3.5. Il testo di richiamo standard per una canzone è *"(Un personaggio con costo N o superiore può ⟲ per cantare questa canzone gratis.)"*.

6.3.4. Qualsiasi effetto innescato a causa di un'azione che è stata giocata viene messo nel sacchetto e si risolverà dopo che gli effetti dell'azione saranno completamente risolti.

6.4. Oggetti

6.4.1. *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.

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

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

6.5. Luoghi

6.5.1. *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.

6.5.2. *Classificazione* – Un luogo è definito dall'avere la scritta "Luogo" sulla riga di classificazione della carta. I luoghi sono l'unico tipo di carta che viene stampata in orizzontale (cioè con i lati più lunghi in alto e in basso). (Vedere #6 nel diagramma in 6.5).

6.5.3. *Costo* – Il costo di un luogo si trova in una posizione diversa sulla carta rispetto al costo di altri tipi di carte, ma funziona allo stesso modo (vedere #1 nel diagramma in 6.5).

6.5.4. *Costo di spostamento* – Un luogo ha un costo di spostamento. Questo indica la quantità di inchiostro necessaria per spostare un personaggio in questo luogo (vedere #3 nel diagramma in 6.5).

6.5.5. *Volontà* – I danni subiti da un luogo sono permanenti, il che significa che si accumulano nel corso della partita. Se un luogo ha un danno pari o superiore alla sua Volontà 🛡, viene esiliato come azione obbligatoria. Notare che i luoghi non hanno Forza ✪ e non infliggono danni (vedere #4 nel diagramma in 6.5).

6.5.6. *Valore di leggenda* – 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 (vedere #6 nel diagramma in 6.5).

6.5.7. *Abilità* – Se un luogo ha un'abilità, questa può essere utilizzata durante il turno in cui il luogo viene giocato (vedere #5 nel diagramma in 6.5).

7. ABILITÀ

7.1. Generale

7.1.1. Ogni frase di una carta è un effetto e/o un costo separato. Ogni frase è separata da un punto.

7.1.2. Le carte che includono uno o più costi o effetti in una singola frase si risolvono in base alla parola che intercorre tra le due parti.

7.1.2.1. La maggior parte delle carte è scritta come [A].

Esempio: *"Puoi avere fino a 99 copie di Cucciolo Dalmata – Scodinzolante nel tuo mazzo."*

7.1.2.2. [A] per [B] – Il giocatore deve pagare il costo descritto nella prima parte della frase [A]. Se non è in grado di farlo, non può finire di svolgere l'effetto nella seconda parte della frase [B]. La prima parte della frase [A] è un costo, non un effetto. La seconda parte della frase [B] è un effetto.

Esempio: *"Esilia un tuo oggetto a tua scelta per infliggere 5 danni a un personaggio a tua scelta". Se il giocatore non ha in gioco un oggetto che può esiliare per pagare il costo citato nella prima parte della frase [A], non può infliggere i 5 danni indicati nella seconda parte della frase [B].*

7.1.2.3. [A] poi [B] – Risolvere tutti gli effetti il più possibile, anche se alcuni di essi non possono essere risolti.

Esempio: *"Pesca 2 carte, poi scegli e scarta 2 carte".*

©Disney

Ravensburger

7.1.2.4. [A] e [B] – Risolvere tutti gli effetti il più possibile, anche se alcuni effetti non possono essere risolti o "e" sembra legare gli effetti insieme come se la formulazione fosse [A] per [B]. A volte "e" si usa semplicemente per il suo normale significato grammaticale.

Esempio A: *L'abilità Who is the Fairest? di The Queen – Commanding Presence recita: "Whenever this character quests, chosen opposing character gets -4 ✪ this turn and chosen character gets +4 ✪ this turn." ("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."). Se l'avversario non ha un personaggio in gioco che può essere scelto per la prima parte di questo effetto, il giocatore attivo dà comunque +4 ✪ a un personaggio a sua scelta.*

Esempio B: *L'abilità Tracciare la Tua Rotta di John Silver – Avido Cacciatore di Tesori recita: "Per ogni luogo che hai in gioco, questo personaggio ottiene* ***Resistere*** *+1 e riceve +1 ✦." Questa "e" non ha alcun significato speciale ai fini del gioco.*

7.1.3. Se un'abilità o un effetto contiene la parola "può/puoi", il giocatore che ha giocato la carta che ha generato l'effetto può scegliere se vuole che si verifichi o meno. Se il giocatore sceglie di non farlo accadere, non viene eseguita alcuna parte che segue il "può/puoi".

7.1.4. Se un'abilità o un effetto "aggiunge una carta alla tua mano" da qualsiasi altra zona, non viene considerato come pescare una carta.

7.1.5. Se un'abilità o un effetto si riferisce a "un altro/un'altra" o "altri", si riferisce a una carta che non genera quell'abilità o effetto, o una carta che non sia già stata selezionata dall'abilità.

Esempio: *Mulan – Imperial Soldier recita: "During your turn, whenever this character banishes another character in a challenge, your other characters get +1 ✦ this turn." ("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 che non sia sé stessa, e lei stessa non ottiene i benefici di questa abilità perché si applica solo ai tuoi "altri" personaggi.*

7.1.6. Se un'abilità o un effetto ti indica di giocare una carta come parte della risoluzione di quell'abilità, l'abilità va risolta prima di giocare la carta. Se l'istruzione è seguita da altri passaggi per risolvere l'abilità, la carta non si risolve né entra in gioco finché l'abilità non viene completamente risolta, anche se viene spostata in una zona diversa.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco una Ursula – Ingannatrice di Tutti e la impegna per cantare Gli Amici nell'Aldilà. 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." Una volta che la canzone ha finito di risolversi, il giocatore può risolvere l'abilità innescata, che gli consente di giocare di nuovo Gli Amici nell'Aldilà. Se decide di farlo, l'effetto della carta canzone attende di risolversi finché l'abilità innescata di Ursula non si risolve completamente. Una volta che Gli Amici nell'Aldilà viene messa in fondo al mazzo del giocatore attivo, il giocatore pesca 2 carte.*

7.1.7. 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.

7.1.8. Se la risoluzione di un effetto permette a un giocatore di scegliere "fino a" N di qualcosa, il giocatore non può scegliere lo stesso bersaglio più volte per le N scelte. "Fino a" include 0 come scelta legale.

Esempio: *La canzone Painting the Roses Red recita: "Up to 2 chosen characters get -1 ✪ this turn. Draw a card." ("Fino a 2 personaggi a tua scelta ricevono -1 ✪ per questo turno. Pesca 1 carta."). Lo stesso personaggio non può essere scelto due volte. Il giocatore della carta può anche scegliere 0 personaggi.*

©Disney

Ravensburger

7.1.9. Alcune abilità ed effetti usano "quel/quello/quella/quei/quelli/quelle" nel testo per riferirsi a uno specifico termine di gioco. Quando si risolvono abilità ed effetti, la determinazione di ciò a cui si riferisce "quel/quello/quella (ecc.) [Termine di Gioco]" avviene dopo che le scelte sono state fatte mentre l'abilità o l'effetto sta venendo risolta (vedi 1.2.4).

Esempio A: *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 una qualsiasi altra carta canzone presente nei tuoi scarti.*

Esempio B: *Yzma - Al di Sopra di Ogni Cosa ha l'abilità Al Lavoro, che recita: "Ogni volta che un altro personaggio viene esiliato in una sfida, fai riprendere in mano al suo giocatore quella carta, poi quel giocatore scarta una carta a caso." Quando l'effetto si risolve, il giocatore di Yzma determina innanzitutto che non ci sono scelte da fare. Poi determina che "quella carta" è il personaggio esiliato in una sfida e "quel giocatore" è il giocatore a cui appartiene il personaggio esiliato. Queste determinazioni vengono fatte mentre l'effetto si risolve.*

7.1.9.1. 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 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" non si riferisce più a una carta canzone specifica, quindi anche l'ultima 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 sono state aggiunte al sacchetto, non a qualsiasi altra carta canzone con lo stesso nome.*

7.1.10. Alcuni effetti chiedono al giocatore attivo di rivelare una o più carte. 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.

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.*

©Disney

7.2. Carte Azione

7.2.1. Giocare un'azione può innescare altre abilità. In questo caso, il giocatore attivo risolve immediatamente l'azione e, una volta risolta completamente l'azione, i giocatori possono risolvere le abilità innescate come descritto nella sezione 8.7, "Sacchetto".

7.3. Parole Chiave

7.3.1. Le abilità con parole chiave sono abilità rappresentate da nomi brevi che sono gli stessi ovunque l'abilità compaia. Vedere la sezione 10, "Parole chiave", per ulteriori informazioni su ciascuna abilità con parole chiave.

7.3.2. Le parole chiave sono solitamente seguite da un testo di richiamo che descrive ciò che fanno. Questo testo di richiamo, racchiuso tra parentesi e in corsivo, non è un testo di regole ma solo un promemoria.

7.4. Abilità Innescate

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

7.4.2. 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.

7.4.3. Quando un'abilità si innesca, il suo effetto viene messo nel sacchetto per essere risolto in ordine come descritto nella sezione 8.7, "Sacchetto".

7.4.4. Alcune abilità innescate sono scritte come "[Condizione di Innesco], se [Condizione Secondaria], [Effetto]". Queste abilità verificano se la condizione secondaria è soddisfatta sia quando l'effetto verrebbe aggiunto al sacchetto, sia nuovamente quando l'effetto si risolve.

7.4.4.1. Se la condizione secondaria non è soddisfatta quando l'effetto dovrebbe essere aggiunto al sacchetto, l'effetto non viene neppure aggiunto al sacchetto.

7.4.4.2. Se la condizione secondaria non è soddisfatta quando l'effetto si risolve, l'abilità innescata si risolve senza effetto.

Esempio: *Stitch - Carefree Surfer ha un'abilità chiamata Ohana che recita: "When you play this character, if you have 2 or more other characters in play, you may draw 2 cards." ("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 controlla se il giocatore ha altri due o più personaggi in gioco. In caso contrario, l'abilità innescata non viene aggiunta al sacchetto. Se il giocatore ha in gioco due o più personaggi, l'abilità viene aggiunta al sacchetto. L'abilità innescata controllerà nuovamente, quando si risolve, se la condizione è ancora soddisfatta. Se non lo è, l'abilità innescata si risolve senza alcun effetto.*

7.4.5. Alcune abilità innescate sono scritte come "[Condizione di Innesco], [Effetto]. [Effetto]". Entrambi gli effetti sono legati alla condizione di innesco, ma sono indipendenti l'uno dall'altro.

Esempio A: *Moana - Of Motunui ha un'abilità chiamata We Can Fix It che recita: "Whenever this character quests, you may ready your other Princess characters. They can't quest for the rest of this turn." ("Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi preparare i tuoi altri personaggi Principessa. Non possono andare all'avventura per il resto di questo turno"). Se il giocatore attivo decide di mandare Moana all'avventura, nessuno degli altri personaggi Principessa potrà andare all'avventura per il resto di questo turno, indipendentemente dal fatto che siano stati preparati o meno dall'effetto.*

©Disney

Ravensburger

Esempio B: *Scar – Vicious Cheater ha un'abilità chiamata Daddy Isn't Here to Save You che recita: "During your turn, whenever this character banishes another character in a challenge, you may ready this character. He can't quest for the rest of this turn." ("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 questo turno.") Poiché i due effetti sono entrambi legati alla condizione di innesco, se Scar non sfida può andare normalmente all'avventura in questo turno.*

7.4.6. 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 – Alien Pirate ha un'abilità chiamata Pick Your Fights che recita: "When you play this character and whenever he quests, chosen opposing character gains* ***Reckless*** *during their next turn." ("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. Affinché l'abilità innescata si verifichi non è necessario che entrambe le condizioni di innesco siano vere allo stesso tempo, ma solo una o l'altra.*

7.4.7. 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.

7.4.7.1. *Abilità Innescate Fluttuanti* – Abilità innescate create per esistere per una durata specifica. 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: *Steal from the Rich è un'azione che recita, "Whenever one of your characters quests this turn, each opponent loses 1 lore." ("Ogni volta che uno dei tuoi personaggi va all'avventura per questo turno, ogni avversario perde 1 leggenda."). Quando Steal from the Rich 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.*

7.4.7.2. *Abilità Innescate Ritardate* – Abilità innescate create per risolversi in un momento specifico più avanti nella 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 di fine turno, in cui si verificano gli inneschi di fine turno. A quel punto, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto e viene risolta.*

©Disney

Ravensburger

7.5. Abilità Attivate

7.5.1. Le abilità attivate sono abilità che un giocatore sceglie di utilizzare. Di solito sono scritte come [Costo] – [Effetto].

7.5.2. Mentre non ci sono effetti in attesa di risoluzione e un personaggio non sta andando all'avventura o sfidando, il giocatore attivo può utilizzare un'abilità attivata.

7.5.3. Per utilizzare un'abilità attivata, il giocatore attivo segue i seguenti passaggi in ordine. Se una qualsiasi parte di questo processo non può essere eseguita, l'uso dell'abilità è illegale. Questi passaggi si applicano a tutte le abilità attivate. Solo il giocatore attivo può utilizzare le abilità attivate.

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

7.5.3.2. Secondo, il giocatore segue i passaggi descritti da 4.3.4.4 a 4.3.4.6, sostituendo ogni istanza della parola "carta" con la parola "abilità".

7.5.3.3. Una volta pagato il costo totale, l'abilità si attiva. Il giocatore attivo risolve l'effetto immediatamente.

7.5.4. Se un effetto dovesse innescarsi come risultato di uno qualsiasi dei passaggi dell'utilizzo di un'abilità attivata, quell'effetto attende di risolversi finché l'abilità non è completamente risolta.

7.6. Abilità Statiche

7.6.1. Le abilità statiche sono effetti che possono alterare le caratteristiche di una carta, di una regola di gioco o dello stato di gioco. Questi sono attivi in modo continuativo per il periodo di tempo indicato. 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 alla fine del turno" e un'abilità che recita "Ituoi personaggi impegnati ottengono Protetto" sono entrambe abilità statiche.*

7.6.2. Carte che vengono giocate e che sarebbero influenzate da un'abilità statica hanno quell'effetto dal momento in cui entrano in gioco. Se questo modifica la loro ✡ o ⛊, si considera che entrino in gioco con la ✡ o ⛊ già modificata.

7.6.3. Alcune abilità statiche si verificano come risultato di un'abilità o di un effetto che viene risolto. Una volta risolto, l'abilità statica continua ad applicarsi per la durata specificata alle carte che influenza. Le carte che sarebbero state influenzate da un'abilità statica di questo tipo ma che sono entrate in gioco dopo la risoluzione dell'abilità o dell'effetto non sono influenzate da quell'effetto statico.

7.6.4. Alcune abilità statiche fanno parte delle caratteristiche di una carta. Queste abilità statiche vengono "applicate" finché la carta che genera l'effetto è in gioco. Se una carta che genera un'abilità statica lascia il gioco, l'effetto termina non appena la carta viene rimossa dalla zona di Gioco. Non c'è alcun momento in cui una carta influenzata ha ancora l'abilità e poi la perde.

7.6.5. Alcuni effetti statici si applicano al di fuori della zona di Gioco. Questi specificano l'ambito e il tempo a cui si applicano.

Esempio: *Un effetto che recita "Per ogni carta personaggio nei tuoi scarti, paga 1⬡ in meno per giocare questo personaggio" si applica al di fuori della zona di Gioco.*

7.7. Effetti Sostitutivi

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

©Disney

Ravensburger

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

Esempio: *L'abilità Slash di Stolen Scimitar recita: "⟲ – Chosen character gets +1 ✪ this turn. If a character named Aladdin is chosen, he gets +2 ✪ instead." ("⟲ – Un personaggio a tua scelta riceve +1 ✪ per questo turno. Se è stato scelto un personaggio chiamato Aladdin, riceve invece +2 ✪.").*

7.7.3. Le abilità che includono la parola "salta/saltare" sono effetti sostitutivi.

7.7.4. Le abilità che includono "entrare" o "entra" sono effetti sostitutivi.

7.7.5. Gli effetti sostitutivi si verificano una volta sola e devono essere disponibili prima che l'evento si verifichi. Se un evento viene sostituito, non si è mai verificato. Si è verificato un evento modificato, e il nuovo evento può innescare abilità. Le abilità che si sarebbero innescate dall'evento originale non lo individuano, e quindi non si innescano.

7.7.6. Solo un effetto sostitutivo può sostituire un effetto specifico. Se sono disponibili più effetti sostitutivi per lo stesso effetto specifico, il giocatore che ha giocato la carta che ha generato l'effetto da sostituire sceglie con quale effetto sostituirlo.

7.7.7. Un effetto che salta una fase o un passaggio di gioco è un effetto sostitutivo che sostituisce quella fase o quel passaggio con nulla. "Salta [Passaggio/Fase]" significa la stessa cosa di "Se un giocatore dovesse eseguire il/la [Passaggio/Fase], invece non fa nulla." Se l'effetto salta una 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.

Esempio: *Arthù - Scudiero Determinato ha un'abilità chiamata Basta con i Libri che recita: "Salta il passaggio di Pesca del tuo turno." Quando un giocatore dovrebbe iniziare il suo passaggio di Pesca con Artù in gioco, salta invece il suo passaggio di Pesca e passa 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.*

7.8. Abilità Modificatrici

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

7.8.1.1. 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 8.7, "Sacchetto").

7.8.1.2. 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. Grand Duke ha un'abilità chiamata Yes, Your Majesty che recita: "Your Prince, Princess, King, and Queen characters get +1 ✪". ("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 Grand Duke è ancora in gioco, il nuovo personaggio entra in gioco con il modificatore +1 ✪ già applicato e mantiene tale modifica finché Grand Duke non lascia il 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.*

©Disney

Ravensburger

7.8.2. 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 7.8.1.1 e 7.8.1.2).

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 risolve l'abilità innescata, il giocatore attivo sceglie il personaggio dell'avversario. Questo riceve -2 ✪ e, dopo che questo modificatore è stato applicato immediatamente alla sua ✪, ora ha -1 ✪ e 1 ⛊. Il giocatore attivo quindi va all'avventura con Yokai. Poiché la ✪ del personaggio avversario è negativa, il personaggio avversario 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 e in realtà corrisponde ancora a -1 ✪.*

7.8.3. 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 7.8.1.1 e 7.8.1.2).

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco una carta Flynn Rider – His Own Biggest Fan, mentre il suo avversario ha 5 carte in mano. Flynn ha 4 ✦ e un'abilità chiamata One Last, Big Score che recita: "This character gets -1 ✦ for each card in your opponents' hands." ("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.*

8. ZONE

8.1. Generale

8.1.1. 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, i calamai e le pile degli scarti dei giocatori occupino fisicamente quello spazio, non sono in gioco, poiché sono tutte zone separate.*

8.1.2. Le carte in una *zona pubblica* sono note pubblicamente a tutti. I giocatori possono guardare o contare le carte in qualsiasi zona pubblica e in qualsiasi momento.

8.1.3. Le carte in una *zona privata* non sono note a tutti. 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.

8.1.4. Se un effetto permette a un giocatore di cercare in una delle sue zone private una carta specifica o una carta di un tipo specifico, potrebbe "*non trovare*" quella carta.

8.1.5. Se una carta entra in una zona privata dal gioco, qualsiasi informazione o collegamento con la carta originale viene rimosso. Tutti gli effetti, i danni e le altre caratteristiche vengono rimossi e quella carta diventa una nuova carta.

©Disney

Ravensburger

8.2. Mazzo

8.2.1. Il mazzo di un giocatore è il luogo in cui vengono tenute le carte che può utilizzare in una specifica partita.

8.2.2. 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.

8.2.3. Ogni volta che una carta o uno stato di gioco richiede a un giocatore di pescare una carta, seguire le regole descritte in 4.2.3, "Pescare".

8.2.4. Se delle carte vengono aggiunte in cima o in fondo a un mazzo in qualsiasi ordine e le carte erano pubblicamente note a tutti i giocatori, l'ordine in cui le carte vengono aggiunte al mazzo deve essere noto a tutti i giocatori.

8.3. Mano

8.3.1. 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 di carte pescate dal mazzo (vedere 3.1, "Iniziare una Partita").

8.3.2. 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.

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

8.3.4. 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.

8.4. Gioco

8.4.1. La zona di Gioco di un giocatore è il luogo in cui vengono giocati i suoi personaggi, i suoi oggetti e i suoi luoghi. Solo i personaggi, gli oggetti e i luoghi possono trovarsi nella zona di Gioco. I giocatori non possono giocare carte nella zona di Gioco di un avversario.

8.4.2. 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 sacchetto e quelle nel mazzo, negli scarti, nella mano e nel calamaio di un giocatore non sono in gioco.

8.4.3. 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.

8.4.4. Ogni volta che 1 o più carte stanno per lasciare il gioco, prima verificano se ci sono abilità che si innescherebbero a causa della loro uscita o dell'uscita di altre carte dal gioco.

8.5. Calamaio

8.5.1. Il calamaio di un giocatore è il luogo in cui vengono aggiunte le carte che verranno utilizzate come inchiostro nel corso della partita. Queste carte sono *carte inchiostro*. Ogni carta inchiostro deve avere l'icona calamaio intorno al suo costo e 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. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere nel proprio calamaio.

8.5.2. Le carte entrano nel calamaio a faccia in giù e preparate. Se più carte entrano nel calamaio contemporaneamente, ogni carta viene trattata come un'istanza separata.

8.5.3. 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 in qualsiasi calamaio in qualsiasi momento.

©Disney

Ravensburger

8.5.4. I giocatori possono disporre le carte nel proprio calamaio in qualsiasi modo che ritengano comodo e conveniente, purché le carte inchiostro siano tenute sempre coperte e sempre separate dalle carte di tutte le altre zone. Il numero di carte in un calamaio e il numero di quelle preparate non può essere tenuto nascosto agli altri giocatori.

8.5.5. Se una carta permette a un giocatore di aggiungere un'ulteriore carta al suo calamaio durante il suo turno, quel giocatore deve annunciare che sta usando quell'effetto, quindi segue i normali passaggo dell'aggiungere una carta al suo calamaio.

8.5.6. 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. Quella carta entra nel calamaio a faccia in giù come inchiostro.

8.6. Scarti

8.6.1. La pila degli scarti di un giocatore è il luogo in cui vengono tenute le sue carte che hanno lasciato il gioco.

8.6.2. Le carte che vengono esiliate e le carte azione che hanno finito di essere risolte vengono messe nella pila degli scarti del rispettivo giocatore.

8.6.3. 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 riordinare le carte nei propri scarti in qualsiasi momento.

8.6.4. Se più carte entrano contemporaneamente nella pila degli scarti, il loro giocatore le aggiunge in qualsiasi ordine.

8.7. Sacchetto

8.7.1. 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.

8.7.2. 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.

8.7.3. Ogni volta che la condizione di un'abilità innescata è soddisfatta, l'abilità viene aggiunta al sacchetto dal giocatore che ha giocato la carta con quell'abilità innescata. Se più abilità innescate si innescano nello stesso momento, vengono aggiunte al sacchetto contemporaneamente dai rispettivi giocatori.

8.7.4. Quindi il giocatore attivo sceglie e risolve una qualsiasi delle sue abilità innescate e la risolve completamente. Se la risoluzione di un'abilità provoca l'innesco di un'altra abilità, la nuova abilità innescata viene aggiunta al sacchetto una volta terminata la risoluzione dell'abilità corrente.

8.7.5. Se nel sacchetto ci sono abilità di più giocatori, il giocatore attivo risolve per primo tutte le sue abilità, una alla volta, comprese quelle aggiunte come risultato della risoluzione di altre abilità.

8.7.6. Il giocatore successivo risolve tutte le sue abilità seguendo le linee guida di cui al punto 8.7.5. Se questo innesca altre abilità innescate, indipendentemente dal proprietario di quelle abilità innescate, il giocatore che sta risolvendo continua a risolvere le sue abilità innescate.

8.7.7. Continuate intorno al tavolo in ordine di turno come descritto in 8.7.5-8.7.6 finché non ci sono più abilità innescate da risolvere.

8.7.8. Una volta che il sacchetto è vuoto e tutti i giocatori non hanno più abilità da risolvere o azioni da eseguire, i giocatori procedono con il passaggio o con la fase successiva del gioco.

8.7.9. Se un giocatore lascia il gioco mentre ci sono ancora abilità in attesa di risolversi nel sacchetto, quelle abilità cessano di esistere.

©Disney

9. SEGNALINI DANNO

9.1. Rappresentazione del Danno

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

9.2. "Mettere"

9.2.1. Se un effetto mette un segnalino danno su un personaggio o su un luogo, non conta come infliggere danno a quel personaggio o a quel luogo e non è influenzato dalle modifiche al danno inflitto (ad esempio, **Resistere**).

9.3. Spostare Segnalini Danno

9.3.1. Lo spostamento dei segnalini danno ha l'effetto di rimuovere un numero specifico di segnalini da un personaggio a scelta e di mettere lo stesso numero di segnalini danno su un altro personaggio.

Esempio: *Il giocatore attivo ha in gioco Simba - Protective Cub con 1 segnalino danno su di esso. L'avversario ha in gioco The Prince - Never Gives Up, (che ha* ***Resistere*** *+1). Il giocatore attivo gioca l'azione Porgere un Dono che recita: "Sposta 1 segnalino danno da un personaggio a tua scelta a un personaggio avversario a tua scelta." I giocatore, quindi, sceglie di spostare 1 segnalino danno da Simba a The Prince. Il giocatore rimuove quel singolo segnalino danno e lo mette su The Prince. L'abilità con* ***parola chiave*** *Resistere di The Prince non influisce su questo danno, poiché non è un danno inflitto.*

9.4. Lasciare il Gioco

9.4.1. Quando una carta con del danno lascia il gioco, al momento della verifica dello stato di gioco, tutti i segnalini danno su di essa cessano di esistere.

10. PAROLE CHIAVE

10.1. Generale

10.1.1. Le abilità con parole chiave forniscono un'abilità al personaggio in base a quella parola. Alcune abilità sono *cumulabili*, ovvero si combinano; 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.

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.*

10.1.2. Le voci seguenti contengono le definizioni tecniche delle abilità con parole chiave. Per una descrizione più generale delle abilità con parole chiave, vedere la sezione 7.3, "Parole Chiave".

10.1.3. Il testo di richiamo standard per ogni parola chiave è incluso qui come riferimento. I testi di richiamo non sono testi regolistici. Sono solo un aiuto per la memoria e possono variare senza cambiare il significato delle regole delle parole chiave.

©Disney

Ravensburger

10.2. Guardiano

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

10.2.2. La prima è un'abilità statica che funziona mentre il personaggio viene giocato e crea un effetto sostitutivo. Questa abilità significa: "Quando giochi questo personaggio, può entrare in gioco impegnato anziché preparato".

10.2.3. La seconda è un'abilità statica che crea una restrizione alla 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".

10.2.4. Il testo di richiamo standard per **Guardiano** è: *"(Questo personaggio può entrare in gioco impegnato. Un personaggio avversario che sfida uno dei tuoi personaggi deve sceglierne uno con Guardiano, se possibile.)"*

10.3. Sfidante

10.3.1. 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 **Sfidante**.

10.3.2. Il testo di richiamo standard per **Sfidante** è: *"(Mentre sta sfidando, questo personaggio riceve +N ✪.)"*

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

10.4. Sfuggente

10.4.1. La parola chiave **Sfuggente** rappresenta un'abilità statica che crea una restrizione di sfida. **Sfuggente** significa: "Questo personaggio non può essere sfidato se non da un personaggio con **Sfuggente**".

10.4.2. Il testo di richiamo standard per **Sfuggente** è: *"(Solo altri personaggi con Sfuggente possono sfidare questo personaggio.)"*

10.5. Attaccabrighe

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

10.5.2. La prima abilità significa: "Questo personaggio non può andare all'avventura".

10.5.3. 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".

10.5.4. Il testo di richiamo standard per **Attaccabrighe** è: *"(Questo personaggio non può andare all'avventura e deve sfidare ogni turno, se possibile.)"*

10.5.5. Un giocatore può comunque impegnare un personaggio con **Attaccabrighe** per usare le sue abilità o cantare canzoni.

10.6. Resistere

10.6.1. La parola chiave **Resistere** rappresenta un'abilità statica che crea un effetto sostitutivo. **Resistere** +N significa: "Se sta venendo inflitto danno a questo personaggio o luogo, al personaggio o luogo viene invece inflitto quel danno meno N." Siccome questa è un'abilità +N, è cumulabile con altri effetti **Resistere**.

10.6.2. Il testo di richiamo standard per un personaggio con **Resistere** è: "*(Il danno inflitto a questo personaggio è ridotto di N.)*" Il testo di richiamo standard per un luogo con **Resistere** è: "*(Il danno inflitto a questo luogo è ridotto di N.)*"

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

©Disney

Ravensburger

10.7. Lesto

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

10.7.2. Il testo di richiamo standard per **Lesto** è: *"(Questo personaggio può sfidare nel turno in cui è stato giocato.)"*

10.8. Trasformazione

10.8.1. La parola chiave **Trasformazione** rappresenta il pagare un costo alternativo per giocare un personaggio invece che 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*.

10.8.2. Il testo di richiamo standard per **Trasformazione** è: *"(Puoi pagare [Costo] per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato [Nome del Personaggio].)"*

10.8.3. Un personaggio trasformato assume lo stato del personaggio su cui è stato posizionato (ad esempio, è asciutto se il personaggio su cui è stato posizionato era asciutto, è impegnato se il personaggio su cui è stato posizionato era impegnato).

10.8.4. Se un effetto su un personaggio trasformato lo farebbe entrare in gioco impegnato, diventa impegnato nel momento in cui entra in gioco.

10.8.5. Un personaggio trasformato mantiene tutto il danno presente sul personaggio su cui viene messo. Non ottiene il testo del personaggio su cui è posizionato, ma mantiene tutti gli effetti che si applicano a quel personaggio quando il personaggio trasformato entra in gioco.

10.8.6. Quando un personaggio trasformato lascia il gioco, tutte le carte nella sua pila (vale a dire tutte le carte sotto di esso) vanno spostate nella stessa zona della carta personaggio trasformato e le carte non sono più considerate in una pila (vedere 5.1.7).

10.8.7. La parola chiave **Trasformazione** ha due varianti: **Trasformazione [Classificazione]** e **Trasformazione Universale**. Queste varianti di un'abilità con parola chiave sono abilità **Trasformazione**, il che significa che seguono comunque tutte le regole della parola chiave **Trasformazione**, ma con le seguenti eccezioni.

10.8.7.1. **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." Il testo di richiamo standard per **Trasformazione [Classificazione]** è "*(Puoi [Costo da Pagare] per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi [Classificazione].)*"

10.8.7.2. **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 personaggio che hai in gioco." Il testo di richiamo standard per **Trasformazione Universale** è: "*(Puoi [Costo da Pagare] per giocare questa carta sopra a uno qualsiasi dei tuoi personaggi.)*"

10.9. Melodioso

10.9.1. La parola chiave **Melodioso** rappresenta un'abilità statica che permette a un giocatore di pagare un costo alternativo più basso per cantare una 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."

10.9.2. Il testo di richiamo standard per **Melodioso** è: *"(Questo personaggio conta come di costo N per cantare le canzoni.)"*

©Disney

Ravensburger

10.9.3. 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.

10.10. Cantare Insieme

10.10.1. La parola chiave **Cantare Insieme** rappresenta un'abilità statica che permette a un giocatore di pagare un costo alternativo per cantare una canzone con 1 o più suoi personaggi. **Cantare Insieme** N significa: "Invece che pagare il costo in inchiostro di questa carta, puoi ⟲ un numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con un costo in inchiostro totale pari a N o superiore per giocare questa carta senza doverne pagare il costo in inchiostro."

10.10.2. Il testo di richiamo standard per **Cantare Insieme** è: *"(Un qualsiasi numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con costo totale N o superiore può ⟲ per cantare questa canzone gratis.)"*

10.10.3. Quando si gioca una canzone usando **Cantare Insieme**, bisogna sommare i costi in inchiostro di uno o più dei propri personaggi preparati. Se il totale raggiunge o supera il costo indicato per **Cantare Insieme**, il personaggio o i personaggi possono cantare la canzone.

10.10.4. Quando un personaggio canta una canzone con **Cantare Insieme**, qualsiasi sua abilità innescata che abbia la condizione "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone" si verifica quando la condizione di innesco è soddisfatta.

10.11. Aiutante

10.11.1. 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."

10.11.2. Il testo di richiamo standard per **Aiutante** è: *"(Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi aggiungere la sua ✪ alla ✪ di un altro personaggio a tua scelta per questo turno.)"*

10.12. Svanire

10.12.1. 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".

10.12.2. Il testo di richiamo standard per **Svanire** è: "*(Quando un avversario sceglie questo personaggio per un'azione, esilialo.)*"

10.12.3. 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.

10.13. Protetto

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

10.13.2. Il testo di richiamo standard per **Protetto** è: *"(Gli avversari non possono scegliere questo personaggio se non per sfidarlo.)"*

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

©Disney

Ravensburger

GLOSSARIO

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 messo nel sacchetto per essere risolto.

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.

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.

asciugando
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.

asciutto
Un personaggio che era in gioco all'inizio del turno corrente del suo giocatore è considerato asciutto.

attivare
Utilizzare un'abilità attivata di una carta.

avversario
Chiunque giochi contro un giocatore. Si chiama anche giocatore avversario.

azione
Un tipo di carta che dà al suo giocatore un vantaggio immediato una tantum. Quando un'azione viene giocata, il suo giocatore ne risolve gli effetti e poi la mette nella sua pila degli scarti. Le azioni non entrano mai nella zona di Gioco.

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.

©Disney

Ravensburger

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.

canzone
Un tipo di azione che può essere giocata impegnando i personaggi o pagando il costo in inchiostro della canzone.

carta in cima
Una carta che si trova sopra tutte le altre carte in una pila.

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 del personaggio.

costo
Ciò che è necessario per giocare una carta o utilizzare un'abilità attivata. 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 di spostamento ⬢
Il costo per spostare uno dei tuoi personaggi in uno dei tuoi luoghi.

cumulare
Quando più effetti si sommano. Le abilità con parola chiave che sono cumulabili sono seguite da "+[N]".

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.

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 in una sfida e da alcuni effetti. Quando una carta con danno si sposta da una zona in gioco a un'altra zona, il danno cessa di esistere.

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

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

esiliata
Una carta che viene messa nella pila degli scarti di un giocatore dopo essere stata esiliata. Una carta può essere esiliata come risultato di abilità o effetti o se ha un danno pari o superiore alla sua Volontà ⬢.

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 di Fine Turno.

Fase di Fine Turno
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 ocominciano all'inizio del suo turno. La Fase Iniziale è composta da tre passaggi: Preparazione, Inizio Turno e Pesca.

©Disney

Ravensburger

Fase Principale
La seconda fase della struttura del turno, in cui un giocatore può eseguire una qualsiasi delle azioni di turno della Fase Principale (vedere 4.3, "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 rivela la carta, ne paga il costo, 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 sfidante. Un giocatore sfidante è il giocatore il cui personaggio viene sfidato.

"gratis"
Un effetto che permette a un giocatore di giocare una carta o di utilizzare un'abilità attivata senza dover pagare il suo costo in inchiostro indicato. Un giocatore che gioca una carta o utilizza un'abilità attivata gratis deve comunque pagare eventuali altri costi.

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 stata girata di lato.

inchiostro
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 messo nel suo calamaio.

icona calamaio ◯
Un simbolo circolare presente intorno al costo di una carta se questa può essere messa nel calamaio del suo giocatore e usata come inchiostro.

in gioco
Termine usato per descrivere una carta che è stata messa nella zona di Gioco.

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

©Disney

Ravensburger

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 una Volontà 🛡. I luoghi 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. I mazzo è considerato una zona privata.

mescolare
Randomizzare l'ordine delle carte in un mazzo.

modificare la mano iniziale
Una scelta facoltativa effettuata all'inizio della partita dopo che ogni giocatore ha pescato la propria mano iniziale. Ogni giocatore può prendere un numero qualsiasi delle carte nella sua mano, metterle in fondo al proprio mazzo senza rivelarle, pescare fino ad avere 7 carte in mano e rimescolare il proprio mazzo.

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 personaggi, il nome si trova a sinistra della carta, sul lato opposto ai suoi ✪ e 🛡. I 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, è 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 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, in cui i personaggi in gioco non si stanno più asciugando 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 verificherebbero "All'inizio del tuo turno" e le abilità che si sono innescate durante il passaggio di Preparazione vengono aggiunti al sacchetto, quindi tutte le abilità innescate vengono risolte.

©Disney

Ravensburger

passaggio di Pesca
Il terzo passaggio della Fase Iniziale del turno di un giocatore, in cui il giocatore prende in mano la carta in cima al proprio mazzo. 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, in cui iniziano ad applicarsi gli effetti che si applicano "durante il tuo turno" e il giocatore attivo prepara tutte le sue carte in gioco. Gli effetti che terminerebbero "all'inizio del tuo turno" e "all'inizio del tuo prossimo turno" terminano. Gli effetti che si innescano all'inizio del tuo turno si innescano. Tuttavia, aspettano il passaggio Inizio Turno per iniziare a risolvere.

personaggio
Una carta che ha almeno una delle classificazioni elencate in 6.1.2.2 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
Il personaggio sfidante è il personaggio scelto 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 aggiunge alla sua mano. Un giocatore può pescare solo dal proprio mazzo.

pila
Un gruppo di carte creato quando una carta viene posizionata sopra a una o più altre carte in gioco. 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. Una carta che si trova in cima a una o più carte non ottiene il testo di nessuna delle carte sottostanti, ma mantiene tutti i segnalini danno piazzati su qualsiasi carta sottostante, così come tutte le abilità che ha ottenuto dagli effetti risolti.

pila degli scarti
Un altro nome per gli scarti.

preparato/preparare
Una carta che è stata messa in posizione preparata (verticale) e l'atto di mettere una carta in posizione preparata. Un giocatore prepara tutte le sue carte impegnate nel passaggio di Preparazione del suo turno.

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.

rivelare
Mostrare la faccia di una o più carte definite dall'effetto a tutti gli altri giocatori.

saltare
Non fare nulla invece di svolgere una fase o un passaggio di gioco.

©Disney

sacchetto
Una zona che non esiste fisicamente in cui le abilità innescate vengono messe in attesa, prima di determinare la risoluzione dei loro effetti. Ogni volta che la condizione di un'abilità innescata è soddisfatta, l'abilità viene aggiunta al sacchetto.

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 dal gioco 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.

verbo. Quando un giocatore sceglie 1 o più carte dalla propria mano e le mette nella propria pila degli scarti. Un giocatore può scartare solo dalla propria mano.

segnalini danno
Un segnalino messo su una carta personaggio o su un luogo per mostrare quanto danno 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 singolo danno che rappresenta. Se un effetto mette un segnalino danno su un personaggio o su un luogo, non conta come infliggere danno a quel personaggio o a quel luogo e non è influenzato dalle modifiche al danno inflitto.

testo di richiamo
Testo in corsivo dopo una parola chiave e racchiuso tra parentesi. Non è un testo di regole e serve solo come promemoria.

tipo di carta
Il tipo di ogni carta utilizzata nel gioco, 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. Una carta può avere uno o due tipi di inchiostro. Un mazzo non può contenere più di due tipi di inchiostro.

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.

turno
L'unità di tempo che ogni giocatore impiega per completare le tre fasi seguenti: Fase Iniziale, Fase Principale e Fase di Fine Turno. Ogni giocatore svolge il proprio turno prima di passarlo al giocatore successivo.

valore di Leggenda ✦
Una caratteristica della carta che indica la quantità di leggenda che il suo giocatore può ottenere da essa ogni turno. Se è un personaggio, la leggenda si ottiene dal mandarlo all'avventura. Se è un luogo, la leggenda si ottiene all'inizio del turno del suo 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 qualsiasi passaggio, dopo che la risoluzione di qualsiasi azione o abilità è stata conclusa e dopo che si è finito di risolvere qualsiasi effetto nel sacchetto (vedere 1.9, "Verifica dello stato di gioco").

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.

©Disney

Ravensburger

viene/è stato danneggiato
Sta subendo/ha ricevuto 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.

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.

©Disney

Ravensburger

RIEPILOGO DEGLI AGGIORNAMENTI

27 maggio 2025

Per prepararsi all'uscita de Il Regno di Jafar, sono stati apportati i seguenti aggiornamenti alle Regole Complete di *Disney Lorcana*.

- ◊ Nuova regola: Abilità Innescate Ritardate
- ◊ Nuova regola: Saltare

Abilità Innescate Ritardate

Aggiunte le seguenti frasi alla sezione 7.4.7.

7.4.7. 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.

7.4.7.1. *Abilità Innescate Fluttuanti* – Abilità innescate create per esistere per una durata specifica. 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: *Steal from the Rich è un'azione che recita, "Whenever one of your characters quests this turn, each opponent loses 1 lore." ("Ogni volta che uno dei tuoi personaggi va all'avventura per questo turno, ogni avversario perde 1 leggenda."). Quando Steal from the Rich 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.*

7.4.7.2. *Abilità Innescate Ritardate* – Abilità innescate create per risolversi in un momento specifico più avanti nella 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 di fine turno, in cui si verificano gli inneschi di fine turno. A quel punto, l'abilità innescata viene aggiunta al sacchetto e viene risolta.*

Saltare

Aggiunta le seguenti frasi alla sezione 7.7.

7.7.3. Le abilità che includono la parola "salta/saltare" sono effetti sostitutivi.

7.7.4. Le abilità che includono "entrare" o "entra" sono effetti sostitutivi.

7.7.5. Gli effetti sostitutivi si verificano una volta sola e devono essere disponibili prima che l'evento si verifichi. Se un evento viene sostituito, non si è mai verificato. Si è verificato un evento modificato, e il nuovo evento può innescare abilità. Le abilità che si sarebbero innescate dall'evento originale non lo individuano, e quindi non si innescano.

7.7.6. Solo un effetto sostitutivo può sostituire un effetto specifico. Se sono disponibili più effetti sostitutivi per lo stesso effetto specifico, il giocatore che ha giocato la carta che ha generato l'effetto da sostituire sceglie con quale effetto sostituirlo.

©Disney

7.7.7. Un effetto che salta una fase o un passaggio di gioco è un effetto sostitutivo che sostituisce quella fase o quel passaggio con nulla. "Salta [Passaggio/Fase]" significa la stessa cosa di "Se un giocatore dovesse eseguire il/la [Passaggio/Fase], invece non fa nulla." Se l'effetto salta una 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.

Esempio: *Arthù - Scudiero Determinato ha un'abilità chiamata Basta con i Libri che recita: "Salta il passaggio di Pesca del tuo turno." Quando un giocatore inizia il suo passaggio di Pesca con Artù in gioco, salta il suo passaggio di Pesca e passa 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.*

Aggiornamenti Generali

- ◊ **1.10.2.3.** Aggiornato il linguaggio per chiarire il processo di come un giocatore perde in una partita a più giocatori.
- ◊ **4.3.6.4.** Aggiunta la terminologia per definire il giocatore sfidante e il giocatore sfidato.
- ◊ **4.3.6.12.** Aggiunta la terminologia per definire più chiaramente alcune abilità innescate che possono verificarsi.
- ◊ **7.1.9.–7.1.9.1.** Il linguaggio è stato adattato per includere termini di gioco diversi da "carta" e per definire quando tali determinazioni vengono effettuate.

Aggiornamenti al Glossario

- ◊ personaggio sfidante/sfidato: Modificato per includere la definizione di personaggio sfidato.
- ◊ giocatore sfidante/sfidato: Aggiunto.
- ◊ saltare: Aggiunto.

©Disney

Ravensburger

RIEPILOGHI PRECEDENTI

28 febbraio 2025

In preparazione all'uscita di *L'Isola di Archazia*, sono stati apportati i seguenti aggiornamenti alle Regole Complete di *Disney Lorcana*.

- ◊ Nuove Regole e Definizioni Tecniche: Sotto, In Cima, In una Pila
- ◊ Nuova Regola: Carte con Più Tipi di Inchiostro
- ◊ Nuove Regole: Varianti di **Trasformazione**
- ◊ Nuova Regola: Abilità con Parola Chiave **Svanire**

Sotto, In Cima, In una Pila

Aggiunto il seguenti testo e le seguenti definizioni tecniche alla sezione 5.1.

5.1.5. *Sotto* – Una carta che ha una o più carte sopra di essa è considerata *sotto* la 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).

5.1.6. *In Cima* – 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 in cima a una o più carte non ottiene il testo di nessuna delle carte sotto di essa. La carta che si trova in cima a tutte le altre carte in una pila è chiamata la *carta in cima*.

5.1.7. *In una Pila* – Quando una carta viene posizionata in cima a una o più altre carte in gioco, essa e tutte le carte sotto 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.

Carte con Più Tipi di Inchiostro

Aggiunto il testo seguente per spiegare le carte con più di un tipo di inchiostro.

6.2.3.1. Alcune carte hanno più di un tipo di inchiostro. Le carte con due tipi di inchiostro presentano due simboli del tipo di inchiostro.

Varianti di Trasformazione

Aggiunte definizioni tecniche per **Trasformazione [Classificazione]** e **Trasformazione Universale**.

10.8.7. La parola chiave **Trasformazione** ha due varianti: **Trasformazione [Classificazione]** e **Trasformazione Universale**. Queste varianti di un'abilità con parola chiave sono abilità **Trasformazione**, il che significa che seguono comunque tutte le regole della parola chiave **Trasformazione**, ma con le seguenti eccezioni.

10.8.7.1. **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." Il testo di richiamo standard per **Trasformazione [Classificazione]** è "*(Puoi [Costo da Pagare] per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi [Classificazione].)*"

10.8.7.2. **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 personaggio che hai in gioco." Il testo di richiamo standard per **Trasformazione Universale** è: "*(Puoi [Costo da Pagare] per giocare questa carta sopra a uno qualsiasi dei tuoi personaggi.)*"

©Disney

Abilità con Parola Chiave Svanire

Aggiunta una definizione tecnica per l'abilità con parola chiave **Svanire.**

10.12. Svanire

10.12.1. 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".

10.12.2. Il testo di richiamo standard per **Svanire** è: "*(Quando un avversario sceglie questo personaggio per un'azione, esilialo.)*"

10.12.3. 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.

Aggiornamenti Generali

- ◊ 2.1.1.2.–2.1.1.3. Aggiornato il linguaggio per renderlo più chiaro.
- ◊ 6.1.2.2. Aggiunta la classificazione Illusione.
- ◊ 7.8.1–7.8.3. Aggiornato il linguaggio per renderlo più chiaro, in modo che le abilità o gli effetti che fanno riferimento a 0 ✪ o 0 ✦ si applichino ai personaggi o ai luoghi con valori negativi, come previsto.
- ◊ 10.8.5–10.8.6. Aggiornato il linguaggio per renderlo più chiaro e per adattarlo alle definizioni tecniche di sotto e in cima.
- ◊ 10.13.3. Aggiunta di testo per maggiore chiarezza.

Aggiornamenti al Glossario

- ◊ tipo di inchiostro: aggiunto testo per maggiore chiarezza e per includere le carte con più di un tipo di inchiostro.
- ◊ viene/è stato danneggiato: aggiunto un testo per chiarire che "è stato danneggiato" nel testo della carta significa "ha ricevuto danno", in modo simile a come "viene danneggiato" significa "sta subendo danno".
- ◊ pila: aggiornato il linguaggio per renderlo più chiaro e per adattarlo alle definizioni tecniche di sotto, in cima e in una pila.
- ◊ carta in cima: aggiunta.

©Disney

Ravensburger

RIEPILOGHI PRECEDENTI

9 agosto 2024

In preparazione all'uscita di *Cieli Scintillanti*, sono stati apportati i seguenti aggiornamenti alle Regole Complete di *Disney Lorcana*:

- ◊ Nuove definizioni tecniche: Abilità con parole chiave
- ◊ Chiarimenti: Verifica dello Stato di Gioco
- ◊ Nuova regola: Rivelare
- ◊ Chiarimento: Effetti sostitutivi
- ◊ Nuova regola: Abilità innescate con due condizioni
- ◊ Nuova regola: Abilità innescate fluttuanti
- ◊ Regola aggiornata: [A] per [B]

Abilità con parole chiave

Aggiunto il seguente testo introduttivo alla sezione 10.1 e aggiunte definizioni tecniche e testo di richiamo standard per ogni parola chiave.

10.1. Generale

10.1.2. Le voci seguenti contengono le definizioni tecniche delle abilità con parole chiave. Per una descrizione più generale delle abilità con parole chiave, vedere la sezione 7.3, "Parole Chiave".

10.1.3. Il testo di richiamo standard per ogni parola chiave è incluso qui come riferimento. I testi di richiamo non sono testi regolistici. Sono solo un aiuto per la memoria e possono variare senza cambiare il significato delle regole delle parole chiave.

10.2. Guardiano

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

10.2.2. La prima è un'abilità statica che funziona mentre il personaggio viene giocato e crea un effetto sostitutivo. Questa abilità significa "Quando giochi questo personaggio, può entrare in gioco impegnato anziché preparato".

10.2.3. La seconda è un'abilità statica che crea una restrizione alla 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".

10.2.4. Il testo di richiamo standard per **Guardiano** è: *"(Questo personaggio può entrare in gioco impegnato. Un personaggio avversario che sfida uno dei tuoi personaggi deve sceglierne uno con Guardiano, se possibile.)"*

10.3. Sfidante

10.3.1. 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 **Sfidante**.

10.3.2. Il testo di richiamo standard per **Sfidante** è *"(Mentre sta sfidando, questo personaggio riceve +N ✡.)"*

10.3.3. Un personaggio con **Sfidante** non riceve +N ✡ se sta venendo sfidato.

10.4. Sfuggente

10.4.1. La parola chiave **Sfuggente** rappresenta un'abilità statica che crea una restrizione di sfida. **Sfuggente** significa: "Questo personaggio non può essere sfidato se non da un personaggio con **Sfuggente**".

10.4.2. Il testo di richiamo standard per **Sfuggente** è: *"(Solo altri personaggi con Sfuggente possono sfidare questo personaggio.)"*

©Disney

Ravensburger

10.5. Attaccabrighe

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

10.5.2. La prima abilità significa: "Questo personaggio non può andare all'avventura".

10.5.3. 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".

10.5.4. Il testo di richiamo standard per **Attaccabrighe** è *"(Questo personaggio non può andare all'avventura e deve sfidare ogni turno, se possibile.)"*

10.5.5. Un giocatore può comunque impegnare un personaggio con **Attaccabrighe** per usare le sue abilità o cantare canzoni.

10.6. Resistere

10.6.1. La parola chiave **Resistere** rappresenta un'abilità statica che crea un effetto sostitutivo. **Resistere** +N significa: "Se sta venendoinflitto danno a questo personaggio o luogo, al personaggio o luogo viene invece inflitto quel danno meno N." Siccome questa è un'abilità +N, è cumulabile con altri effetti **Resistere**.

10.6.2. Il testo di richiamo standard per un personaggio con **Resistere** è "(Il danno inflitto a questo personaggio è ridotto di N.)" Il testo di richiamo standard per un luogo con **Resistere** è: "*(Il danno inflitto a questo luogo è ridotto di N.)*"

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

10.7. Lesto

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

10.7.2. Il testo di richiamo standard per **Lesto** è "*(Questo personaggio può sfidare nel turno in cui è stato giocato.)*"

10.8. Trasformazione

10.8.1. La parola chiave **Trasformazione** rappresenta il pagare un costo alternativo per giocare un personaggio invece che 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*.

10.8.2. Il testo di richiamo standard per **Trasformazione** è *"(Puoi pagare [Costo] per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato [Nome del Personaggio].)"*

10.8.3. Un personaggio trasformato assume lo stato del personaggio su cui è stato posizionato (ad esempio, è asciutto se il personaggio su cui è stato posizionato era asciutto, è impegnato se il personaggio su cui è stato posizionato era impegnato).

10.8.4. Se un effetto su un personaggio trasformato lo farebbe entrare in gioco impegnato, diventa impegnato nel momento in cui entra in gioco.

10.8.5. Un personaggio trasformato mantiene i danni subiti dal personaggio su cui è stato posizionato. Perde tutto il testo del personaggio su cui è stato posizionato, ma mantiene tutti gli effetti che si applicavano a quel personaggio quando il personaggio trasformato è entrato in gioco.

10.8.6. Quando un personaggio trasformato lascia il gioco, tutte le carte nella sua pila (vale a dire la carta su cui è stato giocato e tutte le altre carte sottostanti) vanno nella stessa zona della carta personaggio trasformato e le carte non sono più considerate in una pila.

©Disney

Ravensburger

10.9. Melodioso

10.9.1. La parola chiave **Melodioso** rappresenta un'abilità statica che permette a un giocatore di pagare un costo alternativo più basso per cantare una 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."

10.9.2. Il testo di richiamo standard per **Melodioso** è "*(Questo personaggio conta come di costo N per cantare le canzoni.)*"

10.9.3. 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.

10.10. Cantare Insieme

10.10.1. La parola chiave **Cantare Insieme** rappresenta un'abilità statica che permette a un giocatore di pagare un costo alternativo per cantare una canzone con 1 o più suoi personaggi. **Cantare Insieme** N significa "Invece che pagare il costo in inchiostro di questa carta, puoi ⟲ un numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con un costo in inchiostro totale pari a N o superiore per giocare questa carta senza doverne pagare il costo in inchiostro."

10.10.2. Il testo di richiamo standard per **Cantare Insieme** è: *"(Un qualsiasi numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con costo totale N o superiore può ⟲ per cantare questa canzone gratis.)"*

10.10.3. Quando si gioca una canzone usando **Cantare Insieme**, bisogna sommare i costi in inchiostro di uno o più dei propri personaggi preparati. Se il totale raggiunge o supera il costo indicato per **Cantare Insieme**, il personaggio o i personaggi possono cantare la canzone.

10.10.4. Quando un personaggio canta una canzone con **Cantare Insieme**, qualsiasi sua abilità innescata che abbia la condizione "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone" si verifica quando la condizione di innesco è soddisfatta.

10.11. Aiutante

10.11.1. 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."

10.11.2. Il testo di richiamo standard per **Aiutante** è *"(Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi aggiungere la sua ✪ alla ✪ di un altro personaggio a tua scelta per questo turno.)"*

10.12. Protetto

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

10.12.2. Il testo di richiamo standard per **Protetto** è *"(Gli avversari non possono scegliere questo personaggio se non per sfidarlo.)"*

10.12.3. Gli effetti che non richiedono una scelta da parte del giocatore influenzano comunque questo personaggio.

Verifica dello Stato di Gioco

Aggiunto il seguente testo alle sezioni 1.9.1 e 1.9.2 per chiarire come funziona la verifica dello stato di gioco:

1.9.1. Ci sono una serie di condizioni che il gioco verifica tramite alcune azioni che vengono richieste quando una o più di queste condizioni sono soddisfatte. Questo processo si chiama verifica dello stato di gioco e si compone di due parti: la condizione dello stato di gioco e l'azione obbligatoria. La condizione dello stato di gioco è una circostanza specifica che lo stato di gioco può raggiungere. Un'azione obbligatoria è ciò che accade nel gioco quando una condizione dello stato di gioco è stata raggiunta. Di seguito sono elencate le condizioni controllate dalla verifica dello stato di gioco e l'azione obbligatoria che ciascuna di esse comporta.

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

1.9.1.2. Se un giocatore, dopo l'ultima verifica dello stato di gioco, ha tentato di pescare da un mazzo senza carte, quel giocatore perde la partita.

©Disney

Ravensburger

1.9.1.3. Se un personaggio o un luogo ha danno pari o superiore alla sua Volontà 🛡, quel personaggio o luogo viene esiliato.

1.9.2. Una verifica dello stato di gioco viene effettuata alla fine di ogni fase, dopo che ogni azione o abilità ha finito di risolversi e dopo che ogni effetto nel sacchetto ha finito di risolversi. Durante una verifica dello stato di gioco, prima si controllano e si completano tutte le condizioni di vittoria e di sconfitta e le azioni obbligatorie. Poi, se non sono soddisfatte le condizioni di vittoria o di sconfitta, si controllano e si completano tutte le altre condizioni e azioni obbligatorie. Una volta completate tutte le azioni obbligatorie, la verifica dello stato di gioco si ripete finché non ci sono più azioni obbligatorie da completare. Le abilità innescate che si sono verificate durante questo processo vengono aggiunte al sacchetto per essere risolte.

1.9.2.1. Tutte le azioni obbligatorie generate da una verifica dello stato di gioco si svolgono in ordine di turno. Se un giocatore vince e perde la partita simultaneamente come risultato della stessa verifica dello stato di gioco, quelgiocatore vince la partita.

Rivelare

Aggiunta la regola e un esempio per chiarire gli effetti che causano la rivelazione di una o più carte da parte di un giocatore:

7.1.10. Alcuni effetti chiedono al giocatore attivo di rivelare una o più carte. 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.

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.*

Effetti Sostitutivi

Aggiunto il seguente testo alla sezione 7.7.1 per chiarire la tempistica degli effetti sostitutivi:

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

Abilità innescate con due condizioni

Aggiunta la regola e un esempio per risolvere la questione delle abilità innescate con due condizioni:

7.4.6. 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 - Alien Pirate ha un'abilità chiamata Pick Your Fights che recita: "When you play this character and whenever he quests, chosen opposing character gains* ***Reckless*** *during their next turn." ("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. Affinché l'abilità innescata si verifichi non è necessario che entrambe le condizioni di innesco siano vere allo stesso tempo, ma solo una o l'altra.*

Abilità innescate fluttuanti

Aggiunta la regola e un esempio per spiegare meglio le abilità o gli effetti che creano una condizione innescata che perdura per un periodo di tempo specifico:

7.4.7. Alcune abilità ed effetti creano una condizione di innesco che dura un certo periodo di tempo durante il quale esistono e possono verificarsi. Di solito si creano come risultato di un'azione risolutiva. Sono utilizzabili solo per la durata stabilita. Una volta trascorsa tale durata, la condizione di innesco cessa di esistere. Sono note come abilità innescate fluttuanti. ***Esempio:*** *Steal from the Rich è un'azione che recita, "Whenever one of your characters quests this turn, each opponent loses 1 lore." ("Ogni volta che uno dei tuoi personaggi va all'avventura per questo turno, ogni avversario perde 1 leggenda."). Quando Steal from the Rich viene risolta, crea un'abilità innescata fluttuante definita dalla carta. Questa esiste per il resto del turno.*

©Disney

Ravensburger

[A] per [B]
Aggiunti chiarimenti al linguaggio per semplificare e spiegare meglio questo costrutto regolistico.

7.1.1. Ogni frase di una carta è un effetto e/o un costo separato. Ogni frase è separata da un punto.

7.1.2. Le carte che includono uno o più costi o effetti in una singola frase si risolvono in base alla parola che intercorre tra le due parti.

7.1.2.1. La maggior parte delle carte è scritta come [A].

Esempio: "Puoi avere fino a 99 copie di Cucciolo Dalmata - Scodinzolante nel tuo mazzo."

7.1.2.2. [A] per [B] - Il giocatore deve pagare il costo descritto nella prima parte della frase [A]. Se non è in grado di farlo, non può finire di svolgere l'effetto nella seconda parte della frase [B]. La prima parte della frase [A] è un costo, non un effetto. La seconda parte della frase [B] è un effetto.

Esempio: *"Esilia un tuo oggetto a tua scelta per infliggere 5 danni a un personaggio a tua scelta". Se il giocatore non ha in gioco un oggetto che può esiliare per pagare il costo citato nella prima parte della frase [A], non può infliggere i 5 danni indicati nella seconda parte della frase [B].*

Aggiornamenti Generali

- ◊ 1.1.6. Aggiunto del testo per chiarire la funzione dei testi di richiamo.
- ◊ 1.2.4. Chiarite le tempistiche nelle scelte fatte come parte di un effetto.
- ◊ 1.6.1.1. Aggiunto "o abilità" per chiarire che una parola chiave può rappresentare più di un'abilità o effetto.
- ◊ 1.6.2 Aggiunto un esempio a 1.6.2.
- ◊ 6.1.2. Ampliata la definizione di personaggio e aggiornata la lista delle classificazioni dei personaggi.
- ◊ 6.2.4.1.-6.2.4.2. Aggiunto del testo per risolvere la questione di personaggi che hanno due nomi.
- ◊ 6.3.3.1.-6.3.3.5. Spostata la definizione di canzone in questa sezione rispetto alla sezione 10. Definizione modificata per renderla più tecnica. Aggiunto un testo di richiamo per chiarire ulteriormente.
- ◊ 7.5.2.-7.5.4. Sistemato un problema dove il processo per attivare un'abilità non era spiegato in maniera esplicita.

Aggiornamenti Qualitativi

- ◊ 1.10.2.3. Aggiunta una parola mancante.
- ◊ 3.1.2. Risolto un problema per cui il format a due partite poteva essere interpretato in modo da includere la regola del perdente che gioca/pesca.
- ◊ 3.2.1.2. Chiarita la regola in modo che corrisponda al testo relativo alle azioni obbligatorie nelle sezioni 1.9.1 e 1.9.2.
- ◊ 4.3.4.10. Aggiornato il linguaggio per maggiore chiarezza.
- ◊ 4.3.6.17 Aggiornato il linguaggio per corrispondere a regole simili.
- ◊ 4.3.8.4. Aggiornato il linguaggio per maggiore chiarezza.
- ◊ 6.1.4. Aggiornato il linguaggio per maggiore chiarezza.
- ◊ 6.2.9. Aggiornato il testo per chiarire cosa succede quando un personaggio infligge danni pari alla sua Forza.
- ◊ 6.2.10. Aggiornato il linguaggio per corrispondere a regole simili.
- ◊ 6.5.5. Aggiornato il linguaggio per corrispondere a regole simili.
- ◊ 7.1.5. Corretto errore ortografico nel nome di una carta.
- ◊ 9.3.1. Aggiornato l'esempio per adattarlo al linguaggio utilizzato in altri esempi.

©Disney

Ravensburger

Aggiornamenti al Glossario

- personaggio: Aggiornato il linguaggio per fare riferimento all'elenco delle classificazioni ora in 6.1.2.2.
- mazzo: Aggiornato il linguaggio per includere altri formati.
- verifica dello stato di gioco: Aggiunto testo chiarificatore per allinearsi agli aggiornamenti di 1.9.1 e 1.9.2.
- abilità con parola chiave: Aggiunto testo per chiarire le parole chiave che rappresentano più di un'abilità.
- rivelare: aggiunto.

©Disney

Ravensburger

RIEPILOGHI PRECEDENTI

20 maggio 2024

In preparazione all'uscita di *Il Ritorno di Ursula, sono stati apportati i seguenti aggiornamenti alle Regole Complete di Disney Lorcana*:

- Nuova abilità con parola chiave: **Cantare Insieme**
- Nuova regola: Turni Simultanei
- Nuova regola: Loop

Cantare Insieme

Aggiunte le seguenti regole:

10.10. Cantare Insieme

10.10.1. Un numero qualsiasi di tuoi personaggi e di personaggi dei tuoi compagni di squadra con costo totale pari o superiore a N, in qualsiasi combinazione, può ⟲ per cantare questa canzone gratuitamente.

10.10.2. Quando si gioca una canzone usando **Cantare Insieme**, bisogna sommare i costi in inchiostro di uno o più dei propri personaggi preparati. Se il totale raggiunge o supera il costo indicato per **Cantare Insieme**, il personaggio o i personaggi possono cantare la canzone.

10.10.3. Quando un personaggio canta una canzone con **Cantare Insieme**, qualsiasi sua abilità innescata che abbia la condizione "Ogni volta che questo personaggio canta una canzone" si verifica quando la condizione di innesco è soddisfatta.

Turni Simultanei

Aggiunto il seguente testo ed esempio:

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

1.10.3.1. 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. I giocatori devono completare interamente un'azione di turno prima di passare all'azione di turno successiva.

1.0.3.2. Se abilità o effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto da più giocatori durante un turno simultaneo, queste abilità o effetti innescati vengono aggiunti al sacchetto da tutta la squadra, e l'ordine della loro risoluzione viene scelto dalla squadra. Altrimenti, la risoluzione segue le stesse regole della sezione 8.7, "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 passa alla Fase Principale, i giocatori svolgono insieme un turno simultaneo. I primo giocatore vuole aggiungere una carta al proprio calamaio. Il secondo vuole andare all'avventura, e il terzo ha deciso di sfidare un personaggio avversario con un suo personaggio. I giocatori possono decidere l'ordine di queste azioni di turno, ma ogni azione di turno deve essere completata interamente prima che un altro giocatore possa agire.

Durante la Fase di Fine Turno, 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.

©Disney

Loop

Aggiunte le seguenti regole:

7.1.7. 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.

Aggiornamenti Generali

- ◊ .4.2.1 Risolto un problema per cui alcuni effetti potevano terminare prima del previsto.
- ◊ 4.3.4.5. e 4.3.4.6. Chiarimento su come viene determinato e pagato il costo totale di una carta.
- ◊ 4.3.4.9. Aggiunta sezione per chiarire la relazione tra Melodioso e costo totale.
- ◊ .4.3.4.10 Aggiunta sezione per chiarire come giocare una carta "gratis".
- ◊ .4.3.8.2 Aggiunta sezione per chiarire come giocare un'abilità "gratis".
- ◊ 7.1.5. Chiarito il linguaggio nell'esempio.
- ◊ .7.1.6 Aggiunta sezione per chiarire come giocare una carta durante la risoluzione di un effetto.
- ◊ .7.1.8 Aggiunta sezione per chiarire "fino a" nel testo della carta.
- ◊ .7.1.9 Aggiunta sezione per chiarire "quel/quello/quella" nel testo della carta.
- ◊ .7.4.4 Aggiunta sezione per chiarire le abilità innescate con un "se" intermedio.
- ◊ .7.4.5 Aggiunta sezione per chiarire le abilità innescate con due effetti separati da un punto.
- ◊ 7.5.3.-7.5.6. Chiariti i passaggi per pagare il costo di un'abilità attivata.
- ◊ .7.8.3 Aggiunta sezione per chiarire cosa succede quando una carta ha un valore di Leggenda negativo.
- ◊ .10.8.1 Aggiornato il linguaggio per fare riferimento ai costi di spostamento non legati all'inchiostro.

Aggiornamenti Qualitativi

- ◊ .1.1.5 Aggiunto un collegamento ipertestuale alle regole da torneo di Disney Lorcana TCG e rimossi i riferimenti ridondanti.
- ◊ .1.4.2 È stato chiarito che i compagni di squadra non sono avversari.
- ◊ .1.9.6 Spostata questo testo nella sezione 4.3.6.22.
- ◊ 2.1.2. e 3.1.3. Rimosso il linguaggio ridondante sui tornei a favore del consolidamento del linguaggio nella versione 1.1.5.
- ◊ .4.2.1.1 Aggiunto "e nel suo calamaio." alla sezione.
- ◊ 4.2.1.1.-4.2.1.4. Riordinato.
- ◊ .4.2.1.4 Aggiunto "e all'inizio del tuo turno" alla sezione.
- ◊ .4.2.2.2 È stato chiarito che ottenere leggenda da un luogo non è un'abilità innescata.
- ◊ .4.3.6.13 È stato chiarito che un valore ✪ negativo conta come 0 ✪ quando si infliggono danni.
- ◊ 4.3.6.15. e 4.3.6.16. Unificate queste due voci nella sezione 4.3.6.15.
- ◊ 6.5.6. Corretto il riferimento al diagramma.
- ◊ 7.1.5 Aggiunto "o effetto".
- ◊ 8.3.2 e 8.3.4 Combinate queste due citazioni nella sezione 8.3.2 e rimossa la sezione 8.3.4.

©Disney

Ravensburger

Aggiornamenti al Glossario

- ◊ danneggiato: aggiunta la definizione di “non danneggiato” alla voce.
- ◊ “gratis”: aggiunto linguaggio per includere l’utilizzo gratuito delle abilità attivate. Rinominato da “gioca gratis” e spostato nel glossario.
- ◊ è danneggiato: Aggiunto.
- ◊ oggetto: Dettaglio aggiunto.
- ◊ luogo: chiarito utilizzando un’abilità attivata e aggiunto limite al mazzo.
- ◊ costo di spostamento: Aggiunto.
- ◊ giocare: è stato chiarito che normalmente si gioca una carta solo dalla mano.
- ◊ Gioca gratis: Aggiunto testo per includere l’utilizzo delle abilità attivate. Rinominato “gratis” e spostato più in alto.
- ◊ turni simultanei: Aggiunto.
- ◊ pila: Aggiunto.
- ◊ azione di turno: Aggiunto.
- ◊ non danneggiato: spostato alla voce “danneggiato”.

©Disney

Ravensburger