

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



DAS
ERSTE KAPITEL
SPIELERHANDBUCH

Disney LORCANA

TRADING CARD GAME


SPIELERHANDBUCH

INHALT

DIE WELT VON LORCANA	1
TIPPS ZUM DECKBAU	4
MÄCHTIGE KARTENKOMBINATIONEN	11
SAMMLUNG: DAS ERSTE KAPITEL	19


DIE WELT VON LORCANA

Willkommen in Lorcana, einer magischen Welt der Fantasie, fernab unserer Dimension. Im Zentrum dieser Welt befindet sich das eindrucksvolle Große Illuminarium. An diesem Ort verwendeten die Luminari zum ersten Mal magische Tinte, um zahlreiche Versionen von Disney Charakteren und Gegenständen zu erschaffen, die in der Welt von Lorcana als Glimmer zum Leben erwachen.



Das Große Illuminarium beherbergt zahlreiche Wunder. Große, kreisende Apparate fangen das bunte Licht der Sagensterne ein – Fragmente von Disney-Geschichten. Leuchtende Farblinien verlaufen zwischen den Räumen. Die unteren Stockwerke sind mit magischer Tinte gefüllt, der Quelle von Lorcanas Macht.

All diese Wunder wurden von einer Person namens „Der Kurator“ geschaffen. Er sammelte Geschichten und schrieb diese mithilfe der Kraft der Sagensterne neu. Auf den Seiten der Legendenbücher mischte er Sternenlicht mit magischer Tinte und schuf so die Glimmer. Dann rief er eine kleine Gruppe kreativer Lehrlinge zu sich, die ihm bei seiner Arbeit helfen sollten und nannte sie „Die Luminari“. Gemeinsam füllten sie die Hallen mit Legendenbüchern und formten mithilfe der Tinte aus diesen unzählige Glimmer – die wertvollsten Legenden von Lorcana.



Seitdem sind viele Zeitalter vergangen. Der Kurator und die ersten Luminari sind längst fort, doch nun ist eine Macht tief im Innern des Großen Illuminariums erwacht. Außergewöhnliche Menschen aus der ganzen Welt werden herbeigerufen, um die Macht von Lorcana zu bändigen. Neue Luminari müssen die Arbeit des Kurators fortsetzen, Legenden zu sammeln und sie sicher zu verwahren. Nur so werden die Glimmer das Illuminarium wieder mit Leben füllen.

Komm und entdecke die wundervolle Magie von Lorcana! Dieses Zeitalter gehört dir.

TIPPS ZUM DECKBAU

In der Welt von *Lorcana* gibt es viele Strategien zu entdecken, angefangen mit der Zusammenstellung deiner eigenen Decks. Wir haben einige wertvolle Tipps und Hinweise zusammengestellt, die dir dabei helfen werden, dein Spiel auf das nächste Level zu heben.

Plane ausreichend Tinte ein

Magische Tinte ist das Herzstück von *Lorcana*. Mit ihr erweckst du die Welt – und deine Karten – zum Leben. Daher solltest du sicherstellen, dass deine Decks ausreichend Karten enthalten, die du in Tinte verwandeln kannst. Nur so kannst du deine geplante Strategie zuverlässig umsetzen. Karten ohne Tintenvorrat-Symbol verfügen zwar meist über stärkere Fähigkeiten, aber wenn zu viele davon in deinem Deck sind, wird es schwieriger, deinen Tintenvorrat aufzubauen. Womöglich bleibst du dann auf deinen teuren, mächtigen Karten sitzen und kannst sie nie ausspielen.

Das richtige Verhältnis von Karten mit und ohne Tintenvorrat-Symbol zu finden ist ein wichtiger Teil des Deckbaus. Wir empfehlen, in jedes Deck höchstens 16 Karten ohne Symbol aufzunehmen.

Folge der Tintenkosten-Kurve

Eine Hand voller Karten, die du nicht ausspielen kannst, bringt dir nichts. Stelle daher sicher, dass du Karten mit vielen unterschiedlichen Tintenkosten \diamond im Deck hast, um in jedem Zug etwas ausspielen zu können.

Je teurer eine Karte ist, umso mächtiger ist sie. Besonders mächtige Karten können das Spiel zu deinen Gunsten drehen oder dir beim finalen Sprint ins Ziel helfen. Hast du jedoch zu viele davon, kann das nach hinten losgehen. Während du Tinte ansammelst, um sie endlich ausspielen zu können, zieht dein Gegenüber

womöglich mit einer Flut an günstigeren Karten an dir vorbei.

Umgekehrt kann es aber auch gefährlich sein, zu viele Karten mit niedrigen Kosten im Deck zu haben. Auch wenn dir diese zu einem frühen Vorsprung verhelfen können, läufst du Gefahr, von deinem Gegenüber ausgebremst zu werden. Tritt dieser Fall ein, dann können deine günstigen Karten nicht mit mächtigeren, teureren Karten mithalten.

Experimentiere mit unterschiedlichen Karten und Kosten, um das beste Verhältnis für jedes Deck und dessen Strategie zu finden. Generell sollte die Anzahl an Karten pro Kosten wie eine Kurve – beginnend mit 1 \diamond – allmählich ansteigen. Knapp über den durchschnittlichen Kosten aller Karten im Deck sollte die Kurve dann wieder abfallen.

Sei auf alles vorbereitet

Lorcana besitzt eine Vielzahl an Karten und Fähigkeiten, die jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis machen. Du wirst häufig nicht wissen, was das Deck deines Gegenübers für dich bereithält. Gestalte dein Deck daher möglichst flexibel und vielfältig – Manche Karten bereiten deinem Gegenüber mehr Schwierigkeiten als andere, wie zum Beispiel Charaktere mit Wendig, Behütet oder hoher Willenskraft \heartsuit . Wenn dein Gegenüber ebenfalls solche Karten hat, solltest du außerdem auf diese reagieren können, beispielsweise mit Fähigkeiten, die es dir erlauben, gegnerische Charaktere oder Gegenstände zu verbannen.

Die Decks, denen du gegenüber trittst, werden sich regelmäßig verändern – sei es durch das Erscheinen neuer Sets oder aus anderen Gründen. Versuche Veränderungen zu erahnen und passe deine Decks an diese an, um sie effektiv zu halten und dir fortlaufend Siege zu sichern.

Wähle deine Tintenfarben bewusst

Jede Tintenfarbe hat eine eigene Identität mit besonderen Eigenschaften. Scheue dich nicht, alle unterschiedlichen Farbkombinationen auszuprobieren. Wenn du ein Deck zusammenstellst, solltest du zwei Farben auswählen, deren Stärken sich gut ergänzen und deine Strategie voranbringen. Alternativ kannst du zwei sehr unterschiedliche Identitäten kombinieren, um die Schwächen deines Decks auszugleichen.

Wenn du beispielsweise ein Deck mit vielen mächtigen Charaktere mit starken Fähigkeiten oder

viel Stärke \spadesuit und Willenskraft \heartsuit spielen willst, dann eignet sich Saphir hervorragend als eine deiner Tintenfarben. Einige Saphir-Karten erlauben dir, zusätzliche Karten in Tinte zu verwandeln, sodass du deinen Tintenvorrat schneller füllen kannst, um deine teuren Charaktere frühzeitig auszuspielen.

Willst du hingegen eine Strategie verfolgen, bei der du das Spiel durch stetige Herausforderungen kontrollierst, dann passt Amethyst zu deinem Deck. Viele Amethyst-Karten erlauben dir, gegnerische Charaktere zu erschöpfen, sodass du in jedem Zug Ziele zum Herausfordern hast.

12 HERAUSRAGENDE KARTEN

Disney Lorcana erlaubt unzählige Strategien und Spielstile. Jede Karte kann dabei nützlich sein. Wir glauben jedoch, dass die folgenden 12 Karten aus dem Set „Das Erste Kapitel“ besonders nützlich sind und in beinahe jedes Deck ihrer jeweiligen Tintenfarbe passen.

Sei hier Gast: Finde einen Charakter

Drückt dich 'ne Last und du benötigst dringend einen bestimmten Charakter, dann lass dir von uns diese Karte servieren! Das Lied „Sei hier Gast!“ ist eine kostengünstige Methode, wichtige Charaktere in deinem Deck zu finden. Du kannst sogar einen deiner Charaktere singen lassen, um ausreichend Tinte aufzubewahren, damit du den gefundenen Charakter direkt ausspielen kannst. Fülle dein Bernstein-Deck mit vielen starken Charakteren, dann erledigt diese Karte den Rest.





Stitch - Sorgloser Surfer: Ziehe Karten

Seine beeindruckenden Werte (4 ♣ und 8 ♥) stellen sicher, dass „Stitch – Sorgloser Surfer“ lange im Spiel bleibt und dich auf seinem Surfbrett zum Sieg trägt! Jedes Deck profitiert davon, viele Karten zu ziehen, um die geplante Strategie bestmöglich ausführen zu können. Dieser Charakter erlaubt dir, 2 Karten zu ziehen, solange du mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast. „Stitch – Sorgloser Surfer“ passt daher in jedes Bernstein-Deck, das ausreichend Charaktere enthält, damit sein Effekt garantiert eintritt.



Freunde im Schattenreich: Ziehe noch mehr Karten

Karten ziehen macht Spaß! Wenn du zusätzliche Karten ziehst, kannst du im Spielverlauf mehr Karten als dein Gegenüber ausspielen und so in Führung gehen. Außerdem hast du in jedem Zug eine größere Auswahl an Karten, die du in Tinte verwandeln oder ausspielen kannst – darunter bestimmt auch die perfekte Karte, die dich aus einer verwickelten Lage rettet. „Freunde im Schattenreich“ ist besonders mächtig, da dieses Lied von einem Charakter gesungen werden kann. Auf diese Weise gespielt kannst deine Tinte anschließend noch für Karten einsetzen, die du ziehst. Diese starke Liedkarte rundet jedes Amethyst-Deck ab!

Elsa - Magie des Winters: Erschöpfe Charaktere

Zeige allen, dass die Magie nun ein Teil von dir ist! „Elsa – Magie des Winters“ erschöpft beim Ausspielen bis zu 2 Charaktere. Wähle gegnerische Charaktere, damit du diese herausfordern oder auch einfach ignorieren kannst. Denn die 2 gewählten Charaktere werden zu Beginn ihres nächsten Zuges nicht bereit gemacht, sondern bleiben eingefroren. So kannst du gefahrlos mit deinen Charakteren erkunden oder dich vorbereiten, um bedrohliche Charaktere in deinem nächsten Zug herauszufordern.



Der verrückte Hutmacher - Generöser Gastgeber: Sammle viele Legenden

In diesem Spiel voller Wendungen, Überraschungen und Gefahren gewinnst du manchmal nur mit einer Karte, die so verrückt wie ein Hutmacher ist! „Der verrückte Hutmacher – Generöser Gastgeber“ ist ein Charakter, um den sich dein Gegenüber schnellstmöglich kümmern sollte, denn dank seinem Legendenwert von 3 ♠ bringt er dich dem Sieg rasend schnell näher. Zusätzlich darfst du jedes Mal, wenn er herausgefordert wird, 1 Karte ziehen. Diese starke Kombination macht alle verrückt, die sich mit diesem Charakter auseinandersetzen müssen!





Dschinni - Bei der Arbeit: Entferne einen Charakter aus dem Spiel

Du wünschst dir einen mächtigen Charakter, der schwierig herauszufordern ist und deine Probleme in Luft auflösen kann? Dein Wunsch sei dir gewährt!

„Dschinni – Bei der Arbeit“ macht sich in jedem Smaragd-Deck gut, das sofortige Vorteile aus seinen Charakteren ziehen möchte. Wenn du ihn ausspielt, darfst du einen Charakter zurück auf die zugehörige Hand schicken. Wählst du einen gegnerischen Charakter, dann kannst du dein Gegenüber häufig stark verlangsamen. In manchen Situationen kann es aber auch von Vorteil sein, einen deiner eigenen Charaktere zu wählen. Dank seiner Fähigkeit Wendig und 4 ist „Dschinni – Bei der Arbeit“ schwer loszuwerden und sammelt gegen viele Decks sogar noch jede Menge Legenden.



Drachenfeuer: Verbanne einen Charakter

Manche Probleme schmelzen dahin, wenn sie mit „Drachenfeuer“ angezündet werden. Ist ein gegnerischer Charakter zu stark, um ihn einfach per Herausforderung loszuwerden? Verbanne ihn mit Drachenfeuer. Ein bedrohlicher Charakter ist gerade erst ausgespielt worden und fühlt sich sicher? Drachenfeuer kann ihn direkt wieder aus dem Spiel nehmen. Dein Gegenüber weigert sich, einen Charakter einzusetzen, damit er bereit und damit geschützt liegen bleibt? Drachenfeuer macht auch aus diesem Problem ein Häufchen Asche.

Auch wenn du diese Karte nicht in Tinte verwandeln kannst, ist ihr Effekt so mächtig, dass es sich lohnt, die Karte in dein Deck aufzunehmen. Mit ihr kannst du alle Hindernisse beseitigen, die dich vom Sieg abhalten.

Mai - Held von allen: Stark und langlebig

Die gegnerischen Charaktere fangen an zu zittern, sobald „Mai - Held von allen“ das Spielfeld betritt. Er kann sich direkt in die Schlacht stürzen und alle herausfordern, die ihm im Weg stehen. Mit 6 und der Fähigkeit Rasant kann dieser Halbgott sofort das Spiel verändern. Seine 5 helfen ihm dabei, auch im nächsten Zug noch im Spiel zu sein. Seine göttliche Kraft kostet dich auch nur 5 – Da bleibt nicht viel zu überlegen, wir nehmen in „Voll gerne!“ ins Deck.



Micky Maus - Detektiv: Erhalte zusätzliche Tinte

Die Stärke von „Micky Maus – Detektiv“ liegt in seiner Fähigkeit, dir schnell zu mehr Tinte zu verhelfen. Dadurch kannst du starke Karten früher als dein Gegenüber ausspielen und dieses überholen. Gleichzeitig erhältst du mit Micky einen Charakter, der in einem späteren Zug erkunden oder herausfordern kann. Man muss kein Detektiv sein, um zu erkennen, welche Vorteile diese Kombination bietet! Dieser Charakter eignet sich für jedes Saphir-Deck, das schnell Tinte ansammeln möchte, um mächtige Karten oder viele Karten in einem Zug auszuspielen.





Hades - Höllischer Intrigant: Verwandle einen Charakter in Tinte

Nichts liebt Hades mehr, als gegnerische Charaktere in die unterste Unterwelt zu schicken, aber er begnügt sich ausnahmsweise mit dem gegnerischen Tintenvorrat. Jede einzelne Karte, die dir erlaubt, einen gegnerischen Charakter aus dem Spiel zu entfernen und gleichzeitig einen eigenen Charakter auszuspielen, ist ungemein nützlich. „Hades - Höllischer Intrigant“ liefert dir mit seinen 3 **♣**, 6 **♥** und 2 **♦** sogar gute Werte und bringt dich dem Sieg näher ... und womöglich auch dem Thron des Olympos!



Käpt'n Hook - Mächtiger Duellant: Frühe Bedrohung

En garde! Auch eine schlichte Karte kann sehr mächtig sein. „Käpt'n Hook - Mächtiger Duellant“ ist dafür ein gutes Beispiel. Da dieser Charakter nur 1 **♣** kostet, ist er eine gute Wahl, dein Gegenüber von Spielbeginn an in Schach zu halten. Solange er im Spiel ist, bedroht er mit seiner Fähigkeit Herausfordern +2 gegnerische Charaktere und wartet, bis er ein wichtiges oder teures Ziel eliminieren kann. Tick, tack - Die Stunde deines Sieges ist nah!

Nehmt das Schwert: Schaden an mehreren Zielen

Allen gegnerischen Charakteren 2 Schaden zuzufügen kann dir den Weg zum Ziel freimachen. Mit „Nehmt das Schwert“ kannst du dich prima gegen eine Horde kleiner Charaktere verteidigen. So erkaufst du dir genügend Zeit, um deine teureren Karten auszuspielen und Decks voller günstiger Charaktere zu bezwingen. Die 2 Schaden helfen auch dabei, stärkere Charaktere, die bereits beschädigt wurden, loszuwerden. Und wer singt nicht gerne ein motivierendes Lied, um sein Dorf gegen böse Biester aufzuwiegen? Falls du einen Charakter im Spiel hast, der 5 **♣** oder mehr kostet, kannst du mehrere gegnerische Charaktere beschädigen und womöglich verbannen, ohne Tinte dafür bezahlen zu müssen!



VORGESTELLTE KARTENKOMBINATIONEN

Nun stellen wir dir einige Möglichkeiten vor, wie du bestimmte Karten im Set „Das Erste Kapitel“ kombinieren kannst, um das Beste aus jedem Spiel herauszuholen!



Arielle - Spektakuläre Sängerin + Nehmt das Schwert

„Arielle – Spektakuläre Sängerin“ besitzt zwei Fähigkeiten, die sich bereits sehr gut ergänzen: Musikalisches Debüt und Singen. Wenn du diesen Charakter ausspielst, erlaubt dir Musikalisches Debüt eine Liedkarte aus den obersten 4 Karten deines Decks zu ziehen. In darauffolgenden Zügen kannst du Arielle erschöpfen, um mit ihr Lieder zu singen, die bis zu 5 \heartsuit kosten, ohne dafür Tinte zu zahlen! Egal, welche Lieder du im Deck hast, mit großer Wahrscheinlichkeit kann Arielle sie singen.

Ein mächtiges Lied, das sich gut mit Arielle kombinieren lässt, ist „Nehmt das Schwert“, das genau 5 \heartsuit kostet. Wenn du diese Karte im Deck hast, kann Arielle sie beim Ausspielen bestenfalls schon in Zug 3 finden. In deinem nächsten Zug kannst du Arielle „Nehmt das Schwert“ singen lassen, um allen gegnerischen Charakteren 2 Schaden zuzufügen – und sogar einen ganzen Zug früher, als du das Lied normalerweise ausspielen könntest!



Aladdin - Heldenhafter Bandit + Fähigkeiten, die bereit machen

Jedes Mal, wenn du mit „Aladdin – Heldenhafter Bandit“ einen gegnerischen Charakter durch eine Herausforderung verbannt, sammelst du dank seiner Fähigkeit Dreiste Heldentat Legenden und dein Gegenüber verliert welche. Kann es etwas Schöneres geben? Ja – das mehrfach pro Zug zu tun! Mit Karten wie „Entfacht das Feuer!“ oder „Schild der Tugend“ kannst du Aladdin nach einer

Herausforderung wieder bereit machen. So kann er erneut herausfordern und erneut Legenden sammeln, bis die Chance deines Gegenübers auf den Sieg dahinschwindet. Selbst wenn du Aladdin nicht erneut ins Gefecht schicken möchtest oder keine Ziele zum herausfordern mehr übrig sind, kannst du ihn bereit machen, um ihn zu schützen.



Belle – Eine ganz besondere Mademoiselle + Karten ziehen mit Amethyst

Viele Saphir-Karten lassen dich zusätzliche Tinte in deinen Tintenvorrat legen, damit du schneller als dein Gegenüber Karten mit hohen Kosten ausspielen kannst. „Belle – Eine ganz besondere Mademoiselle“ erlaubt dir, in jedem Zug 1 zusätzliche Karte in Tinte zu verwandeln. Doch das ist nicht ihre einzige Begabung: Mit ihrer Fähigkeit, beim Erkunden 5 ♦ zu sammeln, sobald du 10 oder mehr Karten im Tintenvorrat hast, bringt sie dich mit schnellen Tanzschritten dem Sieg näher.

In jedem Zug eine zusätzliche Karte in Tinte zu verwandeln dezimiert jedoch ebenso schnell deine Handkarten. Und was bringt ein voller Tintenvorrat, wenn man die Tinte für nichts einsetzen kann? An dieser Stelle kommen die Amethyst-Karten ins Spiel, die dir viele Möglichkeiten bieten, mehr Karten zu ziehen. Beispielsweise könntest du Belle mit „Malefiz-Hexerin“, „Die Königin – Boshaft und eitel“ oder „Freunde im Schattenreich“ kombinieren, um immer ausreichend Handkarten zu haben.

Das Biest gehört mir! + Herausfordern- oder Verbannen-Fähigkeiten / Charaktere mit hoher Stärke

In manchen Situationen ist es für dich von Vorteil, wenn ein gegnerischer Charakter einen deiner Charaktere herausfordert. Beispielsweise könnte dein Charakter eine Fähigkeit haben, die auslöst, wenn er herausgefordert oder verbannt wird, oder aber dein Gegenüber erschöpft einen Charakter nicht, um diesen zu schützen. „Das Biest gehört mir!“ und ähnliche Karten helfen dir in diesen Situationen, indem sie gegnerischen Charakteren Impulsiv geben. Dadurch werden diese gezwungen, in ihrem nächsten Zug herausfordern zu müssen.

Hast du beispielsweise einen Charakter wie „Cruella De Vil – Miserabel wie immer“ im

Spiel, dann kannst du „Das Biest gehört mir!“ auf einen gegnerischen Charakter mit 3 oder mehr ♦ anwenden. Wenn Cruella durch dessen Herausforderung verbannt wird, darfst du einen Charakter zurück auf die zugehörige Hand schicken! Solange dein Gegenüber keine Möglichkeit findet, den Charakter, dem du Impulsiv gegeben hast, anderweitig zu erschöpfen oder einen anderen Charakter mit ihm herauszufordern, so muss er Cruella herausfordern. Auch abseits dieses Anwendungsfalls kannst du gegnerische Charaktere zumindest vom Erkunden abhalten, wenn du ihnen Impulsiv gibst.



Arielle – Krimskrams-Sammlerin + Viele Gegenstände

„Das Erste Kapitel“ enthält viele Aktionen und Fähigkeiten, um Charaktere wieder bereit zu machen – allerdings können diese im selben Zug nicht erneut erkunden. „Arielle – Krimskrams-Sammlerin“ ist die Ausnahme, denn ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, bereit gemacht zu werden, ohne das anschließende Erkunden zu verbieten. Spielst du in einem Zug mehrere Gegenstände aus, kannst du sie nach jedem Gegenstand erneut bereit machen und

erneut erkunden lassen. Die Sammlerin erhält Krimskrams und du erhältst Legenden. Gegenstände mit niedrigen Kosten, wie zum Beispiel der „Dingelhopper“ oder die „Magische Goldene Blume“ machen es dir leicht, in einem Zug viele Gegenstände auszuspielen, ohne dafür viel Tinte ausgeben zu müssen. Mit dem „Auge der Moiren“ kannst du Arieles Legendewert um 1 ♦ erhöhen, sodass sie bei jeder Erkundung 1 zusätzliche Legende sammelt!



Dr. Facilier – Agent Provocateur + Charaktere mit Rasant

Eine weitere effektive Strategie kann die Kombination aus Charakteren mit der Fähigkeit Rasant und „Dr. Facilier – Agent Provocateur“ sein. Dr. Faciliers Fähigkeit „Im Schattenreich“ erlaubt dir, deine Charaktere, die durch eine Herausforderung verbannt werden (auch wenn du diese gestartet hast), zurück auf deine Hand zu nehmen. Wenn der verbannte Charakter Rasant hat, kannst du ihn direkt wieder ausspielen und erneut mit ihm herausfordern!

Solange deine Tinte ausreicht, kannst du mit dieser Kombo gegnerische, erschöpfte Charaktere wieder und wieder herausfordern. Ein nützlicher Trick, um Charakteren mit hohen ♦ und ♥ Werten beizukommen.



Naseweis – Gigantische Fee + Biest – Schrecken der Wölfe

„Naseweis – Gigantische Fee“ ist eine Urgewalt, mit der man sich nicht anlegen sollte. Wenn sie ins Spiel kommt, fügt sie allen gegnerischen Charakteren sofort 1 Schaden zu. Außerdem fügt sie jedes Mal, wenn sie einen Charakter durch eine Herausforderung verbannt, einem anderen Charakter 2 Schaden zu. Doch was soll eine Fee tun, wenn es keine Gegner zum Herausfordern gibt? Natürlich ihren Freund „Biest – Schrecken der Wölfe“ zu Hilfe rufen!

Das Biest hat die Fähigkeit Rasant und sein Brüllen sorgt dafür, dass alle gegnerischen

beschädigten Charaktere erschöpft werden, wenn es ausgespielt wird. In Kombination sorgen die schöne Fee und das Biest also dafür, dass für beide ausreichend Ziele zum Herausfordern vorhanden sind. Beachte, dass sowohl die Ausspielen-Fähigkeit von Biest, als auch die von Naseweis alle gegnerischen Charaktere treffen und du kein Ziel dafür wählen musst. Die Kombo trifft daher sogar sichergeglaubte Charaktere mit Behütet, selbst wenn diese bereit sind.



115 Standard Foil Promo

SAMMLUNG: DAS ERSTE KAPITEL

Der folgende Abschnitt zeigt Abbildungen aller Karten aus *Disney Lorcana: Das Erste Kapitel*. Darunter befinden sich jedoch keine Promo-Karten oder ... geheime Karten.

Du kannst diese Seiten als Checkliste nutzen, als Nachschlagewerk oder einfach nur, um dir die Kartenillustrationen anzusehen. Neben der Standard-Variante gibt es jede Karte auch als glänzende Foil-Variante. Beide kannst du auf den folgenden Seiten ankreuzen, um deine Sammlung nachzuhalten. Mit dem dritten Kästchen kannst du Promo-Varianten o. ä. markieren.

KARTEN-SELTENHEIT

- = Gewöhnlich
- = Ungewöhnlich
- = Selten
- = Episch
- = Legendär

Begleit-App

Hol dir die *Disney Lorcana* Trading Card Game Begleit-App, in der du die Spielregeln und viele weitere Infos findest!



025 Standard Foil _____



026 Standard Foil _____



027 Standard Foil _____



031 Standard Foil _____



032 Standard Foil _____



033 Standard Foil _____



028 Standard Foil _____



029 Standard Foil _____



030 Standard Foil _____



034 Standard Foil _____



035 Standard Foil _____



036 Standard Foil _____



037 Standard Foil



038 Standard Foil



039 Standard Foil



043 Standard Foil



044 Standard Foil



045 Standard Foil



040 Standard Foil



041 Standard Foil



042 Standard Foil



046 Standard Foil



047 Standard Foil



048 Standard Foil



049 Standard Foil



050 Standard Foil



051 Standard Foil



055 Standard Foil



056 Standard Foil



057 Standard Foil



052 Standard Foil



053 Standard Foil



054 Standard Foil



058 Standard Foil



059 Standard Foil



060 Standard Foil



061 Standard Foil _____



062 Standard Foil _____



063 Standard Foil _____



067 Standard Foil _____



068 Standard Foil _____



069 Standard Foil _____



070 Standard Foil _____



072 Standard Foil _____

HERZOG VON PITZBÜHL
Opportunistischer Funktionär
Sagengestalt • Schurke

2 2

„Horeer! Hab ich's doch gewusst. In diesem Land hier stimmt etwas nicht.“

© R. La Barthe / L. Gammache
73/204 - DE - 1

073 Standard Foil _____

FLYNN RIDER
Charmanter Gauner
Sagengestalt • Held • Prinz

1 2

WER KANN HIERZU SCHON NEIN SAGEN? Jedes Mal, wenn dieser Charakter herausgefordert wird, wählst du die herausfordernde Person 1 Karte aus deiner Hand und wirfst sie ab.

„Eigentlich wollte ich das nicht tun, aber du lässt mir keine andere Wahl...“

© Leonardo Gammache
M/204 - DE - 1

074 Standard Foil _____

DSCHINNI
Bei der Arbeit
Sagengestalt • Verbündeter

6 3 4

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

WENDIG Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du einen Charakter deiner Wahl zurück auf die zugehörige Hand schicken.

„Wünsch dir mal Abrahamsdäber, Fetzen fliegen und auf einmal sind sie nicht mehr da!“

© Gaila Brix
73/204 - DE - 1

075 Standard Foil _____

HORACE
Nichtsnutziger Halunke
Sagengestalt • Verbündeter

3 4 3

„In diesem Stall sind sie nicht, Jasper.“

© Josh Mery
73/204 - DE - 1

079 Standard Foil _____

JAGO
Großmäuliger Papagei
Sagengestalt • Verbündeter

3 1 4

HAST DU'N PROBLEM? ☹️ - Ein Charakter deiner Wahl erhält in seinem nächsten Zug Impulsiv. (Der Charakter kann nicht erkunden und muss herausfordern, wenn möglich.)

© Brian West
80/204 - DE - 1

080 Standard Foil _____

JASPER
Gewalttätiger Ganove
Sagengestalt • Verbündeter

3 2 4

WELPEN-ENTFÜHRUNG! Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, wähle einen gegnerischen Charakter. Er kann in seinem nächsten Zug nicht erkunden.

„Sei wann denkst du denn? Zum Denken gehört ein Kopf und kein Kürbis.“

© Joshua Van Goid
81/204 - DE - 1

081 Standard Foil _____

DSCHINNI
Entfesselte Energie
Flatgestalt • Held

8 3 5

Gestaltwandel 6 (Du kannst 6 Zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Dschinni-Charaktere auszuspielen.)

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

KOSMISCHE KRÄFTE! Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du eine Aktion, die 5 oder weniger kostet, kostenlos ausspielen.

© Jesse Sale
76/204 - DE - 1

076 Standard Foil _____

DSCHINNI
Stets eindrucksvoll
Traumgestalt • Verbündeter

2 2 3

„Du kannst dir fast alles wünschen! Willst du die kurze Version oder soll ich dir das ganze Lied und den Tanz geben?“

© Matt Chapman
71/204 - DE - 1

077 Standard Foil _____

HANS
Hinterhältiger Prinz
Sagengestalt • Schurke • Prinz

4 3 3

„Regeln sind wie ältere Geschwister. Sie sind nur im Weg.“

© Meredith Napoles
78/204 - DE - 1

078 Standard Foil _____

JOHN SILVER
Außerirdischer Pilsat
Sagengestalt • Schurke • Alien • Pirat • Kapitän

6 5 5

STREIT ANFANGEN! Wenn du diesen Charakter ausspielt und jedes Mal, wenn er erkundet, erhält ein gegnerischer Charakter deiner Wahl in seinem nächsten Zug Impulsiv. (Er kann nicht erkunden und muss herausfordern, wenn möglich.)

„Lass dir von meinem Eisenwarolen keine Angst einjagen, Jungens.“

© Glenn Reynier / Jared Nohak
82/204 - DE - 1

082 Standard Foil _____

JAMBA JOOKIBA
Abtrünniger Wissenschaftler
Traumgestalt • Alien • Erfinder

5 4 5

„Etwas geschaffen? Ha, das wäre nicht verantwortlich und gegen jede Ethik! Ich würde niemals, nie... produzieren mehr als eins!“

© Mike Collins
89/204 - DE - 1

083 Standard Foil _____

KUSCO
Temperamentvoller König
Sagengestalt • König

5 2 4

Behütet (Gegnerische Karten können diesen Charakter nicht auswählen, außer um ihn herauszufordern.)

NICHT ANSSENEN! Wenn dieser Charakter herausgefordert wird und benannt wird, darfst du den hier herausfordernden Charakter verbannen.

„Ich habe nach Smaragd gefragt und das ist eindeutig Jade! Wie ist bittig! So mit euch Leuten!“

© Greg Sun
84/204 - DE - 1

084 Standard Foil _____

6



GRÄFIN TREMAINE
Böse Stiefmutter
Traumgestalt • Schurkin

1 5

MACH ES NOCH MAL! Wenn du diesen Charakter ausspiest, darfst du 1 Aktionskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand nehmen.

„Wenn deine Aufgaben erledigt sind, dann hast du eindeutig nicht genug davon.“

Leonard Gschwend 85/204 - DE-1

085 Standard Foil _____

5



DER VERRÜCKTE HUTMACHER
Generöser Gastgeber
Sagegestalt

2 4

TEE PARTY Jedes Mal, wenn dieser Charakter herausgefordert wird, darfst du 1 Karte ziehen.

Der verrückte Hutmacher: „Magst du noch ein bisschen Tee?“
Alice: „Ich hab ja noch gar nichts getrunken und ich hab so schrecklichen Durst.“

Rüdiger Böhner 86/204 - DE-1

086 Standard Foil _____

2



MEG
Hält die Fäden in der Hand
Traumgestalt • Verbündete

2 1

WUNDERKABEL! Wenn du diesen Charakter ausspiest, gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug +2 O.

„Ein Deal ist ein Deal. Aber sich zu verlieben, hätte nie Teil des Deals sein sollen.“

Andreas Fischer 87/204 - DE-1

087 Standard Foil _____

3



PETER PAN
Landet nimmer
Traumgestalt • Held

3 2

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

„Was ist los, Hook? Kannst du nicht fliegen?“

Karl 93/204 - DE-1

091 Standard Foil _____

2



TAMATOA
Glanzlose kleine Krabbe
Traumgestalt

1 4

„Eines Tages werde ich das krabbstoschste Krustentier sein, das die Welt je gesehen hat!“

Jeff Martin 92/204 - DE-1

092 Standard Foil _____

4



NASEWEISS
Stets hilfsbereit
Sagegestalt • Verbündete • Fee

2 3

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

FEENGLANZ! Wenn du diesen Charakter ausspiest, erhält ein Charakter deiner Wahl in diesem Zug Wendig.

Carsten Söhl 93/204 - DE-1

093 Standard Foil _____

7



MICKY MAUS
Gewaltfreier Gauner
Flatzgestalt • Held

6 5

Gestaltwandel 5 (Du kannst 5 O zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Micky-Maus-Charaktere auszuweichen.)

WIEFÜRNICHT! Jedes Mal, wenn du eine Aktion ausspiest, wähle einen gegnerischen Charakter. Er kann in seinem nächsten Zug nicht erkunden.

„Lass mir ein... na ja, du weißt schon.“

Oliver Bockers 88/204 - DE-1

088 Standard Foil _____

3



MICKY MAUS
Dampfschiff-Kapitän
Sagegestalt • Held • Kapitän

3 4

Auf den Flüssen des Tintenreichs antwortet das Pflöfen des Dampfschiffs auf die fröhlichen Melodien seines Kapitäns.

Joel Shapiro 89/204 - DE-1

089 Standard Foil _____

6



MUTTER GOTHEL
Selbstsüchtige Strüppchenherin
Sagegestalt • Schurkin

3 6

MACH KEIN DRAMA, BLEIB BEI MAMA! Solange dieser Charakter erschöpft ist, können gegnerische Charaktere nicht erkunden.

„Na toll. Und jetzt bin ich die Böse.“

Janet Sells 90/204 - DE-1

090 Standard Foil _____

3



MACH ES NOCH MAL!
Aktion

Nimm 1 Aktionskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

„Dann scrubbst du die Terrasse, fegst die Halle und die Treppen, säuberst die Kamine und selbstverständlich beginnst du gleich darauf mit dem Ausbessern und Bügeln der Wäsche.“ – Gräfin Tremaine

Ellen Hoop 94/204 - DE-1

094 Standard Foil _____

3



MUTTER WEIB MEHR
Aktion • Lied

(Du kannst einen Charakter, der 3 oder mehr kostet, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Schicke einen Charakter deiner Wahl auf die zugehörige Hand zurück.

„Mach kein Drama, bleib bei Mama.“

Rüdiger Böhner 95/204 - DE-1

095 Standard Foil _____

1



STAMPEDE
Aktion

Füge einem beschädigten Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu.

Gnu-Herden sind wie tobende Flüsse: Am besten erlebt man sie aus der Ferne.

Mark Sheehan 96/204 - DE-1

096 Standard Foil _____



097 Standard Foil _____



098 Standard Foil _____



099 Standard Foil _____



103 Standard Foil _____



104 Standard Foil _____



105 Standard Foil _____



100 Standard Foil _____



101 Standard Foil _____



102 Standard Foil _____



106 Standard Foil _____



107 Standard Foil _____



108 Standard Foil _____



109 Standard Foil



110 Standard Foil



111 Standard Foil



115 Standard Foil



116 Standard Foil



117 Standard Foil



112 Standard Foil



113 Standard Foil



114 Standard Foil



118 Standard Foil



119 Standard Foil



120 Standard Foil



6

RAPUNZEL
Lässt ihr Haar herunter

5 4

Traumgestalt • Heldin • Prinzessin

EINWICKELN Wenn du diesen Charakter ausspielt, verlieren alle gegnerischen Mitspielenden je 1 Legende.

„Wer bist du? Und wie hast du mich gefunden?“

© Clu Malsbender 12/204 - DE - 1

121 Standard Foil _____



4

SCAR
Hitzköpfiger Thronräuber

5 3

Traumgestalt • Schurke

Von den Flammen des Ehrgeizes verschlungen.

© Arnie Kattmannpfa 12/204 - DE - 1

122 Standard Foil _____



8

SCAR
Schamloser Unruhmisler

6 6

Flirtgestalt • Schurke • König

Gestaltwandel 6 (Du kannst 6 O zählen, um diesen Charakter auf einen deiner Scar-Charaktere auszuspielen.)

MITLENDIGKEITSPRACHE Wenn du diesen Charakter ausspielt, mache alle deiner Charaktere, die 3 oder weniger kosten, bereit. Sie können in diesem Zug nicht mehr erkunden.

„Die Zeit ist gekommen, um uns zu nehmen, was uns gehört!“

© Jerald Gray 12/204 - DE - 1

123 Standard Foil _____



6

TIGGER
Superste Sache

4 4

Sagegestalt • Tigger

Wendig (Nur Charaktere mit Wendig können diesen Charakter herausfordern.)

„Ich bin der sprungetschichte Springer, der niemals gesprungen ist!“

© Kenneth Anderson 12/204 - DE - 1

127 Standard Foil _____



7

SEID BEREIT!

Aktion • Lied

(Du kannst einen Charakter, der 7 oder mehr kostet, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Verbanne alle Charaktere.

„Uns're Zähne sind blank wie sein Neid!“

© David Mead 12/204 - DE - 1

128 Standard Foil _____



2

MIT SCHNELLEN SCHNEIDEN

Aktion

Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug **Rasant**. (Der Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

„Überraschung!“

© Eric Hain 12/204 - DE - 1

129 Standard Foil _____



1

SERGEANT TIBS
Mutige Katze

2 2

Sagegestalt • Verbündeter

„Ja, Sir. Bin schon unterwegs, Sir.“

© Cory Godby 12/204 - DE - 1

124 Standard Foil _____



6

STITCH
Scheusal

4 6

Sagegestalt • Held • Alien

„Sein Zerstörungsprogramm zeigt Wirkung. Ab sofort ist er fixiert auf Großstädte, wo er verstopft Kamalitionen, verdreht Straßenschilder und von allen Leuten stiehlt linken Schuh.“ – Jamba Jookiba

© Bill Robinson 12/204 - DE - 1

125 Standard Foil _____



6

TE KÄ
Brandgefährlich

8 6

Sagegestalt • Schurkin • Gottheit

Impulsiv (Dieser Charakter kann nicht erkunden und muss in jedem Zug herausfordern, wenn möglich.)

Die Flammen ihres Zorns sind Zeichen ihres Verlusts.

© Karol Moroz 12/204 - DE - 1

126 Standard Foil _____



5

DRACHENFEUER

Aktion

Verbanne einen Charakter deiner Wahl.

Es gibt kaum Helden, die dem Zorn eines Drachen trotzen können.

© Elin Moroz 12/204 - DE - 1

130 Standard Foil _____



1

ENTFACHT DAS FEUER!

Aktion

Mache einen Charakter deiner Wahl bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

Hübsche Worte können eine Menge bewegen – hässliche aber auch.

© James Gray 12/204 - DE - 1

131 Standard Foil _____



1

ER HAT EIN SCHWERT!

Aktion

Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug +2 O.

„Wir haben auch Schwerter!“ – Ranzel

© Eric 12/204 - DE - 1

132 Standard Foil _____

2

EINWICKELN

Aktion

Alle gegnerischen Mitspielenden verlieren je 1 Legende.

„Bleib genau dort! Ich meine, du hast keine andere Wahl, schätze ich. Aber trotzdem! Beweg dich nicht!“ – Rapunzel

Es Maß 133/204 - DE - 1

133 Standard Foil

3

VERGIFTETER APFEL

Gegenstand

BEIR MAL AB 1 \heartsuit Verbanne diesen Gegenstand - erschöpfe einen Charakter deiner Wahl. Wenn du eine Prinzessin wählst, verbanne sie stattdessen.

„Ein Biss von dem giftigen Apfel und die Augen werden sich für immer schließen...“ – Die Königin

Andrew Stahlhut 134/204 - DE - 1

134 Standard Foil

1

SCHILD DER TUGEND

Gegenstand

FEUERFEST 3 \heartsuit 3 \heartsuit - Mache einen Charakter deiner Wahl bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

„Erpappe Euch mit diesem Schild der Tugend und das ertze Schwert der Wahrheit geb Euch Kraft!“ – Flora

Es Maß 135/204 - DE - 1

135 Standard Foil

5

AURORA

Wächlerin der Träume

3 \heartsuit 5 \heartsuit

Flügelgestalt • Heldin • Prinzessin

Gestaltwandel 3 (Du kannst 3 \heartsuit zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Aurore Charaktere auszuspielen.)

SCHÜTZENDE UMARMUNG Deine anderen Charaktere erhalten Behütet. (Gegenerische Karten können diese Charaktere nicht auswählen, außer um sie herauszufordern.)

Während die Prinzessin schlummerte, erwache ihre Macht.

Michael Kuhn 136/204 - DE - 1

139 Standard Foil

2

AURORA

Vorsehene Prinzessin

2 \heartsuit 2 \heartsuit

Säugelgestalt • Heldin • Prinzessin

„Es heißt, wenn man etwas Bestimmtes immer wieder träumt, erfüllt sich der Traum.“

Sabrina Ertler 140/204 - DE - 1

140 Standard Foil

3

BELLE

Moerische Legendein

2 \heartsuit 3 \heartsuit

Träumgestalt • Heldin • Prinzessin • Erfinderin

TÜFTELN Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, zahlst du 1 \heartsuit weniger für den nächsten Gegenstand, den du in diesem Zug ausspielst.

Mit ein wenig Einfallsreichtum und viel Herz kommt man weit in dieser Welt.

Gabriel Bauer / Pio Smith 141/204 - DE - 1

141 Standard Foil

4

SCHWERT DER WAHRHEIT

Gegenstand

LETZTER ZAUBER Verbanne diesen Gegenstand - verbanne eine Schurkin oder einen Schurken deiner Wahl.

Fast so mächtig wie der Kuss der wahren Liebe.

Andrew Stahlhut 136/204 - DE - 1

136 Standard Foil

4

ARIELLE

Krimskrams-Sammlerin

3 \heartsuit 3 \heartsuit

Säugelgestalt • Heldin • Prinzessin

SIEHST DU DEN KRAM? Jedes Mal, wenn du einen Gegenstand ausspielst, darfst du diesen Charakter bereit machen.

„Willst'n paar Dingsbunse? Ich hab viele.“

Madley Morgan Sand 137/204 - DE - 1

137 Standard Foil

4

AURORA

Röschen

2 \heartsuit 5 \heartsuit

Säugelgestalt • Heldin • Prinzessin

ENTWAFFENDE SCHÖNHEIT Wenn du diesen Charakter ausspielst, gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug -2 \heartsuit .

„Solch einen satsamen Gesang hab ich noch niemals gehört. Die Stimme war so wundervoll...“ – Prinz Phillip

Michael Kuhn 138/204 - DE - 1

138 Standard Foil

4

BELLE

Eine ganz besondere Mademoiselle

2 \heartsuit 4 \heartsuit

Säugelgestalt • Heldin • Prinzessin

LIES EIN BUCH! Du darfst in deinem Zug 1 zusätzliche Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat legen.

MEIN LIEBLINGSBUCH Solange du 10 oder mehr Karten in deinem Tintenvorrat hast, erhält dieser Charakter +4 \heartsuit .

„Fern im Ländel, möge Schwertklinge, Verzauberungen, ein verkleideter Prinz...“

Mica Pries 142/204 - DE - 1

142 Standard Foil

7

TUI

Respektierter Anführer

3 \heartsuit 6 \heartsuit

Säugelgestalt • Meator • König

Unterstützen (Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine \heartsuit in diesem Zug zur eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

„Du kannst dich immer auf die Kraft deiner Verlassen, die dich lieben.“

Phil 143/204 - DE - 1

143 Standard Foil

5

DONALD DUCK

Stolzert umher

4 \heartsuit 3 \heartsuit

Träumgestalt • Held • Erfinder

Behütet (Gegenerische Karten können diesen Charakter nicht auswählen, außer um ihn herauszufordern.)

Beweige dich schlauer, nicht schneller.

Can Knoll 144/204 - DE - 1

144 Standard Foil



FABIUS
Stimme der Vernunft
Sagengestalt • Verbündeter

2 2

„Spannung ... Abenteuer ... Gefahr, die hinter jeder Ecke lau... UUAHHHH!“

© Brian Wood
MS/204 • DE • 1

145 Standard Foil _____



GRAMMA TALA
Geschichtenerzählerin
Sagengestalt • Mentorin

1 1

ICH WERDE DICH BEGLEITEN! Wenn dieser Charakter verbrennt wird, darfst du diese Karte verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat legen.

Voice: „Gib es irgendwas, das du mir sagen willst?“
Grammo Tala: „Gib es irgendwas, das du hören willst?“

© Filip Lauritzen
MS/204 • DE • 1

146 Standard Foil _____



HADES
Höllischer Intrigant
Traumgestalt • Schurke • Gotttheit

3 6

KÖNNTE DA EIN HAKEN SEIN? Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du einen gegnerischen Charakter deiner Wahl verdeckt in den zugehörigen Tintenvorrat legen.

„Sieh mal, der muss doch eine Schwäche haben, weil, wie wir wissen, jeder eine Schwäche hat.“

© Matthew Robert Davis
MS/204 • DE • 1

147 Standard Foil _____



MALEFIZ
Nicht eingeladen
Traumgestalt • Schurkin • Magierin

3 6

Sie hatte keine Einladung und brauchte keine Vorstellung.

© Gabe Aulic
MS/204 • DE • 1

151 Standard Foil _____



MAURICE
Weltberühmter Erfinder
Traumgestalt • Mentor • Erfinder

2 7

VERSUCHS'S DOCH MAL! Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, zahlst du 2 O weniger für den nächsten Gegenstand, den du in diesem Zug ausspielst.

ES FUNKTIONIERT! Jedes Mal, wenn du einen Gegenstand ausspielst, darfst du 1 Karte ziehen.

© Gus Acosta
MS/204 • DE • 1

152 Standard Foil _____



MERLIN
Selbsternannter Mentor
Traumgestalt • Mentor • Magier

3 4

Unterstützen (Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine O in diesem Zug zur eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

„Was für eine mittelalterliche Wirtschaft. Das werden wir jetzt modernisieren.“

© Dan Brashers
MS/204 • DE • 1

153 Standard Foil _____



JASMIN
Verkleidet
Sagengestalt • Prinzessin

3 3

„Versuch mich doch zu verstehen. Ich habe noch nie etwas alleine unternommen. Ich habe nicht mal richtige Freunde ... Ich habe noch nicht mal den Palast von außen gesehen.“

© R. La Barbera / L. Ciommochi
MS/204 • DE • 1

148 Standard Foil _____



JASMIN
Königin von Agrabah
Fluggestalt • Heldin • Prinzessin • Königin

2 5

Gestaltwandel 3 (Du kannst 3 O zahlen, um diesem Charakter auf einen deiner Jasmin-Charaktere auszuspielen.)

FÜRSORGE! Wenn du diesen Charakter ausspielst und jedes Mal, wenn er erkundet, darfst du bis zu 2 Schaden von jedem deiner Charaktere entfernen.

© Filip Lauritzen
MS/204 • DE • 1

149 Standard Foil _____



MALEFIZ
Böser Besuch
Sagengestalt • Schurkin • Magierin

3 4

„Die Prinzessin soll strahlend und schön wie eine Rose erblühen. Und von einem jeden geliebt werden, der ihr begegnet. Jedoch, bevor noch die Sonne an ihrem 16. Geburtstag untergeht, soll sie sich mit der Spindel eines Spinrodes in den Finger stechen ...“

© Michalek Eder
MS/204 • DE • 1

150 Standard Foil _____



MICKY MAUS
Detektiv
Traumgestalt • Held • Detektiv

1 3

FINDE EINEN HINWEIS! Wenn du diesen Charakter ausspielst, darfst du die oberste Karte deines Decks verdeckt und erschöpft in deinen Tintenvorrat legen.

„Wo auch immer das Sagras herkam, Micky war sich einer Sache sicher: Irigendetwas war hier faul.“

© David Mikael
MS/204 • DE • 1

154 Standard Foil _____



MUFASA
König des Geweihten Landes
Sagengestalt • Mentor • König

4 6

„Ein König muss sich um alle Lebewesen in seinem Königreich kümmern, unabhängig von ihrer Größe.“

© Tim Hwang
MS/204 • DE • 1

155 Standard Foil _____



PHIL
Trainer der Helden
Sagengestalt • Mentor

3 1

Unterstützen (Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du seine O in diesem Zug zur eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

„Man muss der Beste sein, um die Besten zu trainieren. Und ich trainiere die Besten!“

© Jennifer Gammella
MS/204 • DE • 1

156 Standard Foil _____



6

ROBIN HOOD
Unübertraffener Bogenschütze

4 4

Sagengestalt • Held

DEN ARMEN HELFEN Wenn du diesen Charakter ausspielt und mindestens eine gegnerische Person mehr Karten auf der Hand hat als du, ziehe 1 Karte.

GUTESCHÜTZER In deinem Zug erhält dieser Charakter Wendig. (Er kann Charaktere mit Wendig herausfordern.)

„Sind wir Räuber? Oh nein, wir borgen nur von denen, die zu viel besitzen.“

© Lisa Jones
16/204 • DE • 1

157 Standard Foil _____



6

SCAR
Drachenzüchter

5 4

Sagengestalt • Scharke

HEIMTÜCKISCHER PLAN Wenn du diesen Charakter ausspielt, gib einem gegnerischen Charakter deiner Wahl in diesem Zug -5 O.

„Die besten Pläne beinhalten ein gewisses Risiko. Nur nicht für mich.“

© Bill Robinson
08/204 • DE • 1

158 Standard Foil _____



8

TAMATOA
So glänzend!

5 8

Sagengestalt • Scharke

WAS HABEN WIR DENN HIER? Wenn du diesen Charakter ausspielt und jedes Mal, wenn er erkundet, darfst du 1 Gegenstandskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand nehmen.

GLAMOUROUS Dieser Charakter erhält +1 ♦ für jeden Gegenstand, den du im Spiel hast.

„Ich bin glänzend, funke wie ein ungeschliffener Diamant.“

© Lisa Jones
16/204 • DE • 1

159 Standard Foil _____



5

LASS JETZT LOS

Aktion • Lied

(Du kannst einen Charakter, der 5 oder mehr kostet, 5, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Lege einen Charakter deiner Wahl verdeckt und erschöpfst in den zugehörigen Tintenvorrat.

„Was ich wohl alles machen kann, die Kraft in mir treibt mich voran.“

© Mika Collins
16/204 • DE • 1

163 Standard Foil _____



2

SCHNELL WEG!

Aktion • Lied

(Du kannst einen Charakter, der 2 oder mehr kostet, 2, damit er dieses Lied kostenlos singt.)

Lege die oberste Karte deines Decks verdeckt und erschöpfst in deinen Tintenvorrat.

„Wenn die Mäuse fehl'n, muss man eben steh'n. Und ich sag euch Wiederseh'n, ich komm zu spät!“

© Bill Robinson
16/204 • DE • 1

164 Standard Foil _____



1

TEAMWORK

Aktion

Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug Unterstützen. (Jedes Mal, wenn der Charakter erkundet, darfst du seine O in diesem Zug zur O eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

„Patcho: „Leg dich voll ins Zeug!“
Kusco: „Das ist mein ganzes Zeug!““

© Bill Robinson
16/204 • DE • 1

165 Standard Foil _____



7

TRITON
König Triton

5 9

Sagengestalt • König

„Ist ‚Weil ich es sage‘ nicht Grund genug?“

© Crystal Bowers
16/204 • DE • 1

160 Standard Foil _____



1

ENTWICKELE DEIN GEHIRN

Aktion

Schau dir die obersten 2 Karten deines Decks an. Nimm 1 davon auf deine Hand und lege die andere unter dein Deck.

„Wissen und Weisheit – darin liegt die wahre Kraft!“
– Merlin

© The King
16/204 • DE • 1

161 Standard Foil _____



3

IST ES NICHT BAROCK

Aktion

Nimm 1 Gegenstandskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.

„... kriege keinen Schock.“

© Kenneth Anderson
16/204 • DE • 1

162 Standard Foil _____



2

KOKOSNUSCHKORB

Gegenstand

DENK NUR AN DIE KOKOSNUSSE! Jedes Mal, wenn du einen Charakter ausspielt, darfst du bis zu 2 Schaden von einem Charakter deiner Wahl entfernen.

„Die Kokosnuss ist ein vielseitiges Geschenk der Götter, aus dem man fast alles herstellen kann – auch Körbe, um mehr Kokosnüsse zu transportieren.“

© Mika Collins
16/204 • DE • 1

166 Standard Foil _____



4

AUGE DER MOIREN

Gegenstand

DIE ZUKUNFT OFFENBAREN 5 - Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug -1 ♦.

„Du kannst die Zukunft verändern, wenn du weißt, nach was du suchst.“

© The Bard
16/204 • DE • 1

167 Standard Foil _____



3

FISCHGRÄTENFEDER

Gegenstand

UNTERSCHREIB DIE ROLLE, LOS! 5 - Lege 1 beliebige Karte aus deiner Hand verdeckt in deinen Tintenvorrat.

„Mein Sonderangebot ist nur kurze Zeit zu haben.“
– Ursula

© Terrell Chubb
16/204 • DE • 1

168 Standard Foil _____

1



MAGISCHE GOLDENE BLUME
Gegenstand

HEILENDER BLÜTENSTAUB Verbanne diesen Gegenstand – entferne bis zu 3 Schaden von einem Charakter deiner Wahl.

„Es war einmal ein kleiner Tropfen Sonnenlicht, der vom Himmel herabfiel.“ – Flynn Rider

© Greg Goldau
19/204 - DE - 1

169 Standard Foil

1



ZEPTEER VON AREDELLE
Gegenstand

BEFEHL ☞ – Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug Unterstützung. (Jedes Mal, wenn der Charakter erkundet, darfst du seine ☞ in diesem Zug zur ☞ eines anderen Charakters deiner Wahl addieren.)

© Greg Tait
19/204 - DE - 1

170 Standard Foil

2



ALADDIN
Schwertkämpfer in Bedrängnis

Sagengestalt • Held

„Oh ho! Der Straßjenunge hat also ein Schwert und ein Rückgrat!“ – Rissul

© Ronk Bickel
19/204 - DE - 1

171 Standard Foil

5



KÄPT'N HOOK
Ein feiner Gedanke

Flutgestalt • Schurke • Pirat • Kapitän

Gestaltwandel 3 (Du kannst 3 ☞ zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Käpt'n-Hook-Charaktere auszuspielen.)

Herausfordern +3 (Während dieser Charakter herausfordert, erhält er +3 ☞.)

GESTOHLENER GLANZ Charaktere, die 3 oder weniger Kosten, können diesen Charakter nicht herausfordern.

© Erik Bockale
19/204 - DE - 1

175 Standard Foil

5



ZERBERUS
Dreiköpfiger Hund

Seegengestalt

Immer wachsam. Immer wütend. Immer im Kampf um den Ball.

© Greg Tait
19/204 - DE - 1

176 Standard Foil

4



DONALD DUCK
Musketier

Träumgestalt • Held • Musketier

Beschützen (Du darfst diesen Charakter erschöpft ausspielen. Gegnerische Charaktere müssen kein Herausfordern zuerst deine Charaktere mit Beschützen wählen, wenn möglich.)

BLEIB AUF DER HALT! Deine Musketiere erhalten in deinem Zug Wendig. (Sie können Charaktere mit Wendig herausfordern.)

© Greg Tait
19/204 - DE - 1

177 Standard Foil

5



BIEST
Dickköpfig

Sagengestalt • Held • Prinz

ZERSETZEN Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du einen Gegenstand deiner Wahl verbannen.

„Sie wird nie etwas anderes in mir sehen ... als ein Monstrum.“

© Corie
19/204 - DE - 1

172 Standard Foil

4



KÄPT'N HOOK
Kapitän der Jolly Roger

Sagengestalt • Schurke • Pirat • Kapitän

DOPPELTE LADUNG! Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du 1 „Feuert die Kanonen“-Aktionskarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand nehmen.

„Der Augenblick der Roche ist gekommen. Wir werden sie rufen wie die Hühner!“

© Adriana Gorman
19/204 - DE - 1

173 Standard Foil

1



KÄPT'N HOOK
Mächtiger Duellant

Träumgestalt • Schurke • Pirat • Kapitän

Herausfordern +2 (Während dieser Charakter herausfordert, erhält er +2 ☞.)

Er liebt es, die missliche Lage des Gegners zu erhellern.

© Harold Bray
19/204 - DE - 1

174 Standard Foil

8



GANTU
Kapitän der Galaktischen Föderation

Sagengestalt • Alien • Kapitän

NEHMT IHN FEST! Charaktere, die 2 oder weniger Kosten, können deine Charaktere nicht herausfordern.

„Also entspann dich und genieße die Reise ... und komm ja nicht auf dumme Gedanken!“

© Erik Bockale
19/204 - DE - 1

178 Standard Foil

1



GESINDEL
Malkitz' Handlanger

Sagengestalt • Verbündeter

Sie mögen nutzlos sein, aber sie waren Teil des Schlosses.

© Dan Smith
19/204 - DE - 1

179 Standard Foil

4



HANS
Dreizehnter in der Thronfolge

Sagengestalt • Schurke • Prinz

KLEINER UNFALL! Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du einem Charakter deiner Wahl 1 Schaden zufügen.

Er hatte genug davon, der Letzte zu sein, und beschloss, die Linie zu durchbrechen.

© Kendall Pitt
19/204 - DE - 1

180 Standard Foil



181 Standard Foil



182 Standard Foil



183 Standard Foil



187 Standard Foil



188 Standard Foil



189 Standard Foil



184 Standard Foil



185 Standard Foil



186 Standard Foil



190 Standard Foil



191 Standard Foil



192 Standard Foil



193 Standard Foil



194 Standard Foil



195 Standard Foil



199 Standard Foil



CREDITS

Game Design

Game Design: Ryan Miller, Steve Warner
Set Design: Ryan Miller, Steve Warner, James Watson
Set Development: Steve Warner, James Watson, Alyson Erb,
Sammy Salkind
Game Design Editor: Kristel Proctor
Editorial & Rules Manager: Darla Kennerud

Creative Design

Creative Director: Shane Hartley
Art Directors: Matthew Eng, Edgar Pasten, Pix Smith,
Erik Van Horn
Player's Guide Illustration: Andreas Rocha, Billy Wimblett,
Sam Burley
Graphic Design: Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam
Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell,
Jonathan Ball

Narrative

Narrative Leads: Kelly Digges, Samantha McFerrin
Initial Concepting: Cassidy Werner
Narrative Writers: Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page
Flavor Text: Kelly Digges (lead), Darla Kennerud, Chris Page

Leadership Team

Head of Global Games: Filip Francke
International Category Director: Florian Baldenhofer
Brand Manager: Ryan Miller
Senior Licensing Manager: Meagan Swinney
Senior Project Manager: Bobbie Willgress
Production and Sourcing Lead: Tina Wegner

Willkommen auf der Welt, Robin und Gael.

Von den Designern: Besonderen Dank an Edlyn Warner und Holly Milton für die Unterstützung in den vielen schlaflosen Nächten, die wir mit der Entwicklung dieses Spiels verbrachten.

Besonderer Dank gilt auch dem Disney Team: John Bolen, Michelle Fode, Alex Biron, Terrell Gentry, Shaun Shishido, Alex Maher, Emily Colon, und Naomi Kim.