

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

**W**illkommen 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.



**D**as 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.



**S**eitdem 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  $\diamond$  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 verbannst, 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!

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.

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



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!



001  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



002  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



003  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



007  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



008  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



009  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



004  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



005  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



006  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



010  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



011  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



012  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**2**



**MINNIE MAUS**  
Geliebte Prinzessin

Traumgestalt • Prinzessin

**2 3**

Wo immer die Prinzessin hingeht, sind ihre Musketiere ... nun ja, sie sind irgendwo in der Nähe, vermutlich.

© Walt Disney  
13/204 - DE - 1

013  Standard  Foil

**5**



**VAIANA**  
Von Motunui

Sagegestalt • Heldin • Prinzessin

**1 6**

**WIR KRIEGEN DAS HIN!** Jedes Mal, wenn dieser Charakter erkundet, darfst du deine anderen Prinzessinnen bereit machen. Sie können in diesem Zug nicht mehr erkunden.

Ich bin Vaiana von Motunui. Du kommst jetzt auf mein Boot, segelst über das Meer und bringst das Herz nach Te Fia zurück.

© Walt Disney  
16/204 - DE - 1

014  Standard  Foil

**3**



**HERR SMEEK**  
Loyalster Erster Maat

Traumgestalt • Verbündeter • Pirat

**2 5**

„Smeek ist eine freundliche, sanfte Seele, die lebt, um einem alten Schurken Frost und Hilfe zu spenden. Nun, wofür ist solch 'Freundlichkeit gut?' – Peter Pan

© Walt Disney  
15/204 - DE - 1

015  Standard  Foil

**2**



**SEBASTIAN**  
Holkomponist

Sagegestalt • Verbündeter

**2 2**

Singen 4 (Die Kosten dieses Charakters gelten als 4 für das Singen von Liedern.)

Ich bin doch für Symphonien zuständig und nicht für hektikopfige Teenager.

© Walt Disney  
15/204 - DE - 1

019  Standard  Foil

**2**



**SIMBA**  
Schützender Welpe

Sagegestalt • Held • Prinz

**2 3**

**Beschützen** (Du darfst diesen Charakter erschöpfen und mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast, darfst du 2 Karten ziehen.)

Mut gibt es in allen Größen.

© Walt Disney  
20/204 - DE - 1

020  Standard  Foil

**7**



**STITCH**  
Singsamer Surfer

Traumgestalt • Held • Alien

**4 8**

**DIAM!** Wenn du diesen Charakter ausspielt und mindestens 2 weitere Charaktere im Spiel hast, darfst du 2 Karten ziehen.

„So, so. Du kommst aus dem Weltraum. Ich habe gehört, du kannst man super surfen.“ – David

© Walt Disney  
21/204 - DE - 1

021  Standard  Foil

**4**



**PRINZ PHILLIP**  
Drachenhändler

Sagegestalt • Held • Prinz

**3 3**

**HELDENTUM!** Wenn dieser Charakter einen anderen Charakter herausfordert und dadurch verbannt wird, darfst du den herausgeforderten Charakter verbannen.

„Der Weg wahrer Liebe ist oft mit vielen Gefahren versperrt. Ihr müsst sie alle alleine bestehen.“ – Flora

© Walt Disney  
16/204 - DE - 1

016  Standard  Foil

**4**



**PUMBAA**  
Freundliches Wazschwein

Sagegestalt • Verbündeter

**3 5**

„Man muss seinen Hintern in die Vergangenheit bringen.“

© Walt Disney  
16/204 - DE - 1

017  Standard  Foil

**4**



**RAPUNZEL**  
Begnadete Heilerin

Sagegestalt • Heldin • Prinzessin

**1 5**

**LEUCHTEND SCHÖN!** Wenn du diesen Charakter ausspielt, entferne bis zu 3 Schaden von einem deiner Charaktere. Ziehe 1 Karte für jeden Schaden, den du auf diese Weise entfernst.

© Walt Disney  
16/204 - DE - 1

018  Standard  Foil

**1**



**STITCH**  
Neuer Hund

Sagegestalt • Held • Alien

**2 2**

Lilo: „David! Guck mal, mein neuer Hund!“  
David: „Oh ... ist das wirklich ein Hund?“  
Lilo: „Uh-huh. Er war mal ein Collie und dann ist er überfallen worden.“

© Walt Disney  
22/204 - DE - 1

022  Standard  Foil

**6**



**STITCH**  
Rockstar

Flutgestalt • Held • Alien

**3 5**

**Gestaltwandel 4** (Du kannst 4 **○** zahlen, um diesen Charakter auf einen deiner Stitch-Charaktere auszuspielen.)

**BEGESTERTE FANS!** Jedes Mal, wenn du einen Charakter ausspielt, der 2 oder weniger kostet, darfst du jenen erschöpfen, um 1 Karte zu ziehen.

Das Beste an einem Konzert am Strand ist, dass es immer Platz für noch mehr Publikum gibt.

© Walt Disney  
23/204 - DE - 1

023  Standard  Foil

**1**



**TIMON**  
Larvendieb

Sagegestalt • Verbündeter

**1 2**

**SCHMECKT WIE HÜHNCHEN!** Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du bis zu 1 Schaden von einem Charakter deiner Wahl entfernen.

„Es gibt alle möglichen Leckereien auf der Welt – man muss nur wissen, wo man suchen muss.“

© Walt Disney  
24/204 - DE - 1

024  Standard  Foil

**2**

**SEI HIER GAST!**

Aktion - Lied

(Du kannst einen Charakter, der 2 oder mehr kostet, ☹, damit er dieses Lied kostenlos singt.)  
 Schau dir die obersten 4 Karten deines Decks an. Du darfst 1 Charakterkarte daraus aufdecken und auf deine Hand nehmen. Lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck.

© E. La Barbera / L. Giamberini  
 25/204 - DE - 1

025  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**1**

**HALTEN SIE IHR TEMPERAMENT IM ZAUM!**

Aktion

Gib einem Charakter deiner Wahl in diesem Zug -2 ☹.

© Marco Rattmann/opa  
 26/204 - DE - 1

026  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**4**

**HAKUNA MATATA**

Aktion - Lied

(Du kannst einen Charakter, der 4 oder mehr kostet, ☹, damit er dieses Lied kostenlos singt.)  
 Entferne bis zu 3 Schaden von jedem deiner Charaktere.  
 Diesen Spruch sag ich gern!

© Ivan Diego León  
 27/204 - DE - 1

027  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**4**

**DU HAST MICH VERGESSEN**

Aktion

Alle gegnerischen Mitspielenden wählen je 2 Karten aus ihrer Hand und werfen sie ab.  
 „Du bist zu etwas anderem bestimmt.“ – Mufasa

© Alice Pflanz  
 32/204 - DE - 1

031  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**1**

**DINGELHOPPER**

Gegenstand

**HAARE STRIEGELN** ☹ - Entferne bis zu 1 Schaden von einem Charakter deiner Wahl.  
 Erfreue dich an den schönsten Frisuren der Menschheit!

© E. Wall  
 33/204 - DE - 1

032  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**2**

**HIMMELSLATERNE**

Gegenstand

**GEBURTSTAGSLICHTER** ☹ - Du zahlst 1 ☹ weniger für den nächsten Charakter, den du in diesem Zug ausspielst.  
 Laternen füllen den Himmel in einer besonderen Nacht. Sie sind das Licht der Hoffnung und der Liebe.

© E. Wall  
 33/204 - DE - 1

033  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**1**

**HEILENDES LEUCHTEN**

Aktion

Entferne bis zu 2 Schaden von einem Charakter deiner Wahl.  
 „Dreh jetzt nur nicht durch!“ – Rapunzel

© Philip Evans  
 28/204 - DE - 1

028  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**3**

**GERADE RECHTZEITIG**

Aktion

Du darfst einen Charakter, der 5 oder weniger kostet, kostenlos ausspielen.  
 Die besten Helden erscheinen immer zum perfekten Zeitpunkt – ganz gleich, ob sie es wissen oder nicht.

© Leonardo Ciommi/ohai  
 29/204 - DE - 1

029  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**3**

**IN DEINER WELT**

Aktion - Lied

(Du kannst einen Charakter, der 3 oder mehr kostet, ☹, damit er dieses Lied kostenlos singt.)  
 Nimm 1 Charakterkarte aus deinem Ablagestapel zurück auf deine Hand.  
 In einer Welt, wo alle geh'n und nicht mehr schwimmen.

© Samantha Erdős  
 30/204 - DE - 1

030  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**3**

**URSULAS MUSCHEL-HALSKETTE**

Gegenstand

**LUND JETZT SING!** Jedes Mal, wenn du ein Lied ausspielst, darfst du 1 ☹ zahlen, um 1 Karte zu ziehen.  
 „Singen ist ein schöner Zeitvertreib... wenn man die Stimme dafür hat.“ – Ursula

© Nancy Gray  
 34/204 - DE - 1

034  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**4**

**ANNA**  
 Thronfolgerin von Arendelle

2 4

Sagengestalt • Heldin • Königin

**LIEBEVOLLES HERZ** Wenn du diesen Charakter ausspielst und einen Elsa-Charakter im Spiel hast, wähle einen gegnerischen Charakter. Er wird zu Beginn seines nächsten Zugs nicht bereit gemacht.  
 „Zwei Schwestern, ein Gedanke.“

© Vanya Burdakov  
 35/204 - DE - 1

035  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**1**

**ARCHIMEDES**  
 Hochgebildeter Kauz

2 2

Traumgestalt • Verbündeter

„Das Fliegen ist nicht etwa bloß ein simpler mechanischer Prozess. Sondern eine edle Kunst. Pure Ästhetik. Poesie der Bewegung. Doch man lernt das Fliegen nur, indem man fliegt.“

© Kendall Voss  
 36/204 - DE - 1

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 ausspielst, darfst du einen Charakter deiner Wahl zurück auf die zugehörige Hand schicken.

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

© Gilda Brix  
73/204 - DE - 1

075  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



**HORACE**  
Nichtsnutziger Halunke  
Sagengestalt • Verbündeter

3 4 3

„In diesem Stall sind sie nicht, Jasper.“

© Todd Metz  
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 Metz  
80/204 - DE - 1

080  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



**JASPER**  
Gewöhnlicher 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 Gool  
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 Nantini  
78/204 - DE - 1

078  Standard  Foil  \_\_\_\_\_



**JOHN SILVER**  
Außerirdischer Pilsot  
Sagengestalt • Schurke • Alien • Pirat • Kapitän

6 5 5

**STREIT ANFANGEN!** Wenn du diesen Charakter ausspielst 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  
83/204 - 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 • Scharkin

1 5

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

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

Leonardi Giamettillo 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 Böhmer 86/204 - DE-1

086  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

2



**MEG**  
Hält die Fäden in der Hand  
Traumgestalt • Verbündete

2 1

**WUNDERKABEL!** Wenn du diesen Charakter ausspielt, 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?“

Kozi 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 ausspielt, erhält ein Charakter deiner Wahl in diesem Zug Wendig.

Carole Sully 93/204 - DE-1

093  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

7



**MICKY MAUS**  
Gewaltfreier Gauner  
Flatgestalt • Held

6 5

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

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

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

Alan Becker / Kendall Fox 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.

Neil Dreyer / Leon 89/204 - DE-1

089  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

6



**MUTTER GOTHEL**  
Selbstsüchtige Strüppchenherin  
Sagegestalt • Scharkin

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 Saly 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 Böhmer / Leon Giamettillo 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  \_\_\_\_\_

4



**ELSA**  
Eisserferin

3 4

Traumgestalt • Heldin • Königin • Magierin

**DAS IST KEIN SCHNEESTURM!** Jedes Mal, wenn du einen Anna-Charakter ausspielt, mache diesen Charakter bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

„Meine Schwester ist immer für mich da gewesen. Ich muss nun für sie da sein.“

© Mirco Pflaß / Disney Pixart  
19/204 - DE - 1

109  Standard  Foil

2



**GASTON**  
Aroganter Jäger

4 2

Sagengestalt • Schurke

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

Es ist keine Arroganz, wenn du wirklich der Beste bist.

© Mathias Robert Deters  
19/204 - DE - 1

110  Standard  Foil

5



**GOOFY**  
Draufgänger

3 4

Traumgestalt • Held

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

Manchmal muss man den Sprung einfach wagen und Ahijak.

© Kenneth Anderson  
19/204 - DE - 1

111  Standard  Foil

8



**MICKY MAUS**  
Tapferes Kleines Schneiderlein

5 5

Traumgestalt • Held

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

Wenn der Sieg am seidenen Faden hängt und der Stoff der Geschichte zum Zerreißen gespannt ist, eilt der scherschwingende Held heran und schnipp, schnapp, flickt er entschlossen die Dinge.

© Michael Kuhn  
19/204 - DE - 1

115  Standard  Foil

1



**MINNIE MAUS**  
Stets stilvoll

1 3

Sagengestalt • Heldin

Ihr Gespür für Mode lässt jedes Kleid im richtigen Licht erscheinen.

© Kenneth Anderson  
19/204 - DE - 1

116  Standard  Foil

5



**VAIANA**  
Von Ozean auserwählt

2 6

Sagengestalt • Heldin • Prinzessin

**DU BIST NICHT, WAS MAN SIEHT!** Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du einen Te-Kä-Charakter deiner Wahl verbannen.

„Du bestimmst, wer du bist.“

© Terence Chisholm  
19/204 - DE - 1

117  Standard  Foil

2



**LE FOU**  
Anstifter

2 2

Traumgestalt • Verbündeter

**ENTFACHT DAS FEUER!** Wenn du diesen Charakter ausspielt, mache einen Charakter deiner Wahl bereit. Er kann in diesem Zug nicht mehr erkunden.

Alles, was eine wütende Horde braucht, ist ein Stoß in die falsche Richtung.

© Gabe Romero  
19/204 - DE - 1

112  Standard  Foil

9



**MALEFIZ**  
Mäntelträger Drache

7 5

Sagengestalt • Schurkin • Drache

**DRACHENFEUER** Wenn du diesen Charakter ausspielt, darfst du einen Charakter deiner Wahl verbannen.

Die neunte Regel des Schurken-Dessins: Wenn alles andere misslingt, verwandle dich in einen Drachen.

© Jan Wenz  
19/204 - DE - 1

113  Standard  Foil

5



**MAUI**  
Held von allen

6 5

Sagengestalt • Held • Gottheit

**Rasant** (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

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

„Also ich glaube, was du eigentlich sagen willst, ist „Danke!““

© Fred Mann Gregory  
19/204 - DE - 1

114  Standard  Foil

5



**MULAN**  
Kaiserliche Soldatin

4 5

Sagengestalt • Heldin • Prinzessin

**MIT GUTEM BEISPIEL VORANGEHEN!** Jedes Mal, wenn dieser Charakter in deinem Zug durch eine Herausforderung einen anderen Charakter verbannst, erhalten deine anderen Charaktere in diesem Zug je +1.

© Fred Mann Gregory  
19/204 - DE - 1

118  Standard  Foil

3



**PETER PAN**  
Furchtloser Kämpfer

3 2

Sagengestalt • Held

**Rasant** (Dieser Charakter kann im selben Zug herausfordern, in dem er ausgespielt wird.)

„Wer Pan einen Feigling nennt, der muss sterben! Wir kämpfen Mann gegen Mann und ich halte meine linke Hand auf dem Rücken!“

© Ann Ding  
19/204 - DE - 1

119  Standard  Foil

4



**PONGO**  
Alter Gauner

2 3

Sagengestalt • Held

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

„Nun brauchte ich bloß noch einen Einfall, irgendetwas, das seine Aufmerksamkeit erregen würde, damit die Geschichte in Gang kommt.“

© Brian West  
19/204 - DE - 1

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 Kattmann 12/204 - DE - 1

122  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**8**

**SCAR**  
Schamloser Unruhmüßler

6 6

Flitzgestalt • 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 sprungetschichteste Springer, der jemals 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 SCHNITTEN**

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, Karamellisation, verdreht Straßenschilder und von allen Leuten stiehlt linken Schuh.“ – Jamba Jookiba

© Bill Robinson 12/204 - DE - 1

125  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**6**

**TE KĀ**  
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 Morze 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.

© Erin Morze 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!“ – Rasil

© 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

**BEI 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.

Es Maß 139/204 - DE - 1

139  Standard  Foil

**2**

**AURORA**

Vorsehene Prinzessin

2  $\heartsuit$  2  $\heartsuit$

Säugengestalt • Heldin • Prinzessin

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

Santana Eridis 140/204 - DE - 1

140  Standard  Foil

**3**

**BELLE**

Moerische Legendeurin

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 Ramos / Pat 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  $\heartsuit$

Säugengestalt • 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.“

Andrew Stahlhut 137/204 - DE - 1

137  Standard  Foil

**4**

**AURORA**

Röschen

2  $\heartsuit$  5  $\heartsuit$

Säugengestalt • 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

Es Maß 138/204 - DE - 1

138  Standard  Foil

**4**

**BELLE**

Eine ganz besondere Mademoiselle

2  $\heartsuit$  4  $\heartsuit$

Säugengestalt • Heldin • Prinzessin

**LES EIN BÜCHER** 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...“

Es Maß 142/204 - DE - 1

142  Standard  Foil

**7**

**TUI**

Respektierter Anführer

3  $\heartsuit$  6  $\heartsuit$

Säugengestalt • 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.

Es Maß 144/204 - DE - 1

144  Standard  Foil

**1**



**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  \_\_\_\_\_

**2**



**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.

Voraus: „Gib es irgendwas, das du mir sagen willst?“  
Gramma Tala: „Gib es irgendwas, das du hören willst?“

© Filip Lauritzen  
MS/204 • DE • 1

146  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**7**



**HADES**  
Höllischer Irtygant

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  \_\_\_\_\_

**5**



**MALEFIZ**  
Nicht eingeladen

Traumgestalt • Schurkin • Magierin

3 6

Sie hatte keine Einladung und brauchte keine Vorstellung.

© Gabe Koppelt  
MS/204 • DE • 1

151  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**6**



**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.

© Alex Acosta  
MS/204 • DE • 1

152  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**4**



**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  \_\_\_\_\_

**3**



**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. Greenwold  
MS/204 • DE • 1

148  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**5**



**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  \_\_\_\_\_

**4**



**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 ...“

© Michelle Klotz  
MS/204 • DE • 1

150  Standard  Foil  \_\_\_\_\_

**3**



**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  \_\_\_\_\_

**6**



**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  \_\_\_\_\_

**2**



**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 Greenwald  
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 Wiedersieh'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.“

© Ben Bond  
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

© Tereza Chvalik  
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

© Cory Goddard  
18/204 - DE - 1

169  Standard  Foil

**1**



**ZEPHER 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.)

© Gary Hall  
19/204 - DE - 1

170  Standard  Foil

**2**



**ALADDIN**  
Schwertkämpfer in Bedrängnis

Sagengestalt • Held

„Oh ho! Der Straßenschnitzler hat also ein Schwert und ein Rückgrat!“ – Rasul

© Ronk Bickel  
17/204 - 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 Boudale  
15/204 - DE - 1

175  Standard  Foil

**5**



**ZERBERUS**  
Dreiköpfiger Hund

Seegengestalt

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

© Doug Taylor  
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.)

© Dan Smedley  
17/204 - 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.“

© Coode  
17/204 - 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!“

© Adriano Giamberini  
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  
14/204 - DE - 1

174  Standard  Foil

**8**



**GANTU**  
Kapitän der Galaktischen Föderation

Sagengestalt • Alien • Kapitän

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

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

© Luis Hestey  
15/204 - DE - 1

178  Standard  Foil

**1**



**GESINDEL**  
Malkitz' Handlanger

Sagengestalt • Verbündeter

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

© Dan Smedley  
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.

© Randall Ross  
16/204 - 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.*