

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME



THE
FIRST CHAPTER

GUIDA DEL GIOCATORE

Disney

LORCANA

TRADING CARD GAME

GUIDA DEL GIOCATORE

CONTENUTI

IL MONDO DI LORCANA.....	1
GUIDA ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO. . . .	4
COMBO DI CARTE IN EVIDENZA.	11
IL CAPITOLO PRIMO, COLLEZIONE.	19



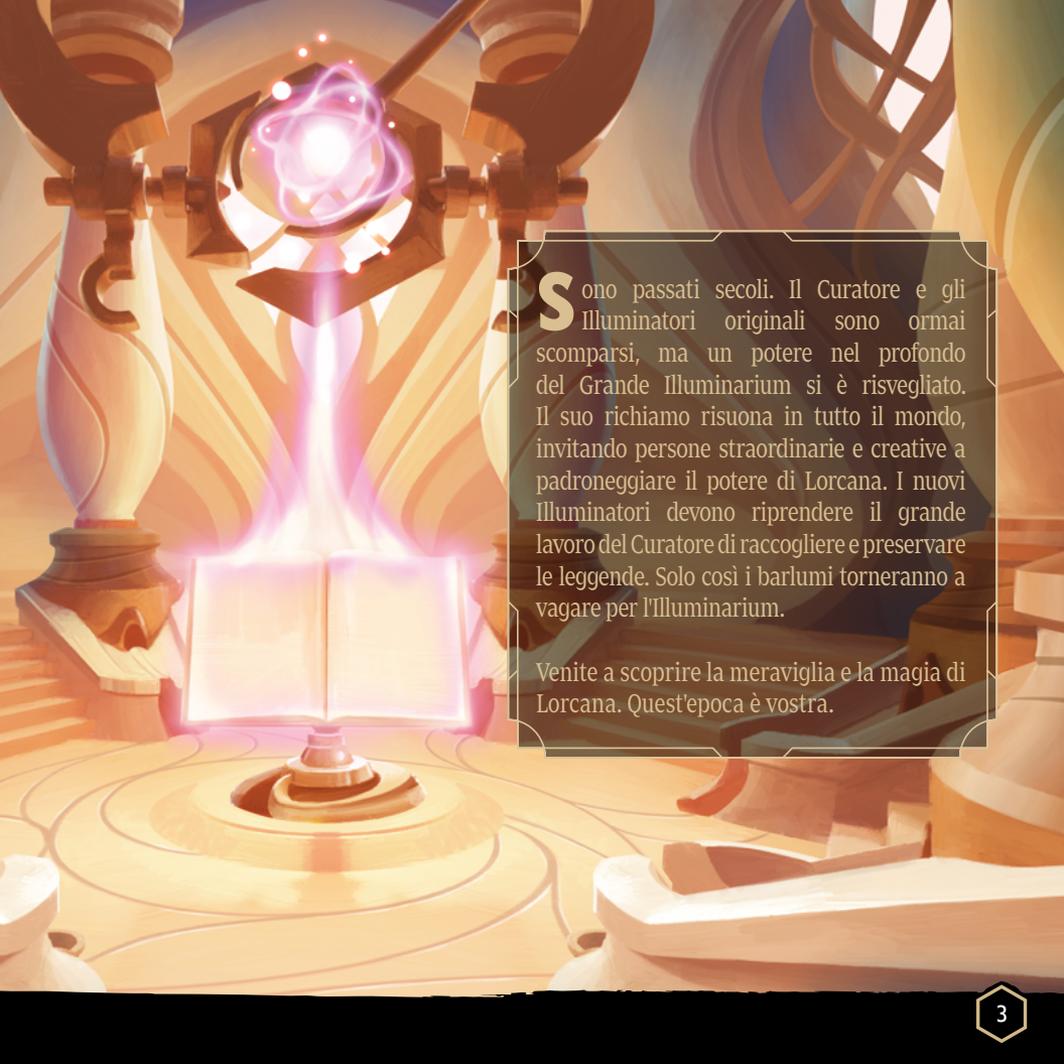
IL MONDO DI LORCANA

Benvenuto a Lorcana, un reame incantato immaginario, in una dimensione lontana. Al centro di questo reame si trova una vera e propria meraviglia: il Grande Illuminarium. È qui che gli Illuminatori hanno usato per la prima volta gli inchiostri magici per creare innumerevoli versioni di oggetti e personaggi Disney, evocati in questo mondo sotto forma di barlumi.



Il Grande Illuminarium ospita infinite meraviglie. Enormi marchingegni vorticanti catturano le cangianti stelle magiche – frammenti di storie Disney. Linee luminose di colore fluiscono da una stanza all'altra e un immenso serbatoio di inchiostro magico, la fonte di potere di Lorcana, ne riempie la parte inferiore.

Queste meraviglie sono state create da una figura chiamata il Curatore, che ha cercato di raccogliere e reimmaginare le storie sfruttando il potere delle stelle magiche. Abbinando la loro luce all'inchiostro magico sulle pagine di un libro di leggende, era in grado di creare dei barlumi. Chiamò un piccolo gruppo di apprendisti pieni di immaginazione ad aiutarlo in questo lavoro e diede loro il titolo di Illuminatori. Insieme, hanno riempito le sale dell'Illuminarium di barlumi e dei libri di leggende su cui sono stati inchiostriati – particolarmente preziosi a Lorcana.



Sono passati secoli. Il Curatore e gli Illuminatori originali sono ormai scomparsi, ma un potere nel profondo del Grande Illuminarium si è risvegliato. Il suo richiamo risuona in tutto il mondo, invitando persone straordinarie e creative a padroneggiare il potere di Lorcana. I nuovi Illuminatori devono riprendere il grande lavoro del Curatore di raccogliere e preservare le leggende. Solo così i barlumi torneranno a vagare per l'Illuminarium.

Venite a scoprire la meraviglia e la magia di Lorcana. Quest'epoca è vostra.

GUIDA ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO

Ci sono molte strategie da esplorare nel mondo di *Lorcana*, a partire da come si compongono i mazzi. Abbiamo raccolto una serie di preziosi suggerimenti e indicazioni del nostro team di progettazione per aiutarvi a migliorare il vostro gioco.

Gestire con attenzione le risorse d'inchiostro

L'inchiostro magico è il cuore di *Lorcana*. È ciò che rende vivo il gioco e il mondo. Assicuratevi che i vostri mazzi includano abbastanza carte che possono essere trasformate in inchiostro. Questo aiuta a migliorare le possibilità di seguire le strategie da voi pianificate in modo affidabile. Anche se le carte senza inchiostro tendono ad avere abilità che hanno un impatto maggiore sul gioco, includerne troppe nel mazzo renderà più difficile accumulare abbastanza inchiostro per giocare le vostre carte. Non volete trovarvi con le vostre carte più forti bloccate in mano!

Trovare la giusta proporzione di carte che possono essere utilizzate per l'inchiostro vi aiuterà a garantire la possibilità di mettere una carta nel calamaio a ogni turno. Cercate di non avere più di 16 carte senza inchiostro nel mazzo. Includerne meno di 16 vi aiuterà a rendere il vostro mazzo ancora più stabile.

Seguire la curva dell'inchiostro

Non serve a molto avere una mano piena di carte che non si possono giocare. Assicuratevi di avere carte con una varia gamma di costi d'inchiostro  per aumentare le possibilità di avere carte che potete giocare a ogni turno.

Più alto è il costo d'inchiostro di una carta, più potente tende a essere. Carte più potenti possono far pendere

la partita a vostro favore o aiutarvi a raggiungere la vittoria, ma averne troppe nel vostro mazzo può ritorcersi contro di voi. Mentre voi aspettate di poterle giocare, i vostri avversari hanno la possibilità di accelerare il passo giocando più carte con un costo d'inchiostro minore.

Attenzione, però, a non andare nella direzione opposta inserendo nel mazzo troppe carte a basso costo. Possono aiutarvi a ottenere un vantaggio iniziale, ma se gli altri giocatori riescono a rallentare il vostro slancio, queste carte potrebbero essere rapidamente surclassate da altre a costo più elevato.

Trovare il migliore rapporto tra i diversi costi di inchiostro richiede sperimentazione e prove e può variare da mazzo a mazzo. In generale, il numero di carte per ogni costo dovrebbe aumentare gradualmente, iniziando a 1  e raggiungendo un picco appena sopra il costo medio delle carte nel mazzo, per poi diminuire gradualmente.

Essere pronti

Lorcana ha un'incredibile varietà di carte e abilità, che rendono ogni partita un'avventura. A volte saprete cosa aspettarvi dal mazzo dell'avversario, ma spesso non lo saprete. Per rendere il vostro mazzo più versatile, includete carte che probabilmente daranno problemi agli avversari – carte personaggio con Sfuggente (Evasive), Protetto (Ward) o alta Volontà , per esempio – e carte che siano in grado di occupare delle carte avversarie, come quelle che possono esiliare oggetti o personaggi.

Nel corso del tempo, i tipi di mazzi che gli altri giocano cambieranno a causa di nuove uscite o di altri fattori. Adattare il vostro mazzo per anticipare e rispondere meglio a questi cambiamenti può renderlo più efficace e aiutarvi a raggiungere la vittoria.

Scegliete gli inchiostri con saggezza

Ogni tipo di inchiostro ha caratteristiche speciali legate alla sua identità. Quando si crea un mazzo, scegliere inchiostri che si completano a vicenda e che supportano la vostra strategia aumenterà l'efficacia del vostro mazzo. Non abbiate paura di provare diverse combinazioni di tipi di inchiostro! Potreste scegliere inchiostri che funzionano bene insieme e che rafforzano il tema generale del vostro mazzo, oppure potreste usare inchiostri con identità diverse che aiutano entrambi a colmare le lacune della vostra strategia.

Ad esempio, se si vuole giocare un mazzo con molte carte personaggio ad alto costo con abilità potenti o

con Forza ⚔ e Volontà ♥ elevate, usare lo Zaffiro come uno dei due tipi di inchiostro è una scelta forte. Le carte Zaffiro vi permettono di giocare inchiostro aggiuntivo, aiutandovi a costruire rapidamente il vostro calamaio e a giocare carte dal costo più elevato più velocemente.

In alternativa, se volete giocare un mazzo che si concentri sullo sfidare i personaggi avversari e sul tenere sotto controllo le minacce, l'Ametista fa al caso vostro. La capacità di molte carte Ametista di impegnare i personaggi avversari può aiutare a garantire che il vostro avversario abbia sempre qualche personaggio sfidabile durante il vostro turno.



LE 12 CARTE MIGLIORI

Disney Lorcana ispira una varietà di strategie e stili di gioco, ma tutti apprezzano una carta che sa guadagnarsi il suo posto in un mazzo! Anche se tutte le carte hanno la loro utilità, pensiamo che queste 12 siano le più forti in ogni tipo di inchiostro del *Capitolo Primo*.

Be Our Guest: trovare un personaggio

Se siete sotto pressione e avete bisogno di pescare un certo personaggio per dare il meglio, vi consigliamo questa carta! La canzone *Be Our Guest* è un modo economico per aiutarvi a trovare carte personaggio importanti nel vostro mazzo. Uno dei vostri personaggi può impegnarsi a cantarla, permettendovi di conservare l'inchiostro per giocare il personaggio che troverete. Riempite il vostro mazzo *Ambra* con un alto numero di potenti carte personaggio e lasciate che questa carta faccia il resto.



Stitch – Carefree Surfer: pescare carte

Con statistiche impressionanti di 4 ♣ e 8 ♥ che garantiscono la sua presenza per più turni, Stitch – Carefree Surfer è una carta personaggio potente che può aiutarvi ad approdare alla vittoria! Pescare più carte aiuta il vostro mazzo a funzionare in modo efficace e questa carta vi permette di pescare 2 carte a patto che abbiate altri 2 personaggi in gioco. Stitch – Carefree Surfer è ideale in qualsiasi mazzo Ambra pieno di altre carte personaggio, per assicurarvi di poter sempre ottenere il beneficio di pescare carte extra.



Friends on the Other Side: pescare altre carte

Pescare carte è divertente! Pescare carte aggiuntive vi dà la possibilità di giocare più carte nel corso della partita, permettendovi di ottenere vantaggio sui vostri avversari. Inoltre, avrete più scelte su cosa giocare o mettere nel calamaio a ogni turno e maggiori possibilità di avere la carta perfetta per aiutarvi a superare un momento particolarmente difficile. Friends on the Other Side è particolarmente potente, perché può essere giocata come una canzone, risparmiando 3 ♣ da poter utilizzare per le carte appena pescate. È un caposaldo per qualsiasi mazzo Ametista, facendovi pescare carte che plasmano il futuro a vostro favore!

Elsa - Spirit of Winter: impegnare i personaggi

Dimostrate ai vostri avversari che i loro personaggi non sono mai stati un problema! Elsa - Spirit of Winter può impegnare fino a 2 personaggi nel turno in cui entra in gioco, fornendo un vantaggio immediato impressionante. Impegnare i personaggi avversari dà ai vostri la possibilità di sfidarli o (dato che non potranno prepararsi) semplicemente di ignorarli. I 2 personaggi colpiti dall'abilità di Elsa rimangono congelati nel turno successivo del loro giocatore, consentendovi di andare all'avventura con più sicurezza o di sfidare i personaggi più minacciosi dei vostri avversari nel vostro turno successivo.

Mad Hatter - Gracious Host: tanta leggenda

In un gioco pieno di meraviglie, mistero e pericoli, a volte serve una carta che sia matta come un cappellaio per sopravvivere e vincere! Mad Hatter - Gracious Host è un personaggio che richiede di essere affrontato immediatamente, poiché il suo valore di leggenda di 3 ♦ può portarvi rapidamente alla vittoria. Come se non bastasse, potrete pescare una carta ogni volta che un altro personaggio lo sfida, il che farà sicuramente impazzire anche i vostri avversari!





Genie - On the Job: rimuovere un personaggio dal gioco

Volete un personaggio fantastico, difficile da sfidare e che faccia finire tutti i vostri guai? Abracadabra, via di qua! I desideri vostri lui esaudirà!

Genie - On the Job è un elemento potente di qualsiasi mazzo Smeraldo che cerchi di ottenere vantaggi immediati dai suoi personaggi. Quando entra in gioco, è possibile rimandare immediatamente un personaggio nella mano del suo giocatore. Questo è utile per rallentare in modo significativo gli avversari, e a volte può essere prezioso da usare su uno dei vostri personaggi. Con Sfuggente (Evasive) e 4 ♠, è probabile che Genie - On the Job rimanga in gioco a lungo per farvi guadagnare un sacco di leggenda contro una grande varietà di mazzi.

Dragon Fire: esiliare un personaggio

Alcuni problemi possono essere sciolti facilmente usando Dragon Fire. L'avversario ha un personaggio problematico, troppo forte perché i vostri personaggi possano batterlo facilmente in una sfida? Colpitelo con Dragon Fire. Un personaggio pericoloso non è vulnerabile perché è stato appena giocato? Dragon Fire può colpirlo. Un avversario tiene un personaggio lontano dalle sfide e non lo fa andare all'avventura per non impegnarlo? Esiliate quel personaggio con Dragon Fire, lasciando solo fumo e cenere.

Anche se questa carta non può essere messa nel calamaio, vale la pena includere il suo potente effetto nei vostri mazzi per assicurarvi di rimuovere immediatamente gli ostacoli che vi tengono lontani dalla vittoria.

Maui - Hero to All: forte e resistente

I personaggi dei tuoi avversari dovrebbero preoccuparsi se sono impegnati quando arriva Maui. Maui - Hero to All può lanciarsi rapidamente in battaglia, sfidando tutti coloro che lo ostacolano. Con 6 ⚔️ e la capacità di sfidare nel turno in cui viene giocato, questo semidio ha un impatto immediato. Il suo 5 ♠️ significa che probabilmente rimarrà in gioco anche nel turno successivo. Tutto questo potere al minimo costo di 5 ⚡️! Cosa dire, se non: "Tranquilla!"

Mickey Mouse - Detective: inchiostro extra

Il potere di Mickey Mouse - Detective consiste nell'aiutarvi a superare in velocità i vostri avversari, ottenendo più inchiostro (permettendovi quindi di giocare carte più potenti prima di loro) e allo stesso tempo mettendo in gioco un personaggio che può sfidare o andare all'avventura nei turni successivi. Non ci vuole un detective per capire perché ottenere più inchiostro e personaggi aggiuntivi possa essere un enorme vantaggio! Questo Mickey Mouse è ottimo per qualsiasi mazzo Zaffiro che voglia accumulare rapidamente inchiostro per giocare carte più potenti o più carte in un turno.





Hades - Infernal Schemer: spostare un personaggio nel calamaio

Ade non desidererebbe altro che spedire i personaggi avversari nelle zone più profonde del Tartaro, ma si accontenterà dei loro calamai. Qualsiasi carta che vi permetta di rimuovere un personaggio avversario dal tavolo, aggiungendo allo stesso tempo un vostro personaggio potente, è semplicemente di un valore incredibile. Hades - Infernal Schemer vi aiuta a mantenere il controllo del tavolo e aumenta le vostre possibilità di vittoria, avendo alta ♠ e ♥ e 2 ♦. Vi porterà sempre più vicini alla gloria... e forse al trono dell'Olimpo?



Captain Hook - Forceful Duelist: minaccia immediata

En garde! Solo perché una carta è semplice non significa che non possa essere potente in gioco. Captain Hook - Forceful Duelist ne è un ottimo esempio. Rivolgetevi a lui quando avrete bisogno di iniziare la partita col botto. Con un costo di solo 1 ♣, può entrare in gioco rapidamente e tenere d'occhio gli avversari. È sempre ansioso di metterli sotto pressione con la minaccia incombente di usare la sua abilità Sfidante (Challenger) +2 per sfidare ed esiliare personaggi dal costo più elevato. Tic tac, il tempo scorre per i tuoi avversari!

Grab Your Sword: danno ad area

Infliggere 2 danni a tutti i personaggi degli avversari può aprire molte strade verso la vittoria. Grab Your Sword è uno dei migliori strumenti per assicurarvi di non essere sommersi da un'orda di piccoli personaggi nelle fasi iniziali. Questo vi permette di avere più tempo per arrivare alle vostre carte più costose e può persino fermare i mazzi veloci pieni di carte personaggio a basso costo. I 2 danni possono anche rendere più facile per i vostri personaggi esiliare i personaggi avversari che sono stati danneggiati ma stanno ancora creando problemi al vostro villaggio. E a chi non piace una bella canzone di incoraggiamento? Con un personaggio in gioco di costo 5 ♠ o superiore in grado di cantarla, potreste danneggiare o esiliare diversi personaggi senza dover neppure spendere inchiostro!



COMBO DI CARTE IN EVIDENZA

Date un'occhiata ad alcuni modi in cui le carte del *Capitolo Primo* possono lavorare insieme per ottenere il massimo da ogni partita!



Ariel - Spectacular Singer + Grab Your Sword

Ariel - Spectacular Singer ha due abilità che contribuiscono alla sua combo: Musical Debut e Melodioso (Singer). Quando la giocate, Musical Debut vi permette di prendere una carta canzone dalle prime 4 carte del vostro mazzo e di aggiungerla alla vostra mano. Nei turni successivi la potete impegnare per usare la sua abilità Melodioso (Singer) e cantare gratuitamente qualsiasi canzone che costi fino a 5 . Ciò significa che potrete giocarla senza dover pagare l'inchiostro! Non importa quali canzoni siano presenti nel vostro mazzo, è molto probabile che Ariel le possa cantare.

Una canzone potente per questa combo è Grab Your Sword, che costa 5 . Mettete questa canzone nel vostro mazzo e Ariel potrebbe trovarla quando entra in gioco, già al 3° turno. Nel turno successivo può cantare gratuitamente Grab Your Sword per infliggere 2 danni a tutti i personaggi avversari un intero turno prima di quello in cui sareste normalmente in grado di giocarla, lasciandoti tutto il tuo inchiostro per giocare nuove carte!



Aladdin - Heroic Outlaw + abilità che preparano carte

Così c'è di meglio che usare la potente abilità Daring Exploit di Aladdin - Heroic Outlaw per ridurre i punti leggenda dei vostri avversari e guadagnare leggenda voi stessi ogni volta che Aladdin esilia un personaggio in una sfida? Farlo più volte in un turno! Carte come Fan the Flames o Shield of Virtue possono preparare Aladdin dopo una sfida. Questo gli permette di sfidare

di nuovo, facendovi guadagnare più leggenda e portando i vostri avversari ancora più lontani dalla vittoria. Anche se non volete che Aladdin torni disponibile (o se non c'è nessuno che lui possa sfidare), potete comunque usare un'abilità che prepara carte per tenerlo al sicuro.



Belle - Strange but Special + pesca di carte Ametista

Le carte Zaffiro vogliono mettere più inchiostro possibile nel calamaio, il che consente di giocare carte ad alto costo o più carte più velocemente del solito. Belle - Strange but Special vi aiuta a raggiungere questo obiettivo, permettendovi di mettere una carta aggiuntiva nel calamaio ogni turno. Ma tenetevi stretti i vostri libri, perché Belle può anche aiutarvi a galoppare verso la vittoria con la sua abilità di andare all'avventura per 5 ♦ una volta che avrete 10 carte nel calamaio!

Tuttavia, giocare una carta aggiuntiva ogni turno può esaurire rapidamente il numero di carte in mano, e a cosa serve un calamaio pieno di inchiostro che non si può sfruttare? È qui che l'Ametista e la sua serie di abilità di pescare carte possono essere utili. Carte come Maleficent - Sorceress, The Queen - Wicked and Wise e Friends on the Other Side vi aiuteranno a ottenere più carte da giocare.



The Beast is Mine! + qualsiasi abilità di sfida/esilio o personaggi con Forza alta

Ci sono volte in cui si vuole che un personaggio avversario sfidi uno dei propri personaggi. Forse il vostro personaggio ha un'abilità che si attiva quando viene sfidato ed esiliato, o forse l'avversario sta tenendo al sicuro un personaggio, non impegnandolo. In queste situazioni, carte come The Beast is Mine! possono aiutare a far pendere la situazione a vostro favore dando a un personaggio Attaccabrighe (Reckless), che lo costringe a sfidare nel suo prossimo turno.

Un uso di questo effetto è giocare The Beast is Mine! su un personaggio avversario con 3 o superiore e impegnare un personaggio come

Cruella De Vil - Miserable as Usual. Quando Cruella viene sfidata ed esiliata, puoi far tornare un personaggio nella mano del suo giocatore! Se il vostro avversario non trova un altro modo per impegnare il personaggio a cui avete dato Attaccabrighe (Reckless) o per fargli sfidare un altro personaggio, sarà costretto a sfidare Cruella, che gli piaccia o no. Come minimo, dare a un personaggio Attaccabrighe (Reckless) gli impedirà di andare all'avventura per un turno, rallentando così l'avversario.



Ariel - Whoseit Collector + tanti oggetti

Il *Capitolo Primo* ha diverse azioni e abilità che permettono di preparare un personaggio, ma che gli impediscono di andare di nuovo all'avventura in quel turno. Ariel - Whoseit Collector è nella posizione unica di poter usare la sua abilità per prepararsi e di poter andare all'avventura subito dopo. Questo vi dà la possibilità di giocare più oggetti in un turno e di preparare Ariel all'avventura tra uno e l'altro. La Whoseit Collector ottiene più oggetti e voi ottenete più legenda.

Scegliere oggetti a basso costo come Dinglehopper o Magic Golden Flower permette di giocare più oggetti in un turno senza bisogno di spendere molto inchiostro, mentre Eye of the Fates permette ad Ariel di guadagnare 1 \blacklozenge aggiuntivo ogni volta che va all'avventura in quel turno!



Dr. Facilier - Agent Provocateur + carte con Lesto (Rush)

Combinare personaggi con Lesto (Rush), come Peter Pan - Fearless Fighter, con Dr. Facilier - Agent Provocateur può essere una strategia molto efficace. L'abilità di Dr. Facilier Into the Shadows vi permette di prendere uno qualsiasi dei vostri personaggi esiliati in una sfida e di riprenderlo in mano. Se il personaggio esiliato ha Lesto (Rush), potrete giocarlo di nuovo e usarlo subito per sfidare!

Finché avete abbastanza inchiostro per continuare a giocare il vostro personaggio, questa combo permette di sfidare più volte i personaggi impegnati dei vostri avversari: un trucco particolarmente utile contro i personaggi con Forza ♠ e Volontà ♥ elevate.



Tinker Bell - Giant Fairy + Beast - Wolfsbane

Tinker Bell - Giant Fairy è una forza da non sottovalutare. Infligge 1 danno a ogni personaggio avversario semplicemente presentandosi in gioco! Poi, quando esilia un personaggio in una sfida, può infliggere 2 danni a un altro personaggio avversario. Ma cosa può fare una fata se gli avversari non le danno alcun bersaglio da sfidare? Chiama il suo amico Beast - Wolfsbane, ovviamente!

Non solo Beast ha Lesto (Rush), ma la sua abilità Roar fa sì che tutti i personaggi danneggiati avversari si debbano impegnare quando entra

in gioco, dando a lui e a Tinker Bell un sacco di personaggi da sfidare.

Notare che le abilità di entrata in gioco di Beast e di Tinker Bell influenzano tutti i personaggi avversari senza richiedere di scegliere quali personaggi influenzare. Ciò significa che questa combo può essere particolarmente devastante contro gli avversari che sperano chiaramente che i loro personaggi preparati e con Protetto (Ward) siano al sicuro.

IL CAPITOLO PRIMO, COLLEZIONE

Questa sezione contiene le immagini a colori delle carte di *Disney Lorcana: Capitolo Primo*. Non include le carte promozionali... o le carte segrete.

Utilizzate queste pagine come lista di controllo, come riferimento o semplicemente per guardare la grafica delle carte. Le carte sono elencate con i loro numeri di collezione, in ordine. Tenete d'occhio i vostri amici manolesta però, perché ogni carta del set ha una versione foil e una versione standard! Abbiamo incluso delle pratiche caselle per entrambe le versioni di ogni carta, per aiutarvi a tenere traccia della vostra collezione. C'è anche uno spazio per le note che può essere utilizzato per altre versioni, come le carte promozionali.



115 Base Foil PROMO

LEGENDA RARITÀ

-  = Comune
-  = Non comune
-  = Rara
-  = Super Rara
-  = Leggendaria

Companion App

Assicuratevi di dare un'occhiata alla companion App di *Disney Lorcana Trading Card Game*, dove potrete imparare il gioco e molto altro!



001 Base Foil



002 Base Foil



003 Base Foil



004 Base Foil



005 Base Foil



006 Base Foil



007 Base Foil _____



008 Base Foil _____



009 Base Foil _____



010 Base Foil _____



011 Base Foil _____



012 Base Foil _____



013 Base Foil



014 Base Foil



015 Base Foil



016 Base Foil



017 Base Foil



018 Base Foil



019 Base Foil _____



020 Base Foil _____



021 Base Foil _____



022 Base Foil _____



023 Base Foil _____



024 Base Foil _____



025 Base Foil _____



026 Base Foil _____



027 Base Foil _____



028 Base Foil _____



029 Base Foil _____



030 Base Foil _____



031 Base Foil _____



032 Base Foil _____



033 Base Foil _____



034 Base Foil _____



035 Base Foil _____



036 Base Foil _____



037 Base Foil _____



038 Base Foil _____



039 Base Foil _____



040 Base Foil _____



041 Base Foil _____



042 Base Foil _____



043 Base Foil _____



044 Base Foil _____



045 Base Foil _____



046 Base Foil _____



047 Base Foil _____



048 Base Foil _____



049 Base Foil _____



050 Base Foil _____



051 Base Foil _____



052 Base Foil _____



053 Base Foil _____



054 Base Foil _____



055 Base Foil _____



056 Base Foil _____



057 Base Foil _____



058 Base Foil _____



059 Base Foil _____



060 Base Foil _____



061 Base Foil _____



062 Base Foil _____



063 Base Foil _____



064 Base Foil _____



065 Base Foil _____



066 Base Foil _____



067 Base Foil _____



068 Base Foil _____



069 Base Foil _____



070 Base Foil _____



071 Base Foil _____



072 Base Foil _____



073 Base Foil _____



074 Base Foil _____



075 Base Foil _____



076 Base Foil _____



077 Base Foil _____



078 Base Foil _____



079 Base Foil _____



080 Base Foil _____



081 Base Foil _____



082 Base Foil _____



083 Base Foil _____



084 Base Foil _____



085 Base Foil



086 Base Foil



087 Base Foil



088 Base Foil



089 Base Foil



090 Base Foil



091 Base Foil _____



092 Base Foil _____



093 Base Foil _____



094 Base Foil _____



095 Base Foil _____



096 Base Foil _____



997 Base Foil _____



998 Base Foil _____



999 Base Foil _____



100 Base Foil _____



101 Base Foil _____



102 Base Foil _____



103 Base Foil _____



104 Base Foil _____



105 Base Foil _____



106 Base Foil _____



107 Base Foil _____



108 Base Foil _____



109 Base Foil _____



110 Base Foil _____



111 Base Foil _____



112 Base Foil _____



113 Base Foil _____



114 Base Foil _____



115 Base Foil _____



116 Base Foil _____



117 Base Foil _____



118 Base Foil _____



119 Base Foil _____



120 Base Foil _____



121 Base Foil



122 Base Foil



123 Base Foil



124 Base Foil



125 Base Foil



126 Base Foil



127 Base Foil _____



128 Base Foil _____



129 Base Foil _____



130 Base Foil _____



131 Base Foil _____



132 Base Foil _____



132 Base Foil _____



134 Base Foil _____



135 Base Foil _____



133 Base Foil _____



137 Base Foil _____



138 Base Foil _____



139 Base Foil



140 Base Foil



141 Base Foil



142 Base Foil



143 Base Foil



144 Base Foil



145 Base Foil _____



146 Base Foil _____



147 Base Foil _____



148 Base Foil _____



149 Base Foil _____



150 Base Foil _____



151 Base Foil _____



152 Base Foil _____



153 Base Foil _____



154 Base Foil _____



155 Base Foil _____



156 Base Foil _____



157 Base Foil



158 Base Foil



159 Base Foil



160 Base Foil



161 Base Foil



162 Base Foil



163 Base Foil _____



164 Base Foil _____



165 Base Foil _____



166 Base Foil _____



167 Base Foil _____



168 Base Foil _____



169 Base Foil _____



170 Base Foil _____



171 Base Foil _____



172 Base Foil _____



173 Base Foil _____



174 Base Foil _____



175 Base Foil _____



176 Base Foil _____



177 Base Foil _____



178 Base Foil _____



179 Base Foil _____



180 Base Foil _____



181 Base Foil



182 Base Foil



183 Base Foil



184 Base Foil



185 Base Foil



186 Base Foil



187 Base Foil _____



188 Base Foil _____



189 Base Foil _____



190 Base Foil _____



191 Base Foil _____



192 Base Foil _____



193 Base Foil _____



194 Base Foil _____



195 Base Foil _____



196 Base Foil _____



197 Base Foil _____



198 Base Foil _____



199 Base Foil _____



200 Base Foil _____



201 Base Foil _____



202 Base Foil _____



203 Base Foil _____



204 Base Foil _____



CREDITI

Design del gioco

Designer: Ryan Miller, Steve Warner
Design del set: Ryan Miller, Steve Warner, James Watson
Sviluppo del set: Steve Warner, James Watson, Alyson Erb,
Sammy Salikind
Editor: Kristel Proctor
Responsabile editoriale e delle regole: Darla Kennerud

Design creativo

Direttore creativo: Shane Hartley
Direttori artistici: Matthew Eng, Edgar Pasten, Pix Smith,
Erik Van Horn
Illustrazioni della Guida del Giocatore: Andreas Rocha, Billy
Wimblet, Sam Burley
Design grafico: Shane Smith, Sophia Shimamura, Adam
Willson, Kelsey Johnston, James Arnold, Josh McDowell,
Jonathan Ball

Narrativa

Direttori narrativi: Kelly Digges, Samantha McFerrin
Ideaazione iniziale: Cassidy Werner
Scrittori narrativi: Jacob Rennaker, Nick Webb, Chris Page
Flavor Text: Kelly Digges (responsabile), Darla Kennerud,
Chris Page

Leadership Team

Responsabile dei giochi globali: Filip Francke
Direttore della categoria internazionale: Florian Baldenhofer
Brand Manager: Ryan Miller
Senior Licensing Manager: Meagan Swinney
Senior Project Manager: Bobbie Willgress
Responsabile sourcing e produzione: Tina Wegner

Benvenuti al mondo, Robin e Gael.

Dai designer: Un ringraziamento speciale a Edlyn Warner e Holly Milton per averci supportato durante le molte notti insonni passate a mettere insieme questo gioco.

Un ringraziamento speciale al team Disney, in particolare a John Bolen, Michelle Fade, Alex Biron, Terrell Gentry, Shawn Shishido, Alex Maher, Emily Colon e Naomi Kim.