Disney Lorcana Trading Card Game

Aide-mémoire

www.lemaitredejeux.ch
www.jeux-chablais.net

Les cartes

Personnages, objets, actions et chansons

Lieux

Lexique

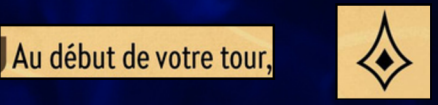
- **Alter**
  Jouer cette carte **sur** une carte de même nom en payant son coût "Alter".
- **Bannie / bannir**
  Se dit d'une carte placée dans la défausse d'un joueur, fait de placer une carte dans la défausse du joueur.
- **Chanson**
  Un type d'action pouvant être jouée en épuisant un personnage OU en payant son coût en encre.
- **Coût**
  Ce qui est nécessaire pour jouer une carte ou utiliser une capacité activable. Le coût peut être un coût en encre ou un coût alternatif comme épuiser un personnage.
- **Deck**
  Un ensemble d'au moins 60 cartes qu'un joueur utilise lors d'une partie.
- **Défausse / défausser**
  La pile unique face visible où les actions sont placées une fois résolues et où les autres cartes sont placées lorsqu'elles sont bannies ou défaussées. Fait de placer une carte de sa main dans sa défausse.
- **Défier**
  Lorsqu'un joueur épuise l'un de ses personnages secs et choisis un lieu ou un personnage épuisé adverse. Chaque personnage inflige des dommages égaux à leur Force à l'autre personnage ou lieu.
- **Encre**
  La ressource que les joueurs utilisent pour payer le coût permettant de jouer une carte ou d'utiliser une capacité. Matérialisée par des cartes face cachée.
- **Main**
  La zone où les cartes piochées par le joueur sont conservées.
- **Partir à l'aventure**
  Lorsqu'un joueur épuise un personnage pour gagner autant d'éclats de Lore que sa valeur de Lore.

A mon tour !

1 Phase de Réveil

A. Je redresse mes cartes

B. Je vérifie les effets "Au Début de votre tour" et je gagne les éclats de Lore de mes lieux en jeu.



C. Je Pioche une carte

2 Phase Principale

Je peux, dans l'ordre de mon choix et autant de fois que souhaité et possible :

- Mettre une carte en Encre *(une seule fois par tour)*

- Jouer une carte en payant son coût.
- Activer un objet
- Jouer la capacité d'un personnage ne nécessitant pas de l'épuiser
- Avec un personnage arrivé un tour précédent :
  - Envoyer à l'aventure
  - Défier un personnage engagé
  - Utiliser une capacité d'un personnage nécessitant de l'épuiser