

ОБ ИГРЕ

В этой игре ты соревнуешься с другими игроками за право завладеть звездной-историей. По пути ты призываешь диснеевских персонажей, предметы и локации — они помогают тебе добывать победные очки, мешать соперникам и вызывать вражеских персонажей на бой.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Твоя цель — первым набрать 20 или более очков, которые называются Лором. Некоторые способности карт дают тебе Лор напрямую, но самый распространённый способ получить её — разыгрывать персонажей и отправлять их в Квесты



КАРТЫ

Твоя колода Lorcana включает смесь из четырёх типов карт: персонажи, предметы, действия и локации.

ПЕРСОНАЖИ

Ты будешь отправлять персонажей в Квесты и в Сражения. Некоторые из них обладают особыми способностями.



ПРЕДМЕТЫ

Остаются в игре после того, как ты их разыграл, и дают тебе особые способности по ходу партии.



КАРТЫ

У каждого своя роль: персонажи квестят и дерутся, предметы дают способности, действия срабатывают один раз, а локации приносят Лор в начале хода

ДЕЙСТВИЯ

Дают тебе одноразовое преимущество и сразу после этого сбрасываются



ПЕСНИ

Особый вид Действий, который предлагает другой способ их разыграть – бесплатно, без траты чернил!



КАРТЫ

ЛОКАЦИИ

Остаются в игре после того, как ты их разыграл. Некоторые из них дают тебе особые способности по ходу партии, а другие карты могут взаимодействовать с ними самыми разными и захватывающими способами.



ДВУХЧЕРНИЛЬНЫЕ КАРТЫ

Некоторые карты имеют два типа чернил. Эти карты ничем не отличаются в игре от карт с одним типом чернил — типы чернил влияют только на сборку колоды.

Ты можешь включать двухчернильные карты в любую колоду, которая использует те же два типа чернил. Например, *Magica De Spell - Shadow Form* имеет типы Amethyst и Emerald. Это значит, что она не может быть в колоде с какими-либо другими чернилами.



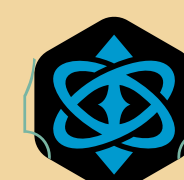
ТИПЫ ЧЕРНИЛ



Amber



Emerald



Sapphire



Amethyst



Ruby



Steel

СОСТАВ КАРТЫ

НА ВСЕХ КАРТАХ

- 1 Стоимость:** сколько чернил нужно заплатить, чтобы разыграть карту.
- 2 Иконка чернильницы:** если вокруг шестиугольника стоимости есть значок, эту карту можно положить в чернильницу.
- 3 Имя:** у персонажей и локаций есть имя, а под ним — мелким шрифтом — версия
- 4 Тип чернил:** этот символ и цветная полоса за именем карты показывают, к какому типу чернил она относится.
- 5 Классификации:** категории, на которые иногда ссылаются правила карт.
- 6 Способности и эффекты:** особые правила карты. У действий это называется эффектами. У персонажей, предметов и локаций — способностями, чаще всего с тематическим названием. Популярные способности выделяются жирным шрифтом, например Challenger или Evasive

ТОЛЬКО НА НЕКОТОРЫХ КАРТАХ

- 7 Сила (Strength)** — сколько урона персонаж наносит во время вызова.
- 8 Стойкость (Willpower)** — сколько урона нужно нанести, чтобы изгнать персонажа или локацию.
- 9 Ценность Лора (Lore Value)** — у персонажа: сколько Лора ты получаешь, когда отправляешь его в квест. У локации: сколько Лора ты получаешь в начале своего хода



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому игроку нужна своя колода. Также понадобятся жетоны урона и способ отслеживать количество Лора — всё это входит в стартовый набор.

1. Определите первого игрока — подбросьте монетку, бросьте кубик или договоритесь как-то ещё.
2. Перетасуйте свою колоду.
3. Установите счётчик Лора на 0.
4. Возьмите 7 карт в стартовую руку. Ты можешь смотреть свои карты, но не чужие!
5. При желании можно изменить стартовую руку (см. ниже). В самую первую игру этот шаг пропустите.

ИЗМЕНЕНИЕ СТАРТОВОЙ РУКИ

Один раз за игру, перед тем как начать, ты можешь сбросить любое количество карт из руки, перемешать их обратно в колоду и взять столько же новых карт. Если после этого рука всё ещё не устраивает — так тому и быть, играем с тем, что есть. В самой первой игре лучше пропустить эту опцию, чтобы освоиться

ХОД ИГРЫ

Ход делится на две части. Каждый игрок полностью проводит свой ход, прежде чем передать ход следующему.

В свой ход выполняй шаги в указанном порядке.

НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

1. READY (Подготовить) — поверни всех своих активированных персонажей обратно в вертикальное положение.
2. SET (Проверить) — проверь, есть ли эффекты, которые срабатывают в начале твоего хода, и выполни их.
3. DRAW (Взять карту) — возьми верхнюю карту из своей колоды. Первый игрок пропускает этот шаг в свой первый ход.

ОСНОВНАЯ ФАЗА

Один раз за ход в любой момент ты можешь положить карту из руки в чернильницу. Кроме того, ты можешь делать любое количество перечисленных ниже действий в любом порядке:

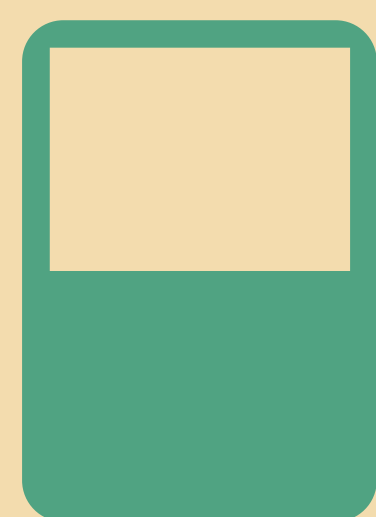
- Разыграть карту.
- Использовать способность персонажа, которая не требует его активации.
- Использовать способность предмета.
- Использовать способность локации
- Переместить персонажа на локацию.
- Совершить действие персонажем, который находится в игре с начала твоего хода. Сюда входят:
 - Квест — отправить персонажа в квест за Лором.
 - Вызов — атаковать локацию соперника или его активированного персонажа.
 - Использовать способность, которая требует активации персонажа.



ЧТО ТАКОЕ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И АКТИВИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Некоторые правила игры и эффекты карт требуют, чтобы ты активировал  (exert) карту, находящуюся в игре. Чтобы активировать карту, просто поверни её набок.

После того как карта активирована, ты не можешь активировать её снова, пока она не будет подготовлена (readied) правилами игры или эффектами карт. Чтобы подготовить карту, просто поверни её обратно вертикально. Не забывай подготавливать все свои активированные карты в начале твоего хода — это первый шаг любой партии!



Подготовленная



Активированная

ТВОЯ ЧЕРНИЛЬНИЦА

Чернильница — это место, куда ты кладёшь свои карты-чернила рубашкой вверх. Карты из чернильницы используются для оплаты стоимости розыгрыша других карт.

Один раз за ход ты можешь положить карту из руки в чернильницу. Выбранная карта обязана иметь значок чернильницы  вокруг своей стоимости  в левом верхнем углу. Чем больше чернил у тебя в чернильнице — тем больше ты сможешь сделать.

Чтобы положить карту в чернильницу, покажи её соперникам, а затем положи рубашкой вверх как чернила. Каждая карта в чернильнице даёт 1 чернило , независимо от того, что на ней нарисовано. Выбирай с умом! Карты, попавшие в чернильницу, остаются там до конца игры. Как только карта стала чернилами — всё, что написано на её лицевой стороне, перестаёт иметь значение, включая стоимость и тип чернил. Теперь это просто чернила.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТЫ

Разыграть карту — значит взять её из руки и положить лицом вверх на стол. У каждой карты есть стоимость в шестиугольнике в левом верхнем углу. Чтобы разыграть карту, ты должен активировать указанное количество карт в своей чернильнице.

Когда ты разыгрываешь **персонажа**, положи его на стол над чернильницей. Персонажи появляются в игре в готовом положении, но ты не можешь активировать их для каких-либо действий до следующего хода. Им нужно время, чтобы чернила высохли!

Когда ты разыгрываешь **предмет**, положи его на стол над чернильницей. В отличие от персонажей, предметы можно использовать сразу же.

Когда ты разыгрываешь **действие**, сделай всё, что написано на карте, а затем положи её в сброс. Всегда клади карты в сброс лицом вверх, чтобы все видели, что туда попало.

Песни — это разновидность действий, но для них есть особая возможность оплаты. На каждой песне написано: «Персонаж со стоимостью X или выше может активироваться,  чтобы спеть эту песню бесплатно». Если у тебя есть персонаж с указанной стоимостью или выше, ты можешь активировать его и сыграть песню, не используя карты в чернильнице! При этом песня всё равно считается разыгранной. Правила активации персонажей действуют как обычно — персонажи не могут петь песни в тот же ход, когда пришли в игру.

SHIFT (СДВИГ)

Ты можешь разыграть персонажа, используя его способность Shift, если у тебя уже есть в игре персонаж с тем же именем.

Вместо обычной стоимости ты платишь стоимость Shift, указанную на карте, и кладёшь новую карту поверх старой. (Например, The Headless Horseman – Cursed Rider может быть разыгран поверх любой карты с именем The Headless Horseman.)

SHIFT (СДВИГ)

Новый персонаж использует свои собственные характеристики и способности, но сохраняет все жетоны урона и эффекты, которые были на старом персонаже. Если старая карта была активирована, новая тоже считается активированной. Однако если старая карта уже могла совершать квест, вызов или использовать способности, то новый персонаж может делать всё это сразу, как только появляется в игре!

Когда персонаж со Shift покидает игру, все карты из его стопки (и старая, и новая) отправляются в сброс вместе.

QUESTING (КВЕСТЫ)

Чтобы отправить одного из своих персонажей в квест, активируй его и получи Лор, равную его ценности Лора (Lore Value) ♦ .

Запомни: ты не можешь отправить персонажа в квест в тот же ход, когда он был разыгран — чернила должны высохнуть!

CHALLENGING (ВЫЗОВЫ)

Квесты — это то, как ты побеждаешь в игре. Но иногда нужно притормозить соперника. Вот тут и пригодятся вызовы.

Чтобы совершить вызов, сначала активируй одного из своих персонажей — этим ты отправляешь его в бой. Затем выбери активированного персонажа соперника, чтобы атаковать его. Нельзя вызывать не активированного персонажа соперника!

Оба персонажа в вызове наносят урон одновременно. Посмотри на силу (Strength) ⚔ каждого из них и положи соответствующее количество жетонов урона на другого персонажа.

DAMAGE (УРОН)

Персонаж считается изгнанным, когда количество жетонов урона на нём достигает или превышает его стойкость (Willpower) 🛡. В этом случае карта персонажа отправляется в сброс владельца.

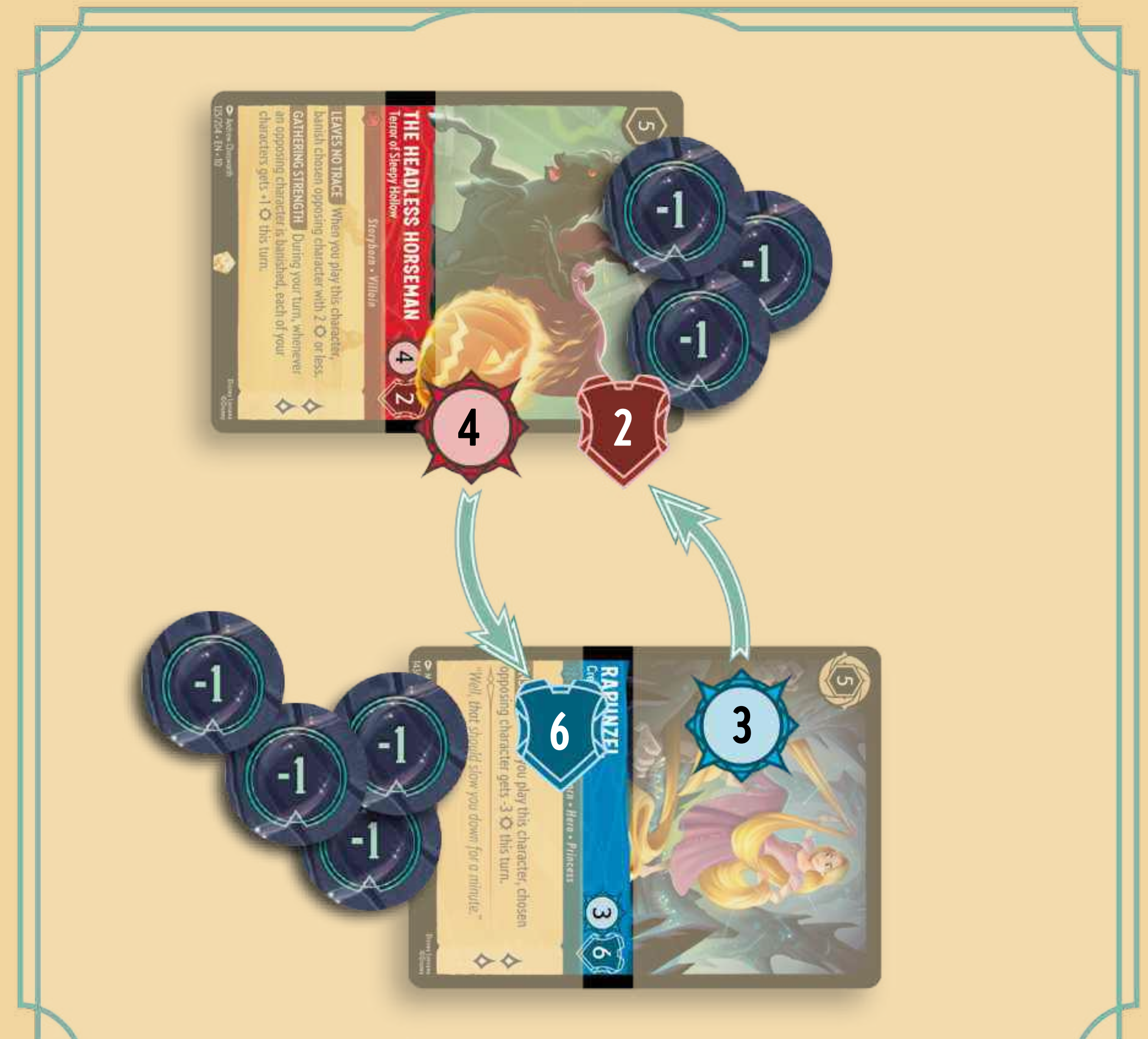
MOVING DAMAGE (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УРОНА)

Перемещение жетонов урона с одного персонажа или локации на другого не считается «нанесением урона» и не триггерит эффекты, которые срабатывают при получении урона. Эффекты, изменяющие количество наносимого урона, не применяются к перемещаемому урону.

ПРИМЕР: ВЫЗОВ И УРОН

The Headless Horseman вызывает Rapunzel.

У *The Headless Horseman* сила 4, поэтому он наносит 4 урона *Rapunzel* — положите на неё 4 жетона урона. У *Rapunzel* сила 3, поэтому она наносит 3 урона *The Headless Horseman* — положите на него 3 жетона. Теперь сравните урон каждого персонажа с их стойкостью. Ой-ой! У *The Headless Horseman* 3 урона при стойкости 2 — он в беде! Поскольку его урон сравнялся с выносливостью и превысил её, он изгоняется и уходит в сброс. *Rapunzel* выигрывает вызов! Но ей нужно быть осторожной: её стойкость — 6, так что если она получит ещё 2 урона позже, её тоже изгонят.



ПОЛУЧЕНИЕ ЛОРА С ЛОКАЦИЙ

В начале твоего хода ты получаешь лору, равную ценности Лора (Lore Value) ♦ каждой из твоих локаций, находящихся в игре. Обрати внимание: это не считается квестом — квестовать могут только персонажи.

СПОСОБНОСТИ ЛОКАЦИЙ

Некоторые локации обладают способностями, которые дают тебе преимущества — часто они основаны на том, что персонажи находятся на этой локации. Эти способности можно использовать в тот же ход, когда локация была разыграна.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ЛОКАЦИИ

Во время своего хода ты можешь переместить одного из своих персонажей на одну из своих локаций, заплатив стоимость перемещения (move cost) ⬡ локации. Персонажи могут перемещаться только на свои локации.

Персонаж может переместиться на локацию в тот же ход, когда был разыгран либо он сам, либо локация. Неважно, активирован персонаж или подготовлен. Количество персонажей, которые могут находиться на одной локации, не ограничено.

Персонаж не может покинуть локацию иначе, кроме как перемещаясь на другую локацию. Для этого нужно заплатить стоимость перемещения новой локации (той, куда он переходит).

ВЫЗОВЫ ЛОКАЦИЙ И УРОН

В свой ход персонажи соперника могут вызвать локацию точно так же, как они вызывают активированного персонажа. Способность Challenger у персонажа действует и при вызове локаций.

Когда локацию вызывают, она получает урон, равный силе (Strength) вызывающего персонажа. Однако локация не наносит ответный урон в этом вызове.

Локации также могут получать урон от некоторых действий и способностей. Локации нельзя выбирать для действий и способностей, если в их тексте прямо не указано, что можно выбрать локацию.

Когда урон на локации достигает или превышает её стойкость (Willpower) ⬢, она изгоняется, и ты отправляешь её в сброс.

Персонажи, которые находились на локации в момент её изгнания, просто оказываются вне её. С ними всё в порядке — они просто больше не находятся на этой локации.

СОСТАВ КАРТЫ ЛОКАЦИИ



- | | | | | | |
|---|-------------|---|---------------|---|-------------|
| 1 | Стоимость ⬡ | 2 | Перемещение ⬡ | 3 | Стойкость ⬢ |
| 4 | Способности | 5 | Очки Лора ♦ | | |

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Многие предметы и персонажи имеют способности, которые ты можешь использовать во время своего хода (и только во время своего хода). Обычно они влияют на другие карты, находящиеся в игре.

Карты в колоде, сбросе, руке или чернильнице игрока не считаются «в игре», поэтому на них нельзя воздействовать способностями других карт, если только на карте не сказано иначе.

У способности карты перед её эффектом перечислена стоимость активации. Она может включать: активацию самой карты , оплату чернилами , текстовое описание стоимости, или любую их комбинацию. Чтобы использовать способность, ты обязан оплатить все её составляющие.

Запомни: ты не можешь использовать способности с символом активации у персонажа, которого разыграл в этом ходу.

Способность *The Black Cauldron* «Зов Котла» гласит: «, 1  – Положи карту персонажа из твоего сброса под этот предмет лицом вверх». В свой ход ты можешь использовать эту способность, активировав сам предмет и оплатив 1 чернило из чернильницы. Поскольку Чёрный Котёл – это предмет, ты можешь использовать его способность в тот же ход, когда разыграл эту карту!

THE CAULDRON CALLS , 1  – Put a character card from your discard under this item faceup.
RISE AND JOIN ME! , 1  – This turn, you may play characters from under this item.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, первым набравший 20 или больше Лора, объявляется победителем.

Если твоя колода заканчивается, и тебе нужно взять карту, а взять нечего – ты проигрываешь в тот момент, когда должен был бы взять карту, но не можешь этого сделать.

МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЕ ИГРЫ

Logcra – это увлекательная игра для двух игроков, но ничто не мешает вам собраться компанией из 3 или более человек!

Правила остаются теми же, за одним исключением: в конце хода игрока ход переходит к следующему игроку слева.

Когда способность требует, чтобы несколько игроков одновременно сделали что-то, начните с игрока, чей сейчас ход, а затем двигайтесь по кругу влево, пока каждый из затронутых игроков не выполнит своё действие.



СБОРКА КОЛОДЫ

Создание собственной колоды — это часть удовольствия! Ты сам выбираешь, каких персонажей хочешь видеть, какие способности включить и какую стратегию использовать.

Есть два подхода к сборке колоды. Самый простой — заменить карты в уже существующей колоде, например, в одной из стартовых. Можно также собрать колоду с нуля из карт своей коллекции. Этот способ требует больше времени, но может быть очень увлекательным!

КАЖДАЯ КОЛОДА DISNEY LORCANA TCG ДОЛЖНА СООТВЕТСТВОВАТЬ ЭТИМ ПРАВИЛАМ:

- В колоде должно быть не менее 60 карт.
- В колоде не может быть более 4 копий одной и той же карты. (Например, у тебя не может быть больше 4 копий *Judy Horpps - On the Case*. Разные версии одного персонажа считаются разными картами, так что наличие 4 копий *Judy Horpps - On the Case* не мешает добавить до 4 копий *Judy Horpps - Lead Detective*.)
- Колода может содержать карты только 1 или 2 типов чернил. (Это значит, что двухчернильные карты можно включать в любую колоду, в которой есть те же 2 типа чернил.)



ПОРЯДОК ХОДА (КРАТКО)

НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

1. READY (Подготовить) — приготовь все свои карты.
2. SET (Проверить) — срабатывают эффекты начала хода.
3. DRAW (Взять карту) — возьми одну карту. (Первый игрок пропускает этот шаг на первом ходу.)

ОСНОВНАЯ ФАЗА

Делай сколько угодно из перечисленного (кроме отмеченных особо), в любом порядке:

- Один раз за ход: положи карту в чернильницу.
- Разыграй карту.
- Используй способность персонажа, не требующую активации
- Используй способность предмета.
- Используй способность локации.
- Перемести персонажа на локацию.
- Действие персонажем, который был в игре во время шага SET (проверки):
 - Квест
 - ИЛИ вызов локации или активированного персонажа
 - ИЛИ использование способности, требующей активации

Стоимость

Сила

Очки Лора

Чернила

Стойкость

Перемещение