

Règles de Lorcana

Comment jouer à Lorcana

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récolter 20 éclats de Lore avant vos adversaires en envoyant vos personnages Disney à l'aventure.
- **Mécanique principale** : Construction de deck, gestion de ressources (l'encre) et combats entre personnages.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre 20 éclats de Lore remporte la partie.

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble les règles de **Disney Lorcana**, ce jeu de cartes à collectionner qui fait rêver les fans de Disney depuis sa sortie. Pas de panique si vous n'avez jamais touché à un jeu de cartes à deck construit, je vous explique tout pas à pas, comme si on était autour de la table avec un café fumant.

L'idée est simple sur le papier : vous êtes un Illuminateur, un magicien capable d'invoquer des versions glimmer (étincelantes) des personnages Disney. Votre mission est de récolter des éclats de Lore éparpillés dans le royaume avant vos adversaires.

Le matériel et la mise en place

Pour démarrer une partie, chaque joueur doit avoir son propre **deck** personnel. Vous aurez aussi besoin de jetons pour marquer les **dommages** sur les personnages, et d'un moyen pour compter vos **éclats de Lore** (le compteur fourni dans les decks de démarrage fait très bien l'affaire).

Les étapes pour commencer

- Mélangez soigneusement votre deck.
- Placez votre marqueur de Lore sur 0.
- Piochez 7 cartes pour former votre **main de départ**.
- Vous pouvez modifier votre main : remettez autant de cartes que vous voulez sous le deck, puis repiochez le même nombre (à utiliser si votre main n'a pas assez de cartes encrables ou si elle est trop chère).
- Désignez le premier joueur (pile ou face, dé, peu importe).

Les règles de construction d'un deck

Si vous voulez créer votre propre deck plutôt que d'utiliser un deck préconstruit, voici les contraintes à respecter. C'est un peu comme dans [Citadelles](#) : votre stratégie commence avant la partie.

- Minimum 60 cartes par deck.
- Maximum 4 exemplaires d'une même carte (attention, les versions différentes d'un personnage sont considérées comme des cartes différentes).
- Utilisez 1 ou 2 couleurs d'encre maximum parmi les 6 disponibles (Ambre, Améthyste, Émeraude, Rubis, Saphir, Acier).

Les types de cartes à connaître

Avant de jouer, faisons un tour rapide des cartes que vous allez croiser. C'est la base pour comprendre la suite.

Les trois grandes familles

- **Personnages** : Vos fameux Glimmers de héros Disney. Ils restent en jeu, vous pouvez les envoyer à l'aventure ou les utiliser pour défier vos adversaires.
- **Objets** : Ils restent aussi en jeu et offrent des capacités spéciales activables.
- **Actions** : Effet immédiat, puis hop, direction la **défausse**. Les **chansons** sont un type d'action particulier que certains personnages peuvent chanter gratuitement.

Les infos importantes sur une carte personnage

- **Coût** (en haut à gauche) : le nombre d'encre nécessaires pour la jouer.
- **Icône d'encre** autour du coût : si elle est là, la carte peut servir de ressource dans votre réserve.
- **Force** : les dégâts infligés lors d'un défi.
- **Volonté** : les dégâts qu'il faut lui infliger pour le bannir.
- **Valeur de Lore** : les éclats gagnés quand il part à l'aventure.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Un tour se déroule en deux phases bien distinctes. Chaque joueur joue son tour intégralement avant de passer le relais au suivant.

La phase de réveil

1. **Redresser** : remettez à la verticale toutes vos cartes qui étaient épuisées (couchées à l'horizontale).
2. **Vérifier** : appliquez les effets éventuels qui se déclenchent en début de tour.
3. **Piocher** : prenez la carte du dessus de votre deck. Petite exception sympa : le tout premier joueur ne pioche pas lors de son tout premier tour, pour équilibrer.

La phase principale

C'est là que tout se passe. Une seule fois par tour, vous pouvez ajouter une carte de votre main, face cachée, à votre **réserve d'encre** (la carte choisie doit avoir l'icône d'encre autour de son coût). Cette carte devient une ressource permanente pour le reste de la partie.

Ensuite, vous pouvez enchaîner autant d'actions que vous voulez, dans l'ordre qui vous plaît :

- Jouer une carte de votre main (en payant son coût avec votre encre).
- Envoyer un personnage à l'aventure (épuisez-le et gagnez ses éclats de Lore).
- Défier un personnage adverse.

- Activer la capacité d'un personnage ou d'un objet.

Petite astuce de débutant : un personnage que vous venez juste de poser ne peut RIEN faire pendant le tour où il arrive. Il faut attendre que l'encre sèche, comme on dit ! Il pourra agir dès votre prochain tour.

Payer ses cartes avec l'encre

L'**encre** est votre monnaie dans Lorcana. Chaque carte de votre réserve vaut 1 encre, peu importe ce qu'elle représente.

Comment ça marche concrètement

Pour jouer une carte qui coûte 3, vous épuisez (vous couchez à l'horizontale) 3 cartes de votre réserve d'encre. Au tour suivant, lors de la phase de réveil, vous les redresserez pour pouvoir les réutiliser. C'est un système élégant qui rappelle un peu la gestion de ressources qu'on trouve dans [Jaipur](#).

Le dilemme de l'encre

Attention, c'est crucial : choisissez bien quelles cartes vous transformez en encre, car elles y restent jusqu'à la fin de la partie. Mon conseil : ne sacrifiez jamais vos meilleures cartes en encre en début de partie, vous le regretterez ensuite !

Envoyer à l'aventure ou défier

Vos personnages déjà en jeu (posés au moins depuis un tour) peuvent faire deux choses principales lors de votre tour. Et c'est là que la stratégie devient vraiment intéressante.

L'aventure pour gagner du Lore

Pour envoyer un personnage à l'aventure, épuisez-le et gagnez immédiatement le nombre d'éclats de Lore indiqué par son icône. C'est la route principale pour atteindre les 20 points et

gagner.

Le défi pour ralentir l'adversaire

Choisissez l'un de vos personnages, épuisez-le, puis désignez un personnage adverse qui est déjà épuisé (vous ne pouvez jamais attaquer un personnage redressé, c'est une règle d'or). Les deux personnages s'infligent simultanément des dommages égaux à leur Force respective.

Si un personnage accumule un total de dommages égal ou supérieur à sa Volonté, il est banni et part à la défausse.

Situation	Action recommandée
Adversaire avec personnage à forte valeur de Lore	Défiez-le pour le bannir et l'empêcher de scorer
Aucune menace adverse en jeu	Foncez à l'aventure pour engranger du Lore
Votre personnage a une faible Volonté	Évitez les défis, privilégiez l'aventure
Personnage adverse redressé et menaçant	Patiencez ou jouez une action pour le neutraliser

Les capacités spéciales et les chansons

Beaucoup de cartes ont des **capacités** ou des **mots-clés** qui changent la donne. Les mots-clés sont en gras sur la carte (comme 'Charge' qui permet à un personnage de défier dès son arrivée).

Utiliser une capacité

Si la capacité a un coût, il est indiqué avant l'effet, séparé par un tiret. Ce coût peut être de l'encre, l'épuisement du personnage, ou les deux. Bonne nouvelle : les capacités des objets sont utilisables dès le tour où vous les jouez (contrairement aux personnages).

Les chansons et leur petit truc magique

Les chansons sont des cartes action particulières. Au lieu de payer leur coût en encre, vous pouvez épuiser un personnage dont le coût est supérieur ou égal au coût de la chanson pour la

'chanter' gratuitement. Une économie d'encre bien pratique ! Si vous aimez ce genre de mécaniques malines, vous adorerez aussi [Sea Salt & Paper](#).

[IMAGE_FIN]

Conseils pour bien démarrer

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie. Quelques derniers conseils de copain pour ne pas vous planter dès vos premiers tours.

Les erreurs classiques à éviter

- Ne jouez pas tous vos personnages d'un coup : gardez de l'encre pour réagir aux menaces adverses.
- Ne foncez pas tête baissée à l'aventure si l'adversaire a des gros défis en face : il va massacrer vos petits personnages.
- Pensez à équilibrer votre deck entre personnages, actions et objets, pour ne pas être bloqué sans solution.

Pour progresser ensuite

Une fois la mécanique de base maîtrisée, amusez-vous à tester différentes combinaisons d'encres. Chaque couleur a son identité : l'Ambre soigne et soutient, le Rubis tape fort, l'Acier résiste, et ainsi de suite. Comme dans [Bohnanza](#) ou [The Gang](#), c'est en jouant qu'on découvre les subtilités. Lancez-vous, et que la magie Disney soit avec vous !