

# Notes *Non Officielles* sur le Set Le Règne de Jafar

Présenté par [LorcanaJudges.com](http://LorcanaJudges.com)

Auteur: 

(Mis à jour le 28/05/25 pour prendre en compte la version des CR datée du 27/05/25)

*Traduction : Lottie Ballanger, Fabrice Trillaud et David Devos. Un grand merci aux volontaires qui se sont investis sur ce document.*

*Validation : Jordane Lacombe.*

*NDT : Ce document vise à harmoniser les choix de l'auteur avec les traductions réalisées par Ravensburger. En cas d'incohérence entre versions ou de différence d'harmonisation entre les documents et le jeu en version française, nous avons effectué des choix de traduction généralement alignés sur la documentation anglaise de référence ou simplement retraduis le texte.*

**Avertissement :** Ces notes sur le set sont le fruit d'un effort bénévole et collaboratif visant à répondre aux principales questions de la communauté et à compiler les clarifications fournies par les développeurs du jeu de cartes à collectionner Disney Lorcana TCG. Elles ne reflètent pas la potentialité d'une évolution future des règles, et ne doivent aucunement être considérées comme officielles. Elles ont pour vocation d'être une aide de jeu générale et communautaire *uniquement*.

Ces Notes sur le Set Non Officielles utilisent des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Disney Lorcana TCG, utilisés en accord avec les *Ravensburger's Fan Content Policy* ([ici](#)). Faire payer l'accès à, ou l'usage de ce document y est expressément interdit. Ces Notes sur le Set ne sont pas publiées, ratifiées ou spécifiquement approuvées par Disney ni par Ravensburger. Pour plus d'informations concernant Disney Lorcana TCG, rendez-vous sur [DisneyLorcana.com](http://DisneyLorcana.com).

## Table des matières

### Questions de Règles Générales

-

### Questions sur des Personnages Spécifiques

-

### Questions sur des Objets Spécifiques

-

### Questions sur des Actions/Chansons Spécifiques

-

## Références

### Questions de Règles Générales

Q : Les chansons À l'unisson sont de retour ! Est-ce que la capacité Mélomane peut participer au coût requis par À l'unisson ? (Réf. 1.1.)

R : Oui ! À chaque fois qu'un personnage avec **Mélomane** chante une chanson, sa valeur de **Mélomane** est comptée comme étant son coût. Cela fonctionne de la même façon qu'il chante seul ou avec d'autres personnages.



Q : Beaucoup de capacités dans ce set demandent d'épuiser un personnage pour payer leur coût. Puis-je épuiser un personnage que je viens de jouer pour ces capacités ? (Réf. 1.2.)

R : À chaque fois qu'une capacité utilise le symbole d'épuisement (☹) pour représenter l'action d'épuiser un personnage, ce personnage doit être sec (il doit avoir été en jeu depuis le début de votre tour).

Si le terme "épuiser" est utilisé plutôt que le symbole, alors un personnage qui est en train de sécher peut être épuisé pour cette capacité, même si c'est un coût. C'est par exemple le cas avec la capacité "Soyez Attentifs" de La Fée Clochette - Fée persévérante.



**Q** : Les capacités contenant "Tant que vous avez [X] en jeu" s'accumulent-elles s'il y a plus d'exemplaires de [X] ? Par exemple, est-ce que Perdita - Aux aguets gagne plus de Volonté lorsque vous avez plusieurs Chiots en jeu ? (Réf. 1.3.)

**R** : Non. Les capacités comme "Monter la garde" de Perdita ne prennent en compte que le fait qu'il y ait un personnage Chiot en jeu. Avoir plus d'un Chiot ne fera pas s'accumuler cette capacité. Cela s'applique aussi aux capacités contenant "si vous avez" ou "tant que vous avez", comme celles de Jaguar d'Antonio - Fidèle compagnon et La Tirelire des Neveux.



## Questions sur des Personnages Spécifiques

### Abu - Apparition pachydermique

Q : Puis-je choisir un personnage avec Hors d'atteinte avec la capacité "Trompe préhensile" ? (Réf. 2.1.)

R : Non. Bien que "Trompe préhensile" n'inflige pas de dommage ni n'affecte le personnage choisi d'aucune manière, ce choix est quand même empêché par la capacité Hors d'atteinte.



### Arthur - Écuyer déterminé

Q : A quel moment la capacité "Fini les livres" me fait passer la pioche ? (Réf. 2.2.)

R : *Seule* l'étape Piocher qui a lieu pendant la Phase de Réveil de votre tour est passée. La capacité d'Arthur n'affecte ni ne passe aucun autre effet qui vous permettrait de piocher pendant la partie.



### Bambi - Petit prince

**Q : Si mon adversaire joue un personnage avec une capacité qui bannirait Bambi, est-il banni ou renvoyé dans ma main par “Un peu timide” ? (Réf. 2.3.)**

**R :** En règle générale, il devrait être banni. Si le personnage adverse est joué pendant le tour de l’adversaire, alors celui-ci sera la joueuse ou le joueur actif, et ses capacités déclenchées se résoudre en premier. Bambi sera banni avant que “Un peu timide” puisse se résoudre et le renvoyer en main.

Cependant, dans le cas particulier où un adversaire jouerait un personnage pendant votre tour, alors vous seriez la joueuse ou le joueur actif et pourriez sauver

Bambi du bannissement. Mais ce n’est probablement pas le cas.

### Bruno Madrigal - Oracle chantant

**Q : Puis-je piocher moins de cartes que le nombre de personnages que j’ai en jeu en résolvant “Un avenir radieux” ? (Réf. 2.4.)**

**R :** Non. “Un avenir radieux” est une capacité avec “vous pouvez”. Donc soit vous choisissez de ne pas la résoudre, dans quel cas vous ne piocherez pas du tout ; soit vous choisissez de piocher, dans quel cas vous devez piocher un nombre de cartes égal au nombre de personnages que vous avez en jeu. N’oubliez pas que ce nombre inclut Bruno lui-même !





### Brutus - Redoutable crocodile

Q : Est-ce que “Malveillant” se déclenche si Brutus est banni par les dommages infligés dans un défi si aucun autre dommage n’a été infligé précédemment pendant le même tour ? (Réf. 2.5.)

R : Oui. Dès que l’étape d’attribution des dommages intervient et que Brutus subit des dommages, la condition secondaire pour déclencher “Malveillant” (“si l’un de vos personnages a subi un dommage ou plus ce tour-ci”) est remplie. Lorsqu’il sera banni pendant la Vérification de l’état du jeu (*Game state check*) qui suit l’étape d’attribution des dommages, sa capacité se déclenchera et pourra alors être résolue avec succès.

### Capitaine Crochet - Le roi des pirates

Q : Si je n’ai pas encore infligé de dommage ce tour-ci, et que j’inflige des dommages avec un personnage Pirate lors d’un défi, est-ce que “Donnez tout ce que vous avez !” donne +2 de Force et “Résistance +2” à mon personnage au moment d’attribuer les dommages ? (Réf. 2.6.)

R : Votre personnage Pirate n’obtiendra pas les avantages de la capacité de Crochet pendant l’étape d’attribution des dommages. Bien que “Donnez tout ce que vous avez !” se résout pendant le défi et affecte votre Pirate avant la fin du défi, l’attribution des dommages aura quand même été déjà réalisée.



## Elsa - Protectrice farouche

Q : Puis-je activer "Glaciation" alors qu'Elsa n'est pas sèche ? (Réf. 2.7.)

R : Oui. Comme "Glaciation" ne nécessite pas qu'Elsa soit épuisée, elle peut être utilisée alors qu'elle est encore en train de sécher.



## Flynn Rider - Entrant par effraction

Q : Est-ce que je gagnerai le Lore de "Aujourd'hui est un grand jour" si mon adversaire n'a pas de carte à défausser ou qu'une autre capacité l'en empêche ? (Réf. 2.8.)

R : Oui. "Aujourd'hui est un grand jour" ne prend en compte que le fait que votre adversaire ait ou non *réellement* défaussé une carte, même s'il ne pouvait pas choisir de le faire.

## Fred - Version géante

Q : Que se passe-t-il s'il n'y a plus de personnage Floodborn dans ma pioche ? (Réf. 2.9.)

R : Même si vous savez qu'il n'y a plus de personnage Floodborn restant dans votre pioche, vous devez quand même révéler des cartes jusqu'à atteindre la fin de votre pioche. Puis vous mélangez simplement ces cartes et les remettez en place face cachée en tant que votre nouvelle pioche tout juste mélangée. Vous devez faire ceci à chaque fois que Fred part à l'aventure.





### Geppetto - Artisan chevronné

Q : Puis-je défausser des objets que j'ai déjà mis en jeu quand je résous "À la recherche d'inspiration" ? (Réf. 2.10.)

R : Non, on ne peut défausser que depuis sa main. Ainsi, vous ne pouvez défausser des cartes Objet que si elles sont dans votre main pour gagner le Lore associé à la capacité de Geppetto.

### Dingo - Chef avant-gardiste

Q : Puis-je choisir de retirer des dommages à certains de mes personnages mais pas à d'autres ? (Réf. 2.11.)

R : Non. Même si Dingo vous autorise à retirer "jusqu'à" 1 dommage, ce qui fait de 0 un choix autorisé, ce choix est appliqué à tous vos personnages, et non au cas par cas. Ainsi, vous pouvez choisir de retirer 1 dommage de chacun de vos personnages, ce qui inclut aussi les personnages sans dommage (et n'aura donc aucun effet sur eux). Vous pouvez également choisir de retirer 0 dommage de tous vos personnages. Ensuite, vous redressez tous les personnages desquels vous avez effectivement retiré un dommage.





### Jiminy Cricket - Conscientieux et sage

Q : Est-ce que la capacité “Trop c’est trop” de Jiminy épuiserait des personnages ayant gagné Charge au moment d’être joué ? (Réf. 2.12.)

R : Dans certains cas. Si les personnage gagnent Charge grâce à une capacité statique, comme celle de Peter Pan - Trouveur d’ombre “En volant, bien sûr !”, ceux-ci entrent en jeu déjà affectés par cette capacité. Ainsi, ils ont charge au moment où ils sont joués, et la capacité de Jiminy les force à entrer en jeu épuisés.

D’autre part, une capacité déclenchée comme celle de Mushu - Ton Pire Cauchemar “Pète le feu” ne donne Charge à un personnage qu’une fois qu’il est *déjà* en jeu. Dans ce cas, le personnage ayant gagné Charge n’est pas affecté par “Trop c’est trop” de Jiminy Cricket.

### Sa Sucrerie - Cauchemar de Sugar Rush

Q : Est-ce que la capacité “Une nouvelle équipe” de Sa Sucrerie peut renvoyer en main un personnage qui a été banni en même temps que Sa Sucrerie ? (Réf. 2.13.)

R : Oui. Des personnages bannis simultanément vont vérifier toutes les capacités déclenchées avant d’être bannis. Quand on arrive à la résolution de “Une nouvelle équipe”, tous les personnages bannis sont dans la zone de défausse et peuvent être choisis pour l’effet de cette capacité.

Deux exemplaires de Sa Sucrerie peuvent donc se renvoyer mutuellement en main s’ils sont bannis en même temps !





### Lady - Chienne décidée

**Q : Si j'altère un personnage sur Lady - Chienne décidée, garde-t-elle la Force gagnée via la capacité "Sa meute à elle" ? (Réf. 2.14.)**

**R :** Oui. Quand la capacité "Sa meute à elle" est déclenchée et résolue, elle applique un effet statique jusqu'à la fin du tour qui continue de s'appliquer même après l'altération de Lady. Une fois altérée, cependant, la nouvelle carte ne pourrait plus gagner de Force supplémentaire en déclenchant « Sa meute à elle », puisque cette capacité serait perdue.

### Madame Médusa - Partenaire perfide

**Q : Puis-je infliger des dommages avec "Duplicité" et choisir de ne pas renvoyer de personnage dans la main de son propriétaire ? (Réf. 2.15.a.)**

**R :** Non. Si vous choisissez d'infliger 2 dommages avec "Duplicité", vous devez résoudre cette capacité autant que possible. S'il y a un personnage en jeu qui peut-être choisi pour être renvoyé en main (*pouvant inclure l'un des vôtres*), vous devez le faire.

**Q : En utilisant la capacité "Duplicité", puis-je infliger à un personnage assez de dommages pour le bannir, puis choisir de le renvoyer en main avant qu'il ne soit effectivement banni ? (Réf. 2.15.b.)**

**R :** Oui. La capacité "Duplicité" doit être résolue dans son entièreté avant qu'une Vérification de l'état de jeu puisse avoir lieu. Si vous choisissez d'infliger des dommages à un personnage qui peut être choisi pour être renvoyé en main, alors ce personnage est renvoyé dans votre main avant que la Vérification de l'état du jeu ne le bannisse.



### Monstro - Baleine tristement célèbre

Q : Puis-je activer “Percée complète” alors que Monstro est redressée, simplement pour défausser une carte? Et pendant qu’elle sèche ? (Réf. 2.16.)

R : Oui. Pour activer la capacité “Percée complète”, il faut seulement pouvoir en payer le coût - celui de défausser une carte. Souvenez-vous quand même que redresser Monstro pendant qu’elle est en train de sécher ne la rendra pas sèche.



### Mère Gothel - Qu'il faut écouter

Q : Si j'utilise “Regarde ce que tu as fait” sur l'un de mes personnages, aura-t-il toujours les effets donnés par cette capacité si je les rejoue après qu'ils aient été bannis et renvoyés dans ma main ? (Réf. 2.17.)

R : Non. Un personnage qui quitte la zone de jeu pour n'importe quelle raison perd tous les effets qui lui ont été octroyés auparavant. Si ce personnage est renvoyé dans votre main, puis rejoué, il est considéré comme un exemplaire différent de ce personnage, et n'est de fait plus affecté par “Regarde de que tu as fait !”.

### Namaari - Rivale obstinée

Q : Si j'ai plusieurs exemplaires de Namaari en jeu, puis-je piocher l'ensemble des cartes avec toutes leurs capacités avant de choisir quelles cartes défausser ? (Réf. 2.18.a.)

R : Non. Les capacités “Avantage Stratégique” de chaque Namaari doivent être résolues séparément. Ainsi, pour chaque Rivale obstinée en jeu, vous devez piocher une



carte, puis choisir une carte à défausser, en ne voyant qu'une nouvelle carte à chaque fois.

**Q : Quand puis-je piocher avec la capacité "Avantage stratégique" ? (Réf. 2.18.b.)**

R : "Avantage stratégique" se résout à la fin de l'étape 'Vérifier' de la phase de Réveil, ainsi que quand elle est jouée. La capacité est ainsi toujours déclenchée *avant* l'étape 'Piocher' de votre tour. Pour rappel, les trois parties de la phase de Réveil, dans l'ordre, sont Redresser, Vérifier et Piocher.

**Nathaniel Flint - Illustre pirate**

**Q : Puis-je jouer Nathaniel Flint après avoir placé ou déplacé un dommage sur un personnage adverse ? (Réf. 2.19.)**

R : Non. "Instinct de prédateur" vérifie que des dommages *aient été infligé* à un personnage adverse, ce qui n'est pas la même chose que placer ou déplacer un dommage.



**Perdita - Mère déterminée**

**Q : Lorsque je résous la capacité "Vite, cachez-vous tous !", puis-je laisser des cartes Personnage Chiot dans ma défausse ? (Réf. 2.20.)**

R : Non. En résolvant cette capacité, si vous choisissez de mettre toutes les cartes Personnage Chiot de votre défausse dans votre réserve d'encre, vous devez le faire sans exception.

### Raya - Experte en infiltration

Q : Quand j'envoie Raya à l'aventure, puis-je payer 2 encres pour redresser un autre exemplaire de Raya - Experte en infiltration ? (Réf. 2.21.)

R : Oui. Quand une carte fait référence à un "autre" personnage, ce n'est que par rapport à ce seul exemplaire du personnage en jeu. Si vous en avez deux en jeu, elles peuvent se redresser mutuellement, et ce même plusieurs fois, tant que vous pouvez en payer le coût en encre.



### Stitch - Expérience 626

Q : Si je défausse une Lilo - Reine de l'évasion pour payer le coût de "Mode furtif", pourrais-je alors activer la capacité de Lilo "Pas d'autre endroit où je préférerais être" afin de la jouer immédiatement ? (Réf. 2.22.a.)

R : Non. Quand le moment vient de résoudre "Mode furtif" et de défausser Lilo, il est trop tard pour que la capacité "Pas d'autre endroit où je préférerais être" se déclenche. Vous ne pouvez donc pas l'utiliser pour jouer Lilo.

Q : Si j'ai en jeu un Invocateur d'encre caché, puis-je défausser une carte non-encreable pour payer le coût de "Mode furtif" ? (Réf. 2.22.b.)

R : Oui. Grâce à la capacité de l'Invocateur d'encre caché, "Trésor inespéré", toutes les cartes sont considérées comme ayant une icône d'encre - autrement dit, comme étant transmutables (ou, plus communément, encrables).

## Le Cocher - Trompeur avide

Q : Si j'ai *un seul* autre personnage épuisé en jeu, puis-je épuiser Le Cocher pour défier un personnage Insaisissable ? (Réf. 2.23.)

R : Non. Le Cocher *gagnera* +2 de Force et Insaisissable pour le défi, étant donné que vous avez maintenant deux personnages épuisés, mais cela n'arrivera qu'*après* avoir vérifié que le défi est possible. Quand vous faites cette vérification, Le Cocher n'est pas encore épuisé et n'a pas encore Insaisissable.



## La Fée Clochette - Fée Persévérante

Q : Si je joue un personnage qui a 5 de Force ou plus en ayant gagné de la Force grâce à une capacité, puis-je l'épuiser pour payer le coût de "Soyez attentifs" ? (Réf. 2.24.)

R : Comme vu plus haut, dans le cas de la capacité de Jiminy Cricket - Conscientieux et sage, la réponse dépendra de si ce gain de Force provient d'une capacité statique ou déclenchée.

Les personnages entrent en jeu déjà affecté par les capacités statiques, ainsi, dans le cas où il y a plus de cinq cartes en défausse, Namaari - Rivale obstinée déclenche la capacité de La Fée Clochette. Cependant, une capacité déclenchée ne se résout pas tant que le personnage n'est pas entré en jeu. Par exemple, Gaston - Crâneur arrogant ne permettrait pas d'activer la capacité de La Fée Clochette et ce même en choisissant de bannir un objet pour augmenter sa Force.



### Clochard - Voyou élégant

Q : Est-ce que la capacité “Garder son sang-froid” de Clochard se déclenche lorsqu’il est lui-même banni pendant le tour d’un adversaire ? (Réf. 2.25.)

R : Oui. “Garder son sang-froid” ne mentionne pas “un autre personnage”, ainsi, Clochard voit son propre bannissement, et celui de tout autre personnage banni en même temps que lui, déclenchant sa capacité.

## Questions sur des Objets Spécifiques

### L'épée de Shan-Yu

**Q : Puis-je épuiser un personnage en train de sécher pour payer le coût d'activation de "Une arme digne de ce nom" ?**

**(Réf. 3.1.a.)**

**R : Non.** Le symbole d'épuisement  indique que pour payer le coût de la capacité "Une arme digne de ce nom", vous devez épuiser l'un de vos personnages ayant fini de sécher.

**Q : Puis-je redresser le personnage que je viens d'épuiser pour payer le coût de la capacité "Une arme digne de ce nom" ? (Réf. 3.1.b.)**

**R : Oui.** Lors de la résolution de la capacité "Une arme digne de ce nom", le coût a été payé et le personnage a été épuisé. Il peut donc être choisi pour être redressé.



## Questions sur des Actions/Chansons Spécifiques



### La Nouvelle-Orléans

**Q :** La Nouvelle-Orléans permet-elle de jouer un personnage révélé avec la capacité "Alter" ? (Réf. 4.1.)

**R :** Oui. Chaque fois que vous jouez un personnage, vous pouvez choisir de le faire via sa capacité "Alter" si vous avez un personnage approprié en jeu.

Cependant, le personnage que vous jouez doit avoir un coût en encre (valeur indiquée dans le coin en haut à gauche de la carte) de 6 ou moins. Le coût de la capacité "Alter" n'est pas pris en compte dans l'effet de "La Nouvelle Orléans".

### merveilleux

**Q :** Puis-je utiliser plus de personnages que nécessaire pour jouer cette chanson via sa capacité "À l'unisson" pour obtenir un effet plus important ? (Réf. 4.2.a.)

**R :** Oui. La capacité "À l'unisson" de la chanson Miraculeux et merveilleux nécessite d'utiliser des personnages ayant un coût total en encre d'au moins 9, mais vous pouvez utiliser autant de personnages que vous le souhaitez afin de piocher davantage de cartes et de gagner davantage d'éclats de Lore.



**Q :** Que se passe-t-il si j'utilise la capacité "Quel contrat" d'Ursula - La plus perfide de toutes pour jouer à nouveau cette chanson ? (Réf. 4.2.b.)

**R :** Rien ! La chanson est résolue sans effet, et est ensuite placée sous votre pioche. Plus précisément, lorsque la chanson Miraculeux et merveilleux est jouée via la capacité "Quel contrat" d'Ursula - La plus perfide de toutes, elle n'est pas chantée, et son effet permet donc de piocher 0 carte et de gagner 0 éclat de Lore.



Nous sommes là pour vous aider

Q : Puis-je retirer des dommages de mes personnages et choisir également un personnage Illusion sans dommage de mon adversaire pour déclencher sa capacité "Dissipation" ? (Réf. 4.3.)

R : Oui. "Nous sommes là pour vous aider" vous permet de choisir n'importe quel nombre de personnages. Si vous choisissez par exemple de retirer 3 dommages de vos personnages, cela ne vous empêche pas de choisir également des personnages ayant moins de 3 dommages. Vous pouvez déclencher la capacité "Dissipation" d'autant de personnages Illusion adverses que vous le souhaitez.

Mettre le feu aux poudres

Q : Cet effet inflige-t-il un total de dommages en une seule fois ou bien plusieurs fois un seul dommage ? Est-ce que la capacité "Résistance" permet d'annuler totalement les dommages infligés ? (Réf. 4.4.)

R : Mettre le feu aux poudres inflige des dommages en une seule fois, en fonction du nombre de personnages épuisés que vous avez en jeu. Si vous avez trois personnages épuisés en jeu, l'action inflige 3 dommages en une fois. La capacité "Résistance" s'applique donc normalement, et ne permet donc pas forcément d'annuler tous les dommages infligés.



**Il n'est rien de plus beau !**

**Q : Est-ce que l'effet de cette chanson redresse les personnages utilisés pour la chanter ? (Réf. 4.5.a.)**

R : Oui. Lors de la résolution de l'effet de cette chanson, les personnages l'ayant chanté sont épuisés et seront donc redressés.

**Q : Puis-je toujours partir à l'aventure avec les personnages qui n'étaient pas épuisés lorsque la chanson a été jouée ? (Réf. 4.5.b.)**

R : Non. L'effet d'Il n'est rien de plus beau ! empêche tous vos personnages de partir à l'aventure, même s'ils n'ont pas été redressés par l'effet de la chanson.



## Références

Note: Tous les liens Discord renvoient vers le serveur “Disney Lorcana TCG Official”. Vous devrez rejoindre ce serveur pour voir ces références dans leur contexte original. Vous pouvez rejoindre ce serveur en suivant [ce lien](#).

“RavKyle” et “RAV\_Kyle” sont les deux pseudonymes de Kyle Gorbski, Responsable des Règles de Disney Lorcana, respectivement avant et après la mise à jour de ses identifiants.

## Mises à jour/clarifications des règles générales

### 1.1. - À l'unisson + Mélomane

Règles complètes de Disney Lorcana (27/05/2025)

Référence 10.9.1.

- “Le mot-clé Mélomane représente une capacité statique qui affecte la manière dont un personnage peut payer le coût alternatif d’une chanson en la chantant. Mélomane N signifie “Ce personnage peut  pour payer le coût alternatif d’une carte Chanson comme s’il avait un coût de N, au lieu d’utiliser son coût en encre.”

### 1.2. - Épuiser pour un effet

Règles complètes de Disney Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.2.2.1.

- “Les personnages en jeu ne sont plus en train de “sécher” et peuvent désormais partir à l’aventure, défier ou  pour payer le coût d’une capacité activable ou chanter une chanson.”

### 1.3. - Capacités incluant “tant que” et “si”

Règles complètes de Disney Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.6.1.

- “Les capacités statiques sont des effets pouvant altérer les caractéristiques d’une carte, les règles du jeu ou l’état du jeu. Ces capacités sont actives en continu pendant la durée indiquée. Une capacité statique qui n’indique aucune limitation dans le temps n’est active en continue, tant que la carte à l’origine de son effet est en jeu.”

### 2.1. - Choisir et “Hors d’atteinte”

Règles complètes de Disney Lorcana (27/05/2025)

Référence 10.13.1.

- “Le mot-clé Hors d’atteinte représente une capacité statique. Hors d’atteinte signifie “Vos adversaires ne peuvent pas choisir cette carte lorsqu’ils résolvent un effet.”

## 2.2. - Passez l’étape Piocher

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.7.7.

- “Un effet qui passe une étape ou une phase de jeu est un effet de substitution qui remplace cette phase où cette étape par rien du tout. “Passez votre [étape/phase]” signifie, en substance : “Si un joueur devait effectuer l’[étape/phase], ne faites rien à la place.” Si l’effet fait passer une étape ou une phase, aucune portion de cette étape ou de cette phase ne se produit. Toute capacité ou tout effet qui devrait se déclencher à cause de cette étape ou phase ne se déclenche donc pas.”

## 2.3. - Bannir Bambi

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.7.5.

- “S’il y a des capacités déclenchées provenant de différents joueurs dans le sac, le joueur actif commence par résoudre ses propres capacités, une par une, y compris les nouvelles s’ajoutant au sac suite à la résolution de l’une de ses capacités.”

## 2.4. - Piocher “pour chaque”



RAV\_Kyle 5/12/2025 12:06 PM

The term “for each” in our context is asking for a grand total. So things like LTF, Queen’s Castle, Prince John, these are all wanting a single number do work off of. And in all of those cases as well, it’s one effect that is resolving.

*“Le terme “pour chaque” dans ce contexte comptabilise le total. Par conséquent des cartes comme Château de La Reine, Prince Jean et Mettre le feu au poudre n’attendent que le total pour fonctionner. Et dans tous les cas cités, c’est un seul effet qui se résout”*

[Lien de Référence Discord](#)

Note: La capture ne représente qu’une partie de la discussion. Cliquez sur le lien pour le contexte global.

## 2.5. - Infliger des dommages à Brutus

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

#### Référence 4.3.6. Et sous-chapitres

- 4.3.6.13. - “Huitièmement, une fois tous les effets du sac résolu, chaque personnage inflige autant de dommages que sa Force {S} au personnage adverse. Cette étape est appelée “étape d’attribution des dommages”. Cette étape n’est ni une capacité ni un effet et n’est donc pas ajoutée au sac.”
- 4.3.6.17. - “Tous les effets se déclenchant lorsqu’un personnage est banni via un défi ou durant un défi et qui s’appliquent pour ce défi se déclenchent et sont résolus.”

### **2.6. - Crochet & Résistance**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

#### Référence 4.3.6. Et sous-chapitres

- 4.3.6.13. - “Huitièmement, une fois tous les effets du sac résolu, chaque personnage inflige autant de dommages que sa Force {S} au personnage adverse. Cette étape est appelée “étape d’attribution des dommages”. Cette étape n’est ni une capacité ni un effet et n’est donc pas ajoutée au sac.”
- 4.3.6.17. - “Tous les effets se déclenchant lorsqu’un personnage est banni via un défi ou durant un défi et qui s’appliquent pour ce défi se déclenchent et sont résolus.”

### **2.7. - Elsa en train de sécher**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

#### Référence 7.5.3.

- “Pour utiliser une capacité activée, le joueur actif suit les étapes suivantes dans l’ordre. Si une partie de ce processus ne peut être exécutée, l’utilisation de la capacité est illégale. Ces étapes s’appliquent à toutes les capacités activées. Seul le joueur actif peut utiliser les capacités activées.”

### **2.8. - Défausser avec Flynn**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

#### Référence 1.2.3.

- “Faites autant que possible : Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible même si une partie des effets ne peut pas être appliquée, à l’exception de certains cas. (Voir 7.1.2.)”

### **2.9. - Aucun Floodborn pour Fred**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

#### Référence 1.2.3.

- “Faites autant que possible : Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible même si une partie des effets ne peut pas être appliquée, à l’exception de certains cas. (Voir 7.1.2.)”

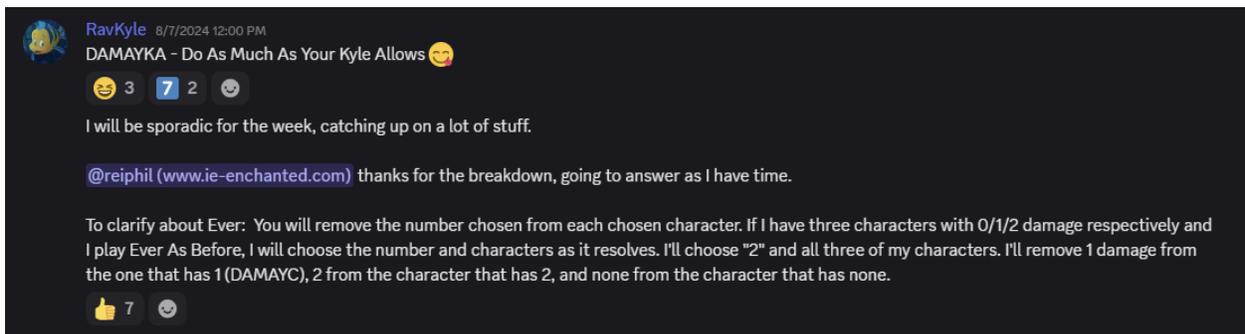
## 2.10. - Défausser avec Geppetto

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.3.4.

- “Si un effet indique à un joueur de se défausser d’un certain nombre de cartes, ce joueur choisit les cartes à défausser en respectant ce nombre et les place dans sa défausse.”

## 2.11. - Choisir avec Dingo



*"Pour clarification concernant Rien n'est plus pareil: Vous retirer le nombre choisi de chaque personnage choisi. Si j'ai 3 personnages avec respectivement 0/1/2 dommages et que je joue Rien n'est plus pareil, je choisis le nombre et les personnages à la résolution. Je choisis "2" et les 3 personnages que j'ai. Je retirerai 1 dommage de celui qui en a 1 (faites autant que possible), 2 de celui qui en a 2, et aucun de celui qui n'en a pas."*

[Lien de Référence Discord](#)

Note: La capture ne représente qu’une partie de la discussion. Cliquez sur le lien pour le contexte global.

## 2.12. - Capacité statique avec Jiminy

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.6.2.

- “Une carte jouée qui serait affectée par une capacité statique subit son effet dès qu’elle entre en jeu. Si cet effet modifie sa {S} ou sa {W}, la carte est considérée comme entrant en jeu avec sa {S} ou sa {W} modifiée.”

### **2.13. - Sa Sucrierie**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.4.4.

- “Lorsqu’une ou plusieurs cartes quittent le jeu, elles vérifient d’abord si des capacités se déclencheraient par le fait qu’elles ou les autres cartes quittent le jeu.”

### **2.14. - Altérer Lady**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 10.8.5.

- “Un personnage Altéré conserve les dommages du personnage sur lequel il a été placé. Il ne bénéficie pas du texte du personnage sur lequel il a été placé mais conserve tous les effets qui s’appliquaient à ce personnage.”

### **2.15.a. - Choisir de renvoyer en main**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 1.2.3.

- “Faites autant que possible : Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible même si une partie des effets ne peut pas être appliquée, à l’exception de certains cas. (Voir 7.1.2.)”

### **2.15.b. - Renvoyer en main ou bannir**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 1.9.1. Et sous-chapitres

- “Le jeu vérifie un ensemble de conditions et certaines actions obligatoires se produisent lorsqu’une ou plusieurs de ces conditions sont remplies. C’est ce qu’on appelle une vérification de l’état du jeu. Elle est composée de deux parties : la condition de l’état du jeu et l’action obligatoire. Une condition d’état de jeu est une circonstance spécifique que l’état de jeu peut atteindre en cours de partie. Une action obligatoire est ce qu’il se passe dans le jeu lorsqu’une condition d’état

du jeu est remplie. Les conditions recherchées par la vérification de l'état du jeu et l'action obligatoire pour chacune d'entre elles sont décrites ci-dessous."

- 1.9.1.3. - "Si un personnage ou un lieu a un nombre de dommages égal ou supérieur à sa Volonté {W}, ce personnage ou ce lieu est banni"

## **2.16. - Activer Monstro**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.5.3.

- "Pour utiliser une capacité activée, le joueur actif suit les étapes suivantes dans l'ordre. Si une partie de ce processus ne peut être exécutée, l'utilisation de la capacité est illégale. Ces étapes s'appliquent à toutes les capacités activées. Seul le joueur actif peut utiliser les capacités activées."

## **2.17. - Perte d'effet en renvoyant en main**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.1.5.

- "Si une carte entre dans une zone privée depuis le jeu, toutes les informations et liens de la carte originale sont retirés. Tous les effets, dommages et autres caractéristiques de la carte sont retirés et la carte est considérée comme étant une nouvelle carte."

## **2.18.a. - Multiple Namaari**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.7.4.

- "Ensuite, le joueur actif choisit l'une de ces capacités déclenchées et la résout intégralement. Si cette résolution déclenche une autre capacité, la nouvelle capacité déclenchée est ajoutée au sac une fois la capacité en cours entièrement résolue."

## **2.18.b. - Moment de déclenchement de Namaari**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.2.2.3.

- “Les effets se déroulant “au début de votre tour” et les capacités se déclenchant durant l’étape Redresser sont ajoutés dans le sac. Ensuite, tous les effets déclenchés sont résolus.”

## **2.19. - Capitaine Flint et les dommages**

*(Note de traduction : La référence utilisée dans le document original est :*

*Reference Glossary Entry “is/was damaged”*

- *“is/was dealt damage”*

*Cette entrée de glossaire dans la version française ne reflétant pas l’ensemble des nuances impliqués par le cas de Flint, une référence plus appropriée a été ajoutée ci-dessous.)*

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 9.2.1.

- “Si un effet place un dommage sur un personnage ou un lieu, il ne compte pas comme un dommage infligé à ce personnage ou à ce lieu et n’est pas affecté par les modificateurs de dommages infligés (par exemple, Résistance).”

Référence 9.3.1.

- “Le déplacement de dommages consiste à retirer un certain nombre de dommages d’un personnage au choix pour les placer sur un autre.”

## **2.20. - Perdita et la défausse**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 1.2.3.

- “Faites autant que possible : Si un effet indique à un joueur de faire quelque chose, ce joueur doit le réaliser dans la mesure du possible même si une partie des effets ne peut pas être appliquée, à l’exception de certains cas. (Voir 7.1.2.)”

## **2.21. - Double Raya**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.1.5.

- “Si une capacité ou un effet utilise le terme “autre”, elle s’applique à toutes les cartes à l’exception de celle à l’origine de la capacité, ainsi que toutes les cartes non spécifiées dans sa clause.”

### **2.22.a. - Défausser Lilo**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.2.1.4.

- “Les effets se déclenchant “au début de votre tour” et durant l’étape “Redresser” se déclenchent mais ne se résolvent pas encore. (Voir 4.2.2.3.)”

### **2.22.b. - Invocateur d’encre caché**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 6.2.8.

- “Icône d’encre : les cartes possédant le symbole tourbillonnant {C} autour de leur coût peuvent être placées dans la réserve d’encre du joueur. Les cartes placées dans la réserve d’encre sont appelées encres. Chaque carte compte pour 1 {I}. (Voir #1 du schéma en 6.2 “Description d’une carte”.)”

### **2.23. - Le cocher et Insaisissable**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.3.6. Et sous-chapitres

- 4.3.6.8. - “Troisièmement, le joueur vérifie qu’il n’y a aucun effet empêchant le défi. Si un effet empêche le défi d’être lancé, le défi est interdit.”
- 4.3.6.9. - “Quatrièmement, le joueur actif épuise le personnage qui défie.”

### **2.24. - Fée clochette et capacités statiques**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.6.2.

- “Une carte jouée qui serait affectée par une capacité statique subit son effet dès qu’elle entre en jeu. Si cet effet modifie sa {S} ou sa {W}, la carte est considérée comme entrant en jeu avec sa {S} ou sa {W} modifiée.”

### **2.25. - Bannir Clochard**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 8.4.4.

- “Lorsqu’une ou plusieurs cartes quittent le jeu, les joueurs doivent vérifier si cela déclenche des capacités de carte encore en jeu, mais aussi celles des cartes quittant le jeu.”

### **3.1.a. - Épée et personnages en train de sécher**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.2.2.1.

- “Les personnages en jeu ne sont plus en train de “sécher” et peuvent désormais partir à l’aventure, défier ou {E} pour payer le coût d’une capacité activable ou chanter une chanson.”

### **3.1.b. - Épée et re-redresser**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.5.3.3.

- “Une fois le coût total payé, la capacité est activée. Le joueur actif résout l’effet immédiatement.”

### **4.1. - Altérer avec La Nouvelle Orléans**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.3.4.2.

- “Les étapes qui suivent s’appliquent pour toutes les cartes pouvant être jouées. Généralement, les cartes ne peuvent être jouées que depuis la main d’un joueur. Seul le joueur actif peut jouer des cartes ; aucun joueur ne peut jouer de cartes durant le tour d’un adversaire.

Référence 4.3.4.4.

- “Deuxièmement, le joueur annonce comment il prévoit de jouer la carte, que ce soit en payant son coût en encre ou un coût alternatif. Si plusieurs coûts alternatifs peuvent s’appliquer à la carte, le joueur doit en choisir un et ignorer tous les autres pour jouer la carte.”

Référence 6.2.7.

- “Coût de la carte : le coût de la carte indique le nombre d’encres nécessaire pour jouer ladite carte. (Voir #1 du schéma en 6.2 “Description d’une carte” .)”

### **4.2.a. - Chanter avec une plus grande valeur**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 10.10.3

- “Lorsque vous jouez une chanson en utilisant la capacité À l’unisson, additionnez les coûts en encre d’un ou de plusieurs de vos personnages redressés. Si le montant total atteint ou dépasse le coût indiqué pour À l’unisson, le ou les personnages peuvent chanter la chanson.”

#### 4.2.b. - Rejouer avec Ursula

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 6.3.3.3.

- “Toutes les chansons permettent au joueur de les jouer après avoir payé un coût alternatif au lieu de leur coût en encre. Être une chanson signifie “Au lieu de payer le coût en encre de cette carte, vous pouvez {E} un de vos personnages en jeu avec un coût en encre N ou plus pour jouer cette carte gratuitement”. C’est ce qu’on appelle chanter une chanson.”

#### 4.3. - Bannir avec dissipation

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 10.12.1.

- “Le mot-clé Dissipation représente une capacité déclenchée. Dissipation signifie “Lorsque ce personnage est choisi par un adversaire lors de la résolution de l’effet d’une action, bannissez ce personnage.””

#### 4.4. - Combien de dommages pour Mettre le feu au poudre?



RAV\_Kyle 5/12/2025 12:06 PM

The term "for each" in our context is asking for a grand total. So things like LTF, Queen's Castle, Prince John, these are all wanting a single number do work off of. And in all of those cases as well, it's one effect that is resolving.

*“Le terme “pour chaque” dans ce contexte comptabilise le total. Par conséquent des cartes comme Château de La Reine, Prince Jean et Mettre le feu au poudre n’attendent que le total pour fonctionner. Et dans tous les cas cités, c’est un seul effet qui se résout”*

#### Lien de Référence Discord

Note: La capture ne représente qu’une partie de la discussion. Cliquez sur le lien pour le contexte global.

#### 4.5.a - Redresser les chanteurs

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 4.3.4.6.

- “Quatrièmement, le joueur paye le coût total. Après calcul du coût, si de l’encre est nécessaire pour jouer la carte, le joueur doit épuiser un nombre de cartes redressées dans sa réserve d’encre égale à ce coût. Si d’autres formes de coût sont nécessaires, le joueur suit les instructions permettant de payer ces coûts. Le joueur choisit dans quel ordre payer ces coûts, tant qu’il s’acquitte du coût total.”

#### **4.5.b. - Partir à l'aventure avec les autres**

Règles complète de Lorcana (27/05/2025)

Référence 7.4.5.

- “Certaines capacités déclenchées apparaissent comme suit “[Condition de déclenchement], [Effet]. [Effet].” Les deux effets restent liés à la condition de déclenchement mais sont indépendants l'un de l'autre.”