Pony Primer

Vítejte u *My Little Pony Collectible Card Game*! MLP: CCG je zábavná a napínavá hra založená na světě My Little Pony: Frienship is Magic. Ve hře hráči na sebe přebírají role poníků podstupující výzvy v magické zemi Equestrie.

Tento návod vám nastíní základy karetní hry *My Little Pony: Collectible Card Game* skrz ukázkovou hru.

K započatí hraní použijte přiložených 15 karet, mince a nebo jiných počítadel.

Začínáme

Ještě než se ponoříme do pravidel, proberme si tuhle hru od začátku:

Cílem hry je být prvním hráčem, který nasbírá **15 bodů.**

Hlavním způsobem získávání bodů je **řešení Problémů.**

Problémy jsou reprezentovány **kartami s Problémy**, jako je ta na obrázku níže:

Pro vyřešení Problému musíte **splnit jeho požadavky**, které určují jakou **barvu** a kolik **energie** potřebujete, abyste Problém vyřešili.

Pro příklad, na tento určitý Problém potřebujete 2 **Fialové** (2) a **2 od jakékoli barvy kromě fialové** (2) abyste ho mohli úspěšně vyřešit.

Ovšem váš Problém může také řešit váš protihráč. Na opačné straně karty, jsou uvedeny požadavky na řešení pro vašeho soupeře, ty nepožadují žádné určité barvy, ale pouze kolik energie je potřeba. Například u tohohle Problému musí soupeř pro vyřešení využít **5 energie** jakékoli barvy (5).

Chcete-li čelit některému Problému, **musíte mít postavy na něm** uvedené se správnými barvami a energií ke splnění.

Každá **charakterová karta** má označení **barvy** a **energie.**

Tenhle charakter má například barvu **fialovou** a 2 energie, které jsou na kartě značeny jako 2

Všimněte si, že postavy jsou rozděleny do šesti různých barev – každá odpovídá jedné ze šesti hlavních postav z televizní show Friendship is Magic.

Ve hře jsou dva typy postav: **Hlavní postavy** (kterými začínáte hrát a jsou oboustranné) a **Přátelé** (které hrajete z ruky).

Tahle karta Přítele je **modrá** a má 2 energie, což je zaznačeno na kartě jako 2

Pro zahrání téhle karty z ruky, musíte zaplatit její **cenu** vyjádřenou v **Akčních žetonech.**

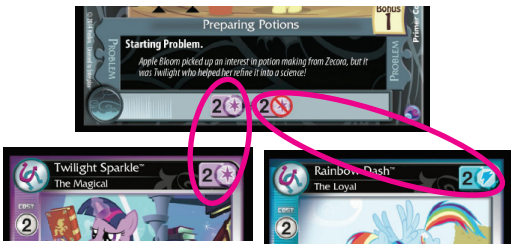
Pro příklad, tahle karta stojí .2 , takže pro její použití ve hře musíte použít 2 Akční žetony.

Akční žetony jsou v průběhu hry využívány k několika rozdílným činnostem a jsou rozdělovány na začátku každého kola.

Když vyřešíte Problém, vyhráváte **bod do skóre**. Pamatujte: pro výhru je potřeba 15 bodů.

Dostanete bod za každé kolo, kdy řešíte daný problém, dokud ho váš soupeř **nevyřeší také**. Poté je Problém **vyřešen** a **nahrazen** novým.

Nyní již máte obecný přehled, pojďme se tedy připravit ke hře!



Problém vyžaduje 2 fialové (2) a 2 ne-fialové (2). Pokud zahrajete těmito dvěma postavami společně na tenhle Problém, **budete mu čelit** s využitím 2 fialové (2) a 2 modré energie (2).

Jah hrát

Pro tuto ukázkovou hru jsou potřeba dva hráči:

- Fluttershy hráč používá Fluttershy balíček, balíček Problémů a Mane postavu (označenou jako "Deck A" na spodní části každé karty).
- Twilight Sparkle hráč používá Twilight Sparkle balíček, balíček Problémů a Mane postavu (označenou jako "Deck B" na spodní části každé karty).

Před začátkem hry se dohodněte, který hráč bude hrát za Fluttershy a který za Twilight Sparkle.

Během ukázkové hry, kdy jeden nebo dva hráči potřebují nějaký průběh, to bude vypadat takto:

> Aktivita a průběh, kterého byste se měli držet.

Příprava karet

Pro přípravení si své první ukázkové hry se řiďte těmito kroky:

1. Jako první vytiskněte a vystřihněte karty z tohoto dokumentu.

2. Dále karty rozdělte na Balíček A (žlutý a bílý balíček Fluttershy) a Balíček B (fialový a modrý balíček Twilight Sparkle).

3. Dejte každému hráči skórový posuník a tahové karty.

4. Každý hráč vyčlení určitý počet karet a to následovně.

Fluttershy hráč vyčlení následující karty:

- *Fluttershy, caring and kind* (všimněte si, že tato karta Mane postavy má dvě strany; umístěte "Startovní" a "Posílenou" stranu zády k sobě)
- *Rarity, The Generous*
- *Fluttershy, The Kind*
- *Precise Instructions* (karta Problému)

Twilight Sparkle hráč vyčlení následující karty:

- *Twilight Sparkle, Magic Tutor* (všimněte si, že tato karta Mane postavy má dvě strany; umístěte "Startovní" a "Posílenou" stranu zády k sobě)
- *Rainbow Dash, Weather Team*
- *Rainbow Dash, The Loyal*
- *Preparing Potions* (karta Problému)

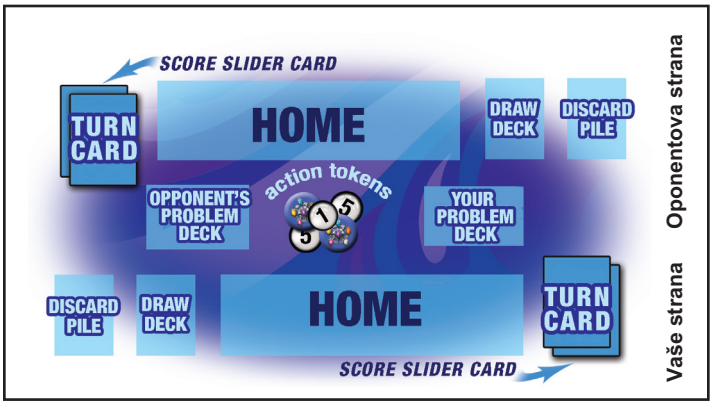
5. Každý hráč rozdělí zbývající karty do balíčku Problémů (obsahujícího karty s Problémy) a losovacího balíčku (obsahujícího všechny ostatní karty), a následně zamíchá svůj losovací balíček.

6. Fluttershy hráč položí karty *Rarity, The Generous a Fluttershy, The Kind* předními stranami dolů na vrchol svého losovacího balíčku a *Precise Instructions* na vrchol svého balíčku Problémů. Twilight Sparkle hráč rovněž umístí své karty *Rainbow Dash, Weather Team* a *Rainbow Dash, The Loyal* předními stranami dolů na vrchol svého losovacího balíčku a *Preparing Potions* na vrchol svého balíčku Problémů.

Předpříprava hry

Jakmile budou karty připravené, můžeme začít s přípravou hry.

Hráči se posadí proti sobě ke svým stranám stolu. Hrací zóna je sestavena nějak takhle: (obrázek)



> Doprostřed stolu umístěte malou hromádku korálků nebo mincí, které budou skloužit jako akční tokeny.

> Oba hráči umístí své Mane postavy "Startovními" stranami nahoru do svých vlastních oblastí.

> Oba hráči umístí své losovací balíčky a balíčky Problémů vrchními stranami dolů na na obrázku vyznačená místa a následně obrátí horní karty ze svých balíčků Problémů vrchními stranami nahoru a natočí je tak, aby čelily svým majitelům (horní karta s Problémem Twilight Sparkle hráče je *Preparing Potions* a horní karta s Problémem Fluttershy hráče je *Precise Instructions*).

> Oba hráči uspořádají své tahové karty přes skórový posuvník tak, aby hrany směřovaly na nulu a dvojku.

> Oba hráči si líznou šest karet.

Hraní hry

V naší ukázkové hře začíná Twilight Sparkle hráč.

Je tu pět fází hráčova tahu. Jsou to, ve správném pořadí, **Přípravná fáze**, **Troublemakerská fáze**, **Hlavní fáze**, **Skórovací fáze** a **Konečná fáze**. Přestože jsme se v této ukázce nedostali do podrobností, o fázích, troublemakerech a dalších věcech se můžete více dozvědět přečtením online příručky na: http://enter-play.com/products/mlpccg.html.

Tah 1 (Twilight Sparkle)

Na začátku svého tahu si hráči obvykle **líznou** kartu a získají **akční tokeny**. Avšak první hráč si v prvním tahu kartu nelíže. Proto si tedy Twilight Sparkle hráč v tomto tahu nelízne kartu, ale obdrží tokeny.

Hráči obdrží určitý počet tokenů založený na nejvyšším skóre hráče ve hře. Skórový posuvník vám řekne, kolik akčních tokenů každý hráč obdrží ve svém tahu.

Pokud je tohle nejvyšší skóre ve hře...

...tak tohle je, kolik akčních tokenů dostaneš.

Na začátku hry je nejvyšší skóre mezi hráči, samozřejmě, nula.

Na kartě s tabulkou skóre najdete řádek s 0 ve sloupci Bodů. Ve stejném řádku najdete číslo ve sloupečku Akčních žetonu, zde 2. To znamená, že když je nejvyšší skóre ve hře 0, hráči na začátku svých kol dostávají 2 Akční žetony.

> Hráč Twilight Sparkle si bere 2 Akční žetony uprostřed stolu.

> Hráč Twilight Sparkle platí 2 Akční žetony a vyloží *Rainbow Dash, The Loyal* ze své ruky na soupeřovu kartu Problému *Precise Instructions*.

Správně zahraná karta vypadá takto:

Karty Přátel můžete vyložit na vlastní problém, soupeřův problém či do vlastní domovské oblasti pro pozdější použití.

V tomto případě hráč Twilight Sparkle vyložil *Rainbow Dash, The Loyal* na soupeřův problém. Hráč Twilight Sparkle má nyní na Problému *Precise Instructions* sílu 2 od Přítele s modrou (2) z celkem potřebné síly 5 jakékoliv barvy.

Hráč Twilight Sparkle nyní nemá ve své Hlavní fázi žádné Akční žetony ani další proveditelné kroky. Nyní si povíme o získávání bodů na konci každého kola.

Získávání bodů

K získání bodů se podívejte na všechny Problémy ve hře a určete, jestli na kterémkoliv z nich plníte jejich požadavky na vyřešení. Splnění požadavku na vyřešení je nazýváno **Konfrontací** problému. Hráč Twilight Sparkle má karty ve hře pouze na problému *Precise instructions*, takže se podíváme na tento problém.

Tento problém vyžaduje dohromady sílu 5 jakékoliv barvy ke konfrontaci. Hrác Twilight Sparkle zde má pouze sílu 2, takže požadavky nejsou splněny a nedochází zde k žádnému získání bodů.

To je jediná věc, kterou hráč Twilight Sparkle muže ve své Skórovací fázi provést, takže se přesuneme k poslednímu kroku kola, Konečné fázi, kde se předává hra vašemu protihráči.

Kolo 2 (Fluttershy)

Nejvyšší skóre ve hře je stále 0. Hráč tedy dle kartičky se skóre dostane na začátku svého kola 2 Akční žetony.

> Hráč Fluttershy dostává 2 Akční žetony a líže si kartu.

Nyní je na hráči Fluttershy, aby shromáždil nějakou sílu u Problému *Precise instructions.*

> Hráč Fluttershy platí 2 Akční žetony a vykládá *Rarity, the Generous* na Problém *Precise instructions.*

Hráč Fluttershy má nyní na *Precise Instructions* sílu 2 v bílé barvě (2)a nemá žádné další Akční žetony.

Získávání bodů

Prověřme, zda hráč Fluttershy úspěšně konfrontuje některý z obou Problémů ve hře.

Hráč Fluttershy má na Problému *Precise Instructions* sílu 2 v bílé barvě, ale tento problém vyžaduje sílu 2 v bílé a 2 nebílé (2 + 2), takže nemůže být konfrontován. Hráč nemá žádné karty na druhém Problému a v tomto kole nedochází k žádnému získání bodu.

Kolo 3 (Twilight Sparkle)

> Hráč Twilight Sparkle dostává 2 Akční žetony a líže si kartu.

Kromě vykládání karet z ruky muže hráč vydat akční žetony i za jiné věci, jak je uvedeno na kartě s popisem kola.

Například může zaplatit 2 Akční žetony za pohnutí postavou (včetně Hlavní postavy) z jedné ze svých oblastí ve hře do jiné.

> Hráč Twilight Sparkle platí 2 Akční žetony za přesun své Hlavní postavy *Twilight Sparkle* na svůj Problém *Preparing Potions*.

Získávání bodů

Požadavky na vyřešení Problému *Preparing potions* jsou 2x fialová a 2x nefialová síla (2 + 2). Hráč Twilight Sparkle má sílu 1 fialová (1) z Hlavní postavy Twilight Sparkle. Hráč má modrou sílu 2 (2) z celkově potřebných 5 na Problému *Precise Instructions* a nemůže konfrontovat ani jeden z Problémů. Nedochází k žádnému získání bodu.

Kolo 4 (Fluttershy)

> Hráč Fluttershy dostává 2 Akční žetony a líže si kartu.

> Hráč Fluttershy platí 2 akční žetony za vyložení *Fluttershy, The Kind* na Problém *Precise Instructions*.

Získávání bodů

Podívejme se, zda hráč Fluttershy muže konfrontovat některý z Problémů ve hře.

Na problému *Precise Instructions* jsou jeho požadavky (2 + 2) splněny. Hráč Fluttershy konfrontuje Problém! (Poznámka: Problém ještě není vyřešen, nýbrž zůstává ve hře.)

Jestliže konfrontujete problém, získáváte jeden bod. Pokud jste navíc první hráč konfrontující tento konkrétní problém, dostáváte **bonusové body** daného Problému. Hráč Fluttershy konfrontoval *Precise Instructions* jako první, dostane tedy bonusové body uvedené na Problému *Precise Instructions* (tedy 1 bod), což hráče posouvá na 2 body.

Hráč Fluttershy si na kartě skóre odkryje řádek se 2 body a ukončí své kolo.

Tah 5 (Twilight Sparkle)

Oba hráči nyní začnou na začátcích svých tahů dostávat 3 Akční žetony. To protože nejvyšší skóre ve hře se posunulo z 0 na 2. Vše zjistíte podle skórového posuvníku, které vám řekne kolik si vzít Akčních žetonů podle toho, jaké je na začátku každého tahu nejvyšší skóre ve hře.

> Hráč Twilight Sparkle obdrží 3 Akční žetony a lízne si horní kartu jeho balíčku.

Podívejme se na kartu *Rainbow Dash, Weather Team* která se nachází v ruce hráče Twilight Sparkle. Na této kartě se nachází něco, o čem jsme se ještě nezmiňovali. Tato karta má **barevnou podmínku** (požadovaná barva), nacházející se hned pod cenou Akčních žetonů, která musí být splněna předtím, než může být karta zahrána.

Pokud má karta barevnou podmínku, hráč přidávající kartu do hry musí mít požadované množství síly dané barvy v daném okamžiku ve hře. V tomto případě karta *Rainbow Dash, Weather Team* požaduje po hráči, aby měl alespoň sílu dvě od charakterů s modrou (2), která je poskytnuta kartou *Rainbow Dash, The Loyal*. Barevná podmínka karty může být splněna pomocí síly poskytované vícero kartami.

> Hráč Twilight Sparkle utrácí tři Akční žetony k zahrání *Rainbow Dash, Weather Team* z jeho ruky na Problém *Precise Instructions*.

Bodování (Scoring)

Hráč Twilight Sparkle má sílu tři z *Rainbow Dash, Weather Team* na *Precise Instructions* a sílu 2 z *Rainbow Dash, The Loyal*. Hráč Twilight Sparkle úspěšně řeší tento problém a dostává 1 bod.

Utkání na problému (faceoff)

Oba hráči řeší stejný Problém během Bodovací fáze jednoho z hráčů. Pokud se toto stane, nastává **Utkání na problému** (neboli *Problem faceoff*). Projděme si jednotlivé body utkání:

Zaprvé, každý hráč spočítá sílu svých charakterů na Problému, na kterém se Faceoff odehrává:

- Hráč Twilight Sparkle má sílu 5: 2 z *Rainbow Dash, The Loyal* a 3 z *Rainbow Dash, Weather Team.* (Všimněte si, že hráč Twilight Sparkle **nedostává** sílu z karty hlavní postavy Twilight Sparkle která je na problému *Preparing Potions* protože není na Problému, na němž se Faceoff odehrává).
- Hráč Fluttershy má sílu 4: 2 z *Rarity, The Generous* a 2 z *Fluttershy, The Kind.*

Když jsou součty sil spočítány, každý hráč **otočí horní kartu jeho lízacího balíčku**, a odhalí její sílu v horním pravém rohu. Toto číslo je přičteno k součtu síly.

> Každý hráč otočí horní kartu jeho lízacího balíčku a přičte sílu této karty k jeho součtu síly.

Protože balíčky nejsou stabilní po prvních dvou kartách, karty, které si líznete, budou náhodné. Přičtěte jejich hodnoty síly k součtům jednotlivých hráčů a znovu porovnejte celkovou sílu. Pokud nastala remíza, opakujte tento krok, dokud nebude prolomena.

Pokud vyhrajete faceoff na Problému, dostanete body určené bonusem uvedeným na Problému. *Precise Instructions* má bonus 1, tudíž hráč, který vyhrál utkání dostane toto kolo 1 bod navíc.

Na konci utkání jsou všechny karty otočené z líbacího balíčku během utkání umístěny na spodek balíčku jejich majitele.

> Oba hráči umístí karty, které otočili během utkání na spodek jejich balíčků.

Poté, co se na Problému odehraje Faceoff, je Problém vyměněn. Navíc jsou všechny charaktery z tohoto Problému poslány do domova jejich hráče. (Všimněte si: hlavní postava *Twilight Sparkle* zůstává na problému *Preparing Potions*.)

> Hráč Fluttershy mění Problém *Precise Instructions* tak, že ho umístí na spodek jeho balíčku Problémů, a odhaluje novou horní kartu jeho balíčku Problémů.

> Pošlete postavy obou hráčů na problému *Precise Instructions* do jejich domovů.

Zakončení

Pokud by toto byla standardní hra, hráči by pokračovali ve hře hraním karet, hýbáním postavami, konáním akcí a utkáními dokud by jeden z hráčů neobdržel 15 bodů. První hráč, který získá 15 bodů, vyhrává hru. (Pokud si to přejete, můžete dál hrát pomocí primeru a pravidel z webu Enterplay.)

Tento primer je základním přehledem hry. O hře se více můžete dočíst na webu Enterplay http://enter-play.com/products/mlpccg.html. Můžete se dozvědět o roztodivných druzích karet, strategií a pravidel. Mezitím si užijte učení se a hraní *My Little Pony Collectible Card Game!*

ENTERPLAY®

www.enter-play.com

HASBRO and its logo, MY LITTLE PONY and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2014 Hasbro. All Rights Reserved.
Gameplay by Enterplay, © 2014 Enterplay. Enterplay logo is a registered trademark of Enterplay LLC. ® 2014 Enterplay. All Rights Reserved.

Fluttershy™
Caring and Kind
1
START
Pegasus
Home Limit 3
Main Phase: Exhaust 3 of your Friends to turn this card over.
(Pony Pointer: Home limit is how many Friends you can have at home at the end of your turn.)
"I know you'll try your best!"
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Mane Deck A #2 F

Fluttershy™
Caring and Kind
3
BOOSTED
Pegasus
Home Limit 4
For complete rules, helpful tips, and a retailer near you, visit www.enter-play.com
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Mane Deck A #2 F

Score
Action Tokens Per Turn
Turn Card
During your Ready Phase, you collect a number of action tokens based on the score of the player with the most points, as displayed on that player's score slider card.
During your Main Phase, you may:
• Pay 1 to draw a card.
• Pay 1 to play a Troublemaker.
• Pay 2 to move one of your characters.
• Pay 2 to rally one of your frightened Friends.
• Pay the cost of a Friend, Resource, or Event to play it.
When you score a point, slide the score slider card beneath this card to display your new score.
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Turn Card Deck A

Score Slider Card
SCORE
Action Tokens Per Turn
0 2
1 2
2 3
3 3
4 3
5 3
6 4
7 4
8 4
9 4
10 4
11 5
12 5
13 5
14 5
15 You Win!
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Score Slider Deck A

Rarity™
The Generous
2
COST
2
Friend
Unicorn
Rarity is always willing to share what she has to help somepony in need. (Especially if it's a mane emergency.)
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 1 Deck A #12 F

Fluttershy™
The Kind
2
COST
2
Friend
Pegasus
Fluttershy's kindness knows no bounds. Be it friend or foe, filly or critter, there's nopony in need that Fluttershy wouldn't raise a hoof to help!
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 2 Deck A #15 F

Prim Posy
Fond of Fronds
2
COST
1
2
Friend
Pegasus
"Actually, I'm the one who started the lily accessory craze in Ponyville! I don't mind all the copycats. Imitation is the sincerest form of flattery, after all!"
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 3 Deck A #76 C

Rarity™
Winter Weaver
3
COST
3
2
Friend
Unicorn
Rarity's creative spirit and nearly obsessive attention to detail are put to great use during Winter Wrap Up!
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 4 Deck A #11 F

Whitewash
Amiable Aviator
2
COST
1
2
Friend
Pegasus
"I'm an umbrella in the wind. Watch how I soar."
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 5 Deck A #98 C

Winona™
Working Dog

1

COST 1

FRIEND
CRITTER

When there's herding to be done, Applejack knows she can count on Winona to put in an honest day's work!

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 6 Deck A #16 F**

Anything I Can Do To Help?
2

COST 4

3

EVENT

Main Phase: Put an opponent's Friend or Resource into its owner's hand.

(Pony Pointer: You can only use this card on a card in play at home or a Problem. After you play an Event card, put it into your discard pile.)

"No! Nothing! In the name of Celestia, just sit there and do nothing!" –Rainbow Dash

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 7 Deck A #100 U**

Sweetie Belle™
Savvy Student

1

COST 2

FRIEND
UNICORN • FOAL

Sweetie Belle is an excellent student... when she's not too distracted fantasizing about the day she finally gets her cutie mark.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 8 Deck A #13 F**

House Mouse
Little Pipsqueak

1

COST 1

FRIEND
CRITTER

"Mice make very nice house guests. Why, they're quiet as a mouse!" –Fluttershy

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 9 Deck A #86 C**

Princess Cadance™
Calming Presence

2

COST 2

2

FRIEND
ALICORN • ROYALTY

"Just take a deep breath and relax, and I'm sure everything will work out in the end!"

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 10 Deck A #10 F**

Fluttershy™
Winter Wake Up

3

COST 3

2

FRIEND
PEGASUS

"This is my favorite task of the whole season, when I get to see all my little animal friends again."

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 11 Deck A #14 F**

Critter Cavalry
3

COST 1

2

EVENT • GOTCHA

Faceoff Reaction: Play after you flip a card. That card gets +5 power this faceoff.

(Pony Pointer: After you play an Event card, put it into your discard pile.)

Fluttershy's little animal friends are always there to lend a paw. Or a wing. Or a flipper. Or...

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 12 Deck A #108 U**

Sugar Twist
Twister Sister

2

COST 2

FRIEND
PEGASUS

Sugar Twist earned her cutie mark when she made the largest tornado ever seen on the Ponyville school playground. She also earned two weeks of detention.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 13 Deck A #79 C**

Primer Card 14 Deck A #18 F

PROBLEM

Bonus 1

5

Precise Instructions

Starting Problem.

Rarity learned the hard way: when putting a ceremonial headdress on a princess, step twelve isn't optional!

2 + 2

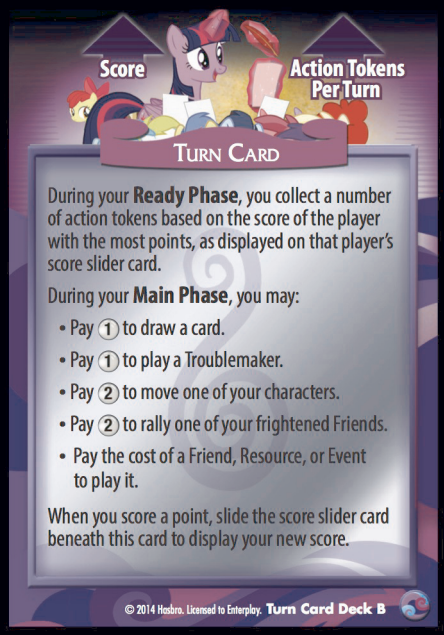
PROBLEM

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay.

Primer Card 15 Deck A #163 C
Bonus 2
PROBLEM
5
Kitchen au Flambé
The first player to confront this Problem may put a Friend with 1 power from their discard pile into their hand.
When surprising somepony with breakfast in bed, try not to set the pan on fire.
2 + 2
PROBLEM
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay.

Twilight Sparkle™
Magic Tutor
1
START
UNICORN
Home Limit 3
When you win a faceoff involving this card, turn this card over.
(Pony Pointer: Home limit is how many Friends you can have at home at the end of your turn.)
"I love to learn new things, don't you?"
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Mane Deck B #1 F

Twilight Sparkle™
Magic Tutor
3
BOOSTED
UNICORN
Home Limit 4
For complete rules, helpful tips, and a retailer near you, visit www.enter-play.com
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Mane Deck B #1 F


Score
Action Tokens Per Turn
TURN CARD
During your Ready Phase, you collect a number of action tokens based on the score of the player with the most points, as displayed on that player's score slider card.
During your Main Phase, you may:
• Pay 1 to draw a card.
• Pay 1 to play a Troublemaker.
• Pay 2 to move one of your characters.
• Pay 2 to rally one of your frightened Friends.
• Pay the cost of a Friend, Resource, or Event to play it.
When you score a point, slide the score slider card beneath this card to display your new score.
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Turn Card Deck B

SCORE SLIDER CARD
SCORE
Action Tokens Per Turn
0 2
1 2
2 3
3 3
4 3
5 3
6 4
7 4
8 4
9 4
10 4
11 5
12 5
13 5
14 5
15 You Win!
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Score Slider Deck B

Twilight Sparkle™
The Magical
2
COST
2
FRIEND
UNICORN
Twilight has learned a lot of spells from a lot of books, but her most special gift is to spread the magic of friendship across Equestria.
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 1 Deck B #8 F

Rainbow Dash™
The Loyal
2
COST
2
FRIEND
PEGASUS
"I'd never leave my friends hangin'!"
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 2 Deck B #4 F

Twilight Sparkle™
Looking For Team
3
COST
3
2
FRIEND
UNICORN
It took some time for Twilight to find a way to use her special talents to help with Winter Wrap Up. She turned out to be the best All-Team Organizer that Ponyville had ever seen!
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 3 Deck B #7 F

Spike™
Dragon Assistant
1
COST
2
FRIEND
DRAGON
"Spike is the best assistant a pony could ask for!"
- Twilight Sparkle
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. Primer Card 4 Deck B #6 F

Scootaloo™
Distracted Student

1

COST 2

FRIEND
PEGASUS • FOAL

Scootaloo has been known to get in trouble for daydreaming about riding her scooter instead of doing her schoolwork.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 5 Deck B #5 F**

Double-check the Checklist
5

COST 1
3

EVENT

Main Phase: Look at the top 3 cards of your deck and put them back in any order.

(Pony Pointer: After you play an Event card, put it into your discard pile.)

"Triple-check the checklist to make sure we didn't miss anything when we double-checked the checklist? Uh... check!" –Spike

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 6 Deck B #109 U**

Rainbow Dash™
Weather Team

3

COST 3
2

FRIEND
PEGASUS

Rainbow Dash's weather team is efficient and well-coordinated with her at the helm.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 7 Deck B #3 F**

Sweetie Sunrise
Early Riser

1

COST 1

FRIEND
PEGASUS

"I don't know about you, but it takes more than a cup of orange juice to get ME going in the morning." –Berry Punch

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 8 Deck B #20 C**

Zecora™
Zebra Friend

1

COST 1
1

FRIEND
ZEBRA

Though she was once mistrusted by Ponyville, now there isn't a single pony in town who doesn't wave a friendly hoof when Zecora passes through.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 9 Deck B #9 F**

What Went Wrong?
5

COST 1
1

EVENT • GOTCHA

Faceoff Reaction: Play after your opponent flips a card. Your opponent ignores that card's power and flips a new card.

(Pony Pointer: The ignored card is also put at the bottom of the deck after the faceoff. After you play an Event card, put it into your discard pile.)

"Yeah. It's a mystery." –Rainbow Dash

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 10 Deck B #127 U**

Compass Star
Geography Nut

3

COST 2
2

FRIEND
PEGASUS

He can name every capital in the world, but Compass Star couldn't tell you what he had for breakfast.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 11 Deck B #55 C**

Blue Moon
Ol' Blue Eyes

2

COST 2

FRIEND
UNICORN

Canterlot insiders say that Blue Moon and North Star have been dating for months. When asked about their relationship, Blue Moon was quoted as saying, "She makes me feel so young!"

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 12 Deck B #60 C**

Comet Tail™
Hale Bopper

1

COST 1

FRIEND
UNICORN

Comet is an expert at using his magic to speed himself up and run really, REALLY fast. He's NOT an expert at using his magic to slow back down.

© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay. **Primer Card 13 Deck B #54 C**

5
Preparing Potions
Bonus
1
Starting Problem.
Apple Bloom picked up an interest in potion making from Zecora, but it was Twilight who helped her refine it into a science!
2 + 2
PROBLEM
PROBLEM
Primer Card 14 Deck B #19 F
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay
7
Egghead Emergency
Bonus
2
The last thing in Equestria that Rainbow Dash wanted was for her friends to find out that an athlete like her loved something as "uncool" as reading!
3 + 2
PROBLEM
PROBLEM
Primer Card 15 Deck B #17 F
© 2014 Hasbro. Licensed to Enterplay