

KAYOU

MY LITTLE PONY

GRA KARCIANA

Budowa kart



karta postaci

koszt Mocy Harmonii



symbol

efekt

nazwa

numer karty

rzadkość

słowa kluczowe

inspiracja

karta głównej postaci



nazwa

rzadkość

numer karty



karta przedmiotu

koszt Mocy Harmonii



symbol

nazwa

numer karty

rzadkość

efekt



karta wydarzenia

koszt Mocy Harmonii



symbol

nazwa

numer karty

rzadkość

efekt



♦ karta opowieści ♦



główny tytuł

numer karty

rzadkość

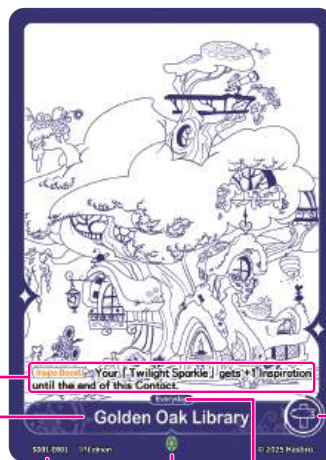
podtytuł

efekt

etap



♦ karta sceny ♦



efekt

nazwa

numer karty

rzadkość

symbol

efekt Everyday



postać/opowieść



CR
(colorful rare – kolorowa)



GR
(gold rare – złota)



SR
(silver rare – srebrna)



U
(uncommon – niezwykła)



C
(common – zwykła)



główna postać



RR
(ruby rare – rubinowa)



przedmiot/wydarzenie



SPR
(sapphire rare – szafirowa)



scena



ER
(emerald rare – szmaragdowa)

Oprócz wyżej wymienionych stopni rzadkości występują również jeszcze rzadsze karty w wariancie holograficznym (oznaczone symbolem ✧ przed numerem karty).

Warunki zwycięstwa

Gracz wygrywa rozgrywkę, jeśli zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

1 Gracz rozwinął swoją opowieść do etapu IV.

2 Przeciwnik ma dobrą kartę, ale w jego talii głównej nie ma kart.

Efekty – słowa kluczowe

Poniższe słowa kluczowe występują na różnych kartach i informują, kiedy i w jaki sposób należy rozpatrzyć opisany po nich efekt:

Appear

Rozpatrywany, gdy postać wchodzi do obszaru przygody.

Farewell

Rozpatrywany, gdy postać opuszcza obszar przygody (np. gdy zostaje przeniesiona do obszaru odpoczynku po rozpatrzeniu starcia).

Adventure

Pozostaje aktywny, dopóki ta postać znajduje się w obszarze przygody.

Pre-plan

Rozpatrywany po odkryciu karty planu.

Inspo Boost

Inspo boost to skrót od Inspiration boost, czyli „przyływ inspiracji”. Gracz może aktywować ten efekt podczas fazy starcia, gdy jego postać znajduje się naprzeciwko postaci przeciwnika.

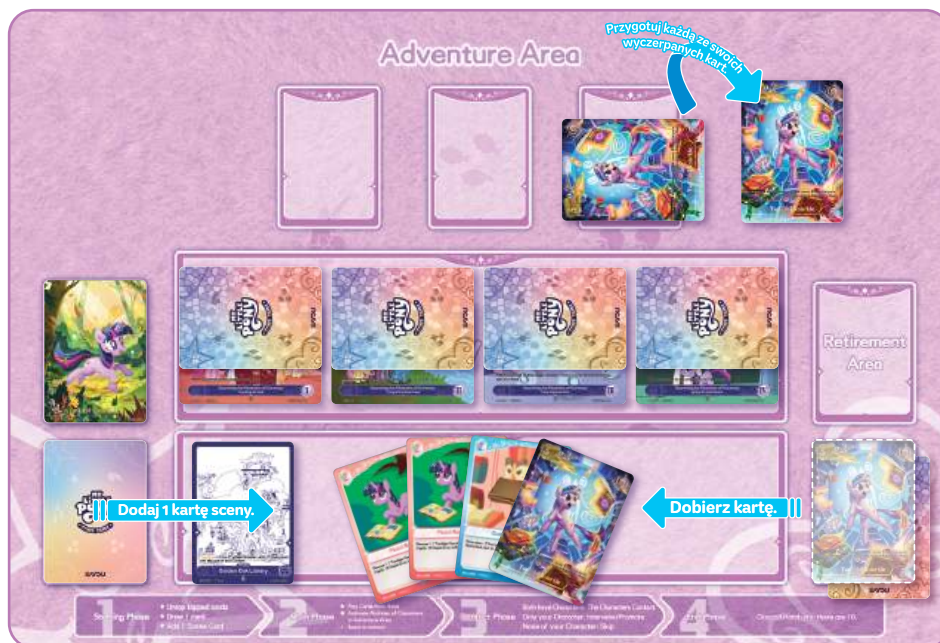
Przebieg rozgrywki

Przygotowanie do gry

- Każdy gracz przygotowuje:
 - Talię główną składającą się z dokładnie 50 kart (postaci, przedmiotów i wydarzeń).
 - Kartę głównej postaci.
 - 4 karty opowieści o tym samym głównym tytule, każda z innym oznaczeniem etapu (I II III IV).
 Talia może zawierać maksymalnie 4 karty z takim samym numerem. Podczas tworzenia talii karta z symbolem ✧ przed numerem jest traktowana tak samo jak karta bez tego symbolu. Innymi słowy, np. karta SD01A-SR01 i karta ✧ SD01A-SR01 to już 2 karty z tym samym numerem.
- Gracze oddzielnie tasują swoją talię główną i talię scen.
- Każdy gracz kładzie swoją kartę głównej postaci w obszarze rozgrywki, następnie kładzie 4 karty opowieści w kolejności chronologicznej (I → IV) w obszarze opowieści, po prawej stronie karty głównej postaci.
- Gracze losowo wybierają pierwszego gracza (np. grając w Papier, kamień, nożyce).
- Każdy gracz dobiera na rękę po 5 kart ze swojej talii głównej. Gracz niezadowolony z początkowej ręki ma jednorazową okazję do jej wymiany (tzw. mulligan). Mulligan polega na odłożeniu wszystkich kart z ręki na spód swojej talii głównej i dobraniu z niej 5 nowych kart. Każdy gracz może wymienić kartę na ręce tylko raz.
- Każdy gracz kładzie 4 wierzchnie karty ze swojej talii głównej zakryte – po 1 na każdej karcie opowieści. Te karty stanowią karty planu gracza.
- Pierwszy gracz kładzie wierzchnią kartę ze swojej talii scen zakrytą w swoim obszarze scen, następnie drugi gracz kładzie wierzchnią kartę ze swojej talii scen odkrytą w swoim obszarze scen.
- Pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.

◆ Faza początkowa ◆

- 1 Aktywny gracz przygotowuje (przekręca do orientacji pionowej) każdą ze swoich wyczerpanych kart (postaci i scen).
- 2 Aktywny gracz dobiera kartę z talii głównej. (W pierwszej turze gry pierwszy gracz pomija ten krok).
- 3 Aktywny gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii scen i kładzie ją odkrytą w obszarze scen. O ile nie zaznaczono inaczej, efekt „add 1 Scene” („dodaj 1 scenę”) zawsze oznacza wyłożenie wierzchniej karty z talii scen odkrytej w obszarze scen.



◆ Faza główna ◆

Podczas tej fazy aktywny gracz może wykonać następujące akcje, powtarzając je dowolną liczbę razy:

- 1 Zagrać kartę z ręki, opłacając jej koszt Mocy Harmonii – wyczerpując tyle kart scen, ile wynosi koszt karty. Gracz może wyczerpać (przekręcić na bok) zarówno zakryte, jak i odkryte karty scen. (Przykład. Aby zagrać kartę, której koszt wynosi 2, gracz musi wyczerpać 2 karty scen). Zagrana karta postaci kładzie się w obszarze przygody. Zagrana karta wydarzenia natychmiast się rozpatruje, a następnie odkłada na obszar odpoczynku. Zagrane karty przedmiotów dołącza się do postaci w obszarze przygody.
- 2 Aktywować efekt **Adventure** kart postaci, które znajdują się w obszarze przygody.

◆ Faza starcia ◆

Gracze pomijają tę fazę w pierwszych 2 turach rozgrywki.

Rozpoczynając od kolumny znajdującej się po lewej stronie pierwszego gracza, gracze rozpatrują każdą z 3 kolumn po kolei. Gracze sprawdzają karty postaci w każdej kolumnie:



1. Obaj gracze mają kartę postaci w kolumnie.

- 1 Aktywny gracz może skorzystać z efektu **Inspo Boost** swoich kart scen, wyczerpując dowolną ich liczbę i rozpatrując ich efekty (**Inspo Boost**).
- 2 Przeciwnik aktywnego gracza może skorzystać z efektu **Inspo Boost** swoich kart scen w ten sam sposób.
- 3 Gracze porównują wartości inspiracji swoich kart postaci.
 - Kartę postaci z niższą wartością inspiracji należy przenieść na obszar odpoczynku.
 - W przypadku remisu obaj gracze przenoszą swoje karty na obszary odpoczynku.



2. Tylko aktywny gracz ma kartę postaci w kolumnie.

Jeśli w danej kolumnie znajduje się tylko karta postaci aktywnego gracza, ten gracz musi rozpatrzyć 1 z 2 opcji:

1 Pokrzyżuj plan

Aktywny gracz odkrywa kartę planu przeciwnika z karty opowieści najniższego etapu, na której jest karta planu.

(Przykład. Jeśli karty opowieści przeciwnika na etapach **I**, **II**, **III** i **IV** mają karty planu, odkrywasz kartę planu znajdującą się na etapie **I**).

Jeśli na odkrytej karcie planu jest efekt **Pre-plan**, należy go rozpatrzyć, a następnie położyć tę kartę na obszar odpoczynku przeciwnika.

Jeśli karta nie ma efektu **Pre-plan**, przeciwnik bierze ją na rękę.



Nie zawiera efektu **Pre-plan**, właściciel karty bierze ją na rękę.



Zawiera efekt **Pre-plan**. Należy rozpatrzyć jej efekt, następnie umieść ją w obszarze odpoczynku przeciwnika.

2 Rozwiń opowieść

Aktywny gracz przesuwa swoją kartę głównej postaci do następnego etapu opowieści (na przykład z **I** do **II**).

Gracz może wybrać tę opcję tylko wtedy, gdy przeciwnik nie ma karty planu na karcie opowieści tego samego etapu.

Jeśli przeciwnik ma kartę planu na karcie opowieści tego samego etapu, aktywny gracz musi wybrać opcję „Pokrzyżuj plan”.

Przykład. Możesz rozwinąć kartę opowieści do etapu **I** tylko wtedy, gdy na karcie opowieści przeciwnika na etapie **I** nie ma karty planu.

W przeciwnym razie rozwinięcie opowieści jest niemożliwe i zamiast tego musisz wybrać opcję „Pokrzyżuj plan”.



W tej sytuacji gracz może rozwinąć opowieść.

Na karcie opowieści **I** przeciwnika nie ma karty planu, więc aktywny gracz może rozwinąć opowieść i przesunąć kartę głównej postaci do etapu **I**.



W tej sytuacji gracz nie może rozwinąć opowieści.

Na karcie opowieści **I** przeciwnika znajduje się karta planu, więc aktywny gracz może jedynie pokrzyżować plan – odkryć kartę planu z karty opowieści **I** przeciwnika.

3. Aktywny gracz nie ma karty postaci w kolumnie.

Jeśli aktywny gracz nie ma karty postaci w danej kolumnie, pomija ją.

◆ Faza końcowa ◆

Jeśli na koniec tury aktywny gracz ma więcej niż 10 kart na ręce, musi odrzucić tyle, żeby zostało mu tylko 10.

Gracze rozgrywają swoje tury na zmianę, aż zostanie spełniony 1 z warunków zwycięstwa.