



Game Design: <http://breakfast-tee.deviantart.com/>

Card Art: <http://bluekite-falls.deviantart.com>

Card Back: <http://kriscrash.tumblr.com>

Special Thanks: Snuggle Trumpet, MyLittleTies

Rules © SkyRailroad 2016

Objectif

Collecter toutes les cartes du jeu.

Les cartes

Chaque carte a deux parties : un personnage, et un symbole à chaque coin.. Les symboles représentent le thème du personnage.



Mise en route

Mélanger et distribuer tout le jeu entre chaque joueur. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes. Chaque joueur se retrouve avec une pile de cartes faces cachée devant lui.

Jeu

Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu continue dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur prend la première carte de sa pile et la place, face visible, au milieu de la table.

Défi

Une **carte de Défi** est une carte avec un symbole *Alicorne*, *Villain*, *Mane 5* ou *Parasprite*.

Lorsqu'une **carte de Défi** est jouée, cela signifie qu'un **Défi** est lancé envers le prochain joueur. Le prochain joueur doit tenter de répondre au **Défi** en jouant une **carte de Défi** de son propre paquet.

Le joueur répondant au **Défi** aura de 1 à 4 opportunités de répondre au **Défi** selon le symbole de la **carte de Défi** jouée, en retournant de 1 à 4 cartes.



Si le joueur retourne une **carte de Défi**, il a gagné le **Défi** et arrête de retourner des cartes (même s'il leur restait des opportunités). Le jeu continue avec le joueur suivant devant essayer de répondre au nouveau **Défi**.

Si le joueur ne retourne pas de **carte de Défi**, le joueur qui a lancé le **Défi** récupère la pile du milieu et la met en dessous de son paquet, sans changer l'ordre des cartes. Le joueur défié reprend la main en jouant la carte du dessus de son paquet.

Événements

Il y a deux événements qui peuvent avoir lieu au cours de la partie :

Miroir

Deux cartes avec le même symbole sont posées l'une sur l'autre.

Hayburger

Deux cartes avec le même symbole sont séparées par une carte avec un symbole différent.

Frappe

En cas de Miroir ou un Hayburger, le premier joueur à mettre la main sur la pile récupère la pile et la met sous son paquet sans changer l'ordre des cartes. Le joueur qui a mis la main sur le paquet prend la main en jouant la carte du dessus de son paquet.

Fausse Frappe

Si quelqu'un met la main sur le paquet alors qu'il n'y a pas de Miroir ou d'Hayburger, il doit mettre la carte du dessus de son paquet en bas de la pile. La partie continue comme s'il ne s'était rien passé.

Slapping In

N'importe qui peut mettre la main sur le paquet en cas de Miroir ou de Hayburger, même s'ils n'ont plus de cartes ou qu'ils ne jouent pas !

Cependant, s'ils font une Fausse Frappe, ils n'ont plus le droit d'essayer pour le restant de la partie.

Astuces

- Il n'y a qu'un seul Joker dans le paquet. Utilisez le à votre avantage.
- Attention en Frappant un *Wonderbolt*. Les *Shadowbolts* leur ressemblent..
- Si vous n'êtes pas sûr de qui a Frapper en premier, décidez en râlant le plus ou avec une partie de Pierre-Feuille-Ciseaux
- Si vous utilisez des pochettes, utilisez les mêmes pour toutes les cartes

- Soyez libre de créer vos propres règles, n'oubliez pas de les rappeler en début de partie.
- Plusieurs paquets ou extensions peuvent être ajoutés pour rendre la partie plus longue.

Exemples de parties

- <https://www.youtube.com/watch?v=ldIz9QJAJZ0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=P8PpikvUYiU>