

## **My Little Pony Collectible Card Game Multiplayer Regeln v1.4**

My Little Pony CCG macht zu zweit großen Spaß, doch was tun, wenn man zu dritt oder fünft ist und spielen möchte? Setzt immer eine Person eine Runde aus? Das könnte man tun, doch mit einigen Zusätzen zu den Grundregeln gibt es die Möglichkeit, eine ungerade Anzahl von Spielern in einem einzigen Match zu vereinen. Niemand muss aussetzen und alle spielen mit!

### **Einleitung**

Unten stehend befinden sich die Regeln für ein My Little Pony CCG Match mit 3-5 Spielern. Theoretisch kann man diese Regeln auch für ein Multiplayer-Match mit mehr als fünf Personen nutzen, allerdings wird die Runde dann so groß und unübersichtlich, dass sie extrem zeitaufwändig und kompliziert wird.

Dies ist die Betaversion der Regeln!

Dies bedeutet, dass sie spielbar sind, allerdings sind sie noch nicht in Stein gemeißelt.

Wir möchten Euch, den Spielern, den größtmöglichen Spaß in einem Multiplayer-Spiel verschaffen.

Probiert die Regeln mit euren Freunden aus, dann gebt uns Bescheid, was Euch gefällt und was nicht funktioniert bzw. verwirrend ist und was vielleicht noch viel mehr Spaß machen würde.

Haben wir genug Feedback erhalten, können wir die Regeln überarbeiten und es in ein Multiplayerspiel verwandeln, dass ihr auf jeden Fall spielen wollt.

Schaut auf die Webseite und unsere Facebook-Seiten für Informationen, wie ihr uns Feedback geben könnt.

### **Setup**

Wenn ihr Euch zum Spielen zusammensetzt, setzt Euch in einen Kreis und nicht gegenüber.

Wenn ihr Euer *Starting Problem* vor Euch aufdeckt stellt sicher, dass es für den Spieler rechts von Euch auch les- und erreichbar ist.

Die Spieler bestimmen per Zufall, wer anfängt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Startspieler zieht hier eine Karte während seiner ersten *Ready Phase*.

### **Grundregeln**

#### **Rivalen**

Der Spieler zu eurer jeweils Linken ist euer Rivale.

Ihr könnt Karten nur zu eurem oder dem Problem eures Rivalen spielen.

Ihr könnt keine Karten, die euer Gegner kontrolliert, zu einem anderen als eurem oder dem Problem eures Rivalen bewegen.

#### **Probleme**

Ein Spieler ist angrenzend zu einem Problem, wenn das Problem ihm gehört oder er der Rivale des Problemhabers ist.

Wenn sich der Kartentext eines Problems auf „your opponent“ bezieht, dann bezieht sich der Kartentext auf den Spieler, der angrenzend zu dem Problem sitzt. Das kann der Rivale oder der Spieler zu deiner Rechten sein.

#### **Troublemaker**

Wenn der Kartentext eines Troublemakers sich auf „your opponent“ bezieht, dann bezieht sich der Kartentext auf den dem Problem angrenzenden Spieler. Wenn sich der Kartentext eines Troublemakers auf „each player“ bezieht, bezieht sich der Kartentext auf jeden Spieler, der an dem Problem angrenzend sitzt.

#### **Opponents**

In allen anderen Fällen, wenn eine Karte sich auf „your opponent“ oder „an opponent“ bezieht, dann kannst Du einen Gegner wählen, bezieht sich eine Karte auf „each player“ dann sind damit auch alle Spieler gemeint.

## Double Problem Faceoffs

Wenn ein Spieler sowohl das eigene als auch das Problem seines Rivalen in der gleichen Score Phase konfrontiert, führt er ein Double Problem Faceoff gegen alle Character beider Probleme durch – sowohl die seines Rivalen als auch die des Rivalen seines Rivalen.

Die gesamte Power alle dort liegenden Charaktere wird ganz normal zusammengezählt, unabhängig davon, welcher Gegner diese kontrolliert. Allerdings führen nur der Spieler, der am Zug ist sowie sein Rivale den Flip durch und zählen die Power zu ihrem Gesamtergebnis hinzu.

(Anmerkung: Weil der Double Problem Faceoff mit drei Spielern durchgeführt wird, resultiert dies immer einem Gewinner und zwei Verlierern oder zwei Gewinnern und einem Verlierer.)

## Strategietipps:

Behaltet alle eure Gegner im Auge!

Verliert auch die anderen Spieler nicht aus den Augen, die nicht direkt an Euch angrenzend sitzen. Die meiste Interaktion habt ihr natürlich mit euren Rivalen, aber auch alle anderen Spieler können Euch das Leben schwer machen.

Behaltet immer im Blick, welche Karten sie spielen und wie viele Punkte sie schon gemacht haben.

Sprecht miteinander!

Ein Teil des Spaßes eines Multiplayer-Spieles ist es, eine Strategie mit den Mitspielern zu besprechen. Behaltet im Blick, welcher Spieler kurz vor dem Sieg steht oder eine Killer-Kombo vorbereitet. Dieser Spieler wird es nicht schätzen, aber eure anderen Gegner (und es lenkt sie von eurer eigenen Kombo-Vorbereitung ab).

Bildet Allianzen!

Besonders in einem Vier- oder Fünfpersonenspiel kann es Spaß bringen, sich mit einem anderen Spieler zu verbünden. Ihr könnt Nichtangriffspakte schließen, euch gegenseitig helfen – bis zu dem Zeitpunkt, an dem ihr selbst kurz vor dem Sieg steht. Keine Allianz hält ewig.

Baut Euch ein Multiplayer-Deck!

Euer Multiplayer-Deck kann sich durchaus von euren normalen Zweispieler-Decks unterscheiden.

Baut das Deck gleich im Hinblick darauf, anderen Spielern zu helfen oder unter Kontrolle zu halten. Während Du deine direkten Rivalen unter Kontrolle halten kannst, zieht dein Gegenüber vielleicht gerade mit Punktvorsprung davon.

## Option: Simple Team Play

Für ein Vierspieler-Spiel mit zwei Teams á zwei Personen, wandelt die oben stehenden Regeln einfach folgendermaßen ab:

- Wenn ihr das Setup macht, setzt die Spieler so, dass die Teams nicht direkt nebeneinander sitzen
- Wenn ein Spieler eines Teams 15 Punkte erreicht hat, gewinnt das ganze Team.

HASBRO and its logo, MY LITTLE PONY and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2013 Hasbro. All Rights Reserved. Gameplay by Enterplay, © 2013 Enterplay. Enterplay logo is a registered trademark of Enterplay LLC. © 2013 Enterplay. All Rights Reserved.

[www.enter-play.com](http://www.enter-play.com)

