



TUTORIAL TCG MY LITTLE PONY

DAFTAR ISI

Informasi Kartu	Hal
Kartu Main Character	2
Kartu Character	3
Kartu Item	4
Kartu Event	5
Kartu Scene	6
Kartu Story	7
Syarat Kemenangan	8
Kata Kunci Kemampuan	8
Cara Bermain	8
Game Setup	8
Fase Awal	10
Fase Utama	11
Fase Kontak	12
Fase Akhir	15

Informasi Kartu

◆ Kartu *Main Character* ◆



Nama

Twilight Sparkle

© 2025 Hasbro. 1st Edition

SD01-RR01

Rarity

ID Kartu



Main Character



RR
(Ruby Rare)

Informasi Kartu

◆ Kartu *Character* ◆



Biaya
Harmoni

Simbol

Kemampuan

Kata
Kunci

Nama



Appear If there is any 「Owlowiscious」 in your Adventure Area, choose 1 Character with Inspiration 5 or less in Rival's Adventure Area to Retire.

Unicorn Twilight Sparkle

Twilight Sparkle

SD01A-SR01 1st Edition

© 2025 Hasbro.

ID Kartu

Rarity

Inspirasi


Character


CR
(Colorful Rare)


GR
(Gold Rare)


SR
(Silver Rare)


U
(Uncommon)


C
(Common)

Informasi Kartu

◆ Kartu *Item* ◆



Biaya
Harmoni

Simbol

2



Nama

Guiding Tome

Only adorn 「Twilight Sparkle」.
Characters next to adorned Character get +1 Inspiration.

Kemampuan

SD01A-SPR04 1st Edition

© 2025 Hasbro.

ID Kartu

Rarity



Item/Event



SPR
(Sapphire Rare)

Informasi Kartu

◆ Kartu *Event* ◆



Biaya
Harmoni



Simbol



Nama

Field Reference

Choose 1 「Twilight Sparkle」 in your Adventure Area, it gets +2 Inspiration until the end of turn.

Kemampuan

SD01A-SPR01 1st Edition

ID Kartu



Rarity

© 2025 Hasbro.



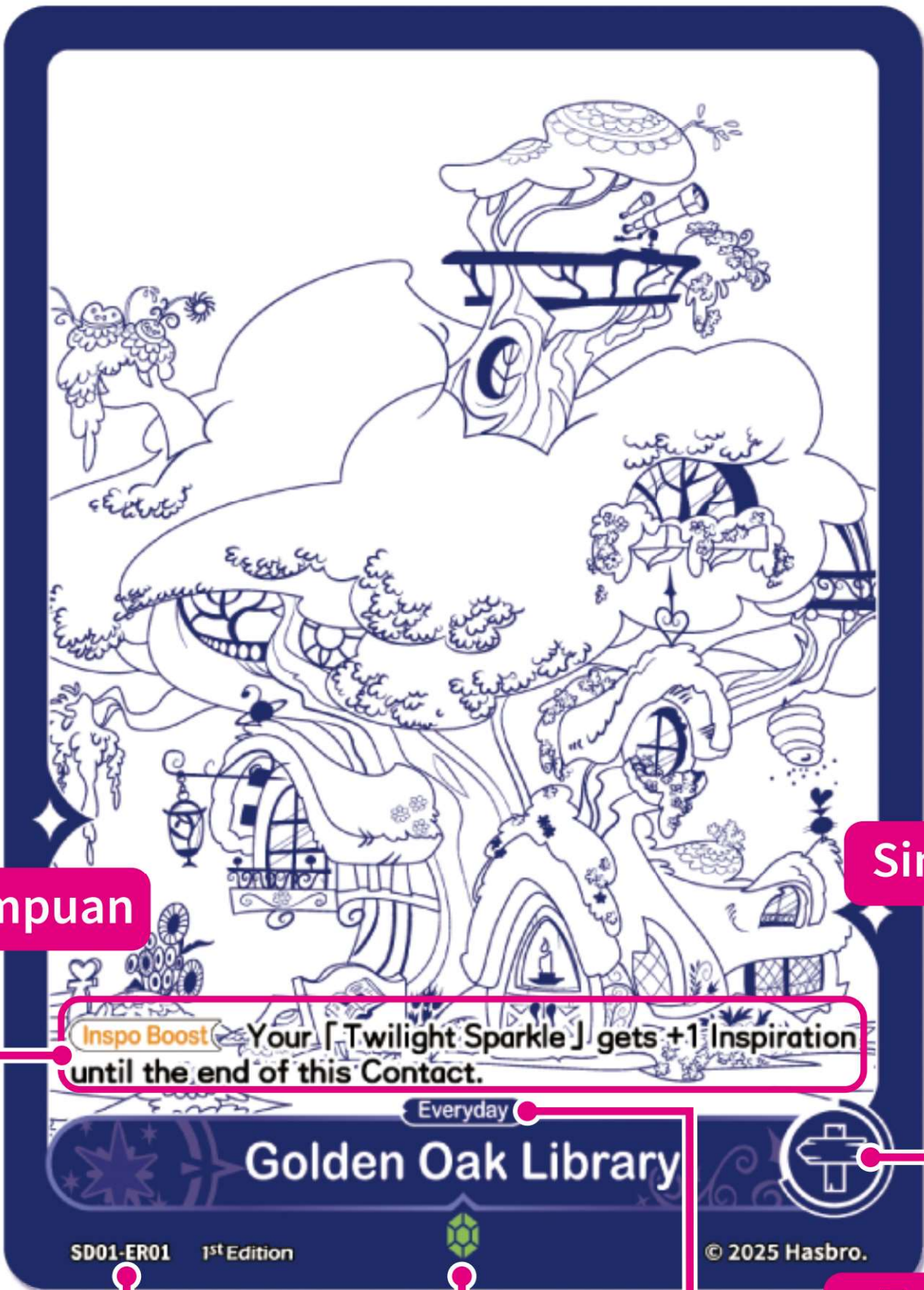
Item/Event



SPR
(Sapphire Rare)

Informasi Kartu

◆ Kartu Scene ◆



Kemampuan

Inspo Boost Your [Twilight Sparkle] gets +1 Inspiration until the end of this Contact.

Everyday

Golden Oak Library

SD01-ER01 1st Edition

© 2025 Hasbro.

Simbol



ID Kartu

Rarity

Tanda
Everyday



Scene



ER
(Emerald Rare)

Informasi Kartu

◆ Kartu Story ◆

I

II

III

IV

Kemampuan

Stage

When promoted to this stage, draw 1 card.

Searching for Elements of Harmony
Consulting the Guide

I

SD01A-C06 1st Edition

© 2025 Hasbro.

ID Kartu

Rarity

Nama Story



Story



C

(Common)

Selain Rarity di atas terdapat juga variasi kartu shining yang memiliki simbol ✖ di awal ID, misalnya: SD01-RR01 & ✖SD01-RR01. Kedua kartu tersebut dianggap sama di permainan TCG.

Syarat Kemenangan

Pemain menang jika berhasil melakukan salah satu dari 2 kondisi berikut:

- 1 Berhasil mempromosikan *story* mereka sampai *stage* (IV)
- 2 Lawan tidak dapat menarik kartu dari *Main Deck* (habis).

Kata Kunci Kemampuan

Kata-kata ini ada di berbagai kartu, memberi tahu kapan dan bagaimana kemampuan pada kartu bekerja.

Appear

Efek aktif ketika **Karakter** masuk ke **Adventure Area**.

Farewell

Efek aktif ketika **Karakter** keluar dari **Adventure Area**.

Adventure

Efek ini akan terus aktif selama **Karakter** masih berada di **Adventure Area**.

Pre-plan

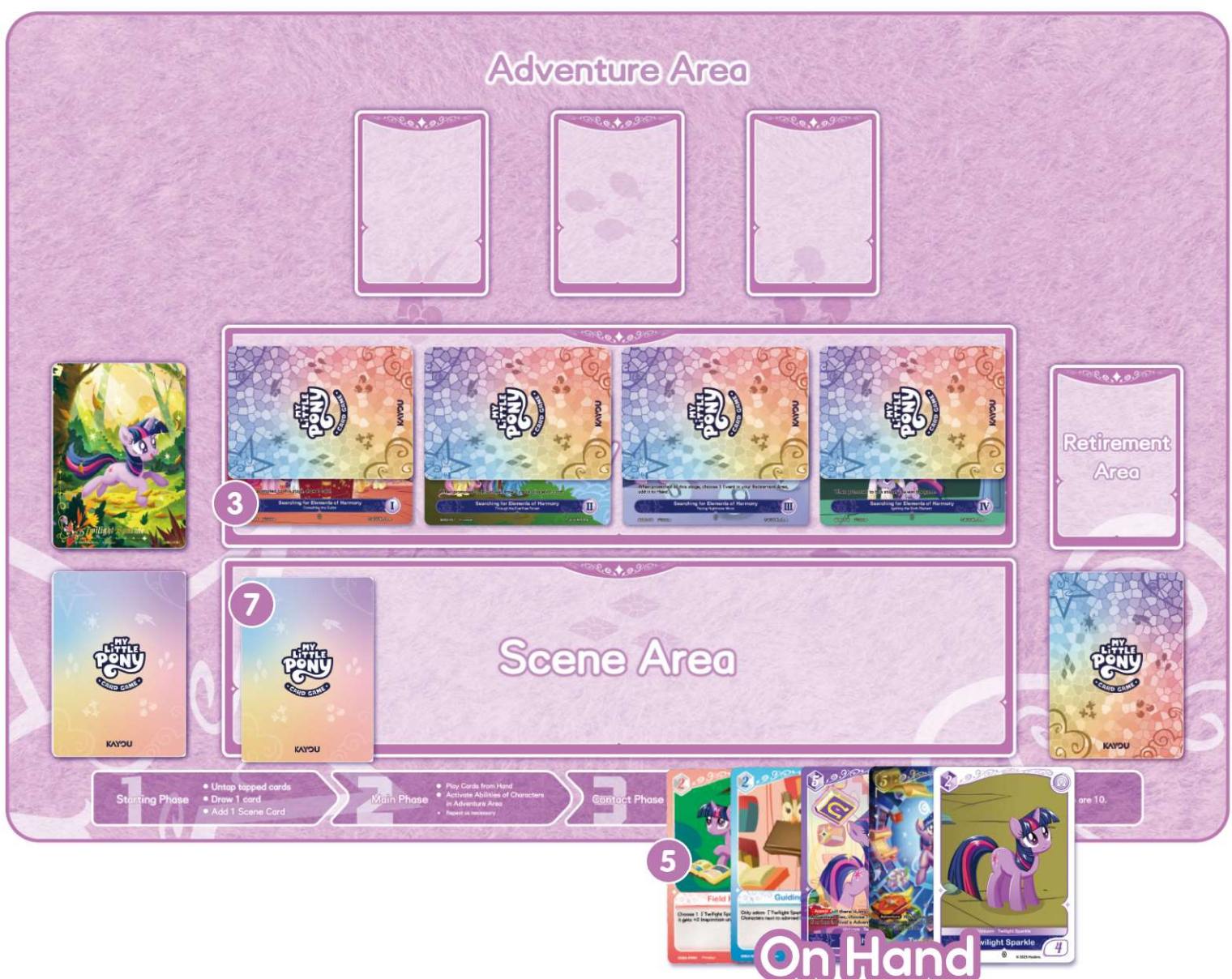
Efek aktif ketika **Kartu** dikeluarkan dari permainan.

Inspo Boost

Singkatan dari **Inspiration Boost**. Kemampuan ini digunakan saat Fase Kontak, Ketika **Karakter** kita sedang berhadapan dengan **Karakter** lawan.

Cara Bermain

◆ Game Setup ◆



- 1 Setiap pemain menyiapkan dan menyusun:
 - 1 **Main Deck** yang terdiri dari 50 kartu (**Kartu Character**, **Item**, dan **Event**).
 - 1 **Kartu Main Character**.
 - 1 **Scene Deck** yang berisi 15 **Scene Card**.
 - 4 **Kartu Story** yang memiliki **Nama Story** yang sama dengan **Stage** yang berbeda (**I** **II** **III** **IV**).

Anda boleh memasukkan maksimal 4 kartu dengan ID Kartu yang sama. Kartu dengan tanda ✖ (**Shining**) di depan ID Kartu dianggap identik dengan kartu tanpa tanda tersebut.

- 2 Kocok **Main Deck**.
- 3 • Letakkan **Kartu Main Character** di areanya, letakkan 4 Kartu Story secara berurutan. (**Stage I** → **IV**) di **Story Area**, di sebelah kanan **Main Character** Anda.
- 4 Tentukan pemain pertama.
- 5 Setiap pemain mengambil 5 kartu dari **Main Deck** sebagai **Starting Hand**. Pemain yang tidak puas dengan **Starting Hand** dapat melakukan **Mulligan** satu kali memindahkan **Starting Hand** ke bagian paling bawah deck, kemudian mengambil 5 kartu baru dari atas.
- 6 Setiap pemain meletakkan 4 kartu dari **Main Deck** secara tertutup (**face-down**), masing-masing 1 kartu di atas setiap **Kartu Story**, untuk menjadi **Kartu Plan**.
- 7 Pemain pertama mengambil kartu teratas dari **Scene Deck** dan meletakkannya secara tertutup (**face-down**) di **Scene Area**. Pemain kedua melakukan hal yang sama tetapi meletakkannya secara terbuka (**face-up**) di **Scene Area**.
- 8 Pemain pertama memulai permainan.

1 Fase Awal



- 1 **Untap** /tegakkan semua kartu yang sedang di posisi **tapped** (tidur) di **Adventure Area/Scene Area** (jika ada).



- 2 Ambil 1 kartu dari **Main Deck**. (Lewati langkah ini pada giliran pertama pemain pertama).
- 3 Tambah 1 **Scene**, ambil kartu teratas dari **Scene Deck**, lalu tambahkan ke **Scene Area** dalam posisi **terbuka (face up)**.

2 Fase Utama



Selama fase ini, kamu boleh melakukan tindakan berikut berulang kali:

- 1 Mainkan kartu dari tanganmu **Biaya Harmoni**.
Tap sejumlah **Kartu Scene** baik **face up** atau **face down** sesuai **Biaya Harmoni** 2.

 - **Kartu Character** masuk ke **Adventure Area** diposisi mana saja.
 - **Kartu Item** dipasang pada **Kartu Character** di **Adventure Area**. Jika sudah ada **Kartu Item** maka kartu tersebut masuk **Retirement Area** dan digantikan **Kartu Item** yang baru.
 - **Kartu Event** dijalankan kemampuannya lalu, lalu masuk ke **Retirement Area**.

- 2 Aktifkan kemampuan **Adventure** / **Appear** Area dari **Kartu Character** di **Adventure Area**, jika ada.

3 Fase Kontak

Fase ini dilewati pada dua giliran pertama permainan.

Mulai dari pemain pertama, setiap jalur diselesaikan satu per satu dari kiri ke kanan. Periksa kondisi Karakter di setiap jalur:



A. Jika kedua pemain memiliki karakter di jalur

- 1 Pemain Aktif dapat melakukan **Inspo Boost** dengan membalik sejumlah **Kartu Scene** dan mendapatkan menjadi tertutup (**face down**) efek **Inspo Boost** tersebut.
- 2 Kemudian untuk bertahan Pemain Nonaktif juga dapat melakukan **Inspo Boost** dengan cara yang sama.
- 3 Bandingkan nilai **Inspo** dari kedua Character:
Character dengan nilai lebih rendah **Retire** (dipindahkan ke **Retirement Area**). Jika nilainya sama, keduanya **Retire**.
- 4 Jika ada kemampuan **Farewell**, aktifkan kemampuannya sebelum masuk ke **Retirement Area**.



B. Jika hanya Pemain Aktif memiliki Karakter

Jika hanya pemain aktif yang memiliki **Character** di jalur tersebut, **Character** tersebut harus melakukan salah satu dari dua tindakan berikut:

1 Memindahkan Kartu Plan Lawan (Intervensi)

Pemain Aktif membuka **Kartu Plan** pada **Kartu Story** lawan dengan **Stage** paling rendah. (Contoh: jika **Story Stage** **I**, **II**, **III**, dan **IV** milik lawan semuanya masih memiliki **Kartu Plan**, buka **Kartu Plan** pada **Stage** **I**.) Jika kartu yang dibuka memiliki kemampuan **Pre-plan**, lawan menyelesaikan efeknya, dan memindahkan kartu tersebut ke **Retirement Area**. Jika tidak memiliki kemampuan **Pre-plan**, kartu ditambahkan ke tangan pemain lawan.



Tidak ada **Pre-plan**, tambahkan ke tangan pemain non aktif



Ada **Pre-plan**, lawan menggunakan kemampuan dan memindahkan ke Retirement Area

2 Promosi Story

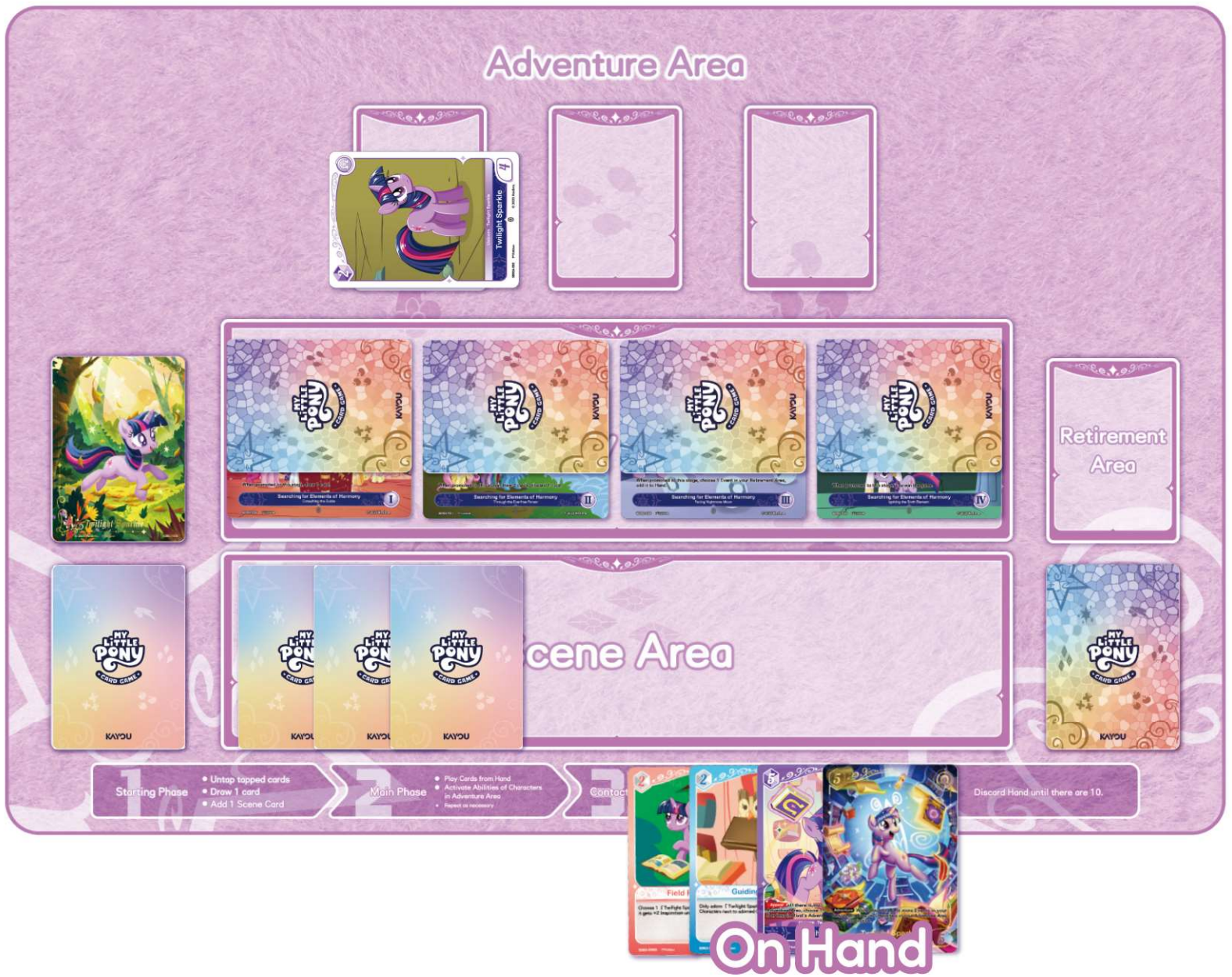
Pindahkan **Kartu Main Character** milikmu ke **Story Stage** berikutnya.
(Contoh: **Main Character** ke **Stage I**). Tindakan ini hanya dapat dilakukan jika lawanmu tidak memiliki **Kartu Plan** pada **Kartu Story** dengan **Stage** yang sama.



C. Tidak ada karakter di jalur

Anda tidak dapat melakukan hal apapun.

4 Fase Akhir



- 1 Cek kartumu untuk kemampuan yang dijalankan di akhir giliran.
- 2 Jika pemain aktif memiliki lebih dari 10 kartu di tangan, buang kartu hingga hanya tersisa 10 kartu. Kartu yang dibuang ditempatkan di **Retirement Area**.

Pemain bergantian menjalankan *fase-fase* di atas hingga salah satu pemain memenuhi kondisi kemenangan.

Ikuti juga tutorial dan simulasi permainan
My Little Pony Card Game di aplikasi Android & IOS

