



트와일라잇 스파클의 비밀 팬픽 폴더

Twilight Sparkle's Secret Shipfic Folder (TSSSF, 트썹)

허접하게 쓰여진 포니 로맨스에 대한 엉뚱한 카드 게임

"커플링이란, 두 포니가 서로를 아주 사랑한다고 내가 정했을때 일어나는 일이야."
뉴스와 업데이트는 <http://www.secretshipfic.com>에서 확인하세요!

게임 버전: 1.0.2 이상 규칙 버전: 10 마지막 업데이트 (원문): 2015-05-22

[원본 문서](#)

번역: 양말 마지막 업데이트 (번역): 2024-12-06

이 문서는 영어 원문을 되도록 있는 그대로 번역했으나, 난해한 부분이나 이후 버전에서 업데이트된 부분은 일부 변경되었습니다.

몇몇 링크는 한국어 번역 사이트로 바뀌었습니다.

번역 정보 및 업데이트: <https://sheepony.com/TSSSF-KR/>

목차

목차

I. 목표

승리 점수

II. "커플링"에 익숙하지 않은 사람들을 위한 간략한 설명

용어

이 게임의 의미를 모르겠어요

III. 초기 구성과 턴 진행

게임 초기 구성

카드의 구성

자신의 턴에

IV. 규칙: 재미와 이득을 위한 커플링

포니를 다른 포니와 어떻게 커플링하나요?

게임을 재미있게 해볼까요?: 카드 능력

커플링 능력

목표 달성하기

어떤 포니 카드가 목표 조건에 인정되는지 어떻게 알 수 있나요?

덱이 소진되었어요

V. 어려운 개념

사랑의 독약

체인질링

시작 카드

체인

VI. 내 능력은 무한하다!: 숙련자 규칙

인접 커플링

VII. 이게 정확히 무슨 뜻이죠?: 용어 사전

포니

성별

종족

커플링

필드

체인

커플링 깨기

카드 내기

스왑

교체

버림

VIII. 초보자를 위한 팁

0번째 규칙

이번 턴에 달성할 수 있는 목표가 없어요

아주 어려운 목표들

미래 계획하기

버림 더미 탐색

규칙을 부정하는 카드

IX. 파생 규칙

개인 목표

팬픽 다리

초고속 게임

초반 게임 가속

장기전

초장기전

싱글 플레이어

XI. 그래, 그런데...: FAQ&판결

1. 목표

완벽한 팬픽을 쓰기 위한 트와일라잇 스파클의 야망을 이루는 것을 돕기 위해, 여러분들은 돌아가면서 커플링 필드를 확장해가며, 커플링 카드를 통해 더 많은 포니들을 점점 더 복잡해지는 사랑의 그물에 추가하게 됩니다. 만약 당신이 트와일라잇이 보고 싶어하는 이야기를 현실로 만드는 첫 번째 플레이어가 된다면, 당신은 그 목표에 대한 점수를 얻게 됩니다.

점수에 더해, 자신의 친구들을 커플링하는 트와일라잇의 끔찍한 취미를 도와준 것에 대한 수치심도 얻게 되지만, 인생은 다 그런거 아니겠습니까.

승리 점수

게임에서 승리하기 위해 필요한 점수는 참여하는 플레이어의 수에 따라 달라집니다.

2-3명	11점
4명	9점
5명 이상	7점

11. "커플링"에 익숙하지 않은 사람들을 위한 간략한 설명

용어

팬픽션(Fan fiction)은 TV쇼, 책, 영화, 또는 다른 종류의 픽션 작품(논픽션인 경우도 있습니다)의 팬들이 작품과 같은 세계관에서 일어나는 이야기를 창작한 것입니다. 이러한 팬픽션은 작성자의 소원을 이루기 위한 경우가 많은데, 예를 들어 J.K Rowling이 알려주지 않은 해리포터의 어릴 적 이야기를 구체화 한다던지, 아니면 좀 더 적절한 예시로는, 마이리틀포니의 체인질링과 크리스탈리스 여왕의 기원에 관한 이야기, 또는 솜브라 왕이 어떻게 타락하게 되었는지에 관한 이야기를 쓸 수 있겠지요.

팬픽션, 줄여서 "팬픽"은 웬만한 모든 팬덤에 존재하는 현상입니다.

커플링은 팬픽션만큼이나 만연해 있습니다. 커플링이란, 이러한 이미 존재하는 세계관의 캐릭터들을 가지고 이 캐릭터들을 서로 엮는 행위입니다. 주로 로맨틱한 관계로 엮이지만, 플라토닉한 경우도 있습니다.

영어권 팬덤에서는 커플링을 Relationship(=관계)을 줄여 Ship이라고 부릅니다. 커플링이 들어간 팬픽은 Fanfic과 Ship을 합쳐 "Shipfic"이라고 부릅니다.

이 게임의 의미를 모르겠어요

괜찮습니다! 좀 복잡해 보일 수 있지만 보이는 것 보다 간단하답니다.

이 게임은 아마추어 작가들을 풍자하는 동시에 기념하고 있습니다. 최근 어린 작가들은 팬픽션으로 창작을 시작하는 경우가 많기 때문에, 팬픽들은 꽤나 눈뜨고는 읽기 힘든 작품도 있는 반면, 놀라울 정도로 훌륭한 작품까지 수준이 천차만별입니다. 하지만 팬픽션은 좋은 현상입니다. 팬픽션은 사람들에게 글을 쓰고 창작하도록 북돋아주는 하나의 표현 방식입니다. 저희는 이와 비슷한 효과를 가지는 게임을 만들고 싶었습니다.

원초적으로, "비밀 팬픽 폴더"는 진부한 클리셰, 지나치고 성급한 로맨스, 터무니없는 삼각관계, 사춘기라는 낯선 현상, 그리고 커플링이라는 이상하고 우스꽝스러운 문화에 대한 게임입니다.

이 게임을 진행하면서, 알맞은 커플링을 만들어 점수를 얻기 위해, 떠올릴 수 있는 온갖 막장 클리셰들을 넣어 스토리를 만들어 가게 될 것입니다.

III. 초기 구성과 턴 진행

게임 초기 구성

카드 덱 박스에는, 총 4종류의 카드가 있습니다. 보라색 포니 덱, 핑크색 커플링 덱, 파란색 목표 덱, 그리고 검정색 시작 카드 1장.

1. 우선 시작 카드를 따로 빼내십시오. 그리고 3종류의 덱을 분리하여, 따로따로 섞으십시오. 덱은 늘 분리되어 있으며, 다른 덱끼리 합쳐지는 일은 없습니다.
2. 시작 카드("팬픽 작가 트와일라잇")를 테이블의 중앙에 두십시오. 이 이야기를 써내려가고 있는 작가로서, "팬픽 작가 트와일라잇"은 필드의 중심 역할을 합니다. 게임이 진행되면서 필드는 상당히 커질 수 있으니, 충분히 공간을 확보해 주세요!
3. 3장의 목표 카드를 뒤집어 앞면으로 둡니다. 각 목표 카드에는 달성 조건과 점수가 적혀 있습니다. 이 카드들은 한명만을 위한 것이 아니라, 테이블의 모든 플레이어가 공유합니다. 이 목표 카드를 얻는 것으로 게임에서 승리 할 수 있습니다!
4. 각 플레이어에게 포니 카드 4장과 커플링 카드 3장을 나누어 줍니다. 손패는 비밀로 유지됩니다. 카드를 다른 사람에게 보여주지 마세요!

카드의 구성



자신의 차례에

차례는 딜러의 왼쪽에서부터 시작합니다. 각 차례(턴)는 다음과 같이 진행됩니다:

1. 자신의 손패에서 최소 1장 이상의 카드를 내야 합니다. 1장 이상이기만 하면, 몇장의 카드를 내든 상관 없습니다.
2. 자신의 차례에 목표의 조건이 달성되는 순간, 당신은 그 목표 카드를 얻습니다. 목표를 달성하는 상세 규칙에 대해서는 아래의 "목표 달성하기" 부분을 보십시오.
3. 자신의 차례를 마칠 때에는, 자신의 손패가 손패 크기(보통 7장)가 될 때 까지 카드를 뽑거나 버리십시오. 카드를 뽑을 때에는 포니나 커플링 덱에서 아무 조합으로 카드를 가져 올 수 있습니다. 게임을 처음 배울 때에는 포니 카드 4장, 커플링 카드 3장을 추천 드립니다. 카드를 전부 뽑기 전까지, 카드의 앞면을 보아서는 안됩니다!

IV. 규칙: 재미와 이득을 위한 커플링



게임 구역의 간단한 예시

포니를 다른 포니와 어떻게 커플링하나요?

커플링 카드들은 이 게임의 모든 포니들을 엮는 본드와 같은 존재입니다! 이 커플링 카드들은 포니들이 서로 엮일 수 있는 재미있는 상황이 묘사되어 있는 카드입니다. 플레이 하면서 직접 이야기를 만들어 나가는 것을 추천 드리지만, 절대 필수적인 것은 아닙니다!

1. 포니들을 커플링하기 위해서는, 자신의 손패에서 커플링 카드를 꺼내 이미 필드에 존재하는 포니 카드 하나의 밑에 밑에 놓습니다. 위의 그림을 참고하십시오.
2. 그리고, 방금 낸 커플링 카드의 비어 있는 한쪽의 위에 포니 카드를 올려두어, 이 둘을 커플링 카드에 적힌 괴상한 사건을 통해 서로 엮습니다.

포니들을 커플링 할때 아셔야 할 몇가지 사항들입니다:

- 누가 누구와 커플링 될 수 있는지는 제한이 없습니다. 같은 포니 사이(예를 들어, "냉혹한 독재자 래리티"와 "비련의 여주인공 래리티")의 커플링도 허용됩니다. 모든 커플링은 유효합니다!
- 포니 카드는 동서남북 각 측면에 1장씩, 총 4개의 커플링 카드와 연결될 수 있습니다.
- 커플링 카드는 최대 2개까지의 포니 카드와 연결될 수 있습니다. (이때, 포니가 아니라 포니 카드입니다. 예를 들어, "플림 & 플럼" 카드를 사용하면, 1장의 카드에 2마리의 포니가 있기 때문에, 3마리 이상의 포니가 서로 커플링될 수 있습니다.)
- 서로 맞닿아 있지만, 사이에 커플링 카드가 없는 두 장의 포니 카드는 커플링되어 있다고 치지 않습니다. 커플링 카드를 이 두 포니 카드 사이에 끼워 넣는 것도 가능합니다.
- 어떠한 이유에서든, 포니 카드나 커플링 카드가 필드에 연결되어 있지 않게 된다면, 그 카드들은 버려져야 합니다.
- 만약 커플링 카드의 양 끝에 포니 카드가 연결되어 있지 않다면, 그 커플링 카드는 버려져야 합니다.

게임을 재미있게 해볼까요?: 카드 능력

"카드의 구성" 부분에서 보셨듯이, 모든 포니 카드에는 능력이 적혀 있습니다. 이러한 능력들이 이 게임을 전략적으로 만들어줍니다.

대부분의 포니 카드 능력은 포니 카드가 필드에 연결될 때 발동됩니다. 만약 능력 설명이 "~수 있습니다"로 끝난다면, 그 능력을 사용 할지, 사용하지 않을 지 정할 수 있습니다. 하지만 능력 설명이 "반드시~ 해야 합니다"라고 적혀 있다면, 그 능력을 반드시 사용해야 합니다.

커플링 능력

일부 커플링 카드들도 능력을 가지고 있습니다! 포니 능력과 같이, "~수 있습니다", "반드시~"에 대한 규칙이 적용됩니다.

- "버린 카드 내기" 커플링 능력은 필드에 연결될 때 발동됩니다.
- 모든 다른 커플링 능력은 새로운 포니 카드가 연결될 때 발동됩니다.

커플링 카드 능력은 포니 카드 능력 전에 발동됩니다.

목표 달성하기

만약 플레이어 턴 종료시 또는 "새 목표" 능력으로 인해 새 목표 카드를 뽑았을때, 달성 조건이 이미 충족되어 있다면, 그 목표는 버려지고 새로운 목표를 뽑습니다.

위 경우가 아니라면, 목표 카드의 조건이 달성되는 순간, 지금의 차례가 진행 중인 플레이어가 그 목표 카드를 가져갑니다!

하지만 여기서 알아두셔야 할 점은, 포니나 커플링 카드의 능력이 발동하기 전이나 후에만 목표를 달성할 수 있다는 것입니다. 카드의 능력이 발동되고 있는 도중에는 목표를 달성할 수 없습니다.

목표를 달성하면, 새로운 목표를 바로 뒤집지 마십시오. 대신, 새 목표들은 다음 플레이어의 차례가 시작될 때 앞면으로 뒤집습니다. 이것을 명시하기 위해, 달성한 목표의 빈 자리에 새로운 목표 카드를 뒷면으로 두고, 차례가 끝날 때 뒤집는 방법도 있습니다.

어떤 포니 카드가 목표 조건에 인정되는지 어떻게 알 수 있나요?

좋은 질문입니다! 포니 카드의 이름, 심볼, 또는 키워드가 목표 카드의 조건과 일치한다면, 그 포니 카드는 목표 조건에 카운트됩니다.

만약 포니 카드의 이름이 포니의 실제 이름과 다르다면, 포니의 원래 이름을 키워드로 추가해 두었습니다. 예를 들어 "핑카미나"가 "핑크 파이"와 동일 인물이라는 것을 모르는 사람이 있을 수도 있으니깐요. 이런 경우 "핑크 파이"가 키워드로 추가됩니다.

특정 포니를 요구하는 목표의 경우, 키워드에서 포니 이름을 찾으셔도 됩니다. 예를 들어, "핑크 파이"를 요구하는 목표의 경우, "핑크 파이" 키워드를 가지는 모든 카드가 목표에 사용 될 수 있기 때문에 "핑카미나" 역시 사용 가능합니다.

덱이 소진되었어요

만약 카드 덱이 모두 소진되었다면, 해당되는 버린 카드 더미를 섞어서 새 덱으로 만듭니다.

하지만 버린 카드 더미가 없다면요?

만약 커플링 또는 포니 카드 덱이 소진되었고, 버린 카드 더미 역시 없다면, 당신은 트와일라잇의 공책을 찢어야 합니다. (트와일라잇의 스토리가 막다른 길에 부딪혀, 진행하기 위해서는 자신의 작품의 일부를 파괴하는 장면을 생각하시면 됩니다.) 이러한 상황에서는, 카드를 뽑아야 하지만 뽑을 카드가 없는 플레이어가 필드에서 카드 1장을 고릅니다. "팬픽 작가 트와일라잇"이 아니라면 아무 카드든 상관없습니다. 그 카드는 버려집니다. 이후 일반적인 카드 버림 규칙을 따릅니다. 이렇게 새로이 만들어진 버림 카드 더미는 섞은 후 새로운 덱이 됩니다.

만약 이 상황이 다시 발생한다면 위 절차를 다시 진행하십시오!

V. 어려운 개념

여느 보드게임과 같이, 이 게임에서는 조금 복잡한 개념들이 존재합니다. 이러한 개념들을 이 부분에서 더 자세히 설명하겠습니다.

사랑의 독약



사랑의 독약은 일반 커플링 카드와는 다르게, 자신의 손패에 있는 포니 카드를 내는 대신, 필드에 있는 누군가를 훔쳐 올 수 있습니다.

필드에서 포니 카드를 훔쳐 오면, 반드시 버려야 할 카드들이 생깁니다. 중요 위치에 있는 카드를 움직이면, 이것으로 필드에 큰 피해를 줄 수 있습니다.

이것을 전략적으로 잘 활용하십시오!

"사랑의 독약"을 낼때 어떠한 일이 일어나는지, 예시로 다음 그림을 보십시오.

1



여기서 보실 수 있듯이, "블랙 위도우 래리티"는 제코라와 함께 범죄와 싸우고 있는 동시에, 사정이 있어서 트릭시와 결혼하려고 합니다.

2



제코라는 늘 트릭시를 독차지하고 싶었기 때문에, 트릭시를 래리티한테서 빼앗기 위해 "사랑의 독약"을 사용합니다.

3



트릭시는 제코라의 "사랑의 독약" 커플링의 위치로 이동되며, 래리티와의 커플링은 끊어집니다.

4



이로 인해, "나의 작은 속도 위반" 커플링에는 더 이상 2개의 포니 카드가 연결되어 있지 않기 때문에, 버려집니다.

체인질링

트럼프에는 체인질링이라는 와일드카드가 있습니다! "체인질링" 키워드를 가지고 있는 모든 카드는 체인질링으로 취급됩니다.

각 체인질링은 연관된 종족이 있습니다. 예를 들어, 위에 보이는 카드는 유니콘 체인질링입니다. 이 카드는 유니콘 심볼을 가지는 아무 카드나 될 수 있습니다.

하지만, 체인질링의 위장은 자신의 차례 도중에만 유지됩니다. 차례가 끝난 이후에는, 다시 평범한 체인질링으로 돌아갑니다. 새로운 위장을 부여하기 위해서는:

- ★ 스왑 또는 사랑의 독약을 사용하여 필드에서 위치를 바꾸거나, 또는
- ★ 숙련자 규칙: 만약 인접 커플링 규칙을 사용 중이라면, 그 방식으로 새로운 위장을 선택할 수 있습니다. 이에 관련되서는 "숙련자 규칙" 부분을 참고하십시오.

체인질링을 사용하여 그들이 흉내내고 있는 포니에 대한 목표를 달성 할 수 있습니다.

체인질링은 한번에 한 포니로 밖에 되지 못합니다. 예를 들어, "플림 & 플럼"은 한장의 카드에 있지만, 한 체인질링은 한번에 플림이나 플럼 둘 중 하나만 될 수 있습니다.

만약 선택할 수 있는 포니가 누구누구 있는지 모르겠다면, [웹사이트의 리스트](#)를 참고해 주세요.

시작 카드

시작 카드(보통은 "팬픽 작가 트와일라잇")은 필드의 중심 역할을 합니다. 그녀가 이 이야기의 작가이고, 자아도취에 빠져있기 때문에, 모든 팬픽은 그녀로부터 시작됩니다.

시작 카드는 스왑되거나, 움직이거나, 이외의 방식으로 원래 위치에서 움직일 수 없습니다. 단, "더피 후브즈"와 같이 시작 카드를 명시하는 능력을 사용하는 경우에는 제외입니다.

체인

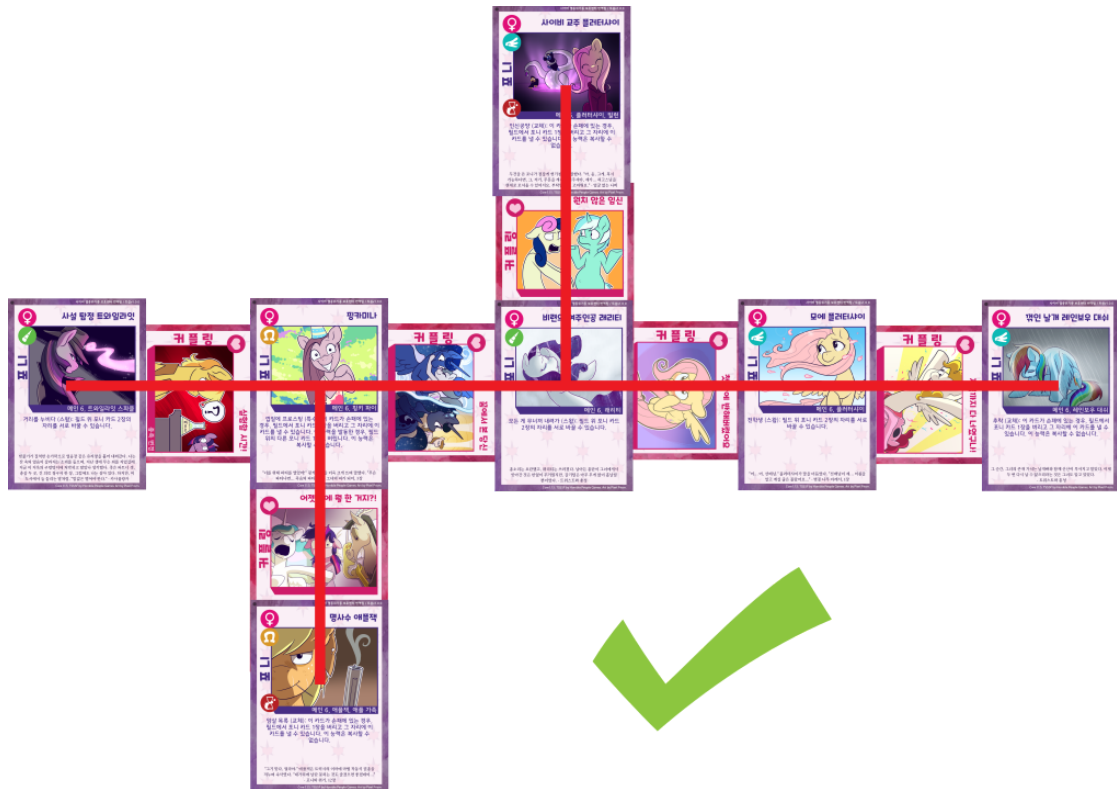
몇몇 카드에서는 "체인으로" 커플링된다는 표현이 있습니다.

체인은, 커플링으로 연속적으로 연결되어 있는, 목표 조건에 맞는 여러장의 포니 카드들을 말합니다. 가지가 쳐져 있거나, 중복된 카드가 있어도 상관 없습니다. 각 카드들이 모두 목표 조건에 부합하기만 하면 됩니다!

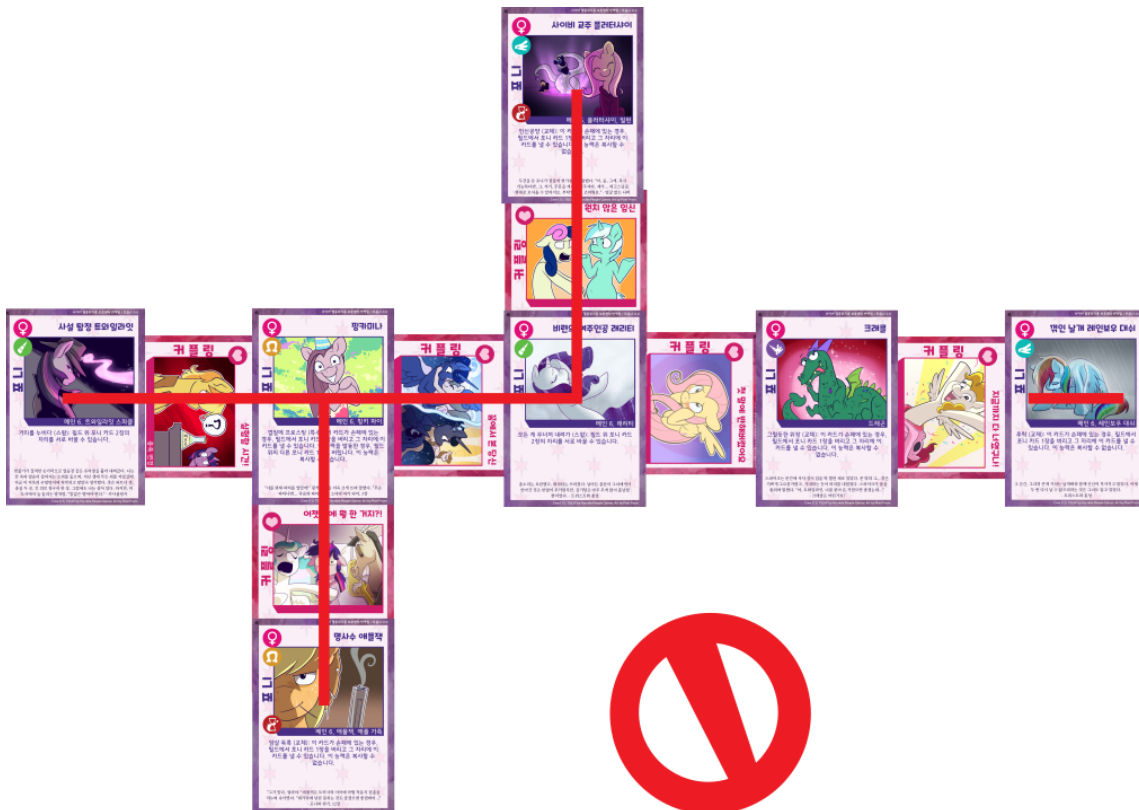
예를 들어, "우정은 파트너" 목표를 봅시다.

"우정은 파트너" 목표는 "메인 6 키워드를 가진 포니 6마리가 체인으로 커플링 되어 있다" 라는 조건을 가지고 있습니다. 몇 가지 예시 필드를 보아, 체인이 성립하는지 봅시다:





이 체인은 메인 6 포니가 한마리씩 연결되어 있습니다. 체인이 갈라져 있지만, 그리고 플러터샤이가 두번 나오지만, 이는 괜찮습니다. 이 체인에 있는 포니들은 모두 목표 조건에 해당하니, 체인이 성립합니다!



이 경우에는, 한마리의 포니가 체인을 끊어두었습니다. 이 경우, 목표 조건이 성립하지 않습니다.

아쉽지만 크래클, 넌 메인6가 아니야!

VI. 내 능력은 무한하다!: 숙련자 규칙

게임에 익숙해지셨나요? 규칙을 복잡하게 만들어 봅시다!

인접 커플링



위에서 설명했듯이, 만약 두 포니가 필드에서 맞닿아 있지만 커플링으로 연결되어 있지 않은 경우, 그 둘 사이에 커플링 카드를 집어넣을 수 있습니다.

이 "인접 커플링" 규칙을 사용할 경우, 이렇게 두 필드의 카드 사이에 커플링을 끼워 넣을때, 방금 연결된 두 포니 카드 중 하나를 골라 그 포니의 효과를 발동시킬 수 있습니다.

이 게임의 몇몇 카드 효과로 인해, 이 규칙은 한 턴에 덱 전부를 손패로 가져오는 등의 방식으로 남용될 수 있습니다. 이것이 문제가 된다면, 다음 하우스 룰을 추가적으로 적용하십시오:

포니의 능력은 한 턴에 한번까지만 발동 될 수 있다.

이 규칙을 사용할지는 온전히 플레이어들의 판단에 맡깁니다.

VII. 이게 정확히 무슨 뜻이죠?: 용어 사전

이 게임에선 상당히 구체적인 의미를 가지는 용어가 많이 등장합니다. 헛갈리시나요? 걱정 마세요! 설명해 드리겠습니다.

포니

현실 세계에서는 좀 더 구체적인 의미를 가지지만, 트와일라잇의 머리 속의 꿈찍한 포니 커플링 세계에서는, 모두가 포니입니다! 즉, 카드가 "포니"를 이야기 할 때에는, 포니 카드가 있는 아무 캐릭터를 의미합니다. 몇몇 카드는 한장에 두 포니가 있습니다 (예. "플림&플럼"). 이러한 카드들의 경우, 다른 카드가 "포니"를 지칭하면 이 카드들은 2번 카운트 됩니다. 단, "포니 카드"를 지칭할 때에는 한번만 카운트됩니다.

성별

포니 카드의 성별은 카드의 좌측 상단에 표시되어 있습니다. 예를 들어 카드에 남자 심볼이 있다면, 그 심볼을 요구하는 목표에 카운트 될 수 있습니다. 몇 커플링 카드는 일시적으로 카드의 성별 심볼을 바꿀 수 있습니다. 만약 포니의 성별이 바뀌었다면, 성별 전환 효과가 끝날 때까지, 이전 성별은 무효입니다. 만약 카드에 성별 심볼이 없다면, 남자도 여자도 아닙니다. 만약 카드에 남자와 여자 심볼이 모두 있다면, 동시에 두 성별로 취급됩니다. 성별 전환 효과는 다중 성별 또는 성별이 없는 카드에는 효과가 없습니다.

종족

포니 카드의 종족은 좌측 상단에 심볼로 표시되어 있습니다. 예시로, 카드에 날개 심볼이 그려져 있다면, 그 심볼을 요구하는 목표에 카운트 될 수 있습니다. 몇 커플링 카드는 일시적으로 카드의 종족 심볼을 바꿀 수 있습니다. 만약 포니 카드의 종족이 바뀌었다면, 종족 변경 효과가 끝날 때 까지, 이전 종족은 무효입니다. 이 게임에는 총 4가지의 종족: 알리콘, 폐가수스, 유니콘, 어스 포니가 있습니다.

종족 변경 카드는 체인질링이 변할 수 있는 종족에 영향을 주지 않지만, 변장 이후 종족을 바꿀 수는 있습니다. 예를 들어, 어스 포니 체인질링이 핑키파이로 변장한 후 종족 변경 카드의 효과로 알리콘 핑키파이가 될 수 있습니다.

커플링

커플링 현재 필드 위에 서로 맞닿아 있으며, 사이에 커플링 카드로 연결되어 있는 두장의 포니 카드의 관계. 서로 맞닿아 있어도, 사이에 커플링 카드가 없다면 이는 커플링으로 인정되지 않습니다. 커플링을 맺다 포니 카드 옆에 또다른 포니 카드를 내려놓고, 둘 사이에 커플링 카드를 끼워넣는 것. 또는 이미 필드 위에 맞닿아 있는 두 장의 포니 카드 사이에 커플링 카드를 끼워넣는 것.

필드

게임 공간에서, 시작 카드(보통 "팬픽 작가 트와일라잇")를 중심으로, 시작카드와 또는 서로간 커플링 되어 있는 포니 카드의 모임. 필드는 고정적이지 않고, 플레이하면서 계속 변화하게 됩니다.

체인

커플링으로 이어진 포니 카드들의 모임. 직선일 필요는 없으며, 가지가 여럿 있을 수 있고, 고리를 이룰 수도 있습니다. 체인의 끝에서 끝까지, 조건에 부합하지 않는 포니를 거치지 않으면서 체인을 따라 갈 수 있어야 합니다.

커플링 깨기

만약 커플링의 양쪽에 있는 포니 카드 중 하나가 다른 곳으로 이동되던가 필드에서 제거된다면, 또는 커플링 카드 자체가 제거되어 두 포니 카드가 연결되어 있지 않게 된다면, 이것은 커플링이 깨졌다고 표현합니다. 양쪽 포니 카드를 동시에 제거하는 것도 포함됩니다.

만약 스왑 등의 능력을 사용했을 때, 커플링되어 있던 두 장의 포니 카드가 스왑 이후에 다른 위치에서라도 커플링되어 있다면, 이 둘 사이의 커플링은 깨졌다고 인정되지 않습니다.

카드 내기

만약 카드에서 "카드를 냅니다" 라는 표현이 있다면, 이것은 자신의 손패에 있던 카드를 필드에 연결하는 것을 말합니다. 자신의 손패에 있던 카드로 필드의 카드를 교체하는 것 또한 카드를 낸 것으로 인정됩니다. 하지만, 필드 내에서 카드를 스왑하거나, 카드를 필드에 연결하지 않는 효과를 사용하는 것은 카드를 낸 것으로 인정하지 않습니다.

스왑

이미 필드에 연결되어 있는 카드의 위치를 바꾸는 것. 포니 카드들을 스왑할 때에는 포니 카드의 효과가 발동되지 않으며, 카드를 낸 것으로 인정되지도 않습니다. 하지만 체인질링의 위치를 바꾸는 경우에는 새로운 위장을 선택할 수 있습니다. 자신의 턴에 일정 갯수의 커플링 카드를 내야 하는 목표의 경우, 스왑을 통해 새 커플링을 만들더라도 이것은 커플링 카드를 낸 것으로 인정하지는 않습니다.

교체

필드에서 포니 카드를 버린 후, 그 자리에 자신의 손패에서 카드를 내는 것. 이것 또한 카드를 내는 것으로 인정됩니다. 만약 어떠한 목표에서 특정 횟수만큼 포니를 교체해야 한다고 하면, 각 교체 행동 및 교체 카드는 한번씩만 카운트됩니다.

버림

카드를 버릴 때에는, 앞면을 위로 하여 버림 더미의 맨 위에 둡니다. 포니 카드는 포니 버림 더미에, 커플링 카드는 커플링 버림 더미에, 목표 카드는 목표 버림 더미로만 갈 수 있습니다.

VIII. 초보자를 위한 팁

0번째 규칙

만약 어떤 카드 텍스트나 규칙이 게임을 재미 없게 만든다면, 무시하거나 하우스 룰을 적용하십시오.

이번 턴에 달성할 수 있는 목표가 없어요

만약 자신의 턴이 되었는데 지금 활성화된 목표 중 달성할 수 있는 목표가 한개도 없다면, 이 상황에서 최선의 전략은 손패에서 최대한 많은 카드를 내서 빨리 새 카드들을 뽑는 것입니다. 대부분의 카드 능력은 여러 카드에 있기 때문에, 너무 능력을 위해 카드를 아낄 필요는 없습니다.

그리고, 이 게임은 결국 우스꽝스러운 방식으로 포니들을 엮는게 목적입니다! 이기려고 전략을 짜기 보다는, 괴상한 이야기를 만들어낼 때 더 즐거울 수 있습니다.

아주 어려운 목표들

몇몇 목표들은 게임의 진행에 따라 더 어려워지거나 쉬워집니다(예시: 우정은 파트너, 썸브레이커). 만약

목표가 지금 달성하기 불가능해 보인다면, 무시하거나 "새 목표" 능력으로 버리십시오. 다음번 게임에서 다시 만났을 때, 이 목표들은 훨씬 쉽게 느껴질 겁니다.

미래 계획하기

짧게 말하자면, 계획은 없어도 됩니다. 특히, 플레이어가 많은 게임의 경우 계획을 짜려고 하실 필요가 없습니다. 목표들은 유동적이고, 자신의 턴이 돌아오기 전에 목표들이 바뀌어 있을 겁니다. 달성하려고 계획하고 있던 목표가 자신의 턴까지 남아 있지 않을 가능성도 있습니다.

하지만, 약간의 계획은 이로울 수 있습니다. 특히 자신의 턴이 오기 직전 플레이어의 턴에 생각을 해 두면 게임을 더 부드럽게 진행 할 수 있습니다. 게임을 많이 해 볼수록 계획에 대한 감이 올 것입니다.

버림 더미 탐색

만약 버림 카드 더미가 두꺼워져 있다면, "탐색" 등의 능력을 사용해 카드를 찾을때 최대한 빠르게 해 주세요. 카드를 한장 한장 꼼꼼히 본다면, 게임의 진행이 느려지며 다른 플레이어들에게 실례가 됩니다. 실제로 카드 더미를 탐색하기 이전에, 필요한 이름, 심볼, 키워드 등을 미리 생각해 두어 조건에 맞는 카드를 찾으십시오.

만약 덱에 무슨 카드들이 있는지 모르겠다면, [카드 리스트](#)를 참고하세요.

규칙을 부정하는 카드

만약 카드의 설명이 규칙을 부정한다면 -- 예를 들어 시작 카드를 움직이는 "더피 후브즈" 카드 -- 이러한 카드들은 규칙의 예외로 처리되며 문제가 되지 않습니다.

IX. 파생 규칙

개인 목표

좀 더 경쟁적인 게임을 원하신다면, 모두가 공유하는 3장의 목표 카드를 사용하지 않고, 대신 각 플레이어가 3장의 목표 카드를 각자 손패에 들고 있을 수 있습니다. 이 목표 카드들은 공개되지 않습니다.

목표는 언제든지, 그 플레이어의 턴이 아닐 때에도 달성될 수 있습니다. 플레이어는 자신의 손패에 들고 있는 목표만 달성할 수 있습니다.

"마법 소녀 더피"의 능력을 사용하면 모든 플레이어의 달성되지 않은 목표가 버려지고, 각자 새 목표를 가져와야 합니다. 또한 "새 목표" 능력은 자신의 카드에만 영향을 줄 수 있습니다.

팬픽 다리

플레이어들끼리 팀전을 진행할 수도 있습니다. 이 경우, 플레이어들은 여러개의 팀으로 나뉩니다. 그리고 플레이어들이 테이블에 앉을 때, 최대한 같은 팀의 두 플레이어가 바로 옆에 앉지 않도록 합니다.

달성한 목표는 팀 전체에게 적용되며, 한 팀이 기준 점수를 얻게 되면, 그 팀의 승리입니다!

초고속 게임

더 빠르고 카오스적인 게임을 원한다면, 플레이어 턴 도중이라도 목표가 달성되자마자 새 목표를 공개하십시오. 또한 목표가 공개되었을 때 이미 조건이 충족된 상태라면, 목표를 버리는 대신 현재 턴인 플레이어가 그 목표 카드를 가져갑니다. 이 규칙을 적용하면 상당한 콤보를 만들 수도 있습니다!

초반 게임 가속

게임의 초반이 너무 느린가요? 게임을 시작할 때 필드에 4장(또는 8장! 아니면 16장!)의 포니 카드를 연결하세요. 여기에 필요한 포니 카드는 포니 덱에서, 커플링 카드는 커플링 덱에서 바로 뽑아서 사용하면 됩니다.

목표 카드들은 초반 필드가 생성된 다음에 공개합니다. 이때 이미 달성된 목표들은 일반 게임에서와 같이 버려지고 새로 뽑습니다.

장기전

점수 승리 조건을 무시하십시오. 대신, 덱과 버림 카드 더미가 모두 소진될 때까지 플레이합니다. 그때까지 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다! 이 규칙과 위의 "초고속 게임" 규칙을 동시에 적용하면, 길고 점수가 높은 게임을 즐기실 수 있습니다.

초장기전

점수 승리 조건을 무시하십시오. 대신, 목표 덱의 모든 목표를 달성할 때 까지 플레이합니다. 그때까지 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 이 규칙을 적용하면, 특히 필드를 부수는 것을 즐기는 테이블의 경우, 게임이 굉장히 길게 진행될 수 있습니다!

싱글 플레이어

1명에서 플레이합니다. 혼자서 10번 턴을 진행하여 점수를 얼마나 얻을 수 있는지 도전해보세요!

XI. 그래, 그런데...: FAQ&판결

FAQ와 판결은 [이 문서](#)에서 보실 수 있습니다.