



ПРАВИЛА ГРИ

1. ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ГРИ?



3 бойові картки



Від 1 до 3 мекардімалів



2 гравця

2. БОЙОВА КАРТА

Бали
Якщо машинка Мекардімал захоплює одну сторону карти і карта відкривається, оберіть те число, що відповідає табору Мекардімала (див. рис. 3).

Сила відповідного героя
Якщо герой з карти співпадає з машинкою Мекардімал, котра захопила цю карту, ти можеш скористатися цією силою.



Рис. 1

Сила будь-якого героя

Якщо машинка Мекардімал захопила карту з цією силою, ти можеш скористатися нею у будь-якому випадку (співпадає герой з карти з твоєю машинкою чи ні).

Тип

Колір рамки визначає тип карти: золота, срібна чи бронзова.

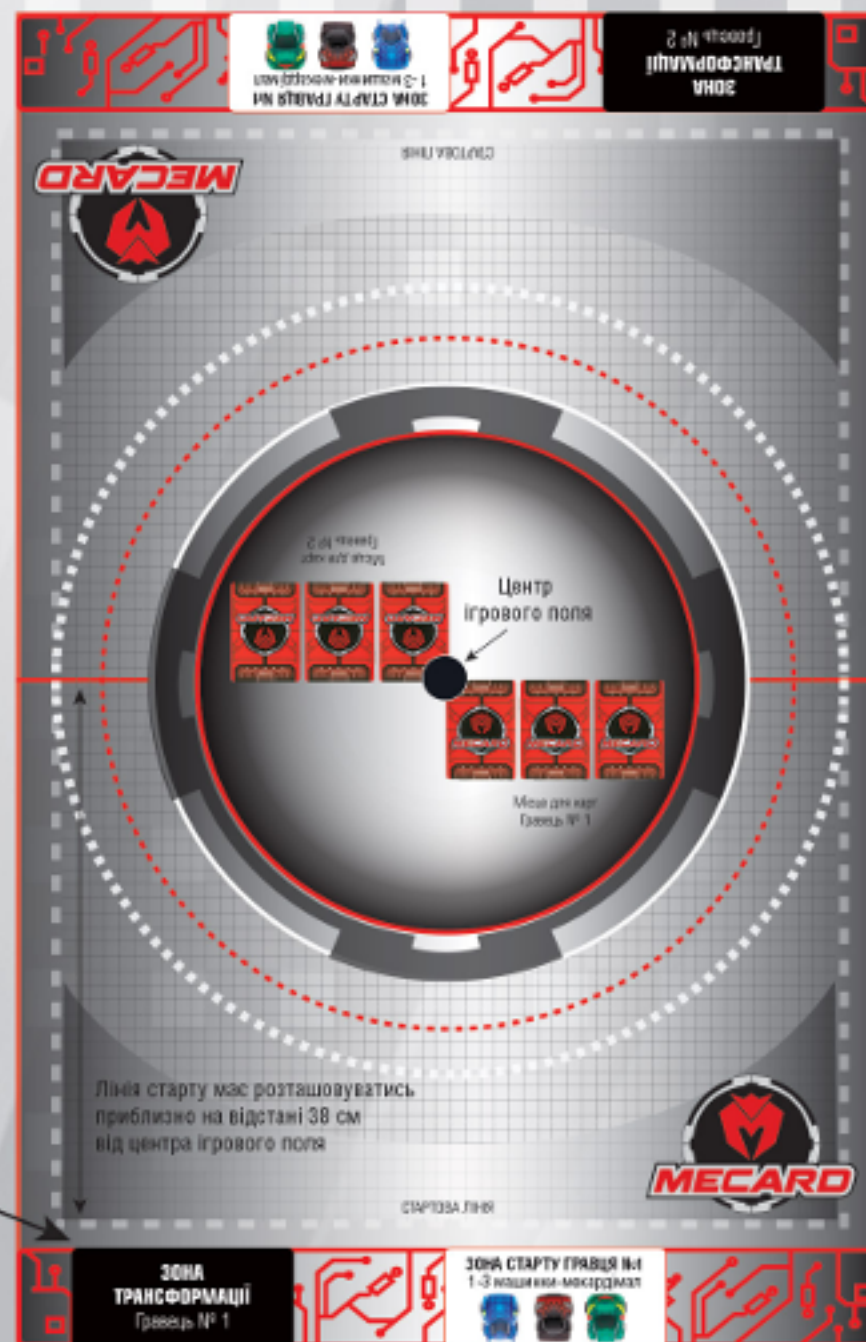
3. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри підготуйте ігрове поле (рис. 2), як показано на рисунку справа. Кожний гравець обирає собі 3 карти різного типу (золоту, срібну та бронзову) та від 1 до 3 машинок-мекардімалів. Розташуйте своїх Мекардімалів на своїй «Зоні старту» в закритій позиції, а три бойові карти різного типу сорочкою вгору – на «Місце для карт». На початку гри «Зона для трансформації» повинна залишатися порожньою. Лінія старту відповідного гравця розміщується приблизно на 38 см від центра ігрового поля.



Місце для Мекардімалів, що трансформувалися. Мекардімали розміщуються тут після трансформації у будь-якому раунді гри.

Рис. 2



4. ЯК ГРАТИ

ВАРІАНТ №1. ДЛЯ НОВАЧКІВ

Гра складається із серії раундів (від 3 та більше). У кожному раунді виконуйте наступні дії:

1. Оберіть одну з трьох своїх машинок Мекардімал на «Зоні старту».
2. Зі словами «1, 2, 3... Мекардімале, вперед!» одночасно штовхайте машинки у напрямку однієї зі своїх карт, що лежать на середині ігрового поля.
 - Якщо жодна машинка не трансформувалася/трансформувалася не повністю, поверніть свої машинки на «Зону старту» та повторіть хід.
 - Якщо лише одна з машинок трансформувалася та захопила карту, гравець, чий Мекардімал захопив карту, забирає собі карту та переходить до пункту 3. Інший гравець отримує 0 балів.
 - Якщо обидві машинки трансформувалися та захопили карти, переходьте до пункту 3.
3. Подивіться на карти, які були захоплені Мекардімалами, та визначте кількість балів, що кожний гравець отримав у цьому раунді гри. Для цього необхідно подивитися, до якого табору належить Мекардімал – чорного, синього або червоного (нанесено на стікері на Мекардімалі), та оберіть бал на карті того ж кольору. Зверніть увагу, що необхідно обирати бал з тієї сторони карти, яку Мекардімал захопив. По завершенню раунду покладіть Мекардімалів, що трансформувалися, на місце «Зона трансформації».
4. Переходьте до наступних раундів, повторюючи дії з пунктів 1-3, та сумуйте бали, які ви отримали впродовж усієї гри.



Рис. 3

Визначення переможця. Гра завершується тоді, коли один із гравців захопив усі три карти різного типу (золоту, бронзову та срібну). Після цього підсумуйте усі свої бали, отримані впродовж гри, та порівняйте їх. Гравець з більшою кількістю балів являється Переможцем битви мекардімалів.

ВАРІАНТ №2. ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ

Гра складається із серії раундів (від 3 та більше). У кожному раунді виконуйте наступні дії:

1. Оберіть одну з трьох своїх машинок Мекардімал на «Зоні старту».
2. Зі словами «1, 2, 3... Мекардімале, вперед!» одночасно штовхайте машинки у напрямку однієї зі своїх карт, що лежать на середині ігрового поля.
 - Якщо жодна машинка не трансформувалася/трансформувалася не повністю, хід завершується. Див. розділ **ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ**.
 - Якщо лише одна з машинок трансформувалася та захопила карту, її власник виграв цю карту. Див. розділ **СИЛА**.
 - Якщо обидві машинки трансформувалися та захопили карти, починається **БІЙ МЕКАРДІМАЛІВ**!

БІЙ МЕКАРДІМАЛІВ

Подивіться на карти, які були захоплені Мекардімалами, та визначте кількість балів, що кожний гравець отримав у цьому раунді гри. Для цього необхідно подивитися, до якого табору належить Мекардімал – чорного, синього або червоного (нанесено на стікері на Мекардімалі), та оберіть бал на карті того ж кольору. Зверніть увагу, що необхідно обирати бал з тієї сторони карти, яку Мекардімал захопив. Дві сторони карти можуть дуже відрізнятися! Мекардімал з максимальною кількістю балів стає переможцем та отримує карту. Див. розділ **СИЛА**. У випадку нічий перейдіть до розділу **НІЧІЯ**.

НІЧІЯ

У випадку нічий починається справжнє протистояння!

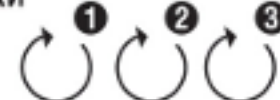
Обидва гравця викладають одну карту в першочергову стартову позицію. На рахунок «3» гравці штовхають свої машинки Мекардімал у напрямку своєї карти.

- Якщо жодна машинка Мекардімал не трансформувалася, повторіть хід.
- Якщо трансформується лише одна машинка Мекардімал, вона стає переможцем раунду і виграв карту, яку машинка захопила.
- Якщо трансформуються обидві машинки Мекардімал, повторіть хід, але кожного разу пересувайте стартову лінію від центра на довжину однієї карти (рис. 4). Повторюйте хід, доки не визначиться переможець.

СИЛА

Починаючи з гравця, котрий не виграв карту або програв кількістю балів у раунді, кожний гравець може застосувати СИЛУ з будь-якої карти, котру захопили його машинки Мекардімал впродовж усієї гри. Якщо Мекардімал на карті співпадає з машинкою Мекардімалом, котра захопила цю карту, то гравець може використати Силу відповідного героя, замість Сили будь-якого героя (за бажанням). Не можна використовувати одну й ту ж саму Силу більше одного разу за хід. Наприклад: якщо один гравець повертає карту на 180° за допомогою сили (детальніше про сили нижче), то інший гравець не може повернути її назад. Після використання СИЛИ перейдіть до розділу **ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ**.

ЗНАЧКИ



1
Поверніть цю кількість карт на полі на 180 градусів.



2
Подивіться цю кількість карт на полі та знову поверніть у початкове положення сорочкою вгору.



3
Перемістіть цю кількість карт на полі в інше місце. При цьому переміщені карти повинні торкатися інших карт хоча б одним кутком.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Будь-яка машинка Мекардімал, що трансформувалася, переміщується у «Зону трансформації», незалежно від того, чи захопила вона карту, чи ні. Будь-яка машинка Мекардімал, яка не трансформувалася, повертається на «Зону старту».

- Якщо гравець виграв карту, її необхідно покласти сорочкою донизу прямо за лінією старту (подалі від центру поля) гравця. Це створює нову стартову лінію на наступний раунд, котра відстає від поточної лінії на довжину однієї карти.
- Якщо Мекардімал захоплює карту, але програв бій, карту необхідно повернути на поле та покласти на будь-яку з відкритих початкових позицій.

Визначення переможця. Гра завершується тоді, коли один із гравців захопив усі три карти різного типу (золоту, бронзову та срібну). Перемагає той гравець, котрий зробив це швидше!



Рис. 4