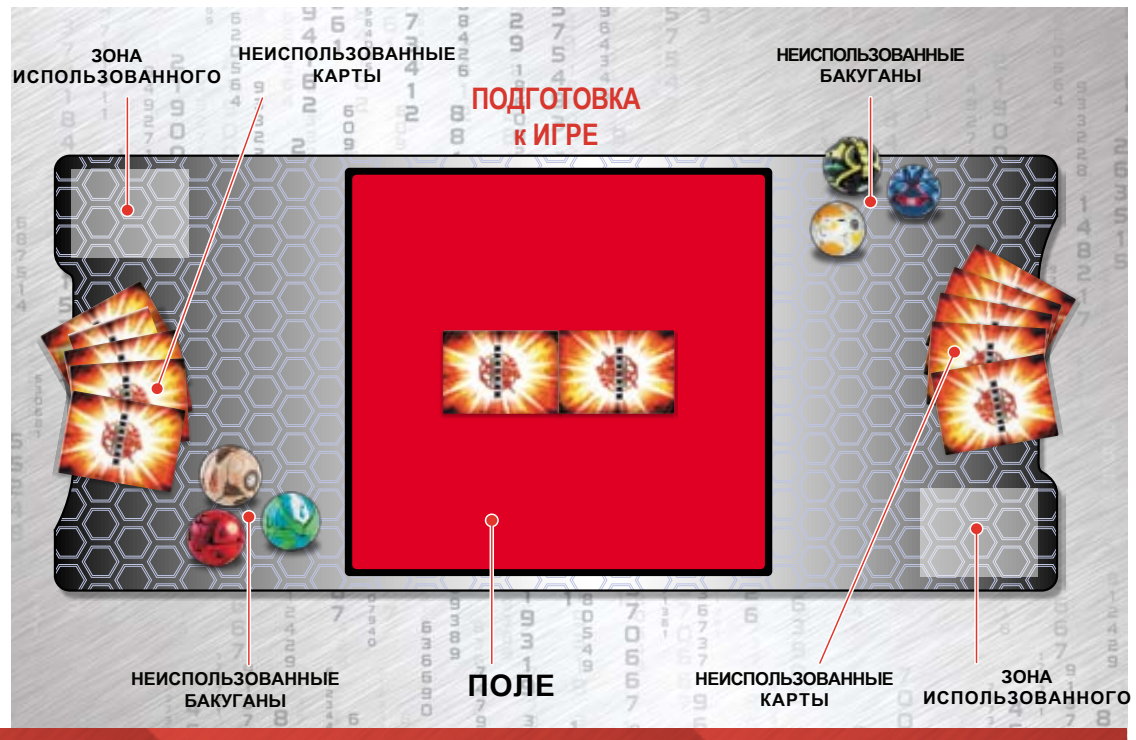
ПРАВИЛА BAKUGAN®

Это игра для 2 игроков. Каждый игрок собирает команду из 3 бакуганов и пытается первым захватить 3 карты ворот.

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берет 3 бакугана, 3 карты ворот разного цвета и 3 карты способностей разного цвета (Карты ворот тяжелее остальных карт и дают бакуганам возможность раскрываться)
Игроки садятся на расстоянии 1-2 метров друг от друга. Игровая зона должна распологаться на ровной сухой поверхности. Место между двумя игроками называется ПОЛЕ. Когда все готово, каждый игрок говорит "Поле - открыто".
Игроки должны держать свои карты в руках, чтобы противник не видел что на них написано. Каждый игрок имеет слева от себя пространство именуемое "Зона использованного" и кладет туда карты и бакуганов, которые вышли из игры.



2 3 4

ИГРА!

Каждый игрок кладет одну карту ворот, лицевой стороной вниз (логотипом Бакуган вверху) перед своим противником, ближе к противнику и говорит "Карта ворот на поле".

ВНИМАНИЕ: Установка Карт ворот происходит в начале каждого тура, если на поле нет других Карт ворот.

Самый молодой по возврасту игрок ходит первым

Игроки ходят по очереди.

Игрок бросает бакугана и говорит "Бакуган в игре". Сначала игрок бросает одного из своих неиспользованных бакуганов, стараясь попасть на Карту ворот или он может сыграть, перед броском бакугана, одну из своих Карт способностей. (На картах способностей указано, когда ее можно играть. До броска, во время броска или после броска)

ЧТО БУДЕТ ПОСЛЕ БРОСКА?

Если игрок бросил бакугана и промахнулся мимо Карты ворот то бакуган убирается из игры и попадает в Зону использованного. Если бакуган открылся на Карте ворот и на этой же Карте ворот нет другого бакугана то ход переход к следующему игроку.

Если бакуган открылся на Карте ворот и на этой же карте уже находится бакуган противника то начинается БИТВА. см. **"БИТВА!!"**

Если бакуган открылся на Карте ворот и у этого игрока уже есть открытый бакуган на этой же Карте ворот, то происходит:
• Если все остальные Карты ворот уже содержат бакуганов этого игрока, то игрок выигрывает эту карту ворот и кладет обоих бакуганов и карту ворот в Зону использованного. Далее следует переход хода к противнику.
• В другом случае бакуган перемещается на другую Карту ворот. Если Карта ворот не содержит бакугана противника, то следует переход хода. Если содержит то БИТВА!. см. БИТВА!

БИТВА!

Битва это противостояние бакуганов один на один, если бакуганы принадлежат разным игрокам и находятся на одной Карте ворот. Отсоедините бакуганов от Карты ворот и найдите у них ЭНЕРГИЮ-G. (написана внутри бакугана)

ОТКРЫТИЕ ВОРОТ: Переверните Карту ворот и посмотрите что на ней написано.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ: Примените Карту способностей (если есть) - первый ходит тот, чья сейчас очередь. На каждой Карте способностей написано когда ее можно применять. Скажите своему противнику что вы применяете Карту способностей и что она делает, потом положите ее в Зону использованного.

БОНУС КАРТЫ ВОРОТ: После того как оба игрока закончили применять Карты способностей нужно посчитать суммарное количество Энергии-G, сложив Энергию-G бакугана и бонус нужного цвета у Карты ворот.

5 6 7 8

БИТВА (продолжение)

Битву выигрывает бакуган, который имеет большее количество Энергии-G. Игрок, который выиграл битву кладет выигранную Карту ворот к себе в Зону использованного.

В БЫСТРОЙ ИГРЕ: Битву выигрывает бакуган, который первым открылся на Карте ворот.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

В: Что делать если у меня не осталось ни одного бакугана?
О: Возьмите всех бакуганов из Зоны использованного и кидайте одного из них.
В: Что такое прозрачный бакуган?
О: Этот бакуган становится такого же цвета, как бакуган противника в БИТВЕ. Если у противника тоже прозрачный бакуган, то игроки должны решить какого цвета эти бакуганы, до того как перевернут Карту ворот. Игрок, который первым открыл прозрачного бакугана называет его цвет.
В: У меня есть карта, которая противоречит этим правилам.
О: То что написано на картах всегда главнее того, что написано в правилах..
В: С какого расстояния я должен бросать бакугана?
О: Расстояние не меньше чем две длинны Карты ворот.
В: Что делать если я кинул бакугана и он открылся неполностью?

ЛОВУШКИ

Ловушки можно ставить в течении игры. Ловушка должна соответствовать стихии вашего бакугана. Помести ловушку на Карту ворот, открой ловушку.

ДЕЙСТВИЕ: С помощью ловушки можно заменить стихию бакугана на ту, которая указана внутри ловушки.

БОЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ, УРОВЕНЬ ИГРЫ и ЭВОЛЮЦИЯ:

БОЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ВНИМАНИЕ: Каждое боевое снаряжение поставляется с Картой свойств. Эта карта кладется туда, где хорошо видно что на ней написано и когда ее можно применять.

Боевое снаряжение можно использовать в течении игры. Поместите боевое снаряжение сверху на бакугана, чтобы открыть его. Боевое снаряжение так же можно открыть с помощью Карты ворот. Добавьте количество Энергии-G, которое указано внутри боевого снаряжения, к Энергии-G вашего бакугана. Если стихия бакугана соответствует тому, что указано в Карте свойств боевого снаряжения, то бакуган может получить дополнительные возможности, указанные в Карте свойств боевого снаряжения.

9 10 11 12

БОЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (продолжение)

Или, если ваше боевое снаряжение совпадает по цвету с Картой ворот (Бронзовая, Серебрянная или Медная), вы можете выбрать одну дополнительную возможность с Карты свойст боевого снаряжения, для использования в битве.

Ловушки и боевые снаряжения перемещаются как и бакуганы. В конце битвы они перемещаются в зону использованного. Если у вас не осталось бакуганов для броска, все ваши бакуганы, ловушки и боевые снаряжения забираются из зоны использованного.

Каждый игрок может взять в игру **2** ловушки и\или **2** боевых снаряжения (**4** в большое игре).

УРОВЕНЬ ИГРЫ

Уровень игры вычисляется как сумма всех неиспользованных Карт ворот у игроков. Если на картах способностей вы видите такой знак, это значит что вы не сможете использовать эту карту, если уровень, указанный на ней, меньше уровня текущей игры.

ЭВОЛЮЦИЯ

ВНИМАНИЕ: Каждый Эволюционировавший бакуган поставляется с Картой свойств. Эта карта кладется туда, где хорошо видно что на ней написано и когда ее можно применять.

Эволюция не стартует просто так. Для применения Эволюции должны быть выполнены **2** условия (их можно найти на Карте свойст).

Первое, уровень игры должен быть не ниже, указанного на Карте свойст Эволюции. Второе, у вас должен быть бакуган, указанный на Карте свойств. Если **2** условия выполнены, можно пропустить свой ход и заменить бакугана на его эволюционировавшую копию.

БОЛЬШАЯ ИГРА

В большой игре каждый игрок использует **6** бакуганов, **6** карт ворот (по **2** каждого цвета) и ю карт способностей (по **2** каждого цвета). Все карты должны быть уникальные (не должно быть одинаковых карт у одного игрока). Каждый игрок кладет на поле по **2** карты ворот. Правила игры остаются преднимм, только для победы нужно выиграть **6** карт ворот.

? Visit Bakugan.com for more info about Bakugan

© 2009 Sega Toys/Spin Master Ltd. Bakugan®/MD and related trademarks are property of Spin Master Ltd. / et les marques de commerce qui y sont associées, sont la propriété de Spin Master Ltd. All rights reserved. / Tous droits réservés. SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA. Spin Master, Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221. Spin Master Toys Far East Limited. RM # 1113,11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK. Spin Master Toys UK Ltd., Riverhead House, Boston Drive, Bourne End, Buckinghamshire, SL8 5YS, United Kingdom. Customer Service: 01628 535 000 Email: ukservice@spinmaster.com. Spin Master France- 36 rue de Silly-92100 Boulogne Billancourt - France. Service Après-Vente - Numéro vert / France: 0800 803 355 ou E-mail : Jouets@spinmaster.com Site internet : www.spinmaster.fr

Conforms to product safety standards ASTM F963, EN71 regulatory requirements. THE ITEM INSIDE THIS PACKAGE MAY VARY FROM THE PHOTOGRAPHS AND/OR ILLUSTRATIONS. Please retain this information for future reference. Please remove all packing material before giving to children.

0-3 **Warning!** Small parts and small balls.

T61322_0026_20010625/B&B_GBL_IS_R2

13 14 15 16