

놀이방법 설명서

터닝메카드란?

터닝카를 메카드에 슈팅하여 메카니컬로 변신시킨 후 점수를 거쳐 상대의 메카드를 획득할 수 있습니다. 터닝카의 변신과 함께 속성 마크에 점수가 공개되는 순간의 짜릿함을 느껴보세요!



변신 터닝카와 메카드로 이루어진 새로운 완구!

소개 및 명칭

유닛 UNIT

메카드 세계에 존재하는 다양한 유닛을 모아보자!

터닝카와 메카니컬을 변신 형태와 상관없이 '유닛'이라 부른다.

터닝카가 메카드와 결합하여 메카니컬 상태로 변신하면 숨겨진 속성이 드러나며, 이것을 이용해 메카드의 파워 점수를 읽는다.

터닝카

메카드를 향해 슈팅할 수 있는 기본 자동차 모드 상태다.

메카니컬

터닝카가 로봇 모드로 팝업한 상태다. 메카드와 만나면 자동 변신된다.



터닝카

메카니컬

- 이미지의 유닛은 (예)입니다.



팝업 메카드 위에 터닝카가 닿으면 메카니컬로 자동 변신한다.

터닝카

메카드

메카니컬

팝업!

메카드 MECARD

120종 이상의 다양한 메카드로 박진감 넘치는 배틀을 즐긴다!
- 메카드는 계속 업그레이드 됩니다.

메카드 배틀에서 사용하는 카드는 '메카드'라고 부른다.

자신의 유닛을 이용해 최대의 파워를 끌어낼 수 있는 메카드를 찾아내는 것이 승리의 지름길!

에반 어스레이크 CARD



캐릭터의 이름 기술명
에반 어스레이크
세타파 게이저(TG)
속성과 파워
속성 마크
40 50 40

메카드명

캐릭터의 이름과 기술명을 합한 것이 메카드 명이다. 이 메카드의 이름은 '에반 어스레이크'다.

세타파 게이저(TG)

어드밴스 배틀의 캡처 단계에서 사용한다. 마크 1개당 10점으로 계산한다.

속성(색)과 파워(점수)

모든 메카드는 3개의 속성과 파워를 가지고 있다. 메카드를 뒤집은 유닛의 속성 마크와 같은 메카드의 속성(색)을 확인하여 파워(점수)를 적용한다.



유닛이 팝업했을 때 속성 마크의 색이 불투명한 경우, 메카드의 속성과 파워를 확인하여 점수를 적용합니다.

속성

속성은 그 유닛이 속한 세력을 나타낸다. 메카드로부터 어떤 파워(점수)를 얻을지는 유닛의 속성(속성 마크의 색)에 따라 달라진다. (메카니컬 상태)



속성마크

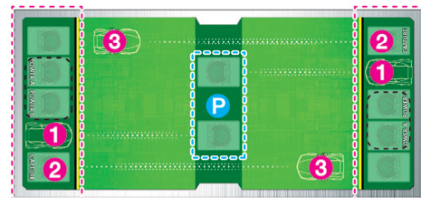
- 모든 유닛은 1가지의 속성 마크를 가지고 있으며 속성 마크는 메카니컬 상태일 때에만 확인할 수 있다.
- 모든 메카드에는 3가지의 파워(점수)가 있으며, 배틀중에는 메카니컬의 속성과 같은 1가지 파워만을 사용한다.
- 어드밴스 배틀의 캡처 단계에서는 메카니컬과 메카드의 속성이 같을 때 추가적 효과를 얻는 경우가 있다.

속성은 승리의 승부축 가르는 중요한 역할을 해! ★★★★★

3가지의 속성 마크

배틀 필드 FIELD

배틀을 할 수 있는 터닝메카드 공식 경기장입니다.



대기존

배틀을 하기 위해 메카드와 터닝카를 배치하는 곳이다.

P 팝업존

파워를 획득할 수 있는 메카드를 놓는 곳이다.

- 터닝카존
터닝카를 놓는 곳이다. 팝업존으로 슈팅할 수 있다.
- 캡처카드존(CAPTURE)
캡처카드를 놓는 곳이다.
- 캡처슈팅존(CAPTURE SHOOTING)
캡처카드를 획득하기 위해 터닝카를 슈팅하는 곳이다.

POWER A & B존

중요한 유닛의 비밀!
똑같은 형태나 색의 유닛이라 하더라도 2인 1개 숨겨진 속성 마크는 다를 수 있다.

속성은 승리의 승부축 가르는 중요한 역할을 해! ★★★★★

배틀 방법

배틀 준비

- 1 테이머 (사용자) 메카드 3장
- 2 터닝카 (1개 ~ 3개)
- 3 (1인 연습 모드시)
- 4 (2인 배틀 모드시)

배틀 필드(터닝메카드 공식 경기장) 1개



렛먼의 종이 시트 필드로도 배틀을 즐길 수 있습니다.

종이 시트 필드 1장 연습 경기장

종이 시트 필드 2장 2인 배틀 가능

스탠드 배틀 이란?

터닝메카드의 기본 배틀로 파워넘버를 비교하여 점수가 낮은 사람이 상대 캡처카드를 획득하는 기본 룰의 배틀.

어드밴스 배틀 이란?

터닝메카드의 공식 배틀로 파워넘버 비교 후 점수가 낮은 사람이 상대 캡처카드를 이용하여 기회를 갖는 고급 배틀.

CHAPTER 2 어드밴스 배틀

준비 단계

- 1 두 테이머는 각각 배틀을 할 수 있는 메카드 3장과 터닝카 1~3개를 준비한다. (서로 자신의 메카드를 보여줘선 안 된다.)
- 2 그림과 같이 터닝카 1개와 메카드 3장을 각각의 대기존에 배치한다.
- 3 서로 상대방의 메카드 3장 중 나중에 빛을 1장의 메카드를 선택하여 캡처카드에 놓고, 'POWER A·B'에 2장의 메카드를 나란히 놓는다.
- 4 'POWER A·B'에 2장의 메카드 중 1장을 선택하여 본인의 터닝카 정면에 팝업존에 놓는다.

파워 확인 단계

- 5 각 테이머는 동시에 슈팅구호를 외치며 각각 본인의 메카드에 터닝카를 슈팅한다.
- 6 터닝카가 팝업에 성공시 메카니컬의 속성마크 색과 동일한 색의 파워를 획득한다. 팝업에 성공하지 못했을 시에는 파워를 획득하지 못한 상태로 진행을 계속한다. (오점 획득)
- 7 첫 번째 팝업에 성공된 메카니컬을 터닝카 상태로 돌려놓거나 새로운 터닝카를 준비한다. 각 테이머가 사용한 메카드는 두장 다 알면 보이도록 'POWER A·B' 중 빈 자리에 배치한다.
- 8 파워가 더 높은 테이머가 승리! 이긴 테이머는 진 테이머의 메카드를 받는다. 원하는 만큼 배틀을 즐긴 후에는 메카드를 원래의 주인에게 돌려주도록 한다.

캡처 단계

- 9 파워 확인 단계에서 파워가 낮은 테이머는 자신의 대니얼 캡처슈팅존에서 상대의 캡처카드를 향해 슈팅하여 추가점수를 획득한다. (파워의 힘이 같다면 두 테이머 모두 상대의 캡처카드를 향해 슈팅한다)
- 10 슈팅하여 팝업에 성공했을 시 메카니컬의 속성과 상대의 캡처카드의 속성이 같으면 스트라이크! 속성이 다르거나 팝업을 못 하면 실패! 실패 시에는 캡처카드 획득 기회는 상대로 넘어간다.
- 11 [스트라이크 판정] 유닛의 속성마크와 메카드의 속성(색) 일치해야 스트라이크!
- 12 한 게임 10점 50
- 13 TG 점수 획득 파워 TG 점수와 기존 획득한 파워를 합산한다.
- 14 50 + 40 TG 점수 획득 파워 TG 점수와 기존 획득한 파워를 합산한다.

종료 단계

- 승 110 > 100 패
- 패워가 낮은 테이머가 스트라이크 후 TG 점수를 합한 후 상대 테이머보다 최종 점수가 높을 경우
- 패워가 낮은 테이머가 스트라이크 후 TG 점수를 합한 최종 점수가 상대의 파워(점수)보다 낮거나 같을 경우
- ▶ 상대에게 캡처카드 획득 기회가 넘어간다. 슈팅 후 테이머가 팝업에 성공하면 최대 속성의 유닛이 캡처카드를 획득하여 배틀이 승리한다.
- ▶ 배틀은 무승부가 된다.

특수 상황 PERFECT GAME 퍼펙트



캡처 단계에서 메카니컬과 메카드의 속성이 같을 경우 카운터까지 일치했을 경우 [퍼펙트]가 된다. [퍼펙트]가 됐을 경우 파워넘버와 상관없이 상대의 메카드 3장 모두 가져갈 수 있으며 그 순간 배틀이 종료된다.