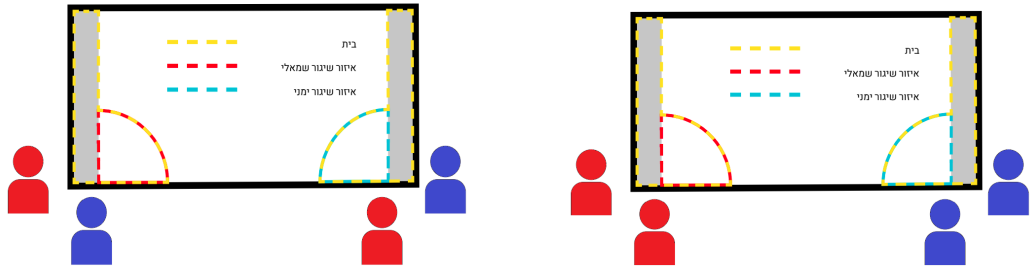


חוקי משחק הידידות

בכל מקצה, באורך 2:30 דקות, משתתפים 4 מריצים **משתי קבוצות שונות** (2 מריצים מכל קבוצה), ושני רובוטים (רובוט אחד מכל קבוצה). הקבוצות יחליטו ביניהן לפני המקצה על צורת ההפעלה, על מיקום המריצים, ועל אילו משימות ינסה כל רובוט לבצע. בפרט יחליטו אם לבצע את משימה 01 "דגם פרויקט החדשנות", ואם כן באיזה דגם להשתמש. הקבוצות גם יחליטו ביניהן לפני המקצה באיזה לוח תצוגה להשתמש (אם בכלל).

ארבעת המריצים יתחלקו בין שני הבתים (ימני ושמאלי) באחת משתי הצורות, לפי בחירת הקבוצות:



קבוצה א' מצד אחד, וקבוצה ב' מצד שני או מריץ מכל קבוצה בצד אחד, וגם בצד השני

החלפת מריצים תותר, כאשר המריצים המחליפים צריכים להסדר לפני המקצה בהתאם לצד בו יחליפו (ימין או שמאל). תותר כניסה לאזור הזירה של עד 4 מריצים מחליפים (בסה"כ משתי הקבוצות) בנוסף לארבעת המריצים המקוריים.

כל קבוצה תביא איתה למקצה רק ציוד שעבר את ביקורת הציוד במקצה רשמי. לא תערך ביקורת ציוד במקצה הידידות. 20 נקודות יוענקו כאילו שכל הציוד נכנס באזור שיגור אחד.

בהזנקה הראשונה יזנקו שני הרובוטים בו זמנית, כל אחד מאזור שיגור אחר (לפי בחירת הקבוצות). בשיגורים הבאים, הרובוטים ישוגרו מאזור שיגור לפי הכללים הרגילים לגבי כל רובוט. מומלץ לקבוצות לתזמן את השיגורים כך שרובוטים לא יתנגשו. נגיעה של המריצים ברובוט הנמצא מחוץ לאזור בית תחשב הפרעה (אם בעקבות התנגשות בוצעה נגיעה בשני הרובוטים, הדבר יחשב כשתי הפרעות).

במהלך המקצה יחולו הכללים הרגילים של חלק משימה או ציוד שנשמט, הפרעה, ציוד או דגמי משימה שהיו במגע עם הרובוט כאשר הפריעו לו, ושל שיגור מחדש (עמוד 20), כולל העדכון לגבי דינוזאור הצעצוע.

כל מקצה יתחיל עם 8 אסימוני דיוק (במקום 6). שופט הזירה יסיר אסימון בכל מקרה של הפרעה (בלי קשר לשיוך הקבוצתי של הפרעה). הניקוד לאסימוני הדיוק הנותרים יהיה דומה לזה שבמשחק הרגיל: 10 : 2, 15 : 3, 25 : 4, 35 : 5, 50 : 6, 50 : 7, 50 : 8

ניקוד המשימות בסיום המקצה (עבור דרישות משימה הנראות בסוף המקצה) יתבצע בלי להתחשב באיזה רובוט ביצע כל משימה.