

**СОСТАВ ИГРЫ** ➤ **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Положите  
**игровое поле**  
в центр стола

Соберите и поместите **фишку Файера** на центральную клетку игрового поля



**36 жетонов энергии** разместите рядом с игровым полем – это будет общим запасом энергии



**Кубик «D6»**



**15 карточек заданий** тщательно перемешайте и положите стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. Возьмите 3 верхних карточки из стопки и поместите в открытую рядом – это активные задания, которые могут выполнять игроки.



**5 карточек предметов** тщательно перемешайте и раздайте каждому игроку по одной. Карточка предмета лежит перед игроком и он будет использовать её во время игры по мере необходимости. Оставшиеся карточки уберите в коробку.



**5 фишек фиксиков.** Каждый игрок выбирает фишку фиксика, за которого будет играть. Оставшиеся фишки уберите в коробку. С помощью жребия или по договорённости определите первого игрока, остальные будут ходить за ним по очереди по часовой стрелке.

Начиная с первого игрока, поместите фишку своего фиксика на одну из **стартовых клеток** игрового поля. Если стартовую клетку занял другой игрок, то выберите свободную.



## ЦЕЛЬ ИГРОКА

Набрать как можно больше победных очков, выполняя задания.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку своего фиксика по соединённым клеткам игрового поля на количество шагов равное или меньше выпавшего на кубике значения. Например: игрок бросил кубик, на нём выпало 5 – это значит, что он может переместить фиксика на 1, 2, 3, 4 или 5 клеток. Выбор, когда остановить свою фишку, остаётся за игроком. Фишка игрока всегда должна двигаться вперёд, т.е. игрок не может переместиться на клетку, с которой только что ушёл. При разветвлении пути – игрок сам решает куда повернуть.

В свой ход игрок не может отказаться от перемещения. Фишка игрока может проходить через клетки, занятые фишками других игроков, но останавливаться на них не может.

Игрок не может проходить через клетки, занятые Файером, или останавливаться на них.

В зависимости от клетки, на которой остановилась фишка, могут произойти соответствующие действия:



**Энергия.** Игрок берёт один жетон энергии из запаса **себе**.



**Двойная энергия.** Игрок берёт **два** жетона энергии из запаса **себе**.



**Потеря энергии.** Игрок вынужден сдать один жетон энергии в запас. Если у игрока нет ни одного жетона, то ничего не происходит.



**Заряд Файера.** Игрок берёт один жетон энергии из запаса **себе**, после чего перемещает Файера по выбранному направлению, не бросая кубик (см. Передвижение Файера).

Клетки, на которых можно выполнять соответствующие активные задания:



**Клетки Файера** и **Стартовые клетки** без особой карточки предмета ничего не дадут фиксика, остановившемуся на них.



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФАЙЕРА

После того как все игроки сделают по ходу, перед тем, как ход вернётся к первому игроку, совершает действие Файер. После завершения первого круга ходов за Файера играет первый игрок, после второго – второй игрок и т.д.

Игрок бросает кубик и определяет, куда будет двигаться Файер. Выпавшее значение на кубике, указанное рядом

с клеткой Файера, будет соответствовать одному из трёх направлений (1, 2 – для одного, 3, 4 – для второго, 5, 6 – для третьего).



Фишка Файера перемещается по выпавшему направлению, отмеченному электрическими разрядами, до **следующей клетки** Файера. Фишка Файера останавливается на такой клетке и на этом его ход заканчивается.

Если во время перемещения Файер прошёл **через** клетку, занятую фиксиком, или остановился на занятой фиксиком клетке, то игрок этого фиксика теряет все жетоны энергии. Потерянные жетоны возвращаются в запас игры.



## ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Задания можно выполнять только **после** перемещения фишки.

Выполнить задание можно, только если соблюдены все условия, указанные на карточке.

За один ход можно выполнить только одно задание.

Если игроком выполнены все условия задания, то он тратит необходимое количество жетонов энергии (отправляет их в запас игры) и забирает карточку задания себе.

Вместо карточки выполненного задания из стопки выкладывается новая. Таким образом, игроки всегда видят 3 открытых карточки задания.

Если стопка карточек с заданиями кончилась, то новые карточки заданий больше не выкладываются.

## КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ

На **карточках заданий** указаны условия выполнения задания и победные очки:



Тип клетки, на которых такое задание можно выполнить

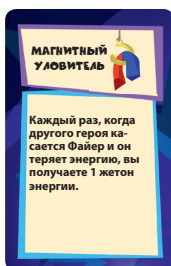
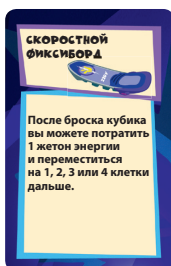
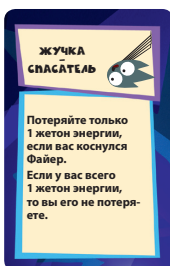
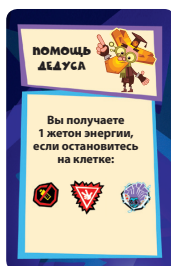


Количество жетонов энергии, которое нужно для выполнения задания

Победные очки

## КАРТОЧКИ ПРЕДМЕТОВ

На **карточке предмета** указаны дополнительные возможности, которыми можно воспользоваться во время игры.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- 1 Игрок набрал сумму в 10 победных очков на выполненных карточках заданий. Он объявляется победителем.
- 2 Закончились все карточки заданий. В таком случае побеждает игрок с наибольшим количеством победных

очков на выполненных карточках заданий. Если у двух или более игроков одинаковое количество победных очков, то победителем становится тот, у кого больше жетонов энергии на конец игры.

**УДАЧНОЙ ИГРЫ!**

## ПРИМЕР ХОДА

Играют три игрока Костя, Катя и Саша. Перед ними лежат карточки заданий:



**Костя** бросает кубик – выпадает

Он решает переместить своего фикса на 4 клетки и встать на клетку

Костя получает 2 жетона энергии

Ход передаётся следующему игроку.

У **Кати** есть 5 жетонов энергии и она решает попытаться выполнить задание.

Она бросает кубик, на нём выпадает

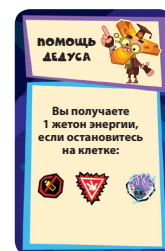
Она перемещает фишку на 3 клетки и встаёт на клетку соответствующую одному из открытых заданий

Она объявляет всем игрокам, что выполняет задание «Отключение проводов», тратит 5 жетонов энергии , забирает карточку выполненного задания себе, добавляет в ряд новую карточку задания и завершает ход.

Последним ходит **Саша**.

У него на кубике выпадает

Он перемещает своего фикса на клетку , но у него есть предмет «Помощь Дедуся», поэтому он не теряет энергию, а наоборот получает один жетон .



Игроки закончили круг, пора ходить **Файеру**. Костя бросает кубик, который определяет направление, по которому будет перемещаться Файер. Выпадает . В следующий раз кубик за Файера будет бросать Катя.

Файер перемещается до следующей своей клетки по соответствующему направлению. По пути Файер проходит через клетку занятую Костей, поэтому Костя теряет все жетоны энергии, которые у него есть.

Начинается ход Кости.

