

ФИКСИКИ

КОНСТРУКТОР ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры:

Игровое поле

Кубик «D6»

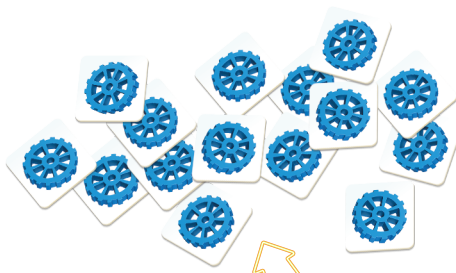
Фишки героев
4 шт.



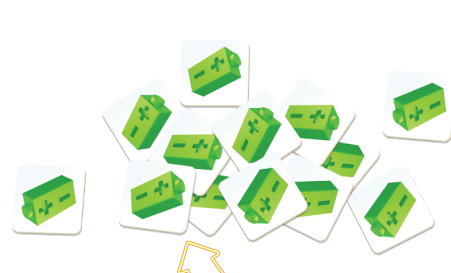
Жетоны деталей:



Шурупы
16 шт.



Шестерёнки
16 шт.



Батарейки
16 шт.



1 Подготовка к игре

Перед первой игрой отделите жетоны деталей от картонных оснований.

Положите поле в центре стола. Разделите жетоны по видам деталей и сложите их кучками рядом с полем - это будет склад деталей.



Батарейки



Шурупы



Шестерёнки

Младший игрок ходит первым, ход передаётся по часовой стрелке. В порядке очереди игроки выбирают фишки героев, за которых будут играть и выставляют их на старт. Если игроков меньше четырёх, оставшиеся фишки фиксиков верните в коробку. Теперь каждый игрок выбирает один любой жетон деталей со склада и кладёт рядом с собой. Эта деталь у него есть с самого начала ремонта.

2 Начинаем скоростной ремонт!

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает фишку своего героя на столько клеток, сколько выпало на кубике.

Передвигать фишку можно только по соединённым клеткам, вперёд по выбранному направлению.

Если игроку встретилась развилка он сам выбирает куда пойдёт фишка его фиксика.



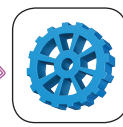
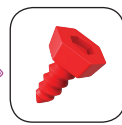
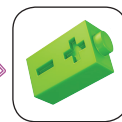
4 Сбро

Игрок бросил кубик, перешёл в условие клетки, на которой теперь он может сбросить жетон и сделать один шаг. Если жетон полностью пополнил условие клетки, жетон переместился фишкой. Если жетон не пополнил условие, жетон сбросить жетона можно только один раз в ход.

3 Получение д

Для ремонта нужны детали. Если игрок закончил ход на клетке с иконкой детали, то он берёт себе указанный жетон со склада.

Если игрок закончил ход на клетке с иконкой звезды, то он берёт со склада любую деталь.



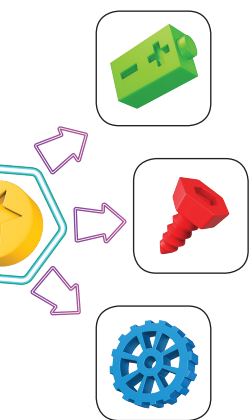
5 Жетон

передвинул фишку и выполнил
торой остановилась фишка. Те-
ить один любой жетон дета-
аг назад или вперёд и вы-
етки, на которую теперь
шка его героя. Примеча-
а можно только один

6 Детали

тали. Если игрок
с изображением
азанную деталь со

тке с изображением
бую деталь.



5 Ремонт

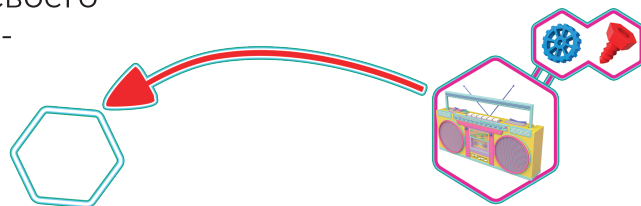
Остановившись на клетке нуждающего-
ся в ремонте предмета ИЛИ проходя мимо
неё, фиксик может починить предмет и сразу
же совершить заметный скачок в передвижении.
Если жетонов деталей у игрока недостаточно, то
предмет он не ремонтирует и продолжает движение
по дорожке игрового поля.

Для успешной починки игроку
надо показать всем и сбросить
жетоны деталей, которые
указаны на игровом поле
рядом с клеткой пред-
мета. Потратив необхо-
димые жетоны, игрок
немедленно перемеща-
ет фишку своего фиксика по
стрелкам на указанную клетку
и заканчивает ход. Потраченные
жетоны возвращаются на склад.



6 Красная стрелка

Игрок успешно починил джойстик, сбро-
сил жетоны деталей и переместил своего
фиксика на магнитофон. В следующий ход, если
игрок накопил достаточно жетонов деталей для
починки магнитофона, он сбросит их и передвинется
дальше по стрелкам. Если же нужных жетонов у игрока
нет, то он перемещает своего
фиксика по красной стрел-
ке и продолжает ход с неё.



Окончание игры

Игрок, который первым доведёт своего фиксика до финиша, станет победителем. Остальные игроки могут закончить гонку, чтобы узнать, как распределятся остальные места.



Пример

У ДимДимыча выпало на кубике 4, он переместил свою фишку на клетку с изображением батарейки и получил жетон батарейки. ДимДимыч решил заменить жетон, он сбрасывает жетон батарейки, отступает на 1 шаг, попадает на клетку с изображением шестерёнки и получает жетон шестерёнки. Его ход закончен.

Катя бросает кубик, выпадает 6, её фиксик должен пройти мимо клетки с утюгом. Для починки утюга требуется 1 шестерёнка и 3 батарейки. У Кати они есть, она показывает всем жетоны, возвращает их на склад и перемещается по стрелкам. Она прошла не все шаги, выпавшие на кубике, но её ход всё равно закончен.