

ФИКСИ-НОМИКА

Фиксики спешат на помощь экономике!





Экономическая игра для Фиксиков и их родителей

2–6 игроков
 Партия 20–50 минут
 От 6 лет
 Объясняется за 4 минуты
 Развивает интеллект
 Займёт весь вечер

Об игре

«Фиксиномика» — детская экономическая игра, в которой дети и их родители играют роли фиксиков.

Суть игры — это оптимальное размещение своих жетонов изобретений на поле и конкуренция за сектора. Каждый ход фиксик может создать изобретение в одном из секторов, используя на аукционе накопленные детали.

Кроме того, время от времени случаются аварии, которые нужно устранять — выиграть можно, став самым героическим фиксиком.

В игре три варианта правил: основные — для самых младших, усложнённые — для детей постарше и продвинутые — для старших игроков.

Цель

Первым создать семь изобретений или получить три жетона «Тыдыщ!» за устранение аварий.

Состав

— 95 жетонов с 1, 3 и 5 деталями. Детали нужны для создания изобретений и устранения аварий.



— 42 жетона изобретений шести разных цветов (по 7 жетонов для каждого игрока).



— 13 жетонов «Тыдыщ!», которые фиксик (игроки) получают за устранение аварий.



— 36 фиксик-карт с различными свойствами.



— Жетон активатор для отметки активного сектора.



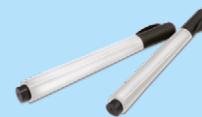
— Жетон предводителя для игрока, который делает ход.



— 2 шестигранных кубика для определения активного сектора поля и сложности аварий.



— 2 волшебных маркера со стёрками, которыми можно писать на поле и стирать написанное.



— 9 фигурок фиксиков (Симка, Нолик, Папус, Мася, Дедус, Файер, Верта, Шпуля, Игрек).



— 6 подставок разных цветов для фигурок фиксиков (по 1 подставке для каждого игрока).



— Поле, состоящее из 10 секторов и одного центрального элемента. Каждый сектор — одна из сфер, в которой фиксик будет создавать изобретения и устранять аварии.



— Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.

Основные правила для детей от 6 лет

Подготовка к игре

1. Сложите круг игрового поля, соединив все сектора с центральным элементом в случайном порядке.
2. Раздайте каждому игроку 18 деталей (по 2 жетона с 1, 3 и 5 деталями). Оставшиеся детали высыпьте в центр поля — это банк.
3. Каждый игрок выбирает фигурку фиксика, за которого будет играть. Затем выбирает понравившийся цвет — и берёт подставку и 7 жетонов изобретений выбранного цвета. фиксика надо поставить на свою подставку.
4. Самый младший игрок получает жетон предводителя — он будет делать первый ход.

Примечание: фиксика-карты и жетоны «Тыдыщ!» оставьте в коробке, они пригодятся при игре по усложнённым и продвинутым правилам.

5. Все фиксика начинают игру уже с двумя изобретениями на игровом поле: каждый игрок выставляет 2 своих жетона изобретений в любые сектора на поле.

Примечание: в каждом секторе может быть сколько угодно изобретений одного или нескольких игроков.

Теперь вы можете начинать игру, параллельно заглядывая в правила.

Ход игры

Каждый ход состоит из трёх шагов:

1. Активация сектора.
2. Получение наград.
3. Создание изобретения.

Выигрывает фиксик, первым создавший седьмое изобретение.

Начинаем игру!

Шаг 1 — Активация сектора

Предводитель бросает кубики, и в сектор с номером, равным сумме кубиков, кладётся жетон активатор.

Именно в этом секторе сейчас будет что-то происходить! Этот сектор становится активным на этот ход.

Шаг 2 — Получение наград

Все фиксика, у кого есть изобретения в секторе с активатором или в соседних с ним — получают награду из банка за свои изобретения — каждое изобретение в этих секторах приносит своему владельцу столько деталей, сколько указано в секторе, где оно находится.



Пример: на кубиках выпало 5 и 3, в сумме 8. В этот ход активным становится 8-й сектор — компьютеры и телевизоры. У Ани есть жетон изобретения в активном секторе и в соседнем — она получает 2 детали за изобретение в 8-м секторе и 1 деталь за изобретение в 7-м. У Бори есть 3 изобретения в соседних секторах — в этот ход он получает 4 детали.

Шаг 3 — Создание изобретения

В секторе с активатором можно создать изобретение. Но сделать это сможет только один фиксик, который готов создать самое лучшее изобретение, потратив больше деталей, чем другие. Поставьте все фигурки персонажей игрока в активный сектор. Начиная с игрока-предводителя, все фиксика по очереди по кругу называют, сколько деталей они готовы потратить на создание изобретения, или говорят «Пас». Тот, кто говорит «Пас», сразу убирает своего персонажа из сектора с аварией и не может участвовать в торгах до конца хода. Каждый следующий Фиксик должен назвать число больше или спасовать — и так по кругу, пока не спасуют все, кроме одного.

Самый щедрый фиксик отдаёт названное число деталей в банк, размещает в секторе свой жетон изобретения. Если в секторе уже есть чей-то жетон изобретения, он остаётся на месте.

Если же все спасовали, и никто не решился тратить детали на изобретение, то в этот ход изобретение никто не создаёт.

Конец хода

Ход завершается, жетон предводителя и кубики передаются следующему по часовой стрелке игроку, и начинается его ход.

Конец игры

Как только кто-то из фиксиков создаёт своё седьмое изобретение, то игра сразу же заканчивается, а этот фиксик объявляется победителем!

Усложнённые правила для детей 7-8 лет

Фиксика не только создают изобретения, но и помогают устранять аварии. Теперь вы можете стать настоящим героем!

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по обычным правилам и расположите жетоны «Тыдыщ!» рядом с полем, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Авария!

Теперь в секторах иногда будут происходить аварии, которые необходимо устранять. Фиксик, устранивший аварию, получит жетон «Тыдыщ!». При получении третьего такого жетона фиксик побеждает в игре. Да-да, теперь у вас есть два варианта победы!

Если во время шага «Активация сектора» хотя бы на одном из кубиков выпало значение 1 или 6, то в секторе с активатором произошла авария — срочно необходима помощь фиксиков!

Устранение аварии начинается сразу после получения наград.

Пример: во время активации сектора на кубиках выпали значения 6 и 2 — активным становится сектор компьютеры и телевизоры. Поскольку на одном из кубиков выпало значение 6 — произошла авария! Сразу после получения наград фиксика приступают к устранению аварии, а уже после её устранения можно приступить и к созданию изобретений.

Все фиксика — смелые и решительные и сразу рвутся совершать подвиг.

Поставьте все фигурки персонажей игроков на активный сектор.

Начиная с игрока-предводителя, все фиксик по очереди по кругу называют, сколько деталей они готовы потратить для устранения аварии, или говорят «Пас». Каждый следующий фиксик должен назвать число большее или спасовать — и так по кругу, пока не спасуют все, кроме одного. Тот, кто говорит «Пас», сразу убирает своего персонажа из сектора с аварией и не участвует в устранении аварии. Последний неспасовавший фиксик отдаёт названное им число деталей и успешно устраняет аварию, получая за это жетон «Тыдыщ!».

Как только кто-то из фиксиков получает третий такой жетон, игра завершается, а фиксик объявляется победителем! Если победителя пока не выявлено, просто продолжите ход с шага 3 — «Создание изобретений». Если не было аварии, сразу переходите к шагу 3.

Продвинутые правила для 8 лет и старше

Если вы уже хорошо играете в «Фиксиномику», то пора добавить несколько усложнений, с которыми игра станет ещё более стратегической!

Фикси-карты

Фикси-карты имеют различные свойства и всячески помогают фиксикам достичь целей.

Проведите подготовку так же как для игры по усложнённым правилам. Затем раздайте каждому игроку по 2 фикси-карты.

Получить новые вы можете в следующих случаях:

- Если при активации сектора на кубиках выпали одинаковые значения (дубль) или же выпал тот же сектор, что и в прошлый ход, все фиксики тут же берут по фикси-карте из колоды.
- Фиксик, создавший изобретение, в награду тут же берёт одну фикси-карту из колоды.

Значения фикси-карт



Фикситаб — получите двойную награду.

Для хитрых: если сыграть сразу 2 фикситаба... нет, вы не получите четверную награду, на картах же написано — двойную!



Кусачка — прогоните любого фиксика с места аварии или помешайте создать изобретение.

Зачем торговаться с кем-то, кто занят убеганием от Кусачки? Если фиксик, на которого сыграли Кусачку, не смог улизнуть от неё с помощью фиксифорда, то он не участвует далее в этом торге, как будто бы он и не называл никаких ставок.



Фиксифорд — улизните от Кусачки или окажитесь на месте аварии (даже если рядом нет ваших изобретений).

Да, если вы приехали на место аварии на фиксифорде, а на вас сыграли Кусачку, вам нужен новый фиксифорд, чтобы улизнуть от неё, дав кругалю, и остаться на месте аварии! А если на вас сыграли ещё одну Кусачку, то нужен ещё один фиксифорд. И так далее.



Помогатор — переверните один кубик на нужное значение после любого своего броска.

Вы можете повлиять в свой ход на выпавший сектор (до получения награды) или на сложность устраняемой вами аварии.

Аварии

Теперь при возникновении аварии игроки определяют, кто из фиксиков успеет оказаться на месте аварии. Это только те фиксики, у кого есть изобретения в секторе, где произошла авария, или в соседних с ним секторах, а также те фиксики, кто решил сыграть карту фиксифорда (сыгранные карты отправляются в сброс). Фиксики, оказавшиеся на месте аварии, ставят в сектор фигурки своих персонажей.

После этого, как обычно, проходят торги за устранение аварии. Фиксик, выигравший торги, будет пытаться устранить аварию, для этого он совершает следующие действия:

- отдаёт названное им число деталей в банк. Фиксик может добавить деталей, чтобы повысить шансы устранения аварии;
- бросает 2 кубика — их сумма означает сложность аварии;
- если сумма отданных деталей оказалась больше значения сложности, то авария успешно устранена, фиксик торжественно получает знак «Тыдыщ!», а все другие игроки восхищённо ему аплодируют;
- если деталей оказалось недостаточно, то к сожалению аварию устранить не удалось, и знак «Тыдыщ!» никто не получает;
- в этот момент фиксик, который борется с аварией, может сыграть карту помогатора, чтобы повлиять на кубики и уменьшить сложность аварии.

После устранения аварии игра продолжается с шага 3 — «Создание изобретений».

Создание изобретений

После торгов за создание изобретений сумма, за которую оно было создано, записывается маркером прямо на поле в специальное место рядом с названием сектора.

В следующий раз торги за изобретение в этом секторе фиксик начинают с записанного значения.

Если во время торгов все игроки спасовали, и никто не решился тратить детали на создание изобретения, то в этот ход изобретение никто не создаёт, а значение в секторе обнуляется (стирается).

Эта игра сочетается:

— **С «Экономикусом».** Игра для более взрослых фиксиков. В ней вы покупаете компании, создаёте стартапы, получаете монетки и собираете «Звёзды Репутации».

Всё достаточно просто, можно играть с детьми — для этого есть специальные «быстрые» правила.

Однако в «Экономикус» проводятся и серьёзные турниры. В игре есть простор для разных игровых стратегий, здесь много взаимодействий между игроками.

— **С «Фикси-кухней».** Внутри этой коробки — 21 карточка с описанием самых разных приборов, инструментов и вкусов на кухне. Немного науки, простые опыты и море вкуснотищи, приготовленной своими руками. Вперёд, к приключениям!

— **С «Фикси-ванной».** Ванна заполнена, капитан! С помощью обычной ванной, смекалки и двух рук можно сделать очень много интересных опытов.



Автор Фёдор Корженков.
Продюсеры: Дмитрий Кибкало, Тимофей Бокарев, Фёдор Корженков.
Художники: Ирина Печенкина, Екатерина Безлепкина.
Над игрой работали: Дмитрий Кибкало, Сергей Абдульманов, Максим Половцев, Любовь Савельева, Екатерина Безлепкина, Илья Зенкин, Павел Корнилов, Александр Бышев, Андрей Шестаков, Анна Половцева.
© ЗАО «Аэроплан».
© «Игрология» 2017,
© ООО «Экономикус» 2017,
© ООО «Магеллан» 2017.
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.