

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.

Первая часть игры — это оптимальное размещение своих жетонов изобретений на поле и конкуренция за сектора. Каждый ход Фиксики могут 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 полезным Фиксиком среди других.

В игре три варианта правил: совсем простые ознакомительные (они же — для самых младших), более сложные для детей постарше и совсем серьёзные для старших игроков.

Цель

Стать первым Фиксиком, создавшим семь изобретений — или выиграть игру, набрав три жетона «Тыдыщ!» за устранение аварий.

Состав

— 95 жетонов деталей с номиналом 1, 3, 5 для создания изобретений и устранения аварий.



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



— 13 жетонов «Тыдыщ!», которые Фиксики (игроки) получают за успешные подвиги, они понадобятся для усложнённого варианта игры.



— 36 фиксик-карт с различными свойствами, они понадобятся для продвинутого варианта игры.



— Жетон активатор для отметки активного сектора.



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



— Жетон предводителя для отметки ведущего.



— 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 для фигурок шести разных цветов (по 1 подставке для каждого игрока).



— Поле, состоящее из 10 секторов и одного центрального элемента. Каждый сектор — одна из сфер, в которой Фиксики будут 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 поля в случайном порядке.
2. Раздайте каждому игроку 18 деталей (используя жетоны с разным номиналом). Оставшиеся детали высыпьте в центр поля.
3. Каждый игрок выбирает цвет, за который будет играть — и берёт 7 жетонов изобретений своего цвета, Фиксика и подставку своего цвета для фигурки Фиксика. Фиксика надо поставить на свою подставку.
4. Самый младший игрок получает жетон предводителя — он будет делать первый ход.

Примечание: фиксикарты и жетоны «Тыдыщ!» оставьте в коробке, они пригодятся при игре с продвинутым вариантом правил.

5. Все Фиксики 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 4-х основных шагов:

1. Активация сектора.
2. Получение награды.
3. Создание изобретений.
4. Конец хода.

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 Фиксики, 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: в этот ход активным сектором стало агентство компьютеров и телевизоров, у Ани есть жетон изобретения в этом секторе, а у Бори есть по одному жетону изобретений в соседних секторах. Аня получает в награду 2 жетона деталей за своё изобретение, а Боря 3 детали — 1 за изобретение в секторе ламп и фонариков, 2 за сектор уютного холодильного подразделения.

Шаг 3 — Создание изобретений

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. Начиная с игрока-предводителя, все Фиксики по очереди по кругу называют, сколько деталей они готовы потратить на создание изобретения, или говорят «Пас». Тот, кто говорит «Пас» больше не может участвовать в торгах до конца хода. Каждый следующий Фиксик должен назвать число больше или спастовать — и так по кругу, пока не спасуют все, кроме одного. Называть можно только натуральные числа.

Самый щедрый Фиксик отдаёт названное число деталей в банк, размещает в секторе свой жетон изобретения.

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

Шаг 4 — Конец хода

После создания изобретения 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

Фиксики не только изучают, создают и придумывают различные изобретения, но и помогают решать возникающие проблемы. Теперь вам предстоит предотвращать аварии, происходящие в различных секторах, и стать настоящим героем!

Подготовка

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 сектором становится агентство компьютеров и телевизоров. На одном из кубиков выпало значение 6 — произошла авария! Сразу после получения наград Фиксики приступают к устранению аварии, а уже после устранения можно приступить и к созданию изобретений.

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

Поставьте все фигурки персонажей игроков на активный сектор.

Для устранения аварии Фиксикам необходимо понять насколько сложная авария. Фиксики называют, сколько деталей, как они считают, необходимо потратить на устранение, или говорят «Пас» — по очереди, начиная с предводителя. Каждый следующий Фиксик должен назвать число большее или спасовать — и так по кругу, пока не спасуют все, кроме одного. Называть можно только натуральные числа. Тот, кто говорит «Пас», сразу убирает своего персонажа из сектора с аварией и больше не участвует в торгах. Последний неспасовавший Фиксик отдаёт названное число деталей и устраняет аварию, получая при этом жетон «Тыдыщ!».

Как только кто-то из Фиксиков получает третий такой жетон, игра завершается, а Фиксик объявляется победителем! Если этого не произошло, просто продолжите ход с шага 3 — «Создание изобретений».

Прогвинутые 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.

При подготовке к игре раздайте каждому игроку по 2 фикси-карты.

Получить новые вы можете в следующих случаях:

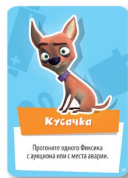
- Если при активации сектора на кубиках выпали одинаковые значения (дубль) или же выпал тот же сектор, что и в прошлый ход, все Фиксики тут же получают по фикси-карте.
- Фиксик, создавший изобретение, в награду тут же получает одну фикси-карту.

Значения фикси-карт



Фикситаб — получи двойную награду.

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



Кусачка — прогони одного Фиксика с аукциона или с места аварии.

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 — улизни от Кусачки или окажись на месте аварии (даже если рядом нет твоих 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 — в свой ход проверни один кубик на нужное значение (после любого броска).

Только в свой ход! Но не обязательно свой кубик — вы можете помочь или «помочь» кому-то другому.

Аварии

Теперь при возникновении аварии игроки определяют, кто из Фиксиков успеет оказаться на месте аварии. Это те Фиксики, у кого есть изобретения в секторе, в котором 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 ранее 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 из набора прямо на поле в специальное место рядом с названием сектора.

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

Если во время торгов все игроки спасовали, и никто не решил 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 ванны, смекалки и двух рук можно сделать очень много интересных опытов.



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