

# 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.



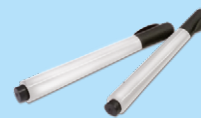
— Жетон предводителя для игрока, который делает ход.



— 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 усложненным 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 игрового активного сектора. 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:

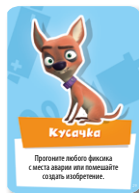
- Если при активации сектора на кубиках выпали одинаковые значения (дубль) или же выпал тот же сектор, что и в прошлый ход, все фиксики тут же берут по фикси-карте из колоды.
- Фиксик, создавший изобретение, в награду тут же берёт одну фикси-карту из колоды.

### 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 убегающим 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 Бывшев, 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.