

# ПОЧИНЯЛКИ



8931



6+



2-4



30 мин.

АВТОР ИГРЫ  
ЮРИЙ ЖУРАВЛЁВ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле в центре стола. Каждый игрок выбирает себе фишку героя, за которого хочет играть, и ставит его на клетку «Старт» на игровом поле. 6 планшетов сломанных вещей перемешайте и в случайном порядке раздайте по одному каждому игроку. Далее следует расположить на игровом поле жетоны деталей. На кружочек с изображением детали кладётся жетон соответствующего типа. 3 оставшихся

жетона с изображением гаек и 3 жетона с изображением винтиков, для которых не хватит кружочков, положите рядом с игровым полем.

Оставшиеся планшеты и фигурки героев уберите обратно в коробку, в игре они участвовать не будут.

Тот игрок, кто последним смотрел мультфильм Фиксики, ходит первым. Остальные за ним по очереди по часовой стрелке.



## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на количество шагов, выпавшее на кубике.

При желании, игрок может после броска кубика перебросить его, чтобы попытаться получить новое значение, но для этого ему необходимо переместить фишку своего героя на один шаг назад (в сторону Старта).



Игрок может перекидывать кубик сколько угодно раз в ход, но при каждом перебросе нужно отодвинуть фишку на 1 шаг назад, по основным или дополнительным кружочкам.

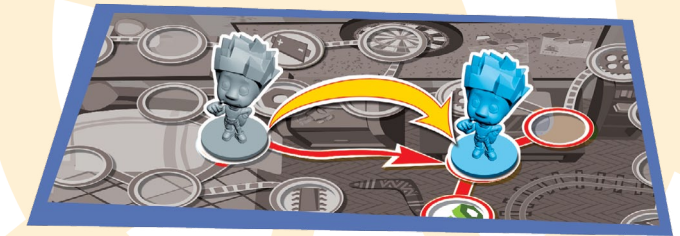
Кубик нельзя перекидывать, если герой находится на Старте.

После того, как игрок выбросил нужное значение на кубике, он передвигает фишку на выпавшее количество шагов.

Перемещать фишку, таким образом, можно только вперёд, т.е. от Старта к Финишу.



При этом игрок может выбирать основной путь передвижения по кружочкам (обозначенный красным цветом) или дополнительный (синего цвета с пунктирными линиями).



Если фишка заканчивает передвижение на кружочке, с которого идёт стрелка, то такая фишка сразу же перемещается на кружочек, на который данная стрелка указывает.

Если фишка заканчивает передвижение на кружочке с жетоном детали, то игроку необходимо выполнить следующие действия:

### БАТАРЕЙКИ



Игрок забирает себе данный жетон.

### ГАЙКИ И ВИНТИКИ



Игрок бросает кубик, чтобы проверить сколько именно гаек или винтиков он нашел.

Если на кубике выпало 1, 2 или 3, то игрок получает 1 жетон гайки/винтика, если 4, 5, или 6, то игрок получает 2 жетона гаек/винтиков.



Жетон гайки/винтика забирается с данной клетки игрового поля. Второй жетон, если необходимо, игрок получает из кучки ранее отложенных жетонов гаек/винтиков перед игрой.

### ШЕСТЕРЁНКИ



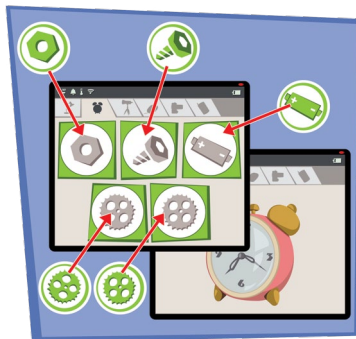
Игрок пропускает следующий ход и забирает себе данный жетон.

## МИКРОСХЕМЫ



Игрок забирает данный жетон, а после бросает кубик и перемещает фишку на то количество шагов назад (в сторону Старта), которое выпало на кубике.

На планшете сломанной вещи указано, какие именно детали необходимо собрать игроку, чтобы починить её. Нужные жетоны, которые были найдены, кладутся на соответствующие свободные клетки планшета.



❗ Если у игрока уже есть необходимое количество жетонов, то он не может брать дополнительные. Также игрок не может брать жетоны, которые ему не нужны.

❗ Если на кружочке с изображением детали нет жетона детали, то игрок ничего не получает.

❗ При перемещении назад на 1 шаг для переброса кубика, игрок не получает жетонов деталей и не перемещается по стрелкам.

❗ На одном кружочке игрового поля может находиться любое количество фишек игроков.

❗ После того, как фишка игрока переместилась, и были выполнены действия с кружочком, на котором она остановилась, ход переходит следующему игроку.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра сразу заканчивается, если кто-то из игроков сумел довести своего героя до Финиша, имея на планшете сломанной вещи все необходимые жетоны деталей. Такой игрок становится победителем.

Если герой смог добраться до клетки Финиш, но на планшете нет необходимого количества жетонов деталей, то игрок может переместить фишку героя на любой кружочек (на котором нет жетона) игрового поля и на следующий ход продолжить игру с него.

**УДАЧНЫХ ПОЧИНЯЛОК!**

## СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- 4 фишки героев
- 6 планшетов сломанных вещей
  - 35 жетонов деталей (5 батареек, 6 микросхем, 6 шестерёнок, 9 гаек, 9 винтиков)
- Кубик «Д6»

