

Автор игры Михайлова Светлана



# ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПОЧИНКА

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### СОСТАВ ИГРЫ



Фишка машины —  
1 шт.



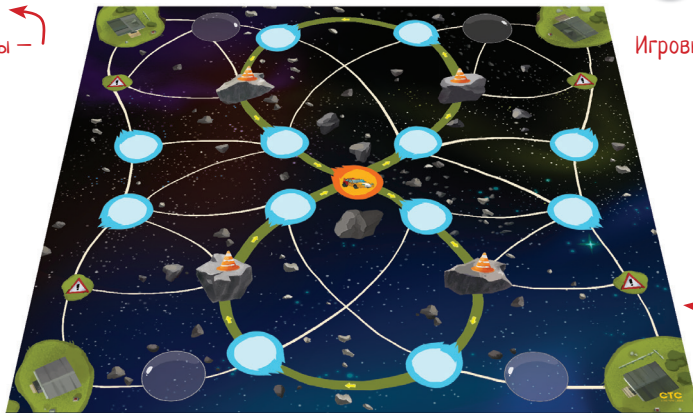
Фишки персонажей — 4 шт.



Игровые жетоны —  
12 шт.



Кубик «D6»  
специальный




Игровое  
поле

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перемещая фишки по полю, собрать и доставить в машину 3 жетона. Кто сделает это быстрее всех, тот и победит в игре.

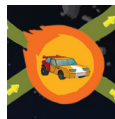
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки и жетоны от листов картона. Вставьте фишки в пластиковые подставки. Переверните жетоны лицевой стороной вверх и случайным образом расположите на клетках поля – .

**Первым игроком** станет тот, кто быстрее всех назовет имена трёх персонажей мультсериала «Лекс и Плу». Ход будет передаваться по часовой стрелке (игроку слева). Игрок, чья очередь сейчас ходить, называется **активным игроком**.

Каждый игрок, начиная с первого, выбирает себе персонажа и ставит его на одну из четырёх **угловых** клеток поля по своему выбору. Эти клетки обозначают стартовые позиции персонажей, в процессе игры проходить через них можно.

Фишку машины установите на её стартовую клетку. Лишние фишки уберите в коробку.



## ХОД ИГРЫ

В свой ход активный игрок будет сначала бросать кубик и двигать машину, а потом снова бросать кубик и двигать своего персонажа. Машина движется по траектории «восьмёрки» по **зелёным** линиям, а персонажи – **только** по **белым**.

### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МАШИНЫ

Бросьте кубик. Сколько точек выпало на кубике, на столько клеток **должна** передвинуться машина. Стрелками на поле обозначено направление движения машины.

Машина может остановиться на клетке с жетоном, но не на одной клетке с персонажем. Если машина остановилась на жетоне, то ничего не происходит, а если на пути машины встретился персонаж – она должна через него перепрыгнуть.



Машина перемещается на следующую свободную клетку, находящуюся за персонажем. Точно также можно перепрыгнуть и большее количество персонажей, если они стоят в линию друг за другом.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Бросьте кубик. Передвиньте своего персонажа: сколько точек выпало на кубике, на столько клеток пройдёт персонаж. Ходить можно в любых направлениях, делать круг, но вперёд-назад (между соседними клетками) ходить нельзя.

Персонаж может останавливаться на одной клетке с машиной, но не с другим персонажем. Если клетка на пути персонажа занята другим персонажем, через него надо перепрыгнуть (см. пример на стр. 3).

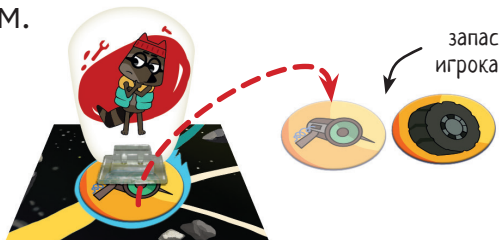
Перед тем как передать ход, активный игрок смотрит, на какой клетке **завершил ход** его персонаж.

- Если это клетка с жетоном, то игрок может (по желанию) взять его. Игрок кладёт его перед собой лицевой стороной вверх – это **жетон в запасе** игрока.

В запасе может быть **максимум 2 жетона**, лежащих лицевой стороной вверх.

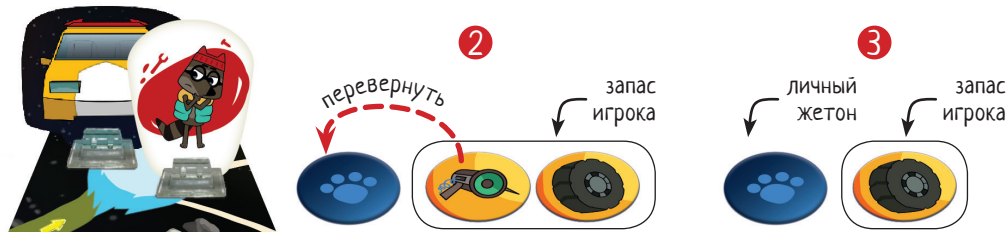


Взять жетон можно только если персонаж завершил ход на клетке с ним.



- Если это клетка с машиной, то игрок может (по желанию) **доставить любой жетон из своего запаса** в машину. Для этого игрок переворачивает один жетон из своего запаса лицевой стороной **вниз** – это **личный жетон**. (Какие именно жетоны доставлять и в какой очередности – не важно.) Личные жетоны кладутся рядом с запасом игрока.

1 завершить ход на клетке с машиной



Личный жетон нужен только для определения победителя – выложить его обратно на поле или повторно доставить в машину нельзя.

Взять жетон с поля **или** доставить его в машину можно **только в свой ход и** только если персонаж **завершил ход** на клетке с жетоном или машиной. Если жетонов у игрока нет – догонять машину бессмысленно.

## СВОЙСТВА КЛЕТОК

Срабатывают только в ход активного игрока. Когда персонаж **завершил свой ход** на этой клетке...



...игрок **сразу же** должен выбрать любого **другого** персонажа и передвинуть его на 1 клетку в любом направлении (по белой линии). Если в результате этого чужой персонаж встал на такую же клетку, клетку с жетоном или клетку с машиной, то ничего не происходит, т. к. это случилось не в его ход.



...игрок **должен** бросить кубик и передвинуть машину на выпавшее количество клеток. Если на этой клетке стоит машина, то игрок может сначала доставить жетон, а потом должен бросить кубик и передвинуть машину.




Эти клетки свойств не имеют. Если на них останавливается машина или персонаж, то ничего не происходит.

## А ЕСЛИ...

...машина стоит на жетоне, а персонаж завершил ход на этой же клетке, то игрок может взять этот жетон, но доставить его в этот же ход не получится – т. е. только одно из двух: **либо взять жетон, либо доставить.**

...игрок берёт жетон из-под машины или доставляет, то его персонаж остаётся на одной клетке с машиной. Далее ход переходит к следующему игроку, и игра продолжается, как обычно.

...нужно пройти на 1 шаг больше или меньше, то в любой момент активный игрок **может вернуть на поле 1 жетон из своего запаса** (лежащий лицевой стороной вверх). Например, выпало 3, а до машины 2 шага. Верните на поле 1 жетон из своего запаса и пройдите 2 шага (или 4) вместо 3. Возвращая жетон на поле, игрок кладёт его лицевой стороной вверх на свободную от **персонажей клетку** – . Подложить жетон под фишку машины можно.



## ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

- 1 Плу бросил кубик, выпало 1 – на столько клеток двигается машина.
- 2 Плу снова бросил кубик, выпало 1 – Плу двигается на 1 клетку. В запасе у него 2 жетона. Чтобы доставить жетон в машину, не хвататет 1 шага.
- 3 Плу возвращает на поле 1 жетон из своего запаса.
- 4 Плу встаёт на клетку с машиной.
- 5 Плу переворачивает жетон лицом вниз – первый жетон доставлен. Плу остаётся на этой клетке и передаёт ход.



## ПОБЕДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Для победы игроку нужно доставить в машину 3 жетона. Как только он их доставит, игра **МГНОВЕННО** закончится. Этот игрок объявляется победителем и тем героем, который смог починить машину!

8871



СТС  
© АО "СТС", 2022



© Zvezda. All rights reserved