

# FUSE

EDYCJA POLSKA

## Alert zabezpieczeń!

Wyłom w kadłubie! Na pokład statku wdarli się napastnicy! Przed nimi tylko jeden cel: zniszczenie waszego statku!

Na pokładzie wykryto ponad 20 ładunków wybuchowych, a odliczanie do wybuchu już trwa. Wezwano elitarny Zespół Rozbrajaczy Bomb (ZRB) w celu zneutralizowania zagrożenia.

Czy wasze predyspozycje pozwolą wam ominąć skomplikowane zabezpieczenia ładunków i rozbroić je na czas? Bierzcie się do pracy, bo gra ulegnie samozniszczeniu za 10 minut...

## Komponenty



• 11 kart  
Detonatorów



• 54 kart  
Bomb



• 1 płócienny  
woreczek



• 25 specjalnych  
kości (po 5 w każdym  
z kolorów: czerwonym,  
niebieskim, zielonym,  
żółtym, czarnym)

Aplikacja Komputera Pokładowego (do pobrania za darmo)

Komputer Pokładowy pomoże Wam śledzić upływ czasu – macie 10 minut na uratowanie statku. Dla pełniejszych doświadczeń płynących z rozgrywki pobierzcie bezpłatną aplikację Renegade Games Accessories App (na systemy Android i iOS) ze strony [www.renegadegames.com/fuse](http://www.renegadegames.com/fuse).

**Uwaga:** Jeśli nie możecie pobrać aplikacji, wystarczy wam dowolny inny sposób odmierzenia 10 minut.

Poniższe reguły opisują grę standardową. Zmiany w rozgrywce zaawansowanej zostały opisane na końcu instrukcji.

## Przygotowanie do gry

Oddzielcie karty Bomb od kart Detonatorów.

**UWAGA:** W grze jest 5 trudniejszych Bomb (2 podwójne wieże i 3 duże piramidy – każda z nich warta jest 6 punktów). Jeśli nie chcecie utrudniać sobie gry, usuńcie te karty z talii.

Potasujcie karty Bomb i rozdajcie każdemu graczowi po dwie. Jeśli grasz solo, dobrać cztery karty.

Każdy gracz kładzie otrzymane karty odkryte przed sobą.

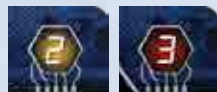
karta Detonatora



karta Bomby



Jeśli pierwsza karta, którą otrzymałeś, warta jest 3, 4 lub 6 punktów, to druga musi być warta 1 lub 2. W grze solo musisz mieć karty o co najmniej 3 różnych wartościach (np. 1, 1, 2, 3 albo 2, 3, 3, 4 itp.) Rozdawajcie karty tak długo, aż ten warunek będzie spełniony. Nieużyte karty wtasujcie z powrotem do talii.



Następnie utwórzcie talię Bomb, kładąc odpowiednią liczbę kart w jednym zakrytym stosie. Liczba kart zależy od poziomu trudności i liczby graczy:

liczba graczy	poziom szkoleniowy	poziom standardowy	poziom ekspercki	poziom elitarny	poziom obłąkańczy
1	16	19	21	23	25
2	17	20	22	24	26
3	18	21	23	25	27
4	19	22	24	26	28
5	20	23	25	27	29

Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Z tak utworzonej talii dobierzcie 5 kart i wyłóżcie je odkryte w jednym rzędzie na środku stołu.

Do pozostałych kart Bomb wtasujcie 6 losowych kart Detonatorów. Talię połóżcie zakrytą obok 5 wyłożonych kart Bomb.

Włóżcie wszystkie 25 kości do woreczka i dajcie go jednemu z graczy. Jesteście gotowi do gry.



## Rozgrywka

Uruchomcie stoper. Wasz zespół ma teraz 10 minut na rozbrojenie wszystkich Bomb. Do rozbrojenia każdej Bomby wymagana jest określona kombinacji kości.

Gracz posiadający woreczek z kośćmi sięga do niego i losuje tyle kości, ilu graczy bierze udział w rozrywce. Następnie rzuca tymi kośćmi, a każdy gracz może wziąć **co najwyżej jedną** z nich. Gracze mogą się porozumiewać, aby ustalić najlepszy sposób podziału kości między siebie.

**Uwaga:** W grze dwuosobowej wylosujcie cztery kości – każdy gracz weźmie po **dwie**.

**Uwaga:** W grze solo wylosuj trzy kości.

**Uwaga:** W rozrywce na 1 lub 2 graczy dozwolone jest położenie kilku kości na tej samej Bombie.

Jeśli gracz wylosował z woreczka za dużo kości, musi zwrócić je wszystkie i losować ponownie. Jeśli wylosował za mało, po prostu dociąga nowe kości, aby uzupełnić niedobór. Jeśli w woreczku nie pozostało tyle kości, ile w danym momencie potrzeba, gracz wyciąga wszystkie dostępne, a gra toczy się dalej. Jeśli w woreczku nie pozostały żadne kości, przegraliście.

Każdy gracz bierze wybraną przez siebie kość i musi położyć ją na pasującej ikonie na jednej z wyłożonych przed sobą Bomb. Należy rzucić wszystkimi kośćmi, których gracze nie zabrali (zob. „Niewykorzystane Kości”).



Z wyjątkiem Wieży i Piramid (zob. poniżej), kości można kłaść na Bombach w dowolnej kolejności. Na przykład na tej karcie gracz może położyć kość o wartości 1 na drugim polu. Będzie wówczas potrzebował wartości 3, aby rozbroić Bombę. Kolejność zapełniania miejsc na Bombie zależy od gracza.



## Opis Bomby

Ikony na karcie Bomby wskazują, jakie kości trzeba na niej położyć, aby ją rozbroić. Sekcja **Ikony** (str. 9) podaje różne typy możliwych kombinacji kości.

Cyfra w prawym górnym rogu karty to liczba punktów zwycięstwa, jakie otrzymacie na koniec gry, jeśli rozbroicie tę Bombę. Im wyższa jest ta wartość, tym trudniej rozbroić Bombę.

**Uwaga:** Z wyjątkiem Wież i Piramid, kości kładzie się wyłącznie na polach z pasującymi ikonami. Symbole pomiędzy tymi polami odnoszą się zawsze do sąsiednich kości.

**Przykład:** Ta karta pokazuje, że możesz dopasować albo wartość na kości ALBO kolor tej kości.



**Jeśli pierwszą kością jest żółta 5 i została położona na skrajnym lewym polu, to na następnym polu można położyć albo 5, albo dowolną żółtą kość.**



**Po tym, jak na drugim polu położono czerwoną 5, na trzecim polu można położyć albo 5, albo dowolną czerwoną kość.**

### ► Wieże

Niektóre Bomby wymagają postawienia kilku kości jedna na drugiej. Karty Wież to takie karty, na których pokazano białe pole oraz strzałkę wiodącą od lewej do prawej. Te karty działają tak jak inne Bomby – z następującymi wyjątkami:

- Kości trzeba kłaść w odpowiedniej kolejności (od lewej do prawej, zgodnie z kierunkiem strzałki na karcie).
- Kości układane się na białym polu, nie na ikonach.
- Jeśli kości tworzące wieżę lub piramidę przewrócą się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie tworzące ją kości zwraca się do woreczka. Rozbrajanie bomb to finezyjna robota!

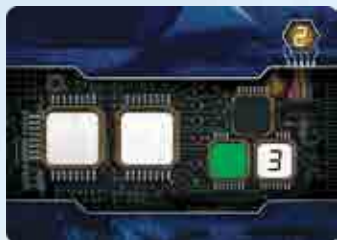


**W powyższym przykładzie najpierw należy położyć kość żółtą, na niej czerwoną, wyżej niebieską, na końcu zieloną.**

### ► Piramidy

Piramidy podobne są do Wież, ponieważ ważna jest kolejność układania kości, ale pozostawiają pewną swobodę działania. Kość można położyć tylko wtedy, kiedy coś będzie ją podtrzymywać. W przypadku najniższego rzędu Piramidy jest to sama karta; w przypadku wyższych rzędów pod dokładaną kością muszą leżeć dwie inne. W poniższym przykładzie jako pierwszą można położyć albo 3, albo kość zieloną, natomiast czarna kość musi zostać dołożona jako ostatnia.

Podobnie jak w przypadku Wież, kości tworzące Piramidę kładzie się na pustych białych polach, nie na ikonach.



**Uwaga:** Kości raz położonych na kartach Bomb nie można przesunąć ani zdjąć (chyba że w wyniku działania Detonatora lub Niewykorzystanych Kości – zob. poniżej).

### *Niewykorzystane Kości*

Wszystkie kości, których gracze nie zabrali, muszą zostać przerzucane. Po tym rzucie każdy gracz musi (o ile to możliwe) zabrać jedną kość z jednej ze swoich Bomb i odłożyć ją do woreczka. Wybrana kość musi albo pasować kolorem do przerzucanej kości, albo mieć taką wartość liczbową, jaka wypadła z przerzutu.

Kości na rozbrojonych kartach Bomb oraz kości, które nie leżą na górze Wieży lub Piramid, są bezpieczne.



**Przykład:** Jest to rozgrywka trzyosobowa. Dwie kości zostały zabrane, ale trzeciej nie da się użyć. Niewykorzystaną kość przerzucano – wypadła 5. Ponieważ jest to kość czerwona, każdy z graczy musi (o ile to możliwe) wybrać z jednej ze swoich Bomb albo kość czerwoną, albo 5 dowolnego koloru, po czym odłożyć ją do woreczka. Darek odkłada do woreczka niebieską 5. Krystian odkłada czerwoną 2. Ania nie ma żadnych 5, a jej jedyna czerwona kość jest bezpieczna, ponieważ nie znajduje się na szczycie Wieży.

**Uwaga:** Jeśli nie wykorzystano więcej niż jednej kości, należy przerzucić i rozpatrzeć je wszystkie, jedna po drugiej, w dowolnej kolejności.

## Rozbrojenie Bomby

Bomba zostanie rozbrojona, kiedy wszystkie wymagane kości zostaną położone na jej karcie. Wykonajcie poniższe kroki:

- 1) Zdejmijcie kości z karty i wrzućcie je z powrotem do woreczka.
- 2) Odłóżcie rozbrojoną Bombę na bok (zakrytą).
- 3) Wybierzcie jedną z odkrytych Bomb leżących na środku stołu, aby zastąpić tę dopiero co rozbrojoną.
- 4) Na pustym miejscu na środku stołu wyłóżcie nową kartę z talii.
- 5) Jeśli dobraną kartą jest Detonator, aktywujcie go natychmiast (zob. poniżej), a następnie doберите nową kartę.

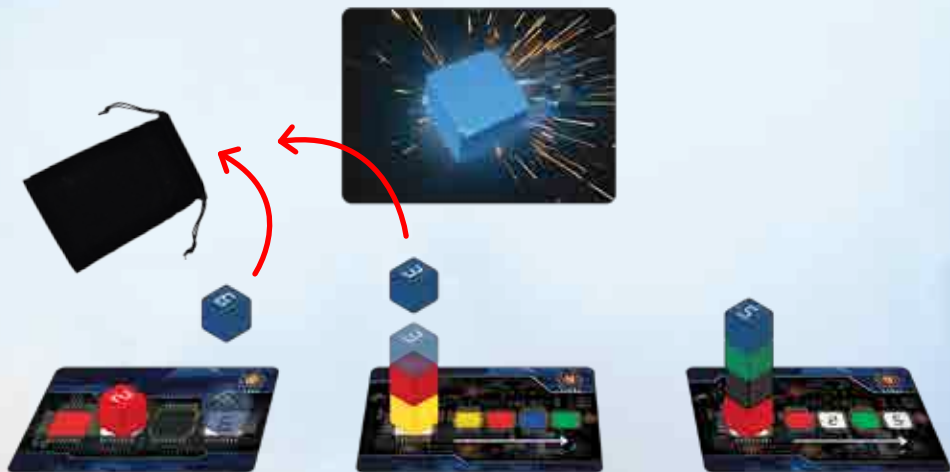
**WSKAZÓWKA:** Jeśli masz już Bombę o wartości 3 lub 4, nie dobieraj nowej karty o wartości 3 lub 4 (chyba że nie masz innego wyboru) – będzie ci bowiem trudniej dobierać kości.



## Detonatory

Na karcie Detonatora pokazana jest albo wartość liczbową kości, albo kolor kości. Każdy gracz musi (o ile to możliwe) odrzucić do woreczka jedną kość o odpowiednim kolorze lub odpowiedniej cyfrze.

**Przykład:** Joasia właśnie rozbroiła Bombę. Wybiera nową kartę spośród wyłożonych, a następnie dobiera nową kartę z talii, by uzupełnić rząd. Dobraną kartą jest Detonator. Karta pokazuje niebieską kość. Joasia oznajmia to pozostałym graczom. Każdy z graczy musi odrzucić do woreczka jedną niebieską kość zabraną ze swojej Bomby (o ile to możliwe). Po rozpatrzeniu efektu Detonatora Joasia dobiera nową kartę, by zastąpić tę, którą zabrała dla siebie.



*Tej niebieskiej kości nie odrzuca się, ponieważ ta Bomba została już rozbrojona.*

**Uwaga:** Kości z rozbrojonych kart Bomb nie przypadają, nawet jeśli pasują do wskazania Detonatora lub Niewykorzystanych Kości. Bomba uważana jest za rozbrojoną natychmiast po dołożeniu ostatniej wymaganej kości.

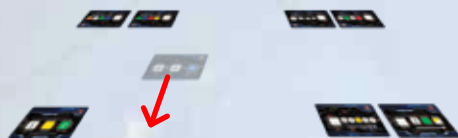
Po tym, jak wszystkie kości zostały przydzielone i rozpatrzone efekty Detonatorów, woreczek z kośćmi należy przekazać następnemu graczowi po lewej. Losuje on z niego kości (jak opisano powyżej), a cały proces powtarza się aż do końca gry.

**Uwaga:** Jeśli w jakimś momencie okaże się, że gracz umieścił kości na Bombe w niewłaściwy sposób, wszystkie kości z takiej karty należy odłożyć z powrotem do woreczka.



## Koniec gry

Gra kończy się zwycięstwem graczy, jeśli wasz zespół pomyślnie rozbroił wymaganą liczbę Bomb (określoną danym poziomem trudności) przed upływem wyznaczonego czasu. Kiedy ostatnia karta Bomby została zabrana z rzędu na środku stołu, zatrzymajcie stoper – wygraliście tę rozgrywkę!



(Nie musicie rozbrajać ostatnich dwóch kart leżących przed wami, musicie natomiast rozbroić wszystkie karty ze środka stołu. Na wasze szczęście, ostatnie karty leżące przed wami to niewypały.)

**Uwaga:** Obłąkańczy poziom trudności wymaga od graczy nie tylko rozbrojenia wszystkich kart ze środka stołu, ale także wszystkich kart, które leżą przed graczami. Pamiętajcie również, że wygrana na Obłąkańczym poziomie trudności jest praktycznie niemożliwa. Jeśli udało się wam wygrać mimo wszystko, zamieście zdjęcie i opis waszych zmagania na stronie Portal Games na Facebooku!



Przegrywacie, jeśli przed rozbrojeniem ostatniej wymaganej Bomby skończy się czas, albo jeśli musicie dobrać nowe kości, a woreczek jest już pusty.

## Punktacja

Na koniec gry gracze liczą swoje wyniki i zapisują sumę w Dzienniku ZRB na końcu instrukcji. Punkty należy liczyć w następujący sposób:

- 10 punktów, jeśli wygraliście grę (rozbroiliście wymaganą liczbę Bomb)
- 1 punkt za każde 10 sekund pozostałe do końca gry (w przypadku zwycięstwa)
- całkowita liczba punktów pokazana na pomyślnie rozbrojonych Bombach
- 2 punkty za każdy uruchomiony Detonator.

## Rozgrywka zaawansowana

Podczas przygotowania do rozgrywki zaawansowanej gracze mogą narzucić sobie wyższy poziom trudności, przez co dążą do wyższych wyników punktowych.

Na początku każdy gracz otrzymuje 2 Bomby (w grze solo – 4), zgodnie z normalnymi regułami. Następnie gracze rozdzielają karty Bomb według ich wartości punktowej (liczba w prawym górnym rogu). Każdy z tak utworzonych stosów potasujecie oddzielnie. Tak jak w rozgrywce podstawowej, wybierzcie poziom trudności, by ustalić, ile kart Bomb znajdzie się w talii. Teraz zdecydуйте, ile kart każdego poziomu trudności chcecie użyć. Aby gra była trudniejsza, użyjcie więcej kart poziomu 3 i 4. Aby gra była łatwiejsza, użyjcie więcej kart poziomu 1 i 2.

**Przykład:** Podczas rozgrywki trzyosobowej zdecydowaliście się na standardowy poziom trudności – oznacza to 21 kart. Chcecie spróbować zdobyć dużo punktów, wybieracie więc siedem kart poziomu 4, siedem kart poziomu 3, cztery karty poziomu 2 i trzy karty poziomu 1.

Kiedy wybraliście już, iloma kartami jakiego rodzaju będziecie grać, możecie przygotować je na jeden z dwóch sposobów:





## ► Jedna talia

Potasujcie wszystkie wybrane karty Bomb razem z kartami Detonatorów (jak opisano w podstawowej wersji Przygotowania do gry), następnie wyłóżcie karty tak, jak podczas rozgrywki podstawowej (jeden rząd pięciu odkrytych kart).



## ► Osobne stosy

Potasujcie każdy stos osobno, po czym połóżcie je **odkryte** na środku stołu. Następnie potasujcie karty Detonatorów i połóżcie je w zakrytym stosie obok stosów kart Bomb.



*Detonatory*

*Bomby  
poziomu 1*

*Bomby  
poziomu 2*

*Bomby  
poziomu 3*

*Bomby  
poziomu 4*

Kiedy gracz rozbraja Bombę, ma wybór:

- 1) może odkryć i aktywować kartę Detonatora
- 2) wybiera jedną z dostępnych kart Bomb (z wierzchu dowolnego stosu)

Pozostałe zasady gry i przyznawania punktów nie zmieniają się.


## *Ikony*

Znak # oznacza, że wartość liczbowa na kości ma znaczenie, ale gracz może tę wartość wybrać samodzielnie.

### *Przykład:*



*W przypadku tej karty gracz sam decyduje, jaką wartość położy na karcie, ale wszystkie trzy kości muszą mieć tę samą wartość. Na ostatnim polu może leżeć tylko niebieska kość.*

Ta ikona:  oznacza, że kolor kości ma znaczenie, ale gracz może ten kolor wybrać samodzielnie.

**Przykład:**



*W przypadku tej karty gracz sam decyduje, kość jakiego koloru położy, ale każda kość na tej karcie musi być innego koloru, niż kości z nią sąsiadujące.*

Białe pole oznacza, że można użyć dowolnego koloru (w grze nie ma bowiem białych kości).

**Przykład:**



*Tę Wieżę trzeba zacząć od wartości 3, ale może to być 3 dowolnego koloru.*

Jeśli pole jest podzielone, można wybrać jeden ze wskazanych typów. W powyższym przypadku na szczycie Wieży może leżeć albo żółta kość z dowolnym numerem, albo 1 w dowolnym kolorze.

Znaki > oraz < oznaczają, że wartość liczbową na sąsiedniej kości musi być większa lub mniejsza. Ikony kości przedstawiono jako mniejsze lub większe, aby było łatwiej rozpoznać, która wartość liczbową musi być mniejsza, a która większa.

**Przykład:**



*Ta Wieża wymaga, aby wartości na kościach były tym wyższe, im bliżej szczytu Wieży.*

*Przykładowo: 2 < 4 < 5 < 6.*

Znak ? oznacza, że na tym polu może leżeć dowolna kość.

**Przykład:**



*Ta Wieża złożona z pięciu kości może zawierać cztery dowolne kości, ale na trzeciej pozycji musi leżeć żółta 1.*

## Autorzy

### Renegade Game Studios

Prezes i wydawca: Scott Gaeta

Dyrektor: Robyn Gaeta

Projektant grafiki: Faith Harke

### FUSE

Projekt gry: Kane Klenko

Ilustracja na okładce: Chris Ostrowski

Projekt graficzny: Luis Francisco i Marc Mejia

### Portal Games

Tekst polski: Piotr Wiśniewski

Korekta: Robert Deninis

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

### Szczególne podziękowania:

Julia Smith, Mike Girard, Sean Wainwright, Jack Sweek, Kristi Bush, Bert Hui, Aric Jack, William Zobac, Tracy Myers, Ryan Myers.

### Projektant gry chciałby złożyć szczególne podziękowania:

Mojej wspańskiej żonie, Carrie, właściwie za wszystko. Bez Ciebie ten projekt nie mógłby powstać. Moim chłopcom: Carterowi i Kallenowi. Wszystkim moim testerom, oto oni: Jeff Fahrenbach, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Sandy Klenko, Tracy Forkash, Ian Forkash, Kyle Klenko, Nick Neumann, Morgan Neumann, Kevin Hicks, Jeremy Van Maanen, Tina Rauls, Seth Van Orden, Tania Van Orden, Chris Napierala, Keith Matejka, Nate Hendon, Stacci Barganz, Todd Barganz, Lizzy Barganz, Karlene Hendon, Aaron Hendon, Valerie Emerson, Larry Kruger, Canyon Forkash, Kyle Fromm, Julie Fromm, Pete Pfarr, Cortnie Pfarr, Ed Marriott, Mike Lashua, Adam Buckingham, David Felker, Scott Metzger.

Po dodatkowe informacje i wsparcie zapraszamy na stronę:

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

### PORTAL GAMES

ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

tel./fax +48 32 334 85 38

[kontakt@2pionki.pl](mailto:kontakt@2pionki.pl)

[www.2pionki.pl](http://www.2pionki.pl)

© 2017 RENEGADE GAMES.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2017 PORTAL GAMES.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

### PATRONAT:



Darmowa aplikacja odmierzająca czas:

