KOOPERATIVNÍ HRA O RYCHLOSTI A STRATEGII

FUSE

ČAS NEZASTAVÍŠ

Bezpečnostní hlášení!

Trup lodi byl porušen! Útočníkům se podařilo dostat na palubu lodi!
Cíl útočníků: Úplné zničení!

Na palubě lodi bylo detekováno více než 20 výbušných nálož a odpočítávání začalo. Byl povolán elitní pyrotechnický tým, aby nálože odstranil.

Má váš tým na to, aby si dokázal poradit se složitými mechanismy jednotlivých náloží a zneškodnil je všechny včas? Měli byste si pospíšit, protože tato hra zahájí auto-destrukci za 10 minut...

Obsah hry

11 karet rozbušek

54 karet náloží

Látkový pytlík

25 kostek (po pěti v barvách: červená, modrá zelená, žlutá a černá)

Aplikace časomíry palubního počítače *(ke stažení zdarma)*
Palubní počítač je připraven pomoci vám s odpočítáváním 10 minut, které vám zbývají k záchraně lodi. Nahrajte si zdarma Renegade Games Accessories App pro iOS nebo Android, abyste měli kompletní zážitek ze hry FUSE. Aplikaci najedete na adrese:

www.rexhry.cz/hra/fuse

Poznámka: Pokud nemáte možnost stáhnout si aplikaci, tak postačí jakákoli časomíra (hodiny, mobil, kuchyňská minutka) k odměření 10 minut.

Tato pravidla popisují průběh základní hry. Na konci pravidel najdete kapitolu se změnami pro pokročilé hráče.

Příprava hry

Oddělte karty náloží a karty rozbušek.

Poznámka: V balíčku karet náloží je 5 karet, které jsou náročnější (2× dvojitý sloupec a 3× velká pyramida, všechny tyto karty jsou za 6 bodů). Pokud nechcete hrát těžší variantu hry, tak tyto karty odstraňte ze hry.

Zamíchejte karty náloží a rozdejte po dvou každému hráči. Hrajete-li solitérní hru, tak si rozdejte 4 karty.

Každý hráč si své karty vyloží před sebe na stůl lícem nahoru.

Karta rozbušky

Karta nálože

fuse.rulebook.cze.indd 1 9. 4. 2017 19:56:13

Pokud má první karta, kterou hráč dostane, bodovou hodnotu 3, 4 nebo 6, tak druhá karta musí mít bodovou hodnotu 1 nebo 2. V případě solitérní hry musíte mít karty alespoň se třemi rozdílnými bodovými hodnotami (například 1, 1, 2, 3 nebo 2, 3, 3, 4 atp.). Rozdávejte karty tak dlouho, dokud není tato podmínka splněna, a poté zamíchejte nepoužité karty zpět do balíčku.

Následně vytvořte balíček z karet nálož otočených lícem dolů, a to podle množství hráčů a úrovně náročnosti, kterou chcete hrát:

Počet hráčů	Tréninková hra	Základní obtížnost	Expert	Elitní komando	Vražedná obtížnost
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

Zbytek karet odložte zpět do krabičky.

Z balíčku karet, který jste vytvořili, vezměte 5 karet a vyložte je uprostřed stolu do řady lícem nahoru.

6 náhodně vybraných karet rozbušek zamíchejte do zbývajícího balíčku karet nálož. Takto vzniklý balíček umístěte vedle pětice vyložených karet.

Vložte všech 25 kostek do pytlíku.

Jeden z hráčů si vezme tento pytlík k sobě a hra může začít.

Příprava hry pro 4 hráče

Průběh hry

Odstartujte časomíru. Váš tým má nyní 10 minut na zneškodnění všech nálož. Aby bylo možné kartu nálože deaktivovat, potřebujete k tomu určitou kombinaci kostek, která je pro každou kartu jiná.

Hráč, který má u sebe pytlík s kostkami, z něj vezme tolik kostek, kolik je hráčů ve hře, a všemi vybranými kostkami hodí. Každý z hráčů si může vzít **maximálně jednu z těchto kostek**. Hráči mezi sebou musí komunikovat, aby se domluvili, jak si nejlépe kostky rozdělit.

Poznámka: Ve hře 2 hráčů se vytáhnou z pytlíku 4 kostky a každý hráč si vezme *dvě* kostky.

Poznámka: V solitérní hře se vytáhnou 3 kostky.

Poznámka: V solitérní hře nebo ve hře 2 hráčů je povoleno přidat v rámci jednoho kola k jedné kartě nálože více kostek.

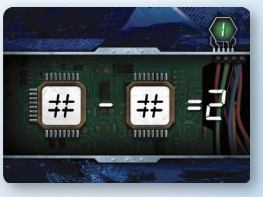
Pokud hráč vytáhne z pytlíku příliš mnoho kostek, musí je všechny vrátit zpět do pytlíku a vytáhnout nové. Pokud jich z pytlíku vytáhne méně, než je potřeba, tak jen vytáhne další, aby splnil požadovaný

fuse.rulebook.cze.indd 2 9. 4. 2017 19:56:15

počet. Pokud již v pytlíku není takové množství kostek, aby se splnil požadovaný počet, vytáhnou se všechny kostky a hra pokračuje. Pokud již v pytlíku nejsou žádné kostky, hráči hru prohráli.

Kostku, kterou si hráč vybral, musí následně umístit na odpovídající místo (čip) na jedné ze svých vyložených karet nákladů. Se všemi kostkami, které si nikdo nevzal, se musí být opět hodit (viz dále „Nepoužité kostky“).

Kromě karet typu *Pyramida* nebo *Sloupec* (viz popis níže) se kostky mohou pokládat na karty v libovolném pořadí. Například na tuto kartu může hráč jako první položit na druhý čip kostku s číslem 1. Pak bude potřebovat kostku s číslem 3, aby mohl náklad deaktivovat. Záleží zcela na hráči, v jakém pořadí zaplňuje čipy na kartě.



Popis karet nákladů

Čipy na kartě nákladů označují, jaké kostky se musí položit na kartu, aby se náklad deaktivovala. Na konci pravidel v kapitole Čipy a symboly na kartách je popis různých kombinací kostek, které jsou nutné k deaktivaci karet.

Číslo v pravém horním rohu karty je počet bodů, které tým získá na konci hry za úspěšnou deaktivaci dané karty. Čím vyšší je číslo, tím náročnější je danou náklad deaktivovat.

Poznámka: Kromě karet typu Pyramida nebo Sloupec se kostky umisťují na místa s příslušnými čipy. Symboly mezi čipy (místa pro kostky) se pokaždé vztahují na sousedící kostku.

***Příklad:* Na tuto kartu je potřeba umístit kostku, která má buď stejnou barvu, nebo stejné číslo jako sousední umístěná kostka.**

Pokud první kostka je žlutá 5 a položí se na levý čip na kartě, pak na vedlejší čip je možné položit buď žlutou kostku, nebo kostku s číslem 5.

fuse.rulebook.cze.indd 3 9. 4. 2017 19:56:21

Poté co se na prostřední čip na kartě položila červená 5, je možné na poslední třetí čip položit buď červenou kostku, nebo kostku libovolné barvy s číslem 5.

▶ Sloupce

Některé karty náloží vyžadují, aby se kostky skládaly na sebe – do sloupce. Karty typu Sloupec mají jeden větší bílý čip a také šipku směřující zleva doprava. Tyto karty fungují stejně jako jiné karty náloží, ale s následujícími výjimkami:

- Kostky musí být na čip umístěny v požadovaném pořadí (zleva doprava, jak vyznačuje šipka na kartě).
- Kostky se pokládají na bílý čip na kartě, ne na jednotlivé barevné čipy.
- Pokud během hry z jakéhokoli důvodu sloupec, nebo pyramida kostek spadne vrátí se všechny kostky z dané karty zpět do pytlíku. Deaktivace náloží je náročná a precizní práce!

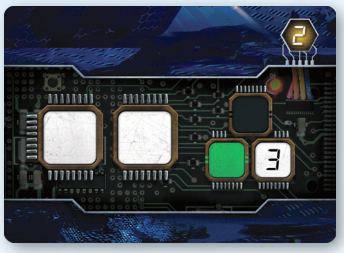
V příkladu výše se jako první musí na kartu položit žlutá kostka, následně na ni červená, pak modrá a nakonec zelená.

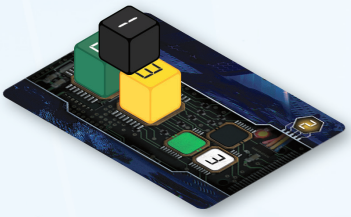
▶ Pyramidy

Pyramidy fungují podobně jako Sloupce, tedy kostky se musí položit na kartu v daném pořadí. Při pokládání na tuto kartu je však potřeba dodržet následující pravidlo. Kostka může být položena, jen pokud má nějakou oporu. Tou může být buď sama karta (kostky ve spodní řadě), nebo lze kostku položit na dvě jiné, již položené kostky. V následujícím příkladu se jako první musí položit zelená a kostka s číslem 3 (v libovolném pořadí) a teprve na ně je možné jako poslední položit černou kostku.

Stejně jako u Sloupců se kostky pokládají na bílé čipy na kartě a ne na barevné čipy nebo čipy s čísly. A také u Pyramid platí, že pokud během hry z jakéhokoli důvodu pyramida kostek spadne, vrátí se všechny kostky z dané karty zpět do pytlíku.

fuse.rulebook.cze.indd 4 9. 4. 2017 19:56:25





Poznámka: Kostky, které byly položeny na karty náloží, již není možné odstranit nebo s nimi nějak pohnout (výjimkou je pouze odstranění kartou rozbušky nebo následujícím pravidlem o nepoužitých kostkách).

Nepoužité kostky

Pokud zůstane na stole kostka nebo kostky, které si žádný hráč nevzal, tak se těmito kostkami musí hodit ještě jednou. Kostky se hází postupně. Po hodu každé nepoužité kostky musí každý hráč odstranit ze svých karet náloží 1 kostku (pokud je to možné) a tuto kostku musí vrátit do pytlíku. Kostka, kterou se hráč rozhodne vrátit, musí odpovídat barvě nebo číslu, které na nepoužité kostce padlo.

Kostka, která je pod jinou kostkou ve sloupci nebo v pyramidě, je považována za zabezpečenou kostku a nelze ji odebrat.

***Příklad:** Hrají 3 hráči. 2 hráči si vzali po kostce, ale třetí kostka se nikomu nehodila, a nemůže tedy být použita. Kostkou, kterou si nikdo nevzal, se hodí – padla červená 5. Každý hráč nyní musí, pokud je to možné, vrátit jednu z kostek (a to buď červenou, nebo s číslem 5) na svých kartách náloží zpět do pytlíku. Michal vrátí zpět červenou 2 a Alena modrou 5. Honza nemá na kartách žádnou kostku s číslem 5 a jeho jediná červená kostka je zabezpečená, protože je vespod sloupce, a není tedy možné ji odebrat.*

Poznámka: Pokud zůstalo více nepoužitých kostek, musíte jimi hodit a vyřešit je vždy jednu po druhé v libovolném pořadí. Všechny nepoužité kostky se po vyřešení také vrátí do pytlíku.

fuse.rulebook.cze.indd 5 9. 4. 2017 19:56:38

Deaktivace nálož

Když jsou na kartu nálože položeny všechny požadované kostky, je tato nálož deaktivovaná. Pokračujte dle těchto kroků:

1. Odstraňte kostky z karty a vraťte je zpět do pytlíku.
2. Odložte kartu nálože stranou lícem dolů.
3. Vyberte si jednu z karet náloží vyložených uprostřed stolu lícem nahoru a vyložte si ji před sebe. Tato karta nahradila deaktivovanou kartu.
4. Na místo karty, kterou jste vzali z řady karet, doberte z balíčku novou kartu a vyložte ji do řady doprostřed stolu opět lícem nahoru.
5. Pokud se dobrala karta rozbušky, tak ji aktivujte (viz text níže) a poté doberte další kartu.

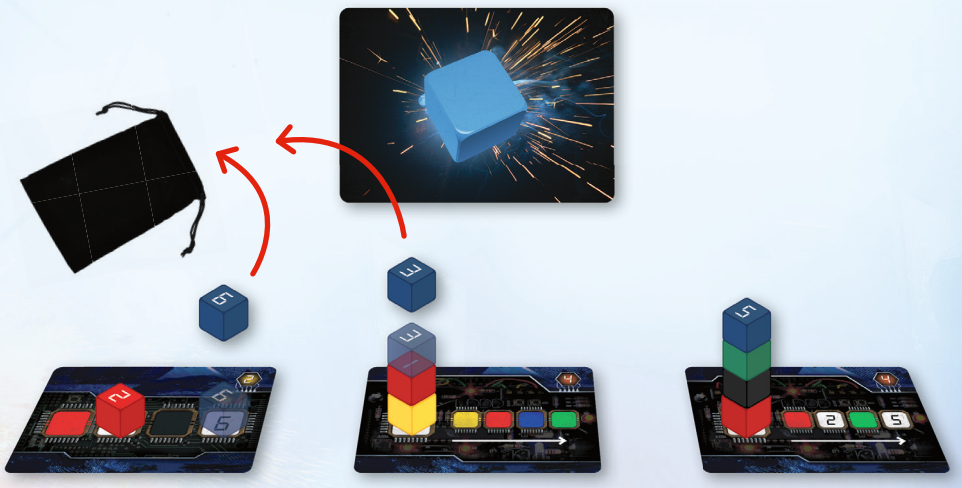
Tip: Pokud již před sebou máte vyloženou kartu nálože bodové hodnoty 3 nebo 4, doporučujeme vybrat si, pokud je to možné, kartu nižší bodové hodnoty. Dvě karty nálože vyšší bodové hodnoty by mohly ztížit možnost výběru kostek.

fuse.rulebook.cze.indd 6 9. 4. 2017 19:56:44

Karty rozbušky

Na kartě rozbušky je vždy buď číslo, nebo barva kostky. V obou případech musí každý hráč odstranit ze svých karet nálož 1 kostku (pokud je to možné) a tuto kostku vrátit do pytlíku. Kostka, kterou se hráč rozhodne vrátit, musí odpovídat barvě nebo číslu na kartě rozbušky.

Příklad: ***Alena právě deaktivovala jednu kartu nálože. Z řady vyložených karet náloží si vybere jednu kartu, kterou si položí před sebe, a následně dobere novou kartu z balíčku, aby doplnila řadu vyložených karet. Karta, kterou si dobrala, je však karta rozbušky. Na této kartě je modrá kostka. Alena oznámí, že aktivuje kartu rozbušky. Následně musí každý hráč, pokud je to možné, vrátit do pytlíku 1 modrou kostku položenou na svých kartách náloží. Po vyřešení karty s rozbuškou dobere Alena z balíčku další kartu.***



Tato modrá kostka se zpět nevrací, protože tato nálož již byla deaktivována.

Poznámka: **Kostky se nevrací z karet náloží, které již byly deaktivovány, a to i když se barva nebo číslo na kostce shoduje s kartou rozbušky nebo s nepoužitou kostkou, kterou se znovu hodilo. Jakmile se na kartu nálože přidá poslední požadovaná kostka, je tato karta považována za dokončenou (deaktivovanou).**

Poté co byly všechny kostky vyřešeny (umístěny na karty, případně vráceny do pytlíku) a karty rozbušek aktivovány, vezme si pytlík další hráč po směru hodinových ručiček. Ten opět vytáhne z pytlíku požadovaný počet kostek (podle počtu hráčů) a hra pokračuje stejným způsobem (viz popis výše) až do ukončení hry.

Poznámka: **Pokud se kdykoli v průběhu hry zjistí, že některý hráč má na kartě nálože chybně položenou kostku, všechny kostky se z karty musí odstranit a vrátit zpět do pytlíku.**

fuse.rulebook.cze.indd 7 9. 4. 2017 19:57:01

Konec hry

Hra skončí vítězstvím hráčů, pokud tým úspěšně deaktivuje požadovaný počet nálož (počet je stanoven úrovní náročnosti, kterou si tým vybral), a to před tím, než vyprší čas na časomíře. Jakmile je z řady karet náloží na stole odstraněna poslední karta, zastavte časomíru a hra končí vítězstvím týmu pyrotechniků.

(Není potřeba deaktivovat všechny karty, které zůstávají vyloženy před hráči. Je potřeba pouze deaktivovat nálože tak, aby v nabídce uprostřed stolu nezůstaly žádné karty. Karty, které zůstaly vyloženy před hráči po skončení hry, považujte za špatně sestrojené a nefunkční nálože.)

Poznámka: Úroveň Vražedná obtížnost vyžaduje, aby hráči deaktivovali jak všechny karty prostřed stolu, tak všechny karty, které leží vyloženy před hráči. Je velmi nepravděpodobné, že se některému týmu podaří zvítězit při úrovni Vražedná obtížnost. Pokud se to ale někomu podaří, tak vítězný obrázek z této hry a zážitky ze hry uveřejněte na našem facebookovém profilu www.facebook.com/REXhry.

Hra končí porážkou hráčů, pokud na časomíře vyprší čas před tím, než se týmu podaří deaktivovat všechny požadované nálože, nebo pokud je potřeba vzít z pytlíku kostky, ale žádná už tam nezůstala.

Bodování

Na konci hry hráči sečtou dosažené body a celkový výsledek zaznamenají do tabulky na poslední stránce těchto pravidel. Body se přidělují následovně:

- 10 bodů, pokud tým vyhrál hru (úspěšně deaktivoval požadovaný počet náloží).
- 1 bod za každých 10 sekund, které zbývají na časomíře (pokud tým vyhrál).
- Celkový počet bodů, které jsou na úspěšně deaktivovaných kartách náloží.
- 2 body za každou kartu rozbušky.

Varianty pro pokročilé hráče

Tyto varianty umožní zkušeným hráčům udělat hru ještě náročnější a dosáhnout vyššího bodového zisku.

Pravidla hry jsou stejná jako u základní hry, ale liší se příprava. Nejprve se rozdají 2 karty náloží každému hráči (4 karty v solitérní variantě hry). Následně se roztřídí karty náloží do balíčků podle jejich bodové hodnoty (číslo v pravém horním rohu). Každý balíček karet se zamíchá. Stejně jako v základní hře se tým rozhodne, jakou úroveň náročnosti chtějí hráči hrát, a podle toho se určí celkový počet karet náloží ve hře. Poté se hráči rozhodnou, kolik karet z každého balíčku chtějí použít. Pro náročnější hru se vybere více karet hodnot 3 a 4, pro jednodušší pak více karet hodnot 1 a 2.

***Příklad:* Hraje tým o 3 hráčích a dohodnou se na základní obtížnosti hry, což znamená, že se vybere pro hru 21 karet náloží. Pokud se tým chce pokusit o nejvyšší bodový zisk při této obtížnosti, vyberou se tyto karty náloží: sedm karet hodnoty 4, sedm karet hodnoty 3, čtyři karty hodnoty 2 a tři karty hodnoty 1.**

fuse.rulebook.cze.indd 8 9. 4. 2017 19:57:03

Poté co jsou připraveny karty dle vybrané úrovně obtížnosti, je možné ukončit přípravu následujícími dvěma způsoby:

▶ Jeden balíček

Karty rozložte podle základní varianty hry. Z balíčku karet se dobere horních 5 karet, které se vyloží do řady doprostřed stolu lícem nahoru. Zamíchejte zbývající vybrané karty dohromady společně s požadovaným počtem karet rozbušek (dle popisu v základní přípravě) a tento balíček položte vedle vyložené řady karet lícem dolů.

▶ Rozdělení podle hodnot

Karty náloží se roztřídí podle hodnoty. Každý balíček dané hodnoty se zamíchá samostatně a uprostřed stolu se vytvoří řada balíčků karet položených lícem nahoru. Následně se zamíchají karty rozbušek a položí se vedle řady lícem dolů.

Karty rozbušek *Hodnota 1* *Hodnota 2* *Hodnota 3* *Hodnota 4*

Když hráč deaktivuje kartu nálože, tak:

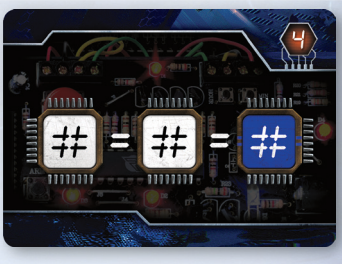
1. si může vybrat, že otočí a aktivuje kartu rozbušky,
2. se rozhodne, kterou kartu nálože si vezme z řady balíčků karet.

Všechna další pravidla a bodování zůstávají stejná jako v základní hře.

Čipy a symboly na kartách

Symbol **#** znamená, že důležité je číslo na kostce. Číslo však může vybrat hráč.

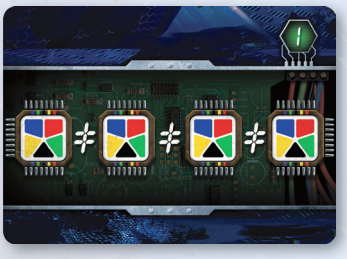
Příklad: ***U této karty se hráč může rozhodnout, které číslo na kostce použije, ale všechny tři kostky na této kartě musí mít stejné číslo. Navíc nejvíce vpravo to musí být modrá kostka.***



fuse.rulebook.cze.indd 9 9. 4. 2017 19:57:06

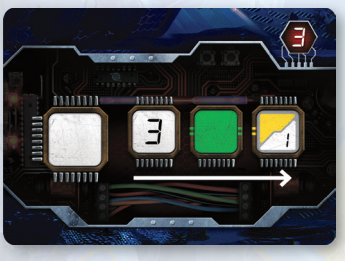
Symbol znamená, že důležitá je barva kostky. Barvu však může vybrat hráč.

Příklad: ***U této karty si hráč může zvolit, jakou barvu kostky použije, ale sousedící kostky nesmí být stejné barvy.***



Bílý čip na kartě znamená, že je možné použít libovolnou barvu. Ve hře nejsou žádné bílé kostky.

Příklad: ***První kostkou ve sloupci na této kartě může být kostka libovolné barvy, ale s číslem 3.***

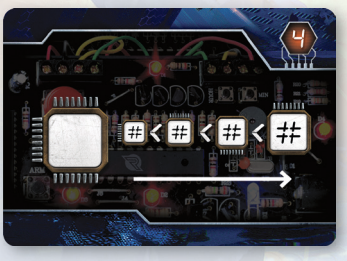


Jsou-li barvy na nějakém čipu na kartě rozděleny, může být pro deaktivaci použita kostka, která splňuje jednu z požadovaných podmínek. Například na výše zobrazené kartě může jako poslední kostka ve sloupci být žlutá kostka s libovolným číslem, nebo kostka libovolné barvy, ale s číslem 1.

Symboly **>** nebo **<** znamenají, že kostky na vedlejších čipech na kartě musí mít vyšší nebo nižší čísla. Symboly čipů jsou větší nebo menší, aby bylo jednodušší poznat, která kostka má mít vyšší a která nižší číslo.

Příklad: ***Tento sloupec kostek vyžaduje, aby čím výše byla kostka položena, tím vyšší měla číslo.***

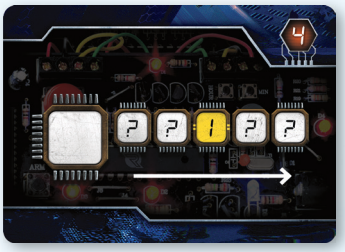
Například: 2 < 4 < 5 < 6.



fuse.rulebook.cze.indd 10 9. 4. 2017 19:57:08

Symbol **?** znamená, že na daný čip nebo danou pozici lze položit jakoukoli kostku.

Příklad: ***Tento sloupec pěti kostek může obsahovat 4 libovolné kostky, ale třetí kostka ve sloupci musí být žlutá 1.***



Tvůrci hry

Renegade Game Studios

Prezident & vydavatel: Scott Gaeta
Kontrola: Robyn Gaeta
Grafická úprava: Faith Harke

FUSE

Autor hry: Kane Klenko
Titulní ilustrace: Chris Ostrowski
Grafická úprava: Luis Francisco & Marc Mejia

REXhry.cz

Překlad: Kamil „Strejda" Smola
Grafická úprava: Jiří „Morthe" Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elissa" Pospíšilová
Redakce: Michal „Eyron" Požárek, Martin „Aneken" Hrabálek, Jan „Bříza" Březina

Zvláštní poděkování:

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

Poděkování autora:

Mé skvělé ženě Carrie, prakticky za vše, protože bez ní bych to nezvládl. Mým synům Cartovi a Kallenovi. Všem playtesterům: 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.

© 2015 RENEGADE GAMES. Veškerá práva vyhrazena.
© 2017 PORTAL GAMES. Veškerá práva vyhrazena.
© 2017 REXHRY.CZ. Údolní 42, 602 00 Brno.

obchod@rexhry.cz • www.rexhry.cz • fb/rexhry

Aplikace časomíry palubního počítače:

DOSTUPNÉ NA App Store

DOSTUPNÉ NA Google Play

PIONKI

RENEGADE GAME STUDIOS

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

fuse.rulebook.cze.indd 11 9. 4. 2017 19:57:12

Hráči	Obtížnost	Zvítězili jste?	Celkové skóre

fuse.rulebook.cze.indd 12 9. 4. 2017 19:57:13