

Fuse

Le jeu du poseur de bombes
Un jeu de cartes rapide à l'humour explosif

Pour 2 à 6 joueurs
Agés de 8 ans et plus
Durée : 12 à 18 minutes

Aperçu du jeu

La mèche est en train de brûler. Rapidement, les joueurs ajoutent des cartes mèche à cette mèche qui grandit continuellement jusqu'à ce qu'un joueur fasse exploser la bombe en jouant une de ses cartes bombes. Il reçoit toutes les cartes reliées à la carte de départ (celle qui montre l'allumette). Chaque carte a une valeur. Jouer les cartes bombes trop tôt ne rapportera pas beaucoup de points – cependant, attendre trop longtemps pourra avoir comme conséquence que les autres joueurs pourront couper la mèche ou bien ils pourront jouer leur carte bombe pour remporter les cartes pour leur compte. Ce n'est pas non plus une très bonne idée de garder les cartes mèches de grande valeur, car les avoir encore en main lorsque la bombe à retardement explosera rapportera des points négatifs.

Contenu

144 cartes
1 carte Allumette (la carte de départ montrant une allumette avec la mèche allumée)
112 cartes mèches : 36 x 3 points, 38 x 7 points, 24 x 10 points; 14 x 15 points
12 cartes bombes
1 carte bombe à retardement
18 cartes désamorcer : 6 x paires de ciseaux, 6 x seau d'eau, 6 x coup de pied.

Préparation

La carte allumette doit être accessible pour tous les joueurs, et elle doit être placée pour que la mèche ait assez de place pour s'agrandir.

Joueur 1	Cartes Bombe	Cartes Mèche	Cartes pour désamorcer
Joueur 4	Cartes Bombe	Cartes Mèche	Cartes pour désamorcer
Joueur 2	Cartes Bombe	Cartes Mèche	Cartes pour désamorcer
Joueur 3	Cartes Bombe	Cartes Mèche	Cartes pour désamorcer

Carte Allumette Pioche

Chaque joueur reçoit 2 cartes bombes, qu'il place devant lui face visible. Les cartes bombes restantes ne seront pas utilisées. Lors d'une partie à 2 joueurs chaque joueur reçoit 3 cartes bombes.

On mélange **les cartes mèche** et on en distribue 5 à chaque joueur face cachée. On mélange aussi **les cartes pour désamorcer** et chaque joueur en reçoit 2 face cachée.
On ajoute maintenant autant de cartes pour désamorcer qu'il y a de joueurs dans la pioche des cartes mèche et on remélange la pioche. On range les cartes pour désamorcer en trop.

Dans cette pioche on prend approximativement 30 cartes et on y mélange la carte bombe à retardement pour former une pile de cartes qui sera placée sous la pioche des cartes mèche. La pile est ensuite placée sur la table, pas forcément au milieu de l'aire de jeu mais accessible à tous les joueurs. La dernière personne à avoir allumé une allumette joue en premier.

Comment jouer

Le premier joueur joue une carte mèche de sa main sur la mèche de la carte allumette ; ensuite le joueur à sa gauche joue rapidement (comme Fuse est un jeu qui se joue rapidement) une autre carte, et ainsi de suite, chaque joueur jouant à son tour. Les cartes doivent être placées de manière à ce que

la fin de la mèche en bas de la carte qui est jouée recouvre la fin de la mèche de la carte jouée avant (voir illustration).

Comme les valeurs de points sont déterminées par la longueur de la mèche sur chaque carte, il n'est pas nécessaire de positionner la nouvelle carte pour que la valeur de la précédente reste obligatoirement visible.

Chaque joueur prend une carte de la pioche immédiatement après avoir joué une carte mèche. Chaque joueur doit toujours avoir 7 cartes en main. Au cas où un joueur, après avoir joué une carte, a oublié d'en repiocher une, il peut le faire à n'importe quel moment. A la fin de la partie, chaque joueur doit avoir 7 cartes en main, si ce n'est pas le cas on peut en repiocher pour en avoir 7.

Le jeu continue jusqu'à ce **qu'un joueur joue une carte bombe ou une carte pour désamorcer**, ou jusqu'à ce que la carte bombe à retardement soit piochée.

Cartes Bombes

Lorsqu'un joueur utilise une de ses cartes bombe, il la jette sur la dernière carte mèche ; le jeu est suspendu immédiatement. **Le joueur prend toutes les cartes mèche** (pas la carte allumette) **ainsi que les cartes pour désamorcer** qui sont à côté de la carte allumette (voir « Carte pour Désamorcer »). Les cartes reçues restent devant le joueur pour le calcul des scores (qui intervient plus tard), le joueur retourne la carte bombe sur le dessus de la pile. Les joueurs devraient toujours être capables de voir combien de bombes il reste. Lorsque vous jouez une carte bombe, vous ne piochez pas une autre carte. C'est ensuite au joueur suivant (sur votre gauche) de commencer la nouvelle manche en plaçant une carte mèche sur la carte allumette.

Cartes pour Désamorcer

Une carte pour désamorcer **permet** au joueur **de détruire la mèche**, en la coupant avec une paire de ciseaux, en jetant de l'eau dessus ou en l'écrasant avec le pied. Chaque sorte de cartes pour désamorcer a une valeur différente :

Paire de ciseaux 6 points

Seau d'eau 5 points

Coup de pied 4 points

Lorsqu'une carte pour désamorcer est utilisée, le jeu est immédiatement suspendu. Toutes les cartes mèches à partir de l'allumette sont rassemblées et retirées du jeu (ces points ne seront pas marqués pour cette partie). La carte pour désamorcer qui a été jouée est placée à côté de l'allumette et le joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 7. Lorsqu'un joueur utilise une carte bombe, il reçoit (en plus des cartes mèches) toutes les cartes pour désamorcer qui sont à côté de la carte allumette.

Fin de la Partie et Comptage des points

Dès que toutes les bombes des joueurs ont été utilisées **ou** que la carte bombe à retardement a été piochée, la partie est immédiatement terminée. Les joueurs additionnent les points de leurs cartes mèche ainsi que ceux de leurs cartes « pour désamorcer » acquis, et **retranchez les points des cartes mèches qu'ils ont encore en main** (toutes les cartes pour désamorcer ainsi que les cartes bombe ne compte pas contre vous). Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points. Dans les cas assez rare où il y a égalité, le joueur qui a le moins de points avec ses cartes pour désamorcer l'emporte.

Quelques Conseils

Retarder le jeu

Fuse est un **jeu rapide** ; les joueurs ne doivent prendre que deux ou trois secondes pour jouer une carte de leur main après que la carte précédente ait été jouée. Si un des joueurs joue trop lentement, pressez le un peu ou bien criez lui « Mèche lente ! ». Si les joueurs se sont mis

d'accord, ils peuvent choisir d'accorder une pénalité de telle manière que le joueur trop lent doive placer une carte pour désamorcer (s'il en a une) à côté de l'allumette.

Cartes Spéciales

Il y a des cartes spéciales qui peuvent facilement être ajoutées. La carte pour désamorcer « Extincteur » (d'une valeur de 10 points) fonctionne comme les autres cartes pour désamorcer. La carte « L'Homme à l'allumette » peut être jouée immédiatement (même en dehors du tour de jeu) si un autre joueur a utilisé une carte pour désamorcer. La mèche est de nouveau active, toutes les cartes mèches restent en place.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant