

FUSE: ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Одностороничная памятка · Вариант игры «Тактический сапёр» (без таймера)

► ПОДГОТОВКА (главное отличие)

Колода замыканий (вместо таймера)

Базовое правило: Замыкания = Бомбы \div (Игроки \times 2), округление вверх.

Для более лёгкой игры: Замыкания = Бомбы \div Игроки.

Для хардкора: Замыкания = Бомбы \div (Игроки \times 3).

Бомбы — открытые стопки по уровням.

Старт — каждый берёт **2 бомбы на выбор**.

► КАК ИГРАТЬ

1. Лидер бросает кубики.
2. Игроки назначают кубики на бомбы.
3. **Раунд заканчивается**, когда кубики кончились.

 **Если есть лишние кубики → ШТРАФ**

► ШТРАФЫ (главная механика)

- Игрок не сумевший разместить кубик берёт **1 верхнюю карту из колоды замыканий** и размещает её перед собой.
- **Каждый игрок немедленно сбрасывает** с любой своей бомбы **один кубик**, цвет которого совпадает с цветом на карте замыкания.

 **Поражение:** нужно взять карту замыкания, а колода пуста.

► РЫНОК: открытый (легче) или закрытый (тяжелее).

► ПОБЕДА

Нет карт замыканий перед игроками

Нет бомб на столе и в запасе

► ПОМНИ

 Нет таймера

Есть лимит ошибок

 Каждый лишний кубик приближает взрыв
