

FUSE: ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ

Вариант игры «Тактический сапёр» (без таймера)

Кооперативный режим • Управление ресурсами

► 1. ЧТО ЭТО ЗА ВАРИАНТ

Классическая FUSE — игра на скорость и реакцию.

Данный вариант **полностью убирает таймер**, но сохраняет напряжение.

Сложность достигается не за счёт секунд, а за счёт:

- ограниченного запаса «замыканий»;
- штрафов за лишние кубики.

Это полностью самостоятельный, фанатский вариант правил.

Он не заменяет оригинал, а предлагает новый способ игры.

► 2. ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Для игры нужна **полная коробка FUSE**:

Некакие дополнительные компоненты не требуются.

► 3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ИЗМЕНЕНИЯ)

A. Колода замыканий

Вместо таймера используем **колоду карт замыканий**.

Это главный ограничитель партии.

Формула расчёта количества замыканий:

Базовое правило:

Замыкания = Бомбы ÷ (Игроки × 2), округление вверх.

Для более лёгкой игры:

Замыкания = Бомбы ÷ Игроки.

Для хардкора:

Замыкания = Бомбы ÷ (Игроки × 3).

ПОЧЕМУ ЭТО РАБОТАЕТ:

- **Соло:** ты сам тащишь все бомбы, игра идёт дольше, у тебя больше бросков, значит, выше шанс ошибки — тебе нужно больше замыканий.
- **4 игрока:** бомбы разобраны быстро, игра короче, меньше бросков, значит, меньше шансов ошибиться — тебе нужно мало замыканий, чтобы сохранить сложность.

Б. Бомбы

Все карты бомб **сортируются по уровням** и выкладываются на стол **лицом вверх** отдельными стопками.

В. Выбор бомб на руки

Каждый игрок **самостоятельно выбирает себе 2 стартовые бомбы** из открытых стопок.

Можно брать любые уровни, можно комбинировать.

Г. Колода саботажа (оциально, для экспертов)

Если хотите максимальной сложности — замешайте **5–10 карт саботажа** в колоду бомб.

Они будут вытягиваться при замене обезвреженной бомбы и немедленно срабатывать.

► 4. ХОД ИГРЫ

Игра идёт **по обычным правилам FUSE**, но с одной ключевой заменой:

Нет таймера. Есть лимит замыканий.

Раунд выглядит так:

1. **Лидер** берёт кубики и бросает.
2. Игроки **по очереди или предварительно договорившись** назначают кубики на свои бомбы.
3. Когда кубики закончились — завершается **фаза размещения**.

→ Далее наступает фаза **штрафов** (см. следующий раздел).

► 5. ШТРАФЫ. КАК РАБОТАЮТ ЗАМЫКАНИЯ

Если после размещения кубиков **остались неиспользованные кубики** — команда платит штраф.

Штраф за 1 лишний кубик:

- 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.
- Сброшенные кубики возвращаются в мешок.

Штраф за 2 и более лишних кубика:

- Штраф применяется **отдельно по каждой карте** (цвета могут совпадать или различаться).

 **Условие поражения:**

Если в момент, когда нужно взять карту замыкания, **колода замыканий пуста** — команда **проигрывает**.

► 6. ЗАМЕНА БОМБ

Когда игрок полностью обезвредил бомбу:

1. Карта уходит в сброс.
2. Он немедленно тянет новую бомбу.

Два режима замены — на выбор:

Режим	Правило	Сложность
Открытый рынок	Берёт любую из открытых бомб на столе	Базовая
Закрытая колода	Тянет верхнюю карту из закрытой колоды бомб (не глядя)	Высокая Эксперт

 **Совет:** Когда играете без таймера – **закрытая колода** лучше сохраняет вызов.

► 7. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

ПОБЕДА

Команда побеждает, если выполнены **оба условия**:

1. В зоне обезвреживания (перед игроками) нет ни одной карты Замыкания.
2. На столе не осталось бомб (ни у игроков, ни в запасе).

ПОРАЖЕНИЕ наступает при условии:

- Закончилась колода Замыканий в момент, когда нужно взять штрафную карту.
-

► 8. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Модуль А. «Карты саботажа»

Замешайте 5–10 карт саботажа в колоду бомб.

При вытягивании — эффект срабатывает немедленно.

Модуль Б. «Цветной дефицит»

Если на карте замыкания выпал цвет, которого **нет** на бомбах игроков — нельзя сбросить ни одного кубика — берется следующая штрафная карта, до тех пор, пока не выпадет подходящая карта замыкания (позволяющая сбросить хотя бы 1 кубик), либо пока не закончится колода замыканий. При этом, проиграть таким образом нельзя — конец колоды замыканий не приводит к проигрышу.

► 9. ПОЧЕМУ ЭТО ВСЁ ЕЩЁ СЛОЖНО

В оригинальной FUSE вы проигрываете, **когда кончилось время**.

В этом варианте вы проигрываете, **когда закончилась колода замыканий**.

Каждый лишний кубик — это:

- потеря ресурса (вы сбрасываете уже размещённые кубики);
- приближение поражения (замыкания убывают);
- риск цепной реакции.

Здесь нельзя «пересидеть» или «перебросить».

Каждый бросок имеет цену.

© Вариант правил «Тактический сапёр»

Разработан для игры FUSE: Обратный отсчёт.

Неофициальный, фанатский, автор: Вознесенский Александр. Можно свободно распространять при указании авторства.

Версия 1.0