

## 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**:

Никакие дополнительные компоненты не требуются.

---

#### ► 3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ИЗМЕНЕНИЯ)

##### **А. 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 (опционально, 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
<b>Открытый рынок</b>	Берёт любую из открытых бомб на столе	Базовая
<b>Закрытая колода</b>	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*