



Alerta de Seguridad!

El casco de la nave ha sido destrozado! Intrusos intervienen la nave!

Su misión: Destrucción Total!

Más de 20 bombas han sido detectadas a bordo, y la cuenta regresiva ha iniciado. Tu Bomb Defusal Team (BDT) de elite, ha sido llamado para neutralizar la amenaza.

Tiene tu grupo lo que se necesita para trabajar a través de las complejidades de las bombas y desactivarlas a tiempo? Será mejor que te muevas, porque este juego se autodestruirá en 10 minutos....

Componentes

54 Cartas Bomba

11 Cartas Detonadoras

25 Dados (5 de cada uno en Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Negro)

01 Bolsa de tela

“Ship’s Computer” Aplicación descargable gratis

El computador de la nave está listo para ayudarte a contar los diez minutos que tienes para salvar la nave.. Descarga gratuitamente las app de Renegade Games para iOS o Android para una experiencia FUSE completa!

Nota: Si no tienes acceso a la descarga de la App, cualquier contador de Tiempo de 10 minutos sirve.



Estas reglas describen el Juego Normal. Mira los cambios al término de las reglas para Juego Avanzado.

Preparación

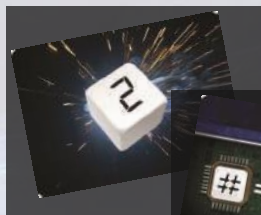
Separa las Cartas Bomba de las Cartas Detonadoras.

NOTA: Hay 5 Cartas Bombas en el mazo que son de mayor dificultad (2 pilas dobles y 3 pirámides grandes, todas ellas otorgan 6 puntos. Remuévelas del mazo a menos que quiera un juego más difícil.)

Baraje las cartas bombas y reparta dos cartas a cada Jugador. Si estás jugando una partida en solitario, entonces déjate Cuatro cartas para ti.

Cada jugador coloca sus cartas boca arriba delante de ellos sobre la mesa.

Carta Detonadora



Carta Bomba



Si la primer carta que recibe un jugador vale 3, 4, o 6 puntos, la segunda carta debe ser de 1o 2 puntos. Para un juego individual, debes tener por lo menos 3 Cartas de diferente valor (1,1,2,3 o 2,3,3,4, etc). Reparte cartas hasta que esto se cumpla y baraja las otras cartas en el mazo.



Luego, coloca Cartas Bomba boca arriba en la mesa, de acuerdo a la cantidad de jugadores y el nivel de dificultad que deseen jugar:

# de jugadores	Training	Estandard	Experto	Elite	Insane
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

Coloque el resto del mazo en la caja.

Frente a la baraja que creada, coloca 5 Cartas Bomba boca arriba en el centro de la mesa formando una línea. Mezcla aleatoriamente 6 Cartas Detonadoras en las Cartas Bomba restantes. Coloca esta baraja de cartas boca abajo, al lado de las 5 Cartas Bomba boca arriba.

Coloca los 25 dado en la bolsa.

Uno de los jugadores toma la bolsa de dados. Estamos listos para jugar.



Gameplay

Inicia el Contador. Tú y tu equipo tienen 10 minutos para desactivar todas las bombas. Cada Carta Bomba requiere una combinación diferente de dados para desactivarla.

El jugador con la bolsa saca tantos dados como número de jugadores y los lanza.

Cada jugador debe tomará como máximo uno de esos dados.

Los jugadores deben comunicarse para saber cómo distribuir mejor los dados.

Nota: En un juego de dos, se sacan cuatro dados y cada jugador puede usar hasta dos.

Nota: En un juego individual, saca tres dados.

Nota: En individual o 2 jugadores, se permite la asignación de dados múltiples a la misma Carta Bomba.

Si un jugador saca más dados de la bolsa debe devolverlos todos y tirar de Nuevo. Si saca menos dados, simplemente los tira y saca los faltantes de la bolsa. Si no hay suficientes dados en la bolsa para sacar la cantidad requerida, saca lo que queda y sigue jugando.

Si no hay dados en la bolsa entonces pierdes el juego.

Los jugadores toman su dado elegido y deben colocarlo en el icono correspondiente en una de sus. Cartas de la Bomba. Cualquier dado sin usar por un jugador debe ser tirado (ver Dado No Usado).



Aparte de pilas y las pirámides (ver abajo) los dados pueden colocarse en cualquier orden, por ejemplo en esta carta el jugador podría comenzar Colocando un 1 en el segundo espacio. Entonces sólo necesitaría un 3 para completar y desactivar la bomba. El jugador decide el orden para ir llenando su carta.



Anatomía de una Carta Bomba

Los iconos en la tarjeta de la bomba muestran los tipos de dados que deben colocarse para desactivar las bombas. Vea la sección al final de las reglas titulada **Iconos** para un desglose de los diferentes tipos de combinaciones de dados que se necesitan.

El número en la esquina superior derecha de la carta indica los puntos que recibirá su equipo al finalizar el juego, si logra desactivar exitosamente aquella bomba. Mientras más alto sea este número, mayor será la dificultad para desactivar la bomba.



Note: Con la excepción de pilas y pirámides, los dados se colocan en los espacios con los iconos correspondientes. Los símbolos entre estos espacios siempre se refieren a los dados adyacentes.

Ejemplo: Esta tarjeta muestra que puede coincidir con el número o el color del dado.



Si el primer dado es un Amarillo 5 y se coloca en el espacio más a la izquierda, entonces el siguiente espacio podría ser un dado Amarillo o un 5.

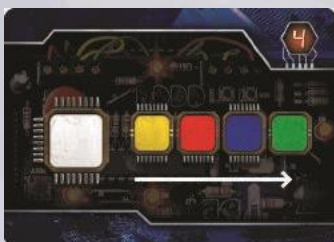


*Ahora un Rojo 5 a sido colocado en el segundo espacio,
el tercer espacio podría ocuparlo un 5 o un Rojo*

► Pilas

Algunas Cartas Bomba requieren que los dados sean apilados uno sobre otro. Las Cartas de Pilas son las que muestran un espacio en blanco y una flecha de izquierda a derecha. Estas cartas se juegan como cualquier otra Carta Bomba, solo con estas excepciones:

- Los dados deben colocarse en orden (como se muestra de izquierda a derecha, siguiendo la flecha)
- Los dados se apilan en el espacio en blanco en lugar de los iconos.
- Si una pila o pirámide cae por cualquier razón, todos los dados regresan a la bolsa. Desactivar bombas es un trabajo delicado!

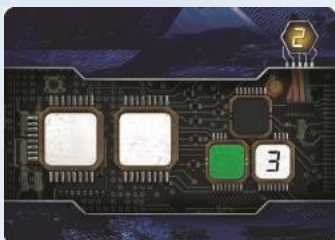


*En el ejemplo anterior, un dado Amarillo debe colocarse primero
seguido por un dado Rojo apilado sobre él, y luego uno Azul y Verde.*

► Pirámides

Las pirámides funcionan como pilas en las que debes colocar los dados en un cierto orden, pero hay un poco más de margen para maniobrar. Un dado se puede colocar siempre que haya algo que lo sostenga. Eso podría ser la propia tarjeta (si es uno de los dados de la parte más baja), o hay 2 dados debajo de ella. En el siguiente ejemplo, el dado Verde o el 3 pueden ser colocados en primer lugar, y el dado Negro debe colocarse en último lugar.

Lo mismo que con las cartas de la pila, los dados se colocan en los espacios en blanco en vez de los iconos.



Nota: Los dados que han sido colocados en las Cartas Bomba no pueden ser movidos o quitados (a menos que sea removido por una Carta Detonadora o un dado sin usar (ver abajo))

Dado sin usar

Cualquier dado que haya quedado sin usar por los jugadores, debe volverse a tirar. Después de tirar, Cada jugador debe tomar un dado (si es posible) de sus Cartas Bomba y regresarla a la bolsa. El dado elegido debe coincidir en color o el número que salió al volver a tirar.

Un dado que está por debajo de cualquier otro dado en una pila o pirámide se considera seguro.



Ejemplo: Este es un juego de 3 jugadores. 2 jugadores han sacado un dado, pero el tercer dado no se utilizará. El dado que no se tomó es lanzado nuevamente, y ahora muestra un 5. Puesto que es un dado Rojo, cada jugador regresará a la bolsa un dado Rojo o un 5 de alguna de sus Cartas Bomba, si tuviese. Carter regresa su 5 Azul y Kallen su 2 Rojo. Carrie no tiene 5 y su dado Rojo está protegido porque no es el que está sobre la pila.

Nota: Si hay más de un dado que se debe tirar, se debe lanzar y resolver uno a la vez, en cualquier orden.



Desactivando una bomba

Cuando todos los dados requeridos han sido colocados en una Carta Bomba, esta ha sido desactivada. Siga los siguientes pasos:

- 1) Remueva los dados de la carta y regrese estos a la bolsa.
- 2) Coloque la carta completada a un lado, boca abajo.
- 3) Escoge una de las Cartas Bomba boca arriba en el centro de la mesa y reemplace la Carta Bomba desactivada.
- 4) Reemplace la carta elegida del centro de la mesa con una del mazo.
- 5) Si es una Carta de Detonador, actívela (ver abajo) y robe una nueva carta.

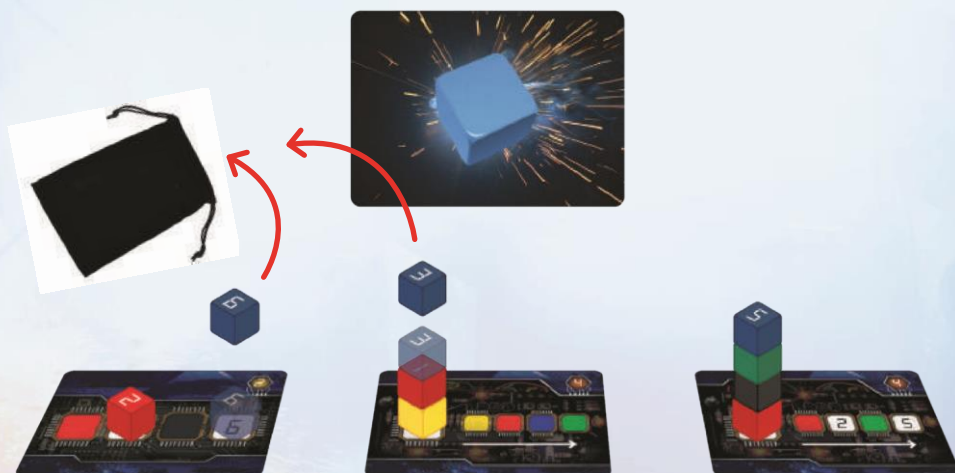
TIP: Si ya tiene una Tarjeta Bomba Nivel 3 o 4, no tome otra tarjeta de Nivel 3 o 4 cuando tenga que elegir su nueva tarjeta (a menos que no tenga una opción), ya que esto te puede hacer más difícil conseguir los dados.



Cartas Detonadoras

Las Cartas Detonadoras mostrarán un número de dado o un color en ellas. En este caso, todos los jugadores regresan a la bolsa un dado de igual número o color desde alguna de sus Cartas Bomba.

Ejemplo: Jenny acaba de desactivar Carta Bomba. Ella elige una nueva carta del centro de la mesa y roba una del mazo para reemplazar la faltante. La carta elegida es una Carta Detonadora. La carta muestra un dado azul. Ella anuncia esto, y todos los jugadores deben devolver a la bolsa un dado del mismo color desde sus Cartas Bomba, si es posible. Una vez resuelto, se roba una nueva carta para completar la línea.



Este dado Azul no se pierde porque la bomba ya ha sido desactivada.

Nota: Los dados NO se pierden de las Cartas Bombas completas, incluso si los dados coinciden con la Carta Detonadora o al lanzar un dado sin usar. Tan pronto como se agrega el último dado necesario para completar una Carta Bomba, esta se considera completa.

Una vez que todos los dados han sido asignados y activado las Cartas Detonadoras, la bolsa pasa al siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj. Tirará los dados como se Señalo anteriormente, y este proceso continuará durante el resto del juego.

Nota: Si en cualquier momento se descubre a un jugador con Una colocación incorrecta en alguna de sus Cartas Bomba, esta se desocupa y vuelven los dados a la bolsa.



Fin del juego

El juego termina victorioso si tu equipo logra desactivar todas las bombas requeridas (determinadas según el nivel de dificultad elegido) antes de que el tiempo termine. Una vez que se roba la última Carta Bomba del centro de la mesa, el tiempo se detiene y el juego está ganado.



(No necesitas terminar las dos cartas frente a ti, solo retirar todas las del centro de la mesa. Por suerte, las cartas que quedaron frente a ti solo fueron sospechosas).

Nota: El nivel Insano del juego requiere que los jugadores retiren todas las cartas del centro de la mesa y, además, desactiven todas las cartas boca arriba delante de ellos. También tenga en cuenta que es muy probable que sea imposible ganar en el nivel Insano. Si logras sacar una victoria Insana, entonces publica tu imagen ganadora y la historia en la página Facebook de Renegade Game Studios!



El juego termina en derrota si el tiempo se agota antes de que desactiven todas las bombas, o si alguna vez necesita sacar dados de la bolsa y está vacío.

Puntuación

Al final del juego, los jugadores sumaran sus puntos y la registraran en el log de BDT, al final de este libro de reglas. La puntuación es la siguiente:

- 10 puntos si ganas el juego (con éxito desactivado el número requerido de bombas)
- 1 punto por cada 10 segundos restantes en el reloj (si has ganado).
- El total de puntos mostrados en las Cartas Bomba desactivadas con éxito.
- 2 puntos por cada Carta Detonadora activada.

Configuración Avanzada

Las configuraciones avanzadas permiten al jugador elegir el nivel de dificultad que desean jugar, y aspirar a puntuaciones más altas.

En primer lugar, repartir cada jugador 2 Cartas Bomba (4 en un juego de solitario) siguiendo las mismas reglas que el juego estándar. A continuación, separe las Cartas Bomba por su valor de punto (número en la parte superior derecha). Mezcle cada uno de estos montones por separado. Al igual que en la configuración básica, decidir qué nivel de dificultad desea jugar para determinar cuántas Cartas Bomba se van a utilizar. A continuación, decidir cuántas de cada carta de nivel desea utilizar. Para juegos más difíciles, utilice más 3s y 4s. Para juegos más fáciles, utilice más 1s y 2s.

Ejemplo: Son tres jugadores en dificultad estándar, que requiere 21 Cartas Bomba. Usted quiere tratar de anotar muchos puntos, por lo que decide utilizar siete de nivel 4, siete nivel 3, cuatro nivel 2 y 3 nivel 1, de Cartas Bomba.

Una vez que ha elegido el nivel de sus cartas, puede configurar el juego de dos maneras:

► Mazo individual

Baraje las cartas elegidas con el número apropiado de Cartas Detonadoras (como se describe en la configuración básica) y muéstrelas tal cual como en esa configuración (un mazo y 5 boca arriba)



► Mazos

Baraje cada nivel de Cartas Bomba por separado y colocar las pilas boca arriba en el centro de la mesa. A continuación, mezcle las Cartas Detonadoras y colóquelas como una pila boca abajo cerca de las pilas de Carta Bomba.



**Cartas
Detonadoras**



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4

Cuando un jugador desactive una Carta Bomba él:

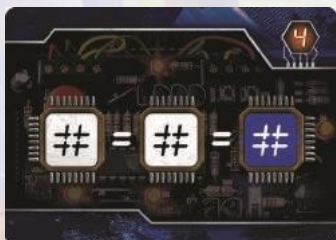
- 1) PUEDE ELEGIR mostrar y activar una Carta Detonadora.
- 2) Escoger una Carta Bomba de la pila boca arriba.

Todas las demás reglas y calificaciones siguen siendo las mismas que en el Juego Estándar.

Iconos

El símbolo # Significa que el número del dado es importante, pero puede ser elegido por el jugador.

Ejemplo:



Para esta carta el jugador puede elegir que número colocar, pero los tres dados deben tener el mismo número y el ultimo además debe ser de color Azúl.



El Significa que el color es lo que importa, pero que puede ser elegido por el jugador .

Ejemplo:



Para esta carta, el jugador puede elegir que colores colocar, pero cada dado debe ser de un color distinto al del que está a su lado.

Un fondo blanco significa que puede usarse un dado de cualquier color (no hay dados Blancos).

Ejemplo:



Esta pila muestra que parte con un tres, pero un 3 de cualquier color servirá.

Una división en un dado significa que cualquier tipo de dado funcionará. Por ejemplo, en la carta anterior, la parte superior de la pila podría ser cualquier dado amarillo, o cualquier color 1.

Un “>” o “<” significa que los dados adyacentes deben ser mayores o menores en valor. Los símbolos son más grandes o más pequeños para que sea fácil reconocer que se necesitan números más altos o más bajos.

Ejemplo:



Esta pila requiere que los dados tengan números más altos hacia la parte superior de la pila. Por ejemplo: 2 < 4 < 5 < 6.



Una ? Significa que cualquier dado puede ocupar ese espacio

Ejemplo



Esta pila de 5 dados puede tener cualquier dado en 4 de los espacios, pero el tercer dado debe ser un Amarillo 1.

Créditos

Renegade Game Studios

President & Publisher: Scott Gaeta

Controller: Robyn Gaeta

Graphic Design: Faith Harke

FUSE

Game Design: Kane Klenko

Cover Illustration: Chris Ostrowski

Graphic Design: Luis Francisco & Marc Mejia

Agradecimientos

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

El diseñador quisiera agradecer a:

My amazing wife, Carrie, for pretty much everything. I couldn't have done this without you. My boys Carter and Kallen. All of my playtesters, including: 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.

