

# FUSION



## Contenu



- 72 cartes mixant 6 Symboles, 6 Couleurs et 6 chiffres
- 3 cartes «Indication»
- règle du jeu.

## But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes avant les adversaires.

## Préparation

Placer les 3 cartes «Indication» au centre de la table, faces visibles, en laissant 10 centimètres entre elles. Mélanger les 72 cartes et en placer une devant chaque carte «Indication»:  
Ces 3 cartes débutent les 3 piles qui vont se former.  
Puis distribuer:

- à 2 joueurs: 34 cartes à chacun; la carte restante est remise dans la boîte;
- à 3 joueurs: 23 cartes à chacun;
- à 4 joueurs: 17 cartes à chacun; la carte restante est remise dans la boîte.

Les joueurs empilent leurs cartes devant eux, faces cachées (fig.1).

fig.1



## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Au top départ indiqué par le donneur, chacun pioche les 3 cartes supérieures de sa pile, puis essaye de placer au plus vite chacune de ses 3 cartes sur l'une des piles du centre, en respectant les instructions de pose de la carte «Indication» placée devant chaque pile:

1) les joueurs peuvent poser une carte de même couleur et/ou du même symbole que la carte précédente de la pile, indépendamment de sa valeur (Cf. fig.2: même symbole; cf. fig.3: même couleur; cf. fig.4: même couleur et même symbole).



2) les joueurs peuvent poser une carte de valeur supérieure ou inférieure de un (+1 ou -1) à la carte précédente de la pile indépendamment de sa couleur et de son symbole (cf. fig.5: plus un; cf. fig.6: moins un).



3) les joueurs peuvent poser une carte totalement différente de la carte précédente de la pile: symbole et couleur différents, valeur ni identique, ni supérieure ou inférieure de un (cf. fig.7: signe et couleur différents, différence de valeur de 2 ou plus).



Les joueurs remplacent les cartes posées en piochant dans leur pile personnelle, de façon à toujours avoir au maximum 3 cartes en main. En fin de partie, ils n'en auront plus que 2, puis plus qu'une. Le jeu s'arrête quand un joueur pose sa dernière carte.

## Faute de pose

Si un joueur constate qu'un adversaire s'est trompé en posant une carte, il dit «FAUTE»: le jeu s'arrête immédiatement pour vérification. Si l'accusé s'est effectivement trompé, l'accusateur lui donne deux cartes et les autres joueurs lui en donnent une. S'il n'y a pas eu erreur, c'est celui qui a dit «FAUTE» qui est pénalisé: chacun lui donne une carte. Les cartes de

pénalité sont prises au dessus des piles de chacun et rajoutées à la pile de celui qui les reçoit; puis, au signal du joueur pénalisé, le jeu reprend normalement.

## Fin du jeu

Le premier joueur qui pose sa dernière carte est déclaré vainqueur.

## Variantes

1) Pioche par groupe de 3 cartes. Les joueurs piochent et remplacent les cartes qu'ils ont en main par groupe de 3: il est impératif d'avoir posé ses 3 cartes avant d'en reprendre 3.

2) Jeu en plusieurs manches. Les joueurs conviennent d'un nombre de manches à effectuer durant la partie. A la fin d'une manche, le gagnant marque 3 points et les autres comptabilisent en points négatifs le nombre de cartes qui leur restent. A l'issue de la dernière manche, le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.