



GAME OF FUSION™

Match Fast, Avoid Con-FUSION

AGE: 6+

PLAYERS: 2-4

CONTENTS: 3 Category cards, 72 Playing cards and Instructions

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to get rid of ALL of the cards in your draw pile.

GAME SET-UP

Remove the three Category cards from the deck and place them FACE UP in the center of the play area. Make sure they are in reach of all players and separated with a bit of space in between. Then, place one Playing card below each Category card, FACE UP. These are the three center piles onto which all players will place cards (see example of game play set-up). Each Category card indicates what type of card must be played on the pile below it.

EXAMPLE OF GAME PLAY SET-UP



Pile "A"



Pile "B"



*CATEGORY
CARDS*



*PLAYING
CARDS*

CATEGORY CARD RULES

On Pile "A" play cards with the same color OR the same image.

On Pile "B" play cards which are completely different (not the same color and not the same image), AND the number cannot be the same, cannot be one higher or cannot be one lower.

On Pile "C" play cards that are one number higher or one number lower.

PLAYING THE GAME

Shuffle the remaining Playing cards thoroughly and deal them equally to all players. When playing with 2 or 4 players, there is one card left. Set it out of play. Each player places their cards face down in front of them as a personal draw pile. To begin playing, all players shout "Ready, Set, Go!" and quick thinking,

quick matching, fun Fusion begins. Players draw up to three cards from their draw pile to form their hand. Without taking turns, players race to play cards from their hand face up on any of the center piles, according to the category card rules. Play, draw, play, draw, etc. Players can play one card and draw one card. You can also play two or three cards (one after the other), then draw two or three cards. But, a player can have no more than three cards in their hand at one time. It goes without saying that players should play their cards honestly. If a mistake happens unintentionally, just keep going. Very rarely, you may find that none of the players can play a card correctly. If this happens, the game is stopped. Every player is allowed to play any one card from their hand on any one of the center piles (it does not need to be correct). After all players have played a card the game immediately proceeds as normal. The first player to play ALL of their cards from their draw pile wins that round of play.

WINNING THE GAME

The first player to win three rounds of play is the winner!



IDEAL®

A Member of the Alex Brands® Family
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA
alexbrands.com



GAME OF FUSION™

Appariez vite, Évitez la Con-FUSION

ÂGES: 6+

JOUEURS: 2-4

CONTENU: 3 Cartes de catégorie, 72 Cartes à jouer et Instructions

OBJECTIF DU JEU

Être le premier joueur à se défaire de TOUTES les cartes dans son tas.

PRÉPARATION

Sortez les trois cartes de catégorie du jeu de cartes et mettez-les FACE VISIBLE au centre de la zone de jeu. Veillez à ce qu'elles soient à la portée de tous les joueurs et séparées en laissant un peu d'espace entre elles. Ensuite, placez une carte à jouer au-dessous de chaque carte de catégorie, FACE VISIBLE. Ce sont les trois tas centraux sur lesquels tous les joueurs mettront des cartes (voyez l'exemple de la préparation). Chaque carte de catégorie indique le type de carte qui doit être joué sur le tas en dessous.

EXEMPLE DE PRÉPARATION



Tas "A"



Tas "B"



Tas "C"

CARTES DE
CATÉGORIE



JULE DES
CARTES



RÈGLES DES CARTES DE CATÉGORIE

Sur le Tas "A" on joue des cartes de la même couleur
OU avec la même image.

Sur le Tas "B" on joue des cartes qui sont totalement
différentes (pas de la même couleur et pas avec la
même image), ET dont la valeur numérique n'est
pareille, ni d'une valeur supérieure ou inférieure d'un
point.

Sur le Tas "C" on joue des cartes de valeur numérique
supérieure ou inférieure d'un point.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mélangez bien les autres cartes et distribuez-les en
parts égales à tous les joueurs. Quand on joue avec 2
ou 4 joueurs, il y aura une carte qui reste. Mettez-le
hors jeu. Chaque joueur place ses cartes face cachée

devant lui en tant que son tas personnel. Pour commencer, tous les joueurs disent «à vos marques, prêts, partez!» et la vivacité d'esprit, le jeu rapide et la Fusion frénétique s'ensuivent. Les joueurs prennent jusqu'à trois cartes dans leur tas pour former leur main. Tous à la fois, les joueurs font la course pour jouer des cartes dans leur main face visible sur l'un des tas centraux, selon les règles des cartes de catégorie. Jouez, prenez, jouez, prenez, etc.

Les joueurs peuvent jouer une carte et prendre une carte. Vous pouvez aussi jouer deux ou trois cartes (l'une après l'autre), puis prenez deux ou trois cartes. Pourtant, un joueur ne peut avoir plus de trois cartes dans sa main à la fois.

Il va de soi que les joueurs devraient jouer leurs cartes honnêtement. Si on fait une erreur accidentellement, il suffit de continuer. Très rarement, vous pouvez trouver qu'aucun des joueurs ne puisse jouer une carte correctement. Si cela se produit, la partie s'arrête. Chaque joueur est permis de jouer une carte dans sa main sur l'un des tas centraux (elle n'a pas besoin d'être correcte). Après que tous les joueurs auront joué une carte, la partie continue immédiatement comme avant. Le premier joueur à jouer TOUTES ses cartes de son tas gagne la manche.

GAGNANT:

Le premier joueur à gagner trois manches est le gagnant!



IDEAL®

Membre de la famille des marques Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com



GAME OF **FUSION**TM

Juega más rápido, Evita la Con-FUSIÓN

EDAD: 6+

JUGADORES: 2-4

CONTENIDO: 3 Cartas de Categoría, 72 Cartas de Juego e Instrucciones

OBJETO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en deshacerse de **TODAS** las cartas de tu pila de recojo.

INSTALACIÓN DEL JUEGO

Retira las tres cartas de categoría del mazo y colócalas **CARA ARRIBA** en el centro del área de juego.

Asegúrate que estén al alcance de todos los jugadores y que haya un poco de espacio entre ellas. Luego, coloca una Carta de Juego debajo de cada Carta de Categoría **CARA ARRIBA**. Estas son as tres pilas centrales sobre las cuales todos los jugadores colocarán cartas (ver el ejemplo de instalación del juego). Cada Carta de Categoría indica qué tipo de carta debe jugarse en la pila que está debajo de ella.

EJEMPLO DE INSTALACIÓN DEL JUEGO



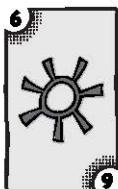
Pila "A"



Pila "B"



**CATEGORÍA DE
LAS CARTAS**



**Juega
cartas**

REGLAS DE CATEGORÍA DE LAS CARTAS

En la Pila "A" juega cartas del mismo color O de la misma imagen.

En la Pila "B" juega cartas que sean completamente diferentes (no del mismo color ni la misma imagen), Y el número no puede ser el mismo, no puede ser uno más alto ni puede ser uno más bajo.

En la Pila "C" juega cartas que sean un número más alto o un número más bajo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Baraja bien las cartas de juego restantes y repártelas igualmente a todos los jugadores. Cuando se juega con 2 ó 4 jugadores, hay una carta sobrante. Déjala fuera del juego. Cada jugador coloca sus cartas cara abajo delante

de sí mismo como su pila de recojo personal. Para comenzar a jugar, todos los jugadores gritan "Listo, a sus Marcas, Partir" y pensando rápidamente y jugando rápidamente, comienza la frenética Fusión. Los jugadores recogen hasta tres cartas de sus pilas de recojo para formar sus manos. Sin tomar turnos, los jugadores corren a jugar cartas de su mano cara arriba en cualquiera de las pilas centrales, de acuerdo con las reglas de categoría de cartas. Juego, recojo, juego, recojo, etc.

Los jugadores pueden jugar una carta y recoger una carta. Tu puedes también jugar dos o tres cartas (una después de la otra), luego recoger dos o tres cartas. Pero, ningún jugador puede tener más de tres cartas en sus manos en ningún momento.

Queda entendido que los jugadores deben jugar sus cartas honestamente. Si se comete un error sin mala intención, se debe seguir jugando. Muy ocasionalmente, puedes encontrar que ninguno de los jugadores puede jugar una carta correctamente. Si esto ocurre, se detiene el juego. A cada jugador se le permite que juegue alguna carta de su mano en cualquiera de las pilas centrales (no necesita ser la correcta). Después que todos los jugadores hayan jugado una carta el juego sigue inmediatamente en forma normal. El primer jugador que juega TODAS sus cartas de su pila de recojo gana esa ronda de juego.

CÓMO SE GANA EL JUEGO:

¡El primer jugador que gana tres rondas de juego es el ganador!



IDEAL®

Miembro de la familia Alex Brands®

4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com