

Règles du jeu

FUZE0



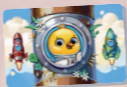
FUZÉO, c'est 2 jeux en 1 !

Dès 4 ans (p. 2), construis tes fusées et embarque tes animaux préférés à bord. Ensuite (p. 6), reconstitue les navettes spatiales pour partir explorer l'univers ! Alors, prêt pour une aventure spatiale extraordinaire ?

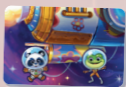
MATÉRIEL

◆ 69 cartes :

40 cartes Espace



côté Fusée au recto
(jeu n°1)



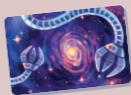
côté Navette au verso
(jeu n°2)

13 cartes Objectif
(jeu n°1)



dont une carte
Objectif spécial

15 cartes Pouvoir
(jeu n°2)



1 carte Réserve

◆ 15 jetons Astro - Propulseur



verso

jeu n°1

dès 4 ans

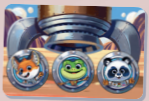
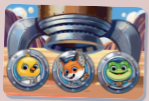
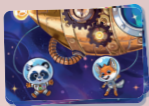
BUT ET PRINCIPE DU JEU

Sois la première à faire décoller tes 3 fusées et envoyer dans l'espace tes amis animaux ! Mais attention, tu ne sais jamais exactement quel animal peut se cacher derrière son hublot !

Si l'animal ne peut pas rentrer dans une de tes fusées, tu devras le donner à une autre astronaute qui risque de faire partir ses fusées avant toi !

MISE EN PLACE

- ◆ Distribuez 3 jetons côté Propulseur à chaque astronaute.
- ◆ Donnez la carte Objectif spécial avec 4 animaux à l'astronaute la plus jeune.
- ◆ Mélangez les 12 autres cartes Objectif et donnez-en à 3 à chaque astronaute (seulement 2 à celle qui a la carte Objectif spécial). **À 5 astronautes, chacune doit avoir 2 cartes Objectif.** S'il en reste, rangez-les dans la boîte du jeu.
- ◆ Placez vos 3 cartes Objectif, face visible devant vous.
- ◆ Mélangez les cartes Espace et faites 3 tas que vous placez au centre de la table, accessibles pour tout le monde, côté Navette visible.



Joueuse 1

Laissez les cartes Pouvoir et Réserve dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Le jeu se joue tour à tour jusqu'à ce que l'une de vous ait fait décoller ses 3 fusées. La plus jeune astronaute commence.

À ton tour, choisis une seule carte sur l'un des 3 tas au centre de la table et retourne-la :



✦ Si l'animal révélé peut monter dans une de tes fusées, ajoute-le à la fusée en question.



✦ Si l'animal révélé ne peut pas aller dans une de tes fusées, tu dois donner la carte à une astronaute qui peut accueillir l'animal dans une de ses fusées. Si personne ne peut accueillir l'animal, celui-ci est mis de côté.



Note importante



Chaque carte te donne un indice sur l'animal caché derrière. Par exemple : cette carte indique que sur son verso, il y a **SOIT** un panda, **SOIT** un poussin.

- S'il te faut les deux animaux pour remplir tes fusées, banco ! Cette carte est faite pour toi.
- S'il y a un animal sur deux dont tu as besoin, à toi de voir si tu veux prendre ce petit risque.
- Sinon, mieux vaut en piocher une autre !

Chaque fusée doit accueillir le nombre exact d'animaux demandés, peu importe l'ordre. Quand tu as placé tous les animaux de ta carte Objectif dans la fusée correspondante, prépare-toi au décollage !



Retourne la carte Objectif complétée, mets-la tout en haut de la fusée, place un de tes jetons Propulseur en bas, et fais le bruit de la fusée qui décolle pour valider ta fusée !



"VROOOO
SHHH !"



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'une astronaute fait décoller sa dernière fusée. Celle-ci gagne la partie.



BUT ET PRINCIPE DU JEU

Mince les fusées ont décollé sans tes astronautes !
Vite ! Retrouve les navettes dans l'espace et place tes astronautes pour rejoindre les animaux !

MISE EN PLACE



- 1 ✦ Triez les jetons face Astronaute visible, puis distribuez 3 jetons identiques à chaque astronaute.
- 2 ✦ Rangez dans la boîte les 13 cartes Objectif, vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie.
- 3 ✦ Mélangez les cartes Espace, face Fusée visible. Retirez-en 5 que vous placez sous la carte Réserve.
- 4 ✦ Faites 3 tas avec le reste des cartes Espace que vous placez sur la table, accessibles pour tout le monde, face Fusée visible.
- 5 ✦ Distribuez à chaque astronaute 3 cartes Pouvoir, une de chaque sorte.
- 6 ✦ Chaque astronaute prend secrètement connaissance de la couleur de sa navette espion (voir détails des cartes Pouvoirs p. 9. et p. 10).
- 7 ✦ Laissez un peu de place au centre pour les futures Navettes.



1 ✨



5 ✨



7 ✨



6 ✨



4 ✨



3 ✨



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce que l'une d'entre vous place tous ses jetons Astronaute dans les navettes.

À ton tour, tu as le choix entre :

1. Choisir une seule carte Espace sur l'un des 3 tas de cartes Espace.

Retourne la carte puis complète obligatoirement une navette existante de la même couleur que la carte. Si ce n'est pas possible, crée une nouvelle navette. Une navette est complétée lorsque l'on rajoute la 4^{ème} et dernière carte. L'astronaute qui vient de placer cette 4^{ème} carte place alors l'un de ses jetons Astronaute sur l'emplacement correspondant (dans le hublot).



Note importante

Comme pour le jeu n°1, chaque carte te donne un indice ! Il s'agit désormais de connaître la couleur du morceau de navette qui se cache derrière.

Par exemple : cette carte indique que sur son verso, il y a **SOIT** un morceau de navette rouge, **SOIT** un morceau de navette verte. L'indice t'indique uniquement la couleur possible du morceau de navette au recto, mais pas de quel morceau de navette il s'agit !

Choisis bien la carte en fonction des navettes en cours de construction sur la table si tu veux espérer en compléter une !



2. Retourner et utiliser une seule de tes cartes Pouvoir

Tu peux choisir d'utiliser une de tes cartes Pouvoir au lieu de piocher dans un des 3 tas de cartes Espace.

Une carte Pouvoir ne peut s'utiliser qu'une seule fois.

Après avoir utilisé le pouvoir, retourne la carte. Tu ne peux plus l'utiliser.

DÉTAIL DES POUVOIRS



RADAR : Lorsque tu active le radar, pointe du doigt l'une des 3 cartes Espace. **Avant de la retourner**, essaie de deviner la couleur du morceau de navette derrière cette carte. Donne ton pronostic à voix haute. Si ce n'est pas la bonne couleur, rien ne se passe. Place juste le morceau de navette dévoilé comme indiqué précédemment. C'est ensuite à l'astronaute suivante de jouer.

En revanche, si tu as vu juste, récupère et place ce morceau de navette comme indiqué précédemment et pioche immédiatement une nouvelle carte Espace pour rejouer.

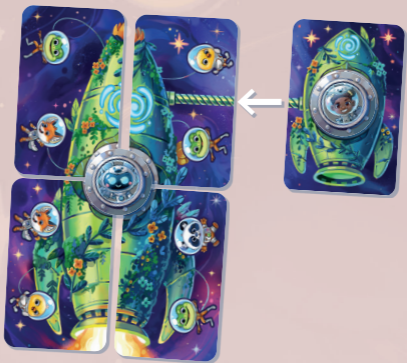
Tu as donc une chance de poser 2 morceaux de navette en un tour et de peut-être compléter plusieurs navettes !



RÉSERVE : Consulte secrètement les cartes Espace placées sous la carte Réserve. Tu **dois en choisir une** et la placer selon les règles de pose. Tu as donc peut être une chance de compléter une navette en choisissant la bonne carte !



NAVETTE ESPION : Si une navette de même couleur que ta navette espion est complète au centre de la table, tu peux jouer ce pouvoir à ton tour de jeu. Retourne ta carte pouvoir pour montrer aux autres astronautes sa couleur et attache-là à la navette complétée, en n'oubliant pas de placer un de tes jetons Astronaute dessus. Elle compte comme une grande navette complétée.



La partie s'arrête, dès qu'une astronaute a placé son 3^{ème} jeton sur les navettes.
Celle-ci gagne la partie immédiatement.

CRÉDITS

Auteurs : Thomas Favrelière et Diogo Cardoso
Illustrateurs : Marine Cazaux et Jérémie Fleury
DA & Graphiste : Allison Machepy
Cheffe de projet : Aurélie Raphael

Remerciements

Diogo et Thomas souhaitent remercier le bootcamp 2022 qui a permis leur rencontre. Leurs familles - en particulier Chloé, Marlène, Éloïse, Emma, Eve et Valérie - les mini astronautes des écoles et leurs retours pertinents. Un immense merci à Jérémie et Marine pour les magnifiques illustrations ! Attendez ! Il manque bien sûr Aurélie, notre super cheffe de projet. Merci !



Le saviez-vous ?

5 CHOSES INCROYABLES À SAVOIR SUR L'ESPACE, LES NAVETTES ET LES FUSÉES !

- 1 • **Les fusées vont super vite !** Elles peuvent atteindre plus de 28 000 km/h. C'est plus rapide... qu'un avion de ligne.
- 2 • **Les astronautes flottent dans l'espace !** Comme il n'y a pas de gravité dans l'espace, ils flottent à l'intérieur de leur navette. C'est comme nager... mais dans les airs !
- 3 • **Il y a des navettes spatiales réutilisables !** Avant, les fusées ne servaient qu'une fois mais maintenant, certaines peuvent revenir sur Terre et repartir !
- 4 • **La Lune est le seul endroit où les humains sont allés en dehors de la Terre !** Les astronautes d'Apollo 11 ont posé le pied sur la Lune en 1969.
- 5 • **Dans l'espace, le ciel est toujours noir !** Même quand le Soleil brille, il n'y a pas d'air pour diffuser la lumière, donc le ciel reste noir.

LES NAVETTES



navette rêve



navette pirate



navette nature



navette steampunk



navette futur