

Fusion

Livret de Règles
(Version Prototype)

Presentation

Fusion est un jeu de carte conçu à partir de l'idée de l'application mobile éponyme.

Ce jeu a pour but de pousser les joueurs à exprimer leur créativité, individuelle ou collective, et de s'amuser, ensemble, à étendre les frontières de leur imaginaire.

Fusion est un jeu avec lequel on peut jouer tranquillement avec sa compagne (*ou son compagnon*) lors d'un après-midi de détente, comme entre deux verres de sangria pendant une soirée avec un groupe d'amis.

Note : Cette version actuelle est basée sur la création d'histoire uniquement.

Liste des Cartes

- **Contraintes** (*x39*)
- **Détails** (*x39*)
- **Formats** (*x39*)

Carte

1 Média

2 Contenu

3 Mots



4 Nom

5 Type

6 Sous-Type

7 Description

Le Type **5** d'une carte définit la catégorie dans laquelle elle se trouve. Les **Types** sont au nombre de trois : **CONTRAINTE**, **DETAILS** et **FORMAT**.

Certaines cartes peuvent avoir un **Sous-Type** **6** qui spécifie sa catégorie.

La **Description** **7** de la carte indique et détaille son effet.

Les **Mots** **3** et le **Média** **1** d'une carte n'ont aucune incidence sur son effet et sont à prendre indépendamment.

(Voir "Comment Jouer")

Comment Jouer

Nombre de Personnes : 2 à 6 joueurs

(Il est possible de jouer à beaucoup plus de joueurs en mélangeant plusieurs jeux de Fusion.)

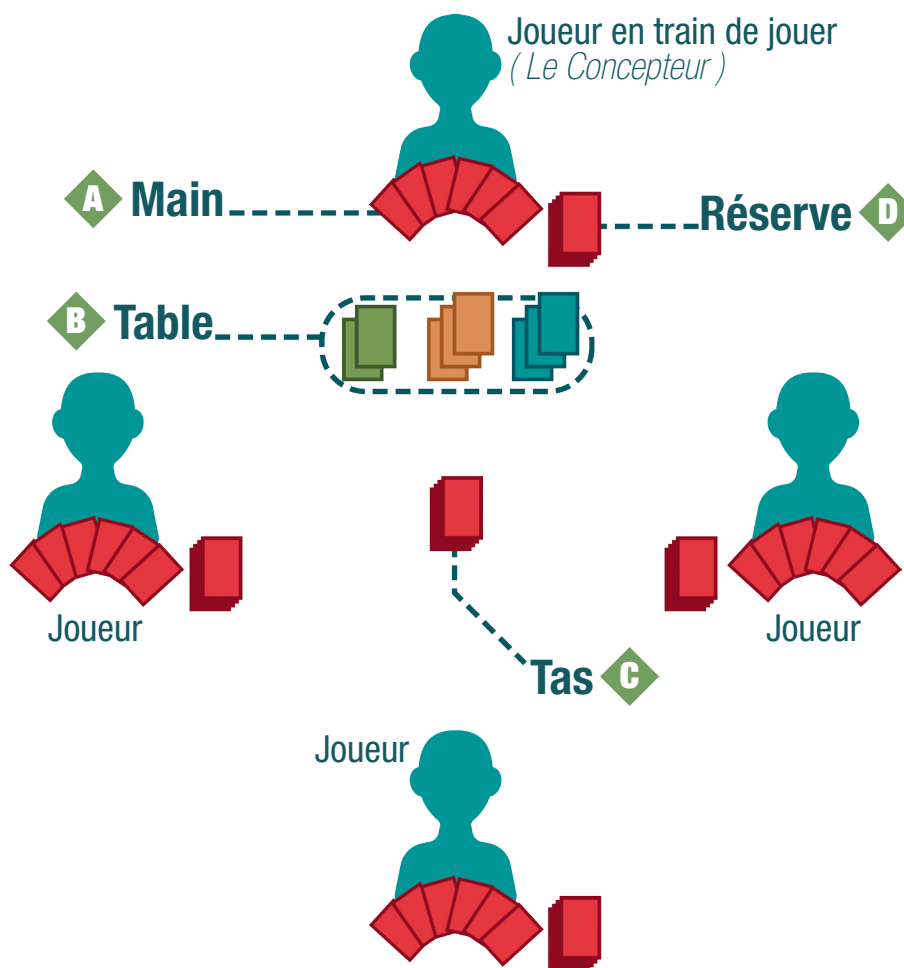
Âge minimum : 7 ans



Nombre de Cartes en main : 6

Une partie de Fusion se joue au tour par tour.

Les joueurs, les uns après les autres, vont imaginer une histoire à partir de leurs cartes.

Disposition de Table



Au début de la partie, distribuez 6 cartes à chaque joueur, puis faites un **Tas**  avec le reste des cartes, face cachée, et posez-le au centre. Les joueurs peuvent regarder les cartes de leur **Main** . Désignez un joueur qui débutera la partie, il sera le premier à jouer.




Une fois que ce joueur aura terminé de jouer, ce sera au joueur à sa gauche de jouer (*ou sa droite suivant le sens du tour que vous déciderez*), et ainsi de suite.

À chaque début de tour d'un joueur, tous les joueurs, y compris lui-même, peuvent piocher deux cartes dans le **Tas**  du centre.

Une partie se termine quand le **Tas**  de carte du centre est vide et que chaque joueur a moins de deux cartes en **Main** .

Déroulement du tour d'un joueur

Tout d'abord, nous nommerons le joueur qui est dans son tour : **“Le Concepteur”**.

Après que tout le monde ait pioché au début du tour, le concepteur doit choisir deux cartes de sa main et les poser devant lui. Ces cartes peuvent être n'importe lesquelles de son jeu et n'auront aucun effet relatif à leur contenu. Le joueur va choisir le **Média**  d'une de ces deux cartes, puis un des trois **Mots**  de la première carte et un des trois **Mots**  de la seconde carte.

Le Concepteur possède, maintenant, un **Média 1** et deux **Mots 3**.

Il doit, à présent, imaginer une histoire adaptée à ce **Média 1** qui exploite les deux **Mots 3** qu'il a choisi.

Cependant, avant que le Concepteur ne se lance à l'assaut de son imaginaire, les autres joueurs peuvent lui imposer des cartes de **Contrainte**.

En effet, à partir de la position du Concepteur et en tournant dans le sens du jeu, chaque joueur va pouvoir donner une carte de **Contrainte** au Concepteur qui viendra lui imposer certaines règles à son histoire.

Que sont les Contraintes ?



Une carte de **Contrainte** va indiquer au Concepteur des règles à suivre pour la création de son histoire.

Elles sont, actuellement, de 4 **Sous-Types** ❹ principaux :

- **Genre** (Comique, Drame, Horreur, etc.)
- **Univers** (Futur, Réaliste, Historique, etc.)
- **Traitement** (Sombre, Léger, Mignon, etc.)
- **Message** (Écologique, Rapport Humain, Personnel, etc.)

Certaines n'ont pas de **Sous-Type** ❹ spécifique.

Il n'est pas possible de mettre une carte de **Contrainte** s'il y en a déjà une autre du même **Sous-Type** ❹ pour cette histoire.

À noter que le Concepteur, lui-même, peut se donner des **Contraintes**, s'il le souhaite.

*Lorsque vous jouez à 2 joueurs, vous pouvez tourner autant de fois que vous le souhaitez pour poser des **Contraintes**.*

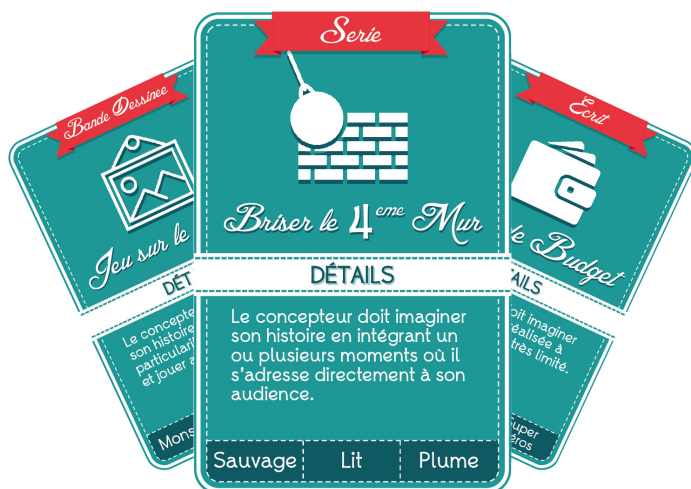
À 3 joueurs, vous pouvez tourner deux fois (Chaque joueur peut, ainsi, poser 2 cartes de Contrainte en tout)

À 4 joueurs ou plus, vous ne pouvez tourner qu'une seule fois.

Une fois que toutes les **Contraintes** ont été données, le Concepteur peut raconter son histoire sur son **Média** ❶, à partir de ses deux **Mots** ❸ et en tenant compte de ses **Contraintes**.

Lorsqu'il a terminé, de la même manière que pour les **Contraintes**, un ou plusieurs tours sera effectué par les autres joueurs pour demander des **Détails** au Concepteur.

Que sont les Détails ?



Une carte de **Détail** va indiquer un principe spécifique à expliquer. Ces cartes sont, actuellement, de 3 **Noms** différents :


- **Technique** (*Comment faire sur le plan technique*)
- **Visualisation** (*Comment le représenter visuellement*)
- **Sensitif** (*Comment faire ressentir une émotion*)
- **Et d'autres moins globales**

Lorsqu'un joueur met une carte de **Détail**, il indique au Concepteur quelle partie, élément ou événement de l'histoire est concerné par sa demande. Le Concepteur doit, alors, donner les explications relatives à sa demande.

Une fois que les tours sont terminés ou qu'il n'y a plus de joueur pour demander de **Détail**, ces derniers délibèrent pour estimer si le Concepteur a rempli son contrat de création.

Si c'est le cas, ce dernier récupère ses deux cartes utilisées pour le **Média** ① et les **Mots** ② ainsi que toutes les cartes de **Contrainte** et de **Détail**. Il les conserve dans un tas à proximité que nous nommeront sa **Réserve** .

Si les joueurs estiment que le contrat n'est pas rempli, toutes ces cartes sont remises sous le **Tas**  central.

À la toute fin de la partie, le nombre de points de chaque joueur sera équivalent au nombre de cartes dans sa **Réserve** .

Remplir son Contrat Créatif ?

Avant tout, il faut garder en tête que Fusion est un jeu à jouer entre amis et, principalement, entre personnes bienveillantes. Il n'y a pas d'intérêt à y jouer pour la gagne. C'est pourquoi le jugement porté par les joueurs sur le contrat de création ne peut se baser que sur leur ressenti propre.

Les seuls critères objectifs sont les suivants :

- S'il s'agissait du bon **Média**
- S'il a bien intégré les deux **Mots** et s'ils tenaient une place importante dans la construction de l'histoire
- S'il a respecté les différentes **Contraintes**
- S'il a répondu aux différents **Détails**

Pour terminer, les joueurs peuvent, également, utiliser pendant leur tour, ou le tour d'un autre joueur, une carte de **Format**.



Une carte de **Format** va pouvoir, soit modifier la manière dont le Concepteur va créer son histoire (*Par exemple, en le forçant à créer l'histoire avec une autre personne*) soit la façon dont il va considérer les **Contraintes** et les **Détails**.

Les joueurs peuvent jouer les cartes de **Format** au moment du tour des **Contraintes**.

Si un joueur pose une carte de Format, cela remplace la carte de **Contrainte** qu'il aurait pu poser.

Remarques Importantes

À tout moment, un Concepteur peut se débarrasser d'une **Contrainte** ou d'un **Détail** en retirant une des cartes de sa **Réserve** . S'il fait ainsi, la carte de sa **Réserve** , ainsi que la carte de **Contrainte** ou **Détail** non souhaitée sont toutes deux mises sous le **Tas**  de carte central.

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 6 cartes en main.

Ainsi, au moment de piocher 2 cartes en début de tour, le joueur doit vérifier son nombre de cartes pour ne pas dépasser.

S'il a 4 cartes ou moins il en pioche 2, 5 cartes, il en pioche une seule et 6 cartes, il n'en pioche aucune.

Exemple

Une partie se déroule entre **Morgane, Quentin et Pierre**.

Les cartes sont distribuées, chaque joueur a 6 cartes en main et le reste est mis face cachée au centre.

Quentin commence et pose deux cartes comportant les **Média** :
“**Théâtre**” et “**Film**”

ainsi que les 6 **Mots** :

“**Volcan, Nuage, Catch**” et “**Oreille, Glace, Ange**”

Quentin choisit le **Média** du “**Film**” et les **Mots** “**Volcan**” et “**Ange**”.

Comme ils ne sont que 3, on effectue 2 tours pour les **Contraintes**. Morgane et Pierre lui donnent, ainsi, deux **Contraintes** chacun :

“**Genre : Aventure**”

“**Univers : Futuriste**”

“**Traitement : Sombre**”

“**Solitaire**”

Quentin va donc devoir imaginer l’histoire d’un film basé sur “**Volcan**” et “**Ange**” avec le genre de l’aventure, dans un univers futuriste dont le traitement est sombre et avec un seul personnage.

Quentin propose son histoire :

Celle d'un ange ré-incarné qui prend forme dans un volcan issu de la pollution d'un monde futuriste où les industries ont recouvert le monde. Cet ange qui cherche à comprendre le sens de son existence, va errer dans les rouages et les lieux poisseux de ce monde déliquescents sans jamais rencontrer d'autres personnes, si ce n'est de loin. Prenant conscience de la corruption industrielle de ce monde, l'ange utilisera la chaleur que lui a conféré le volcan de sa naissance pour réduire ce monde en cendre afin de lui permettre de renaître sous un meilleur jour.

L'histoire terminée, Morgane et Pierre vont pouvoir lui demander des **Détails**.

Morgane est la première et, à l'aide d'une carte "Sensitif", elle demandera à Quentin comment il compte faire ressentir au spectateur la pollution.

Quentin explique que le film se déroulera dans une ambiance sombre comme pris dans un nuage de brouillard marron pour donner le sentiment d'asphyxie. Et chacune des structures, sol, mur, etc, sera recouverte d'une couche d'huile noirâtre qui viendra se coller au corps de l'ange pour l'en recouvrir, petit à petit.

Ensuite, Pierre demande, à l'aide d'une carte "Technique", comment il compte réaliser le moment de la naissance de l'ange. Quentin explique qu'il s'agira principalement d'effets spéciaux, pour tout le moment où son corps prendra forme à partir du magma. Une fois qu'il sera quasiment formé, les plans serrés sur lui seront travaillés à l'aide de fonds verts pour introduire l'image de l'intérieur du Volcan derrière lui, et le reste sera du maquillage.

Finalement, Morgane lui demande comment toute cette histoire pourrait se faire mais avec la particularité de sa nouvelle carte : **“Peu de budget”**.

Quentin est un peu embêté mais finit par expliquer que les effets spéciaux seront réduits au maximum, uniquement pour le début et la fin. Et que tout le reste du film sera effectué dans des lieux d’usines désaffectées et avec des machines à fumée.

Morgane et Pierre considèrent que Quentin a bien rempli son contrat créatif. Il remporte ainsi ses deux cartes initiales, les 4 cartes de **Contrainte**, ainsi que les 3 cartes de **Détail** et les met dans sa **Réserve**.

On passe ensuite à Morgane, et ainsi de suite.

Attention

À jouer entre personnes bienveillantes

N'oubliez pas que, même si tout le monde est capable d'imaginer des histoires, tous les joueurs ne seront pas forcément à l'aise dans l'expression de leur imaginaire.

Soyez attentif et patient auprès des joueurs les plus timides et accompagnez-les pour les aider.

À l'inverse, si un joueur s'avère trop prolifique dans son histoire, pensez à lui signifier, pour qu'il résume ses idées.

Gardez de quoi noter

Il est recommandé de prévoir un calepin pour pouvoir noter, voir d'un enregistreur. Certaines histoires qui seront inventées pourraient s'avérer particulièrement intéressantes.

Autant en garder une trace si vous souhaitez un jour, sait-on jamais, les réaliser réellement afin d'en faire profiter tout le monde !

Questions

*Quand je suis Concepteur et que je pose une carte pour son mot, s'il s'agit d'une **Contrainte**, est-ce que je dois l'appliquer à mon histoire ?*

Non. Les deux cartes posées pour le **Média** et les **Mots** n'ont pas l'effet de leur **Contenu**, y compris si elles sont des cartes de **Contrainte**.

*Si une contrainte n'a pas de **Sous-Type**, est-ce qu'on peut les cumuler ?*

Oui. Il est tout à fait possible de cumuler des cartes de **Contrainte** sans **Sous-Type**.

*C'est quoi exactement le "**Message**" dans une histoire ?*

Le message est l'information ou la morale que l'histoire veut faire passer. Si une histoire présente la destruction de la nature par l'industrie, mais où le personnage principal se bat pour sauvegarder le dernier arbre restant, il transmet un message écologique. Par contre, si le personnage prend conscience de l'importance de ses amis grâce à qui il pourra réussir ses objectifs, il transmet un message sur les relations humaines, etc.

*À quoi ça sert de se donner des **Contraintes** à soi-même ?*

L'intérêt principal, de se mettre des **Contraintes**, est de pouvoir cumuler des points supplémentaires grâce à elles. De plus, dans le cadre d'un jeu à 2 ou 3 joueurs, s'imposer une **Contrainte** permet d'éviter de subir un **Sous-Type** que l'on ne voudrait pas.

Information sur le Créateur

Jeu réalisé par Ockam Razor

contact@ockamrazor.com

YouTube : **Ockam Razor**

Twitter : **RazorOckam**

Facebook : **OckamRazor**

