

TRÈS FUTÉ!



8+



1-4



30 min

MATÉRIEL :

1 bloc

6 dés

4 crayons

Le jeu de dés malin de Wolfgang Warsch
pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans



IDÉE DU JEU

Les joueurs essaient, en utilisant habilement les dés dans les cinq zones de couleur, de cumuler le plus de points possible sur leur feuille de jeu. Il faut pour cela choisir les dés ingénieusement, afin d'avoir encore suffisamment de choix lors des lancers suivants. Il est par ailleurs important de garder un œil sur les lancers des autres joueurs. C'est celui qui a obtenu le plus de points au bout d'un nombre prédéfini de tours de jeu qui gagne.

PRÉPARATIFS

Chaque joueur reçoit une feuille de jeu et un crayon. Le plus malin d'entre vous prend les 6 dés et commence la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en quatre tours de jeu (à 4 joueurs), cinq (à 3 joueurs) ou six tours (1 ou 2 joueurs).



Actions que les joueurs reçoivent au début du tour de jeu correspondant

Au début de chaque tour de jeu, tous les joueurs rayent sur leur feuille le numéro du tour de jeu actuel et reçoivent, lors des tours de jeu 1 à 3, **l'action indiquée** en dessous du numéro de tour, puis, lors du 4e tour de jeu, **l'un des deux bonus** (explications aux paragraphes « **Les actions** » et « **Les bonus** »).

Le joueur actif

Le joueur qui a actuellement les dés posés devant lui est le **joueur actif**. Il lance une fois les 6 dés et choisit **un dé** qu'il pose sur l'une de ses trois cases « dé » – sans modifier le résultat du dé :



En fonction de la couleur du dé choisi, le joueur doit inscrire le résultat dans la zone de la même couleur de sa feuille, ou y cocher le nombre correspondant (cf. « **La feuille de jeu** »). Le **dé blanc** est un **joker en termes de couleur**, il peut être utilisé comme un dé de la couleur que l'on veut.



Ensuite, le joueur pose **tous les dés qui affichent un résultat inférieur** au dé choisi sur le **plateau d'argent** imprimé sur la boîte. Si un joueur a choisi le dé avec le résultat le plus faible, il ne pose aucun dé sur le plateau d'argent.



Les dés qui se trouvent sur le plateau d'argent ne peuvent plus être utilisés par le joueur actif (exception : cf. « Dé supplémentaire »).

Le joueur effectue avec les **dés restants un second lancer**. Il choisit à nouveau un dé, le pose sur une case « dé » vide et inscrit son résultat sur sa feuille de jeu, dans la zone de couleur correspondant au dé. Il pose encore une fois sur le plateau d'argent tous les dés qui affichent un nombre **inférieur** au dé qu'il vient de prendre.

Puis le joueur effectue avec les dés restants un **troisième lancer** et exécute une dernière fois les actions décrites ci-dessus. Il pose ensuite sur le plateau d'argent **TOUS les dés restants** qui ne se trouvent pas sur sa feuille de jeu.

Attention : si le joueur actif choisit (trop) tôt un dé avec un résultat élevé, il peut arriver qu'il ne lui reste plus aucun dé pour un autre lancer (parce qu'ils se trouvent déjà sur le plateau d'argent). Il est donc possible que le joueur actif effectue parfois moins de 3 lancers. Il est bien sûr recommandé d'éviter cette situation autant que possible.



Exemple :

1.) Lucas est le joueur actif, il commence par lancer les 6 dés :



2.) Il opte pour le dé violet, pose celui-ci sur une case « dé » vide et note le 3 dans la zone violette de sa feuille de jeu :



3.) Lucas pose tous les dés avec un résultat inférieur à 3 sur le plateau d'argent :



4.) Lucas effectue son 2e lancer avec les 4 dés restants :



5.) Il choisit le 4 blanc (joker), pose ce dé sur une case « dé » vide et décide d'inscrire ce 4 à nouveau dans la zone violette :



6.) Il pose ensuite tous les dés avec un résultat inférieur à 4 sur le plateau d'argent :



7.) Pour son troisième lancer, Lucas n'a plus que le dé orange. Il obtient un 3 et pose le dé sur la dernière case « dé » vide. Puis il note le nombre dans sa zone orange.



Les joueurs passifs

Ce n'est qu'une fois que le **joueur actif** a posé **3 dés** sur sa **feuille de jeu** ou qu'il ne peut plus **lancer** parce que tous les dés restants se trouvent sur le plateau d'argent que **les autres joueurs commencent à jouer**. Ceux-ci sont désignés ci-après sous le nom de **joueurs passifs**.

Tous les joueurs passifs se voient présenter les dés mis de côté sur le plateau d'argent. Parmi ces dés, **chacun d'entre eux doit choisir un dé** et l'inscrire sur sa feuille (dans la zone de couleur correspondante). Tous les joueurs passifs choisissent un dé **simultanément**. Les dés **restent sur le plateau d'argent**, ils ne sont pas pris par les joueurs passifs qui les utilisent. Ainsi, **plusieurs joueurs peuvent choisir le même dé**.

Lorsque tous les joueurs passifs ont choisi un dé et ont noté le nombre, le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Celui-ci prend les 6 dés, les lance et exécute les actions décrites plus haut.

Un tour de jeu se termine lorsque chaque joueur a été une fois le joueur actif.





La feuille de jeu

Dans les 5 zones de couleur, les joueurs peuvent inscrire des nombres ou des croix en fonction de la couleur correspondant au dé. Pour chaque dé, une seule case peut être cochée ou un seul nombre peut être noté dans une case.

Dans trois zones (vert, orange et violet), il y a une flèche à gauche. Celle-ci signifie que sur ces trois lignes, il faut commencer à cocher ou à inscrire un nombre à côté de la flèche, puis continuer dans l'ordre, sans sauter de case.

Dans les deux zones sans flèche (jaune et bleu), le nombre correspondant au dé peut être coché ou qu'il se trouve.



Le dé blanc

Le dé blanc est un joker de couleur, il peut être utilisé comme un dé jaune, vert, orange ou violet. Ou bien il peut être combiné avec le dé bleu, et dans ce cas, le joueur inscrit la somme dans la zone bleue (cf. « **Le dé bleu** »).

Le dé jaune

Le joueur doit inscrire le résultat du **dé jaune** dans la **zone jaune**. Pour ce faire, il coche simplement le nombre obtenu au dé dans cette zone. Chaque nombre apparaît deux fois, néanmoins, un seul des deux peut être coché par dé. Dans cette zone, les nombres peuvent être cochés dans n'importe quel ordre.

Dès qu'une colonne est entièrement cochée, le joueur entoure le nombre inscrit en noir dans l'étoile en dessous de la colonne. Ce sont les points qu'il a obtenus. Les bonus à droite des lignes sont expliqués plus loin.

Points obtenus à la fin de la partie : on additionne tous les nombres entourés.

Le dé bleu

Dans cette zone, les nombres peuvent être cochés dans n'importe quel ordre (comme dans la zone jaune). Si le joueur choisit le **dé bleu**, il **additionne** le nombre actuellement affiché par le **dé blanc** à celui du dé bleu.

Et inversement : si le joueur décide d'utiliser le dé blanc pour la zone bleue, il additionne le nombre actuellement affiché par le dé bleu à celui du dé blanc ! Peu importe où se trouve l'autre dé (bleu/blanc) à ce moment-là : il peut se trouver sur le plateau d'argent, sur l'une des trois cases « dé » de la feuille du joueur ou être encore disponible pour un nouveau lancer.

Ceci est valable pour **tous** les joueurs : si un joueur peut utiliser l'un des deux dés conformément aux règles, le résultat de l'autre est toujours également pris en compte et c'est uniquement la somme des deux que l'on inscrit, **jamais** le résultat affiché par un seul des deux dés. Le joueur **actif** peut même noter 2 nombres au

cours d'un même tour de jeu s'il utilise l'un des deux dés (blanc et bleu) lors de 2 lancers différents.

Points obtenus à la fin de la partie : tous les joueurs comptent combien de croix ils ont faites dans la zone bleue. La grille de points en haut de la zone bleue indique combien de points (nombre blanc dans l'étoile) les joueurs obtiennent en fonction du nombre de croix cochées (nombre bleu). Pour 4 croix, le joueur récolte par exemple 7 points et pour 9 croix, 37 points.



Le dé vert

Le résultat du **dé vert** doit être inscrit dans la **zone verte**. Dans cette zone, il faut commencer à gauche. Toutes les croix suivantes seront inscrites en progressant vers la droite, dans l'ordre. On ne peut pas sauter de case.

Le nombre affiché par le dé vert doit toujours être **supérieur ou égal** à celui indiqué dans la case pour que celle-ci puisse être cochée. Si le résultat du dé vert est inférieur, ce dé **ne peut pas être choisi**.



Points obtenus à la fin de la partie : le nombre blanc dans l'étoile au-dessus de la dernière croix cochée indique le nombre de points obtenus. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur obtiendrait donc 15 points.

Le dé orange

Le **nombre indiqué par le dé orange** doit être inscrit par le joueur dans la **zone orange**. Celui-ci commence par la première case vide la plus à gauche, puis continue en progressant vers la droite à chaque case, sans sauter de case. Il n'y a aucune contrainte concernant le nombre obtenu au dé. En revanche, il y a 4 cases bonus (x2 et x3) qui permettent au joueur de noter dans la case un nombre plus élevé que celui obtenu au dé. Si le joueur atteint une telle case, il multiplie le résultat du dé par le facteur indiqué, puis inscrit aussitôt le résultat de la multiplication. Au lieu d'un 6, il note par exemple un 12 dans une case x2.

Points obtenus à la fin de la partie : on additionne tous les nombres inscrits. Dans l'exemple à droite, le joueur obtiendrait 5+2+3+12=22 points.



Le dé violet

Le **nombre indiqué par le dé violet** doit être inscrit par le joueur dans la **zone violette**. Dans cette zone aussi, il faut commencer à gauche et ici aussi, les nombres sont inscrits un par un dans l'ordre, sans sauter de case. N'importe quel nombre peut être inscrit dans la première case. Mais dans les cases suivantes, on doit toujours inscrire un **nombre supérieur** à celui de la **case précédente**. Si par ex. un joueur note un 2 dans la première case, il ne peut plus inscrire qu'un 3, 4, 5 ou un 6 dans la deuxième case.

Exception : après un 6, on peut inscrire n'importe quel nombre !



Points obtenus à la fin de la partie : on additionne tous les nombres inscrits. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur obtiendrait 2+5+6+3=16 points.

Cas particuliers

Si un **joueur passif n'a pas la possibilité** d'utiliser un dé du plateau d'argent, il peut utiliser un dé des cases « dé » du joueur actif. Il n'est cependant pas possible de renoncer volontairement à un dé se trouvant sur le plateau d'argent pour pouvoir ainsi utiliser un dé du joueur actif.

Si le **joueur actif ne peut pas utiliser** les dés de son lancer (par ex. s'il n'a plus qu'un dé violet comme dernier dé et obtient un résultat trop bas au lancer), ce n'est pas de chance pour lui, il ne peut rien inscrire sur sa feuille.

Les bonus

Les joueurs peuvent gagner des bonus. Ceux-ci se trouvent soit directement sous une case (dans les zones verte, orange et violette), soit au bout d'une ligne ou d'une colonne (dans les zones jaune et bleue).



X Dès qu'un nombre est coché ou inscrit dans une **case** sous laquelle se trouve un **bonus X**, le joueur reçoit le bonus correspondant. Le joueur doit alors immédiatement cocher une case dans la zone de couleur correspondante : un nombre de son choix dans les zones bleue ou jaune, la case vide suivante dans la zone verte. Le bonus ne peut pas être gardé pour plus tard, il doit être **utilisé immédiatement**.

X Dans le cas du bonus X noir au début du 4e tour de jeu, chaque joueur est libre de choisir la couleur (jaune, bleu ou vert).

6 **5** S'il y a, en dessous d'une case ou au bout d'une rangée, un nombre sur fond violet ou orange, le joueur qui a acquis ce bonus **note ce nombre aussitôt** dans la case vide suivante de la zone indiquée. Ce bonus-là doit lui aussi être **utilisé immédiatement**.

6 Dans le cas du bonus 6 noir au début du 4e tour de jeu, chaque joueur est libre de choisir la couleur (violet ou orange).

Les bonus sont bien sûr aussi activés lorsqu'un joueur inscrit **la dernière croix** d'une ligne de la zone bleue ou jaune, ou d'une colonne de la zone bleue. Il utilise alors le bonus qui est représenté au bout de cette ligne ou de cette colonne, là encore **immédiatement**.

Si, en inscrivant un nombre ou une croix, le joueur active à nouveau un bonus, celui-ci doit encore être utilisé tout de suite. Cela peut donc tout à fait entraîner des réactions en chaîne.

Récapitulatif des bonus : bonus **en dessous d'une case** = est **immédiatement** acquis lorsqu'un nombre est inscrit dans cette case. Bonus **au bout** d'une ligne ou d'une colonne = n'est acquis que lorsque **toutes les cases** de la ligne ou de la colonne sont **cochées**.

Les renards Les joueurs reçoivent des points supplémentaires pour les renards à **la fin de la partie**. Les joueurs peuvent gagner les renards comme des bonus, en inscrivant un nombre ou une croix dans la case correspondante ou en complétant des lignes. **Chaque renard** rapporte autant de points que la **zone de couleur affichant le total de points le plus bas** du joueur.

Exemple : à la fin de la partie, on inscrit les points correspondant à toutes les zones de couleur au dos de la feuille. Ici, la zone orange n'a rapporté que 5 points en tout, c'est le total le moins élevé. Chaque renard de ce joueur vaut donc 5 points.

Attention : si un joueur n'obtient aucun point dans une zone, les renards valent tous 0 point.

Zone	Felix
Jaune	46
Bleu	37
Vert	28
Orange	5
Violet	21
Argent	

Les actions

Il y a sur la feuille 2 barres d'actions dont les cases ne sont débloquées qu'au cours de la partie. Ces actions peuvent être utilisées immédiatement après leur activation, au cours du même tour, ou lors d'un tour ultérieur.

En dessous de certaines cases, au bout de certaines colonnes ou des diagonales jaunes, ainsi que dans le pointeur de tour de jeu (tours 1 à 3), il y a des symboles d'actions en guise de bonus. À chaque fois qu'un joueur **débloque une action** en inscrivant un nombre ou en cochant un nombre, il entoure la case correspondante dans la barre d'actions.

Exemple : le joueur inscrit un nombre dans la troisième case violette et entoure alors immédiatement une case dans la barre d'actions correspondante. Cette action est ainsi débloquée.

Lorsqu'un joueur utilise une action débloquée, il doit **rayé la case correspondante**. Un joueur peut **utiliser autant d'actions qu'il le souhaite au cours de son tour**, tant qu'il a encore des actions à sa disposition.

Action « relance des dés »

Cette action ne peut être utilisée **que par le joueur actif**. Si son lancer ne lui plaît pas, celui-ci peut relancer tous les dés qu'il vient de lancer (mais pas les dés qui se trouvent sur le plateau d'argent ou sur ses cases « dé »). Il doit effectuer cette action avec tous les dés disponibles. Il n'est pas possible de laisser de côté certains dés.

Action « dé supplémentaire »

Cette action permet de choisir un **dé supplémentaire**. Elle ne peut être réalisée par un joueur qu'à **la fin de son tour**, c'est-à-dire une fois que le joueur, s'il est le joueur actif, a noté ses dés des cases « dé » ou, s'il est un joueur passif, son dé du plateau d'argent. Le joueur peut choisir **l'un des six dés**, n'importe lequel. Même un dé que possède actuellement le joueur actif ou un dé que le joueur lui-même a déjà utilisé ! Un joueur peut utiliser plusieurs actions « dé supplémentaire » au cours de son tour. Cependant, il ne peut choisir **chaque dé qu'une fois** comme dé supplémentaire.



Exemple : le joueur actif a choisi les dés et les a notés sur sa feuille. Il possède encore deux actions « dé supplémentaire ». Pour l'une d'elles, il choisit à nouveau le dé blanc et coche un 4 jaune. Il n'est plus possible, avec la deuxième action, de choisir encore une fois le dé blanc (comme si c'était par ex. un 4 vert). Il peut en revanche choisir le dé bleu et inscrire ainsi, grâce à la combinaison avec le dé blanc, un 7 dans la zone bleue (3 bleu + 4 blanc = 7).



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue du dernier tour de jeu, quand le joueur actif a fini de jouer et que les joueurs passifs ont noté leur dé du plateau d'argent. Chaque joueur a encore une fois la possibilité d'utiliser ses éventuelles actions « dé supplémentaire » restantes. Les actions « relance des dés » restantes ne servent plus à rien.

Ensuite, on désigne un joueur qui note pour tous les joueurs les points des différentes zones de couleur au dos de sa feuille. Il multiplie également, pour chaque joueur, le nombre de renards par les points de la zone de couleur affichant le total le plus bas et inscrit le résultat dans la case correspondante.



On additionne à présent les points pour chaque joueur. Celui qui a obtenu le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui possède le total de points le plus élevé dans une zone qui gagne. Si le gagnant n'est toujours pas clairement identifié, il y a plusieurs vainqueurs.

PARTIE EN SOLO

Si vous n'avez pas d'adversaire sous la main, vous pouvez aussi très bien jouer seul à « Très futé ». Dans la partie en solo aussi, il s'agit de cumuler le plus de points possible. Les règles restent inchangées, à peu de choses près.

La partie se joue en 6 tours de jeu. Le joueur commence dans le rôle du joueur actif. Il passe ensuite au rôle du joueur passif, avant de redevenir le joueur actif, etc. Il sera ainsi exactement 6 fois joueur actif et 6 fois joueur passif, toujours en alternance.

Lorsqu'il est dans le rôle du joueur passif, il lance les 6 dés et pose sur le plateau d'argent **les 3 dés présentant le résultat le plus faible**.

Attention : en tant que joueur passif, il ne peut pas utiliser d'action « relance des dés », comme dans les règles de base. Si plusieurs dés présentent le même résultat, on pose sur le plateau d'argent le dé qui est arrivé le plus près du plateau lors du lancer :

Exemple :

Le joueur effectue ce lancer :



En tant que joueur passif, il pose ces 3 dés sur le plateau d'argent : le 1 bleu et le 2 violet, qui sont les dés affichant les nombres les plus bas, ainsi que le 3 orange qui, parmi les différents 3, est celui qui se trouve le plus près du plateau d'argent.

EPour savoir si un joueur a joué ingénieusement, regardez le tableau suivant.

	Niveau	Points
★★★★★	Super malin !	> 280
★★★★☆	Tu ne t'appellerais pas Albert Einstein, par hasard ?	260-280
★★★★☆	Quel génie !	240-260
★★★☆☆	Impressionnant !	220-239
★★★☆☆	Je te tire mon chapeau !	200-219
★★★☆☆	Très bon résultat !	180-199
★★★☆☆	C'est déjà bien.	160-179
★★★☆☆	Pas mal, mais tu feras mieux la prochaine fois.	140-159
★★★☆☆	Bon espoir d'amélioration !	< 140

GAMEPLAY
VIDEO



La maison d'édition et l'auteur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Auteur de jeu : Wolfgang Warsch
Edition : Thorsten Gimmler
Illustration : Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspele.de
www.schmidtspele-shop.de

