



TRÈS FUTÉ 4EVER



8+



1-4



30 min

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

MATÉRIEL



Pour préserver l'environnement, ce jeu ne contient aucun feutre parce que nous supposons que vous en avez déjà suffisamment. Au cas où vous n'auriez vraiment aucun stylo, ce jeu contient un crayon que vous pourrez faire tourner pendant la partie.



-  1 bloc
-  6 dés
-  1 crayon

Remarque pour ceux qui connaissent déjà « Très futé » : pour faciliter la prise en main, toutes les différences par rapport à la règle de « Très futé » sont marquées par un bord gris clair.

IDÉE DU JEU

Les joueurs essaient, en utilisant habilement les dés, de cumuler le plus de points possible dans les cinq zones de couleur 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 dés des autres joueurs. Celui qui a obtenu le plus de points au bout d'un nombre prédéfini de tours de jeu gagne.



PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit une feuille de jeu. Chacun a aussi besoin d'un stylo. Le joueur le moins chanceux au lancer de dés reçoit les 6 dés et commence la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 4 manches (pour 4 joueurs), 5 manches (3 joueurs) ou 6 manches (1 ou 2 joueurs).

Au début de chaque manche, tous les joueurs rayent le chiffre correspondant à la manche en cours sur leur bloc.

Pendant les manches 1 à 4, chaque joueur reçoit le bonus indiqué sous le chiffre correspondant à la manche (explications détaillées sur les bonus à partir de la page 10).

Indicateur de la manche



Bonus pour la manche

Nombre de joueurs

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 sans modifier le résultat de dé – sur une de ses 3 cases « dé ».

Le joueur **doit** alors cocher une case dans la zone de la même couleur de sa feuille de jeu ou y inscrire un chiffre. Le paragraphe « Les zones de couleur » à partir de la page 4 explique en détail les cases sur lesquelles il peut écrire.



Remarque : le dé blanc est un joker en termes de couleur et peut être utilisé pour la couleur de son choix.

Ensuite, le joueur **doit** poser **tous les dés qui affichent un résultat inférieur** au dé choisi sur le plateau en argent imprimé dans la boîte.

Remarque : il ne pose pas les dés qui affichent le même nombre de points sur le plateau en argent. Si un joueur choisit le dé avec le résultat le plus faible, il ne pose aucun dé sur le plateau en argent.

Les dés qui se trouvent sur le plateau en argent ne peuvent plus être utilisés par le joueur actif pendant ce tour (exception : « Dé supplémentaire » page 10).

Le joueur effectue un deuxième lancer avec les dés restants. Il choisit à nouveau un dé, le pose sur une des cases vides et peut de nouveau inscrire un nombre ou une croix dans la zone de couleurs correspondante de sa feuille de jeu. Ensuite, il pose de nouveau tous les dés affichant un nombre inférieur au dé qu'il vient de choisir sur le plateau en argent.



Cases « dé »



Puis, le joueur effectue un troisième lancer avec les dés restants et exécute une dernière fois les actions décrites ci-dessus. Après ce troisième lancer, il pose tous les dés restants qui ne se trouvent pas sur sa feuille de jeu sur le plateau en argent.

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'il a déjà dû tous les poser sur le plateau en argent. Dans ce cas, le joueur actif ne peut donc plus lancer les dés. Il est bien sûr recommandé d'éviter cette situation autant que possible.

En plus de lancer les dés, le joueur actif peut aussi utiliser des actions, comme décrit à partir de la page 10.

Cas particulier

Si le joueur actif ne peut ou ne veut utiliser aucun dé de son lancer, il ne pose aucun dé et son lancer est perdu. Une case « dé » de la feuille reste donc vide.

Exemple

1. Lucia est la joueuse active, elle commence par lancer les 6 dés.



2. Elle choisit le dé rose, le pose sur la case « dé » du haut et inscrit le nombre de points dans la zone rose de sa feuille de jeu.



3. Lucia pose tous les dés avec un résultat inférieur à 2 sur le plateau en argent.



4. Lucia effectue son deuxième lancer avec les 4 dés restants.



5. Elle choisit le 4 blanc (joker), pose ce dé sur la deuxième case « dé » et décide d'inscrire le nombre de points à nouveau dans la zone rose.



6. Elle pose ensuite tous les dés avec un résultat inférieur à 4 sur le plateau en argent.



7. Pour son troisième lancer, Lucia n'a plus que le dé jaune. Elle obtient un 3 et pose le dé sur la dernière case « dé » vide. Puis elle inscrit le 3 dans la zone jaune.



Les joueurs passifs

Une fois que le joueur actif a posé 3 dés sur sa feuille de jeu (ou qu'il n'a plus de dé à disposition), il « présente » les dés sur le plateau en argent aux autres joueurs.

Chaque joueur peut choisir un dé sur le plateau en argent et l'inscrire sur sa feuille dans la zone de couleur correspondante en tant que « joueur passif ». Tous les joueurs passifs choisissent un dé simultanément. Les dés restent sur le plateau en argent. **Plusieurs joueurs peuvent donc choisir le même dé.**

Lorsque tous les joueurs passifs ont choisi un dé, inscrit le chiffre et utilisé les actions le cas échéant, le joueur actif prend tous les dés et les remet à son voisin dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur devient le nouveau joueur actif et vous refaites les étapes décrites plus haut.

La manche est terminée lorsque chaque joueur a été une fois le joueur actif.



Cas particulier

Si un joueur passif n'a aucune possibilité d'utiliser un dé du plateau en argent, il peut utiliser un dé des cases « dé » du joueur actif. Le joueur passif a certes la possibilité de renoncer à un dé du plateau en argent, mais s'il le fait volontairement, il ne peut pas utiliser un dé du joueur actif.

LES ZONES DE COULEUR

Chaque fois qu'un joueur choisit un dé, il inscrit un chiffre ou une croix dans la zone de couleur correspondante.

Les explications sur les zones où vous inscrivez vos chiffres et celles où vous cochez des cases se trouvent dans la description de chaque zone.

Pour chaque dé choisi, vous pouvez toujours cocher **seulement une case** ou inscrire un chiffre (exceptions : gris et rose).

En principe, vous ne pouvez écrire qu'une fois dans chaque case (exception : vert). Vous ne pouvez donc pas cocher une case plusieurs fois ou réécrire sur un chiffre déjà inscrit.



La zone jaune



Inscrire

Si tu choisis le dé jaune, tu peux choisir librement sur laquelle des 3 rangées tu souhaites inscrire le chiffre du dé.

Commence **tout à fait à gauche** de chaque rangée et inscris le chiffre dans la prochaine case libre. Tu ne dois donc sauter aucune case.

À chaque dé jaune, tu peux de nouveau choisir la rangée où tu l'inscris.

Dans la première rangée en partant du haut, tu peux commencer par n'importe quel chiffre. Mais dans les cases suivantes de cette rangée, tu devras toujours inscrire un chiffre **supérieur à celui de la case précédente**.

Attention : après un 6, tu ne pourras plus inscrire **aucun autre chiffre** dans cette rangée.

Dans les deux rangées du bas, tu peux inscrire n'importe quel chiffre dans chaque case.

Les bonus

Dès que tu inscris un chiffre dans une case avec un bonus, tu reçois le bonus représenté. Tu ne reçois aucun bonus dans la rangée du bas.

Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, additionne tous les chiffres inscrits dans la rangée du milieu et inscris le total dans la case à droite de la rangée.

Ce total représente tes **points négatifs**.

Additionne également tous les chiffres inscrits dans la rangée du bas et inscris le total dans la case à côté de la rangée. Ce total représente tes **points positifs**.

Tu ne reçois aucun point pour la rangée du haut.

Enfin, tu reçois encore des points pour chaque colonne complétée. Additionne les points indiqués sous la colonne et inscris le total dans la case à côté de la rangée.

Exemple : tu as choisi un 2 jaune au premier lancer et tu inscris le 2 tout à gauche dans la rangée du haut.



Lors d'un prochain tour, tu choisis un 3 jaune et inscris celui-ci dans la prochaine case vide.



Pour remplir une rangée, tu devrais éviter d'y inscrire un chiffre élevé trop tôt.

Les bonus



Exemple : tu as 7 points négatifs dans la rangée du milieu et 21 points positifs dans la rangée du bas.

En plus, tu as complété les 3 premières colonnes. Tu reçois en plus $10+10+15 = 35$ points.

Au total, la zone jaune rapporte donc 49 points.



La zone bleue



Cocher

Si tu choisis le dé bleu, tu dois cocher précisément 1 case de cette zone.

Comme d'habitude, chaque fois que tu choisis le dé bleu, tu utilises aussi le dé blanc (peu importe où il se trouve).

Mais cette fois, n'additionne pas les deux dés. Au lieu de cela, le **dé bleu détermine la rangée** et le **dé blanc la colonne**. Coche la case à l'**intersection**.

Les bonus

Dès que tu as coché **précisément 2 cases** dans une rangée, tu reçois un bonus représenté à droite à côté de la rangée.

Tu reçois aussi un bonus si tu as coché 2 cases en diagonale **d'en haut à gauche vers en bas à droite**.

Tu peux cocher plusieurs cases dans une rangée ou en diagonale, mais tu ne reçois pas d'autre bonus.

Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, pour chaque colonne dans laquelle tu as coché **au moins 2 cases**, tu reçois les points indiqués sous cette colonne.

Tu reçois aussi des points si tu as coché au moins 2 cases en diagonale **d'en haut à droite vers en bas à gauche**.

Exemple : tu as choisi le 4 bleu. Le dé blanc indique un 2. Tu coches donc la case à l'intersection.



Exemple : tu as coché la deuxième case d'une rangée et tu reçois immédiatement le bonus représenté à côté de la rangée.



Exemple : tu as coché au moins 2 cases dans les colonnes 2 et 5. Tu reçois 8+11 points pour ces deux colonnes.

Tu as aussi 2 croix dans la diagonale (d'en haut à droite vers en bas à gauche). Tu reçois 6 points en plus.

Au total, tu reçois donc 25 points dans cette zone.



La zone verte



Inscrire

Dans la zone verte, tu peux inscrire jusqu'à 2 chiffres dans chaque case. Pour cela, les cases sont divisées en 2 triangles par un trait vert.

Si tu as choisi le dé vert, tu dois d'abord choisir si tu inscribes le chiffre du dé dans le triangle du haut ou du bas. Tu peux aussi imaginer que la zone verte a « 2 rangées ». La rangée du haut est composée des triangles du haut, celle du bas des triangles du bas. Complète chacune des deux « rangées » de gauche à droite. Pour chaque dé, tu peux donc choisir si tu continues la rangée du haut ou celle du bas.

Commence toujours tout à fait à gauche et inscribe un chiffre dans le prochain triangle vide de la rangée de ton choix. Tu ne peux donc sauter aucun triangle à l'intérieur d'une rangée.

Tu pourras inscrire le prochain chiffre dans le triangle encore vide de la première case ou dans la prochaine case de la même rangée.

Les bonus

Chaque fois que tu inscribes un chiffre **dans le triangle du bas**, tu reçois immédiatement le bonus indiqué sous la case.

Tu ne reçois aucun bonus pour les triangles du haut.

Dès que tu as inscrit un chiffre dans chacun des deux triangles d'une case, additionne ces deux chiffres et inscribe le total dans la case au-dessus pour les points.

À partir de la 4^e case, double le total.

Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, additionne tous les points inscrits dans les cases Points.

Attention : tu reçois uniquement des points si tu as inscrit un chiffre dans chacun des deux triangles d'une case.

Exemple : le premier chiffre que tu inscribes dans le triangle du bas est un 4.

Dans un tour suivant, tu inscribes un 2 dans le triangle du bas de la prochaine case.

Lors d'un troisième lancer, tu inscribes un 6 dans le triangle du haut de la première case.



Exemple : pour la zone verte, tu reçois au total $10+8+10+14 = 42$ points. Les cases qui ne contiennent qu'un chiffre ne rapportent aucun point.



La zone rose



Inscrire

Dans la zone rose, il s'agit d'inscrire des chiffres dans les cases. Commence toujours tout à fait à gauche et inscris un chiffre dans la prochaine case vide de la rangée. Tu ne peux donc pas sauter de cases ici.

Selon le chiffre que tu inscris, voici ce qui se passe :

- Aucun effet.
- Entoure le chiffre. À la fin de la partie, 2 points en plus.
- Inscris immédiatement un autre 3 dans la prochaine case.
- Entoure le chiffre. À la fin de la partie, 4 points en plus.
- Tu reçois le bonus sous la case.
- Tu reçois le bonus sous la case. Entoure le chiffre. À la fin de la partie, 3 points en plus.

Les bonus

Tu reçois le bonus indiqué sous une case **uniquement** si tu inscris un **5** ou un **6** dans cette case.

Points obtenus à la fin de la partie

La dernière case remplie est déterminante à la fin de la partie. Tu reçois les points indiqués au-dessus de cette case.

Tu reçois en plus des points pour les 2, 4 et 6 inscrits (voir récapitulatif sous les cases avec les chiffres).

Le dé blanc



Le dé blanc est un joker de couleur. Tu peux l'utiliser comme un dé jaune, gris, vert ou rose.

Tu peux aussi le combiner avec le dé bleu (cf. La zone bleue).



Exemple : tu reçois 23 points pour ton avancée dans la zone rose. Tu reçois en plus 9 (2+4+3) points pour les chiffres entourés.








LES BONUS

Différents bonus sont dessinés sur la feuille de jeu.


Pour activer ces bonus dans les différentes zones de couleur, voir les explications pour la zone concernée.


Trois types de bonus sont disponibles :

Les bonus ?     

Dès que tu actives un bonus ?, tu **dois** toujours l'utiliser **immédiatement**.

La plupart des bonus ? ont une couleur définie. Si tu utilises un bonus ?, choisis un chiffre entre 1 et 6. Puis coche une case dans la zone de couleur correspondante ou inscris un chiffre. Tu peux utiliser le bonus ? exactement comme si tu avais lancé le chiffre choisi au dé. Les autres règles de la zone de couleur restent valables. Pour le bonus ? bleu, tu peux cocher n'importe quelle case vide. Le dé blanc n'a alors aucune importance.

Avec le bonus ? noir , tu peux en plus du chiffre choisir la zone de couleur.

Tous les joueurs reçoivent un bonus ? noir au début de la quatrième manche. 

Les actions

Les actions sont activées exactement comme les bonus ?. Cependant, les actions ne doivent **pas être utilisées immédiatement**. Quand tu remplis les conditions d'une action, entoure une case de la barre d'actions concernée pour indiquer que cette action est déblocuée. Tu dois activer les cases action de gauche à droite sans sauter une case.

Un autre bonus est représenté à la fin de chaque rangée ; tu le recevras quand tu auras entouré la dernière case action de cette barre.

Tu pourras utiliser ultérieurement une seule fois chaque action que tu auras ainsi activée. Tu cocheras alors cette case action.

Pendant ton tour, tu peux utiliser consécutivement autant d'actions activées que tu le souhaites (aussi les mêmes).

Les 3 actions sont :

1. Action « relance des dés »

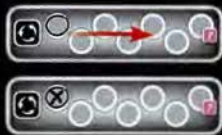
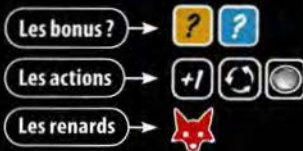
Seul le joueur actif peut utiliser cette action. Si tu utilises cette action, tu dois **relancer tous les dés que tu viens de lancer**. Les dés déjà posés sur les cases « dé » ou sur le plateau en argent ne peuvent pas être relancés.

2. Action « dé supplémentaire »

Tu peux utiliser cette action à la fin de ton tour pour choisir un dé supplémentaire. Si tu es le joueur actif, tu peux utiliser cette action après ton dernier lancer de dés (normalement le troisième), si tu es joueur passif après avoir choisi un dé sur le plateau en argent. Tu peux choisir chacun des 6 dés.

Tu peux alors aussi choisir des dés que tu as déjà utilisés pendant ton tour normal ou auxquels tu n'aurais pas accès normalement. Mais tu ne peux utiliser chaque dé qu'une seule fois comme dé supplémentaire.

Si tu choisis un dé du plateau en argent, tu peux aussi utiliser l'action « polir l'argent ».



3. Polir l'argent



Normalement, tu utilises cette action en tant que joueur passif. Si tu utilises un dé du plateau en argent, tu peux augmenter ou diminuer le chiffre de ce dé d'1. Tu peux aussi utiliser cette action plusieurs fois pour augmenter ou diminuer le chiffre de plus d'1. 1 et 6 ne comptent pas comme des chiffres voisins.

Cas particuliers : si tu choisis le dé bleu en tant que joueur actif, tu peux utiliser cette action pour modifier le dé blanc s'il est déjà posé sur le plateau en argent. L'inverse est valable aussi.

Tu peux aussi utiliser cette action si tu choisis un dé du plateau en argent avec l'action « dé supplémentaire ».

Important : ne tourne pas le dé. Fais simplement comme si le dé indiquait un autre chiffre et inscris-le sur ta feuille de jeu. Pour les autres joueurs, la valeur d'origine du dé reste valable.

Les renards



Les renards ne vous rapportent pas d'avantages pendant la partie, mais des points supplémentaires lors du décompte des points à la fin de la partie. Chaque renard activé rapporte autant de points que la zone de couleur affichant le total de points le plus bas du joueur.

Exemple : tu as activé 3 renards. Tu as obtenu 14 points pour ta zone affichant le total le plus faible (verte). Tu obtiens donc $(3 \times 14 =)$ 42 points pour les renards.

☉	34			
☾	44			
☽	30			
☼	14			
☿	24			
♁	42			
Σ				

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la dernière manche, quand le dernier joueur actif a fini de jouer et que les joueurs passifs ont inscrit leur dé du plateau en argent.

Chaque joueur a encore une fois la possibilité d'utiliser ses dés supplémentaires restants et le cas échéant l'action « Polir l'argent ». Les actions « relance des dés » restantes sont perdues.

On désigne ensuite 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 sa 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, celui des joueurs concernés qui possède le total de points le plus élevé dans une zone gagne.

S'il n'y a toujours pas de gagnant évident, il y a plusieurs vainqueurs.

PARTIE EN SOLO

Si vous n'avez pas d'adversaire sous la main, on peut aussi très bien jouer à « TRÈS FUTÉ 4EVER » seul. Dans la version en solo aussi, il s'agit de cumuler le plus de points possible. Les règles du jeu restent à peu de chose près inchangées. La partie se joue en 6 manches. Le joueur commence dans le rôle du joueur actif. Il passe ensuite au rôle de joueur passif, 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 en argent les 3 dés présentant le résultat le plus faible. Si plusieurs dés présentent le même résultat, on pose sur le plateau en argent le dé qui est arrivé le plus près du plateau lors du lancer. On pose les 3 dés restants sur les cases « dé » dans l'ordre de leur distance par rapport au plateau en argent (le plus proche du plateau sur la case « dé » du haut, etc.).

Attention : en tant que joueur passif, tu ne peux pas utiliser l'action « relance des dés » comme avant.

Exemple : en tant que joueur passif, tu as lancé les dés et posé ces 3 dés sur le plateau en argent. Le 1 bleu et le 2 rose, qui sont les dés affichant les chiffres les plus bas, et le 3 jaune qui est celui qui se trouve le plus près du plateau en argent parmi les trois.



As-tu été futé ?

Niveau	Points
★★★★★	Très futé 4ever > 450
★★★★★	Encore très futé 420-449
★★★★	Salut Einstein ! 390-419
★★★★	Tes amis seront jaloux. 360-389
★★★	Très futé ! 330-359
★★★★	Enfant prodige en devenir 300-329
★★	Des progrès 270-299
★★	T'en fais pas. 240-269
★	Il y a encore de la marge. 210-239
★	Tu n'as pas eu de chance. 180-209
	Passons à autre chose < 179

Pour faciliter la lecture de cette règle du jeu, nous avons partiellement utilisé le masculin générique. Mais elle s'adresse bien entendu à tous.

Tu as acheté un produit de qualité. Si tu as des questions concernant la règle du jeu ou si ton nouveau jeu n'est pas complet, contacte-nous : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous t'aiderons volontiers.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu et les relecteurs de la règle.

Sous réserve de changements.

Auteur : Wolfgang Warsch
Rédaction : Georg Wild
Réalisation : Jasmin Weigand
Illustration : Leon Schiffer
Graphisme : designstudio1.de

www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

