

TRÈS FUTÉ! DELUXE






8+

1-4

30 min

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

MATÉRIEL

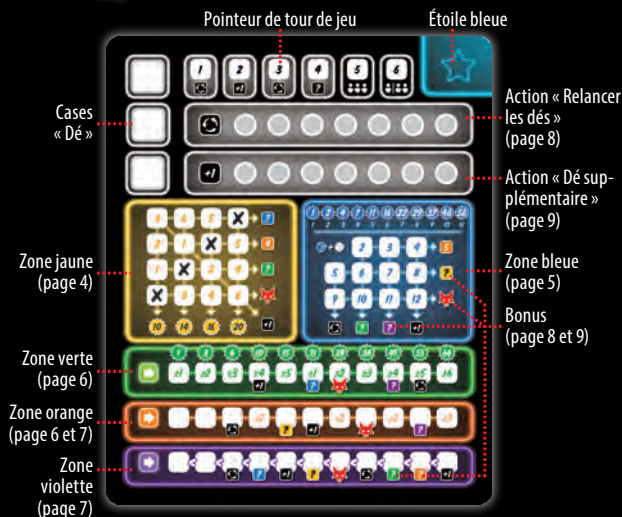
-  6 dés
-  1 tour à dés
-  4 feuilles de jeu effaçables
-  1 plateau d'argent/
feuille de score effaçable
-  4 feutres

CONCEPT DU JEU

En utilisant habilement les dés dans les cinq zones de couleur, essayez de cumuler le plus de points possibles sur votre feuille de jeu. Choisissez vos dés intelligemment pour avoir suffisamment de possibilités lors des lancers de dés suivants. Et n'oubliez pas de garder à l'œil les lancers des autres joueurs. Le joueur qui a obtenu le plus de points après un nombre de tours de jeu définis gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend une feuille de jeu effaçable et un feutre et les place devant lui, **étoile bleue** en haut. Vous décidez ensemble qui commence la partie. Ce joueur prend les 6 dés. Installez la tour de dés et le plateau d'argent (*verso : feuille de score*) dans le fond de la boîte, puis placez celle-ci au centre de la table, de sorte que tout le monde puisse y accéder.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches :

- 4 joueurs : 4 manches
- 3 joueurs : 5 manches
- 1 à 2 joueurs : 6 manches



Au début de chaque tour, cochez le numéro de la manche sur vos feuilles de jeu. Pour les manches 1 à 4, vous obtenez le **bonus indiqué** sous le numéro de la manche. (Les bonus sont expliqués en détail dans la partie correspondante, pages 8 et 9.)

Joueur actif

Lorsque tu es le **joueur actif**, lance les 6 dés dans la tour. Choisis **un dé** que tu places sur l'une de tes 3 cases « Dé », sans modifier le résultat du dé :

En fonction de la couleur du dé choisi, tu dois inscrire sa valeur dans la zone de couleur correspondante sur ta feuille de jeu, ou y cocher le nombre correspondant. (Les cases que tu peux utiliser sont précisées dans la partie **Zones de couleur**, à partir de la page 4.)



Remarque : le **dé blanc** est un **joker couleur** et peut être utilisé à la place de n'importe quelle autre couleur.

Place ensuite **tous les dés** qui présentent une **valeur inférieure** à celui que tu as choisi sur le plateau d'argent.

Remarque : les dés présentant la même valeur que celui que tu as choisi ne sont **pas** posés sur le plateau d'argent. Si tu choisis le dé ayant la plus faible valeur, tu ne poses aucun dé sur le plateau d'argent à ce tour-ci.

En tant que joueur actif, tu n'as plus le droit d'utiliser les dés qui se trouvent sur le plateau d'argent lors de ce tour (exception : dé supplémentaire, voir page 9).

Effectue ensuite un **second lancer** avec les dés restants. Choisis à nouveau un dé, place-le sur une de tes cases « Dé » libres et indique sa valeur ou coche une case dans la zone de couleur correspondante de ta feuille de jeu. Place ensuite à nouveau sur le plateau d'argent tous les dés présentant une valeur inférieure à celui que tu viens de choisir.

Pour finir, lance les dés restants une **troisième fois** dans la tour et effectue une dernière fois les actions décrites ci-avant. Place ensuite sur le plateau d'argent tous les dés restants qui ne sont pas sur ta feuille de jeu.

Attention : en tant que joueur actif, si tu choisis (trop) tôt un dé de valeur élevée, il est possible que tu n'aies plus de dés disponibles pour effectuer un autre lancer (car tous auront dû être placés sur le plateau d'argent). Dans ce cas, tu ne peux plus lancer de dés. Il est bien sûr recommandé d'éviter cette situation autant que possible.

En tant que joueur actif, tu peux aussi effectuer des actions en plus de tes lancers de dés, comme décrit à la page 8.

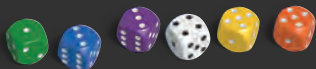


Exception

Si, en tant que joueur actif, tu ne peux pas ou ne veux pas utiliser les dés obtenus lors de ton lancer, tu ne poses aucun dé sur ta feuille de jeu et ton lancer est perdu. La case « Dé » de ta feuille de jeu reste alors vide.

Exemple

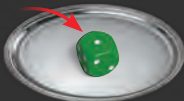
1. Lia est la joueuse active et effectue son premier lancer avec les 6 dés.



2. Elle choisit le dé violet, le place sur la première case « Dé » libre et note le 3 dans la zone violette sur sa feuille de jeu.



3. Lia place tous les dés présentant une valeur inférieure à 3 sur le plateau d'argent.



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



5. Elle choisit le dé blanc de valeur 4, le place sur sa deuxième case « Dé » et décide de noter ce 4 également dans la zone violette.



6. Elle place ensuite tous les dés présentant une valeur inférieure à 4 sur le plateau d'argent.



7. Pour son dernier lancer, il ne reste à Lia que le dé orange. Elle obtient un 3 et place le dé sur sa dernière case « Dé » libre. Elle note le chiffre 3 dans sa zone orange.



Joueurs passifs

Après que le joueur actif a placé 3 dés sur sa feuille de jeu (ou si ce joueur n'a plus de dés à sa disposition), il « sert » aux autres joueurs **les dés sur le plateau d'argent**.

Chacun des joueurs peut choisir **un dé** du plateau d'argent et, en tant que « joueur passif », l'indiquer sur sa feuille de jeu dans la zone de couleur correspondante. Tous les joueurs passifs choisissent leur dé en même temps.

Les dés sont laissés sur le plateau d'argent, de sorte que **plusieurs joueurs peuvent choisir le même dé**.

Une fois que les joueurs passifs ont choisi un dé, noté sa valeur et éventuellement effectué des actions, le joueur actif reprend tous les dés et les donne au joueur qui se trouve à sa gauche. Ce joueur est maintenant le joueur actif. Il effectue à son tour les étapes décrites ci-dessus.

Lorsque chaque joueur a été une fois le joueur actif, la manche en cours s'achève et la manche suivante commence.

Exception

Si un joueur passif ne peut utiliser aucun dé du plateau d'argent, il peut utiliser un dé se trouvant sur les cases « Dé » du joueur actif. Il est **interdit** de renoncer volontairement à prendre un dé du plateau d'argent pour obtenir un dé du joueur actif.

ZONES DE COULEUR

Lorsque tu choisis un dé, tu notes toujours un chiffre ou coches un nombre dans la zone de couleur correspondante.

Le descriptif de chaque zone te permet de savoir dans quelle zone tu notes des chiffres et dans quelle zone tu coches des cases.

Pour chaque dé que tu choisis, une seule case peut être cochée ou un seul nombre peut être noté dans une case. En principe, tu ne peux annoter qu'une seule fois chaque case. Tu ne peux donc pas cocher plusieurs fois la même case et ne peux pas noter un nouveau chiffre dans une case où un chiffre est déjà présent.

Zone jaune



Cocher une case

Si tu choisis le **dé jaune**, tu dois cocher **une case** dont le chiffre correspond au résultat du dé. Chaque chiffre est présent 2 fois, mais tu ne peux cocher qu'une seule de ces deux cases pour chaque dé. Tu peux cocher les cases dans l'ordre de ton choix.

Bonus

Si tu choisis le **dé jaune**, tu dois cocher **une case** dont le chiffre correspond au résultat du dé. Chaque chiffre est présent 2 fois, mais tu ne peux cocher qu'une seule de ces deux cases pour chaque dé. Tu peux cocher les cases dans l'ordre de ton choix.

Décompte final

Tu obtiens des points pour chaque colonne dont toutes les cases sont cochées. Dès que tu as coché toutes les cases d'une colonne, entoure le chiffre indiqué en noir dans l'étoile sous cette colonne. À la fin de la partie, tu obtiens le nombre de points correspondant à la somme de tous les chiffres entourés.



Exemple : à la fin de la partie, tu as entièrement complété les deux premières colonnes. Tu obtiens donc $(10 + 14 =)$ 24 points.

Zone bleue



Cocher une case

Si tu choisis le **dé bleu**, tu dois toujours lui **ajouter le dé blanc**. De même, si tu choisis d'utiliser le dé blanc pour la zone bleue, tu dois ajouter la valeur actuelle du dé bleu à celle du dé blanc. L'emplacement de l'autre dé (blanc/bleu) n'a pas d'importance : il peut se trouver sur le plateau d'argent, sur une case « Dé » ou être prêt à être relancé. Tu peux cocher les cases dans l'ordre de ton choix.

Attention : si tu peux utiliser un des deux dés correctement, tu ajoutes toujours la valeur de l'autre dé. Tu notes **toujours la somme des deux dés** dans une case de la zone bleue, jamais la valeur d'un seul d'entre eux. Cette règle est valable pour le joueur actif comme pour les joueurs passifs.

Remarque : si tu es le joueur actif, tu peux cocher 2 cases lors d'un seul tour si tu choisis un des deux dés (bleu et blanc) lors de 2 lancers différents.

Bonus

Si tu as coché toutes les cases d'une ligne ou d'une colonne, tu obtiens immédiatement le bonus indiqué à droite de la ligne ou en bas de la colonne.

Décompte final

À la fin de la partie, comptabilise le nombre de cases que tu as cochées dans la zone bleue. L'échelle des points située en haut de la zone bleue indique combien de points (chiffre blanc dans l'étoile) tu obtiens pour les cases que tu as cochées (chiffre bleu).



Exemple : tu choisis le dé bleu de valeur 4 et lui ajoutes la valeur du dé blanc (3). Tu coches ensuite la case 7 dans la zone bleue.



Exemple : tu as coché toutes les cases d'une ligne et obtiens immédiatement le bonus indiqué à droite de cette ligne.



Exemple : tu obtiens par exemple 7 points pour 4 cases cochées. 9 cases cochées valent déjà 37 points.

Zone verte



Cocher une case

Si tu choisis le **dé vert**, tu dois cocher des cases en commençant par la gauche. Coche les cases dans l'ordre de la rangée, en cochant toujours la case qui se trouve à droite de la dernière case cochée. Tu ne peux pas sauter de case.

Pour pouvoir cocher une case, la valeur du dé vert doit être **au moins aussi élevée** que celle indiquée dans la case correspondante. Si la valeur présente sur le dé vert est trop faible, tu ne peux **pas choisir** ce dé.

Bonus

Si tu coches une case sous laquelle un bonus est indiqué, tu obtiens **immédiatement** le bonus correspondant.

Décompte final

À la fin de la partie, le chiffre indiqué en blanc dans l'étoile au-dessus de la dernière case cochée indique ton score.

Zone orange



Noter un chiffre

Si tu choisis le **dé orange**, note sa valeur dans une case en commençant par la première case la plus à gauche. Inscris les chiffres suivants dans l'ordre de la rangée, toujours dans la case qui se trouve à droite de la dernière case annotée. Tu ne peux pas sauter de case. Il n'y a aucune limite en ce qui concerne la valeur du dé notée. Il existe 4 cases spéciales ($\times 2$ et $\times 3$) qui te permettent de noter une valeur supérieure à celle du dé lancé. Lorsque tu atteins une de ces cases, multiplie la valeur du dé par le facteur indiqué dans la case et note le résultat dans la case.

Bonus

Si tu notes un chiffre dans une case sous laquelle un bonus est indiqué, tu obtiens **immédiatement** le bonus correspondant.



Exemple : tu choisis le dé vert de valeur 4 et coches la troisième case de la ligne, puisque 4 est supérieur ou égal au 3 obtenu.



Exemple : tu obtiens 15 points au total pour la zone verte.



Exemple : tu choisis le dé orange de 6 et notes 12 dans la case libre suivante, puisqu'elle indique le facteur $\times 2$.



Décompte final

À la fin de la partie, tu fais la somme de tous les chiffres notés pour obtenir ton score.

Zone violette



Noter un chiffre

Si tu choisis le **dé violet**, note la valeur du dé dans les cases en commençant par la gauche. Inscris les chiffres suivants dans l'ordre de la rangée, toujours dans la case qui se trouve à droite de la dernière case annotée. Tu ne peux pas sauter de case. Dans la première case, tu peux noter n'importe quel chiffre. Pour les cases suivantes, la valeur du dé doit toujours être **supérieure** au **chiffre indiqué dans la case précédente**.

Exception : après un 6, tu peux à nouveau inscrire n'importe quelle valeur de dé sans tenir compte de cette règle.

Bonus

Si tu notes un chiffre dans une case sous laquelle un bonus est indiqué, tu obtiens **immédiatement** le bonus correspondant.

Décompte final

À la fin de la partie, tu fais la somme de tous les chiffres notés pour obtenir ton score.

Dé blanc



Le **dé blanc** est un joker couleur. Tu peux l'utiliser comme un dé jaune, vert, orange ou violet. Tu peux également l'utiliser en le combinant avec le dé bleu (voir **Zone bleue**, page 5)



Exemple : tu as noté les chiffres suivants (5 + 2 + 3 + 12) et obtiens donc 22 points.



Exemple : tu notes un 2 dans la première case. Tu peux donc uniquement noter 3, 4, 5 ou 6 dans la deuxième case.



Exemple : tu as noté les chiffres suivants (2 + 5 + 6 + 3) et obtiens donc 16 points.

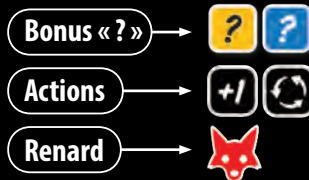


BONUS

Sur la feuille de jeu, différents bonus sont indiqués.


La manière dont les bonus sont activés dans chaque zone de couleur est expliquée dans la description de chaque zone.


Il existe 3 types de bonus : les bonus « ? », les actions et le renard.




Bonus « ? »

Lorsque tu actives un bonus « ? », tu **dois l'utiliser immédiatement**.

La plupart des bonus « ? » ont une couleur spécifique. Lorsque tu utilises un bonus « ? », coche une case dans la zone de couleur correspondante ou note un chiffre de 1 à 6. Tu peux utiliser le bonus « ? » de la même manière que si tu avais obtenu le chiffre souhaité au lancer. Les règles habituelles des zones de couleur s'appliquent. Pour le bonus « ? » bleu , tu peux cocher une case libre de ton choix. Le dé blanc n'a aucune incidence dans ce cas.

 Si tu obtiens un bonus avec un chiffre sur fond orange, tu dois noter ce **chiffre immédiatement** dans la prochaine case libre de la zone orange.

 Pour le bonus « ? » noir, tu peux choisir le chiffre et la zone de couleur. Tous les joueurs obtiennent le bonus « ? » noir au début de la quatrième manche.

Si un autre bonus est obtenu en notant un nombre ou en cochant une case, tu dois l'utiliser lui aussi **immédiatement**. Des effets de **cascade** peuvent ainsi se produire.

Actions

Les actions s'activent de la même manière que les bonus « ? ». Toutefois, elles ne doivent **pas** obligatoirement **être effectuées immédiatement**. Si tu remplis les conditions pour activer une action, entoure la case de la liste d'actions correspondante pour indiquer que cette action est à présent disponible. Les cases d'action doivent être débloquentées de gauche à droite, sans sauter de case.



Chaque action que tu as débloquentée de cette manière peut être utilisée une seule fois par la suite. Lorsque tu utilises l'action, coche la case correspondante.

Au cours de ton tour, tu peux utiliser autant d'actions disponibles (même identiques) que tu le souhaites l'une après l'autre.

Les actions sont les suivantes :

1. Relancer les dés



Seul le joueur actif peut effectuer cette action. Lorsque tu effectues cette action, tu dois relancer dans la tour tous les dés que tu viens de lancer. Il est interdit de relancer les dés qui sont déjà placés sur des cases « Dé » ou sur le plateau d'argent.



2. Dé supplémentaire



Tu peux effectuer cette action à la fin de ton tour pour choisir un dé supplémentaire. En tant que **joueur actif**, tu peux effectuer cette action après ton dernier lancer de dés (habituellement le troisième lancer). En tant que **joueur passif**, tu l'effectues après avoir choisi un dé sur le plateau d'argent. Tu peux choisir n'importe lequel des 6 dés. Tu peux aussi choisir des dés déjà utilisés au cours du tour ou auxquels tu n'aurais pas accès en temps normal. Toutefois tu ne peux utiliser chaque dé qu'une seule fois comme dé supplémentaire.



Exemple : c'est ton tour de jouer et tu as déjà choisi des dés et rempli ta feuille de jeu. Tu as encore 2 actions « Dé supplémentaire ». Pour l'une d'elles, tu choisis de nouveau le dé blanc, ce qui te permet de cocher un 4 jaune. Tu ne peux pas choisir à nouveau le dé blanc pour ta deuxième action. Tu choisis le dé bleu et, en l'associant au dé blanc, tu peux cocher un 7 dans la zone bleue (dé bleu 3 + dé blanc 4 = 7).



Renard



Les renards ne t'apportent aucun avantage au cours de la partie, mais des points supplémentaires lors du décompte final. Chaque renard activé te donne autant de points que ta **zone de couleur ayant le score le plus faible**.

Attention :

si tu n'obtiens aucun point dans une zone, chaque renard te rapporte 0 point.

Exemple : à la fin de la partie, les points de chaque zone de couleur ont été notés sur la feuille de score. Tu obtiens 5 points dans ta zone la plus faible (orange). Tu as activé un renard. Tu obtiens donc pour les renards ($1 \times 5 =$) 5 points.

	Felix				
	46				
	37				
	28				
	5				
	21				
	5				
Σ					

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque, lors de la dernière manche, le dernier joueur actif a terminé son tour et que les joueurs passifs ont choisi leur dé sur le plateau d'argent et noté les informations correspondantes sur leur feuille de jeu. Chaque joueur a à présent la possibilité d'utiliser les dés supplémentaires qui lui restent.

Les actions « Relancer les dés » qui n'ont pas été utilisées sont perdues.

Ensuite, un joueur note au verso du plateau d'argent (feuille de score) les points obtenus par chaque joueur dans chaque zone.

De plus, le nombre de renards de chaque joueur est multiplié par le nombre de points obtenus dans sa zone de couleur ayant le score le plus faible. Cette valeur est notée dans la case correspondante sur la feuille de score.

Les points sont ensuite comptabilisés pour chaque joueur individuellement. Le joueur qui a le plus de points au total a gagné. En cas d'égalité, le joueur qui a le score le plus élevé dans une zone est désigné vainqueur. Si l'égalité se maintient, il y a plusieurs gagnants.



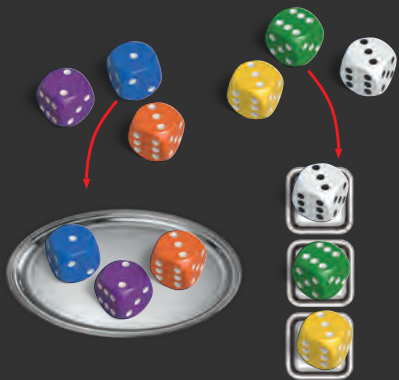
VARIANTE EN SOLO

En l'absence d'adversaires, il est possible de jouer à « Très futé ! » seul. La variante solo consiste également à obtenir le plus de points possible. Les règles du jeu restent inchangées, à peu de choses près.

La partie se joue en 6 manches. Tu commences dans le rôle du joueur actif. Tu passes ensuite au rôle de joueur passif, et ainsi de suite. Tu seras ainsi exactement 6 fois joueur actif et 6 fois joueur passif, en alternance. Dans le rôle du joueur passif, tu lances les 6 dés dans la tour et places ensuite les 3 dés présentant le résultat le plus faible sur le plateau d'argent. Si plusieurs dés ont la même valeur, place sur le plateau d'argent celui qui est tombé le plus près de la tour. Place les 3 dés restants sur les cases « Dé ».

Attention : en tant que joueur passif, tu ne peux pas effectuer l'action « Relancer les dés » décrite dans les règles classiques.

Exemple : en tant que joueur passif, tu as lancé les dés et placé les 3 dés de gauche sur le plateau d'argent. Le 1 bleu et le 2 violet sont les dés présentant les valeurs les plus faibles, et le 3 orange est celui qui est tombé le plus près de la tour parmi les dés présentant la valeur 3.



Avez-vous joué « futé » ?

Niveau	Points
★★★★★	Très futé ! > 280
★★★★☆	Tu ne t'appelles pas Einstein, par hasard 260-280
★★★☆☆	Tu es un génie ! 240-259
★★★☆☆	Impressionnant ! 220-239
★★☆☆☆	Chapeau bas ! 200-219
★☆☆☆☆	Super résultat ! 180-199
☆☆☆☆☆	Tu as plutôt bien joué. 160-179
☆☆☆☆☆	Pas mal, mais tu peux faire mieux. 140-159
☆☆☆☆☆	Tu peux t'améliorer ! < 140



MÉLANGE FUTÉ

La variante **Mélange** se joue avec le verso de la feuille de jeu. Placez devant vous la feuille de jeu, renard rouge en haut. Les règles du jeu « Très futé ! » restent inchangées, à peu de choses près. Seuls les fonctionnements des zones de couleur et de certains bonus sont différents de ceux de la version classique de « Très futé ! ». Ces différences sont décrites dans les pages suivantes.

Remarque : si vous maîtrisez parfaitement la gamme « Très futé ! », la plupart des zones de la variante Mélange vous seront déjà familières. Nous avons indiqué en marge de quel jeu de la gamme provient la règle s'appliquant à la zone.

Zone jaune



Noter un chiffre

Si tu choisis le **dé jaune**, tu peux choisir librement sur laquelle des 3 lignes tu veux noter la valeur de ton dé.

Dans chaque ligne, commence par la case **tout à gauche** et note la valeur dans la première case libre. Tu ne peux pas sauter de case.

Pour chaque dé jaune, tu peux choisir à nouveau quelle ligne utiliser.

Dans la ligne supérieure, tu peux commencer par le chiffre de ton choix. Dans les cases suivantes de cette ligne, tu dois cependant toujours noter un chiffre **inférieur à celui figurant dans la case précédente**.

Remarque : pour compléter entièrement cette ligne, tu ne peux pas sauter un chiffre et dois toujours noter les chiffres dans l'ordre, de 6 à 1.

Attention : après avoir noté un 1, tu ne peux plus noter **aucun chiffre** dans cette ligne.

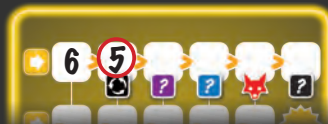
Dans les deux lignes inférieures, tu peux noter les chiffres de ton choix dans chaque case.

Bonus

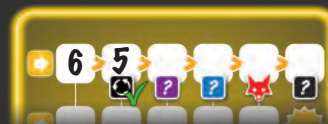
Dès que tu notes un chiffre dans une case présentant un bonus, tu obtiens le bonus indiqué. La ligne inférieure ne donne aucun bonus.



Exemple : tu as choisi le dé jaune et le notes dans la case tout à gauche de la ligne supérieure.



Lors d'un tour ultérieur, tu choisis un dé jaune de 5 et notes le 5 dans la case libre suivante.



Décompte final

À la fin de la partie, tu additionnes tous les chiffres de la ligne du milieu et notes le total dans la case à droite de la ligne. Ce sont des **points négatifs**.

Additionne également tous les chiffres de la ligne inférieure et note le total dans la case à droite de cette ligne. Ce sont des **points positifs**.

Tu n'obtiens aucun point pour la ligne supérieure.

Tu remportes également des points pour chaque colonne complétée.

Additionne les points indiqués au bas des colonnes complétées et note également le total dans la case à droite de la ligne.

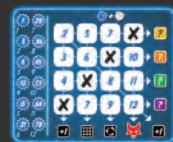


Exemple : tu as 4 points négatifs dans la rangée du milieu et 15 points positifs dans la rangée inférieure. De plus, tu as entièrement complété les 3^o premières colonnes. Tu obtiens donc $10 + 15 + 15 = 40$ points supplémentaires. La zone jaune te permet de marquer 51 points.

Zone bleue



La zone bleue fonctionne comme dans la feuille de jeu « Très futé ! » (voir page 5). 4 cases sont déjà cochées. Elles ne sont pas prises en compte lors du décompte final des points.



Zone verte



Noter un chiffre

Si tu choisis le **dé vert**, tu dois toujours multiplier la valeur du dé par le facteur indiqué dans la case et noter le résultat dans la case. Tu dois commencer par le premier bloc de 2 cases à gauche.

Dans un bloc de 2 cases, tu peux indiquer le chiffre dans la case de droite ou dans celle de gauche. Tu ne peux commencer le bloc de 2 cases suivant que lorsque tu as terminé le bloc précédent et noté les points de victoire correspondants.

Il est interdit de sauter un bloc.

Dès qu'un bloc de 2 cases est complet, soustrais les deux chiffres. Déduis la valeur de la deuxième case de celle de la première case. Note immédiatement le résultat dans l'étoile verte au-dessus du bloc correspondant. Ce sont tes points. Il est aussi possible d'obtenir des points négatifs. C'est pourquoi nous te conseillons de noter une valeur aussi élevée que possible dans la première case et une valeur aussi faible que possible dans la deuxième case.



Exemple : tu choisis le dé vert de valeur 1 et note 3 (1×3) dans la case de droite du premier bloc de 2 cases.



Lors d'un tour ultérieur, tu choisis le dé vert de valeur 6 et note 12 (6×2) dans la case de gauche du premier bloc de 2 cases. Tu notes alors immédiatement un 9 ($12 - 3$) dans la première étoile verte au-dessus du bloc de 2 cases.



Bonus

Dès que tu notes un chiffre dans une case présentant un bonus, tu obtiens **immédiatement** le bonus indiqué.

Décompte final

À la fin de la partie, tu obtiens autant de points que la somme des chiffres notés dans les étoiles. Si, à la fin de la partie, rien n'est noté dans la deuxième case d'un bloc, ce bloc ne te rapporte aucun point.

Zone orange**Cocher une case**

Si tu choisis le **dé orange**, tu dois cocher une case comportant le résultat du dé. Tu ne peux cocher que des cases qui se situent plus à droite que la dernière case cochée dans cette rangée. Commence donc par cocher les cases le plus à gauche possible et complète ainsi la rangée vers la droite. Cependant, tu ne dois pas obligatoirement cocher les cases l'une après l'autre : tu peux sauter des cases. Les cases laissées de côté de cette manière ne pourront cependant plus être cochées par la suite.

Bonus

Les bonus de la zone orange sont toujours à cheval sur 2 cases. Tu obtiens toujours un bonus **immédiatement** lorsque tu as coché les deux cases adjacentes (à gauche et à droite). Si tu sautes des cases, il te sera donc impossible d'obtenir certains bonus.

Décompte final

À la fin de la partie, tu gagnes des points en fonction du nombre de cases que tu as cochées dans cette zone. Tu obtiens autant de points qu'indiqué sur la ligne supérieure de la zone orange. Pour obtenir le maximum de points, tu ne dois donc pas sauter de case.



Exemple : tu as noté 9 et 6 points dans les étoiles. Ta zone verte te rapporte donc 15 points. Le 8 dans la cinquième case ne te rapporte aucun point, car rien n'est noté dans la deuxième case de ce bloc.



Exemple : tu choisis le dé orange de 6 et coches le 6 dans la zone orange.



Exemple : tu as coché 6 cases dans la zone orange. Ta zone orange te rapporte donc 21 points.



Zone violette



Noter un chiffre

Si tu choisis le **dé violet**, tu dois commencer par la première case la plus à gauche et y inscrire un chiffre. Le chiffre suivant doit toujours être **plus élevé** que celui indiqué dans la case précédente. Tu ne peux pas sauter de case.

Si tu choisis le dé violet, tu dois ajouter à sa valeur **celle de tous les dés** qui se trouvent à ce moment-là sur le **plateau d'argent**.

Attention : comme dans les règles classiques, tu ne poses les dés de valeur inférieure ou dés restants sur le plateau d'argent qu'après avoir rempli la zone correspondante.

Remarque : si tu choisis le dé violet sur le plateau d'argent, tu dois également lui ajouter la valeur de tous les autres dés se trouvant sur le plateau d'argent. Veille à ne pas compter le dé violet deux fois.

Les mêmes règles s'appliquent si tu choisis le dé violet avec l'action « Dé supplémentaire » (voir page 9). Là encore, tu dois ajouter la valeur de tous les dés du plateau d'argent.

Bonus

Dès que tu notes un chiffre dans une case présentant un bonus, tu obtiens **immédiatement** le bonus indiqué.

Décompte final

À la fin de la partie, tu obtiens autant de points qu'indiqué au-dessus de la dernière case que tu as remplie. Tu reçois aussi des points supplémentaires pour les valeurs élevées : tu gagnes 1 point supplémentaire pour tout chiffre noté qui est supérieur ou égal à 5, 2 points supplémentaires pour tout chiffre supérieur ou égal à 10, 3 pour tout chiffre supérieur ou égal à 15 et 4 pour tout chiffre supérieur ou égal à 20.



Exemple : tu choisis le dé violet de 4. Sur le plateau d'argent, il y a le dé bleu de 1 et le dé jaune de 2. Tu fais alors la somme des valeurs des dés violet, bleu et jaune (4 + 1 + 2) et notes le résultat (7) dans la case libre suivante.






Exemple : tu obtiens 16 points puisque c'est ce qui est indiqué au-dessus de la dernière case que tu as remplie. De plus, tu obtiens des points supplémentaires pour les chiffres notés : 5 = 1 point, 7 = 1 point, 11 = 2 points, 15 = 3 points, soit (1 + 1 + 2 + 3 =) 7 points supplémentaires. Ta zone violette te rapporte donc au total 23 points.



BONUS

Les règles pour les **bonus** « ? » et les **actions** (« Relancer les dés » et « Dé supplémentaire ») restent inchangées, à peu de choses près (voir pages 8 et 9).

Le bonus « ? » violet  fait exception : si tu utilises le bonus « ? » violet , tu dois noter dans la prochaine case libre de la zone violette un chiffre qui est supérieur de 1 au chiffre précédent. Dans la toute première case, tu dois noter « 1 ».

Les mêmes règles s'appliquent si tu choisis la zone violette pour un bonus « ? » noir .

Action Mélange

L'action Mélange se compose de trois actions différentes : « Polir le plateau d'argent », « Reprendre des dés » et « Joker chiffre ». Tu peux débloquer au **maximum 3** de chacune de ces actions. Lorsque tu débloques une action Mélange, entoure **une case** d'une des 3 actions possibles.

Chaque action que tu as débloquée de cette manière peut être utilisée une seule fois par la suite. Lorsque tu utilises l'action, coche la case correspondante.



Polir le plateau d'argent

En général, cette action est utilisée en tant que joueur passif. Lorsque tu utilises un dé du plateau d'argent, tu peux augmenter ou baisser de 1 la valeur de ce dé. Tu peux aussi utiliser cette action plusieurs fois pour augmenter ou baisser de plus de 1 la valeur du dé choisi. 1 et 6 ne sont pas considérés comme successifs.

Exceptions : lorsque tu es joueur actif, si tu choisis le dé bleu, tu peux utiliser cette action pour modifier la valeur du dé blanc si celui-ci se trouve déjà sur le plateau d'argent. L'inverse fonctionne également.

Tu peux également utiliser cette action lorsque tu prends un dé du plateau d'argent avec l'action « Dé supplémentaire ».

Important : lorsque tu choisis cette action, ne tourne pas le dé ! Fais simplement comme si le dé présentait une valeur différente et note cette nouvelle valeur sur ta feuille de jeu. La valeur initiale du dé est conservée pour les autres joueurs.

Reprendre des dés

Seul un **joueur actif** peut utiliser cette action. Elle te permet de reprendre un dé qui se trouve déjà sur le plateau d'argent et de le relancer lors du lancer de dés suivant. Tu dois effectuer cette action **avant de lancer** les dés. Une fois les dés lancés, tu ne peux plus effectuer cette action.

**Joker chiffre**

Tu peux effectuer cette action en tant que joueur actif ou passif pour utiliser un dé de ton choix comme s'il indiquait une autre valeur. Si la case d'action indique un chiffre spécifique, tu dois utiliser ce chiffre-là. Si la case d'action présente un « ? », tu peux choisir le chiffre librement.

Attention : les 3 cases d'action de cette liste doivent être débloquées de gauche à droite. Tu peux cependant utiliser librement les cases d'action débloquées. Tu peux donc utiliser celle de ton choix au moment où elle t'est le plus utile.

Important : lorsque tu choisis cette action, ne tourne pas le dé ! Fais simplement comme si le dé présentait une valeur différente et note cette nouvelle valeur sur ta feuille de jeu. Pour tous les autres cas, par exemple pour savoir quels dés doivent être posés sur le plateau d'argent ou pour les autres joueurs qui utilisent ce dé, la valeur obtenue initialement lors du lancer reste valable.

Remarque : les actions « Polir le plateau d'argent » et « Joker chiffre » sont combinables. Tu peux par exemple transformer un dé du plateau d'argent en 6 en utilisant le « Joker chiffre », puis effectuer l'action « Polir le plateau d'argent » pour faire baisser sa valeur de 1.

Renard

Les renards sont considérés de la même manière que dans les règles de « Très futé ! » (voir page 9).

VARIANTE EN SOLO

Tu peux jouer à la variante solo sur le côté Renard de la feuille de jeu de la même manière que celle décrite en page 10.

Waouh, super futé !

Niveau	Points
★★★★★	Waouh, super futé ! > 420
★★★★☆	Génial ! 390-420
★★★★☆	Ce résultat n'est pas le fruit du hasard. 360-389
★★★★☆	Respect ! 330-359
★★★☆☆	Très futé ! 300-329
★★★☆☆	Génie en herbe. 270-299
★★☆☆☆	Chapeau bas ! 240-269
★☆☆☆☆	Tu es sur la bonne voie. 210-239
★☆☆☆☆	Tu peux faire mieux. 180-209
★☆☆☆☆	La chance n'était probablement pas de ton côté. 160-179
☆☆☆☆☆	On parle d'autre chose ? < 160

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant participé au test du jeu et à la relecture des règles.

Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous avez des questions sur les règles du jeu ou s'il manque des pièces dans votre nouveau jeu, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons ravis de vous aider.

Auteur : Wolfgang Warsch
Rédaction : Jasmin Weigand
Design : Leon Schiffer

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

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

