

VRAIMENT TRÈS FUTÉ

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



30 min

MATÉRIEL

1 bloc

6 dés

4 crayons



Remarque pour les joueurs qui connaissent « Très futé » : Pour faciliter la prise en main de ce jeu, toutes les différences par rapport aux règles de « Très futé » sont notées sur fond gris.

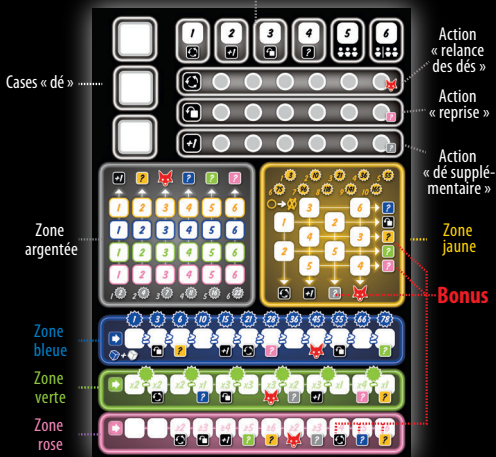
Idée du jeu

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

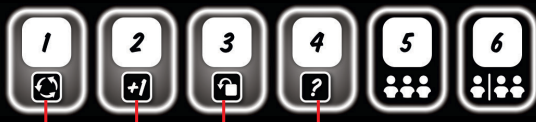
Chaque joueur reçoit une feuille de jeu et un crayon. Le plus malin d'entre vous prend les 6 dés et commence la partie.

Pointeur de tour de jeu



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, le **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. Action « reprise »).

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 rose, pose celui-ci sur une case « dé » vide et note le 3 dans la zone rose 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 rose :



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 jaune. Il obtient un 3 et pose le dé sur la dernière case « dé » vide. Puis il note le nombre dans sa zone jaune.



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 de dés** 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 les nombres obtenus aux dés dans les couleurs correspondantes ou cocher les nombres. Pour chaque dé, une seule case peut être cochée ou un seul nombre peut être noté dans une case.

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



Dans les deux zones sans flèche (argentée et jaune), le nombre correspondant au dé peut être coché ou entouré (cf. « **Le dé jaune** ») où qu'il se trouve dans la zone.



Le dé blanc

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

Le dé argenté

Si le joueur choisit le dé argenté, il peut cocher le nombre correspondant dans la zone argentée. Il est libre de choisir la couleur du nombre coché (jaune, bleu, vert ou rose).

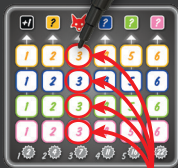
ATTENTION : il peut en outre cocher dans la zone argentée autant de nombres qu'il veut parmi ceux **qui arrivent sur le plateau après le choix du dé argenté**. Les dés qui se trouvaient déjà sur le plateau avant le choix du dé argenté ne peuvent pas être cochés, car ce n'est pas dû au dé argenté s'ils sont arrivés sur le plateau.

Si un joueur choisit le dé blanc pour la zone argentée et pose alors le dé argenté sur le plateau d'argent, il peut cocher une couleur de son choix pour le dé argenté. L'inverse est aussi valable. Si le dé blanc se retrouve sur le plateau en raison du choix du dé argenté, le dé blanc vaut aussi comme une couleur joker.

Exemple : Félix choisit le 3 argenté. Il coche dans la zone argentée le 3 vert. Ensuite, le 1 bleu et le 2 blanc se retrouvent sur le plateau. Il coche à présent le 1 bleu dans la zone argentée et pour le 2 blanc, il décide de cocher le 2 vert dans la zone argentée.

Si un joueur ne peut pas cocher de nombre avec le dé argenté (parce qu'ils sont déjà tous cochés), il ne peut pas choisir ce dé (ni par conséquent cocher les dés qui seraient posés ensuite sur le plateau d'argent).

Si le dé argenté est choisi par un joueur passif ou comme action « dé supplémentaire » par le joueur actif, ce joueur peut également cocher un nombre correspondant de la couleur de son choix dans la zone argentée. Mais comme aucun dé ne sera ensuite posé sur le plateau, le joueur ne peut pas cocher de case supplémentaire dans la zone argentée.



Points obtenus à la fin de la partie : pour chaque rangée, il y a des points à gagner en fonction du nombre de croix. La grille de points en bas de la zone grise indique combien de points (nombre blanc dans l'étoile) les joueurs obtiennent pour leurs croix dans chaque rangée. Pour 4 croix dans une rangée, on obtient par ex. 11 points. La somme des points pour les quatre rangées donne le nombre de points obtenus pour la zone argentée.

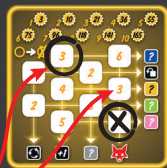


Le dé jaune

Si un joueur choisit le dé jaune, il peut entourer un nombre correspondant ou cocher un nombre déjà entouré. Si (et seulement si) un nombre est déjà entouré, ce nombre peut également être coché $\circ \rightarrow \otimes$. Cocher un nombre qui n'est pas entouré n'est pas possible.

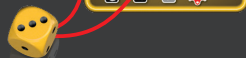
Attention : les bonus sont activés dès qu'une ligne ou une colonne (selon les flèches) de nombres entourés est complète !

Points obtenus à la fin de la partie : tous les joueurs comptent combien ils ont fait de **croix** dans la zone jaune. La grille de points en haut de la zone jaune indique combien de points (nombre noir dans l'étoile) les joueurs obtiennent pour leurs croix (nombre jaune). Les nombres entourés sans croix ne comptent pas !



Le dé bleu

Si le joueur choisit le **dé bleu**, il **additionne** le nombre actuellement affiché par le **dé blanc** à celui du **dé bleu** (peu importe où se trouve le dé à ce moment-là). Le joueur inscrit la somme dans la **zone bleue**. Il commence par la première case la plus à gauche, puis il inscrit les autres nombres en progressant vers la droite à chaque case. Il ne peut pas sauter de case. Dans la première case, il peut inscrire n'importe quel nombre. Dans les cases suivantes, il faut en revanche toujours inscrire **un nombre inférieur ou égal** à celui de la **case précédente**.



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, être déjà sur l'une des trois cases « dé » de la feuille 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 pris en compte en plus, 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 choisit l'un des deux dés (blanc et bleu) lors de 2 lancers différents.

Points obtenus à la fin de la partie : le nombre blanc dans l'étoile au-dessus de la case cochée en dernier indique le nombre de points obtenus. Dans l'exemple à droite, le joueur reçoit donc 15 points.



Le dé vert

Le joueur doit toujours multiplier le résultat du **dé vert** par le facteur indiqué sur la case dans la **zone verte** avant d'inscrire le résultat correspondant dans la case. Il commence par la première case vide la plus à gauche, puis continue à inscrire les résultats suivants en progressant vers la droite à chaque case, sans sauter de case. À chaque fois qu'un nouveau duo de cases successives a été rempli, on procède à un calcul pour ces deux cases et le joueur reçoit des points. Le calcul est le suivant : on soustrait le nombre de la deuxième case du nombre de la première case et on écrit le résultat dans l'étoile verte au-dessus, cela correspond au nombre de points gagnés. Il est aussi possible d'obtenir des points


négatifs. Il vaut donc mieux inscrire dans la première case d'un duo un nombre aussi élevé que possible et dans la seconde case un nombre aussi bas que possible.

Si à la fin de la partie, aucun nombre n'est inscrit dans la deuxième case d'un duo de cases, ce duo ne rapporte aucun point. Le joueur reçoit quand même immédiatement un bonus correspondant lorsqu'il inscrit un nombre.

Exemple : Félix choisit un 5 vert et note $5 \times 2 = 10$ dans la première case. Lors d'un tour de jeu ultérieur, il choisit un 1 vert et note $1 \times 2 = 2$ dans la deuxième case. Il inscrit alors aussitôt un 8 ($10 - 2 = 8$) dans l'étoile verte au-dessus du duo de cases.



Points obtenus à la fin de la partie : on additionne tous les nombres inscrits dans les étoiles au-dessus des duos de cases pour obtenir le nombre de points reçus. Dans l'exemple à droite, le joueur reçoit donc 13 points.



 **Le dé rose** Le nombre indiqué par le **dé rose** doit être inscrit par le joueur dans la zone rose. 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. On peut inscrire n'importe quel nombre obtenu au dé. Cependant, on n'obtient les bonus que si le nombre que l'on inscrit est supérieur ou égal au nombre prédéfini dans la case correspondante. Si ce n'est pas le cas, le bonus est perdu.

Points obtenus à la fin de la partie : on additionne tous les nombres inscrits. Dans l'exemple à droite, le joueur obtient $5+3+1+4=13$ 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. Le joueur passif a certes la possibilité de renoncer volontairement à un dé se trouvant sur le plateau d'argent, mais s'il le fait volontairement, il ne peut pas utiliser un dé du joueur actif. Si le **joueur actif** ne peut pas ou ne veut pas utiliser les dés de **son lancer**, il ne choisit pas de dé et son lancer ne sert plus à rien. La case « dé » de sa feuille reste vide.

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

Dès qu'un nombre est coché ou inscrit dans une **case** avec un **bonus ?**, le joueur reçoit le bonus correspondant. Le joueur doit alors immédiatement noter un nombre de son choix (1 à 6 pour les zones verte et rose, 2 à 12 pour la zone bleue) dans la zone de couleur correspondante, ou cocher une case (zones argentée et jaune – mais dans la zone   jaune, seulement si la case est déjà entourée), ou entourer un nombre (jaune). Le **bonus** ne peut pas être gardé pour plus tard, il doit être **utilisé immédiatement**.

 Dans le cas du bonus ? noir au début du tour 4, chaque joueur est libre de choisir la couleur.

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

Si un joueur entoure la dernière case d'une barre d'actions (cf. « **Les actions** »), il reçoit **aussitôt** le bonus indiqué.

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 à côté d'une case = est **immédiatement** acquis lorsqu'un nombre est inscrit ou coché 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 ou entourées** (jaune).



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 verte n'a rapporté que 8 points en tout, c'est le total le moins élevé. Chaque renard de ce joueur vaut donc 8 points.

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

Felix	
	43
	36
	21
	8
	21
	8
	0

Les actions

Il y a sur la feuille 3 barres d'actions dont les cases ne sont débloquentes 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 rangées et colonnes, ainsi que dans le pointeur de tour de jeu (tours 1 à 3), il y a des **actions supplémentaires**. À chaque fois qu'un joueur **débloque une action** en inscrivant, en cochant ou en entourant un nombre, il entoure la case correspondante dans la barre d'actions.

Exemple : Le joueur inscrit un nombre dans la troisième case rose 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 **rayer 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 « reprise » Cette action ne peut être utilisée que par le joueur actif. Avec cette action, un dé qui se trouve déjà sur le plateau d'argent peut être repris et relancé avec les autres dés lors du lancer suivant. Cette action ne peut pas être exécutée une fois que le joueur a déjà lancé les 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'elle, il choisit à nouveau le dé blanc et coche un 4 jaune, qu'il avait déjà entouré auparavant. 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 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 « Vraiment 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 : Si vous n'avez pas d'adversaire sous la main, vous pouvez aussi très bien jouer seul à « Vraiment 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.

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 rose, qui sont les dés affichant les nombres les plus bas, ainsi que le 3 jaune qui, parmi les différents 3, est celui qui se trouve le plus près du plateau d'argent.

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

Niveau	Points
★★★★★	Vraiment très futé ! > 320
★★★★☆	Le nombre de points obtenu correspond à ton QI ! 300-319
★★★★☆	Respect ² 280-299
★★★★☆	Ça ne peut pas être dû au hasard ! 260-279
★★★★☆	Voyez-vous ça ! 240-259
★★★★☆	Très futé ! 220-239
★★★☆☆	Voilà quelqu'un qui s'est entraîné ! 200-219
★★☆☆☆	Tu peux être content de toi ! 180-199
★☆☆☆☆	Sur la bonne voie. 160-179
☆☆☆☆☆	Fermons les yeux pour cette fois. 140-159
☆☆☆☆☆	Moyennement futé. < 140

GAMEPLAY
VIDEO



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



Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21
12055 Berlin

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

