



# HYPER FUTE



8+



1-4



30 min

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

## MATÉRIEL

-  1 bloc
-  6 dés
-  4 crayons

**Remarque** pour ceux qui connaissent déjà « Très futé » :  
Pour faciliter la prise en main, toutes les différences par rapport  
à la règle du jeu de « Très futé » sont marquées en  
gris clair dans la marge.

## 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. 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 et un crayon.  
Le joueur qui obtient le plus petit nombre de points  
au lancer de dés reçoit les 6 dés et commence la partie.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

Au début de chaque tour, tous les joueurs rayent  
sur leur feuille le numéro du tour de jeu actuel.

Lors des tours de jeu 1 à 4, chaque joueur reçoit le bonus indiqué sous le numéro du tour.  
(Explications sur les bonus à partir de la page 9).



### 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 la première de ses 3 cases « dé ».

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

**Remarque :** les dés qui affichent le même nombre de points ne doivent  
pas être posés 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 11).

Le joueur effectue un deuxième lancer avec les dés restants. Il choisit à nouveau un dé, le pose  
sur la deuxième « case dé » 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.



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. La case « dé » de la feuille reste vide.

### Exemple

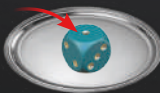
1. Lucia est la joueuse active, elle commence par lancer les 6 dés.



2. Elle choisit le dé rose, le pose sur la première case « dé » 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 3 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 coche une case 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 un 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.

Un tour de jeu se termine 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 chiffres de 1 à 6 sont préimprimés dans les zones jaune, turquoise et brune. Dans ces zones, il faudra cocher des cases.

Dans les zones bleue et rose, vous inscrirez vos points.

Pour chaque dé choisi, vous pouvez toujours cocher **seulement une case** ou inscrire un chiffre (exception : turquoise).

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



## La zone jaune



### Cocher

Si tu choisis le dé jaune, tu dois cocher une des trois cases de cette zone avec le chiffre indiqué par le dé.

Si tu es **joueur actif**, tu peux uniquement cocher la première ligne lors du premier lancer, la ligne du milieu lors du 2e lancer et seulement la ligne du bas pour le 3e lancer. (En tant que joueur actif, tu peux cocher des cases blanches et grises.)

Pour signaler cela, les cases « dé » et les lignes de la zone jaune sont marquées avec les chiffres romains de I à III.

Si tu es **joueur passif**, tu peux seulement cocher une des 6 cases grisées. Le chiffre indiqué par le dé doit bien entendu toujours correspondre à celui dans la case.

### Les bonus

Les bonus de la zone jaune se trouvent toujours entre 2 cases. Dès que tu as coché la case directement au-dessus et la case directement sous le bonus, tu reçois immédiatement le bonus mentionné.

### Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, compte le nombre de cases cochées dans chacune des 3 lignes de cette zone. Pour chaque ligne, tu obtiens le nombre de points indiqués dans le tableau de la zone jaune.

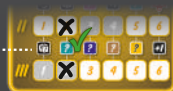
*Exemple :* tu as choisi un 2 jaune au premier lancer et tu coches le 2 dans la ligne du haut.



*Exemple :* tu as choisi le 2 jaune sur le plateau en argent et tu coches le 2 grisé.



Boni



*Exemple :* tu as coché 3 cases dans la ligne du haut. Tu obtiens donc 12 points. Tu as coché 2 cases dans chacune des lignes du milieu et du bas. Tu obtiens donc 6 points pour chacune. Tu obtiens un total de 24 points.



## La zone turquoise



### Cocher

Si tu choisis le dé turquoise, tu dois cocher une des 5 cases de cette zone avec le chiffre indiqué par le dé.

Si tu es **joueur actif** et si d'autres dés avec le même chiffre occupent déjà tes cases « dé », tu peux cocher **une autre case** de la même colonne **pour chacun de ces dés**.

Si tu es **joueur passif**, tu peux cocher une case supplémentaire pour chacun des autres dés avec le même chiffre sur le plateau en argent.

Dans cette zone, les joueurs peuvent donc cocher jusqu'à 3 cases en une fois (même plus pour les joueurs passifs dans certains cas).

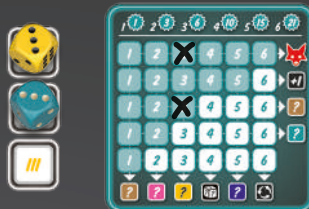
### Les bonus

Dès que tu as coché toutes les cases turquoise d'une colonne ou d'une ligne, tu reçois un bonus représenté sous cette colonne ou à la fin de cette ligne.

### Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, compte le nombre de cases cochées dans chacune des 5 lignes de cette zone. Pour chaque ligne, tu obtiens le nombre de points indiqué dans le tableau de la zone turquoise.

**Exemple :** tu as posé un 3 jaune lors du premier lancer, tu as choisi un 3 turquoise lors du deuxième lancer. Tu peux donc cocher 2 cases 3 au total.



**Exemple :** un 4 turquoise, un 4 rose et un 4 bleu se trouvent déjà sur le plateau en argent. Si un joueur passif choisit le dé turquoise, il peut cocher 3 cases 4 au total.



**Exemple :** tu as coché 5 cases dans la ligne du haut. Tu obtiens donc 15 points. Procède de la même façon pour les 4 autres lignes.



## La zone bleue



### Inscrire

Dans la zone bleue, tu ne coches pas des cases comme dans les zones jaune et turquoise. Ici tu inscris des chiffres dans les cases vides. Tu commenceras à partir de la case du milieu avec un 7 et tu avanceras case après case dans les deux sens.

Si tu choisis le dé bleu, tu **dois** toujours ajouter d'abord le nombre de points du dé blanc. Inversement, si tu veux utiliser le dé blanc pour la zone bleue, tu ajoutes le nombre de points du dé bleu. Dans ces deux cas, l'emplacement de l'autre dé n'est pas important.



Puis tu dois inscrire le chiffre dans la **case vide suivante** à gauche ou à droite du milieu. Tu peux uniquement inscrire des chiffres inférieurs de 1 à celui de la case précédente à **gauche**, et uniquement des chiffres supérieurs de 1 à celui de la case précédente à **droite**. Le chiffre 7 dans la case du milieu représente le point de départ.

Tu peux aussi inscrire un 7 après n'importe quel autre chiffre et ainsi recommencer une série. Après le 7, tu inscriras de nouveau un chiffre immédiatement supérieur ou inférieur de 1 comme précédemment.

### Les bonus

Dès que tu inscris un chiffre dans une case avec un bonus, tu obtiens le bonus représenté.



### Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, prends en compte les deux cases extrêmes dans lesquelles tu as inscrit un chiffre. Tu obtiens les points représentés au-dessus de ces deux cases. En plus, tu obtiens 4 points bonus pour chaque chiffre inférieur ou égal à 4 et pour chaque chiffre supérieur ou égal à 10.



**Exemple :** l'image représente la situation à la fin de la partie. Tu as obtenu 9 points à gauche et 13 points à droite. En plus, tu obtiens + 4 points pour le 10 et + 4 points pour le 11. Au total, tu obtiens 30 points (13+9+4+4) pour la zone bleue.



## La zone brune



### Cocher

Si tu choisis le dé brun, tu dois cocher une case avec le chiffre indiqué par le dé. Tu peux alors seulement cocher des cases situées à droite de la dernière case cochée dans cette rangée. Commence donc le plus à gauche possible et avance vers la droite. Tu n'as pas besoin de cocher une case après l'autre, tu peux sauter des cases. Mais tu ne pourras plus cocher les cases que tu viens de sauter.

### Les bonus

Les bonus de la zone brune se trouvent toujours entre 2 cases. Tu reçois un bonus dès que tu as coché les deux cases voisines (à gauche et à droite). Si tu sautes des cases, l'obtention de certains bonus peut s'avérer impossible.



### Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, tu obtiens les points correspondant au nombre de cases cochées dans cette zone. Tu obtiens le nombre de points indiqué dans le tableau de la zone brune. Pour atteindre le maximum, tu ne dois donc sauter aucune case.

## 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. Si tu choisis le dé rose, tu dois décider si tu veux le bonus représenté ou plutôt augmenter le nombre de points.

### Les bonus

Si tu choisis le bonus, divise le chiffre indiqué par le dé par deux et inscris cette valeur (arrondie). Tu obtiens alors immédiatement le bonus représenté sous cette case.

Si tu préfères augmenter ton nombre de points, multiplie le chiffre indiqué par le dé par le chiffre mentionné dans l'étoile au-dessus de la case et inscris cette valeur. **Dans ce cas, tu ne reçois pas le bonus indiqué et tu le barres immédiatement.**



**Remarque :** dans la première case, tu ne peux pas choisir, inscris toujours le chiffre du dé divisé par 2.

### Points obtenus à la fin de la partie

À la fin de la partie, additionne tous les chiffres inscrits. Le total donne ton nombre de points pour la zone rose.





## Le dé blanc



Le dé blanc est un joker de couleur. Il peut être utilisé comme un dé jaune, turquoise, brun ou rose. Tu peux aussi le combiner avec le dé bleu (cf. La zone bleue).

### LES BONUS

Différents bonus sont dessinés sur la feuille de jeu.

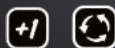
Pour activer ces bonus dans les différentes zones de couleur, voir les explications pour la zone concernée.

Trois types de bonus sont disponibles :

Bonus ?



Actions



Renard




### 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.

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

Tous les joueurs reçoivent un bonus ? supplémentaire au début du quatrième tour.



## 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 débloquée. Tu dois activer les cases action de gauche à droite sans sauter une case.



Un autre bonus est représenté à la fin de chaque ligne ; 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 joker chiffre



Tu peux utiliser cette action en tant que joueur actif ou passif pour utiliser un dé choisi comme s'il indiquait un autre chiffre. Si la case action utilisée affiche un certain chiffre, tu dois utiliser ce chiffre. Si la case action affiche un ?, tu peux choisir le chiffre librement. Tu n'as pas besoin d'utiliser les cases action activées de ta barre de gauche à droite. Tu peux donc utiliser la case action qui présente le plus gros avantage pour toi à cet instant.



**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 toutes les autres opérations, par exemple pour choisir les dés à poser sur le plateau en argent ou pour les autres joueurs qui utilisent ce dé, le chiffre indiqué initialement reste valable.

### 3. 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. Tu peux aussi utiliser le joker chiffre.








**Attention :** lors de l'inscription, tu dois aussi prendre en compte la position du dé choisi. Tu pourras seulement inscrire un dé jaune sur la case « dé » du milieu dans la ligne du milieu de la zone jaune, ou un dé jaune du plateau en argent seulement sur la case grisée de cette zone..

### Les renards



Les renards ne vous apportent aucun avantage pendant la partie, mais des points supplémentaires lors du décompte final. 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 (brune). Tu obtiens donc  $(3 \times 14 \Rightarrow) 42$  points pour les renards..

				
	34			
	44			
	30			
	14			
	24			
	42			
$\Sigma$				

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue du dernier tour de jeu, quand le dernier joueur actif a fini de jouer et que les joueurs passifs ont noté leurs dés du plateau en argent.

Chaque joueur a encore une fois la possibilité d'utiliser ses dés supplémentaires restants et le cas échéant le joker chiffre. 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 « TRES FUTE À LA PUISSANCE TROIS » 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 tours. Le joueur commence dans le rôle du joueur actif. Il passe ensuite au rôle 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 à la puissance trois > 450
★★★★☆	Très futé ! 420-449
★★★★☆	Tu ne t'appelleras pas Stephen Hawking, par hasard ? 390-419
★★★★☆	En bonne voie 360-389
★★★☆☆	Quel génie ! 330-359
★★★☆☆	Enfant prodige en devenir 300-329
★★☆☆☆	Des progrès 270-299
★☆☆☆☆	Et si on jouait plutôt au yahtzee ? 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

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs de la règle du jeu.

GAMEPLAY  
VIDEO



Sous réserve de modifications.

Auteur : Wolfgang Warsch  
 Rédaction : Georg Wild  
 Illustration : Leon Schiffer  
 Traduction : Birgit Irgang  
 Graphisme et 3D : designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH  
 Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

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

