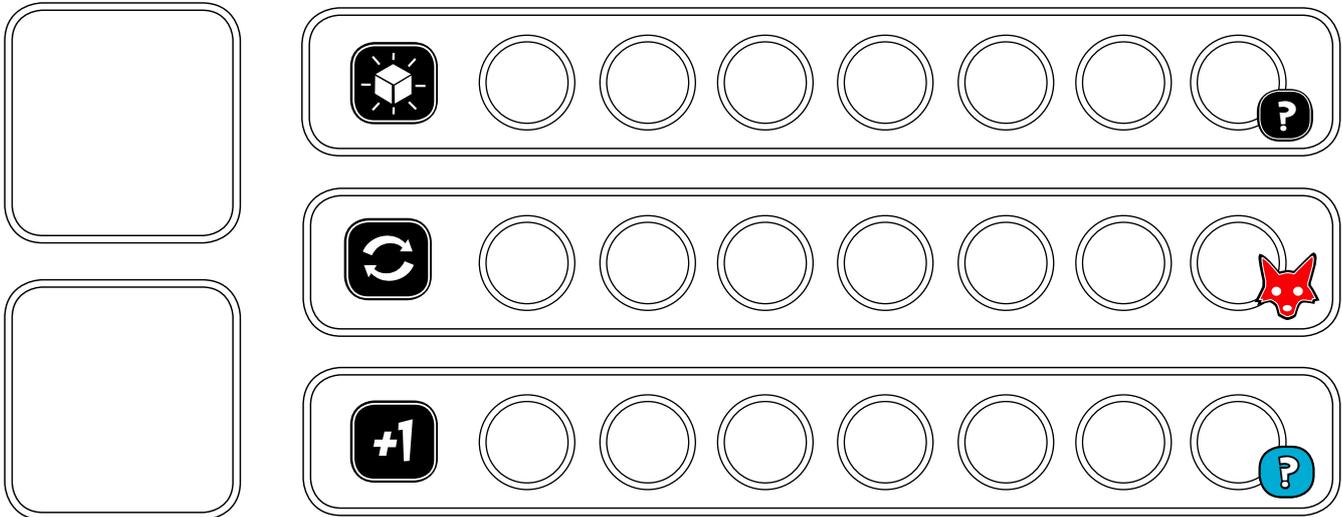
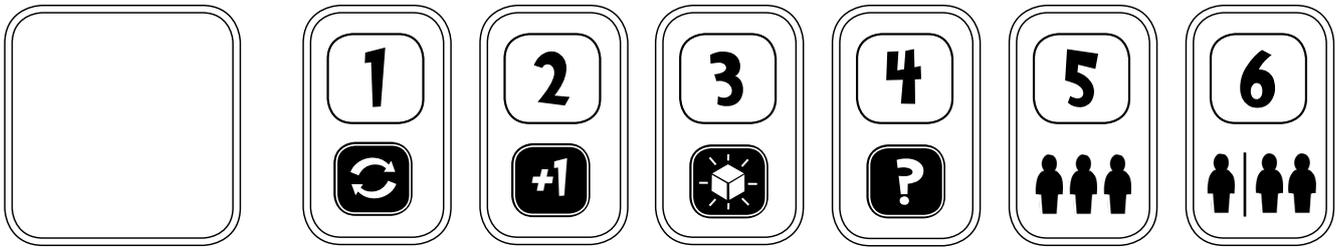




# TRÈS FUTÉ 500

---

Je m'appelle Olivier et je suis un grand fan du jeu Très futé, créé par Wolfgang Warsch et édité par Schmidt. J'ai créé une nouvelle version que j'ai appelée Très futé 500 ! J'espère que vous prendrez plaisir à y jouer, autant que moi et mes amis ! Pour jouer, vous aurez besoin de connaître les règles de base du jeu ; vous aurez aussi besoin de six dés de six différentes couleurs : jaune, rouge, bleu, vert, rose et blanc. Enfin, si vous croisez Messieurs Warsch ou Schimdt, n'hésitez pas à leur glisser un mot à propos de Très Futé 500 ! Yeah ! ;)



→ 1 - 2 → 4  
 → 2 - 3 - 4 → 6  
 → 3 - 4 - 5 - 6 → 8  
 → 2 - 3 - 4 - 5 - 6 → 10

X?

→ [ ] - [?] [?] = [Sun]  
 → [ ] - [?] [+1] = [Sun]  
 → [ ] - [?] [+1] = [Sun]

↓ [refresh] ↓ [cube] ↓ [fox]

6 8 10 12 14 14 14 14 12 10 8 6

2 3 4 5 6 7 7 8 9 10 11 12

+1 [cube] ? ? [cube] [refresh] ? ? [fox]

5 10 15 25 35 45 60 75 90 110 130 160

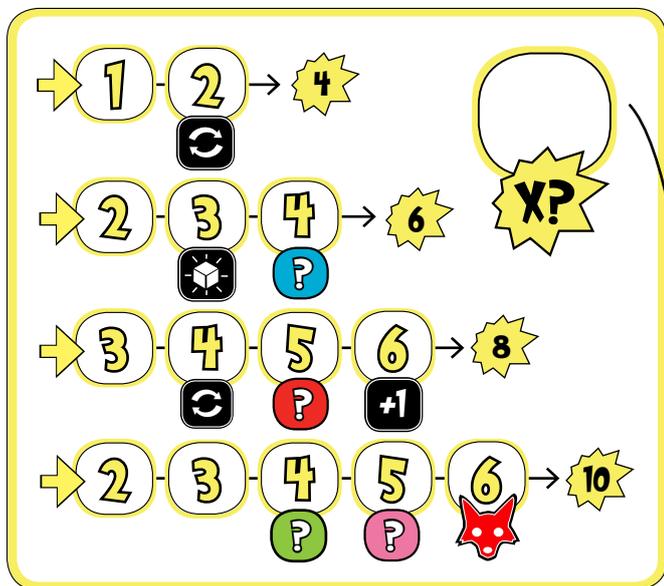
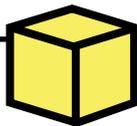
→ ≥8 ≥9 ≥9 ≥10 ≥10 ≥11 ≥11 ≥12 ≥12 ≥13 ≥13 ≥14

[refresh] ? [+1] ? ? [cube] [fox] ?

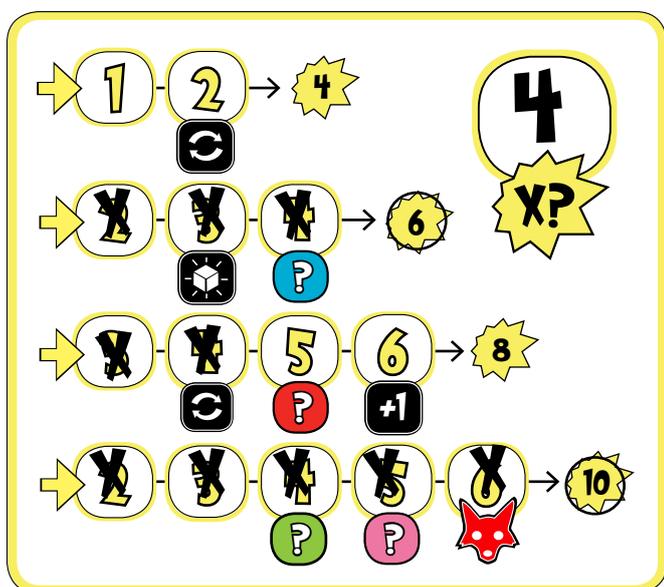
→ [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[refresh] ? 15 [+1] ? [cube] 20 ? ? [fox] 30

# JAUNE



Dans cette zone, on utilise le dé jaune pour cocher des cases. Le joueur coche la case de son choix, correspondant à la valeur du dé jaune. Pour chacune des quatre lignes, le joueur commence par la case la plus à gauche puis continue vers la droite, sans jamais pouvoir sauter de cases. Même si certaines valeurs apparaissent plusieurs fois, le joueur ne peut en cocher qu'une seule en utilisant un dé.



## CASE MULTPLICATEUR

Dans cette case, le joueur inscrit la valeur du dé jaune. Mais, cette valeur ne peut pas être supérieure à la valeur du tour de jeu en cours. Exemples : au cours du tour 3, le joueur peut seulement inscrire 1, 2 ou 3 mais pas davantage. Durant le tour 5 : 1, 2, 3, 4 ou 5 mais pas 6.

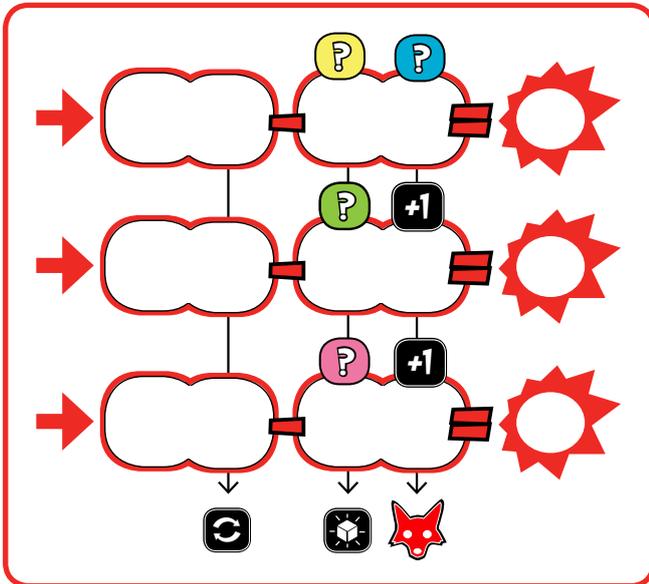
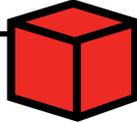
## POINTS

Quand toutes les cases d'une ligne sont cochées, on entoure le nombre figurant dans l'étoile située à droite de la ligne. À la fin de la partie, on additionne les points entourés et on multiplie cette somme par la valeur inscrite dans la case Multiplicateur. Le total obtenu correspond aux points remportés pour cette section.

## EXEMPLE

À la fin de la partie, le joueur obtient :  $(10+6) \times 4 = 64$  points.

# ROUGE



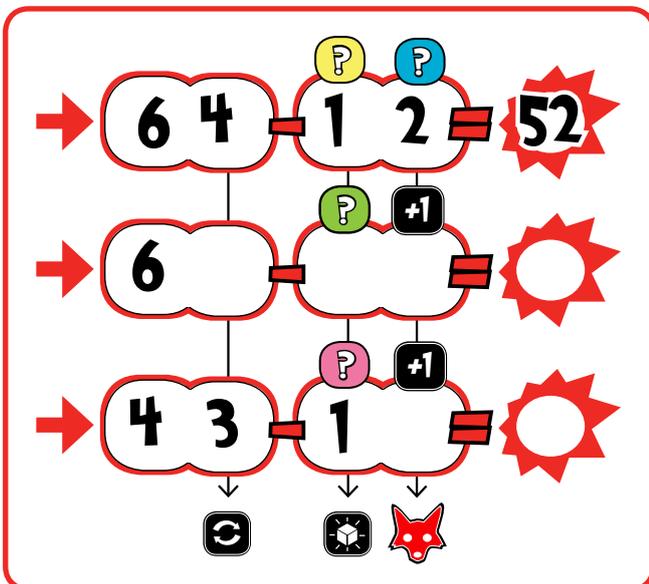
Dans cette zone, on utilise le dé rouge pour cocher des cases. Le joueur inscrit la valeur du dé dans la case de son choix. Pour chacune des trois lignes, le joueur doit commencer par la case la plus à gauche puis continue vers la droite, sans jamais pouvoir sauter de cases.

## POINTS

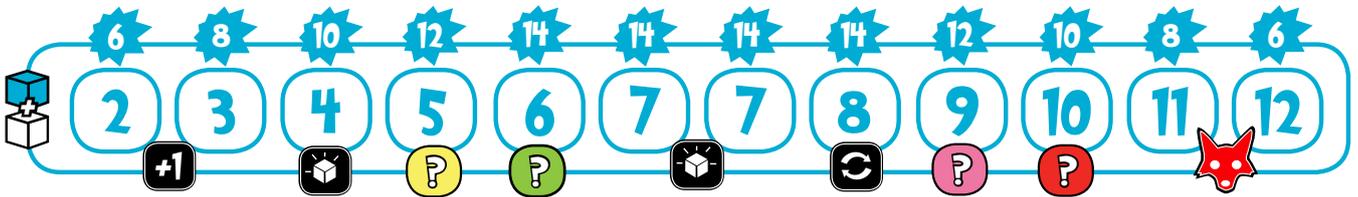
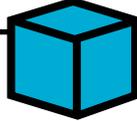
Une fois qu'une ligne est entièrement remplie, le joueur calcule ses points et les inscrit dans l'étoile, au bout de la ligne. Pour ce faire, il soustrait le second nombre de la ligne au premier.

## EXEMPLE

En fin de partie, le joueur obtient  $64 - 12 = 52$  points, obtenus parce que la première ligne est entièrement remplie. Aucun point pour les lignes suivantes qui sont incomplètes.



# BLEU



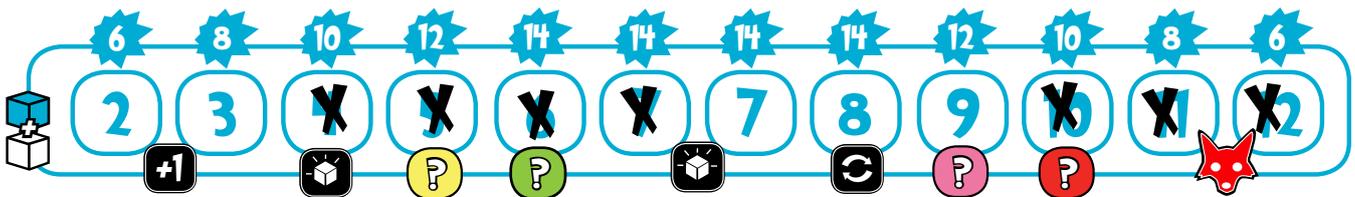
Dans cette zone, on utilise le dé bleu pour cocher des cases. Les cases peuvent être cochées dans n'importe quel ordre. Si le joueur choisit le dé bleu, il l'additionne avec le dé blanc. Le joueur coche la case de son choix correspondant à la somme des deux dés.

## POINTS

À la fin de la partie, le joueur détermine la suite de chiffres cochés la plus longue. Il gagne alors la somme des valeurs situées dans les étoiles au dessus des chiffres de cette suite.

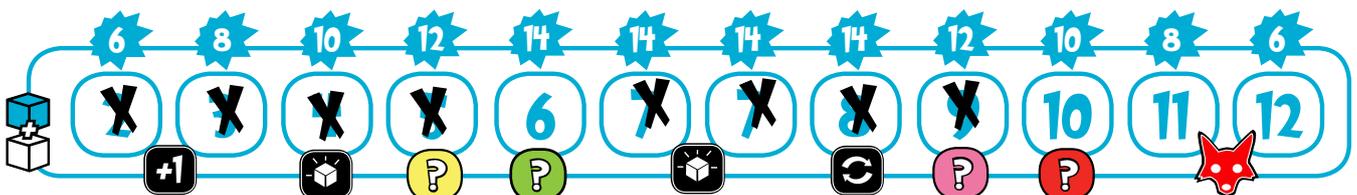
### EXEMPLE 1

À la fin de la partie, le joueur obtient :  $10+12+14+14 = 50$  points.

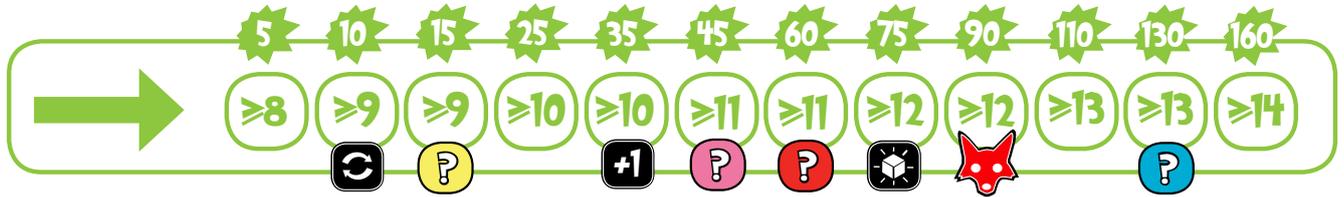
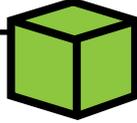


### EXEMPLE 2

Dans cet exemple, il y a deux séries aussi longues l'une que l'autre. Dans ce cas, le joueur obtient le meilleur des deux scores :  $14+14+14+12 = 54$  points.



# VERT

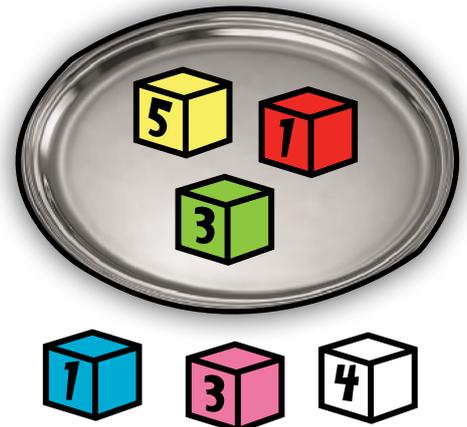


Le joueur utilise le dé vert pour remplir cette ligne. Il commence par la case la plus à gauche puis continue vers la droite, sans jamais pouvoir sauter de cases.

Pour remplir une case, le joueur additionne le dé vert et les dés présents sur le plateau d'argent au moment de choisir le dé vert. La somme doit être supérieure ou égale à la valeur figurant dans la case à cocher.

## EXEMPLE

Après les trois lancers du joueur actif, les dés jaune (5), rouge (1) et vert (3) sont sur le plateau d'argent. Sur son dernier coup, il a choisi le dé blanc, tel un vert, et a donc pu cocher une case en ayant obtenu la somme de jaune (5) + rouge (1) + vert (3) + blanc (4) = 13. Si un joueur passif utilise le dé vert, il peut cocher une case verte de valeur 8 ou 9 (jaune 5 + rouge 1 + vert 3). En utilisant un +1, il peut encore choisir le dé blanc, tel un vert, et obtenir la somme de 13, comme a fait le joueur actif.

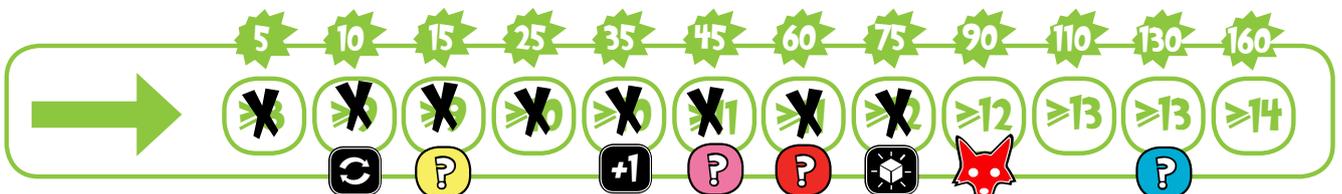


## POINTS

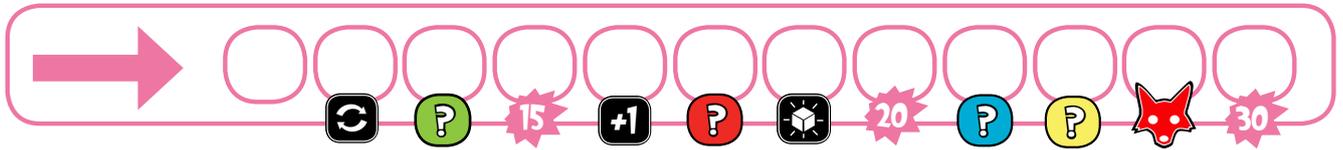
À la fin de la partie, la nombre figurant dans l'étoile au dessus de la dernière case cochée correspond aux points gagnés pour cette section.

## EXEMPLE

À la fin de la partie, le joueur obtient : 75 points.



# ROSE



Le joueur utilise le dé rose pour remplir cette ligne. Il commence par la case la plus à gauche puis continue vers la droite, sans jamais pouvoir sauter de cases. Pour remplir une case, le joueur inscrit la valeur du dé rose, sans aucune restriction.

## POINTS

À la fin de la partie, seule la plus haute valeur inscrite dans les cases est comptabilisée pour donner des points. Des bonus de 15, 20 et 30 points sont également accordés si la quatrième case est remplie, la huitième et la toute dernière case.

### EXEMPLE 1

Parce que la valeur la plus forte est 5, le joueur obtient en fin de partie :  $30 (6 \times 5) + 15 + 20 = 65$  points.

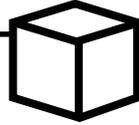


### EXEMPLE 2

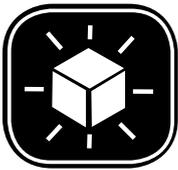
Parce que la valeur la plus forte est 6, le joueur obtient en fin de partie :  $6 (1 \times 6) + 15 + 20 = 41$  points !



# BONUS & SCORE



Dans la zone BLEUE, pour obtenir le bonus situé sous les deux 7, il faut que les deux cases soient cochées. Idem pour les cases 2 & 3 et les cases 11 & 12, sous lesquelles un seul bonus est présent. Dans la zone ROUGE, pour obtenir un bonus situé en bas de la zone, il faut que soit remplie la colonne correspondante.



## NOUVEAU BONUS : LE DÉ MAGIQUE !

En utilisant ce bonus, le joueur peut changer la couleur du dé qu'il choisit en une autre couleur. Toutefois, la nouvelle couleur ne peut pas être la couleur blanche.

-  > 770 Le président te cède sa place !
-  741-770 Un poste de ministre pour toi !
-  711-740 La foule t'acclame !
-  681-710 Tu reçois des lettres d'amour !
-  651-680 On cite tes paroles !
-  621-650 Les fans te réclament !
-  591-620 La presse parle de toi !
-  561-590 On te reconnaît dans la rue !
-  531-560 Tu te fais de nouveaux amis !
-  500-530 Tes adversaires te respectent.
-  < 500 Ça arrive à tout le monde...