



TRÈS FUTÉ À LA PUISSANCE 3 (SCHMIDT)



LANCEZ LES DÉS DE COULEURS ET SÉLECTIONNEZ JUDICIEUSEMENT LE DÉ LE PLUS PERTINENT. MAIS ATTENTION, CAR TOUS LES DÉS STRICTEMENT INFÉRIEURS NE SERONT PLUS UTILISABLES POUR VOS PROCHAINS TOURS. DE PLUS VOS ADVERSAIRES POURRONT À LA FIN DE VOS 3 TOURS, UTILISER LES DÉS MIS DE CÔTÉ ! IL VOUS FAUDRA FAIRE DES CHOIX DIFFICILES POUR REMPLIR AU MIEUX LES 5 DIFFÉRENTES ZONES DE VOTRE PLATEAU SANS TROP FAVORISER VOS ADVERSAIRES AVEC VOS DÉS NON-SÉLECTIONNÉS.

1 / MISE EN PLACE



- Placez les 6 dés colorés au centre de la table.
- Conservez la boîte de jeu ouverte près des joueurs pour y poser des dés sur la **plateau d'argent**.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - 1 Feuille de jeu
 - 1 crayon

2 / TOUR DE JEU



LA PARTIE SE JOUE EN 4, 5 OU 6 MANCHES SELON LE NOMBRE DE JOUEURS. RAYEZ LE NUMÉRO DE LA MANCHE EN COURS EN HAUT DE VOTRE FEUILLE DE JEU. SUR LA LIGNE DES BONUS CORRESPONDANT À LA MANCHE EN COURS, ENTOUREZ LE BONUS ASSOCIÉ EN-DESSOUS. CHAQUE JOUEUR JOUE ALTERNATIVEMENT LA TOTALITÉ DE SES 3 TOURS À CHAQUE MANCHE.

1) DÉROULEMENT D'UN TOUR

- En tant que joueur **actif**, au 1^{er} tour, lancez les 6 dés.
- Vous devez n'en choisir qu'**1 seul** sachant que :
 - Tous les dés dont la valeur est **strictement inférieure** au dé choisi sont défaussés sur le **plateau argenté** dans la boîte de jeu.
 - Vous **ne pourrez plus** utiliser les dés **défaussés** lors des prochains tours de cette manche.
 - Les autres joueurs (joueurs **passifs**) pourront utiliser 1 des dés défaussés **à la fin de vos 3 tours**.

- Une fois votre dé sélectionné, placez-le sur **l'emplacement correspondant au tour de jeu** sur votre feuille.
- La **couleur** du dé détermine la couleur de la zone où vous allez jouer. Attention, le **dé blanc** est un dé joker, il remplace la couleur de votre choix.
- Cochez alors une case ou inscrivez un numéro selon la zone choisie.
- Débutez un 2nd tour en relançant les dés **que vous n'avez pas défaussés précédemment**.
- Comme pour le tour précédent, choisissez 1 dé et placez-le sur l'emplacement correspondant au tour en cours puis cochez ou inscrivez un numéro dans la zone correspondant à la couleur de votre dé.
- Effectuez les mêmes étapes pour votre 3^{ème} tour, sauf s'il n'y a plus de dés disponibles (ce tour est perdu).
- Après votre 3^{ème} lancer, posez **tous les dés restants** qui ne se trouvent pas sur votre feuille de jeu sur le **plateau argenté**. Les joueurs passifs vont pouvoir choisir 1 dé présent sur le plateau argenté et l'utiliser pour cocher ou inscrire un numéro sur leur feuille. Si un joueur passif ne peut utiliser aucun dé du plateau, il peut choisir un des dés **sélectionnés** par le joueur actif.

2) LES DIFFÉRENTES ZONES DE LA FEUILLE DE JEU :

- LA ZONE JAUNE

- **Joueur actif** : Lorsque vous sélectionnez un dé jaune, vous devez cocher la case correspondant au chiffre du dé, dans la zone jaune. Vous devez cocher la case se trouvant dans **la ligne correspondant** au tour de jeu (tour 1/2/3 = ligne 1/2/3).

- **Joueur passif** : Vous pouvez seulement cocher une des **6 cases grisées** de la zone jaune tout en respectant le chiffre indiqué sur le dé.

- **Les bonus** : Lorsque vous cochez les 2 cases qui se trouvent au-dessus et en-dessous d'un bonus, vous recevez **immédiatement** ce bonus.

- **Les points** : Comptez le **nombre de cases cochées** pour **chacune** des 3 lignes. Pour **chacune des lignes**, obtenez le nombre de points indiqués dans le tableau de la zone jaune.



- LA ZONE TURQUOISE

- **Joueur actif** : Lorsque vous sélectionnez un dé Turquoise, vous pouvez cocher **une des 5 cases** correspondant au chiffre indiqué sur le dé. Si vous possédez déjà des dés de **la même valeur** sur les **emplacements de votre tour de jeu**, vous pouvez cocher **une autre case** de la même colonne pour chacun de ces dés.

- **Joueur passif** : Vous pouvez cocher une case supplémentaire pour chacun des autres dés avec le même chiffre sur **le plateau argenté**.

- **Les bonus** : Si vous complétez **entièrement** une ligne ou une colonne, vous bénéficiez **immédiatement** du **bonus** illustré à son extrémité.

- **Les points** : Comptez le nombre de cases cochées dans **chacune** des 5 lignes. Pour **chacune des lignes**, obtenez le nombre de points indiqué dans le tableau de la zone turquoise.



- La zone bleu-violet

- **Joueur actif et passif** : Si vous choisissez le dé Bleu-violet, vous devez toujours associer ses points avec ceux du **dé blanc**. **Inversement**, si vous choisissez le dé blanc pour la zone bleu-violet, ajoutez le nombre de points du dé bleu-violet.

- Ne tenez pas compte de **l'emplacement** de l'autre dé lorsque vous associez les points.

- Vous ne posez **qu'un seul dé** sur votre feuille jeu.

- Vous devez inscrire le chiffre dans la première case disponible à gauche ou à droite en partant de la case du centre (celle portant le chiffre 7) :



- À gauche du 7 : Vous pouvez uniquement inscrire un chiffre inférieur de 1 au chiffre inscrit dans la case précédente.
- À droite du 7 : Vous pouvez uniquement inscrire un chiffre supérieur de 1 au chiffre inscrit dans la case précédente.
- Vous pouvez aussi inscrire un 7 après n'importe quel autre chiffre et ainsi recommencer une série.
- Les bonus : Dès que vous notez un chiffre dans une case associée à un bonus, obtenez immédiatement ce bonus.
- Les points : Marquez les points obtenus au-dessus des cases que vous avez numérotées uniquement pour les deux extrémités de la piste. De plus, marquez 4 points pour chaque chiffre supérieur ou égal à 10 et pour chaque chiffre inférieur ou égal à 4.

- LA ZONE MARRON



- **Joueur actif et passif** : Cochez une case avec le même chiffre que celui inscrit sur le dé marron.
- Par la suite, vous ne pouvez cocher que des cases à droite du dernier numéro coché, tout en respectant la correspondance de chiffre entre le dé et la case concernée. Attention, vous ne pouvez jamais revenir en arrière et cocher les cases libres à gauche du dernier numéro coché.
- Les bonus : Lorsque vous cochez deux cases adjacentes, vous pouvez bénéficier de l'éventuel bonus qui se trouvent entre elles.
- Les points : En fin de partie, vous marquez les points indiqués au-dessus de la piste, correspondant au nombre de cases cochées sur cette ligne.

- LA ZONE ROSE



- **Joueur actif et passif** : Vous devez noter des chiffres en commençant toujours par la case vide la plus à gauche de la piste.
- Lorsque vous utilisez une case, vous pouvez au choix :
 - Recevoir immédiatement le bonus illustré en-dessous. Dans ce cas, inscrivez la moitié du résultat du dé rose dans la case concernée (arrondi au supérieur).
 - Augmenter votre score. Dans ce cas, multipliez le résultat obtenu sur votre dé rose par la valeur indiquée au-dessus de la case. Vous ne recevez pas les bonus associés.
- Les points : Faites le total de tous les résultats inscrits dans les cases.

3) LES BONUS

- Il existe 3 types de bonus :

- **LES BONUS DE DÉS** : Vous devez utiliser ce bonus immédiatement. Choisissez un chiffre compris entre 1 et 6. Cochez une case ou inscrivez un chiffre dans la zone de couleur correspondant à la couleur du bonus.
- Le bonus "?" noir, vous permet de choisir la zone de couleur.

• **LES BONUS D'ACTION** : Ces bonus ne sont pas à utiliser immédiatement. Vous devez d'abord entourer la première case vide à gauche sur la piste correspondant au bonus (en haut de votre feuille de jeu). Vous pourrez les utiliser à tout moment en barrant la case concernée :

- Action "Relancez des dés"** : Seul le joueur actif peut utiliser cette action. Relancez tous les dés que vous venez de lancer. Vous ne pouvez pas relancer les dés posés sur les cases « dé » de votre feuille ou sur le plateau argenté.
- Action "Joker chiffre"** : Utilisez cette action en tant que joueur actif ou passif. Vous pouvez changer la valeur de votre dé contre une des valeurs entourée encore disponible de la piste de ce bonus. Ne changez pas la face du dé. Le symbole "?" vous permet de choisir la valeur de votre choix.
- Action "Dé supplémentaire"** : Utilisez cette action en tant que joueur actif (fin de votre tour) ou passif. Vous pouvez choisir d'utiliser 1 dé en plus parmi les 6 dés qui ont été joués. Si vous utilisez ce bonus plusieurs fois, vous ne pouvez pas choisir deux fois le même dé. Vous pouvez combiner ce bonus avec le bonus action "Joker chiffre".
Pour le dé jaune, vous devez en plus tenir compte de sa position pour cocher votre case : Sur la ligne correspondant au tour où vous avez sélectionné le dé si tel est le cas ou sur les cases grisées si vous avez écarté le dé.

- **LES RENARDS** : Les symboles Renard n'apportent aucun bonus immédiat. Ils rapportent des points en fin de partie. Chaque Renard activé vous rapporte autant de points que votre zone de couleur affichant le total de points le moins élevé.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont achevé leur dernière action lors de la dernière manche : 4 manches à 4 joueurs, 5 manches à 3 joueurs et 6 manches à 1 et 2 joueurs.
- Vous pouvez encore utiliser vos bonus d'action "Dé supplémentaire" et "Joker Chiffre".
- Prenez une feuille de jeu sur son verso et notez les points pour chaque joueur.
- N'oubliez pas vos éventuels bonus Renard.
- Le joueur ayant 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.