



# TRÈS FUTÉ! KIDS

- Contenu :**
- 5 dés
  - 1 bloc de jeu
  - 4 crayons de papier

pour 2 à 4 invités au goûter d'anniversaire à partir de 5 ans



La fête est complètement folle. Il faut éclater des ballons, souffler des bougies, déballer des cadeaux et manger beeeaucoup de friandises. Il y en aura pour tout le monde. Celui qui coche intelligemment les symboles obtenus sur les dés dégote beaucoup d'étoiles arc-en-ciel et de tours supplémentaires. Mais attention ! Tous les dés qu'il n'utilise pas sont pour les autres joueurs. Tout le monde est donc de la partie et personne ne doit attendre longtemps.

## Avant la partie

Chaque joueur reçoit une fiche du bloc et un crayon. Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence et prend tous les dés. Et la fiesta des dés peut commencer !

## Dés et bloc

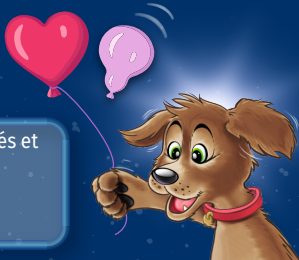
Commencez par bien observer les dés. Les faces de dés ont toujours une couleur de fond (jaune, rouge, vert, bleu) et un symbole (ballon, bougie, cadeau, bonbon). Il y a aussi trois faces avec un symbole joker. Les couleurs de fond des dés correspondent toujours à une zone de couleur sur le bloc.



## Comment jouer ?

Un tour de jeu comporte deux actions :

1. Le premier joueur jette les dés, choisit parmi les dés jetés et coche les symboles correspondants sur son bloc.
2. Les autres joueurs choisissent parmi les dés restants et cochent les symboles correspondants sur leurs blocs.



1. Le premier joueur jette les cinq dés. Il peut alors décider quels dés il souhaite prendre pour cocher les symboles correspondants sur son bloc. Il peut prendre **tous les dés d'une couleur de fond** plus tous les jokers obtenus.

**Important :** s'il ne peut utiliser aucun des dés, il peut rejeter tous les dés jusqu'à ce qu'il puisse utiliser au moins un dé.

Il peut alors cocher sur son bloc les symboles figurant sur les dés choisis, en respectant les règles suivantes :

### Règles pour cocher

**Ballons** Vous devez cocher tous les ballons de gauche à droite, en commençant par le ballon rouge en forme de coeur. Vous n'avez pas le droit de sauter de ballons.

**Bougies** Vous devez aussi cocher les bougies dans l'ordre, de gauche à droite, sans en omettre une. S'il y a deux bougies sur un wagon du train d'anniversaire, vous devez les cocher en même temps. Vous avez donc besoin de deux dés qui montrent une bougie en même temps. Tout au bout du train, il y a même trois bougies sur un wagon. Vous ne pouvez les cocher que si vous avez obtenu au moins trois bougies en même temps.

**Cadeaux** Vous pouvez cocher dans la zone verte les cadeaux que vous avez obtenus, comme bon vous semble. Vous n'avez pas besoin de respecter d'ordre.

**Friandises** Pour pouvoir cocher les muffins, donuts ou parts de gâteaux, il vous faut toujours deux dés présentant le même symbole en même temps. Vous devez aussi cocher les trois rangées de friandises de gauche à droite, sans sauter de symboles.

**Important :** il peut arriver que le premier joueur ne puisse pas utiliser un ou plusieurs des dés qu'il a pris. Dans ce cas, il remet ces dés avec les dés jusqu'alors inutilisés. Ils sont alors disponibles pour les autres joueurs. C'est maintenant à leur tour !

2. Après que le premier joueur a fait ses croix, les autres joueurs peuvent choisir **parmi les dés que le premier joueur n'a pas utilisés**. Les autres joueurs peuvent cocher sur leurs blocs les symboles des dés choisis, toujours en respectant les règles pour cocher (voir ci-dessus). Pour cela, les autres joueurs ne prennent pas les dés. Plusieurs joueurs peuvent aussi choisir les mêmes dés.

Si un autre joueur ne peut utiliser aucun des dés restants, ce n'est pas de chance : il ne peut rien cocher pendant ce tour.

**Exemple :** Olivia est première joueuse. Elle a jeté les dés et choisit la couleur de fond jaune. Elle coche le ballon rouge en forme de coeur au début de la rangée de ballons. Le ballon vert a aussi un fond jaune. Elle ne peut quand même pas le cocher parce que dans l'ordre, elle doit d'abord cocher un ballon bleu. Elle met le ballon vert avec les autres dés non utilisés. Les autres joueurs peuvent alors choisir une couleur de fond parmi ceux-ci et cocher les symboles correspondants.



Quand tous les autres joueurs ont fait leurs croix, le premier joueur passe les dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci devient le premier joueur et jette alors les cinq dés.

## Joker







Vous pouvez utiliser un joker obtenu comme bon vous semble. Cela signifie que vous pouvez choisir librement la couleur de fond et le symbole. Vous pouvez donc utiliser un joker avec les dés choisis, seul ou en combinaison avec d'autres jokers. **À chaque tour, vous ne pouvez toutefois cocher que dans une seule zone de couleur.**

## Cercles bonus

Si vous cochez dans la zone **jaune**, **rouge** ou **bleue** un symbole dans un cercle de couleur, vous pouvez encore faire une croix bonus à la fin de votre tour.

Exemple :  vous pouvez encore faire une croix dans la zone **rouge**.

Dans la **zone verte**, vous obtenez un bonus de couleur si vous avez coché tous les cadeaux de la deuxième, troisième et quatrième colonne. Le cercle en bas de la colonne indique la couleur bonus correspondante.

Exemple :   
  
  
 vous pouvez encore faire une croix dans la zone **bleue**.

Vous faites les croix bonus à la fin de votre tour, dans la zone indiquée par la couleur du cercle bonus. Les règles pour cocher s'appliquent bien évidemment toujours. Parfois, il se peut que vous puissiez faire plusieurs croix bonus l'une après l'autre.

**Important :** si vous faites une croix bonus dans une zone, cochez toujours un symbole complet même s'il est en plusieurs parties (p. ex. deux bougies ou deux friandises).

**Exemple :** Éric est le premier joueur et jette les dés. Il choisit le ballon rose et le joker. Il utilise le ballon bleu puis coche le ballon bleu ① et le ballon rose ②. Comme le ballon rose est dans un cercle bonus bleu, Éric a le droit de cocher encore les deux premiers donuts ③ de la zone bleue. Les deux donuts étant dans un cercle bonus rouge, il peut encore cocher les deux bougies dans la zone rouge ④ et collecter une étoile arc-en-ciel.



## Quand la partie prend-elle fin ?

La partie prend fin quand un joueur a coché **tous les symboles dans l'une des quatre zones de couleur**. S'il s'agit du premier joueur, les autres joueurs peuvent encore utiliser les dés restants.

## Et qui a gagné ?

En fin de partie, vous encerclez sur votre bloc toutes les étoiles arc-en-ciel que vous avez pu collecter. Dans les zones **jaune, rouge et bleue**, il s'agit de toutes les étoiles se trouvant à côté d'un symbole coché.



Dans la **zone verte**, vous obtenez une étoile si vous avez coché les trois cadeaux dans la **colonne de gauche** et une étoile par **rangée horizontale** complètement cochée.



Comptez alors les étoiles arc-en-ciel collectées et reportez le nombre dans la case étoile arc-en-ciel.



Celui qui a collecté le plus d'étoiles arc-en-ciel remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont collecté le même nombre d'étoiles, la victoire est partagée.

Pour que cette règle du jeu reste aussi compréhensible et aussi simple que possible, nous avons décidé d'utiliser la forme du masculin générique. Tout le monde doit toutefois se sentir inclus. L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs. Sous réserve de modifications.

**Réf. 88406**

**Auteur :** Wolfgang Warsch

**Rédaction :** Meike Wilken

**Réalisation :** Jasmin Weigand

**Illustrations :** Marie Zippel, Glen Viljoen

**Graphique :** designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtspieleFR](https://www.facebook.com/SchmidtspieleFR)

[www.twitter.com/SchmidtspieleFR](https://www.twitter.com/SchmidtspieleFR)

[www.instagram.com/schmidtspielefrance](https://www.instagram.com/schmidtspielefrance)

