

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

IMPORTANT : Lorsqu'un joueur obtient une ou plusieurs combinaisons gagnantes sur un lancer sec des 6 dés (en un seul coup) il est alors obligé de continuer à jouer et de relancer à nouveau les 6 dés (ensuite la règle normale s'applique).

Comptage des points

En début de partie, chaque joueur doit arriver à totaliser un minimum de 500 pts lors de son tour (en un ou plusieurs lancers de dés) pour pouvoir commencer à inscrire son score sur le carnet prévu à cet effet. Après ce premier score minimal d'entrée, peu importe par la suite le score atteint à chaque tour : toute combinaison gagnante, quelle que soit sa valeur, pourra être inscrite dès lors que le joueur aura décidé de s'arrêter.

NB : Inscrivez dans le tableau de score la somme des points gagnés par les différentes combinaisons (si le joueur en gagne !) à l'issue de chaque tour. Faites le cumul des scores tour par tour.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le score de 5000 points (ou tout autre score défini en début de partie).

À cet instant, chacun des autres joueurs a le droit à un tour supplémentaire.

À l'issue de ce tour supplémentaire joué par chacun des autres participants, celui qui a finalement le plus haut score est déclaré vainqueur.

NB : le joueur peut s'arrêter dès qu'il a dépassé 5000 points ou continuer à lancer les dés tant qu'il le peut, afin d'augmenter son score, mais au risque de tout perdre !

NB : 1) Pour marquer 1000 points en tirant \$ FEVER, il faut qu'il y ait 1 E noir et 1 E vert.
2) Pour marquer 300 points en tirant 3 E ou 5000 points en tirant 6 E, il faut bien sûr qu'il y ait 3 ou 6 de la même couleur.

Déroulement de la partie

Le nombre de joueurs est illimité.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui engage la partie est celui qui obtient le plus grand nombre de \$ avec un lancer des 6 dés.

Chaque joueur à tour de rôle lance les 6 dés : il y a alors 3 cas de figure en fonction des résultats de son lancer :

1) Son lancer ne fait apparaître aucune des combinaisons gagnantes définies précédemment. Son tour est alors terminé et il ne marque aucun point.

2) Son lancer fait apparaître 1 ou plusieurs combinaison(s). Il a alors le choix :

a) Arrêter : il marque les points correspondant aux combinaisons qu'il a obtenues et passe la main.

b) Il veut continuer à jouer (il prend alors le risque de tout perdre) : la combinaison ou les combinaisons que le joueur décidera de garder est (sont) mise(s) de côté et le reste des dés sera rejoué. À l'issue de ce second jet, le même processus s'engage.

Mais attention, il faut qu'au moins une nouvelle combinaison ait été réalisée **uniquement** avec les dés lancés la seconde fois. Ainsi les dés lancés la seconde fois ne peuvent pas venir en complément de ceux mis de côté précédemment pour constituer une nouvelle combinaison gagnante. Et ainsi de suite, pour un éventuel 3, 4 ou 5^{ème} jet.

EXEMPLE : Le résultat obtenu lors du premier jet des 6 dés est :

V-E(noir)-E(noir)-R-V-E(noir).

Dans \$ FEVER, celui qui achève la partie n'est donc pas obligatoirement le vainqueur. Le suspens peut durer jusqu'au bout dans ce jeu où il faut parfois risquer de tout perdre pour essayer de gagner !

"Conseil stratégique" en fin de partie

Compte tenu de cette règle du tour supplémentaire de fin de partie, il est recommandé au(x) joueur(s) qui approche(nt) le score final de 5000 points d'arrêter son (leur) tour **volontairement** juste en-deçà d'un cumul de 5000 points, afin d'avoir lors du tour suivant beaucoup plus de chances de dépasser très largement le score de 5000 points !

\$ FEVER® est une marque exploitée par HABOURDIN INTERNATIONAL, avec l'autorisation de Elisabeth GUYOT qui a déposé la marque FEVER. Marque et modèle déposés.
 ©1990 WADDINGTONS Games Ltd sous licence de The Great American Greed Co. Adaptation et distribution exclusive pour la France : HABOURDIN INTERNATIONAL.

Le joueur peut conserver :

- R (combinaison gagnante unique à 50 pts) et/ou
- les 3 E de même couleur (combinaison gagnante à 300 pts).

S'il choisit d'arrêter, il marquera alors : 50 + 400 = 450 pts.

Par contre, s'il choisit de continuer en ne gardant que les 3 E, il relancera les 3 dés restants, et aura acquis provisoirement 300 points.

Le nouveau jet lui donne : R-R-\$.

Soit il garde un seul R (soit 100 pts) ou les 2 R (soit 200 pts). Admettons qu'il garde les 2 R. Il a alors 300 (1^{er} lancer) + 200 (ce second lancer), soit 500 pts et peut ou non en rester là.

S'il décide de s'arrêter, il marque définitivement 500 pts.

Sinon il relance le dé restant. Dans ce cas, seul un R ou un F peut apparaître comme nouvelle combinaison gagnante. Si ni l'un, ni l'autre ne sort, le joueur chutera et ne marquera aucun point pour ce tour.

Si les 6 dés sont utilisés dans des combinaisons gagnantes acquises en un ou plusieurs jets, le joueur peut prendre le risque ou non de prolonger son tour en relançant les 6 dés. Son score sera alors le cumul des combinaisons gagnantes de son premier et de son second tour (et ainsi de suite).

Mais attention, à chaque lancer de dés, tout est remis en jeu : si le joueur a décidé de rejeter une nouvelle fois les dés et ne réalise lors de ce jet aucune nouvelle combinaison gagnante, il chute et perd les points acquis lors des lancers précédents. (Cependant les points déjà inscrits sur le carnet de score lors des tours précédents lui restent évidemment acquis, puisque ceux-ci ne sont inscrits que lorsque le joueur décide volontairement de s'arrêter).

\$ FEVER®

2 joueurs et + . A partir de 10 ans

Contenu de la boîte :

- 6 dés spéciaux
- 1 piste de lancer avec indication des combinaisons gagnantes
- 1 carnet de score
- 1 règle de jeu détaillée

But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre ou dépasser le score de 5000 points (ou tout autre score défini à l'avance par les joueurs en début de partie).

Indication des rapports de combinaisons dans \$ FEVER

IMPORTANT : La valeur de toutes ces combinaisons ne compte que sur le jet d'un ou plusieurs dés en une seule fois (lancer sec).

3 \$ tirés en même temps	600 points
3 F (dorés)	500 points
3 E (noirs)	300 points
3 V (bleus)	400 points
3 E (verts)	300 points
4 R (rouges)	1000 points
\$ FEVER	1000 points
6 faces identiques	5000 points
1 F (doré)	50 points
1 R (rouge)	100 points

EXEMPLE :

Le résultat obtenu lors du premier jet est : \$-\$V-F-R-R.

Le joueur peut conserver :

- F (combinaison gagnante unique à 50 pts) et/ou
- 1 ou 2 R (1x ou 2x1 combinaison gagnante à 100 pts).

S'il choisit de s'arrêter, il marquera alors : 50 + 100 + 100 = 250 pts.

Par contre, s'il choisit de continuer en gardant le F, il relancera les 5 dés, et aura acquis provisoirement 50 pts.

Le nouveau jet lui donne : \$-V-V-E (vert)-R.

La seule combinaison gagnante qu'il puisse conserver est : R, qui lui permet de marquer 100 pts.

Là encore, il peut choisir de s'arrêter (auquel cas il marque ses 50 pts précédemment acquis + ces 100 pts), ou de conserver ce R et de relancer les 4 dés restants.

Ce 3^{ème} lancer donne :

E(vert)-E(vert)-E(noir)-F.

La seule combinaison gagnante qu'il puisse conserver est : F, qui lui permet d'ajouter 50 nouveaux pts à son score, car bien qu'il ait tiré 3 E simultanément, ces 3 E ne sont pas de la même couleur.

Admettons qu'il prenne le risque de relancer les 3 dés restants : ce 4^{ème} lancer donne : V-V-V.

Cette combinaison permet de marquer 400 pts, qui viennent s'ajouter aux 50 (1^{er} lancer) + 100 (2^{ème} lancer) + 50 (3^{ème} lancer), soit 600 pts.

Il peut décider à ce moment là, de continuer à jouer en relançant à nouveau les 6 dés en remettant tout en jeu, ou d'en rester là et de marquer définitivement ses 600 pts en passant la main.

\$ FEVER[®]