

RISK :

x2 SCORE X2 : Les bonus +5 et +10 (+5, SUITE et DICE FEVER !) ne sont pas concernés, ils s'additionnent au score après le x2.

Le bonus « Dé Suivant x3 » est inclus dans le x2. Par exemple, si un joueur a un « Dé Suivant x3 » d'une valeur de 9, les 9 (3x3) points marqués par ce dé seront ajoutés au score lié aux 4 dés précédents 12 + 9. Le tout étant multiplié par 2 s'il dit STOP, soit $21 \times 2 = 42$.

RELANCE : C'est à vous de vous assurer du respect de cette règle.

Votre adversaire ne peut pas utiliser de PARADE sur le dé relancé.

DUEL : Refaire en cas d'égalité. Score négatif possible. Le duel compte même si le joueur fait un OUT ensuite.

LANCEZ VOS SIX DÉS D'UN COUP :

Si vous faites un « DICE FEVER ! », gagnez le bonus de 10 points et lancez le dé bonus (Dé Suivant x3 et Double Dice n'auront aucun effet dans ce cas précis). Sinon, vous pouvez utiliser des cartes PARADE (si vous en aviez en jeu) et reprendre le ou les doublons. Vous pouvez ensuite continuer ou dire STOP. Si vous n'aviez pas (ou pas assez) de cartes PARADE et que des dés de même valeurs sortent, vous êtes OUT.

VI. FIN DE PARTIE

Pour gagner, un joueur doit atteindre ou dépasser 76 points. Attention : pour valider sa victoire, lors de son dernier tour, un des dés doit être un 6.

Si un joueur atteint 76 points ou plus sans avoir lancé de 6 pendant son dernier tour, il est OUT : son score du tour n'est pas ajouté et il conserve son score précédent.

(Cas particulier : un joueur atteint 76 points en



dehors de son tour suite à un duel. Le score est effectif, mais il doit quand même attendre son tour et obtenir un 6 pour valider sa victoire). Dès qu'un joueur remplit les deux conditions (76 ou plus avec au moins un 6 lors de son dernier lancer), ceux qui n'ont pas encore joué pendant cette manche jouent leur dernier tour.

Si plusieurs personnes atteignent 76 à l'issue du dernier tour, le joueur avec le score le plus élevé gagne.

En cas d'égalité, MORT SUBITE. Chaque joueur rajoute un dé à tour de rôle sur la piste. Le premier à lancer un dé dont la valeur y est déjà présente perd la partie.

VII. CAS PARTICULIER : VICTOIRE PARFAITE EN UN TOUR

Il est possible de gagner dès son premier tour avec la combinaison parfaite, si sur le même tour :

- le dé RISK indique « Score x2 » ;
- le dé BONUS indique « Dé suivant x3 » et que le lancer suivant est un 6 ; le joueur finit en réalisant un DICE FEVER ! : 10 points bonus !

Résultat :

$(1 + 2 + 3 + 4 + (6 \times 3) + 6) \times 2 + 10 = 76$ points !

Le joueur remporte immédiatement la partie, sauf si quelqu'un réussit également à atteindre 76 à l'issue du tour.

DICE FEVER

Un jeu créé par Nicolas Olivier & Germain Izydorczyk



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur
94130 - Nogent-sur-Marne - FRANCE
www.topi-games.com
contact@topi-games.com

DICE FEVER

RÈGLES DU JEU

I. PRINCIPE DU JEU

Dans DICE FEVER, chaque joueur lance ses dés un par un pour marquer un maximum de points et tenter d'atteindre ou dépasser 76 points.



C'est votre tour !

Avant de lancer votre premier dé, vous pouvez jouer vos cartes RISK et PARADE.

Après chaque lancer, vous pouvez lancer un autre dé pour continuer ou dire STOP pour sécuriser vos points et terminer votre tour. Un dé suffit pour s'arrêter !

Si vous lancez une valeur de dé déjà obtenue pendant votre tour, vous êtes OUT et vous ne marquez aucun point. Utilisez vos cartes RISK et PARADE à bon escient pour marquer un maximum de points.

II. BUT DU JEU

Le premier joueur à atteindre ou dépasser 76 points remporte la partie, à condition d'avoir obtenu un 6 lors de son dernier tour.

III. MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit devant lui 3 cartes PARADE et 2 cartes RISK.

Un joueur va noter les scores à chaque tour.

Vous pouvez vous munir d'un papier et d'un stylo pour noter les scores de chaque joueur, ou utiliser le site DICE FEVER pour compter les points.



Qui commence ?

Chaque joueur lance un dé à 6 faces. Le joueur qui obtient la plus grande valeur commence.

IV. DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Avant de lancer son premier dé, le joueur peut poser devant lui :



• 1 ou plusieurs cartes PARADE

Chaque carte PARADE permet d'annuler un doublon (dé déjà présent sur la piste) pendant ce tour. La carte est ensuite défaussée. et le dé doublon est récupéré par le joueur. Le joueur peut ensuite le relancer pour continuer son tour, ou dire STOP.



• 1 carte RISK maximum

Le joueur lance le dé RISK au début de son tour et applique immédiatement son effet. Les cartes jouées sont défaussées à la fin du tour, peu importe son issue.

2. Lancer les dés

Le joueur lance 1 dé de 6 à la fois.

Si la valeur du dé obtenue n'est pas déjà présente sur sa piste, c'est-à-dire l'ensemble des dés qu'il a lancé et posé devant lui durant ce tour, le dé est comptabilisé.

Si la valeur du dé obtenue est déjà présente sur sa piste, le joueur est OUT (sauf si une carte PARADE est en jeu). Après chaque lancer de dé, le joueur choisit :

- soit de lancer un autre dé
- soit de dire STOP et d'arrêter son tour.

3. Dé BONUS

Dès qu'un joueur a lancé 4 dés de valeurs différentes sur la piste pendant son tour, il débloquent le dé BONUS.

Il le lance immédiatement et applique son effet. Le bonus est perdu si le tour se termine par un OUT.



4. Fin du tour

Le tour d'un joueur peut s'arrêter de 3 manières :

▪ STOP.

Le joueur décide de s'arrêter et additionne les valeurs des dés lancés à son score général.

▪ OUT

Le joueur ne marque aucun point. C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

▪ DICE FEVER !

Si le joueur obtient les 6 valeurs de dés différentes pendant son tour, il additionne ses dés et ajoute 10 points bonus.

Total d'un DICE FEVER :

$$\blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + 10 = 31 \text{ points !}$$

EXEMPLE D'UN TOUR :

C'est le tour du joueur 1. Il met en jeu une carte PARADE et une carte RISK.

Il lance immédiatement le dé RISK et obtient « THE BET ».

Il parie sur un score 12.

Il lance alors son premier dé, c'est un .

Il lance son deuxième dé, c'est un .

Il lance son troisième dé, c'est un .

Il lance son quatrième dé, c'est un  à nouveau !

Heureusement, il a une PARADE qui annule ce doublon.

Le joueur 1 est joueur, il n'a plus de PARADE mais décide de continuer !

Il fait un .

Il peut alors lancer le dé BONUS. Par chance, il obtient SUITE et fait 10 points BONUS.

Le joueur 1 a 10 points en jeu et se rend compte qu'il ne pourra pas atteindre 12 pile et réussir son pari.

Il décide de s'arrêter et de totaliser 20 points grâce au dé bonus.

Il ajoute ces 20 points aux 34 points qu'il avait avant, il a donc 54 points à la fin de son tour.



V. BONUS ET RISK

Les effets des RISK et BONUS sont expliqués dans les aides de jeu. Voici quelques précisions :

BONUS :



DOUBLE DÉ : Si un seul des deux dés crée un doublon, vous pouvez conserver le dé valide et relancer le dé doublon, sauf si vous choisissez de dire STOP. En cas de doublons sur les deux dés à 6 faces, vous êtes OUT sauf carte PARADE en jeu.



DÉ SUIVANT X3 : En cas d'utilisation d'une PARADE sur ce 5ème dé. Si vous relancez, le dé suivant ne sera plus compté triple !