

Règles du jeu de dés 10 000

Matériel : 6 dés, un bloc-notes pour tenir le score.

 : à partir de 8 ans
 : min 45 min
 : 2 à 6 joueurs

But du jeu : Atteindre 10 000 points ou plus.

Déroulement du jeu :

1. Lancer les dés :

Chaque joueur à son tour lance les six dés. Après chaque lancer, le joueur doit garder au moins un dé qui rapporte des points.

2. Compter les points :

Les 1 valent 100 points, les 5 valent 50 points.

Cependant, si un seul dé de 5 est joué sur l'ensemble du lancer, il doit être obligatoirement rejoué (avec les autres dés restants).

Les autres points se marquent par série de trois obtenus en un seul lancer : trois 2 valent 200 points, trois 3 valent 300 points, trois 4 valent 400 points, trois 6 valent 600 points.

Au premier lancer, trois 1 valent 1000 points.

Le carré (quatre dés de même valeur), **la quinte** (cinq dés de même valeur) et **la sixte** (six dés de même valeur) doublent, triplent ou quadruplent la valeur de la combinaison précédente.

Par exemple, un carré de 2 vaut 400 points, une quinte de 2 vaut 800 points et une sixte de 2 vaut 1600 points.

3. Main pleine :

Si un joueur parvient à mettre de côté tous les six dés (parce qu'ils valent tous des points), il a une "main pleine". Il doit alors relancer les six dés et les points obtenus s'ajoutent à ceux déjà obtenus lors de ce tour.

4. Continuer ou s'arrêter :

Après chaque lancer, le joueur peut choisir de s'arrêter et d'ajouter les points de ce tour à son total général, ou de continuer à lancer les dés restants pour essayer de gagner plus de points. Si un joueur arrive à mettre de côté tous les six dés (parce qu'ils valent tous des points), il peut alors relancer les six dés et continuer à accumuler des points.

5. Risque de perdre des points :

Si lors d'un lancer, aucun dé ne vaut de points, le joueur perd tous les points accumulés lors de ce tour. C'est alors au tour du joueur suivant.

6. Entrer dans la partie :

Un joueur doit faire au moins 500 points lors de son tour pour "entrer dans la partie" et commencer à comptabiliser ses points.

7. Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur atteint 10 000 points (à vous de déterminer dès le départ du jeu) ou plus, chaque autre joueur a alors une dernière chance de lancer les dés pour tenter de dépasser son score. Celui qui a le plus de points à la fin de ce tour final est le gagnant.