

1 marque	632,544,...
8 marques	421
Autant de marques que le troisième dé	Brelan
2 marques	Brelan de 1
7 marques	Suite
2 marques	Suite

Matériel nécessaire :
 - 3 dés
 - 21 marques (allumettes, cartes, cailloux)
 - une feuille et un crayon

421

Pour avoir le droit de « scorer » une première fois, il faut « ouvrir », c'est-à-dire faire au moins 500 points. Par la suite le score minimum est de 250 pts. On commence par lancer les dés. Seul les 5 et les 1 peuvent marquer seul.

Les autres chiffres ne peuvent marquer qu'en figure. Après le jet de dés, on peut soit marquer les points, si notre score est supérieur à 250 pts, soit rejouer les dés qui n'ont pas marqué afin d'additionner le score (si on n'a pas encore ouvert, il faut rejouer jusqu'à atteindre le minimum requis).

Si lors d'un lancer il n'y a aucun dés rapportant des points (pas de 1, pas de 5, pas de combinaisons), le joueur ne marque aucun point et c'est au tour du joueur suivant.

Si tous les dés « scorent » le joueur a fait une « main pleine » et relance les 5 dés.

Lorsqu'un joueur décide de s'arrêter, et de noter ses points, le joueur suivant peut s'il le souhaite récupérer le lancer de dés, et relancer uniquement les dés ne rapportant aucun point.

Le joueur peut faire ça uniquement si il à déjà ouvert.

Exemple : Carla fait 600 avec trois dés et score. Nicolas décide de relancer les deux autres dés et fait un 5, il peut s'arrêter et prendre 650 pts ou continuer à jouer. Et Vive la République et vive la France !

Matériel :
 - 5 dés
 - une feuille et un crayon

421

Tableau à recopier

Grille de jeu	↓	N	↑	1C	
1					Inscrire la somme des dés correspondants à la ligne. Ex : 3 x soit 9 pts dans la 3ème ligne
2					
3					
4					
5					
6					
TOTAL A					Faire le total des lignes 1 à 6
Bonus					Si A>60, marquer un bonus de 30
TOTAL B					Somme total A + Bonus
Maxi					Le plus de points
Mini					Le moins de points
Ecart					Différence entre Maxi et Mini
TOTAL C					Ecart x score de la ligne des 1
Brelan					3 dés identiques → 10 pts
Petite suite					1,2,3,4,5 → 15 pts
Grande Suite					2,3,4,5,6 → 20 pts
Full					brelan + paire → 30 pts
Carré					4 dés identiques → 40 pts
Yam					5 dés identiques → 50 pts
Kiki					
TOTAL D					
A+B+C+D					

↓ : La colonne est complétée du haut vers le bas
 N : La colonne est complétée de façon libre
 ↑ : La colonne est complétée du bas vers le haut
 1C : Le joueur n'a qu'un seul lancer,

PLUS QU'UNE BOUTIQUE, UN LIEU DE VIE!

Le Point Jeux

Du plaisir ludique!

JEUX DE SOCIÉTÉ • JONGLERIE • MAGIE • ANIMATIONS

BONNE HUMEUR GARANTIE

Ouvert de 9h à 19h non stop
 2 rue de Bernardy • AUBENAS
 ☎ 04.75.35.91.29 • www.lepointjeux.fr



Des Hommes et des Dés !

Livret offert par la boutique Le Point Jeux à Aubenas
www.lepointjeux.fr

Le joueur perd autant de points que l'écart entre son score et 11.
 EX : le joueur a choisi 11 comme objectif, le résultat des dés est 15, il perd 4 pts.

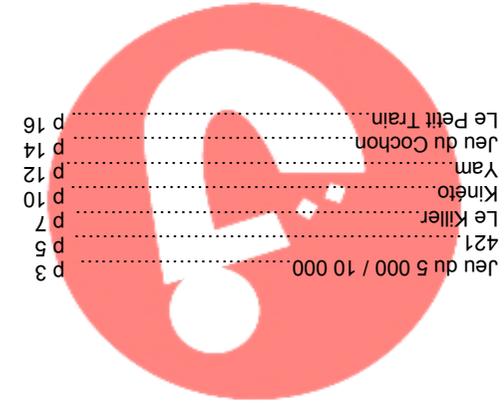
Le résultat est inférieur à 11 pts :
 Le joueur fait une « attaque » correspondant à l'écart entre son score est 24 pts

Le résultat est supérieur à 24 pts :
 Le joueur fait une « attaque » correspondant à l'écart entre son score est 24 pts

Le résultat est inférieur à 11 pts :
 Le joueur peut faire une « attaque » correspondant à l'écart entre son score et 11.
 EX : résultat des dés=9, il y a un écart de 2 pts. Le joueur a une « attaque » de 2, il choisit un adversaire à attaquer puis relance tous les dés. Chaque fois qu'il fait un 2, il le met de côté, puis relance les autres dés.
 Si lors d'un lancer il n'y a pas de 2, le joueur s'arrête et additionne le nombre de 2, et fait perdre le nombre de points correspondants au joueur désigné comme « cible »

Remarque 1 :
 Lors d'une attaque, si le joueur obtient 5 dès d' « attaque », il à une main pleine : il gagne autant de points que la valeur de son attaque. Et relance tous les dès pour continuer son attaque.

Remarque 2 :
 Si au cours d'une attaque un joueur « tue » un adverse (c.a.d que son score est de 0) il peut choisir un autre joueur comme cible et continuer son attaque.



- Jeu du 5 000 / 10 000
p 3
- 421
p 5
- Le Killer
p 7
- Kinéto
p 10
- Yam
p 12
- Jeu du Cochon
p 14
- Le Petit Train
p 16

SOMMAIRE

Le Killer

Matériel :

- 5 dés
- Une feuille et un stylo

Nombre de joueurs : 2 et +

Le but du jeu est de « tuer » tous ses adversaires.

Chaque joueur commence avec un capital de 24 pts. L'objectif est de faire moins de 11 points ou plus de 24 points.

Après son premier lancé, le joueur choisi son objectif moins de 11, ou plus de 24).

Il choisi un ou plusieurs dés qu'il mets de coté, et relance les autres. Il faut obligatoirement conserver au moins un dé par lancer.

Il y a donc 5 lancés au maximum.

Une fois les 5 dés choisis, le joueur les additionne



Le résultat est égal à 11 pts ou 24 pts :
Aucun effet

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Matériel :
- 3 dés
- Une feuille et un crayon par joueur

But du jeu :
Etre le premier à finir son train

Nombre de joueurs : 2 et +

Le Petit Train

Kinéto [khinnééééééô]

Matériel :

- 2 dés
- 1 gobelet opaque

Nombre de joueurs : 2 et +

But du jeu : avoir le moins de points possible.

le joueur qui débute (choisi de la façon que vous aurez décidé, la force, l'âge, ou les dés...) fait un jet de dés (les 2) et maintien le résultat caché (donc il laisse les mains refermées au dessus des dés, il est le seul à connaître le résultat)... et là il doit annoncer "un" score au joueur suivant (celui situé à sa gauche, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre)

il faut qu'il soit le plus grand possible, donc le dé le plus haut est la dizaine, et l'autre est l'unité... il est tout à fait autorisé et même encouragé de bluffer, et d'annoncer au dessus, puisqu'il faut tout le temps faire au dessus de ce qui a été annoncé auparavant...

le joueur suivant a quand à lui deux choix:
soit il prend, et dans ce cas il s'engage à faire au dessus de ce qui a été annoncé (ou bluffer), et les

Exemple :
1^{er} lancer : + = 4
2nd lancer : + = 4
Bébert réalise le lancer suivant. + = 4
Il peut donc valider la case 1, et la case 2 ()
Bébert obtient + = 4

Chacun son tour les joueurs vont lancer les 3 dés. L'objectif est de valider dans l'ordre son train, à l'aide des dés, en les additionnant ou non.

Nombre de joueurs : 2 et +
Chaque joueur prend une feuille de papier sur laquelle il va progressivement dessiner son cochon. Pour réaliser son cochon il faut successivement réaliser dans l'ordre les points suivants :

6	La queue
1	Une patte
7	L'oreille
8	Le Groin
9	Le corps
Eléments	

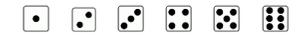
But du jeu :
Etre le premier à finir son cochon

Matériel :
- Une feuille et un crayon par joueur

Jeu du cochon

dés ne sont pas dévoilés. le jeu continue, il lance les dés (toujours en caché) et annonce son score (ou pas s'il décide de bluffer, et dans ce cas il annonce "un" score de son choix...) au joueur suivant, score qui doit nécessairement être au dessus de ce qui a été annoncé précédemment...
soit il pense que l'autre bluffe, et dans ces cas là il ne prend pas, les dés sont dévoilés...

si le joueur décide de ne pas prendre, le jeu s'arrête (momentanément), les dés sont dévoilés, et si le joueur ayant jeté les dés a bluffé, il prend un point, si il n'a pas bluffé, le joueur ayant refusé les dés prend un points.



Les Différents scores :

- score simple : +
- Double : + (plus fort que les scores simple)
- Kinéto : + (plus haut score)

Variantes : certains bons vivants oseront remplacer les points par des verres, attention avec cette variante l'abus de kinéto peut devenir dangereux

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre la barre des 5 000 points ou 10 000 points (et pas un de plus)
Nombre de joueurs : 2 et +
- 5 dés
- 1 feuille de papier et un crayon

Matériel nécessaire :

Jeu du 5 000 / 10 000

Deuxième phase : *la décharge*
Les joueurs ont maintenant la possibilité de relancer 3 fois les dés. En conservant ou non les dés. Le premier joueur à le choix du nombre de lancer (1, 2 ou 3 fois) pour la manche. Les autres joueurs devant respecter le nombre de jeter de dés.

En cas d'égalité, les joueurs n'ont qu'un lancer pour se départager.

Exemple :
Céline commence, elle obtient 1,4 et 4. Elle décide de relancer les deux 4. Elle fait 1 et 5. Elle s'arrête là ; son score final est 1,1,5.
MonMériRené à donc deux lancés pour faire mieux que Céline. Après ses deux jets il obtient 4,4 et 5. MonMériRené perd et prend donc 5 marques.
Et le bateau coule !

1	100 points
5	50 points
Brelan de 2	200 points
Brelan de 3	300 points
Brelan de 4	400 points
Brelan de 5	500 points
Brelan de 6	600 points
Brelan de 1	1 000 points
Suite	250 points
Carre	2 x la valeur du brelan
Yam	1000 x la valeur du dé

Ces combinaisons doivent être réalisées en un seul lancer.