



But du jeu

Compter le plus grand nombre de points en formant des combinaisons de dés. Les joueurs doivent tenter de compléter les combinaisons de dés inscrites sur leur fiche de pointage en accumulant le plus de points possible. Pour ce faire, chaque joueur a le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois par tour de jeu. Si une combinaison n'est pas complétée après le troisième lancer, le joueur peut décider de comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

Préparation du jeu

Chaque joueur se prend une fiche de pointage et la place près de lui sur la table. On détermine au sort qui sera le premier à jouer. Les joueurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur place les dés dans le gobelet.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance les dés. En fonction des chiffres qu'il obtient lors de ce premier lancer, il décide quelle combinaison il désire faire. Il laisse donc sur la table les dés qu'il pourra utiliser pour la combinaison choisie et lance les autres dés. Il peut également choisir de lancer de nouveau les cinq dés. Il peut lancer les dés un maximum de trois fois par tour de jeu. Si la combinaison qu'il a choisie est complétée au deuxième lancer, le joueur peut comptabiliser ses points et ne pas effectuer son troisième lancer. C'est alors au tour du joueur suivant. S'il arrive que le joueur ne puisse compléter une combinaison même après trois lancers, il doit alors comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

Exemple : En essayant de compléter une Main pleine (trois pareils et une paire), un joueur termine son tour avec trois 6, un 2 et un 3. Il peut additionner les trois 6 et inscrire un pointage de 18 à la sixième case du « Jeu de dés 1, 2, 3, 4, 5, 6 » ou à la case 3 pareils, sur la fiche de pointage.

Un joueur ne peut faire qu'une combinaison par tour de jeu. Ainsi, s'il obtient par exemple une Main pleine à son troisième lancer de dés et que cette dernière a déjà été inscrite sur sa feuille de pointage, il doit comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.

Exemple : Trois 6 et deux 5 peuvent être comptabilisés pour former un pointage de 28 à la case Roulement de surplus OU les 6 peuvent être comptabilisés pour un total de 18 à la sixième case du « Jeu de dés 1, 2, 3, 4, 5, 6 », OU les 5 peuvent être comptabilisés pour un total de 10 à la cinquième case dans cette même section.

Si ces alternatives ont déjà été comptées, le joueur doit alors inscrire zéro dans une autre case de son choix. Lorsque tous les joueurs ont complété leurs treize combinaisons, les scores sont comptabilisés. Le joueur ayant obtenu le plus haut score remporte la partie.

Partie supérieure

• JEU DE DÉS 1, 2, 3, 4, 5, 6

Le nombre total de pareils en trois lancers, par exemple :



compte 9 points dans la case des 3.

• BONI

Si un joueur **compte 63 points** ou plus dans le Jeu de dés 1,2,3,4,5,6, il obtient un **boni de 25 points**.

Partie inférieure

• 3 PAREILS

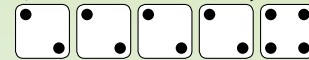
Trois dés assortis, le joueur compte le total de tous les dés (3 pareils + les deux autres dés).



compte 23 points dans la case de 3 PAREILS.

• 4 PAREILS

Quatre dés assortis, le joueur compte le total de tous les dés (4 pareils + l'autre dé).



compte 12 points dans la case de 4 PAREILS.

• COURTE SÉQUENCE DE 4

Compte 15 points pour toute série de 4 numéros consécutifs, par exemple :



compte 15 points dans la case de COURTE SÉQUENCE DE 4.

• LONGUE SÉQUENCE DE 5

Compte 20 points pour toute série de 5 numéros consécutifs, par exemple :



compte 20 points dans la case de LONGUE SÉQUENCE DE 5.

• ROULEMENT DE SURPLUS

Compte n'importe quelle combinaison de dés au moment qu'il juge le plus opportun. Le joueur compte le total de tous les dés affichés, par exemple :



compte 17 points dans la case de ROULEMENT DE SURPLUS.

• MAIN PLEINE

Compte 25 points pour trois pareils et une autre paire, par exemple :



compte 25 points dans la case de MAIN PLEINE.

• YUM

Compte 30 points pour cinq chiffres pareils, par exemple :



compte 30 points dans la case YUM.

Fiche de pointage Score sheet

JOUEUR PLAYER

JEU DE DÉS / SCORE MAXIMAL / MAXIMUM SCORE	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
TOTAL PAREILS + BONI TOTAL						
BONI BONUS (25 POINTS / 25 OR OVER)						
TOTAL						
3 PAREILS OF A KIND						
4 PAREILS OF A KIND						
COURTE SÉQUENCE DE SHORT STRAIGHT OF	4					
LONGUE SÉQUENCE DE LONG STRAIGHT OF	5					
ROULEMENT DE SURPLUS ROLL OVER						
MAIN PLEINE FULL HOUSE						
YUM (5 OF A KIND)						
TOTAL						
TOTAL PARTIE SUPÉRIEURE / OF UPPER HALF						
TOTAL GLOBAL / GRAND TOTAL						

