

Le 421



2 joueurs à plus - 3 dés

Le joueur qui commence lance les trois dés. S'il est satisfait de son résultat il passe les dés à son voisin. Sinon il peut rejouer les trois dés, ou deux ou un seul (en gardant les autres). Il peut rejouer encore une troisième fois avant de passer les dés à son voisin.

Les joueurs d'après n'ont le droit de jouer ni plus ni moins de coups que lui.

Si le premier joueur n'a joué qu'une fois les autres joueurs ne pourront jouer qu'une fois. Si le premier joueur a joué deux fois les autres joueurs seront obligés de jouer deux fois, même s'ils obtiennent du premier coup la combinaison gagnante.

Certains joueurs n'appliquent pas cette règle et permettent de jouer en moins de coups que le premier joueur, mais jamais en plus de coups que le premier joueur. Il faut décider de la règle choisie avant la partie pour éviter toute contestation.

Lorsque tout le monde a joué, c'est celui qui a la meilleure combinaison de dés qui gagne.

On peut jouer en une seule manche. Celui qui a fait la meilleure combinaison est déclaré vainqueur.

On peut encore jouer en deux manches, appelées "charge" et "décharge".

Au cours de la première manche on "charge" les joueurs perdants de jetons qui se trouvent au milieu. Celui qui a le moins de jetons à la fin de la "charge" est gagnant de cette manche.

Au cours de la seconde manche on "décharge" les joueurs gagnants de leurs jetons, distribués au début de la manche. Celui qui n'a plus de jetons à la fin de la "décharge" est gagnant de cette manche.

Voilà comment on compte les jetons pour la charge :

*** si un joueur a fait**

- **421 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 10 jetons**
- **111 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 7 jetons**
- **116 ou 666 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 6 jetons**
- **115 ou 555 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 5 jetons**
- **114 ou 444 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 4 jetons**
- **113 ou 333 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 3 jetons**
- **112 ou 222 -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons**
- **une suite : 123 ou 234... -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 2 jetons**
- **dans l'ordre 665, 664... -> celui qui a fait la moins bonne combinaison reçoit 1 jeton**
- **Quelque soit la meilleure combinaison, celui qui a fait 221, la plus petite combinaison, qu'on appelle aussi la "nénette" reçoit 2 jetons**

Pour la décharge on reprend ce même barème, mais c'est celui qui fait 421 qui se "décharge" de 10 jetons en les donnant à celui qui a fait la moins bonne combinaison, etc.