

# Le 10'000 d'après Dudu

Reprise des règles du jeu de dés selon <http://boutdebois.free.fr> avec *les compléments à Dudu*

Un jeu de prise de risques avec 5 dés pour deux personnes et plus pour les longues soirées en cabane.

## Matériel :

5 dés à 6 faces, papier, crayon

## But du jeu :

Etre le premier à atteindre un score de 10 000 points.





Principe du jeu :

- Lancer les 5 dés
- Mettre de côté un ou plusieurs dés permettant de faire monter son score
- Arrêter et noter son score ou reprendre à l'étape 1 avec les dés non utilisés.
- Le score est nul si le jet de dé ne rapporte aucun point. *Un poufff. Noter un trait horizontal sur la feuille des scores.*
- *Si un des joueurs obtient un score nul durant trois tours consécutifs, on décompte 500 points à celui-ci, un poufff.*
- *Si le jet donne deux 5 (2\*50points), il est possible de mettre un des dés sur l'as (1\*100points) et de rejouer le deuxième dé avec les autres dés sans valeur de point (2 à 4)*
- *Si le joueur obtient un brelan et que les deux autres dés sont un/des 5 ou/et un/des as, main pleine, le joueur peut rejouer tous les dés. Les points sont cumulés.*
- *Après comptage de son score, le joueur peut passer celui-ci au joueur suivant. Le joueur suivant peut relancer les dés sans valeur. S'il fait des points, ceux-ci sont ajoutés au score précédent. Sinon poufff.*

## Comptage des points :

- Les As valent 100 points
- Les 5 valent 50 points
- Les brelans (3 mêmes figures) d'As valent 1000 points
- Les autres brelans valent 100 fois la valeur du dé
- Les suites 1,2,3,4,5 ou 2,3,4,5,6 valent 1500 points Attention :
- Pour être valide, une combinaison (brelan, suite) doit être obtenue dans le même lancé de dés.
- Pour commencer à marquer il faut un score minimal de 1000 points (*500 points selon Dudu*); par la suite aucun score minimal n'est requis.
- *A gagné le premier qui arrive à 10'000 exactement. Le jet qui dépasse les 10'000 n'est pas compté.*

# Exemples :

	<p>Sur ce premier lancé de dés, seul l'As permet de faire avancer le score, on le met de côté, le score est de 100 points, on jette les 4 dés restants</p>
	<p>Sur ce second lancé de dés seul le 5 permet de faire avancer le score, on le met de côté, le score est maintenant de 150 points, on jette les 3 dés restants.</p> <p>NB : La suite 1,2,3,4,5 ne peut pas compter, car elle a été obtenue en deux jets de dés.</p>
	<p>Ce troisième lancé de dés amène un brelan de 6. Le score est maintenant de <math>600 + 150 = 750</math> points. Les 5 dés sont utilisés, on les rejette tous</p>
	<p>Ce quatrième lancé de dés amène 400 points (<math>300 + 100</math>). Le score est maintenant de 1150 points, suffisant pour commencer à marquer. Le joueur peut arrêter et passer au joueur suivant, à son prochain tour de jeu, il ne sera pas obligé d'atteindre 1000 points pour continuer à marquer.</p> <p>Il peut également relancer le 6 et tenter d'obtenir un as ou un 5 ; s'il n'y arrive pas, il perd tout !</p>