

LE DIX MILLE – Règles du jeu

Règle de base

Il faut 5 dés une feuille et un crayon. Avant de commencer, chaque joueur lance un dé. Le plus petit commence. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les dés de valeur 1 (as) ou 5 sont gagnants. Les dés gagnants restent, les autres peuvent être relancés. À chaque lancé de dés il suffit qu'il y ait **au moins un** dé gagnant pour pouvoir continuer. Si il n'y a aucun dé gagnant sur un lancé, le joueur perd et passe la main. Si tous les dés sont gagnants, le joueur peut reprendre les cinq dés et les relancer.

Exemple 1 :

1^{er} lancé (lancé de 5) : 2 / 3 / 5 / 4 / 5 ➤ les deux 5 restent

2^{ème} lancé (3 dés) : 1 / 2 / 6 ➤ l'as reste

3^{ème} lancé (2 dés) : 3 / 2 ➤ aucun dé gagnant, perdu

Exemple 2 :

1^{er} lancé (lancé de 5) : 2 / 5 / 5 / 4 / 5 ➤ les trois 5 restent

2^{ème} lancé (2 dés) : 1 / 2 ➤ l'as reste

3^{ème} lancé (1 dé) : 5 ➤ il y a 5 dés gagnants en piste, le joueur peut tout relancer

4^{ème} lancé (lancé de 5) : etc...

L'as vaut 100 points, le 5 vaut 50 points. Les valeurs sont additionnées et le but du jeu est d'arriver à faire 10.000 points. Jusqu'à présent, rien de bien compliqué... ni d'attrayant d'ailleurs.

Ça ce complique ! Lancé de 5...

Arriver jusqu'à 10.000 à coups de 100 et de 50 ça peut durer longtemps... Mais sur les **lancés de 5** les règles changent. Attention, ce qui suit ne s'applique qu'aux **lancés de 5 dés**, c'est à dire : soit au premier lancé, soit après avoir eu cinq dés gagnants.

Sont pris en compte et considérés comme gagnants :

La petite suite :

1 / 2 / 3 / 4 / 5 qui vaut 300 points

La grande suite :

2 / 3 / 4 / 5 / 6 qui vaut 500 points

Trois dés identiques qui valent 100 x la valeur d'un des dés :

2 / 2 / 2 = 200 points

3 / 3 / 3 = 300 points

4 / 4 / 4 = 400 points

5 / 5 / 5 = 500 points

6 / 6 / 6 = 600 points

Exception : trois as valent 1.000 points :

1 / 1 / 1 = 1.000 points.

Cinq dés identiques qui valent 1000 x la valeur d'un des dés :

2 / 2 / 2 / 2 / 2 = 2.000 points

3 / 3 / 3 / 3 / 3 = 3.000 points

4 / 4 / 4 / 4 / 4 = 4.000 points

5 / 5 / 5 / 5 / 5 = 5.000 points

6 / 6 / 6 / 6 / 6 = 6.000 points

Exception : cinq as valent 10.000 points :

1 / 1 / 1 / 1 / 1 = 10.000 points.

Exemple 1 :

1^{er} lancé (lancé de 5) : 3 / 5 / 4 / 3 / 3 ➤ $3 \times 100 + 50 = 350$ points (le 4 est relancé)

2^{ème} lancé (1 dé) : 1 ➤ 100 points de plus (tous les dés sont gagnants)

3^{ème} lancé (lancé de 5) : 2 / 6 / 5 / 3 / 4 ➤ Grande Suite, 500 points de plus (tous les dés sont gagnants)

4^{ème} lancé (lancé de 5) : 2 / 5 / 2 / 6 / 4 ➤ 50 points de plus (le 5 reste)

5^{ème} lancé (4 dés) : 6 / 5 / 1 / 4 ➤ $100 + 50 = 150$ points de plus (le 5 et l'as restent)

Le total vaut 1.150 points...

Marquer ces points ou rejouer les 2 dés ? Si au sixième lancé il n'y a ni as ni 5 tout est perdu (0 point)... Ça commence à devenir chaud !!!

Exemple 2 :

1^{er} lancé (lancé de 5) : 1 / 2 / 4 / 3 / 6 ➤ 100 points (l'as reste)

2^{ème} lancé (4 dés) : 5 / 5 / 5 / 2 ➤ $50 + 50 + 50 = 150$ points (et surtout pas 500 car ce n'est pas un lancé de 5)

3^{ème} lancé (1 dé) : 6 ➤ perdu : 0 point

Autorisation d'Entrer en Compte
Elle s'obtient en acceptant le premier score supérieur ou égal à 300 mais celui-ci n'est pas compté. Il sert d'Autorisation d'Entrée et tant que l'on a pas obtenu cette autorisation on ne peut pas marquer. Cela signifie que si votre premier score est de

1.050, vous ne marquez pas ces points mais à partir du tour suivant, tant les points marqués que les zéros seront comptés. Il arrive que l'on fasse plusieurs tours "à vide"...

Marquer les points

On ne peut marquer que si le score est **supérieur ou égal à 300**. Cela veut dire que tant que l'on n'a pas atteint ce seuil de 300 il faut obligatoirement relancer les dés. Il n'y a pas de limite supérieure, tant que les dés sont gagnants les valeurs sont ajoutées.

On ne peut marquer que si l'on a obtenu l'autorisation d'entrer en compte. Quand on marque la main passe au joueur suivant qui peut reprendre le score laissé et ne lancer que les dés non gagnants ou repartir de zéro avec un **lancé de 5**.

Les Zéros

Chaque fois qu'aucun dé gagnant n'est obtenu sur un lancé vous perdez et passez la main. Vous marquez **zéro** (si vous n'avez pas obtenu l'Autorisation d'Entrer en Compte, vous passez la main sans marquer **zéro**). Au bout de trois zéros, qu'ils soient consécutifs ou non, **500** points sont **retirés** à votre total. Il peut arriver d'avoir un total négatif...

Faire croquer les autres...

Lorsque un joueur marque il passe la main. Le joueur suivant a alors la possibilité, s'il le désire, de reprendre le score à son compte. S'il le fait, il ne peut évidemment relancer **que le(s) dé(s) non gagnant(s)**. Si avec ce nouveau lancé, un ou plusieurs dés sont gagnants, son score s'ajoute aux points marqués par le joueur précédent. En fait le jeu continue comme si c'était lui même qui avait fait la main du joueur précédent.

Ce n'est pas une obligation, le joueur peut aussi décider de repartir de zéro avec un lancé de 5 dés s'il juge par exemple que le score n'est pas assez élevé par rapport au risque.

Exemple 1 :

Le joueur précédent a marqué **1.050** point : **1 / 1 / 1 / 5 / 4** ➤ Il passe la main

Le joueur suivant reprend son score, il n'a le droit à lancer qu'un seul dé (le 4)

1^{er} lancé (1 dé) : **3** ➤ il perd et marque **zéro**.

Exemple 2 : (3 joueurs)

Le joueur précédent (joueur 1) a marqué **1.050** point : **1 / 1 / 1 / 5 / 4**

Le joueur suivant (joueur 2) reprend son score, il n'a le droit à lancer qu'un seul dé (le 4)

1^{er} lancé (1 dé) : **1** ➤ **100** points de plus, tous les dés sont gagnants

2^{ème} lancé (**lancé de 5**) : **5 / 1 / 3 / 2 / 3** ➤ **50 + 100 = 150** points de plus (l'as et le 5 restent)

Le joueur 2 décide de marquer : **1.050** (du joueur 1) + **100 + 150 = 1.300** points

Le joueur 3 reprend son score, il lui reste trois dés à lancer

1^{er} lancé (3 dés) : **1 / 5 / 6** ➤ **100 + 50** points de plus.

Le joueur 3 marque : **1.300** (du joueur 2) + **150 = 1.450** points

C'est à nouveau au joueur 1 de jouer. Il peut décider de tenter sa chance avec un seul dé ou de repartir de zéro mais avec un **lancé de 5** (car il n'y a qu'un seul dé à jouer et les chances sont moindres) ...

Le dilemme

C'est là que le jeu prend de l'intérêt... À partir du moment où un joueur décide de marquer, il laisse à son adversaire suivant la possibilité de reprendre son score. Se pose alors la question de savoir si il faut laisser le plus petit nombre de dés à son adversaire et donc continuer à jouer, au risque de tout perdre, ou si il faut marquer.

C'est souvent quand les mains "tourment" que les scores atteignent des sommets (et non pas "c'est souvent quand les nains tournent que leurs corps atteignent des sommets" qui est absolument faux...)

La Victoire

Pour gagner il faut arriver à **10.000** points. Mais là encore il y a une astuce. En effet, ce n'est pas lorsque l'un des joueurs a atteint ce score que la partie se termine. Quand un joueur fait 10.000 ou plus, il faut obligatoirement que tous les joueurs **suivants** jouent leur tour. D'où l'importance de l'ordre des joueurs (voir début des règles du jeu).

Si dans une partie à quatre joueurs le joueur 2 fait **10.150** points il n'a que virtuellement gagné car il faut que les joueurs 3 et 4 jouent aussi leur main (par contre c'en est définitivement fini pour le joueur 1). Si dans notre exemple, le joueur 4 a **9.200** points. Sur son lancé il tire : **1 / 1 / 1 / 1 / 2**. Il marque **1.100** points et passe à **10.300**. Il bat le joueur 2 sur le fil.

Topinambour : la cerise qui fait déborder le gâteau... (ou la goutte d'eau sur le vase, j'sais plus !)

Avant n'importe quel lancé de dés, le joueur peut annoncer **Topinambour**. Dans ce cas, les dés lancés sont retournés et c'est la face opposée qui compte. C'est à dire que ce n'est plus l'as et le cinq qui sont gagnants mais le 2 et le 6 car en les retournant le 2 donne un 5 et le 6 un as. **Topinambour** n'agit que sur le lancé qui suit son annonce. Il peut être annoncé à n'importe quel moment du jeu. Il n'agit que sur les dés lancés. **Topinambour** peut être annoncé plusieurs fois de suite. **Si Topinambour est annoncé "après" avoir jeté les dés il ne sera pas pris en compte même si les dés tournent encore.**

Topinambour n'a pas vraiment d'intérêt stratégique mais au niveau psychologique... c'est un vrai régal.

Exemple 1 :

1^{er} lancé (lancé de 5) : **2 / 3 / 5 / 4 / 5** ➤ les deux 5 restent

Topinambour annoncé

2^{ème} lancé (3 dés) : **1 / 2 / 6** ➤ **Topinambour** le transforme en **6 / 5 / 1**

donc, au lieu de rajouter **100** points (sans le **Topinambour**) on rajoute **150** points

Topinambour annoncé

3^{ème} lancé (2 dés) : **1 / 1** ➤ **Topinambour** le transforme en **6 / 6**

au lieu de rajouter **200** points avec un **lancé de 5** à suivre, on se retrouve avec aucun dé gagnant et on marque **zéro**...

merci aux auteurs (**Laurent Arki et robert balanguer**)