

But du jeu

Accumuler le plus de points possible en complétant les combinaisons de dés inscrites sur la fiche de pointage. Pour ce faire, chaque joueur a le droit de **lancer les dés jusqu'à trois fois par tour de jeu**.

Préparation du jeu

Distribuez une fiche de pointage à chaque joueur. Déterminez au sort qui sera le premier à jouer. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur place les dés dans le gobelet et lance les dés. En fonction des chiffres qu'il obtient lors de ce premier lancer, il choisit la combinaison de sa fiche de pointage qui lui paraît la plus avantageuse. Il laisse donc sur la table les dés qu'il pourra utiliser pour la combinaison choisie et relance les autres dés. Il a aussi l'option de relancer les cinq dés. **Il dispose de trois lancers au maximum pour former la combinaison choisie ou toute autre combinaison jugée encore plus avantageuse.** S'il complète une combinaison dès son premier ou deuxième lancer, le joueur peut immédiatement mettre fin à son tour de jeu et comptabiliser ses points. C'est alors au tour du joueur suivant. Si le joueur ne parvient pas à compléter de combinaison, même après trois lancers, il doit alors comptabiliser ses points de la façon la plus avantageuse pour lui et les inscrire sur sa fiche de pointage.

Un joueur peut compléter une seule combinaison par tour de jeu. Lorsqu'une combinaison est inscrite sur la feuille de pointage, elle ne peut plus être changée. Par exemple, si un joueur obtient une MAIN PLEINE (trois pareils et une paire) à son troisième lancer de dés et que cette combinaison est déjà inscrite sur sa feuille de pointage, il doit choisir une autre combinaison et comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui. Si chacune des combinaisons tentées a déjà été inscrite sur la fiche de pointage, le joueur doit inscrire zéro dans une case vide de son choix.

Par exemple :

Le joueur peut inscrire 28 points à la case **Roulement de surplus** (total de tous les dés).

Les 6 peuvent compter pour 18 points à la **case des 6** du **Jeu de dés**.

Les 5 peuvent compter pour 10 points à la **case des 5** du **Jeu de dés**.

Le joueur peut inscrire 0 point dans n'importe quelle autre case.

Lorsque tous les joueurs ont inscrit un pointage dans les treize cases, chaque joueur calcule son total global. Le joueur ayant obtenu le plus haut pointage remporte la partie.

La fiche de pointage

Partie supérieure

• JEU DE DÉS 1, 2, 3, 4, 5, 6

Un maximum de chiffres identiques : le joueur inscrit le **total du chiffre correspondant**.

Par exemple : (3 + 3 + 3 = 9 points dans la case des 3)

• BONI

Si un joueur **accumule 63 points** ou plus dans le **Jeu de dés**, il obtient **25 points** additionnels.

Partie supérieure

yum		Fiche de pointage Score sheet												
		JOUEUR PLAYER												
JEU DE DÉS ROLL	SCORE MAXIMAL MAXIMUM SCORE	NOMBRE DE PARTIE / GAME NUMBER												
1	5	1	2	3	4	5								
1	5													
2	10													
3	15													
4	20													
5	25													
6	30													
TOTAL PARTIEL • SUB TOTAL														
BONI BONUS														
TOTAL PARTIE SUPÉRIEURE UPPER HALF														
3 PAREILS OF A KIND		TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE												
4 PAREILS OF A KIND		TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE												
COURTE SÉQUENCE DE SHORT STRAIGHT OF		4	TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE											
LONGUE SÉQUENCE DE LONG STRAIGHT OF		5	TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE											
ROULEMENT DE SURPLUS HIGH ROLL		TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE												
MAIN PLEINE FULL HOUSE		TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE												
YUM 5 OF A KIND		TOTAL DES 5 DÉS TOTAL 5 DICE												
TOTAL		PARTIE SUPÉRIEURE UPPER HALF												
TOTAL GLOBAL GRAND TOTAL		PARTIE INFÉRIEURE LOWER HALF												

Partie inférieure

• 3 PAREILS

Trois chiffres identiques: le joueur inscrit le total **de tous les dés**.

Par exemple : (4 + 4 + 4 + 5 + 3 = 20 points)

• 4 PAREILS

Quatre chiffres identiques: le joueur inscrit le total **de tous les dés**.

Par exemple : (2 + 2 + 2 + 2 + 4 = 12 points)

• COURTE SÉQUENCE DE 4

Une combinaison de 4 chiffres consécutifs: le joueur inscrit **15 points**.

Par exemple :

• LONGUE SÉQUENCE DE 5

Une combinaison de 5 chiffres consécutifs: le joueur inscrit **20 points**.

Par exemple :

• ROULEMENT DE SURPLUS

N'importe quelle combinaison de dés: le joueur inscrit le **total de tous les dés affichés**.

Par exemple : (1 + 2 + 4 + 4 + 6 = 17 points)

• MAIN PLEINE

Une combinaison de 3 chiffres identiques et d'une paire: le joueur inscrit **25 points**.

Par exemple :

• YUM

Cinq chiffres identiques: le joueur inscrit **30 points**.

Par exemple :