



Se joue avec un jeu 5 dés composés de 6 faces. Chaque face représente les différentes figures : As, Roi, Dame, Valet, 10 et 9.

Si vous n'avez pas de dés avec des figures, vous pouvez utiliser des dés classiques en attribuant chaque chiffre à une figure.

BUT DU JEU

Le but est de ne pas perdre le tour de manche en bluffant (ou en disant la vérité) sur la combinaison des dés lancés. Il faut réaliser la meilleure combinaison possible.

DÉROULEMENT DU JEU

Un des joueur prend le gobelet de 5 dés et les lance soit sur la table (face découverte), soit les garde cachés sous le gobelet. Plus il y aura de dés cachés et plus la part de bluff sera importante.

Le joueur annonce alors les dés récoltés, par exemple : paire de valets, dame, 10, As. Il peut aussi annoncer aucune valeur : « rien ». Le joueur suivant décide soit d'accepter les dés tel quel, soit de les refuser (on joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

S'il les accepte, il récupère les 5 dés et peut soit :

- améliorer son jeu en ne jouant que les dés souhaités (un dé ne peut être lancé qu'une fois maximum) ;
- rejouer tous les dés le jeu.

La contrainte est de devoir annoncer une combinaison de dés toujours plus élevée que la précédente.

La partie continue alors avec le joueur suivant, etc.

S'il les refuse il doit dire « MENTEUR ». À ce moment-là, le joueur désigné doit montrer ses dés sur la table. S'il s'avère que le joueur ment alors il perd le coup et prend 1 point de pénalité. S'il disait la vérité c'est le joueur ayant annoncé « menteur » qui perd. Chaque perdant reçoit un point.

LES COMBINAISONS

- 2 dés identiques : la paire
- 2 dés identiques + 2 dés identiques : la double paire
- 3 dés identiques : le brelan
- 3 dés identiques + 2 dés identiques : le full ou la main pleine
- 4 dés identiques : le carré
- 4 dés qui se suivent : la petite suite
- 5 dés qui se suivent : la grande suite
- 5 dés identiques : le Poker

FIN DE LA PARTIE

Au bout d'un nombre de tours défini au départ, le joueur ayant reçu le plus de points a perdu, et à l'inverse celui ayant le moins reçu de points a gagné.

Les règles de jeu

