

Fiche Récapitulative : Jeu du 421

Objectif du jeu

- Le but est de se débarrasser de tous ses jetons en réalisant les meilleures combinaisons de dés.
- Le joueur qui termine la manche avec la combinaison la plus faible ramasse les jetons mis en jeu par les autres joueurs.

Hierarchie des combinaisons (du plus fort au plus faible)

- 4-2-1 : La combinaison suprême (vaut 10 jetons).
- Brelans : 6-6-6, 5-5-5, 4-4-4, 3-3-3, 2-2-2, 1-1-1 (valent 7 jetons).
- Suites : 4-5-6, 3-4-5, 2-3-4, 1-2-3 (valent 2 jetons).
- Points simples : Somme des dés (ex: $6+5+2 = 13$ points).

Déroulement d'une manche

- Chaque joueur dispose de 3 lancers maximum par tour.
- Il est possible de conserver un ou plusieurs dés et de relancer les autres.
- Le joueur peut s'arrêter avant ses 3 lancers s'il est satisfait de son score.
- Une fois le tour terminé, le joueur annonce sa combinaison finale.

Conseils stratégiques

- Ne gardez jamais un 1 seul si vous visez un brelan, sauf si vous avez déjà deux 1.
- Priorisez toujours la conservation des dés formant une suite ou un brelan potentiel.
- Observez les scores des joueurs précédents pour décider s'il est nécessaire de prendre des risques sur vos lancers.