



ENSEMBLE DE PLATEAUX À DÉS AVEC FEUTRE VERT

Guide de jeu



AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement – petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

SSX26P132

Aperçu de l'ensemble

Composants du jeu :

- **Plateau à dés hexagonal avec doublure en feutre** – sert à recueillir les dés, à atténuer le bruit et à protéger les surfaces.
- **Cornet à dés avec doublure en feutre** – sert à secouer et à dissimuler les dés avant de les lancer.
- **6 dés personnalisés**

Liste des jeux compatibles avec cet ensemble

Jeux de dés classiques et de style casino (page)

- Craps (2)
- Pair ou impair (4)
- Plus ou moins (3)
- Le bateau, le capitaine et son équipage (4)
- High Roll (3)

Jeux de dés familiaux et décontractés (page)

- Bunco^{MD} (5)
- Dix mille (7)
- Farkle^{MC} (5)
- Going to Boston^{MC} (8)
- Pig (6)

Jeux de bluff et de stratégie (page)

- Jet de bluff (9)

Jeux de fête (page)

- Course à 30 (8)

Craps (version maison simplifiée)

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Obtenir certains chiffres pour gagner en fonction du point du tireur.

Préparation :

- Utiliser 2 dés.
- Un joueur lance; les autres peuvent parier ou simplement jouer pour marquer des points.

Comment jouer :

1. Le tireur lance les dés.
2. Premier lancer (lancer de sortie) :
 - Si le total est de 7 ou 11 : le tireur gagne.
 - Si le total est 2, 3 ou 12 : le tireur perd.
 - Si vous obtenez un 4, un 5, un 6, un 8, un 9 ou un 10, ce chiffre devient le point.
3. Le tireur continue sur sa lancée :
 - Il faut relancer les dés avant d'obtenir un 7 : le tireur gagne.
 - Si un 7 est obtenu avant le point : le tireur perd.
4. Passez la cornet à dés au joueur suivant.

Plus ou moins (7 jeux)

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Deviner avec précision si le résultat du lancer sera inférieur, supérieur ou égal à 7.

Comment jouer :

1. Utilisez 2 dés.
2. Avant de lancer les dés, chaque joueur choisit :
 - Moins de 7
 - Plus de 7
 - Exactement 7
3. Lancez les dés dans le plateau.
4. Déterminez le résultat :
 - Moins de 7 : Si le total est inférieur à 7, le banquier paie 2 pour 1 sur ce pari. Si ce n'est pas le cas, le joueur perd son pari. (Par exemple : si un joueur mise 1 jeton dans le pot et gagne, le banquier lui paiera 2 jetons.)
 - Plus de 7 : Si le total est supérieur à 7, le banquier paie 2 pour 1 sur ce pari. Si ce n'est pas le cas, le joueur perd son pari. (Par exemple : si un joueur mise 1 jeton dans le pot et gagne, le banquier lui paiera 2 jetons.)
 - Exactement 7 : Si le joueur mise sur le 7 et obtient ce résultat, le banquier paie 5 pour 1. (Par exemple : si un joueur mise 1 jeton dans le pot et gagne, le banquier lui paiera 5 jetons)

High Roll

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Terminer chaque manche avec le total le plus élevé.

Comment jouer :

1. Chaque joueur lance les dés pour obtenir 6.
2. Lancez les dés dans le plateau en utilisant le cornet.
3. Après le premier lancer, les joueurs peuvent choisir de relancer un dé de leur choix.
4. Additionnez la valeur de tous les dés pour le total final.
5. Le total le plus élevé remporte la manche.
6. Jouez plusieurs manches en consignant les résultats. Le joueur qui a obtenu le plus haut résultat le grand nombre de fois (ou qui a obtenu le total cumulé le plus élevé) remporte la partie.

Quelques règles facultatives permettent de rendre le jeu plus complet :

- En cas d'égalité, les joueurs à égalité relancent les dés.
- Limite d'un lancer supplémentaire par manche.
- Avant de commencer à jouer, il faut décider si le classement se fera en fonction des
 - victoires par manche ou
 - du total des points sur l'ensemble des manches.

Pair ou impair

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Deviner si le total des lancers de dés sera pair ou impair.

Comment jouer :

1. Avant chaque lancer, chaque joueur choisit « pair » ou « impair ».
2. Lancez 3 dés.
3. Additionnez les chiffres sur les dés.
4. Les joueurs qui ont deviné correctement marquent 1 point.
5. Après chaque tour, les autres joueurs lancent les dés à tour de rôle.
6. Jouez un nombre de manches que vous aurez déterminé. Le joueur ayant le plus de points à la fin gagne.

Règle facultative :

- Si plusieurs joueurs font le même choix, ils peuvent tous marquer des points s'ils ont raison.

Le bateau, le capitaine et son équipage

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Lancer les dés pour obtenir le navire (6), le capitaine (5) et son équipage (4) dans cet ordre, puis compter les points.

Préparation :

- Utilisez 5 dés.

Comment jouer :

1. Chaque joueur dispose d'un maximum de 3 lancers par tour.
2. Un joueur doit d'abord obtenir un 6 pour avoir un bateau.
3. Une fois le bateau obtenu, le joueur doit obtenir un 5 pour avoir le capitaine.
4. Une fois le capitaine obtenu, le joueur doit obtenir un 4 pour avoir l'équipage.
5. Une fois les 6, 5 et 4 mis de côté, on additionne les valeurs des deux dés restants pour obtenir le pointage du joueur.
6. C'est celui qui obtient le meilleur pointage qui remporte la manche ou la partie.

Une précision importante :

- Si un joueur n'obtient pas les trois chiffres, soit le 6, puis le 5, puis le 4 au cours des trois lancers, son pointage pour cette manche est de zéro

Exemple :

- Premier lancer : 6, 2, 2, 5, 1 → on garde le 6
- Deuxième lancer : lance les 4 dés restants et obtient 5, 4, 3, 1 → on conserve le 5 et le 4
- Les dés restants sont le 3 et le 1, donc le pointage est de 4

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Marquer des points en obtenant le chiffre indiqué à chaque tour.

Préparation :

- Utilisez 3 dés.
- Jouez 6 manches au total.
- Chaque manche correspond à un nombre cible :
 - 1re manche = les uns
 - 2e manche = les deux
 - 3e manche = les trois
 - 4e manche = les quatre
 - 5e manche = les cinq
 - 6e manche = les six

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez les 3 dés.
2. Chaque dé dont le résultat correspond au chiffre cible de la manche rapporte 1 point.
3. Si les trois dés affichent tous le chiffre cible, vous marquez un Bunco qui rapporte 21 points.
4. Si vous marquez au moins 1 point, vous continuez à lancer les dés.
5. Si vous marquez 0 point, votre tour se termine et on passe au joueur suivant.
6. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu l'occasion de jouer au cours de cette manche, ou fixez un pointage cible pour la manche, par exemple : 21.
7. Passez au chiffre de la manche suivante et recommencez.
8. Après la 6e manche, le joueur ayant le pointage total le plus élevé gagne.

Règle facultative :

- Un brelan qui n'est pas du chiffre visé rapporte 5 points et on continue à lancer les dés

Farkle MC

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Marquer des points en obtenant certaines combinaisons de dés et en accumulant des points avant de commencer à jouer au Farkle.

Préparation :

- Utilisez 6 dés.

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez les 6 dés.
2. Après chaque lancer, mettez de côté les dés qui rapportent des points.

3. Vous pouvez ensuite choisir l'une des options suivantes :
 - Mettez vos points en banque et terminez votre tour, ou
 - Relancez les dés qui n'ont pas rapporté de points pour tenter d'en gagner davantage.
4. Si, après avoir lancé les dés, aucune combinaison gagnante n'apparaît, vous faites un Farkle et perdez tous les points obtenus pendant ce tour.
5. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de points gagnant convenu par le groupe.

Combinaison gagnante :

- Un dé de 1 = 100 points
- Un dé de 5 = 50 points
- Trois dés de 1 = 1 000 points
- Trois dés de 2 = 200 points
- Trois dés de 3 = 300 points
- Trois dés de 4 = 400 points
- Trois dés de 5 = 500 points
- Trois dés de 6 = 600 points
- Quatre dés identiques = 1 000 points
- Cinq dés identiques = 2 000 points
- Six dés identiques = 3 000 points
- Suite (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 1 500 points

Remarque facultative :

Vous pouvez définir un pointage gagnant, par exemple 5 000 ou 10 000 points, selon la durée de partie souhaitée.

Pig

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Être le premier joueur à atteindre 100 points.

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez un dé autant de fois que vous le souhaitez.
2. Chaque lancer est ajouté au total de votre tour.
3. Si vous obtenez un 1, votre tour se termine immédiatement et vous marquez 0 point pour ce tour.
4. Avant de relancer les dés, vous pouvez choisir de garder votre total de ce tour et de l'ajouter à votre pointage total.
5. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
6. Le premier joueur à atteindre un total de 100 points gagne la partie.

Dix mille

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Être le premier joueur à atteindre 10 000 points.

Préparation :

- Utilisez 6 dés.
- Notez les points sur papier.

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez les 6 dés.
2. Après chaque lancer, mettez de côté au moins un dé de pointage ou une combinaison de points.
3. Vous pouvez ensuite choisir l'une des options suivantes :
 - Mettez vos points en banque et terminez votre tour, ou
 - Lancez à nouveau les dés restants pour essayer de marquer plus de points.
4. Si, après avoir lancé les dés, vous n'obtenez aucun dé comptant pour le pointage ni aucune combinaison, vous êtes éliminé et perdez tous les points gagnés au cours de ce tour.
5. Si les 6 dés rapportent des points pendant votre tour, vous obtenez des « dés gagnants » et pouvez relancer les 6 dés pour continuer à faire grimper votre pointage.
6. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 000 points.

Notation :

- Un dé de 1 = 100 points
- Un dé de 5 = 50 points
- Trois dés de 1 = 1 000 points
- Brelan (du 2 au 6) = valeur nominale $\times$ 100
 - Exemple : trois dés de 4 = 400 points
- Suite (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 1 500 points
- Trois paires = 1 000 points
 - Certains groupes attribuent une note de 1 500, alors vérifiez les règles de la maison

Exemple de tour :

- Vous obtenez un lancer de : 1, 5, 5, 2, 3, 6
- Vous pourriez mettre de côté le 1 et les deux 5 pour obtenir 200 points
- Vous pouvez alors soit conserver les 200 points, soit relancer les 3 dés restants

Remarque : Le jeu Dix mille est similaire au Farkle™, mais le pointage gagnant y est généralement plus élevé et ce jeu peut appliquer des règles maison légèrement différentes.

Course à 30

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Être le premier à atteindre exactement 30 points.

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez 3 dés.
2. Additionnez votre total à votre pointage.
3. Si votre total dépasse 30, votre pointage est réinitialisé à 20.
4. Le premier joueur à atteindre exactement 30 points remporte la partie.

Going to BostonMC

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Obtenir le total le plus élevé après trois lancers.

Comment jouer :

1. Lancez 3 dés et conservez le dé qui affiche le chiffre le plus élevé.
2. Lancez les 2 dés restants et conservez le dé qui affiche le chiffre le plus élevé.
3. Lancez le dernier dé.
4. Additionnez les résultats des 3 dés que vous avez conservés pour obtenir votre pointage.
5. Chaque joueur joue à tour de rôle.
6. Le joueur ayant obtenu le pointage total le plus élevé à la fin de la partie gagne

Exemple :

- Premier lancer : 2, 5, 6 → on garde le 6
- Deuxième lancer : 1, 4 → on garde le 4
- Lancer final : 3
- Pointage total = 13

Jet de bluff

Joueurs : 2 et plus

Objectif : Être le dernier joueur au jeu.

Comment jouer :

1. À votre tour, lancez 2 dés en secret à l'aide du cornet.
2. Regardez vos dés sans les montrer aux autres joueurs.
3. Indiquez un chiffre au joueur suivant (vous pouvez dire la vérité ou bluffer).
4. Le joueur suivant a deux choix :
 - Accepter : Prenez le cornet, lancez-le et annoncez un chiffre plus élevé.
 - Mettre au défi : Levez le cornet pour voir si le joueur précédent a dit la vérité.
5. Si le joueur mis au défi a menti, il obtient une prise.
6. Si le joueur mis au défi dit la vérité, c'est celui qui l'a mis au défi qui obtient une prise.
7. Un joueur est éliminé après trois prises.
8. Le dernier joueur au jeu gagne la partie

Gagnants du jeu

[illegible]

Gagnants du jeu

[illegible]



**Conçu et mis au point aux É.-U.
Fabriqué en Chine.**

Snap-on et Wrench « S » sont des marques de commerce de Snap-on Incorporated et sont utilisées sous licence. Toutes les autres marques sont des marques de commerce de leurs détenteurs respectifs. 2026 Snap-on Incorporated. Imprimé en Chine.
Snap-on, 2801 80th St., Kenosha (WI) 53143, États-Unis
www.snapon.com



**Numérisez pour obtenir
des renseignements
supplémentaires**



SSX26P132