

Règle du 421 : jouer, marquer et gagner aux dés

Regle.Net

Règle de jeu

Le 421 expliqué simplement pour jouer sans débat

Jeu de dés incontournable, rapide à installer et parfait pour une table de bar, une soirée entre amis ou une partie improvisée, le 421 repose sur une idée simple : lancer trois dés, comparer les combinaisons et gérer ses jetons mieux que les autres. La règle tient en peu de matériel, mais quelques détails changent tout : l'ordre des combinaisons, la différence entre charge et décharge, et le nombre de jetons à prendre ou à donner.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Le 421 se joue avec 3 dés et 21 jetons. Les joueurs comparent leurs combinaisons : pendant la charge, le moins bon lancer reçoit des jetons du pot ; pendant la décharge, chacun essaie de se débarrasser de ses jetons. Le premier joueur sans jeton à la fin gagne.

En bref

Réponse rapide : le 421 se joue avec 3 dés et 21

Minimum 2 joueurs

Matériel

3 dés et 21 jetons

Objectif

Finir sans jeton

Type

Jeu de dés, hasard et prise de risque

Présentation du jeu

Le 421 est un grand classique des jeux de dés en Europe. Sa popularité vient de son mélange très efficace : des règles faciles à expliquer, une tension immédiate à chaque lancer et juste assez de choix pour provoquer des discussions animées autour de la table. On peut y jouer presque partout, du moment que les dés ne roulent pas sous le canapé dès le premier tour.

Le jeu se déroule en deux temps. La première phase, appelée la charge, sert à distribuer les 21 jetons entre les joueurs. La seconde, appelée la décharge, sert à s'en débarrasser. Cette alternance donne tout son rythme à la partie : on commence par essayer de limiter les dégâts, puis on tente de renverser la situation.

Principe et but du jeu



Le but est d'être le premier joueur à ne plus avoir de jetons à la fin de la décharge. À chaque tour, les joueurs lancent les 3 dés et comparent leur résultat selon l'ordre des combinaisons. L'as, c'est-à-dire le 1, est considéré comme la valeur la plus forte dans la hiérarchie générale : on classe donc les valeurs dans l'ordre as, six, cinq, quatre, trois, deux.

La charge

Les jetons partent du pot central. À chaque tour, le joueur ayant réalisé la moins bonne combinaison reçoit le nombre de jetons correspondant à cette combinaison. Quand le pot est vide, cette manche s'arrête.

La décharge

Les joueurs tentent ensuite de donner leurs jetons aux autres. La logique de comparaison reste la même, mais chaque joueur peut lancer jusqu'à trois fois pour améliorer sa combinaison.

Matériel et mise en place

Pour commencer, il suffit de préparer une surface plane, 3 dés classiques et un ensemble de 21 jetons. L'ensemble des jetons placés au centre est appelé le pot. Les jetons peuvent être de vrais jetons, des pièces, des allumettes, des petits papiers ou n'importe quel marqueur facile à compter.

- Placez les 21 jetons au centre de la table pour former le pot de départ.
- Chaque joueur lance les 3 dés une première fois pour déterminer qui commence.
- Le joueur qui obtient le plus gros score au lancer préliminaire lance le premier tour.

Une fois l'ordre établi, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si plusieurs joueurs débattent déjà sur le meilleur lancer avant même le début, gardez cette page ouverte : elle servira de juge de paix.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue toujours en deux manches : d'abord la charge, puis la décharge. Le tour de jeu reste simple, mais il faut bien distinguer ce que l'on fait avec les jetons selon la manche en cours.

- Début de tour : le premier joueur lance les 3 dés simultanément, puis les joueurs suivants font de même dans l'ordre de jeu.
- Comparaison : on compare les combinaisons obtenues selon la hiérarchie du jeu, de la plus forte à la plus faible.
- Jetons : pendant la charge, le joueur avec la moins bonne combinaison reçoit des jetons du pot ; pendant la décharge, les jetons circulent entre joueurs selon le résultat du tour.



Règles particulières et cas fréquents

La plupart des hésitations viennent du classement des combinaisons. Voici l'ordre à retenir, de la combinaison la plus puissante à la plus faible.

- Le 421, composé de 4, 2 et 1, vaut 10 jetons.
- Le triple as, composé de 1, 1 et 1, vaut 7 jetons.
- Les fiches sont composées d'une paire d'as et d'une troisième valeur ; la valeur du troisième dé indique le nombre de jetons.
- Les baraques sont composées de trois dés identiques et valent autant de jetons que la valeur affichée, sauf le triple as déjà traité à part.
- Les suites sont composées de trois chiffres successifs et valent 2 jetons ; par exemple, 6-5-4 est plus fort que 3-2-1.
- La nénette, composée de 2, 2 et 1, est la plus faible combinaison et fait recevoir 2 jetons au joueur qui l'obtient.
- Les autres combinaisons valent 1 jeton et se départagent en comparant le dé le plus fort, puis le deuxième, puis le troisième.

Attention à un point de vocabulaire souvent mal retenu : dans certaines explications, l'exemple des fiches peut prêter à confusion. La logique à garder est simple : quand une combinaison spéciale précise une valeur, c'est cette valeur qui détermine les jetons, sauf exception indiquée autour de la table.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
421	Combinaison 4, 2 et 1.	Vaut 10 jetons.
Triple as	Combinaison 1, 1 et 1.	Vaut 7 jetons.
Baraque	Trois dés de même valeur.	Vaut la valeur des dés, sauf triple as.
Suite	Trois valeurs qui se suivent.	Vaut 2 jetons.
Nénette	Combinaison 2, 2 et 1.	Combinaison la plus faible, 2 jetons.
Autre lancer	Comparaison du plus grand dé au plus petit.	Vaut 1 jeton.

Comment gagner ?

Pour gagner, il faut être le premier joueur à ne plus avoir de jetons au terme des deux manches. Pendant la charge, l'objectif est donc de récupérer le moins de jetons possible. Pendant la décharge, l'objectif change : il faut réussir de meilleures combinaisons pour se libérer de ses jetons et les transmettre aux adversaires selon le résultat du tour.

Lors de la décharge, un joueur peut lancer les dés jusqu'à trois fois s'il le souhaite. Après le premier lancer, il peut conserver un ou deux dés sur la table et relancer les autres afin de viser une combinaison plus forte. C'est là que le jeu devient plus tactique : faut-il garder un résultat moyen ou tenter un meilleur coup au risque de finir avec pire ? Voilà le genre de question qui met une table d'accord... rarement du premier coup.

Erreurs fréquentes

Confondre charge et décharge

La charge distribue les jetons depuis le pot ; la décharge sert à s'en débarrasser. Si vous inversez les deux, la partie devient vite impossible à suivre.

Oublier l'ordre des valeurs

Au 421, l'as est la valeur la plus forte dans le classement général. Pensez à comparer les dés dans l'ordre as, six, cinq, quatre, trois, deux.



Relancer sans annoncer clairement

En décharge, lorsqu'un joueur garde certains dés et en relance d'autres, tout doit rester visible et clair. Sinon, le débat de règle arrive plus vite qu'un triple as.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de dés simples à sortir et rapides à expliquer, vous pouvez aussi essayer d'autres règles du même univers. Pour une version simplifiée et plus adaptée aux enfants, essayez le Zanzibar.

Zanzibar 5000 Jeux de Dés

Questions fréquentes

Combien de dés faut-il pour jouer au 421 ?

Il faut 3 dés classiques pour jouer au 421, ainsi qu'un pot de 21 jetons placé au centre de la table au début de la partie.

Quelle est la meilleure combinaison au 421 ?

La meilleure combinaison est le 421, composé des dés 4, 2 et 1. Elle vaut 10 jetons.

Quelle est la différence entre la charge et la décharge ?

La charge sert à répartir les 21 jetons entre les joueurs depuis le pot. La décharge sert ensuite à se débarrasser de ses jetons pour tenter de finir la partie sans jeton.

Peut-on relancer les dés plusieurs fois ?

Lors de la décharge, un joueur peut lancer jusqu'à trois fois pour améliorer sa combinaison, en conservant un ou deux dés entre les lancers s'il le souhaite.