

Règle du jeu du 36 : comment jouer à ce jeu de dés



Regle.Net

Règle de jeu

Atteindre 36 sans dépasser : la règle claire

Le jeu du 36 est un petit jeu de dés idéal quand on veut lancer une partie tout de suite, sans plateau, sans cartes et sans notice disparue sous le canapé. Chaque joueur additionne ses lancers et tente d'arriver exactement à 36 points. Simple ? Oui. Mais dès que l'on approche du score final, chaque lancer peut faire gagner... ou renvoyer à zéro.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer au 36, chaque joueur lance un dé à son tour et ajoute le résultat à son score. Le premier à atteindre exactement 36 gagne. Si un joueur dépasse 36, il retombe à 0.

En bref

Réponse rapide : pour jouer au 36, chaque joueur lance

2 joueurs minimum, plus amusant à 3 ou plus

Matériel

1 dé à 6 faces, une feuille et un crayon

Objectif

Atteindre exactement 36 points

Type

Jeu de dés, hasard, calcul mental

Présentation du jeu

Le 36 est un jeu de dés accessible à tous les âges. Il fonctionne très bien en famille, entre amis, en animation, en classe ou pendant une pause, parce qu'il ne demande presque rien : un dé, un peu d'attention et quelqu'un pour noter les scores si la mémoire collective commence à faire n'importe quoi.

Son intérêt vient de sa règle principale : il ne suffit pas d'avoir beaucoup de points, il faut tomber juste. Plus un joueur se rapproche de 36, plus le risque augmente. À 31 points, un 5 fait gagner ; un 6 fait dépasser et remet le compteur à zéro. Cette tension rend les fins de partie drôles, parfois cruelles, et toujours faciles à comprendre.

Le jeu est aussi pratique avec les enfants, car il fait travailler les additions, la comparaison des nombres et la notion de dépassement sans donner l'impression de faire un exercice. On lance, on compte, on rit un peu quand quelqu'un repart à zéro, puis on recommence.



Principe et but du jeu

Chaque joueur possède un score personnel qui commence à 0. À son tour, il lance le dé et ajoute le résultat obtenu à son total. Le but est d'être le premier à atteindre exactement 36 points. Si le total dépasse 36, le joueur perd sa progression et revient à 0.

Cette mécanique rappelle d'autres jeux où le score exact compte beaucoup : dans la règle du jeu, il faut souvent réagir vite à une consigne claire ; au molkky, dépasser le score visé peut aussi coûter cher. Ici, la sanction est immédiate : trop haut, retour au départ.

Atteindre exactement 36

Un joueur gagne uniquement si son nouveau total est égal à 36. Un total de 35 ne suffit pas, et un total de 37 ou plus fait repartir à zéro dans la règle classique.

Gérer le dépassement

Le dépassement est le cœur du jeu. Il crée du suspense en fin de partie, car un joueur très proche de la victoire peut tout perdre sur un lancer trop élevé.

Matériel et mise en place

La mise en place prend moins d'une minute. Installez les joueurs autour d'une table ou dans un espace où le dé peut être lancé correctement. Désignez l'ordre de jeu comme vous voulez : le plus jeune commence, le plus motivé commence, ou le premier qui trouve le dé commence. Oui, c'est une vraie méthode de soirée jeux.

- Préparez 1 dé classique à 6 faces.
- Notez le nom de chaque joueur sur une feuille, avec un score de départ à 0.
- Déterminez l'ordre de passage avant le premier lancer.
- Annoncez à voix haute le résultat du dé et le nouveau total après chaque tour.
- Rappelez la règle essentielle : au-dessus de 36, le score retombe à 0.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en tours successifs. Chaque joueur joue une fois, puis on recommence dans le même ordre jusqu'à ce qu'un participant atteigne exactement le score cible. La règle est volontairement courte pour que la partie reste fluide.

- Chaque participant commence avec un score de 0.
- Le premier joueur lance le dé.
- Il ajoute le résultat du dé à son score total.



- Le joueur suivant lance à son tour et additionne son résultat.
- Si un joueur atteint exactement 36, il remporte la partie.
- Si un joueur dépasse 36, son score retombe immédiatement à 0.
- Les autres joueurs continuent normalement si aucune victoire n'a été annoncée.

Exemple simple : Clara a 31 points. Elle lance le dé et obtient 5. Elle arrive à 36 exactement et gagne. Si elle avait obtenu 6, elle serait montée à 37, aurait dépassé le score autorisé et serait repartie à 0.

Règles particulières et cas fréquents

Le point qui bloque le plus souvent concerne la fin de partie : faut-il dépasser, s'arrêter, rejouer, attendre ? Dans la règle classique, la réponse est nette : on doit atteindre 36 exactement. Aucun arrangement du type "36 ou plus" n'est prévu, sinon le jeu perd son suspense.

Si un joueur possède 34 points, il doit faire 2 pour gagner. Avec 1, il monte à 35 et devra faire 1 au tour suivant. Avec 3, 4, 5 ou 6, il dépasse 36 et repart à zéro. À 35 points, seul le 1 permet de gagner. C'est souvent là que les débats commencent, donc posez la règle avant la partie.

Pour une partie plus stratégique, vous pouvez autoriser un joueur à passer son tour à partir de 30 points. Il évite alors le risque de dépasser, mais il laisse aussi les autres avancer. Cette variante ajoute un choix intéressant : tenter sa chance maintenant ou patienter en espérant le bon lancer plus tard.

Pour une partie plus rapide, il est aussi possible de jouer avec 2 dés. Le score progresse plus vite, mais le risque de dépasser augmente fortement. Cette version est plus dynamique, moins contrôlable, et convient bien quand les joueurs veulent enchaîner plusieurs manches.

Tableau récapitulatif

Règle du jeu du 36 : comment jouer à ce jeu de dés



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Tous les joueurs commencent à 0.	Chaque score est personnel.
Tour de jeu	Le joueur lance le dé et ajoute le résultat à son total.	On annonce le nouveau score après chaque lancer.
Score exact	Un total de 36 donne la victoire immédiate.	Il faut tomber juste.
Dépassement	Un total supérieur à 36 remet le joueur à 0.	Plus on approche, plus le risque est grand.
Variante stratégique	À partir de 30 points, un joueur peut passer son tour si cette option a été décidée avant la	Utile pour ajouter un peu de choix.
Variante rapide	On joue avec 2 dés au lieu d'un seul.	La partie accélère, mais devient plus imprévisible.

Comment gagner ?

Le gagnant est le premier joueur qui atteint exactement 36 points. Il ne suffit donc pas d'être le plus proche du score final : un joueur à 35 n'a pas gagné, et un joueur à 37 a dépassé. La précision compte autant que la chance.

Si vous voulez une règle plus équitable lorsque le premier joueur a commencé la manche, vous pouvez décider que tous les participants doivent jouer le même nombre de tours. Dans ce cas, si plusieurs joueurs atteignent 36 dans le même tour complet, vous pouvez déclarer une égalité ou organiser une manche de départage.

Pour mieux jouer, notez les scores proprement, annoncez les totaux à voix haute et vérifiez immédiatement les dépassements. Cela évite les discussions de cinq minutes sur un calcul de $31 + 6$, surtout quand tout le monde est persuadé d'avoir raison.

Erreurs fréquentes

Accepter un score supérieur à 36

Dans la règle classique, 37 ne gagne pas. Le joueur dépasse et revient à 0. Si vous voulez jouer autrement, annoncez-le clairement avant le début.



Oublier de noter les scores

Le jeu paraît simple, mais les erreurs arrivent vite à plusieurs joueurs. Une feuille et un crayon évitent les contestations et gardent la partie fluide.

Mélanger les variantes

Passer son tour, jouer avec 2 dés ou viser 20 au lieu de 36 sont des variantes. Choisissez-les avant la partie pour éviter les règles qui changent au moment critique.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de dés rapides, faciles à sortir et parfaits pour jouer en famille, vous pouvez aussi essayer d'autres règles où le score, le hasard et les retournements de situation sont au centre de la partie.

Yam's 5000 421 Jeux de Dés

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au 36 ?

Le jeu du 36 se joue à partir de 2 joueurs. Il fonctionne aussi très bien à 3, 4, 5 joueurs ou plus.

Combien de dés faut-il ?

La règle classique se joue avec 1 seul dé à 6 faces. Une variante plus rapide peut se jouer avec 2 dés.

Quel est le but du jeu du 36 ?

Le but est d'être le premier joueur à atteindre exactement 36 points, sans dépasser ce total.

Que se passe-t-il si un joueur dépasse 36 ?

Si un joueur dépasse 36, son score retombe à 0. Il doit recommencer à marquer des points lors de ses prochains tours.

Peut-on gagner avec plus de 36 points ?

Non. Dans la règle classique, il faut atteindre exactement 36. Un score de 37 ou plus fait perdre toute la progression.

Comment rendre le jeu plus stratégique ?



Vous pouvez autoriser les joueurs à passer leur tour lorsqu'ils atteignent 30 points ou plus. Ils doivent alors choisir entre prendre un risque ou attendre.

Le jeu du 36 convient-il aux enfants ?

Oui, c'est un très bon jeu pour les enfants, car il permet de travailler les additions, le calcul mental et la reconnaissance des nombres en jouant.