

Règle du jeu du 5000 : points, dés et victoire

Regle.Net

Règle de jeu

Le 5000 aux dés, sans prise de tête

Le 5000 est un jeu de dés simple à sortir, mais assez piégeux pour provoquer de vrais choix : sécuriser ses points maintenant ou relancer pour viser plus gros. Avec 5 dés, une feuille et un stylo, vous pouvez lancer une partie en famille ou entre amis et trancher rapidement les questions qui reviennent toujours : combien vaut un 1, quand ouvre-t-on son score, que se passe-t-il si le lancer ne rapporte rien ?

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer au 5000, chaque joueur lance 5 dés, marque des points avec les 1, les 5 et certaines combinaisons, puis choisit de s'arrêter ou de relancer les dés sans valeur. Le premier joueur qui atteint 5000 points, exactement ou en dépassant selon la règle choisie au départ, gagne la partie.

En bref

Réponse rapide : pour jouer au 5000, chaque joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

5 dés, une feuille et un stylo

Objectif

Être le premier à totaliser 5000 points

Type

Jeu de dés, score et prise de risque

Présentation du jeu

Le 5000 fait partie de ces jeux que l'on peut installer en moins d'une minute, même quand la boîte de jeux est restée au placard. Il suffit de quelques dés, d'un support pour noter les scores et d'un accord clair sur les variantes avant de commencer. La partie repose sur un principe très lisible : chaque lancer peut rapporter des points, mais un lancer sans point peut faire perdre le bénéfice du tour.

Le charme du jeu vient justement de cette hésitation permanente. Vous venez de marquer ? Très bien. Mais faut-il garder ce score ou tenter un nouveau lancer avec les dés restants ? Les joueurs prudents avanceront régulièrement, tandis que les plus audacieux viseront les grosses combinaisons. Oui, ce sont souvent les mêmes qui disent « encore un lancer » juste avant de tout perdre.



Principe et but du jeu

Le but est d'être le premier à totaliser 5000 points. Avant le premier lancer, les joueurs doivent choisir la condition de victoire : atteindre 5000 points pile, ou simplement franchir la barre des 5000 points. Ce choix est important, car la version « pile » rend la fin de partie plus tactique et parfois plus cruelle.

Ouvrir son score

Pour commencer réellement à marquer dans la partie, un joueur doit obtenir au minimum 750 points lors de son premier lancer d'ouverture. S'il ne les atteint pas, il reste à 0.

Relancer ou s'arrêter

Après avoir marqué, le joueur peut s'arrêter et inscrire ses points, ou relancer uniquement les dés qui n'ont pas de valeur pour essayer d'augmenter son score.

Matériel et mise en place

La mise en place est volontairement légère. Le plus important n'est pas le matériel, mais l'accord de départ sur les seuils et la fin de partie. Une feuille de score est fortement conseillée : le chemin jusqu'à 5000 peut être long, surtout si plusieurs joueurs enchaînent les tours prudents ou les prises de risque mal récompensées.

- Préparez 5 dés classiques pour l'ensemble des joueurs.
- Prévoyez une feuille et un stylo pour noter le score total de chacun après chaque tour validé.
- Décidez si la victoire se joue à 5000 points pile ou dès qu'un joueur dépasse 5000 points.
- Déterminez le premier joueur avec la méthode de votre choix : lancer le plus haut, ordre de table ou accord commun.
- Rappelez la valeur des dés avant de commencer, afin d'éviter les débats au milieu d'un lancer décisif.

Déroulement d'une partie

À son tour, le joueur lance les 5 dés. Il met de côté les dés qui rapportent des points, puis décide s'il conserve le score obtenu ou s'il relance les dés restants sans valeur. La règle demande donc de compter correctement les points à chaque lancer, mais aussi d'évaluer le risque : plus il reste peu de dés à relancer, plus le tour peut devenir tendu.

- Le premier joueur lance les 5 dés et vérifie les dés ou combinaisons qui rapportent des points.
- Si le joueur marque, il peut arrêter son tour et inscrire ses points, à condition de



respecter le seuil applicable.

- S'il continue, il relance uniquement les dés qui n'ont pas encore de valeur.
- Si le nouveau lancer ne rapporte aucun point, le joueur perd les points de son tour.
- Une fois le tour terminé, le joueur suivant lance les dés à son tour.

Après l'ouverture à 750 points, il faut ensuite marquer au moins 500 points par tour pour pouvoir inscrire son score. Certaines tables jouent avec un seuil minimum fixé à 250 points, ou sans seuil minimum après l'ouverture. Comme souvent avec les jeux de dés traditionnels, le plus simple est de choisir votre version avant le premier lancer, pas au moment où quelqu'un vient de faire un score douteux.

Règles particulières et cas fréquents

Les points du 5000 reposent sur les dés isolés qui valent quelque chose et sur les combinaisons obtenues en un jet. Les valeurs ci-dessous permettent de compter rapidement sans recalculer toute la table à chaque tour. On retrouve d'ailleurs des logiques de combinaisons proches de jeux comme le Yahtzee ou, dans un autre univers, le Poker.

- Le « 1 », souvent appelé l'As, vaut 100 points.
- Le « 5 » vaut 50 points.
- La petite suite 1, 2, 3, 4, 5 vaut 1500 points.
- La grande suite 2, 3, 4, 5, 6 vaut 1500 points.
- Cinq dés affichant « 5 » valent 5000 points.
- Un brelan, c'est-à-dire 3 dés identiques en un jet, vaut la valeur des dés multipliée par 100 : trois 2 valent 200, trois 3 valent 300, trois 4 valent 400, trois 5 valent 500 et trois 6 valent 600.
- Exception importante : trois « 1 » valent 1000 points.
- Les 2, 3, 4 et 6 seuls, ou par deux, ne rapportent aucun point.

La main pleine

On parle de « main pleine » lorsque tous les dés lancés ont une valeur. Dans cette règle facultative, le joueur est obligé de relancer tous les dés. Si le lancer suivant ne rapporte aucun point, il perd tout le score de son tour. Au bout de trois tours sans marquer de points, il perd également 1000 points.

La récupération du jeu du joueur précédent

Cette variante permet au joueur suivant de reprendre une situation laissée par le joueur précédent. Si ce dernier s'arrête et marque ses points, le joueur suivant peut tenter de relancer son dernier dé sans valeur. S'il ne marque rien, il perd son tour. S'il marque, il cumule le point obtenu avec les points du joueur qui s'était arrêté.



Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Ouverture	Le joueur doit faire au minimum 750 points pour commencer à inscrire son score.	Sans ouverture, le score reste à 0.
Tour classique	Après l'ouverture, un tour doit rapporter au moins 500 points, sauf variante décidée avant la partie.	Le seuil peut varier selon les tables.
Lancer sans point	Si une relance ne rapporte aucun point, le joueur perd les points accumulés pendant ce tour.	Relancer est toujours un risque.
1 isolé	Chaque 1 vaut 100 points.	C'est le dé isolé le plus rentable.
5 isolé	Chaque 5 vaut 50 points.	Utile pour sécuriser un petit score.
Brelan	Trois dés identiques valent la valeur du dé multipliée par 100, sauf trois 1 qui valent 1000	Le brelan de 1 est une grosse combinaison.
Suite	1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6 vaut 1500 points.	Une suite peut changer le rythme de la partie.
Fin de partie	La victoire se joue soit à 5000 points pile, soit au franchissement du seuil.	Choisissez la règle avant de jouer.

Comment gagner ?

Il existe deux façons courantes de désigner le vainqueur. Dans la version la plus stricte, le joueur doit atteindre exactement 5000 points. Un total de 4950 ne suffit pas, et un total de 5050 dépasse la cible : le score n'est pas valable et le joueur perd son tour. Dans cette version, au bout de trois tours perdants, le joueur perd aussi 1000 points.

Dans la version plus directe, le premier joueur qui franchit la barre des 5000 points gagne immédiatement. Cette règle rend les fins de partie plus rapides et convient bien aux groupes qui veulent éviter les derniers tours interminables où tout le monde calcule au point près.



Dans les deux cas, gagner demande un mélange de chance, de calcul et de sang-froid : savoir s'arrêter est parfois plus fort que tenter le lancer héroïque.

Erreurs fréquentes

Oublier la règle d'ouverture

Un joueur ne commence pas à inscrire des points dès son premier petit score : il doit d'abord atteindre le seuil de 750 points pour ouvrir sa partie.

Relancer tous les dés sans raison

En règle normale, on relance les dés qui n'ont pas de valeur. La main pleine est une règle facultative à annoncer clairement avant de jouer.

Changer la condition de victoire en cours de route

5000 points pile ou dépassement autorisé : ce choix doit être fixé dès le départ, sinon la fin de partie risque de se transformer en tribunal des dés.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de score aux dés, avec des choix rapides et un peu de pression à chaque lancer, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches. Le 5000 est plus libre qu'un jeu de grille, mais il partage le même plaisir de compter, comparer et tenter la combinaison qui fera basculer la partie.

Jeux de Dés Yam's Zanzibar Jeu du 36 421

Questions fréquentes

Combien de dés faut-il pour jouer au 5000 ?

Il faut 5 dés classiques pour jouer au 5000, ainsi qu'une feuille et un stylo pour noter les scores de chaque joueur au fil de la partie.

Combien de joueurs peuvent participer ?

Le jeu se joue généralement de 2 à 5 joueurs. Au-delà, la partie reste possible si tout le monde accepte d'attendre son tour, mais le rythme devient plus lent.

Faut-il atteindre 5000 points exactement ?

Deux versions existent : soit il faut atteindre exactement 5000 points, soit il suffit de dépasser 5000 points. La règle choisie doit être annoncée avant le début de la partie.



Que se passe-t-il si un lancer ne rapporte aucun point ?

Si un joueur relance et ne marque aucun point, il perd les points accumulés pendant ce tour.
C'est ce qui rend chaque relance risquée.