

Règle du Zanzibar : comment jouer à ce jeu de dés



Regle.Net

Règle de jeu

Le Zanzibar expliqué simplement

Le Zanzibar est un jeu de dés ancien, rapide et très facile à sortir quand on veut jouer sans matériel compliqué. Trois dés, une feuille, un crayon, quelques joueurs autour de la table : la partie peut commencer. Le principe tient en une idée simple : obtenir les meilleurs brelans, appelés Zanzis, puis marquer assez de points pour dépasser le score fixé au départ.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer au Zanzibar, chaque joueur lance 3 dés jusqu'à 3 fois afin de réaliser un Zanzi, c'est-à-dire 3 faces identiques. Le triple 1 vaut 100 points, le triple 6 vaut 60 points, et les autres triples valent leur valeur indiquée.

En bref

Réponse rapide : pour jouer au Zanzibar, chaque joueur

À partir de 2 joueurs

Matériel

3 dés, une feuille et un crayon

Objectif

Atteindre le score fixé au début

Type

Jeu de dés familial et rapide

Présentation du jeu

Le Zanzibar fait partie des jeux de dés les plus simples à expliquer, ce qui en fait un bon choix pour une partie improvisée. Il ne demande ni plateau, ni cartes, ni longue installation. La règle repose surtout sur les lancers, le choix de relancer ou non certains dés, et la comparaison des résultats entre joueurs.

Une partie dure généralement peu de temps, autour de 10 minutes selon le nombre de participants et le seuil choisi. C'est un format pratique en famille, entre amis ou avec des enfants capables de reconnaître les faces des dés et de suivre un score. Le jeu fonctionne aussi très bien comme petit défi entre deux manches d'un jeu plus long.

Principe et but du jeu

Le but est de marquer le plus de points possible en réalisant un Zanzi : un lancer final



composé de 3 valeurs identiques. À son tour, un joueur peut lancer les 3 dés jusqu'à trois fois. Après chaque lancer, il peut garder certains dés et relancer les autres, ou choisir de s'arrêter si son résultat lui convient.

La logique ressemble à celle du jeu du 421 : il faut décider rapidement si l'on sécurise un résultat ou si l'on tente de l'améliorer. La petite subtilité importante vient du nombre de lancers utilisés. Si un joueur annonce un Zanzi obtenu en deux lancers, les autres joueurs doivent tenter de faire mieux avec le même nombre de lancers.

Le Zanzi

Un Zanzi est un brelan aux dés : trois 1, trois 2, trois 3, trois 4, trois 5 ou trois 6. Sans trois faces identiques, le joueur ne marque pas le score d'un Zanzi.

Le nombre de lancers

Chaque joueur dispose d'un maximum de 3 lancers, mais il peut s'arrêter avant. Quand un joueur réussit en un certain nombre de lancers, les autres doivent respecter ce même nombre pour comparer les résultats équitablement.

Matériel et mise en place

Le matériel est volontairement minimal, ce qui explique pourquoi ce jeu se lance facilement presque partout. Avant de commencer, mettez-vous simplement d'accord sur l'ordre de jeu et sur le score à atteindre. Le seuil peut être fixé à 200, 500 ou 1 000 points selon la durée souhaitée.

- Préparez 3 dés classiques à six faces.
- Gardez une feuille et un crayon pour noter les points après chaque tour.
- Désignez le premier joueur, puis faites jouer les participants dans l'ordre choisi.
- Fixez le score de fin de partie avant le premier lancer : 200, 500 ou 1 000 points.

Déroulement d'une partie

Une manche se joue joueur après joueur. Le premier participant lance les 3 dés. Il peut ensuite conserver les dés utiles et relancer les autres, jusqu'à un maximum de 3 lancers. S'il obtient un Zanzi, il annonce son résultat et le nombre de lancers utilisés, par exemple : « triple 6 en deux ».

- Le joueur actif lance les 3 dés une première fois.
- Il choisit de relancer les 3 dés, seulement 1 dé, seulement 2 dés, ou de garder son résultat.
- Il ne peut pas dépasser 3 lancers pendant son tour.
- S'il réussit un Zanzi en 1, 2 ou 3 lancers, les autres joueurs tentent de faire mieux avec



le même nombre de lancers.

- Les points sont notés immédiatement, puis le tour passe au joueur suivant.

Règles particulières et cas fréquents

Le point qui provoque le plus souvent une pause dans la partie concerne la valeur des triples. Tous les Zanzis ne rapportent pas le même nombre de points. Le triple 1 est le plus fort avec 100 points, le triple 6 rapporte 60 points, tandis que les triples 2, 3, 4 et 5 rapportent leur valeur simple.

Autre cas fréquent : que faire si un joueur obtient un bon résultat dès le premier ou le deuxième lancer ? Il peut s'arrêter. Dans ce cas, il annonce son score et le nombre de lancers. Les autres joueurs ne bénéficient pas automatiquement de 3 essais : ils jouent avec la même limite, ce qui évite les débats interminables et garde le jeu nerveux.

Si personne ne réussit de Zanzi pendant un tour, aucun score de brelan n'est marqué pour ce tour. Le mieux est de noter uniquement les résultats valides afin de garder une feuille de score claire.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Triple 1	Le joueur marque 100 points.	C'est le meilleur Zanzi.
Triple 6	Le joueur marque 60 points.	Très fort, mais inférieur au triple 1.
Triple 2	Le joueur marque 2 points.	Score faible, mais valide.
Triple 3	Le joueur marque 3 points.	Score égal à la valeur du dé.
Triple 4	Le joueur marque 4 points.	Score égal à la valeur du dé.
Triple 5	Le joueur marque 5 points.	Score égal à la valeur du dé.
Maximum de lancers	Un joueur peut lancer jusqu'à 3 fois.	Il peut s'arrêter avant s'il le souhaite.

Une partie prend fin lorsqu'un joueur atteint le seuil de points convenu au début : 200, 500 ou 1 000 points.

Le choix du seuil dépend surtout du temps disponible. Pour une partie très rapide, 200 points suffisent. Pour une partie plus longue, 500 ou 1 000 points permettent davantage de retournements.

Erreurs fréquentes

Oublier d'annoncer le nombre de lancers

Annoncez toujours si le Zanzi a été obtenu en un, deux ou trois lancers. C'est indispensable pour que les autres joueurs jouent dans les mêmes conditions.

Donner trop de points aux petits triples

Le triple 2 ne vaut pas 20 points et le triple 5 ne vaut pas 50 points : ils valent simplement 2 et 5 points selon la règle indiquée.

Relancer sans réfléchir



Si vous avez déjà deux dés identiques, il est souvent plus malin de garder cette base et de relancer le dé restant plutôt que de tout recommencer.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux rapides avec peu de matériel, plusieurs règles proches méritent le détour. Vous pouvez rester dans les dés avec des jeux de score, ou varier avec un grand classique familial dont les règles se relisent toujours au bon moment.

421 36 1000 Bornes Jeux de Dés

Questions fréquentes

Combien faut-il de dés pour jouer au Zanzibar ?

Il faut 3 dés classiques à six faces, une feuille de papier et un crayon pour noter les scores.

Combien de joueurs peuvent participer ?

Le jeu se joue à partir de 2 joueurs. Il fonctionne aussi à plusieurs, à condition de bien noter les points de chacun.

Qu'est-ce qu'un Zanzi ?

Un Zanzi est un résultat composé de trois dés identiques, par exemple trois 1, trois 4 ou trois 6.

Combien vaut un triple 1 au Zanzibar ?

Un triple 1 vaut 100 points. C'est le résultat le plus fort indiqué dans cette règle.

Quand la partie se termine-t-elle ?

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint le score fixé au début, généralement 200, 500 ou 1 000 points.