Règle du 10 000

Le jeu de dés à imprimer : barème le plus courant, variantes signalées

2 joueurs ou plus. 5 dés (6 dans une variante), une feuille de score et un crayon.
But : arriver le premier à 10 000 points, pile dans la règle la plus jouée.

◆ Le déroulement d'un tour

- **Lancer** les 5 dés et **mettre de côté au moins un dé qui marque**.
- **Relancer** les dés restants, ou **s'arrêter** et inscrire le total du tour.
- **Main pleine** : les 5 dés ont marqué, on les relance tous en gardant le score.
- **Lancer nul** : aucun dé ne marque, les points du tour sont perdus.
- Une combinaison ne compte que si elle sort **en un seul lancer**.

◆ Le barème le plus courant (5 dés)

Dés obtenus en un lancer	Points
Un 1 / un 5	100 / 50
Trois 1	1 000
Trois 2, 3, 4, 5 ou 6	100 fois la valeur
Carré	Double du brelan (quatre 1 = 2 000)
Cinq identiques	Double du carré
Suite 1–2–3–4–5 ou 2–3–4–5–6	1 500

Variantes : carré à une fois et demie le brelan, suite à 1 000, cinq 1 = partie gagnée.

◆ L'ouverture

Les premiers points ne s'inscrivent qu'après un tour d'au moins **500** ou **1 000 points** selon les tables (750 ou aucun seuil ailleurs).

◆ Fin de partie

Il faut arriver à **10 000 pile** : un tour qui fait dépasser ne rapporte rien. Variantes : dépasser suffit, ou retour à zéro (à 5 000 si on l'avait passé).

◆ À 6 dés

Même tour, même barème de base, plus la suite 1 à 6, les trois paires et les six identiques, à valeurs variables (suite de 1 000 à 2 500, trois paires de 500 à 1 500).

◆ À fixer avant de jouer

Seuil d'ouverture, valeur du carré et des suites, fin pile ou non, croix des lancers nuls (trois croix de suite = moins 1 000 sur certaines tables). Règle complète et feuille de score : tabledejeu.fr/jeux–de–des/10000/