Règle du 421

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

2 joueurs ou plus. 3 dés et 21 jetons au pot (ou des allumettes).
But : se débarrasser de tous ses jetons. Le dernier qui en garde perd la manche.

Un tour de jeu

- Le plus petit dé commence la partie ; ensuite, **le perdant du tour commence le suivant**. Sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun lance les 3 dés, en gardant des dés de côté entre deux lancers : **trois lancers au plus**, jamais plus que le premier joueur. « Le bon » : taper sur la table pour s'arrêter plus tôt.
- **La meilleure combinaison fixe le nombre de jetons** ; la plus faible perd le tour. Égalité : relance en un coup entre ex aequo.

Les combinaisons, de la meilleure à la plus faible

Combinaison	Jetons
4–2–1	10
1–1–1	7
1–1–6 puis 6–6–6	6
1–1–5 puis 5–5–5	5
1–1–4 puis 4–4–4	4
1–1–3 puis 3–3–3	3
1–1–2 puis 2–2–2	2
Suite : 6–5–4, 5–4–3, 4–3–2, 3–2–1	2
Autre combinaison, comparée dé par dé	1
Nénette 2–2–1, la plus faible	2 d'office

Charge, puis décharge

- **Charge** : le perdant du tour prend au pot la valeur de la meilleure combinaison, jusqu'à ce que le pot soit vide. Celui qui ramasse les 21 jetons perd la manche.
- **Décharge** : le gagnant du tour donne au perdant la valeur de sa combinaison, sans donner plus qu'il n'a.
- Un joueur sans jeton sort : il a gagné. **Le dernier qui garde des jetons perd la manche.** Le premier qui perd deux manches perd la partie.

À fixer avant de jouer

Charge en un seul lancer ou jusqu'à trois ; nombre de lancers imposé ou maximum ; nénette à 2 jetons d'office, en plus, ou à 4 ; deux as avant ou après les brelans ; 11, 21 ou 41 jetons ; fin au dernier joueur ou au premier à zéro. Règle complète, exemple de tour et variantes : tabledejeu.fr/jeux–de–des/421/