Règle du 5000

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

2 joueurs ou plus. 5 dés (6 dans une variante), une feuille et un crayon.
But : être le premier à atteindre 5000 points.

◆ Le déroulement d'un tour

- **Lancer** les 5 dés et **mettre de côté au moins un dé qui marque** : un 1, un 5, un brelan ou une suite.
- **Relancer** les dés restants pour grossir le tour, ou **s'arrêter** et inscrire le total.
- **Main pleine** : si les 5 dés ont marqué, on reprend les 5 dés et on continue à cumuler.
- **Lancer nul** : aucun dé ne marque, les points du tour sont perdus. Les tours précédents restent acquis.
- 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	100
Un 5	50
Trois 1	1 000
Trois 2, 3, 4, 5 ou 6	100 fois la valeur
Suite 1–2–3–4–5 ou 2–3–4–5–6	1 500
Cinq 5	5 000
Cinq 1	5 000, partie gagnée

Les 2, 3, 4 et 6 ne marquent rien seuls ni par deux. À 6 dés, la seule suite est 1–2–3–4–5–6 (1 500).

◆ L'ouverture

Les premiers points ne s'inscrivent qu'à partir d'un seuil atteint **en un seul tour** : **750 points** dans la plupart des règles à 5 dés, **500** à 6 dés et sur certaines tables.

◆ Fin de partie

Le premier à **atteindre ou dépasser 5000 points** gagne. Variantes : 5000 pile (un tour qui dépasse compte zéro), dernier tour pour les autres joueurs, les 1000 derniers points d'un seul coup.

◆ À fixer avant de jouer

5 ou 6 dés, seuil d'ouverture (750, 500 ou moins), minimum de 500 par tour après l'ouverture, valeur des suites, full et prédiction des deux derniers dés, fin à 5000 pile ou non. Règle complète, exemple de tour et variantes : tabledejeu.fr/jeux–de–des/5000/