Règle du Farkle

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

2 joueurs ou plus. 6 dés, une feuille de score et un crayon.
But : avoir le plus gros total après le dernier tour, une fois qu'un joueur a atteint 10 000 points.

Le déroulement d'un tour

- **Lancer** les 6 dés et **mettre de côté au moins un dé qui marque**.
- **Relancer** les dés restants, ou **s'arrêter** et inscrire le total du tour.
- **Dés chauds** : les 6 dés ont marqué, on peut les reprendre tous en gardant les points.
- **Farkle** : 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

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
Quatre / cinq / six identiques	1 000 / 2 000 / 3 000
Trois paires, ou quatre identiques et une paire	1 500
Suite 1–2–3–4–5–6	1 500 ou 2 500 selon les règles

Variantes : trois 1 à 300 et deux brelans à 2 500 (Farkle en boîte), doublement pour quatre, cinq et six identiques, trois paires de 500 à 1 000.

Le seuil d'entrée

Les premiers points ne s'inscrivent qu'après un tour d'au moins **500 points** (règle de la boîte). D'autres tables jouent sans seuil, ou à 1 000.

Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint **10 000 points**, chacun des autres joue **un dernier tour**. Le plus gros total gagne ; en cas d'égalité, on rejoue. Variante : arriver pile à 10 000.

À fixer avant de jouer

Valeur de la suite et des trois paires, seuil d'entrée, pénalité après trois farkles de suite (moins 500 ou 1 000), gros enjeux. Règle complète et feuille de score en ligne : tabledejeu.fr/jeux–de–des/10000/farkle/