

Règle du jeu de dé 30

Accessoire: 6 dés

But du jeu: finir le dernier avec des points

Début de la partie: chacun commence avec 30 points. Le premier joueur lance les 6 dés, et il peut mettre de côté autant de dés qu'il le souhaite, sachant qu'il doit en garder au moins un à chaque tour. Le but est d'arriver à un total supérieur à 30 avec l'ensemble des dés.

A la fin de son tour si le joueur a un pointage inférieur à 30, il perd des points en fonction de la différence entre son pointage et 30 (Ex: si le joueur obtient 28, il perd $30-28 = 2$ points).

Si son pointage est supérieur à 30, il aura le droit de relancer ses dés pour un second tour. Son but sera alors d'obtenir autant de dés de la **même valeur** que la différence entre son pointage et 30 (Ex: si le joueur obtient 33, il tentera d'obtenir des 3). A chaque lancé, il mettra de côté l'ensemble des dés de valeur recherché obtenu.

Le tour s'arrête quand plus aucun dés ne correspond à la valeur recherché. Le joueur compte alors la somme des dés qu'il a mis de côté, et fera perdre le total des points au joueur suivant (Ex: si le joueur a obtenu 4 dés de valeur 3, il fera perdre 12 points à son adversaire de gauche).

Si un joueur obtient 6 dés correspondant à sa valeur recherché, il peut commencer un troisième tour et continuer à cumuler les points qu'il fera perdre à son adversaire de gauche.

Un joueur peut faire perdre des points à plus d'un adversaire (Ex: le joueur à qui il lui reste 6 points et qui doit soustraire -12 , ne peut perdre que 6 points avant d'obtenir 0 et d'être éliminé. Alors le joueur suivant perdra les 6 autres points).