

Règles de Mille Sabords

Comment jouer à Mille Sabords

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier pirate à atteindre 6 000 points en lançant des dés et en réalisant les meilleures combinaisons possibles.
- **Mécanique principale** : Lancer 8 dés, conserver ceux qui vous arrangent, relancer les autres, tout en évitant d'accumuler trois têtes de mort.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui dépasse 6 000 points déclenche un dernier tour, puis celui qui a le plus de points gagne.

Salut moussaillon ! Mille Sabords, c'est un jeu de dés fun et tendu où tu incarnes un pirate qui tente sa chance à chaque lancer. On pousse le bouchon, on prend des risques, et parfois on se fait balayer par les têtes de mort. Si tu aimes les jeux de dés comme le [Yams](#) ou le [5000](#), tu vas adorer celui-ci. Allez, je t'explique tout simplement pour que tu puisses jouer tout de suite !

Ce qu'il y a dans la boîte

- **8 dés Corsaires** avec 6 faces chacun : tête de mort, diamant, pièce d'or, singe, perroquet, sabre
- **33 cartes Pirate** qui viennent pimenter chaque tour
- **5 cartes Résumé** récapitulant les combinaisons et les points
- Un papier et un crayon pour noter les scores (non fournis)

Mise en place de la partie

Rien de compliqué, on est opérationnel en deux minutes :

- Désignez un joueur comme **Capitaine**. C'est lui qui note les scores de tout le monde sur une feuille de papier.
- Le Capitaine mélange les **33 cartes Pirate** et forme une **pioche** face cachée au centre de la table.
- Chaque joueur reçoit une **carte Résumé** pour se rappeler des combinaisons et de leurs points.
- Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Révéler une carte Pirate et lancer les dés

Au début de ton tour, tu retournes la **carte Pirate** du dessus de la **pioche**. Cette carte va modifier ton tour d'une façon ou d'une autre (on verra le détail plus bas, pas de panique). Ensuite, tu lances les **8 dés Corsaires** d'un coup. C'est toujours 8 dés pour le premier lancer, pas de négociation possible !

Garder ou relancer

Après chaque lancer, tu as le choix :

- **Arrêter ton tour** et empocher les points correspondant à ta combinaison actuelle.
- **Relancer une partie de tes dés** pour tenter de faire encore mieux.

Si tu décides de relancer, voici les règles à respecter :

- Tu dois toujours **conserver au moins un dé**. Impossible de tout relancer d'un coup.
- Un relancer doit se faire avec **au minimum deux dés**. Un dé tout seul ne peut pas être relancé.
- Les dés montrant une **tête de mort** sont maudits : tu ne peux jamais les relancer. Ils restent de côté jusqu'à la fin de ton tour.
- Tu peux tout à fait **reprendre des dés** que tu avais mis de côté lors d'un lancer précédent (sauf les têtes de mort, bien sûr) pour les relancer.

Petite astuce : garde toujours un œil sur le nombre de têtes de mort que tu as accumulées.

Deux têtes de mort, c'est la zone de danger. Un lancer de trop et tu perds tout !

La règle des trois têtes de mort

Dès que tu obtiens **3 têtes de mort ou plus** au total (en comptant celles des lancers précédents), ton tour s'arrête immédiatement et tu ne marques **aucun point** pour ce tour. Rien. Nada. Même si tu avais une superbe combinaison à côté !

Fin du tour

Quand ton tour se termine (volontairement ou à cause des têtes de mort), tu poses ta **carte Pirate** face visible sur la **défausse** et tu passes les dés à ton voisin de gauche. Le Capitaine note tes points. Si la pioche est vide, on mélange la défausse pour en reformer une.

Comment compter les points

Les combinaisons de dés identiques

Plus tu rassembles de dés avec le même symbole, plus ça rapporte gros. Voici le barème :

Nombre de dés identiques	Points
3 dés identiques	100 points
4 dés identiques	200 points
5 dés identiques	500 points
6 dés identiques	1 000 points
7 dés identiques	2 000 points
8 dés identiques	4 000 points

Tu peux cumuler plusieurs combinaisons dans un même tour (par exemple 3 singes + 3 sabres = 100 + 100 = 200 points).

Les diamants et les pièces d'or

Ces deux symboles sont les chouchous du jeu. En plus de compter dans les combinaisons,

chaque **diamant** et chaque **pièce d'or** rapporte **100 points supplémentaires** individuellement. Par exemple, 3 pièces d'or te donnent 100 (pour la combinaison de 3) + 300 (3 × 100 pour chaque pièce) = 400 points au total.

Le bonus « Coffre au trésor plein »

Si tu réussis à marquer des points avec **tes 8 dés** (c'est-à-dire qu'aucun dé n'est inutile, et surtout qu'il n'y a **aucune tête de mort**), tu reçois un **bonus de 500 points** en plus de tout le reste. Un sacré pactole !

L'île de la Tête-de-Mort

Aïe, ça sent le roussi. Si lors de ton **premier lancer**, tu obtiens **4 têtes de mort ou plus**, tu es envoyé sur l'île de la Tête-de-Mort. Le fonctionnement change complètement :

- Tu mets de côté tes têtes de mort et tu relances les dés restants.
- Tant que tu obtiens **au moins une nouvelle tête de mort** à chaque lancer, tu la mets de côté et tu continues.
- Les autres symboles n'ont aucune importance sur cette île.
- Dès qu'un lancer ne produit **aucune tête de mort**, ton tour s'arrête.

Tu ne gagnes aucun point, mais chaque tête de mort que tu as accumulée pendant ce tour fait **perdre 100 points à chacun de tes adversaires**. Avec un minimum de 4 têtes de mort, ça fait au moins 400 points en moins pour tout le monde. Pas mal pour embêter ses copains, non ?

[IMAGE_FIN]

Les cartes Pirate en détail

Cartes qui ajoutent un bonus

- **Pièce d'or** : tu commences ton tour avec une pièce d'or offerte. Elle compte comme un dé supplémentaire et rapporte 100 points en tant que pièce isolée, plus des points si elle fait partie d'une combinaison.
- **Diamant** : même principe que la pièce d'or, mais avec un diamant. 100 points garantis +

bonus de combinaison.

- **Pirate** : tes points sont **doublés** ce tour-ci ! Et si tu te retrouves sur l'île de la Tête-de-Mort, tes adversaires perdent **200 points par tête de mort** au lieu de 100.
- **Île au Trésor** : après chaque lancer, tu peux placer un ou plusieurs dés sur cette carte pour les « sécuriser ». Si tu obtiens 3 têtes de mort, ton tour s'arrête mais les points des dés posés sur l'île au Trésor **sont quand même comptés**. Tu peux aussi reprendre ces dés pour les relancer si tu veux tenter ta chance.

Cartes qui compliquent la vie

- **Tête de mort (1 ou 2)** : ton tour commence avec 1 ou 2 têtes de mort supplémentaires déjà en jeu. Tu es donc plus proche du fatidique seuil de 3. Sois prudent !
- **Bataille pirate (2, 3 ou 4 sabres)** : tu dois obtenir au minimum le nombre de sabres indiqué sur la carte. Si tu y arrives, tu gagnes tes points de dés **plus le bonus** affiché sur la carte. Si tu échoues, tu ne gagnes rien et tu **perds** la valeur indiquée sur la carte. Avec cette carte, impossible d'aller sur l'île de la Tête-de-Mort (même avec 4 têtes de mort ou plus au premier lancer, tu perds simplement ton tour et le malus s'applique).

Cartes spéciales

- **Gardienne** : pendant ton tour, tu peux **relancer un dé tête de mort une seule fois**. Une petite bouée de sauvetage bien pratique !
- **Animaux** : les **singes** et les **perroquets** comptent comme le même symbole pour former des combinaisons. Par exemple, 2 perroquets + 3 singes = une combinaison de 5 identiques, soit 500 points. Très puissant !

Conseil de pirate expérimenté : quand tu tires la carte Animaux, c'est souvent le moment de viser une grosse combinaison en regroupant singes et perroquets. C'est l'une des meilleures cartes du jeu, profite-en ! Si tu aimes ce genre de retournement de situation, tu apprécieras aussi les [règles du Wazabi](#).

Fin de la partie et victoire

Dès qu'un joueur atteint **6 000 points ou plus**, il déclenche le dernier tour. Tous les autres joueurs jouent alors **un dernier tour** chacun pour tenter de le rattraper ou de le dépasser.

- À la fin de cette dernière manche, le joueur avec le **plus de points** remporte la partie.
- **Attention** : si le joueur qui avait déclenché la fin redescend sous les 6 000 points (à cause de l'île de la Tête-de-Mort par exemple), la partie continue ! Il faudra qu'un joueur atteigne à nouveau 6 000 points pour gagner **immédiatement**, sans déclencher de nouveau dernier tour.
- Avant la partie, vous pouvez vous mettre d'accord sur un objectif plus court (**5 000 points**) ou plus long (**8 000 points**).

Règle spéciale « Magie pirate » : si un joueur réalise une combinaison de **9 symboles identiques** (8 dés + 1 carte Pièce d'or ou Diamant), il remporte **instantanément** la partie, peu importe les scores. C'est rarissime, mais quel moment quand ça arrive !

Exemple de tour pour bien comprendre

Imaginons que tu tires la carte **Pirate** (points doublés). Tu lances tes 8 dés et tu obtiens : 3 sabres, 2 pièces d'or, 1 singe, 1 perroquet et 1 tête de mort.

- La tête de mort est mise de côté (obligatoire).
- Tu décides de garder les 3 sabres et les 2 pièces d'or. Tu relances le singe et le perroquet (2 dés minimum, c'est bon).
- Tu obtiens 2 nouvelles pièces d'or. Magnifique !
- Tu veux encore plus de points : tu reprends les 3 sabres pour les relancer (en gardant tes 4 pièces d'or de côté).
- Tu obtiens 1 diamant et 2 nouvelles têtes de mort. Ça fait 3 têtes de mort au total ? Non, seulement 2 nouvelles + 1 ancienne = 3. Ton tour s'arrête ? En fait non, tu avais mis de côté 1 tête de mort avant, et tu en obtiens 2 maintenant, ce qui fait bien 3. Ton tour s'arrête !

Heureusement, imaginons plutôt que tu obtiens 1 pièce d'or, 1 diamant et 1 tête de mort (2 têtes de mort au total). Tu décides prudemment d'arrêter. Ton résultat : 4 pièces d'or + 1 diamant + 2 têtes de mort + 1 sabre inutile. Calcul : combinaison de 4 (pièces d'or) = 200 points + 4 pièces d'or × 100 = 400 points + 1 diamant × 100 = 100 points. Total = 700 points. Grâce à la carte

Pirate, on double : **1 400 points** pour ce tour !

Et voilà, tu sais tout ! Mille Sabords est un jeu de pur plaisir où la chance et l'audace se mélangent à chaque tour. Si tu veux varier les plaisirs avec d'autres jeux de dés, jette un œil aux [règles du Zanzibar](#) ou aux [règles du Perudo](#). Bonne partie et que la fortune des mers te sourie !