

# Règles du 5000

## Comment jouer Le 5000

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à atteindre 5000 points en lançant des dés.
- **Mécanique principale** : Lancer 6 dés, conserver les combinaisons gagnantes et décider quand s'arrêter pour sécuriser ses points.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui franchit les 5000 points remporte la partie !

Allez, on s'installe confortablement, on pose les cafés et on sort les dés ! Le **5000** est un jeu de dés absolument addictif qui mélange un brin de chance et pas mal de flair. Le principe est simple : lancer, marquer des points, relancer... ou s'arrêter avant que tout s'effondre. Facile à apprendre, difficile de décrocher !

## Le matériel nécessaire

Pas besoin d'une valise d'accessoires pour jouer au **5000**. Voici tout ce qu'il vous faut :

- **6 dés** classiques à six faces
- Une **feuille de scores** et un crayon
- Entre **2 et 5 joueurs**

Vous aimez les jeux de dés ? Jetez aussi un œil aux [règles du Yams](#), un autre classique incontournable qui se joue avec cinq dés et qui plaît à toute la famille !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place et début de partie

Avant de lancer les dés pour de vrai, il faut désigner le premier joueur. Pour ça, chaque joueur

lance **un seul dé** : celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. En cas d'égalité, on relance entre les concernés.

Une fois l'ordre de jeu établi, la partie démarre. Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Important** : pour pouvoir inscrire vos points sur la **feuille de scores**, vous devez obligatoirement réaliser au moins **500 points lors de votre premier tour comptabilisé**. En dessous de ce seuil, vous ne marquez rien et vous passez votre tour. C'est la règle d'entrée dans la partie !

## Déroulement d'un tour

### Le lancer initial

À votre tour, vous prenez les **6 dés** et vous les lancez tous en même temps. Après ce lancer, regardez ce qui est sorti : vous ne pouvez marquer des points qu'avec les **As (1)**, les **5**, les **brelans** (trois dés identiques) ou les **tierces** (la suite 1-2-3-4-5-6). Si aucun de ces résultats n'apparaît, c'est ce qu'on appelle un **lancer nul** : vous perdez tous les points accumulés pendant ce tour et vous passez la main au joueur suivant.

### Retirer les dés gagnants et relancer

Si votre lancer contient des combinaisons gagnantes, vous **retirez obligatoirement les dés qui rapportent des points** (As, 5, brelan ou tierce) et vous pouvez choisir de :

- **Vous arrêter** et ajouter les points accumulés à votre total sur la feuille de scores.
- **Relancer** les dés restants pour tenter d'engranger encore plus de points.

Petite astuce : si vous avez retiré les 6 dés sur plusieurs lancers (tous ont rapporté des points), vous pouvez repartir avec les **6 dés** depuis le début tout en conservant les points déjà cumulés dans ce tour. C'est une belle opportunité de scorer encore plus !

Attention cependant : à chaque nouveau lancer, si aucun dé ne sort de combinaison gagnante, vous perdez TOUS les points du tour en cours. Le risque est réel, alors sachez quand vous arrêter !

[IMAGE\_FIN]

## Comment compter les points

Voici le tableau récapitulatif des combinaisons et de leur valeur :

Combinaison	Points
<b>Un As (1)</b>	100 points
<b>Un 5</b>	50 points
<b>Brelan de 2</b> (trois 2)	200 points
<b>Brelan de 3</b> (trois 3)	300 points
<b>Brelan de 4</b> (quatre 4)	400 points
<b>Brelan de 5</b> (trois 5)	500 points
<b>Brelan de 6</b> (trois 6)	600 points
<b>Brelan d'As</b> (trois 1)	1000 points
<b>Suite</b> (1-2-3-4-5-6)	1500 points

La logique des **brelans** est simple à retenir : un brelan vaut autant de centaines que le chiffre affiché sur les dés. Trois 4 = 400 points, trois 6 = 600 points. Seules exceptions : le brelan d'As (trois 1) qui vaut **1000 points**, et la suite complète qui rapporte **1500 points** d'un coup !

Si vous aimez les jeux où les dés peuvent vous sourire comme vous trahir, vous adorerez aussi le [Perudo](#), un jeu de bluff et de dés vraiment palpitant, ou encore les [règles du Zanzibar](#), une autre pépite à sortir entre amis.

## Fin de partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse les **5000 points**. Ce joueur est déclaré vainqueur ! Il n'y a pas de manche supplémentaire pour les autres, le premier arrivé est le premier... couronné.

Conseil stratégique : une fois que vous avez un bon matelas de points, ne soyez pas trop gourmand en fin de partie. Sécuriser un total raisonnable à chaque tour vaut souvent mieux que de tout perdre sur un lancer raté alors que vous étiez si près du but !

Envie de découvrir d'autres jeux de dés qui changent du classique ? Les [règles du Qwixx](#)

proposent une expérience toute différente, idéale pour les amateurs de jeux rapides et malins !