

Règles du Zanzibar

Comment jouer au Zanzibar

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à atteindre le score convenu en réalisant des **Zanzis** (trois dés identiques).
- **Mécanique principale** : Lancer jusqu'à 3 fois ses dés pour obtenir le meilleur brelan possible, en choisissant lesquels relancer.
- **Condition de victoire** : Atteindre en premier le total de points fixé au départ (200, 500, 1000 ou plus).

Salut ! Si tu cherches un jeu de dés rapide, fun et accessible à tous, le Zanzibar est fait pour toi. C'est d'ailleurs l'ancêtre du célèbre [421](#), et tu vas voir que les règles sont vraiment limpides. On s'installe, on attrape ses dés, et c'est parti !

Ce qu'il te faut pour jouer

- **3 dés** classiques à six faces
- Au minimum **2 joueurs** (mais plus on est, plus c'est drôle)
- Une **feuille de score** et un stylo pour noter les points

C'est tout ! Pas de plateau, pas de cartes, juste trois dés et de la bonne humeur. Si tu aimes les jeux de dés simples, tu apprécieras aussi le [5000](#) ou le [Yams](#), qui fonctionnent sur un principe proche.

Mise en place et ordre de jeu

Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur le **score à atteindre** pour gagner la partie :

200, 500 ou même 1000 points, selon le temps que vous voulez y consacrer. Pour une première partie, 200 points c'est parfait pour se faire la main.

Ensuite, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. En cas d'égalité, on relance entre les joueurs concernés. L'ordre de jeu suit ensuite le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le tour du premier joueur

Le joueur dont c'est le tour prend les **3 dés** et les lance. Il a droit à **3 lancers maximum** pour tenter d'obtenir un **Zanzi**, c'est-à-dire un **brelan** : trois dés affichant la même valeur.

Après chaque lancer, le joueur choisit librement :

- De **garder** un, deux ou les trois dés qui lui conviennent
- De **relancer** les dés restants pour améliorer sa combinaison
- Ou de **s'arrêter** s'il est satisfait de son résultat

Le joueur peut aussi décider de tout relancer s'il pense pouvoir mieux faire. C'est une question de feeling et de prise de risque !

Ce que font les autres joueurs

Voici le point clé du Zanzibar : quand le premier joueur s'arrête, il annonce en combien de lancers il a obtenu son résultat. Par exemple, s'il réussit un Zanzi au deuxième lancer, il dit « en deux ».

Les autres joueurs devront alors tenter de faire **mieux**, mais avec **le même nombre de lancers** (ou moins). Si le premier joueur a utilisé ses trois lancers, tout le monde aura trois lancers. S'il n'en a utilisé que deux, les autres n'en auront que deux.

Petite astuce : si tu es le premier joueur et que tu obtiens un bon Zanzi dès le premier lancer, arrête-toi ! Tes adversaires n'auront alors qu'un seul lancer pour essayer de te battre, ce qui rend les choses très compliquées pour eux.

[IMAGE_FIN]

Le barème des points

Seul le joueur qui réalise le **meilleur Zanzi** du tour marque des points. Voici le tableau des valeurs :

| Zanzi (brelan) | Points marqués |
|------------------|-------------------|
| 3 x As (trois 1) | 100 points |
| 3 x 6 | 60 points |
| 3 x 5 | 5 points |
| 3 x 4 | 4 points |
| 3 x 3 | 3 points |
| 3 x 2 | 2 points |

Comme tu le vois, le **Zanzi d'As** (trois 1) est la combinaison reine du jeu avec 100 points, suivi du **Zanzi de 6** qui en vaut 60. Les autres brelans rapportent beaucoup moins, donc vise toujours les As ou les 6 quand c'est possible !

Si aucun joueur ne réalise de Zanzi durant un tour, personne ne marque et on passe au tour suivant.

Fin de partie et victoire

La partie continue, tour après tour, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne (ou dépasse) le **score cible** fixé au début. Ce joueur est déclaré vainqueur !

Petit conseil : n'hésite pas à prendre des risques quand tu es loin du score, mais joue plus prudemment quand tu t'en approches. Mieux vaut un petit Zanzi sûr qu'un gros Zanzi raté.

Et voilà, tu sais tout ! Le Zanzibar est un jeu qui se lance en trente secondes et qui peut devenir terriblement addictif. Si tu veux varier les plaisirs avec d'autres jeux de dés tout aussi fun, jette un œil aux règles du [Perudo](#) ou de [Mille Sabords](#). Bons lancers à tous !