

Règles du 421

Comment jouer au 421

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de tous ses jetons avant les autres joueurs à travers deux manches : la charge puis la décharge.
- **Mécanique principale** : Lancer 3 dés (jusqu'à 3 fois par tour) pour réaliser la meilleure combinaison possible.
- **Condition de victoire** : Être le premier joueur à ne plus avoir aucun jeton à la fin de la décharge.

Le **421** est LE jeu de dés incontournable des comptoirs français. Ambiance garantie, règles accessibles et parties nerveuses : c'est le combo parfait pour animer une soirée entre potes. Si tu aimes les jeux de dés comme le [Zanzibar](#) ou le [Yams](#), tu vas adorer celui-ci. Allez, installe-toi, on t'explique tout !

Le matériel nécessaire

Pas besoin de grand-chose pour se lancer, et c'est justement ce qui rend le **421** si pratique :

- **2 joueurs minimum** (et plus on est, plus c'est drôle)
- **3 dés classiques** à 6 faces
- **21 jetons** (des allumettes, des pièces, des haricots secs... tout ce que tu veux, tant que tu en as 21)

Les 21 jetons forment ce qu'on appelle le **pot**. C'est la réserve commune dans laquelle on va piocher pendant la première manche.

Mise en place et premier joueur

Avant de commencer, il faut déterminer qui lancera les dés en premier. Chaque joueur lance un dé : celui qui obtient le plus petit score (ou le plus grand, mettez-vous d'accord avant) ouvre le bal. Le jeu se déroule ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Placez les **21 jetons** au centre de la table : c'est votre **pot**. Tout le monde est prêt ? C'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une partie

La charge : distribuer les jetons du pot

La première manche s'appelle la **charge**. Le but ici est simple : récupérer le **moins de jetons possible** du pot central. À chaque tour, tous les joueurs lancent les dés et celui qui réalise la **pire combinaison** reçoit des jetons du pot.

Voici comment se passe un tour :

- Le **premier joueur** lance ses 3 dés.
- Il peut garder tout ou partie de ses dés et **relancer** les autres. Il a droit à **3 lancers maximum** au total.
- Le nombre de lancers qu'il effectue **fixe la règle pour tout le tour** : si le premier joueur lance 2 fois, tous les autres devront aussi lancer exactement 2 fois. Même si tu obtiens un 421 du premier coup, tu dois relancer si le premier joueur a choisi d'utiliser ses 3 lancers !

Petite astuce : Si tu es le premier joueur du tour, réfléchis bien au nombre de lancers que tu utilises. En ne lançant qu'une seule fois, tu forces tout le monde à jouer en un seul lancer, ce qui peut être très stratégique si tu as déjà un bon résultat !

Certains joueurs utilisent une **variante populaire** appelée « le bon » : quand un joueur est satisfait de sa combinaison avant d'avoir atteint le nombre de lancers imposé, il tape sur la table et dit « le bon ! » pour valider son résultat. Parlez-en avant de commencer pour que tout le monde soit d'accord.

À la fin du tour, on compare les combinaisons. Le joueur avec la **plus mauvaise combinaison** reçoit un nombre de jetons du pot déterminé par la **meilleure combinaison** réalisée dans ce

tour (on détaille les valeurs juste après). La **charge** s'arrête quand le pot est vide.

La décharge : se débarrasser de ses jetons

Une fois le pot vidé, on passe à la **décharge**. Cette fois, le but s'inverse : il faut **se débarrasser de ses jetons le plus vite possible**. Les règles de lancer restent identiques. À chaque tour, le joueur qui a la **meilleure combinaison** donne un nombre de jetons (correspondant à la valeur de sa combinaison) au joueur qui a la **pire combinaison**.

Le premier joueur qui n'a plus aucun jeton remporte la partie. Simple et efficace !

Hiérarchie des combinaisons

Au **421**, toutes les combinaisons ne se valent pas. Voici leur classement, de la meilleure à la moins bonne. L'**as** (le 1) est la face la plus forte, suivi du 6, 5, 4, 3 puis du 2.

| Rang | Combinaison |
|-------|--|
| N°1 | 4-2-1 (le fameux 421 !) |
| N°2 | 3 As (1-1-1) |
| N°3 | 2 As + Six (1-1-6) |
| N°4 | 3 Six (6-6-6) |
| N°5 | 2 As + Cinq (1-1-5) |
| N°6 | 3 Cinq (5-5-5) |
| N°7 | 2 As + Quatre (1-1-4) |
| N°8 | 3 Quatre (4-4-4) |
| N°9 | 2 As + Trois (1-1-3) |
| N°10 | 3 Trois (3-3-3) |
| N°11 | 2 As + Deux (1-1-2) |
| N°12 | 3 Deux (2-2-2) |
| N°13 | Suite haute (6-5-4) |
| N°14 | Suite basse (5-4-3) |
| Reste | Toutes les autres combinaisons, classées par valeur décroissante |

Attention à la **nénette** (2-2-1) : c'est la combinaison la plus faible du jeu. Si tu la fais, tu reçois automatiquement **2 jetons**, peu importe la meilleure combinaison du tour. Oui, ça pique !

[IMAGE_FIN]

Valeur des combinaisons en jetons

Ce tableau est crucial : il détermine combien de **jetons** sont en jeu à chaque tour. C'est la meilleure combinaison du tour qui fixe le nombre de jetons attribués au perdant.

| Combinaison | Nombre de jetons |
|---|------------------|
| 421 | 10 jetons |
| 3 As (1-1-1) | 7 jetons |
| 2 As + Six ou 3 Six | 6 jetons |
| 2 As + Cinq ou 3 Cinq | 5 jetons |
| 2 As + Quatre ou 3 Quatre | 4 jetons |
| 2 As + Trois ou 3 Trois | 3 jetons |
| 2 As + Deux ou 3 Deux | 2 jetons |
| Suite (ex : 6-5-4 ou 3-2-1) | 2 jetons |
| Toutes les autres combinaisons | 1 jeton |

Conseil malin : Pendant la **charge**, si tu vois qu'un adversaire a déjà une très bonne combinaison, concentre-toi sur ne pas finir dernier plutôt que de viser la première place. Limiter la casse, c'est souvent la meilleure stratégie !

Exemple concret d'un tour de charge

Imaginons une partie à 3 joueurs. Le pot contient encore 15 jetons.

- **Joueur 1** lance ses 3 dés : il obtient 4-2-1. C'est un **421** direct ! Il décide de ne faire qu'un seul lancer.
- **Joueur 2** n'a donc droit qu'à **un seul lancer**. Il obtient 3-3-5. Pas terrible.
- **Joueur 3** lance aussi une seule fois et obtient 6-5-4. C'est une **suite haute**, pas mal !

Résultat : le **Joueur 2** a la pire combinaison. La meilleure combinaison du tour est le **421** du Joueur 1, qui vaut **10 jetons**. Le Joueur 2 reçoit donc 10 jetons du pot. Aïe !

Si tu apprécies ce genre de sensations fortes avec des dés, jette un oeil aux règles du [5000](#) ou encore au [Perudo](#), deux autres classiques qui font monter l'adrénaline !

Comment gagner au 421

On récapitule le chemin vers la victoire :

- Pendant la **charge**, évite de récupérer trop de jetons du pot.
- Pendant la **décharge**, réalise les meilleures combinaisons pour refilez tes jetons aux autres.
- Le **premier joueur à se débarrasser de tous ses jetons** pendant la décharge est déclaré vainqueur !

Le **421** est un jeu où la chance compte beaucoup, mais la gestion du risque fait toute la différence. Savoir quand relancer, quand garder un dé, et quand bluffer sur sa satisfaction fait partie du sel de ce jeu mythique. Alors attrape tes dés, rassemble tes amis, et que le meilleur gagne !