

421

REGLES DU JEU:

La partie se joue à tour de rôle suivant le sens des aiguilles d'une montre.

On joue le 421 en deux manches, la « charge » et la « décharge ». L'ensemble des jetons est appelé le « pot ».

Lors de la « charge », les joueurs vont se répartir les 21 jetons entre eux en espérant en récupérer le moins possible. Lors de la « décharge », les joueurs devront se débarrasser d'un maximum de jetons.

Chaque joueur lance un dé, celui ayant le plus gros score commence la partie.

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle en espérant faire apparaître la combinaison la plus faible puisque le nombre des jetons obtenus en dépend.

Une fois tous les jetons distribués, on commence la deuxième manche. Si tous les jetons sont récupérés par un seul joueur, celui-ci perd automatiquement la partie.

Pendant la décharge, les joueurs font en sorte de se débarrasser de tous ses jetons en faisant une combinaison avec les trois dés. Le joueur ayant remporté le jeu de dés démarrera la partie en lançant les trois dés. Le joueur peut, s'il le désire, relancer une deuxième et une troisième fois tout ou partie des trois dés afin d'essayer de réaliser la combinaison la plus forte.

Ceci va influencer sur le reste de la manche car les autres joueurs devront effectuer, au maximum, le même nombre de lancers que le premier joueur. S'il ne relance pas, les autres joueurs ne pourront effectuer qu'un seul lancer.

Pour mieux comprendre, il faut d'abord connaître la valeur de chaque combinaison.

Les combinaisons :

Au 421, on respecte cet ordre : as, six, cinq, quatre, trois et deux. L'as étant le plus fort.

Il existe 56 probabilités de résultat pendant un lancer qui sont regroupées comme suit :

- La combinaison 4 2 1, composée de la face 4, 2 et 1. C'est la plus forte combinaison et qui vaut : soit 10, soit tous les jetons restants.
- La combinaison fiches (aussi nommée Mac, X purs ou deux as) est composée de deux as et d'une troisième valeur. Sa valeur est équivalente à la valeur du troisième dé, par exemple 1, 1, 4 vaut quatre points.
- La combinaison baraques (ou brelan) est composée de trois faces de mêmes valeurs. La valeur de la combinaison ici est identique à la valeur des faces visibles. Par exemple, si le joueur fait face 5 5 5, la combinaison vaut donc 5. Par contre, la valeur d'un triple as est 7 jetons.
- La combinaison tierces est composée de trois chiffres successifs. Sa valeur est équivalente à 2. Et si au hasard, il arrive de comparer la combinaison de 6 5 4 et 3 2 1, 6 5 4 est plus fort.
- La combinaison nénette, qui est composée de 2 2 1 est la plus faible combinaison ayant une valeur équivalent à 2 points. Au cas où, un joueur fait nénette et la personne qui suit fait aussi pareil, la deuxième gagne.
- Toutes les autres combinaisons non citées valent un point, le classement dépend des valeurs des chiffres. Par exemple, 6 4 2 est plus fort que 4 4 2 et ainsi de suite.

Le gagnant du jeu est celui qui a pu se débarrasser de tous ses jetons en premier.