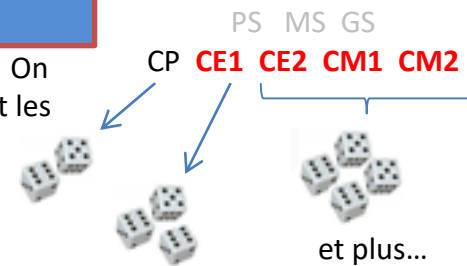


Le 421 pour jouer avec les unités de numération

Il s'agit d'une adaptation du 421 qui n'utilise pas les combinaisons, (tierces, suites, brelans...), excepté le 421. On peut bien sûr faire des parties complètes les utilisant. Les combinaisons possibles sont sur la page suivante. Et les règles sur le web.



Jeu à 3 dés

Chaque joueur a droit à 3 coups pour essayer d'obtenir le plus grand nombre ou faire un 421.

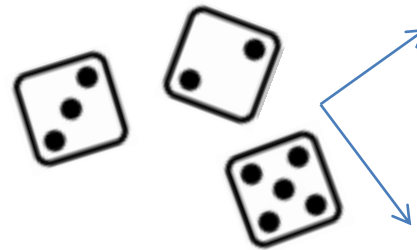
421 est plus fort que tout.

1 dé représente les centaines

1 dé représente les dizaines

1 dé représente les unités

Exemple:



3 2 5



5 3 2

6 combinaisons Possibles

2 3 5

2 5 3

3 2 5

3 5 2

5 2 3

5 3 2

Exemple pour un joueur:

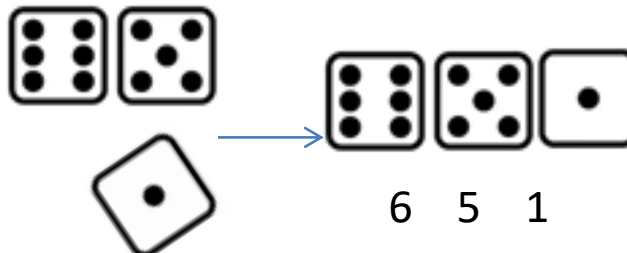
1^{er} coup



2^{ème} coup



3^{ème} coup



6 5 1

Ce joueur peut choisir de garder le 6 qu'il sera sûr d'avoir pour les centaines.
Ou alors garder le 2 et l'as pour tenter de faire 421, mais court le risque de faire un petit nombre. L'exemple montre la 1^{ère} option.

Déroulement

On distribue à chaque joueur 6 jetons ou haricots. Celui ou ceux qui perde(nt) donne(nt) un jeton au gagnant.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité jouent un coup sec (1 seul tour).

Un joueur n'est pas obligé de jouer ses 3 coups. Il peut par exemple être satisfait de son 1^{er} jet et dire « servi ».

Le 421 avec les combinaisons

Dans ce cas, on distribuera plus de jetons. Le 421 se joue à 3 dés. Ajouter des dés, permet de travailler à partir du CE2 les unités de mille etc.

Jeu à 3 dés

Les combinaisons simples valent **1 point**

Les suites



... etc., valent **2 points**

Les **brelans** valent la valeur d'un dé sauf pour l'as



2 points
plus fort qu'une suite

3 points

4 points

5 points

6 points

7 points

Les **combinaisons aux as** valent la valeur du dé combiné aux deux as. Elles sont plus fortes que les brelans de la même valeur.



2 points

3 points

4 points

5 points

6 points

Les **421**



vaut **11 points**