

DÉS

Règles du 421 : hiérarchie des combinaisons et déroulement

Mis à jour le 24 mai 2026

421, brelans, suites 654-321, deux as, la hiérarchie traditionnelle française qui tranche les disputes à l'apéro.

Le 421 est le jeu de dés le plus joué dans les cafés et en famille en France. Trois dés, des jetons, et une hiérarchie de combinaisons très précise : c'est là que la plupart des règles « maison » divergent. Ce guide reprend la hiérarchie traditionnelle française, celle qui tranche quand deux joueurs croient avoir gagné le même tour. Proche du Yams en matériel mais bien plus rapide : idéal en apéro avec le Président.

Matériel et mise en place Matériel : 3 dés identiques, des jetons (ou des points sur papier).

Joueurs : 2 à 8, souvent 3 à 5 autour d'une table.

Chaque joueur reçoit le même nombre de jetons au départ (souvent 11 ou 21). Avant chaque tour, tous les joueurs placent une mise (souvent 1 jeton) dans le pot central.

Hiérarchie des combinaisons (du plus fort au plus faible) C'est le cœur du jeu. En cas de litige, cet ordre fait loi :

421 : les faces 4, 2 et 1 (dans n'importe quel ordre sur les dés). La combinaison reine, imbattable.

Trois as (111) : seul brelan au-dessus des autres.

Autres brelans : 666 bat 555, qui bat 444, 333, 222.

Deux as + une autre face (11x) : 116 bat 115, qui bat 114... jusqu'à 112.

Suite (x23) : trois chiffres consécutifs : 654 bat 543, qui bat 432, qui bat 321. Les suites ne « tournent » pas : 6-5-4 est la plus haute, pas A-2-3.

Points (somme) : addition des trois dés. En cas d'égalité de somme, on compare d'abord la combinaison de rang supérieur, sinon le plus haut dé individuel.

Exemple : 5-4-2 (somme 11) bat 6-2-2 (somme 10) car la somme est plus haute, mais un brelan 222 bat toujours n'importe quelle somme inférieure dans la hiérarchie.

Déroulement d'un tour

Le premier joueur lance les 3 dés. Il peut conserver ce qu'il veut et relancer le reste, jusqu'à 3 lancers au total (comme au Yams : 2 relances max).

Il annonce son résultat (ou garde le silence selon la variante) et passe les dés au suivant.

Chaque joueur lance à son tour. On peut passer sans lancer si on estime ne pas pouvoir battre le meilleur résultat annoncé, on ne perd alors que sa mise initiale.

Quand tous ont joué (ou passé), le joueur avec la meilleure combinaison remporte le pot.

Le 421 au premier lancer Tradition très répandue : si un joueur obtient 421 dès le premier lancer (sans relance), il remporte le pot immédiatement, sans laisser les autres jouer. À convenir avant la partie.

Variantes de relances

Classique : 3 lancers, on garde les dés qu'on veut entre chaque lancer.

Rapide (apéro) : 1 ou 2 lancers seulement pour accélérer : voir jeux d'apéro.

Contraint : après le premier lancer, obligation de garder au moins un dé : évite les relances « à vide ».

Muet : on n'annonce pas son résultat, les adversaires doivent deviner s'ils relancent ou passent.

Fin de partie Le premier joueur qui n'a plus de jetons est éliminé (ou perd la partie). Le dernier avec des jetons gagne. Variante : on continue jusqu'à ce qu'un seul reste avec des jetons, les autres sont éliminés au fur et à mesure.

Stratégie au 421

Avec un 4-2-X au premier lancer, gardez 4 et 2 et relancez, le 421 au premier lancer est jackpot

Si un adversaire annonce fort, passez plutôt que de perdre une mise supplémentaire

En fin de partie, un joueur à court de jetons joue agressif : anticipez les bluffs

Mémorisez la hiérarchie : un 654 bat toujours un 543, même si la somme semble proche

Erreurs fréquentes

Placer la suite 321 au-dessus du brelan 222 (non : tout brelan bat toute suite)

Oublier que 111 est au-dessus de 666

Comparer les sommes quand l'un a un brelan et l'autre non, la hiérarchie prime toujours sur la somme

Autoriser 4-3-2 comme suite (non : seules 654, 543, 432, 321 comptent)

Organiser un tournoi 421 à l'apéro Fixez le nombre de jetons de départ (11 ou 21), la règle du 421 au premier lancer, et le nombre de relances. Un pot central visible évite les oublis de mise. Voir le guide jeux d'apéro pour enchaîner avec le Président.

FAQ 421 421 bat-il 111 ? Oui, toujours. Le 421 est la combinaison la plus forte.

654 et 543 : laquelle gagne ? 654 : c'est la suite la plus haute.

Peut-on relancer trois fois ? Oui en règle standard : 1 lancer initial + 2 relances.

Que se passe-t-il si tout le monde passe ? Le pot reste en place et s'accumule pour le tour suivant (règle la plus courante).

421 ou poker ? Le poker demande des cartes et plus de temps ; le 421 se joue partout avec 3 dés.