DÉS

Règles du 421 : charge, décharge et valeur des combinaisons

Mis à jour le 1 novembre 2026

21 jetons, 3 dés : la charge, la décharge et la table des combinaisons (421 = 10 jetons) pour se débarrasser de ses jetons le premier.

Le 421 est le jeu de dés des cafés et des apéros en France. Contrairement à ce que l'on croit souvent, on n'y gagne pas de jetons : le but est de s'en débarrasser. La partie se joue en deux phases, la charge puis la décharge, et le joueur qui finit avec tous les jetons a perdu. Ce guide suit la table de référence d'une fiche pédagogique de l'Académie de Normandie (21 jetons, 421 = 10 jetons) et signale les variantes régionales, nombreuses. Proche du Yams en matériel mais bien plus rapide : idéal en apéro avec le Président. Pour un jeu de dés fondé sur le bluff, essayez le Perudo.

Matériel et mise en place

Matériel : 3 dés, 21 jetons (ou allumettes), une piste de dés ou un couvercle de boîte.

Joueurs : 2 ou plus, idéalement 3 à 6.

Les 21 jetons forment le pot au centre de la table : personne n'en possède au départ. Un tirage au sort désigne le premier joueur (par exemple, chacun lance un dé et le plus faible commence). On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Valeur et hiérarchie des combinaisons

Chaque combinaison a un rang (pour savoir qui gagne le tour) et une valeur en jetons (pour savoir combien de jetons passent d'un joueur à l'autre). Du plus fort au plus faible :

Rang	Tirage	Jetons
1	4-2-1	10
2	1-1-1 (trois as)	7
3	6-1-1	6
4	6-6-6	6
5	5-1-1	5
6	5-5-5	5
7	4-1-1	4

Rang	Tirage	Jetons
8	4-4-4	4
9	3-1-1	3
10	3-3-3	3
11	2-1-1	2
12	2-2-2	2
13	6-5-4 (suite)	2
14	5-4-3 (suite)	2

Rang	Tirage	Jetons
15	4-3-2 (suite)	2
16	3-2-1 (suite)	2
17	Tous les autres tirages, de 6-6-5 à 2-2-1	1

Trois règles pour lire ce tableau :

- Deux as et un autre dé (les « fiches ») valent la face du troisième dé : 5-1-1 vaut 5 jetons. À valeur égale, la fiche bat le brelan : 6-1-1 bat 6-6-6.
- Les suites sont trois chiffres consécutifs, et seulement ceux-là : 6-5-4, 5-4-3, 4-3-2 et 3-2-1. Elles ne tournent pas : 1-6-5 n'est pas une suite.
- Les autres tirages valent 1 jeton. Entre eux, on compare le dé le plus haut, puis le deuxième, puis le troisième : 6-4-1 bat 5-5-3. Le plus faible de tous est 2-2-1, surnommé la « nénette ».

Première phase : la charge

La charge sert à vider le pot. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer des trois dés.

1. Chacun lance une fois, à tour de rôle.
2. Le joueur qui a la combinaison la plus faible perd le tour : il prend dans le pot autant de jetons que la valeur de la meilleure combinaison du tour.
3. Le perdant du tour lance en premier au tour suivant.
4. Quand le pot est vide, la charge est terminée. S'il reste moins de jetons dans le pot que la valeur à prendre, le perdant prend ce qui reste.

Deuxième phase : la décharge

Les joueurs se donnent maintenant les jetons entre eux. Le joueur qui a reçu les derniers jetons de la charge commence.

1. Le premier joueur choisit de lancer une fois (« sec »), deux fois (« en deux ») ou trois fois (« à fond »). Entre deux lancers, il garde les dés qu'il veut et relance les autres.
2. Les autres joueurs ont droit au même nombre de lancers que lui, pas davantage.
3. Le joueur qui a la meilleure combinaison donne au joueur qui a la plus faible autant de jetons que la valeur de sa combinaison.
4. Le perdant du tour lance en premier au tour suivant.

Égalité : le rampot

Si deux joueurs sont à égalité pour la combinaison la plus faible, ils font un rampot (ou « rampeau ») : chacun relance les trois dés une seule fois, et le perdant reçoit le nombre de jetons de la combinaison de l'égalité.

Fin de partie

Un joueur qui n'a plus aucun jeton pendant la décharge a gagné : il sort du jeu. La partie continue entre les autres. Le dernier joueur, celui qui récupère tous les jetons, a perdu la manche, et traditionnellement il paie la tournée.

Exemple d'une partie à trois

Charge, tour 1. Alice fait 6-5-3, Bruno 5-4-3, Chloé 2-2-1. La meilleure combinaison est la suite 5-4-3 de Bruno (2 jetons) ; la plus faible est la nénette de Chloé. Chloé prend 2 jetons dans le pot, qui passe à 19.

Charge, tour 2. Chloé commence et fait 6-1-1, Alice 4-4-4, Bruno 6-6-2. Le 6-1-1 de Chloé est le meilleur (6 jetons) ; le 6-6-2 de Bruno, simple tirage, est le plus faible. Bruno prend 6 jetons ; il en reste 13 dans le pot. Les tours continuent ainsi jusqu'à ce que le pot soit vide.

Décharge. À la fin de la charge, Alice a 5 jetons, Bruno 9 et Chloé 7 ; Bruno a reçu les derniers jetons, il commence. Il annonce « en deux » et termine sur 5-4-3. Alice, qui n'a droit qu'à deux lancers, finit sur 6-6-5. Chloé fait 3-3-3 du premier coup et s'arrête. Le brelan de Chloé est le meilleur (3 jetons) et le 6-6-5 d'Alice le plus faible : Chloé donne 3 jetons à Alice. Alice a maintenant 8 jetons, Chloé 4, et c'est Alice qui commence le tour suivant.

Variantes courantes

- Pot de 11 jetons : partie plus courte, proposée par certaines notices de jeux de dés.
- Valeur du 421 : 8, 10 ou 11 jetons selon les tables. Certaines règles lui donnent tout le pot moins un jeton pendant la charge.
- Brelans à valeur fixe : dans certaines notices, tout brelan vaut 3 jetons et toutes les fiches (deux as) passent avant tous les brelans.
- Annonce du nombre de lancers : pendant la décharge, un joueur peut lancer moins de fois que le premier joueur, à condition de l'annoncer avant de lancer.
- Menteur : les dés sont lancés sous un gobelet, chacun annonce sa combinaison, et les autres peuvent contester.

Mettez-vous d'accord avant la partie : le nombre de jetons, la table de valeurs et la règle des lancers changent beaucoup le rythme.

Stratégie au 421

- Pendant la décharge, si vous lancez en premier avec un bon tirage, arrêtez-vous « sec » : les autres n'auront qu'un seul lancer pour vous battre.
- Avec deux as, gardez-les et relancez le troisième dé : un 6 donne 6-1-1 (6 jetons), un 1 donne trois as (7 jetons).
- Avec 4-2 et un autre dé, relancez ce dernier : vous avez une chance sur six de faire 421 à chaque lancer.
- Méfiez-vous de la nénette (2-2-1) : c'est le tirage le plus faible, mieux vaut relancer les deux 2.

Erreurs fréquentes

- Croire que le but est de gagner des jetons : au 421, on cherche à s'en débarrasser.
- Laisser les autres joueurs relancer plus de fois que le premier joueur pendant la décharge.
- Compter la somme des dés : un tirage ordinaire se compare par son dé le plus haut, pas par sa somme.
- Placer une suite au-dessus d'un brelan : 2-2-2 bat 6-5-4.
- Compter 6-4-2 ou 5-3-1 comme une suite (non : seules 6-5-4, 5-4-3, 4-3-2 et 3-2-1 comptent, avec trois chiffres consécutifs).

Organiser un tournoi 421 à l'apéro

Fixez avant de commencer le nombre de jetons (21 ou 11), la table de valeurs et le gage du perdant. Comptez les manches perdues : celui qui en perd deux paie la tournée. Voir le guide jeux d'apéro pour enchaîner avec le Président.

FAQ 421

Quel est le but du 421 ? Se débarrasser de tous ses jetons. Le joueur qui finit avec tous les jetons a perdu.

Combien vaut un 421 ? 10 jetons dans la table de référence de ce guide. Selon les régions, il vaut aussi 8 ou 11 jetons.

421 bat-il 111 ? Oui. Le 421 est la combinaison la plus forte, devant les trois as.

6-1-1 ou 6-6-6 : lequel gagne ? 6-1-1. Les deux valent 6 jetons, et à valeur égale la fiche (deux as) bat le brelan.

Combien de lancers a-t-on ? Un seul pendant la charge. Pendant la décharge, jusqu'à trois, mais jamais plus que le premier joueur du tour.

Qui commence la décharge ? Le joueur qui a reçu les derniers jetons du pot à la fin de la charge.

Que se passe-t-il en cas d'égalité ? Les joueurs à égalité font un rampot : un seul lancer chacun, et le perdant reçoit les jetons de la combinaison de l'égalité.

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