DÉS

Jeu de 1000 : règles des dés (mille, combinaisons, scoring)

Mis à jour le 21 septembre 2026

Règles du jeu de dés 1000 (mille) : 3 dés, combinaisons et course à 1000 points. Un jeu tactique à découvrir si vous aimez le Yams.

Le jeu de 1000 (souvent appelé « mille » en famille) désigne plusieurs jeux de dés transmis avec des barèmes différents. Cette fiche présente une version familiale à trois dés : on forme des combinaisons, puis on cumule les points jusqu'à franchir la barre des 1000 points. Avant de commencer, convenez du barème et de la règle de relance avec les autres joueurs.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier joueur à atteindre ou dépasser 1000 points en cumulant les scores de chaque lancer valide.

Matériel : 3 dés identiques, feuille et crayon pour noter les scores, table stable.

Joueurs : 2 (parfois 3 ou 4 en variante : règles ci-dessous pour le duel). À partir de 8 ans. Durée : 20 à 40 minutes.

Principe général

À son tour, un joueur lance les 3 dés. S'il obtient une combinaison marquante, il peut :

- S'arrêter et inscrire les points au total (son tour se termine)
- Relancer un ou plusieurs dés pour tenter plus de points : au risque de tout perdre

S'il lance sans obtenir de combinaison valide, il marque 0 point pour ce tour et passe la main. Le jeu alterne ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 1000 points.

Combinaisons et barème de cette version familiale

Combinaison	Condition	Points
Suite	1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 ou 4-5-6	100
Brelan	3 dés identiques (111, 222… 666)	100 × la face (ex. 444 = 400)
Deux 1	Exactement deux dés montrent 1	100
As seul	Un seul 1 (avec deux autres valeurs non marquantes)	10
Autres paires	Deux dés identiques (hors deux 1)	10 × la face (ex. deux 4 = 40)

Convention de cette fiche : un As seul vaut 10 points, mais deux As valent 100 points selon la ligne dédiée. Les barèmes varient selon les familles : certaines tables donnent 1000 points d'un coup à 111 ou seulement 50 points à 1-2-3. Fixez votre barème avant la première manche.

Déroulement détaillé d'un tour

1. Le joueur actif lance les 3 dés.
2. S'il a une combinaison marquante, il la note provisoirement et décide de s'arrêter ou de relancer.
3. S'il relance, il peut garder un ou plusieurs dés « figés » et relancer le reste (comme au Yams).
4. À chaque relance valide, il peut additionner ou remplacer son score provisoire selon la variante convenue :
    - Variante stricte : un seul score par tour, la dernière combinaison valide remplace la précédente

- Variante cumulative : les points s'additionnent tant qu'on continue (plus risqué, plus rapide vers 1000)

5. S'il lance sans combinaison marquante, il perd les points du tour en cours et la main passe à l'adversaire.

Le rôle du 1 (As)

Le 1 est la face pivot du jeu :

- Un 1 seul avec des dés non combinants vaut souvent 10 points : assez pour justifier de garder le 1 et relancer les deux autres.
- Deux 1 valent 100 points dans le barème présenté ici.
- Trois 1 : brelan ’ 100 points en barème simple, ou 1000 points immédiats en variante « mille direct » (partie gagnée).

Sans 1 ni paire ni suite, le lancer est généralement nul (0 point, fin du tour).

Exemples de tours

Tour prudent : lancer 2-3-4 ’ suite 100 points ’ le joueur s'arrête et inscrit 100.

Tour risqué : lancer 5-5-2 ’ paire de 5 = 50 points. Il garde les deux 5, relance le 2, obtient 5-5-5 ’ brelan de 5 = 500 points. Il s'arrête.

Tour raté : après 50 points provisoires, il relance tout et obtient 2-3-6 ’ aucune combinaison ’ 0 point au total ce tour.

Atteindre 1000 points

On cumule les scores tour après tour. Dès qu'un joueur atteint 1000 points ou plus, il gagne la partie.

Variantes de fin :

- Partie sèche : il faut atteindre exactement 1000 : dépasser peut faire revenir à 0 ou soustraire le surplus (règle maison rare)
- Dépassement autorisé : le premier à 1000+ gagne, sans pénalité
- Manche de honneur : l'adversaire a un dernier tour pour tenter de rattraper si le gagnant vient de franchir 1000

Variante à 3 ou 4 joueurs

Chacun joue son tour dans le sens horaire avec les mêmes règles. Un seul gagnant à 1000 points. Pour accélérer, baissez la cible à 500 points ou limitez à un nombre de tours maximum.

Stratégie

- En début de partie, relancez davantage : vous avez le temps de rattraper un zéro.
- Proche de 1000 points avec l'avantage, jouez conservateur : 100 points sûrs valent mieux qu'un zéro.
- Gardez systématiquement les 1 lors des relances.
- Un brelan de 6 (600 pts) ou de 5 (500 pts) peut faire basculer la partie : évaluez si l'adversaire est loin avant de tout risquer.

Erreurs fréquentes

- Ne pas convenir du barème familial avant de commencer (111 = 100 ou 1000 ?)
- Oublier qu'un lancer sans paire, sans suite et sans 1 vaut 0
- Confondre variante cumulative et variante « dernier score seulement »
- Compter une suite avec des dés figés sur plusieurs lancers alors que la variante exige un seul lancer pour la suite

FAQ Jeu de 1000

Combien de dés ? Cette version familiale se joue avec trois dés à six faces identiques. D'autres jeux appelés 1000 ou 5000 utilisent cinq ou six dés : ne mélangez pas leurs barèmes avec celui-ci.

La suite doit-elle sortir en un seul lancer ? Oui dans la version familiale présentée ici : 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 ou 4-5-6 sur les trois dés simultanément.

Que vaut 111 ? Dans le barème présenté ici, le brelan de 1 vaut 100 points. Certaines familles en font une victoire immédiate : précisez cette variante avant de jouer.

Peut-on relancer après une suite ? Oui si vous acceptez de risquer de perdre les 100 points pour tenter mieux : sauf règle maison interdisant de relancer au-dessus d'un certain seuil.

Quelle différence avec le 421 ? Le 421 compare des combinaisons entre joueurs sur un coup ; le mille cumule des points sur plusieurs tours jusqu'à 1000.

Le jeu de 1000 est-il le même que le Mille Bornes ? Non. Le jeu de 1000 se joue avec trois dés en cumulant des combinaisons ; le Mille Bornes est un jeu de cartes automobile où l'on parcourt 1000 bornes avec des attaques, des parades et des bottes.