



COMMENT JOUER

Objectif

Le but du jeu est d'atteindre l'une des combinaisons possibles, le plus haut rang étant NUTZ.

Comment jouer ?

Un joueur doit jouer au moins une des sept cases et peut miser toutes les combinaisons simultanément.

Le jeu commence par le croupier offrant à un joueur de secouer les cinq dés dans la coupe.

Si lors de la première secousse, les faces supérieures des dés forment un full house, aucune combinaison, une quinte ou Nutz, ils représentent la dernière main du joueur, et le tour de jeu est achevée. Les paris sont payés et pris en conséquence.

Si l'un des dés forme une paire, deux paires, un brelan ou un carré après la première secousse, les dés correspondants seront conservés et les dés incomparables resteront dans la coupe à dés pour être secoué à nouveau.

Après la deuxième secousse, si un ou tous les dés permettent de s'ajouter aux dés déjà conservés lors de la première secousse, les dés seront conservés.

S'il reste encore des dés inégalés, ils resteront dans la coupe à dés pour être à nouveau secoué (maximum 3 secousses)

Après la troisième secousse, la partie de jeu est terminée et les cinq dés forment la main du joueur.

Le même joueur secoue trois fois les dés (si nécessaire) dans une partie. Si le joueur ne souhaite pas secouer les dés, le croupier agitera les dés pour compléter la main.

Combinaisons de paiement

















Main	Description	Exemple
Nutz	Cinq dés affichant le même nombre.	
Carré	Quatre dés affichant le même nombre et un dés supplémentaire affichant un numéro différent.	
Full House	Trois dés affichant le même nombre et deux dés supplémentaires affichant le même numéro et différent des trois autres dés.	
Brelan	Trois dés affichant le même numéro et deux autres dés affichant des numéros différents.	
Deux paires	Deux dés affichant le même numéro et deux autres dés affichant le même nombre qui est différent du numéro affiché sur les deux premiers dés. Le dé restant affiche un nombre différent des quatre autres dés.	
Une paire	Deux dés affichant le même numéro. Les trois dés restants affichent des numéros différents aux deux premiers dés.	
Quinte	Cinq dés affichant un nombre différent dans l'ordre.	
Pas de main	Toutes combinaisons de cinq dés qui ne forment pas un Nutz, un carré, un Full House, un brelan, deux paires, une paire ou une quinte.	

Tableau de paiement

Main	Exemple	Résultat	Paiement
Nutz		1 ^{ère} secousse 2 ^{ème} / 3 ^{ème} secousse	100:1 25:1
Une paire			25:1
Quinte ou Pas de main	 		9:1
Carré			5:1
Brelan			5:1
Deux Paires			3:1
Full House			2:1