

4. Règlement officiel du jeu Cinco Dados

Edition officielle 1.0 du 20 juin 2026

Article 14 – Principe général du jeu

Le Cinco Dados est un jeu de dés à familles.

Il se joue avec cinq dés spéciaux placés au départ du jeu à l'intérieur d'un gobelet spécial de tirage garni de feutrine ou tissu de couleur.

Il se joue avec cinq dés spéciaux comportant les faces suivantes et représentant chacune des familles :

- « AS » représentée par un point rouge unique au centre de la face.
- « ROI » représentée par la lettre « K » en rouge
- « DAME » représentée par la lettre « Q » en noir
- « VALET » représentée par la lettre « J » en noir
- « ROUGE » représentée par 8 petits points rouges
- « NOIR » représentée par 7 petits points noirs.

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points possible en remplissant une fois chaque famille sur une grille de score officielle.

Article 15 – Valeur des familles

Les familles ont les valeurs suivantes :

- « AS » : 6 points par dé ;
- « ROI » : 5 points par dé ;
- « DAME » : 4 points par dé ;
- « VALET » : 3 points par dé ;
- « ROUGE » : 2 points par dé ;
- « NOIR » : 1 point par dé.

Article 16 – « AS = JOKER »

L'AS (la face avec le point rouge unique au centre), peut être utilisé comme famille à part entière ou comme joker pour compléter une autre famille.

Lorsqu'un joueur choisit une famille autre que l'AS, chaque AS obtenu compte comme un dé de cette même famille.

Exemple de tirage : 4 dés « Q » + 1 dé « AS » sont donc équivalents à 5 dés « Q » donc 5 dés à 4 points chacun = 20 points.

Article 17 – Joueurs maximum par partie et détermination de l'ordre de passage.

Chaque partie de Cinco Dados est limitée à un maximum de 12 joueurs.

Avant le début de chaque partie, l'ordre de passage des joueurs est déterminé par un tirage au dé.

Pour effectuer ce tirage, chaque joueur prend un dé, le pose sur la table avec la face « AS » orientée vers le haut, puis le fait pivoter à l'aide d'un seul doigt. Une fois le dé totalement

arrêté, la face visible sur le dessus détermine la valeur obtenue par le joueur.

L'ordre de passage est établi selon l'ordre de valeur suivant, du plus fort au plus faible :

AS > ROI > DAME > VALET > ROUGE > NOIR.

Le joueur ayant obtenu la valeur la plus forte commence la partie. Les autres joueurs jouent ensuite dans l'ordre décroissant des valeurs obtenues.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, seuls les joueurs concernés effectuent un nouveau tirage entre eux, selon la même méthode. Ce nouveau tirage sert uniquement à départager les joueurs à égalité et ne modifie pas la position des autres joueurs dans l'ordre de passage.

Exemple :

Dans une partie à cinq joueurs, les résultats du tirage initial sont les suivants :

- Joueur A : AS
- Joueur B : AS
- Joueur C : Noir
- Joueur D : Roi
- Joueur E : Valet

Les joueurs A et B étant à égalité avec la valeur la plus forte, ils effectuent un nouveau tirage entre eux.

Lors de ce second tirage :

- Joueur A obtient Noir
- Joueur B obtient Dame

Le joueur B est donc placé avant le joueur A.

L'ordre de passage final dans cet exemple serait donc :
Joueur B, Joueur A, Joueur D, Joueur E, Joueur C.

Article 18 – Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur dispose de trois lancers.

Pour effectuer un lancer, le joueur place les cinq dés dans le gobelet de jeu, le secoue, puis retourne le gobelet sur la table. Il retire ensuite le gobelet afin de révéler les dés.

Si un ou plusieurs dés tombent de la table, ou si un ou plusieurs dés sont superposés ou inclinés au moment du tirage, le lancer est annulé. Le joueur remet alors tous les dés concernés dans le gobelet et recommence le lancer, sans sanction.

Après chaque lancer valable, le joueur observe son tirage et peut mettre de côté un ou plusieurs dés d'une même famille qu'il souhaite conserver pour tenter de faire un maximum de points lors du second et troisième lancer.

A noter que les dés mis de côté ne verrouillent pas la famille choisie. Le joueur reste libre de choisir sa famille uniquement au moment d'inscrire son score à la fin des trois lancers, conformément à la règle officielle du choix libre de la famille.

Règle de l'AS

L'as est un joker.

Lorsqu'un AS apparaît lors d'un lancer, il est obligatoirement mis de côté et ne peut pas être relancé sauf en cas de doublage (règle suivante). L'AS pourra donc être utilisé au moment de l'inscription du score comme AS ou comme un dé appartenant à la famille choisie par le joueur.

Exemple :

Si un joueur met de côté deux DAMES (Q), et obtient ensuite un AS, l'as est conservé. A la fin du tour, si le joueur choisit la famille DAME (Q), L'AS comptera comme une DAME (Q) supplémentaire.

Règle du doublé

Lorsqu'un joueur parvient à obtenir cinq dés d'une même famille avant la fin de ses trois lancers, il réalise un « Doublé ». Les AS peuvent être utilisés comme Joker pour compléter cette combinaison de cinq dés.

Lorsqu'un doublé est réalisé, les cinq dés sont considérés comme acquis et comptabilisés pour la famille concernée. Le joueur remet alors les cinq dés dans le gobelet de jeu et utilise le ou les lancers restants pour tenter d'ajouter de nouveaux dés de cette même famille.

Le score final est calculé en additionnant :

- Les cinq dés acquis grâce au doublé ;
- Les dés supplémentaires de la même famille obtenus lors du ou des lancers restants ;

- Les AS obtenus lors du ou des lancers restants, qui comptent comme jokers pour cette même famille.

Exemple :

Un joueur obtient trois « DAME (Q) » lors de son premier lancer et les mets de côté. Il met les deux autres dés qui ne correspondent pas à la famille « DAME » ou à la valeur « AS » dans le gobelet de jeu et réalise son second tirage. Il obtient un AS et une DAME (Q). Il possède donc cinq « DAMES (Q) » et réalise donc ce qui est appelé « un doublé ».

Les cinq « DAME » sont acquises. Le joueur remet alors les cinq dés dans le gobelet de jeu et effectue son troisième lancer. Lors de ce troisième et dernier lancer, il obtient quatre « DAME ». Son total est donc de neuf « DAME ».

5 « DAME » acquises lors des deux premiers tirages + les 4 « DAME » acquises lors du dernier tirage.

La famille « DAME (Q) » valant 4 points, le score est donc de 36 points ($9 \times 4 = 36$).

Limite du doublé

Un doublé ne peut être réalisé que si le joueur obtient cinq dés d'une même famille avant son dernier lancer.

Si les cinq dés d'une même famille sont obtenus uniquement au troisième lancer, il ne reste plus de lancer disponible. Le joueur marque simplement cinq dés de cette même famille sur la feuille de score.

Article 19 – Inscription du score et fermeture des familles

A la fin de ses trois lancers, le joueur choisit une famille dans laquelle inscrire son score (AS, K, Q, J, R, N).

La famille choisie doit être une famille encore disponible sur sa propre ligne de score. Une famille déjà remplie ne peut plus être rejouée par le joueur pendant le reste de la partie.

Le score à inscrire correspond au nombre total de dés obtenus dans la famille choisie au cours du tour, multiplié par la valeur de cette famille.

Les « AS » peuvent être comptabilisés comme joker dans la famille choisie, conformément à la règle de l'AS.

Exemple :

Un joueur choisit la famille « ROI (K) ».

Lors de son premier lancer, il obtient deux dés (K) et les mets de côté. Il remet les trois autres dés dans le gobelet de jeu et procède au second tirage. Lors du second tirage il n'obtient aucun autre dé (K). Il remet donc les trois dés relancés dans le gobelet de jeu et procède au troisième tirage. Lors du troisième tirage, il obtient 2 (K) supplémentaires ! Il possède donc un total de 4 (K) à la fin de son tour.

La valeur de la famille « ROI (K) » étant 5, le score à inscrire sur la feuille de score dans la colonne « K-5 » est de 20 ($4 \times 5 = 20$).

A partir de ce moment, la famille Roi est fermée pour ce joueur. Lors de ses prochains tours, il ne pourra plus choisir la

famille « ROI » et devra inscrire son score dans une autre famille disponible.

La partie se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait rempli toutes les familles de sa ligne de score.

A la fin de la partie, les points inscrits dans toutes les familles sont additionnés pour chacun des joueurs. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé remporte la partie.

Article 20 – Fin de partie et victoire

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont rempli toutes les familles (colonnes) de leur ligne de score.

Les points inscrits sont alors additionnés afin d'obtenir le total final de chaque joueur.

Le joueur ayant obtenu le total de points le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, une partie supplémentaire est organisée uniquement entre les joueurs concernés, afin de les départager.