

Farkle Règlement

But du Jeu

Le joueur avec le score le plus élevé au-dessus de 10 000 points dans le dernier tour de jeu gagne !

Comment jouer

- Quand c'est votre tour, placez les 6 dés dans le Shaker Cup et lancez-les.

Tous les dés qui sortent de la zone de jeu sont lancés à nouveau.

- Après chaque lancer, mettez de côté les dés qui valent des points et lancez le reste.

Vous devez retirer au moins un dé après chaque lancer et conserver un total cumulé de vos points pour ce tour.

- Si vous avez la chance de mettre de côté les 6 dés, vous pouvez tous les relancer pour construire votre total cumulé.

- Si vous ne pouvez mettre aucun dé de côté après un lancer, c'est un Farkle. Vous perdez votre total cumulé de points pour ce tour et le jeu passe à gauche.



























Un Farkle pourrait se produire lors de votre premier lancer ou lorsque vous lancez les dés restants.

- Pour accéder au Score Pad pour la première fois, vous devez avoir un total cumulé de 500 points avant d'arrêter de rouler.

- Une fois votre premier score de 500 points ou plus enregistré, vous pouvez arrêter de rouler à tout moment et demandez au marqueur d'ajouter votre total cumulé pour ce tour à votre score accumulé. Une fois vos points inscrits sur le Score Pad, ils sont en sécurité et vous ne pouvez pas les perdre.

Gagnant : lorsque le score accumulé d'un joueur est de 10 000 ou plus, chaque joueur a un dernier tour pour battre ce total.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

| | | | |
|--|------------|---|------------|
|  | = 50 pts |    | = 1500 pts |
|  | = 100 pts |    | |
|    | = 1000 pts | 3 Pairs = 1500 pts | |
|    | = 200 pts | 2 Triplets = 2500 pts | |
|    | = 300 pts | 4 of a Kind = 1000 pts | |
|    | = 400 pts | 5 of a Kind = 2000 pts | |
|    | = 500 pts | 6 of a Kind = 3000 pts | |
|    | = 600 pts | 3 Farkles in a Row = Lose 1000 pts | |

Farkle Extrême

| ● = 100 | | ●● = 50 | |
|----------------------------------|-------------------------------------|--|--------------------|
| ●●● = 1000 | ●●●● = 2000 | ●●●●● = 3000 | ●●●●●● = 10000 |
| ●●●● = 200 | ●●●●● = 400 | ●●●●●● = 600 | ●●●●●●● = 800 |
| ●●●●● = 300 | ●●●●●● = 600 | ●●●●●●● = 900 | ●●●●●●●● = 1200 |
| ●●●●●● = 400 | ●●●●●●● = 800 | ●●●●●●●● = 1200 | ●●●●●●●●● = 1600 |
| ●●●●●●● = 500 | ●●●●●●●● = 1000 | ●●●●●●●●● = 1500 | ●●●●●●●●●● = 2000 |
| ●●●●●●●● = 600 | ●●●●●●●●● = 1200 | ●●●●●●●●●● = 1800 | ●●●●●●●●●●● = 2400 |
| ●●●●●●●●● = 500 (three pairs) | ●●●●●●●●●● = 2500 (two triplets) | ●●●●●●●●●● = 1000 (6 dice straight) | |