Le 30

Matériel: 6 dés à 6 faces et feuilles de score

Joueurs : 3 à 4

Chaque joueur commence avec 30 points. Le joueur 1 roule les dés et garde le ou les plus élevés. Par exemple, il obtient 4,2,2,6,5 et 6. Il retire 6 et 6. Il roule à nouveau les dés restants et met de côté le plus élevé. Ainsi, s'il obtient 5, 3, 3 et 4, il retire le 5. Il roule à nouveau les 3 dés, et ce, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dés à jouer. Il calcule le total des 6 dés retirés.

1. S'il obtient un total de 30 exactement, son pointage ne change pas.

2. S'il obtient un total inférieur à 30, comme 28, il brasse les dés à nouveau, avec le même principe que précédemment. Dans ce cas-ci, tant et aussi longtemps qu'il obtient la différence entre son résultat et 30 (dans cet exemple 30 -28 =2) sur un ou des dés, il continue. Il additionne alors le résultat de tous ces dés et le soustrait à son pointage.

3. S'il obtient un total supérieur à 30, comme 32, il brasse les dés à nouveau, avec le même principe que précédemment. Dans ce cas-ci, tant et aussi longtemps qu'il obtient la différence entre son résultat et 30 (dans cet exemple 32 -30 =2) sur un ou des dés, il continue. Il additionne alors le résultat de tous ces dés et le soustrait à son voisin de gauche si c'est pair (32, 24, 36) et de droite si c'est impair (31, 33, 35).

4. Quand il reste 10 points ou moins à un joueur, celui-ci peut choisir de récupérer ses points s'il est au-dessus de 30 plutôt que de les enlever à ses adversaires. Il utilise le même principe que précédemment.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
30	30	30	30