

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# el Ocho

## RÈGLE DU JEU

*Edition 2019 © François Koch 2008 règle déposée*

**Nb de joueurs : 2 à 6**

**Âge : de 8 à 108 ans 1/2**

**Durée d'une manche : 20 minutes**

**Contenu :**

8 dés octogonaux

1 bloc-note

1 crayon

1 règle

Un jeu de François Koch  
Illustration Raphaël Delerue  
Edition 2019

© F. Koch 2008

Marque, dessins  
et modèle déposés

Édité par Jeux FK  
281 grande rue  
69600 OULLINS  
Tél : 04 78 07 69 66  
[www.jeuxfk.fr](http://www.jeuxfk.fr)

 Jeux FK

# el Ocho

## BUT DU JEU

Etre le premier à atteindre un total de 8.000 points

## DEMARRAGE

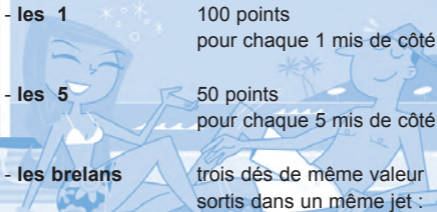
Lancez chacun un dé.

Le premier qui fait un 8 commence.

## LE PREMIER JET DE DÉS

Lancez les huit dés.

Mettez de côté un ou plusieurs dés (mais toujours au moins un), si vous obtenez un 1, un 5 ou un brelan :

- **les 1** 100 points  
pour chaque 1 mis de côté
  - **les 5** 50 points  
pour chaque 5 mis de côté
  - **les brelans** trois dés de même valeur  
sortis dans un même jet :
- 

# el Ocho

## VALEUR DES BRELANS

Trois 1	<b>1.000 points</b>
Trois 8	800 points
Trois 7	700 points
Trois 6	600 points
Trois 5	500 points
Trois 4	400 points
Trois 3	300 points
Trois 2	200 points

## LA RELANCE

Vous mettez un ou plusieurs dés de côté.

Puis vous relancez, si vous le voulez, les dés restants.

Après chaque nouveau lancer, vous devez obligatoirement mettre au moins un dé qui marque de côté.

Vous pouvez continuer vos lancers autant de fois que vous le souhaitez et cumuler ainsi les points, mais attention: Tout jet de dés ne comportant ni 1, ni 5, ni brellan, annule tous les points accumulés dans votre tour de jeu.

# el Ocho

## GRAND 8

Si vous avez réussi, au fur et à mesure des lancers, à cumuler des points avec les huit dés : Vous pouvez tout reprendre, tout relancer et continuer ainsi le cumul des points sur le même principe que précédemment.

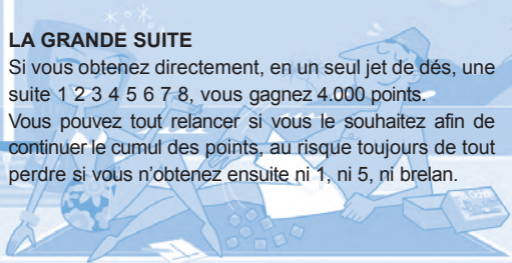
## STRATÉGIE

Vous devez après chaque jet mettre au moins un dé de côté, mais vous n'êtes pas obligé de mettre de côté tous les dés qui rapportent des points. Il est parfois plus intéressant de relancer par exemple des 5 ou des brelans de faible valeur.

## LA GRANDE SUITE

Si vous obtenez directement, en un seul jet de dés, une suite 1 2 3 4 5 6 7 8, vous gagnez 4.000 points.

Vous pouvez tout relancer si vous le souhaitez afin de continuer le cumul des points, au risque toujours de tout perdre si vous n'obtenez ensuite ni 1, ni 5, ni brelan.



# el Ocho

## VALIDATION DES POINTS

Pour marquer, c'est-à-dire inscrire sur le carnet le cumul de vos points à l'issue d'un de vos tours de jeux, deux conditions :

- avoir cumulé au moins **400 points** dans votre tour de jeu, **et**
- dire «**j'arrête!**»

(Les points cumulés dans les tours de jeu précédents restent évidemment acquis.)

## VAINQUEUR

Le premier joueur à avoir totalisé **8.000 points** gagne la manche. \* \* \*



# el Ocho

## NIVEAU 2

Vous maîtrisez bien la règle :

Pour plus de sensations, il est maintenant conseillé d'ajouter les **Séries**, le **Joker 8** et les **Suites** :

### LES SÉRIES (au-delà du brelan)

Si dans un même jet, vous sortez **plus de trois dés** de même valeur, cela rapporte des points supplémentaires par rapport au brelan :

- **le carré** (4 dés identiques) :

score du **brelan** x 2

ex : 3 3 3 + 3

300 points x 2

= 600 points

- **la quinte** (5 dés identiques) :

score du **carré** x 2

ex : 7 7 7 7 + 7

700 points x 2 x 2

= 2800 points

# el Ocho

- **la sixte** (6 dés identiques) :

score de la **quinte x 2**

ex : 5 5 5 5 5 + 5

500 x2 x2 x2 = 4000 points

- **la septaine** (7 dés identiques) :

score de la **sixte x 2**

ex : 2 2 2 2 2 2 + 2

200 x2 x2 x2 x2 = 3200points

Et si, par un hasard extraordinaire, vous sortez huit dés de même valeur, vous marquez 8000 points, gagnez immédiatement la manche et les autres joueurs vous paient le repas de samedi soir dans un bon resto.

## LE JOKER 8

Vous effectuez un lancer et il n'apparaît ni 1, ni 5, ni brelan, mais vous obtenez au moins un 8 : Vous devez retenter votre chance. Vous relancez ces mêmes dés et continuez le cumul des points.



# el Ocho

## LES SUITES

Attention, pour être valable, une suite doit être réalisée **avec l'ensemble des dés venant d'être lancés.**

Suite de huit dés                      4000 points  
(**si et seulement si** vous venez d'en lancer huit)

Suite de sept dés                      700 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer sept)

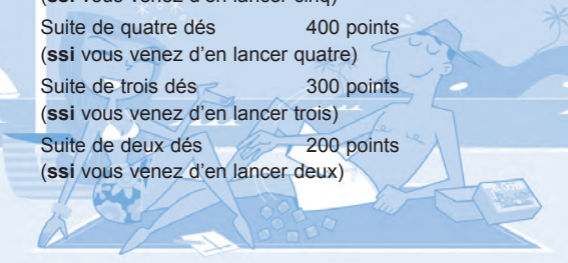
Suite de six dé                      600 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer six)

Suite de cinq dés                      500 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer cinq)

Suite de quatre dés                      400 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer quatre)

Suite de trois dés                      300 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer trois)

Suite de deux dés                      200 points  
(**ssi** vous venez d'en lancer deux)



# el Ocho

## **Exemple de suite valable:**

Vous avez déjà mis de côté trois dés, relancez les cinq restants et obtenez 2 3 4 5 6 :

la suite est valable et vous rapporte 500 points.

## **Exemple de suite non valable:**

Vous avez déjà mis de côté trois dés, relancez les cinq restants et obtenez 1 4 5 6 7 :

la suite de quatre dés n'est pas valable car elle n'a pas été réalisée avec tous les dés lancés. Dans ce cas de figure, vous ne pouvez mettre de côté que le 1 et/ou le 5.



# el Ocho

## VARIANTE : EL OCHO DES STRESSÉS

Lancez les huit dés. Le premier joueur qui annonce le score obtenu marque les points.

Attention, une seule annonce par joueur.

### Exemple :

les dés sortis sont les suivants :

4 1 5 8 7 4 4 2

Il y a donc un brelan de 4, un 1 et un 5. Le score est de  $400 + 100 + 50 = 550$ .

Le premier joueur qui annonce «550» marque les points. Une seule annonce par joueur.

Si personne n'a annoncé «550», personne ne marque.

Lorsque le score est égal à 0, le premier qui annonce «0» ne marque rien mais fait redescendre le joueur de son choix à 0. Mais attention, si quelqu'un annonce «0» par erreur, c'est lui qui redescend à 0.

Le premier à 8.000 points gagne la manche.



# REGLAS

*traducción Odile, Béatrice, Thierry y Francois  
con la ayuda preciosa de Olga Barry y de MiM*

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en alcanzar 8000 puntos.

## PARA EMPEZAR

Cada uno lanza un dado. Empieza el primero que logra un 8.

## EL PRIMER LANZAMIENTO

Lance usted los ocho dados. Observe el resultado. Guarde siempre como mínimo un dado, si obtiene un 1, un 5 o un trio :

- **los 1**      100 puntos por cada 1 guardado
- **los 5**      50 puntos por cada 5 guardado
- **los trios** tres dados con el mismo valor,  
conseguidos en un mismo lanzamiento :

## VALOR DE LOS TRIOS

tres	1	1.000 puntos
tres	8	800 puntos
tres	7	700 puntos
tres	6	600 puntos
tres	5	500 puntos
tres	4	400 puntos
tres	3	300 puntos
tres	2	200 puntos



## LOS LANZAMIENTOS SIGUIENTES

Guarde uno o varios dados. Vuelva a lanzar, si lo quiere, los dados restantes. Después de cada nuevo lanzamiento, tiene que guardar obligatoriamente al menos un dado que tenga puntos (1, 5 o trio).

Siga sus lanzamientos tantas veces como quiera y así acumule los puntos, pero cuidado: un lanzamiento de dados en el cual no aparece ni 1, ni 5, ni trio, anula todos los puntos acumulados en su turno.

## GRAN 8

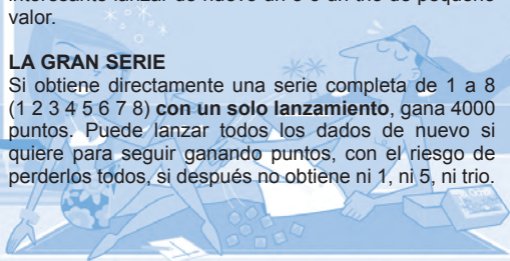
Si en un lanzamiento, logra conseguir que sus ocho dados tengan puntos, pueda lanzar todos los dados de nuevo y seguir sumando puntos según el procedimiento anterior.

## ESTRATEGIA

Después de cada lanzamiento, debe guardar al menos un dado, pero no está obligado a guardar todos los dados que valen puntos. A veces, por ejemplo, es más interesante lanzar de nuevo un 5 o un trio de pequeño valor.

## LA GRAN SERIE

Si obtiene directamente una serie completa de 1 a 8 (1 2 3 4 5 6 7 8) **con un solo lanzamiento**, gana 4000 puntos. Puede lanzar todos los dados de nuevo si quiere para seguir ganando puntos, con el riesgo de perderlos todos, si después no obtiene ni 1, ni 5, ni trio.



## VALIDACION DE LOS PUNTOS

Para **validar** los puntos y anotarlos, hay dos condiciones :

- haber acumulado al menos **400 puntos** en su turno y
- decir «¡ i me planto !»

## GANADOR

El primer jugador que alcance los **8000 puntos** gana la partida.

## NIVEL 2

Una vez domine las reglas anteriores, puede añadir las **Combinaciones**, el **Joker 8** y las **Series** :

### LAS COMBINACIONES (más allá del trio)

Si en un mismo lanzamiento, logra **más de tres dados** idénticos, gana puntos suplementarios que se añaden al valor del trio:

- **el cuarteto** (cuatro dados idénticos):

resultado del trio **x2**

ejemplo : 3 3 3 + 3

300 puntos x2 = 600 puntos

- **el quinteto** (cinco dados idénticos):

resultado del cuarteto **x2**

ejemplo : 7 7 7 7 + 7

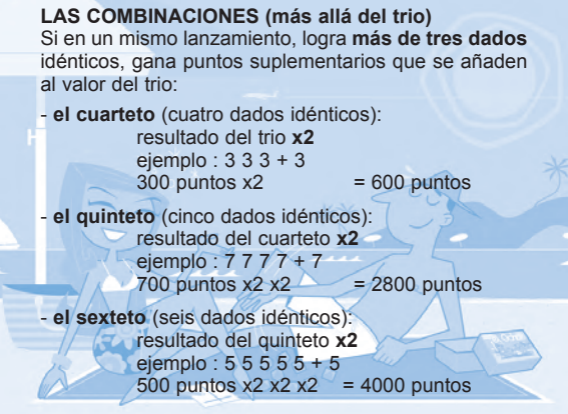
700 puntos x2 x2 = 2800 puntos

- **el sexteto** (seis dados idénticos):

resultado del quinteto **x2**

ejemplo : 5 5 5 5 5 + 5

500 puntos x2 x2 x2 = 4000 puntos



- el «septeto» (siete dados idénticos):

resultado del sexteto **x2**

ejemplo : 2 2 2 2 2 2 +2

200 puntos x2 x2 x2 x2 = 3200 puntos

Y si, con una suerte extraordinaria, logra ocho dados idénticos, tiene 8000 puntos, gana inmediatamente la partida y los otros jugadores le invitan a un buen restaurante el proximo sábado por la noche.

### EL JOKER 8

Si hace un lanzamiento y no aparece ni 1, ni 5, ni trio, pero consigue al menos un 8, pruebe su suerte de nuevo. Vuelva a lanzar esos mismos dados y siga acumulando puntos.

### LAS SERIES

Cuidado, para que una serie sea válida, se tiene que conseguir **con todos los dados que acaban de ser lanzados**.

Serie de ocho dados 4000 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar ocho dados)

Serie de siete dados 700 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar siete dados)

Serie de seis dados 600 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar seis dados)

Serie de cinco dados 500 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar cinco dados)

Serie de cuatro dados 400 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar cuatro dados)

Serie de tres dados 300 puntos

(**si y sólo sí** acaba de lanzar tres dados)

Serie de dos dados 200 puntos

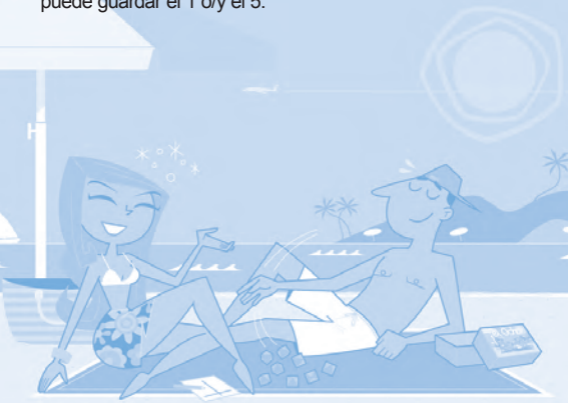
(**si y sólo sí** acaba de lanzar dos dados)

**ejemplo válido:**

Tiene tres dados guardados de su lanzamiento, lanza de nuevo los cinco dados restantes y consigue 2 3 4 5 6 : la serie es válida y gana 500 puntos.

**ejemplo no válido:**

Tiene tres dados guardados de su lanzamiento, lanza de nuevo los cinco dados restantes y consigue 1 4 5 6 7 : la serie de cuatro dados no es válida porque no ha sido obtenida con todos los dados lanzados. En este caso, solo puede guardar el 1 o/y el 5.







# INSTRUCTIONS

*translation corrected by Ryan Wilson*

## OBJECT OF THE GAME

Be the first to reach a total of 8,000 points.

## START

Each player rolls a die. The first player who has an 8 begins.

## FIRST ROLL OF THE DICE

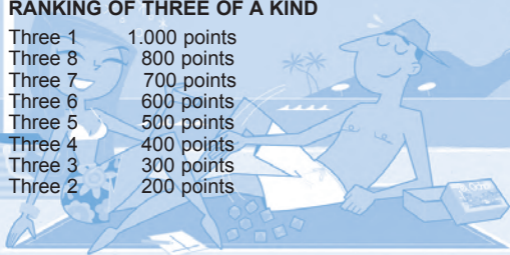
Throw the eight dice.

Put one or several dice aside (but at least one die), if you roll a 1, a 5 or three of a kind.

- **the 1**                      100 points for each 1 you put aside
- **the 5**                      50 points for each 5 you put aside
- **three of a kind**        three dices of the same rank, from the same roll

## RANKING OF THREE OF A KIND

Three 1	1.000 points
Three 8	800 points
Three 7	700 points
Three 6	600 points
Three 5	500 points
Three 4	400 points
Three 3	300 points
Three 2	200 points



## DICE RE-ROLL

You put one or several dice aside. Then, you re-roll the remaining dice if you wish. After each new roll, you must put at least one die which scores points aside.

You can carry on rolling the dice as many times as you want so as to score points but be careful: Each roll which neither contains a 1, nor a 5, nor three of a kind, cancels all the points you had won during your turn.

## BIG 8

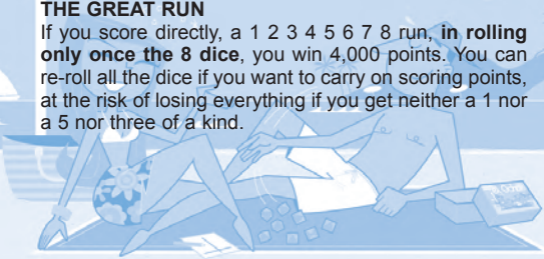
As you roll the dice, if you succeed at scoring points with all the eight dice: you can take everything back, re-roll them all and so keep on winning points following the previous rules.

## STRATEGY

You must, after each roll, put at least one die aside, but you are not obliged to put all the dice which score points aside. It is sometimes more interesting to re-roll, for example, some low ranked 5 or three of a kind.

## THE GREAT RUN

If you score directly, a 1 2 3 4 5 6 7 8 run, **in rolling only once the 8 dice**, you win 4,000 points. You can re-roll all the dice if you want to carry on scoring points, at the risk of losing everything if you get neither a 1 nor a 5 nor three of a kind.



## VALIDATION OF THE POINTS

You can **validate** the points and write them on the notebook at the end of your turn on two conditions:

- scoring at least **400 points** during your turn, **and**
- saying «**I stop!**»

(The points you validated during the previous turns remain obviously granted).

## WINNER

The first player who scores a total of **8,000 points** win the round.

## LEVEL 2

If you think you have mastered the previous rules of the game, it is now advised to add the **Series**, the **Joker 8** and the **Runs**:

### THE SERIES (beyond three of a kind)

If in one roll, you have more than three dice of the same rank, it brings you additional points in the relation to three of a kind:

- **four of a kind** (4 identical dice):  
 score of **three of a kind x 2**  
 e.g.: 3 3 3 + 3  
 300 points x2 = 600 points
- **the straight** (5 identical dice):  
 score of **four of a kind x 2**  
 e.g.: 7 7 7 7 + 7  
 700 points x2 x2 = 2800 points

- **the «sextet»** (6 identical dice):

score of the **straight x 2**

e.g. : 2 2 2 2 2 2 +2

200 points x2 x2 x2 x2 = 3200 points

And if by an extraordinary coincidence, you get eight dice of the same rank, you score 8,000 points, win immediately the round and the other players buy you the saturday night meal in a good restaurant.

### THE JOKER 8

ou roll the dice but neither a 1, nor a 5, nor three of a kind appear but you get at least one 8: You have to try again. You roll the same dice and carry on with the scoring.

### THE RUNS

Be careful, to be valid, a run shall be obtained **with all the dice that just has been rolled.**

Run of eight dice 4,000 points

**(if and only if** you just has rolled eight of them)

Run of seven dice 700 points

**(if and only if** you just has rolled seven of them)

Run of six dice 600 points

**(if and only if** you just has rolled six of them)

Run of five dice 500 points

**(if and only if** you just has rolled five of them)

Run of four dice 400 points

**(if and only if** you just has rolled four of them)

Run of three dice 300 points

**(if and only if** you just has rolled three of them)

Run of two dice 200 points

**(if and only if** you just has rolled two) of them)

**EXAMPLE OF A VALID RUN**

You have already put three dice aside, you re-roll the five that remain and get 2 3 4 5 6: the run is valid and brings you 500 points.

**EXAMPLE OF AN INVALID RUN**

You have already put three dice aside, you re-roll the five that remain and get 1 4 5 6 7: the run of four dice is invalid because it has not be obtained with all the dice that you just have thrown. In that case, you can only put the 1 and/or the 5 aside.

**ALTERNATIVE GAME: EL OCHO FOR STRESSED PEOPLE**

Roll the eight dice. The first player to announce the score that he/she scores, win the points. Be careful, a single bid per player is allowed.

Example:

You get the following dice:

4 1 5 8 7 4 4 2

You have three of a kind with the three 4, a 1 and a 5. The score is  $400 + 100 + 50 = 550$ . The first player who announces «550» earns the points. A single bid per player is allowed. If nobody announces «550», nobody earns the points.

If the score is equal to 0, the first player who announces 0 does not earn points but he can choose a player and lower his/her score to 0. But be careful, if someone announces 0 by mistake, he/she is the one to lower his/her score to 0.

The first player who reaches 8,000 win the round.