

## 9 Jeu de dé : le Zanzibar

**Prérequis : input(), if ... else, for, while**

**Règles du jeu :**



Le Zanzibar est un des plus vieux jeu de dé et est à l'origine du 421.

A chaque tour, le joueur peut lancer 3 fois les dés pour obtenir le meilleur Zanzi, c'est-à-dire un brelan (3 valeurs identiques). Il peut reprendre les 3 dés, 2 dés ou un seul à sa convenance. Il peut décider d'arrêter dès le premier jet de dés, ou le deuxième. Les autres joueurs devront alors essayer de faire un meilleur Zanzi sur le même nombre de jet de dés.

Ordre de valeurs des Zanzis :

3 x As : 100points

3 x 6 : 60 points

3 x 5 : 5 points

3 x 4 : 4 points

3 x 3 : 3 points

3 x 2 : 2 points

Pour gagner une partie de Zanzibar, il faut être le premier joueur à atteindre le score fixé dès le début entre les joueurs (200, 500, 1000 ...)

### Consignes

Crée une 1<sup>ère</sup> version de programme qui simule le lancer de dés et permet de jouer seul

Crée une 2<sup>ème</sup> version qui permet de jouer à 2

Crée une 3<sup>ème</sup> version qui permet à un joueur de jouer contre le programme.

Lancer n° 1 : 1 1 6

Veux-tu relancer le 1er dé ? (o/n) n

Veux-tu relancer le 2e dé ? (o/n) n

Veux-tu relancer le 3e dé ? (o/n) o

Lancer n° 2 : 1 1 2

Veux-tu relancer le 1er dé ? (o/n) n

Veux-tu relancer le 2e dé ? (o/n) n

Veux-tu relancer le 3e dé ? (o/n) o

Lancer n° 3 : 1 1 1

tu as marqué 100 points. Tu as donc au total 100 points