

PERUDO



Beach

**COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI**



MATÉRIEL

Une boîte de Perudo contient :

- 30 dés (5 de chaque couleur) ;
- 6 gobelets (1 de chaque couleur) ;
- 1 sac ;
- 1 règle du jeu.



BUT DU JEU

Le vainqueur est le dernier joueur
à posséder un ou plusieurs dés.





PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placez la boîte de jeu au milieu de la table. Elle servira à cacher les dés que les joueurs perdront au fur et à mesure de la partie. Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de même couleur. Le premier joueur est déterminé au hasard.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs agitent leur gobelet en même temps puis le renversent sur la table en prenant soin de garder les dés dessous. Ils doivent ensuite regarder discrètement les valeurs affichées par leurs dés en prenant bien soin que leurs voisins ne puissent les voir.

Important : les joueurs doivent faire attention à ne pas changer la valeur des dés !

Le premier joueur (tiré au sort) doit ensuite faire une proposition. Il doit annoncer tout haut une valeur de dé et un nombre de dés, principalement en fonction de son propre tirage. Théoriquement, il doit se rapprocher au mieux de la réalité, mais il peut aussi bluffer en racontant n'importe quoi.

Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 2, 5 et 6. Il peut annoncer « il y a au moins 5 dés de valeur 2 autour de cette table ». Cette supposition est plausible (il possède déjà 3 dés de valeur 2).



Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 3, 4 et 4. Il peut annoncer « il y a au

moins 8 dés de valeur 6 autour de cette table ». Étant donné qu'il ne possède même pas 1 dé de valeur 6, on peut dire que le premier joueur est en plein bluff.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de parler. Il a deux choix :

- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est fausse** et il doit annoncer tout haut « dudo » (je doute) ;
- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est plausible** et il doit alors annoncer une surenchère.



DUDO (JE DOUTE) !

Tous les joueurs doivent retirer leur gobelet en prenant bien soin de ne pas modifier la valeur de leurs dés. On voit alors si la proposition du joueur précédent est exacte ou fausse.

Si la proposition du joueur précédent est exacte (c'est-à-dire s'il y a un nombre de dés de la valeur choisie supérieur ou égal à la proposition du joueur précédent), le joueur qui vient d'annoncer « dudo » a perdu la manche : il place l'un de ses dés dans la boîte.

Si la proposition du joueur précédent est fausse (c'est-à-dire qu'il y a un nombre de dés de la valeur choisie inférieur à la proposition du joueur précédent), c'est ce dernier qui a perdu la manche et il doit placer un de ses dés dans la boîte.

Un joueur qui perd son dernier dé est éliminé de la partie.

SURENCHÈRE !

Pour surenchérir, le joueur doit choisir une seule des deux options suivantes :

- Soit **augmenter la valeur** du dé annoncée en gardant le même nombre de dés ;
- Soit **augmenter le nombre** de dés avec la valeur de son choix.





Une fois qu'il a fait ce choix, il doit annoncer sa nouvelle proposition et c'est au joueur situé à sa gauche de parler. Ce dernier peut dire « dudo » ou surenchérir et ainsi de suite.

Exemple : le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 5 dés de valeur 4 ». On peut surenchérir avec « Il y a au moins 5 dés de valeur 5 » (dans ce cas, on a augmenté la valeur des dés) ou « Il y a au moins 7 dés de valeur 2 » (dans ce cas, on a augmenté le nombre de dés de la valeur de son choix)

MANCHE SUIVANTE

Lorsque les gobelets sont retirés suite à un « dudo » et qu'un joueur a perdu un dé, on recommence une nouvelle manche en agitant ses dés restants dans son gobelet. Le joueur qui vient de perdre un dé est le nouveau premier joueur. S'il vient d'être éliminé de la partie, c'est le joueur à sa gauche qui prend ce rôle.



CAS PARTICULIERS

LES DÉS « PACO »

Les dés qui montrent la tête de paco le toucan sont spéciaux.

Les paco sont des jokers

Tout d'abord, ils servent de joker lorsque les dés sont révélés suite à un « dudo ». Ils ont toujours la même valeur que celle de la dernière proposition exprimée.



Exemple : on révèle les dés suite à un « dudo » annoncé par un joueur. La proposition précédente est « il y a au moins 9 dés de valeur 3 autour de cette table ». Pour savoir si cette affirmation est exacte ou fausse, on ajoute les paco aux dés qui indiquent 3.

 **On ne peut pas commencer avec des paco**
À moins d'être « palifico » (voir ci-dessous), on ne peut pas commencer une manche en annonçant un certain nombre de paco.

 **On peut proposer des paco**
Les paco sont spéciaux et on peut parfaitement annoncer une proposition qui concerne les paco : toutefois, il faut au moins annoncer un nombre de paco égal à la moitié de la proposition précédente. On arrondit toujours à l'entier supérieur.

Exemple : le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table ». Le joueur suivant peut dire « il y a au moins 4 dés paco autour de cette table ».

Une fois qu'un joueur a annoncé un certain nombre de paco, le joueur suivant peut soit augmenter le nombre de paco proposés, soit changer la valeur des dés. Mais dans ce cas précis, il doit au moins proposer un nombre de dés égal au double de la proposition précédente plus un.

Exemple : si un joueur a annoncé 4 paco, le joueur suivant, s'il souhaite augmenter la valeur du dé, doit au moins annoncer 9 dés.



ÊTRE « PALIFICO »

Dès qu'un joueur n'a plus qu'un dé dans son gobelet, il doit annoncer qu'il est « palifico ». Il sera le premier joueur de la manche suivante. Lors de cette manche, les paco ne sont pas considérés comme des jokers.

Un joueur n'est « palifico » que durant la manche qui suit celle où il s'est retrouvé avec un seul dé, pas lors des suivantes.



RÈGLE OPTIONNELLE : CALZA !

Quand un joueur vient de faire une proposition, tous les autres joueurs peuvent annoncer « calza ». Cela signifie que la proposition qui vient d'être faite est strictement exacte.

L'annonce « calza » met fin à la manche et on vérifie alors les résultats. Si le joueur qui a annoncé « calza » a raison (la proposition, paco compris, correspond exactement à ce qu'il y a sous les gobelets), il récupère un de ses dés précédemment perdus. S'il a tort, il perd un dé. Dans les deux cas, il commence la manche suivante.

- Si plusieurs joueurs déclarent « calza » simultanément, c'est le « calza » du joueur le plus proche dans l'ordre du tour de celui qui a fait la proposition qui est pris en compte.
- Si un joueur dit « calza » au moment où le joueur dont c'est le tour fait sa proposition (« dudo » ou surenchère), le « calza » n'est pas pris en compte.

Attention : on ne peut pas annoncer « calza » lors des manches « palifico » ou lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs.

.....





RÈGLE OPTIONNELLE : DÉS PERDUS VISIBLES

Lorsqu'un dé est perdu par un joueur, il est placé au milieu de la table, à la vue de tous les joueurs. Cette règle optionnelle simplifie le jeu puisqu'elle permet de calculer plus facilement combien il reste de dés dans la partie.



UN TOUR DE JEU EN IMAGES



PREMIER JOUEUR (A)

« Il y a au moins 4 dés de valeur 4 autour de cette table ».

Cette proposition est plausible (il a déjà deux 4 dans son gobelet et il y a 21 dés en tout).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (B)

« Il y a au moins 6 dés de valeur 4 autour de cette table ».

Une fois de plus, il ne prend pas beaucoup de risques puisqu'il a deux 4 et un paco dans son gobelet.





LE JOUEUR À SA GAUCHE (C)

« Il y a au moins 4 paco autour de cette table ». Plus taquin, ce joueur pense pouvoir déstabiliser les autres joueurs en proposant des paco. Malgré tout, il ne prend pas beaucoup de risque puisqu'il en a déjà 2 dans son gobelet. Notons qu'il pouvait proposer 3 paco seulement (proposition précédente divisée par deux).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (D)

« Il y a au moins 9 dés de valeur 5 autour de cette table ». Ce joueur choisit d'oublier les paco et de revenir aux dés normaux. Il choisit les 5 puisqu'il en possède déjà deux, plus un paco qui sert de joker. Il fait la proposition minimum (le nombre de paco du joueur précédent doublé, plus un).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (E)

« Dudo ».

Le dernier joueur craque. Il annonce « dudo ». Comme on peut le voir, il a craqué trop tôt puisque la proposition du joueur (D) est exacte (4 dés de valeur 5 et 5 paco). Le joueur (E) perd donc la manche, ainsi qu'un dé, et il devient le premier joueur de la manche suivante.

Maintenant, c'est à vous de jouer !

Pour des informations sur la version en cuir et produite de manière artisanale au Pérou du jeu Perudo, rendez-vous sur le site www.perudo.co.uk



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com