

PERUDO

Dans Perudo, lancez vos dés et pariez sur les résultats...
mais attention, il va falloir Bluffer !

MATÉRIEL

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



BUT DU JEU

Être le dernier joueur à posséder au moins un dé.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de la couleur correspondante. Posez le sac de rangement au centre de la table : c'est là que seront placés les dés perdus au cours de la partie. Le dernier joueur à avoir observé un toucan devient le premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Résumé :

À votre tour, surenchérissez sur l'annonce que votre voisin vient de faire, ou bien remettez-la en cause si elle vous semble exagérée. Lorsqu'une de vos annonces surévaluées est démasquée ou que vous accusez à tort votre voisin de se tromper, vous perdez un dé ! La partie se déroule au tour par tour jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient perdu tous leurs dés. Celui à qui il reste encore un ou plusieurs dés est déclaré vainqueur.

Pour débiter la manche, agitez chacun votre gobelet contenant vos dés puis retournez-le devant vous en prenant soin de garder les dés dessous. Regardez discrètement la valeur de vos dés en soulevant légèrement le gobelet, de manière que vos adversaires ne puissent pas les voir.

Faites attention à ne pas changer la valeur de vos dés !

À chaque début de manche, le premier joueur fait une annonce. À votre tour, vous devrez réagir à l'annonce qui vient d'être faite par votre voisin. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A FAIRE UNE ANNONCE

Le premier joueur de la manche fait une annonce. À voix haute, il doit annoncer une quantité de dés d'une certaine valeur. Par exemple : « Je pense qu'il y a au moins cinq dés de valeur 3 ».



Dans l'exemple ci-dessus, Maria annonce cinq dés de valeur 3. Elle possède déjà deux dés de valeur 3 et un Paco, qui équivaut à un joker. Elle totalise donc trois dés de valeur 3 sur les cinq minimum qu'elle croit exister au total. Elle ne prend ainsi pas trop de risques, car il est assez probable que d'autres dés de valeur 3 ou Paco existent sous les gobelets des autres joueurs.

Une annonce se réfère à l'ensemble des dés cachés sous les gobelets de tous les joueurs. Appuyez-vous sur votre propre tirage et ce que vous pensez savoir des tirages des autres joueurs. Vous pouvez faire des annonces plus ou moins probables ou tenter de bluffer !

La quantité de dés annoncée est un minimum : il pourrait y en avoir plus.



Les Paco : vous avez sans doute remarqué que la face 1 des dés a été remplacée par un sympathique toucan, prénommé Paco. Dans ce jeu, un Paco équivaut à un joker : chaque dé sur la face Paco compte ainsi comme un dé de la valeur annoncée.

Attention : on ne peut pas démarrer une manche en annonçant des Paco.

B RÉAGIR À UNE ANNONCE

À votre tour vous devez réagir à l'annonce du joueur qui vous précède. Deux possibilités s'offrent à vous : **surencherir** en faisant une autre annonce, ou **remettre en cause** l'annonce précédente si vous pensez qu'elle est surévaluée.

SURENCHÉRIR

Il existe 3 manières de surencherir sur une annonce :

1 SURENCHÉRIR EN AUGMENTANT LA QUANTITÉ DE DÉS

Vous pouvez surencherir en augmentant la quantité de dés annoncée. Dans ce cas, choisissez n'importe quelle valeur.



Si Maria annonce quatre dés de valeur 4, Esteban peut surencherir en annonçant cinq dés de n'importe quelle valeur (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12). Il aurait aussi pu annoncer encore plus de dés.

2 SURENCHÉRIR EN AUGMENTANT LA VALEUR DES DÉS

Vous pouvez surencherir en augmentant la valeur des dés annoncée. Dans ce cas, ne changez pas la quantité de dés.



Si Maria annonce quatre dés de valeur 4, Esteban peut surencherir en annonçant quatre dés de valeur 5 ou quatre dés de valeur 6.

TOUR DE JEU

SURENCHÉRIR

OU

REMETTRE EN CAUSE L'ANNONCE

3 SURENCHÉRIR EN PACO

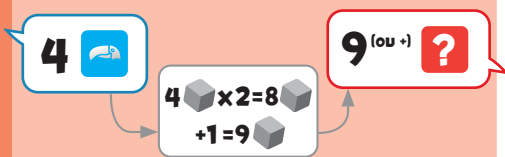
Même si on ne peut pas commencer une manche en annonçant des Paco, il est tout à fait possible de surencherir avec cette valeur. Toutefois, il faut au moins annoncer une quantité de Paco égale à la moitié de la proposition précédente (on arrondit au nombre supérieur).



Vous pouvez surencherir sur une annonce en Paco en augmentant la quantité de Paco.



Si le joueur suivant ne souhaite pas surencherir en Paco, il peut à la place changer la valeur des dés. Mais dans ce cas précis, il doit proposer une quantité de dés au moins égale au double de la proposition en Paco, plus un.



Une fois que le joueur a surenchérit, c'est au joueur à sa gauche de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remette en cause l'annonce.

OU

REMETTRE EN CAUSE L'ANNONCE

Lorsque vous n'êtes pas convaincu par l'annonce du joueur précédent, vous pouvez la remettre en cause en déclarant « Je doute ». Tous les joueurs soulèvent alors leur gobelet (en faisant attention à ne pas modifier leurs résultats) et on compte la quantité de dés qui affichent la valeur annoncée.

Astuces : pour plus de suspense, soulevez vos gobelets l'un après l'autre. Pour faciliter le comptage, chaque joueur peut mettre en avant les dés concernés.

- S'il y a autant de dés (ou plus) de la valeur choisie que dans l'annonce, le joueur qui a fait l'annonce a réussi son pari et celui qui a annoncé « Je doute » (à tort) perd un dé (voir « Fin de manche »).
- S'il y a moins de dés de la valeur choisie que dans l'annonce, le joueur qui a fait l'annonce a échoué son pari et c'est lui qui perd un dé.

Rappel : lors du comptage des dés, les Paco font office de Jokers. Chaque dé sur la face Paco compte comme un dé de la valeur annoncée.



Pour plus de fun, vous pouvez aussi utiliser la langue de Paco et prononcer « Dudo » à la place de « Je doute » !

Maria annonce cinq dés de valeur 3. Manolo déclare « Dudo ». Tous les joueurs soulèvent leur gobelet et révèlent, au total, quatre dés de valeur 3 et deux Paco. On considère donc qu'il y a six dés de valeur 3 : le pari de Maria est réussi. Manolo perd alors un dé pour avoir remis en cause une annonce correcte.

C

FIN DE MANCHE

Lorsque vous perdez un dé, cachez-le dans le sac de rangement. La manche prend fin, et vous jouerez sans ce dé jusqu'à la fin de la partie.

Reprenez tous vos dés encore en jeu et commencez une nouvelle manche. Le joueur qui vient de perdre un dé est

premier joueur et fait une nouvelle annonce. S'il n'a plus de dés, il est éliminé et le joueur à sa gauche est premier joueur.

Essayez de garder en tête le nombre de dés encore en jeu et qui les possède. Vous pouvez aussi choisir de ne pas cacher les dés perdus si vous le souhaitez.

D

FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur encore en possession d'au moins un dé, ce dernier est déclaré vainqueur !

EXEMPLE D'UNE MANCHE



Chaque joueur révèle alors ses dés : au total, on compte cinq dés 6, ainsi que quatre Paco. Carmen avait raison dans son annonce ! La manche se termine : Manolo perd un dé, et il devient premier joueur de la nouvelle manche.

RÈGLES OPTIONNELLES

Une fois que vous maîtrisez bien le jeu, vous pouvez, si vous le souhaitez, inclure ces règles optionnelles dans vos parties. Vous pouvez choisir de jouer avec l'une ou l'autre, ou encore les combiner.

DERNIER DÉ

Lorsque vous perdez votre avant-dernier dé, dites « Dernier dé ! ». Dès lors, pour la manche suivante (et uniquement celle-ci), jouez avec les règles suivantes :

- Les surenchères se font uniquement en augmentant la quantité de dés sans modifier leur valeur.
- Les Paco ne sont pas considérés comme des jokers, il s'agit d'une valeur comme une autre.
- Votre première annonce peut être en Paco.

2

3 (ou +)

Si **Maria** annonce deux dés de valeur 4 lors d'une manche de « Dernier dé », **Diego** peut surenchérir en annonçant trois dés de valeur 4. Il aurait aussi pu annoncer encore plus de dés, mais pas faire une annonce sur une autre valeur, pas même en Paco.

Pour plus de fun, vous pouvez aussi utiliser la langue de Paco et prononcer « Palifico » à la place de « Dernier dé » !

EXACT

Après une annonce, n'importe quel **autre** joueur peut déclarer « Exact » s'il pense que la quantité de dés annoncée est **strictement exacte**. Dans ce cas, la manche est interrompue et on vérifie immédiatement si ce joueur a raison.

- Si le joueur qui a annoncé « Exact » a raison (la proposition, Paco compris, correspond **exactement** à ce qu'il y a sous les gobelets), il récupère un dé de sa couleur perdu plus tôt dans la partie et l'ajoute à son gobelet.
- Sinon, ce joueur perd un dé.

Dans les deux cas, ce joueur devient premier joueur pour la manche suivante.

Remarques :

- Il est impossible de déclarer « Exact » lors d'une manche de « Dernier dé » ou s'il n'y a que 2 joueurs à la table.
- Si plusieurs joueurs s'expriment simultanément, la priorité va au joueur le plus proche de celui qui a fait l'annonce, dans le sens horaire.

Pour plus de fun, vous pouvez aussi utiliser la langue de Paco et prononcer « Calza » à la place de « Exact » !

Un jeu de Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Graphisme : Marcel Pixel et Axel Mahé
Illustré par : Marcel Pixel

Un jeu édité par Zygomatic - Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy •
BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE
www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com
© Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +

