

# Règles du Perudo

## Comment jouer à Perudo

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le dernier joueur à posséder encore des dés.
- **Mécanique principale** : Faire des enchères sur le nombre de dés d'une même valeur cachés sous tous les gobelets, en bluffant ou non.
- **Condition de victoire** : Tous les autres joueurs ont perdu leurs dés, il ne reste plus que toi en jeu !

## Le matériel de jeu

Dans la boîte, tu trouveras tout ce qu'il faut pour jouer : **30 dés** répartis en 6 couleurs (5 dés par couleur), **6 gobelets** (un par couleur), un  **couvercle** ou un sac pour recueillir les dés éliminés, et bien sûr cette règle du jeu. C'est tout — pas de guacamole inclus, désolé !

## La mise en place

Chaque joueur prend un **gobelet** et les **5 dés** de la couleur correspondante. On place le sac (ou le couvercle retourné) au centre de la table : c'est là que finiront les dés perdus au fil des manches. Pour savoir qui commence, chaque joueur lance **2 dés** et additionne les résultats. Le joueur avec le total le plus élevé ouvre le bal. En cas d'égalité, on relance. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement d'une manche

Au début de chaque manche, tous les joueurs agitent leur **gobelet** contenant leurs dés, puis le

posent retourné sur la table. Chacun soulève discrètement son gobelet pour regarder ses dés, sans les montrer aux autres. Attention à ne pas déplacer tes dés en regardant — ce que tu vois sous ton gobelet, c'est ce avec quoi tu joues jusqu'à la révélation !

Le premier joueur doit alors faire une **proposition** à voix haute : il annonce une **valeur de dé** (de 2 à 6, ou Paco — on y revient) et un **nombre de dés** ayant cette valeur, selon ce qu'il pense trouver sous l'ensemble des gobelets de la table. Il peut dire la vérité... ou bluffer ! C'est là tout le sel du jeu.

*Exemple* : Manolo dit « Je pense qu'il y a au moins **5 dés** indiquant un **3** autour de la table. »

Le joueur suivant (à gauche) a alors **deux options** :

- **Faire une nouvelle proposition** en annonçant soit un nombre de dés plus élevé pour la même valeur, soit la même quantité (ou plus) pour une valeur de dé supérieure.
- **Annoncer « Dudo »** s'il pense que la proposition précédente est fausse.

## Faire une nouvelle proposition

La règle est simple : chaque nouvelle proposition doit être **plus haute** que la précédente. Tu peux augmenter le **nombre de dés** (en gardant la même valeur ou une valeur supérieure), ou augmenter la **valeur des dés** (en gardant le même nombre ou un nombre supérieur). Ce qui est interdit, c'est de descendre — les enchères ne font que monter !

*Exemple* : Pancho a dit « au moins 5 dés indiquant un 4 ». Manolo peut répondre « au moins 9 dés indiquant un 4 » (plus de dés, même valeur) ou « au moins 5 dés indiquant un 6 » (même nombre, valeur plus haute).

## Annoncer « Dudo » — le moment de vérité !

Si tu penses que le joueur précédent a bluffé, lance un tonitruant « **Dudo !** ». Tout le monde soulève alors son gobelet sans toucher à ses dés, et on compte tous les dés correspondant à la valeur annoncée (en incluant les **Paco**, voir plus bas).

- Si la proposition était **exacte ou sous-estimée** (il y a autant ou plus de dés que ce qui a été annoncé) : c'est toi, le joueur qui a dit Dudo, qui **perds un dé**.
- Si la proposition était **trop haute** (il y a moins de dés que prévu) : c'est le joueur qui a fait la proposition qui **perd un dé**.

Le dé perdu est placé dans le sac au centre de la table — il ne reviendra pas dans cette partie. Le joueur qui vient de perdre un dé est le premier à proposer à la manche suivante (si c'est lui qui est éliminé, c'est le joueur à sa gauche qui ouvre).

Petite astuce : avant de crier « Dudo », compte mentalement les dés encore en jeu et estime les probabilités. Si la table compte 20 dés et que quelqu'un annonce 4 dés d'une même valeur, c'est statistiquement très raisonnable — mieux vaut surenchérir que douter trop tôt !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les dés Paco — les jokers de Perudo

Les dés affichant un **1** ne sont pas des « 1 » comme les autres : ils représentent **Paco le toucan**, le mascotte rigolarde du jeu. Les **Paco** sont des **jokers universels** : ils comptent comme la valeur annoncée dans n'importe quelle proposition. Donc si quelqu'un dit « 5 dés indiquant un 4 », on compte tous les 4 ET tous les Paco présents sur la table.

### Proposer des Paco

Un joueur peut proposer un nombre de **Paco**, mais avec une règle spéciale pour passer des dés normaux aux Paco : le nombre de Paco annoncé doit être **au moins égal à la moitié** de la proposition précédente (arrondie à l'entier supérieur).

*Exemple* : Manolo a annoncé « au moins 11 dés indiquant un 4 ». Miguelito peut répondre « au moins 6 Paco » (car  $11 \div 2 = 5,5$ , arrondi à 6).

À l'inverse, si le joueur précédent a proposé des Paco et que tu veux revenir à une valeur normale, le nombre de dés que tu annonces doit être **au moins égal à deux fois la proposition Paco plus un**.

*Exemple* : Manolo a dit « 3 Paco ». Pancho peut répondre « au moins 7 dés indiquant un 4 » (car  $3 \times 2 + 1 = 7$ ).

Important : sauf en mode **Palifico** (voir plus bas), on ne peut jamais **ouvrir une manche** en proposant des Paco.

### La règle Palifico — quand on n'a plus qu'un dé

Quand un joueur ne possède plus qu'un **seul dé**, il annonce « **Palifico !** » et ouvre la manche suivante en premier. Pendant cette manche spéciale :

- Les **Paco ne sont plus des jokers** — un Paco ne vaut qu'un 1, rien de plus.
- Les joueurs ne peuvent **pas changer la valeur** proposée — seul le nombre peut augmenter.
- Le joueur Palifico peut cette fois **ouvrir avec une proposition de Paco**.

*Exemple* : Manolo est Palifico et dit « au moins 5 dés indiquant un 3 ». Miguelito peut dire « au moins 7 dés indiquant un 3 », mais pas « au moins 5 dés indiquant un 4 ». La valeur (3) est figée pour toute la manche.

Attention : un joueur n'est Palifico que lors de la manche qui suit immédiatement celle où il a perdu son avant-dernier dé. Dès la manche suivante, les règles normales reprennent.

[IMAGE\_FIN]

## La variante Calza — pour les joueurs avertis

Tu maîtrises les bases ? Alors pimente la partie avec la variante **Calza** ! Au lieu de surenchérir ou de dire Dudo, un joueur peut annoncer « **Calza** » s'il pense que la proposition précédente est **strictement exacte** — ni plus, ni moins de dés que ce qui a été annoncé.

- Si le joueur a raison : il **recupère un dé** parmi ceux qu'il avait perdus. Quelle bonne nouvelle !
- Si le joueur a tort : il **perd un dé**, comme pour un Dudo raté.

Les Paco comptent normalement lors de la résolution d'un Calza. Cette variante ajoute une couche de tension délicieuse — mais réserve-la aux parties avec des joueurs qui connaissent déjà bien le jeu !

## Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un joueur perd son dernier dé, il est **éliminé** de la partie et pose son gobelet. Les manches s'enchaînent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un **seul joueur** avec des dés. Ce joueur remporte la partie et, selon la tradition, prépare une tournée de Cuba Libre pour ses adversaires !

Si tu aimes les jeux de dés et de bluff, tu adoreras aussi [Bang ! Dice Explosion](#), qui pousse le bluff et la prise de risque encore plus loin. Et si tu cherches un jeu de dés plus accessible pour des parties rapides, jette un œil aux [règles du Yams](#) ou aux [règles de Mille Sabords](#) — deux grands classiques qui se jouent en un clin d'œil. Tu peux aussi tester tes réflexes de crieur avec [Wazabi](#), un autre jeu de dés où les rebondissements s'enchaînent à toute vitesse !