Jeux de dés

- Perudo

Perudo

Perudo

Type de jeu								
Jeu de société								

Préparation de la partie

- Chaque joueur prend un gobelet et 5 dés.
- 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.

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 tirage.
Théoriquement, il doit se rapprocher au mieux de la réalité, mais il peut aussi bluffer en faisant volontairement une fausse estimation.

Exemple : *Lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 4, 3, 4 et 4. Il peut annoncer « il y a au moins 8 dés de valeur 4 autour de cette table ».*
Etant donné qu'il possède 3 dé de valeur 4, on peut dire que le premier joueur fait une estimation plausible.

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

- **Menteur :** Il peut estimer que l'affirmation du premier joueur est fausse et il doit annoncer tout haut « Menteur »
- **Surenchérir :** Il peut estimer que l'affirmation du premier joueur est plausible et il doit alors annoncer une surenchère.

A) Menteur

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 q'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 « menteur » a perdu la manche : il place un de ses dés sous le couvercle.
- 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 le couvercle.

B) Surenchère

Pour surenchérir, le joueur a la possibilité de faire les actions suivantes :

- Soit augmenter la valeur des dés
- Soit augmenter le nombre de dés
- Soit augmenter les deux

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 « menteur » ou surenchérir et ainsi de suite.

Exemple : *Le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 5 dés de valeur 4 autour de cette table ».*

On peut annoncer « il y a eu moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table » (dans ce cas, on a augmenté le nombre de dés).

Ou, « il y a au moins 5 dés de valeur 5 autour de cette table » (dans ce cas, c'est la valeur des dés qui a été augmentée).

Manche suivante

Lorsque les gobelets sont retirés suite à un « menteur » 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

A) Les dés « Paco »

La valeur 1 des dés est spéciale, elle est appelée **paco**.

- **Les paco sont des jokers**
  Tout d'abord, ils servent de joker lorsque les dés sont révélés suite à un « menteur ».
  Ils ont toujours la même valeur que celle de la dernière proposition exprimée.

Exemple : *on révèle les dés suite à un « menteur » 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 indisent 3.

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

- On peut proposer des paco
  Normalement, on ne peut qu'augmenter la valeur des dés. Mais 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 eu 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 ».*

Notez que c'est le seul moment du jeu où on peut réduire la valeur du dé proposé.

Un 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 à 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 (le double de la proposition précédente plus 1).*

B) La mort subite

Dès qu'un joueur n'a plus qu'un dé dans sont gobelet, il doit annoncer qu'il est « en mort subite ».

Il sera le premier joueur de la manche suivante. Lors de cette manche, les paco ne sont pas considérés comme des jokers et aucun joueur ne peut modifier la valeur du dé proposé par le premier joueur.
Un joueur n'est « en mort subite » que durant la manche qui suit celle où il s'est retrouvé avec un seul dé, pas lors des suivantes.

perudo.jpg