

PERUDO

GOSMO FRY & ALFREDO FERNANDINI

MATÉRIEL

- 30 dés (5 de chaque couleur)
- 6 gobelets (1 de chaque couleur)
- 1 sac
- 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 sa couleur.
Le dernier joueur à avoir assisté à un match de football est désigné premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Perudo se déroule en plusieurs matchs pendant lesquels les joueurs parient ou défient leurs adversaires tour à tour. Au début de chaque match, tous les joueurs secouent simultanément le gobelet contenant leurs dés, puis le retournent devant eux sur la table. Ils doivent ensuite regarder discrètement les valeurs affichées par leurs dés en prenant soin de ne surtout pas les montrer aux autres joueurs. **Important : les joueurs doivent veiller à ne pas changer la valeur de leurs dés.**

Ensuite, le premier joueur débute les paris : il annonce à voix haute un nombre de dés ainsi qu'une valeur. Le but est de deviner combien de dés de la valeur annoncée se trouvent sous tous les gobelets. Il peut parier en fonction de son propre tirage ou même bluffer.

Exemple pour une partie à 4 joueurs (20 dés) :

Les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 2, 5 et 6.

1^{er} cas de figure - Il peut annoncer : « Il y a au moins 3 dés de valeur 2 sur la table. » Possédant déjà le nombre de dés nécessaires, il ne prend aucun risque.

2^e cas de figure - Il peut annoncer : « Il y a au moins 8 dés de valeur 3 sur la table. » Comme il ne possède aucun dé de cette valeur, ce joueur bluffe (mais les autres joueurs ne le savent pas).

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer. Deux choix s'offrent à lui :

- Il peut estimer que le pari **est correct** et doit alors faire un meilleur pari.
- Il peut estimer que le pari **est faux** et doit alors annoncer « Arbitre ! » à voix haute (ce qui clôt le match – voir paragraphe « Arbitre ! »).

FAIRE UN MEILLEUR PARI !

.....

Pour parier, le joueur peut :

- 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 ;
- soit **parier sur les coqs** (voir page 4).

Exemple - Antoine annonce : « Il y a au moins 5 dés de valeur 4 sur la table. »
Le joueur à sa gauche peut annoncer :

- « Il y a au moins 5 dés de valeur 5 sur la table. » Dans ce cas, il a augmenté la valeur du dé.

- ou « Il y a au moins 7 dés de valeur 3 sur la table. » Dans ce cas, il a augmenté le nombre de dés et a choisi de changer aussi la valeur.

PARIER SUR LES COQS

Dans Perudo, la valeur 1 des dés est remplacée par une face « coq », emblème de l'équipe de France de Football. Pour parier sur les coqs, le joueur doit annoncer un nombre de dés au moins égal à la moitié du pari précédent. On arrondit toujours à l'entier supérieur.

Exemple - Le joueur précédent a annoncé : « Il y a au moins 7 dés de valeur 4 sur la table. » Le joueur suivant peut dire : « Il y a au moins 4 dés coq sur la table. » ($7/2=3,5$, arrondi à l'entier supérieur = 4.)

Si le joueur précédent a parié sur les coqs, le joueur actuel peut parier :

- soit en augmentant le nombre de coqs ;
- soit en choisissant une valeur de dé différente.

Dans ce cas, il doit au moins doubler le nombre de dés (coq) annoncé précédemment et y ajouter 1.

Exemple - Le joueur précédent a annoncé : « Il y a au moins 4 coqs sur la table. » Le joueur suivant peut dire : « Il y a au moins 9 dés de valeur 3 sur la table. » ($4 \times 2 + 1 = 9$)

Note : un joueur ne peut pas commencer un match en pariant sur les coqs.

Une fois le nouveau pari du joueur annoncé, c'est au joueur à sa gauche de se prononcer : soit faire un meilleur pari, soit dire « Arbitre ! », et ainsi de suite.

ARBITRE !

Lorsqu'un joueur dit « Arbitre ! », tous les joueurs doivent soulever leur gobelet et révéler leurs dés. Les joueurs déterminent si le dernier pari est correct en comptabilisant le nombre de dés de la valeur annoncée **plus tous les dés coq.**

LES COQS SUPPORTERS

Quand un joueur annonce « Arbitre ! », les coqs sont considérés comme des « supporters ». Lorsque les dés sont révélés, ils comptent alors comme la valeur de dé précédemment annoncée.

Exemple - Après que Hugo a déclaré « Arbitre ! », tous les joueurs soulèvent leur gobelet et révèlent leurs dés. Le joueur précédent, Paul, avait annoncé : « Il y a au moins 9 dés de la valeur 3. » Pour déterminer si le pari est correct, les joueurs comptabilisent le nombre de dés de valeur 3 plus tous ceux montrant des coqs.

Si le pari du joueur précédent est correct (c'est-à-dire qu'il y a au moins autant de dés de la valeur annoncée), le joueur ayant déclaré « Arbitre ! » perd un dé. Si le pari du joueur précédent est faux (c'est-à-dire qu'il y a moins de dés de la valeur annoncée), c'est ce dernier qui perd 1 dé. Les dés perdus sont cachés dans le sac. Quand un joueur perd son dernier dé, il est éliminé de la partie.

Après qu'un joueur a perdu un dé, un nouveau match commence. Tous les joueurs secouent simultanément le gobelet contenant leurs dés, puis le retournent devant eux sur la table. Le joueur qui vient de perdre un dé commence. Si ce joueur a été éliminé de la partie, c'est le joueur à sa gauche qui commence.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, la partie s'arrête et ce dernier est déclaré vainqueur.

RÈGLES OPTIONNELLES

PROLONGATION

Lorsqu'un joueur se retrouve avec 1 seul dé, il doit annoncer à voix haute : « Prolongation ! » Ce joueur commence le match suivant. Pendant cette période de prolongation – et uniquement pendant celle-ci –, les coqs ne sont plus considérés comme des supporters.

Une période de prolongation est le seul moment où le premier joueur peut exceptionnellement commencer par un pari avec des coqs.

BUT EN OR

Après le pari d'un des joueurs, n'importe quel autre joueur peut annoncer « But en or » à voix haute s'il pense que le pari annoncé est strictement exact.

Quand un joueur annonce « But en or », tous les joueurs soulèvent leur gobelet et révèlent leurs dés. Les joueurs comptent le nombre de dés de la valeur annoncée plus tous les coqs supporters. Si le compte est strictement exact, le joueur ayant annoncé « But en or » récupère un de ses dés précédemment perdus. S'il a tort, il perd 1 dé. Ce joueur débute le match suivant. Si un joueur dit « But en or » en même temps qu'un joueur fait une annonce (« Arbitre ! » ou pari), alors c'est cette annonce qui prime et pas le « But en or ».

UN MATCH EN IMAGE



Il y a au moins 4 dés de valeur 4 sur la table.



ANTOINE

Ce pari est plausible, car Antoine a déjà 2 dés de valeur 4 dans son gobelet.



Il y a au moins 6 dés de valeur 4 sur la table.



HUGO

Hugo estime qu'Antoine ne bluffe pas. Hugo ayant lui-même deux 4 et 1 coq supporter dans son gobelet, il décide de surenchérir sur les 4.





Il y a au moins 3 coqs sur la table.



PAUL

Plus taquin, Paul pense pouvoir déstabiliser les autres joueurs en proposant des coqs. Malgré tout, il ne prend pas beaucoup de risques puisqu'il en a déjà 2 dans son gobelet.



Il y a au moins 9 dés de valeur 5 sur la table.



OLIVIER

Olivier choisit de revenir à une autre valeur. Il choisit les 5 puisqu'il en possède déjà 2, plus 1 coq supporter. Il prend des risques, car il aurait pu surenchérir avec seulement 7 dés de valeur 5.



Arbitre !



KYLIAN

Le dernier joueur craque. Il annonce : « Arbitre ! » Comme on peut le voir, il a craqué trop tôt puisque le pari d'Olivier est correct (4 dés de valeur 5 et 5 coqs). Kylian perd donc le match, ainsi qu'un dé. Il devient le premier joueur du match suivant.

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