

Joueurs 2 à 6
Age 8 ans
Durée 0:20

Perudo



03/10/16

Objectif

- Eliminer tous les dés des autres joueurs

Mise en place

- **Chaque joueur** : un gobelet + les dés de la couleur
- **Commun** : le couvercle bleu pour recevoir les dés perdus

Déroulement d'une manche

Lancement de dés

- **Tous les joueurs jettent leurs dés** sous leur gobelet caché
- **Prise de connaissance secrètement** des dés respectifs

Les paris : chaque joueur à tour de rôle

- **1^{er} joueur** = joueur qui a précédemment perdu un dé (si joueur éliminé, joueur situé à sa gauche)
- **Annonce une mise** (un pari)
 - Nombre de dés + valeurs (Exemple : 5 dés de 3)
 - Doit correspondre au moins nombre de dés de la valeur de tous les gobelets réunis
 - La mise doit toujours augmenter (soit le nombre de dés, soit la valeur)
 - Annonce de « **Pacos** » (têtes de Toucans) : nb de dés = dernier nombre / 2 arrondi au supérieur ou égal
 - Après « **Pacos** » : possible de revenir sur une valeur : nb de dés = dernier nombre x 2 + 1

Accusation de mensonge : Dudo

- Au lieu de miser : un joueur peut accuser le joueur précédent en disant « **Dudo** »
- On dévoile tous les dés
- On décompte les dés de la valeur : les **Pacos** comptent comme des jokers et sont ajoutés (sauf si « **Palifico** »)
 - Si accusation juste : le menteur perd un dé
 - Si accusation fautive : l'accusateur perd un dé

Palifico : lorsqu'un joueur perd son avant-dernier dé, il annonce « Palifico »

- **⚠** Uniquement lors de la perte de l'avant dernier dé (s'il joue plusieurs fois avec un seul dé, il ne jouera pas « **Palifico** » les fois suivantes)
- Sa mise ne pourra être augmentée que par le nombre de dés (les autres joueurs ne pourront pas changer la valeur)
- Les « **Pacos** » ne comptent pas comme Joker mais peuvent être misés

Fin de partie

Condition

- Lorsqu'un seul joueur possède encore des dés

Décompte

- Ce joueur est considéré comme vainqueur

Variante

Annoncer « Calza »

- Au lieu de miser : un joueur peut estimer l'exactitude du pari du le joueur précédent en disant « **Calza** » (exactement le nombre de dés)
- On dévoile tous les dés
- On décompte les dés de la valeur : les **Pacos** comptent comme des jokers et sont ajoutés (sauf si « **Palifico** »)
 - S'il a raison : il reprend un dé qu'il a perdu
 - S'il a tort : il perd un dé

