Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

"Calza": cette variante de jeu s'adresse aux grands bluffeurs. Cette variante permet à n'importe quel joueur (excepté celui qui joue juste après) de déclarer que la proposition faite est correcte. Si vous criez "Calza", le tour de jeu prend fin et tous les joueurs montrent leurs dés (en commençant par le joueur qui a crié "Calza"). Si vous avez crié "Calza" et que la proposition faite est exacte (ni un nombre de dés inférieur ni un nombre supérieur mais le nombre exact), vous récupérez un dé (s'il y en a des disponibles sachant que vous ne pouvez avoir en votre possession plus de 5 dés) ; si vous vous êtes trompé, vous perdez un dé. Le tour de jeu suivant démarre avec le joueur qui a crié "Calza".

Le gagnant de la version normale: le gagnant est le dernier joueur en course, c'est-à-dire le dernier joueur à qui il reste encore des dés.

Aide-mémoire

Un tour de jeu: un tour de jeu se déroule toujours de la façon suivante : tous les joueurs secouent leurs dés, renversent leur godet et font des propositions, chacun à leur tour, jusqu'à ce qu'un joueur décide de lancer le défi "Dudo" plutôt que de faire une proposition. Le tour de jeu prend fin avec "Dudo".

Découvrez vos dés: quand un joueur a crié "Dudo", tous les joueurs, en partant de sa gauche dans le sens des aiguilles d'une montre, soulèvent leur godet : si la proposition était exacte (nombre égal ou supérieur d'un dé précis), le joueur qui a crié "Dudo" perd un dé (dans le cas contraire, c'est le joueur défié qui perd un dé).

Les as: les as peuvent être proposés à tout moment sauf par le joueur qui fait la première proposition (à moins qu'il ne soit "Palifico").

Il peut être utile de proposer des as, lorsque le nombre de dés du joueur précédent n'est pas assez élevé pour lancer un défi mais tout de même trop élevé pour faire une proposition supérieure.

© 1994 Hasbro International Inc.

Service Consommateurs:

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.

Règle officielle retrouvée par **Rêves de Jeux**
Mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de **jeuxsoc.fr**
septembre 2008

14255F0594

PERUDO

LES DÉS SUD-AMÉRICAINS

Bluff et chance aux dés pour des paris endiablés !

PERUDO

Perudo est un jeu de dés qui nous vient tout droit du Pérou. Déjà, au 15ème siècle, les Incas en étaient friands; aujourd'hui Perudo est toujours pratiqué au Pérou et depuis peu il a été introduit en Espagne. Le voilà enfin arrivé en France! Perudo, c'est beaucoup de bluff, d'audace et... un peu de chance !

But du jeu: pour gagner, il faut être le dernier joueur à qui il reste encore des dés.

Matériel: 30 dés Perudo (5 de chaque couleur), 6 godets Perudo (1 de chaque couleur), 1 sac pour ranger les dés, 1 couvercle pour les godets Perudo.

Préparation du jeu: avant de commencer la partie, chaque joueur se voit remettre un godet Perudo et 5 dés, l'ensemble devant être de la même couleur. Pour déterminer qui va commencer à jouer, chaque joueur lance un dé : c'est le joueur dont le score est le plus élevé qui débutera la partie.

Explication du jeu: pour jouer à Perudo, tous les joueurs vont devoir, en même temps, secouer leurs dés dans leur godet respectif; puis, simultanément, chacun des joueurs va retourner son godet sur la table de façon à ce que l'ensemble des dés soit sur la table, cachés sous le godet. Ensuite, chaque joueur regarde secrètement, en soulevant légèrement son godet personnel, le score obtenu avec chacun des dés. Il est très important qu'aucun des joueurs ne puisse voir les scores des autres joueurs!

Sur chaque dé Perudo figurent 5 scores (2, 3, 4, 5, 6), chaque score étant représenté sur une face. Sur la 6ème face, une tête correspond soit au score "1" c'est-à-dire à un as, soit à un joker qui remplace n'importe quel autre dé. Si vous êtes le premier à jouer, commencez par faire une 1ère proposition. Votre proposition doit refléter un nombre de dés d'une face donnée. Ce nombre correspond au nombre total de dés (incluant ceux cachés par vos adversaires) d'une face donnée que vous pensez qu'il pourrait y avoir si tous les joueurs soulevaient leurs godets ! C'est là qu'intervient la chance ou le bluff, à vous de choisir !

Avant de faire votre proposition, rappelez-vous:

1. le nombre total de dés encore en jeu sous les godets,
2. tous les as peuvent être des jokers; ceci modifie le nombre de dés d'une face donnée!

Exemple:

après avoir secoué votre godet, vous avez obtenu : deux ⚅ ⚅, un ⚄, un ⚃ et un ⚀.

Si vous jouez à 6, il y a donc 30 dés pour ce 1er tour de jeu. De ce fait, il est probable qu'il y ait près de 5 dés porteurs à chaque fois de la même face.Vous pouvez alors décider de faire les propositions suivantes : 8 ⚅ ce qui est déjà une proposition audacieuse ou bien même 9 ⚅ parce que vous détenez un dé avec le score ⚀ (qui fera office de joker).

Au joueur suivant: le joueur situé à la gauche du 1er joueur enchaîne de la façon suivante:

- soit il croit en la proposition du 1er joueur et il fait alors lui-même sa propre proposition qui doit être supérieure,
- soit il défie le joueur précédant en lui annonçant "Dudo".

1. Une proposition supérieure: pour faire une proposition de valeur supérieure, deux possibilités s'offrent à vous:

- la 1ère possibilité est de proposer un nombre de dés supérieur à celui proposé par le joueur précédent, avec n'importe quelle face.
- la 2ème possibilité est de proposer un nombre de dés équivalent mais d'une face supérieure.

Exemple:

le 1er joueur a proposé 8 ⚅.

• Vous pouvez alors proposer 9 (ou plus) de n'importe quelle face (⚅ ou une autre).

Ainsi, 9 ⚅ , 10 ⚃ et 11 ⚅ sont, par exemple, de bonnes propositions.

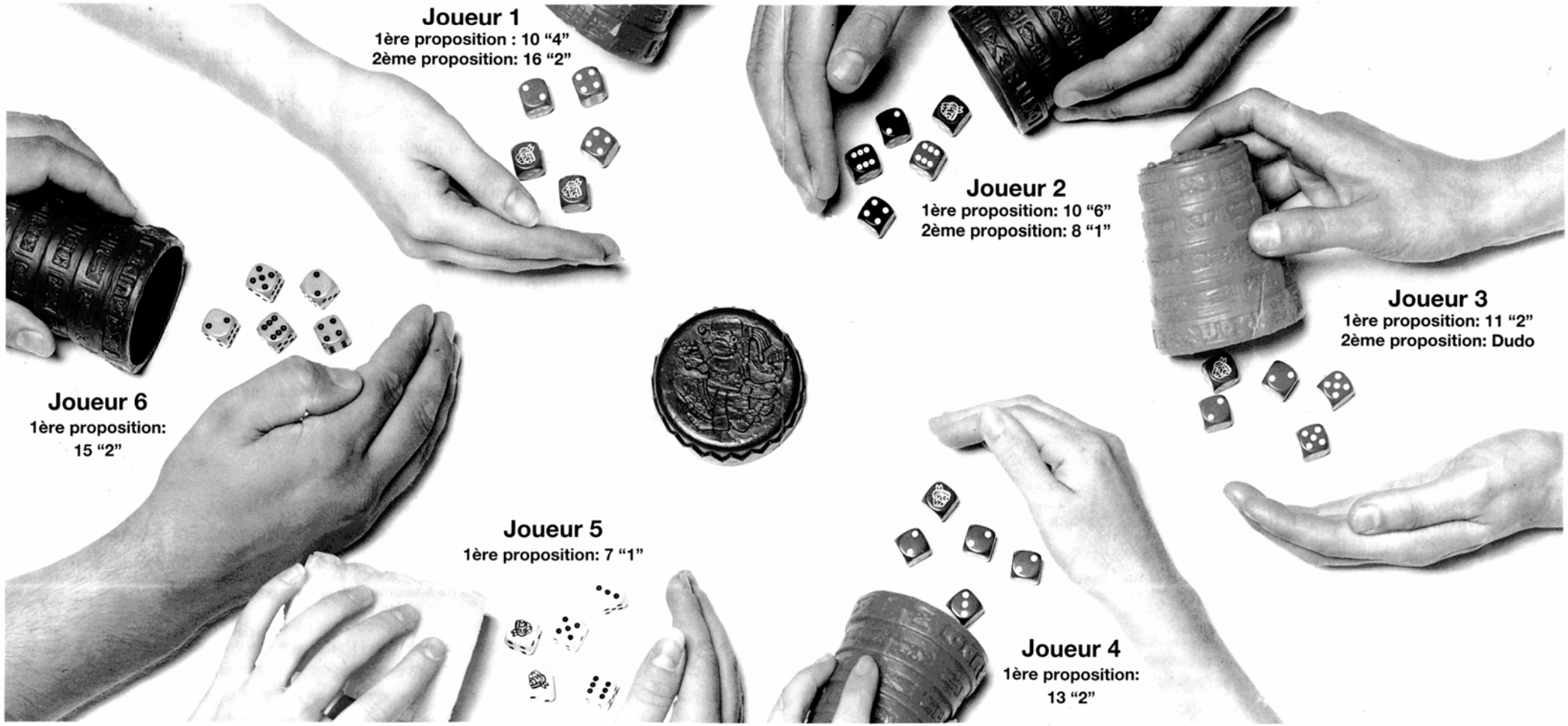
Mais vous pouvez également proposer 8 ⚅ ou 8 ⚅.

- Vous avez également le droit de proposer des "1"; dans ce cas vous devez proposer au moins la moitié du nombre de dés précédemment exprimé; arrondissez au chiffre supérieur quand cela est nécessaire.

Exemple:

le 1er joueur a proposé 9 ⚅; pour pouvoir proposer des dés "1", vous devez au minimum en proposer la moitié (4.5 dés !) soit, en arrondissant, 5. Votre proposition sera 5 "1".

Démonstration



Conclusion: le joueur 3, qui a lancé le défi Dudo, soulève son godet; puis, c’est au tour des joueurs 4, 5, 6, 1 et 2. Le joueur 2, qui a été défié, perd un dé car il n’y a que 7 dés “1” et non pas 8. Ce joueur commencera donc le prochain tour de jeu avec 4 dés et non plus 5.

2. Dudo: si vous pensez que le joueur précédent a réellement bluffé, c'est-à-dire qu'il est impossible que sa proposition se réalise, dites-lui: "Dudo". De plus, cela peut vous permettre de démasquer le joueur précédent plutôt que d'avoir à faire une proposition que vous savez risquée !
A partir du moment où vous avez crié "Dudo", chacun des joueurs (en commençant par le joueur situé à votre gauche) soulève son godet et, donc, révèle ses dés.
Si la proposition du joueur auquel on a dit "Dudo" s'avère exacte, vous avez perdu le défi "Dudo" et vous devez alors vous débarrasser d'un dé. Si, en revanche, le joueur auquel vous avez lancé ce défi "Dudo" avait effectivement bluffé, c'est à lui de se débarrasser d'un dé.
A noter: seul le joueur dont c'est le tour de faire une proposition peut lancer un défi "Dudo" au joueur précédent.

Exemple:

le joueur précédent a proposé 9 ⚅ mais vous avez choisi, comme vous jouez juste après lui, de lui lancer le défi "Dudo". Tous les joueurs soulèvent leur godet et, en fait, il n'y a que 8 ⚅: le joueur précédent doit alors se débarrasser d'un dé.

Si il y avait eu 9 ou 10 ⚅ (en incluant les dés "1" qui comptent alors comme des ⚅), vous auriez dû vous débarrasser d'un dé car vous auriez perdu ce défi.

A la fin d'un défi "Dudo", tous les joueurs secouent de nouveau leurs dés dans leur godet. Le joueur qui a perdu le défi au précédent tour de jeu fait alors une 1ère proposition.

Les dés perdus

A chaque fois qu'un joueur doit se débarrasser d'un dé, il le place dans le sac ou sous le couvercle, de façon à ce que, au fur et à mesure de la partie, personne ne puisse se rappeler précisément du nombre de dés qui restent en jeu.

Continuation de la partie: lorsque, au cours d'un tour de jeu précédent, des as ont été proposés, vous pouvez alors :

* soit proposer un nombre d'as supérieur,
* soit changer de chiffre: vous devez alors proposer au moins le double plus un du nombre initial d'as.

Exemple:

le joueur précédent a proposé 4 ⚀, vous pouvez enchaîner soit par 5 (ou plus) ⚀ soit par 9 (4x2 plus 1) d'un autre chiffre (2, 3, 4, 5, ou 6).

A tout moment vous pouvez décider de bluffer lorsque c'est à votre tour de faire une proposition. Par exemple, si le joueur précédent a proposé 9 ⚅ et que vous n'avez ni ⚅ ni ⚀, vous pouvez proposer 10 ⚅ même si vous pensez qu'il est improbable qu'il y ait 10 ⚅ sur la table. Votre espoir sera alors que le joueur suivant aille encore au-delà sans vous lancer un défi "Dudo" !

Les dés Joker: les as peuvent être considérés comme des jokers sauf quand un joueur est déclaré "Palifico" (voir paragraphe suivant). Cela signifie que les as peuvent remplacer n'importe quelle autre face de dé et sont comptés comme tel lors d'un défi "Dudo".

Les cas particuliers

"Palifico": dès que vous avez perdu 4 dés, vous vous déclarez "Palifico"; de ce fait, c'est vous qui démarrez le prochain tour de jeu. La face de dé que vous proposerez alors ne pourra plus être modifiée par les joueurs qui auront comme unique possibilité de proposer un nombre de dés supérieur. Dans une phase de jeu "Palifico", les as ne peuvent pas être des jokers.

Exemple:

vous vous êtes déclaré "Palifico" et vous proposez 3 ⚅. Le joueur suivant doit proposer 4 (ou plus) ⚅. Les joueurs suivants ne peuvent qu'augmenter le nombre de ⚅.

A chacun de décider s'il faut surenchérir ou lancer un défi "Dudo". Vous ne pouvez être "Palifico" qu'une et une seule fois, c'est-à-dire juste après avoir perdu votre 4ème dé. Cependant, dans un autre tour de jeu "Palifico" (c'est-à-dire lorsque c'est un autre joueur qui devient "Palifico"), vous avez la possibilité, en tant qu'ancien "Palifico", de décider de changer la face du dé lorsque c'est à vous de faire une proposition.

Un ancien "Palifico" est un joueur qui n'a plus qu'un dé mais qui ne vient pas de perdre son 4ème dé.

Exemple :

un joueur est déclaré "Palifico"; il propose 1 ⚁; le joueur suivant propose 2 ⚁; c'est à votre tour de jouer et vous êtes un ancien "Palifico"; vous pouvez par exemple proposer 4 ⚂ ou 3 ⚂ ou 2 ⚂.

Toutefois, les joueurs suivants (sauf s'il sont d'anciens "Palifico") doivent repartir sur votre proposition.

Exemple:

vous avez finalement proposé 2 ⚂; le joueur suivant (qui n'est pas ou n'a pas été "Palifico") doit obligatoirement proposer 3 (ou plus) ⚂.

Attention: • pendant un tour de jeu démarré par un "Palifico", les as ne sont plus des jokers; en revanche, lorsqu'un tour de jeu n'est pas démarré par un "Palifico", les as redeviennent des jokers même s'il y a d'anciens "Palifico" pendant ce tour de jeu.
• à moins d'être "Palifico", donc à moins de commencer le tour de jeu après avoir perdu son 4ème dé, vous ne pouvez commencer à faire la première proposition avec des as.

Différences entre les règles de Liar's Dice, Bluff et Perudo

	Liar's Dice MB 1974	**Liar's Dice** MB 1987	**Bluff** FX Schmid 1993	**Perudo** Parker 1995	**Perudo** Asmodée 2003
Nombre de joueurs minimum	2				
Nombre de joueurs maximum	2	6			
Pour être valable, l'annonce doit	soit comporter plus de dés peu importe la face, soit comporter le même nombre de dés mais avec une face plus élevée				être supérieure soit en nombre de dés, soit en valeur de la face, l'autre valeur restant identique
Nom / Face du joker	NON	Wild Star / 1	Étoile / 6	Indien / 1	Toucan / 1
Si le nombre de dés précédent est "P", le nombre de jokers minimum est l'arrondi supérieur de	*nc*	(P + 1) ÷ 2		P ÷ 2	
Si le nombre de jokers précédent est "J", le nombre de dés minimum est l'arrondi supérieur de	*nc*	J x 2		(J x 2) + 1	
Possibilité de commencer un tour par une annonce de jokers	*nc*	OUI		NON (sauf si Palifico)	
Pénalité en cas d'annonce ou de contestation inexacte	victoire ou défaite	nombre de dés égal à la différence		1 dé	
Pénalité en cas d'annonce exacte	victoire ou défaite	tous les joueurs perdent un dé sauf l'annonceur		le dénonciateur perd un dé	
Possibilité de révéler un ou plusieurs dés et de jeter à nouveau les autres après une annonce,	NON	OUI	OUI, comme variante	NON	
Règle du Palifico	NON			OUI	
Possibilité d'annoncer "Calza" et gagner ou perdre un dé si l'annonce est exacte ou inexacte	NON			pour n'importe quel joueur sauf celui dont c'est le tour d'annoncer	uniquement pour le joueur dont c'est le tour d'annoncer

Tableau réalisé par François Haffner pour les lecteurs de jeuxsoc.fr

Références :

Liar's Dice MB 1974 : http://hasbro.com/common/instruct/Liar%27sDice(1974).PDF
Liar's Dice MB 1987 : http://hasbro.com/common/instruct/LiarsDice(1987).PDF
Bluff FX Schmid 1993 : http://www.gamecabinet.com/frenchRules/Bluff.html
Perudo Parker 1995 : http://regle.jeuxsoc.fr/perud_rg.pdf
Perudo Asmodée 2003 : http://www.perudo-lejeu.com/download/regles_perudo_xp.pdf