PERUDO

TUSKOU, TUJOU !

UN JEU DE
COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI

MATÉRIEL

Votre jeu de Perudo se compose des éléments suivants :

- 30 dés (5 de chaque couleur).
- 6 gobelets (1 de chaque couleur).
- 1 couvercle.
- 1 sac.
- 1 règle du jeu.

Ne retournez pas la boîte dans tous les sens pour y trouver du guacamole, des nachos ou du mezcal, il n'y en a pas ! Si vous voulez consommer toutes ces merveilles en jouant à Perudo, il vous faudra passer par quelques-unes des entreprises réputées en matière d'importation de tort-boyau distillé au Mexique !

But du jeu

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à posséder un ou plusieurs dés.

Préparation de la partie

Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de la couleur correspondante.
On place au milieu de la table le sac ou le couvercle retourné (c'est là que seront placés les dés perdus au cours de la partie).
Chaque joueur lance 2 dés et en fait la somme. Celui qui obtient le résultat le plus haut commence à jouer (rejetez les dés en cas d'égalité). La partie se poursuit dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs agitent en même temps leur gobelet qui contient les dés puis le pose sur la table *(s'ils agitent les gobelets alors qu'ils contiennent du Cuba Libre, ça va mal se terminer, alors faites attention).* Ils peuvent ensuite regarder discrètement la valeur de ces dés, mais doivent faire en sorte que leurs adversaires ne puissent les voir. Ils doivent aussi faire attention à ne pas changer ces valeurs en déplaçant le gobelet ou en faisant tomber un dé.
C'est ensuite au premier joueur de faire une proposition. Il doit annoncer tout haut une valeur de dé et un nombre de dés, en fonction de son propre tirage, et de ce qu'il pense y avoir sous les gobelets des autres joueurs. Il doit faire une approximation aussi proche de la réalité que possible mais peut, bien entendu, bluffer. Les joueurs enchaînent ensuite les enchères et parient sur le nombre de dés d'une même valeur contenus sous l'ensemble des gobelets..

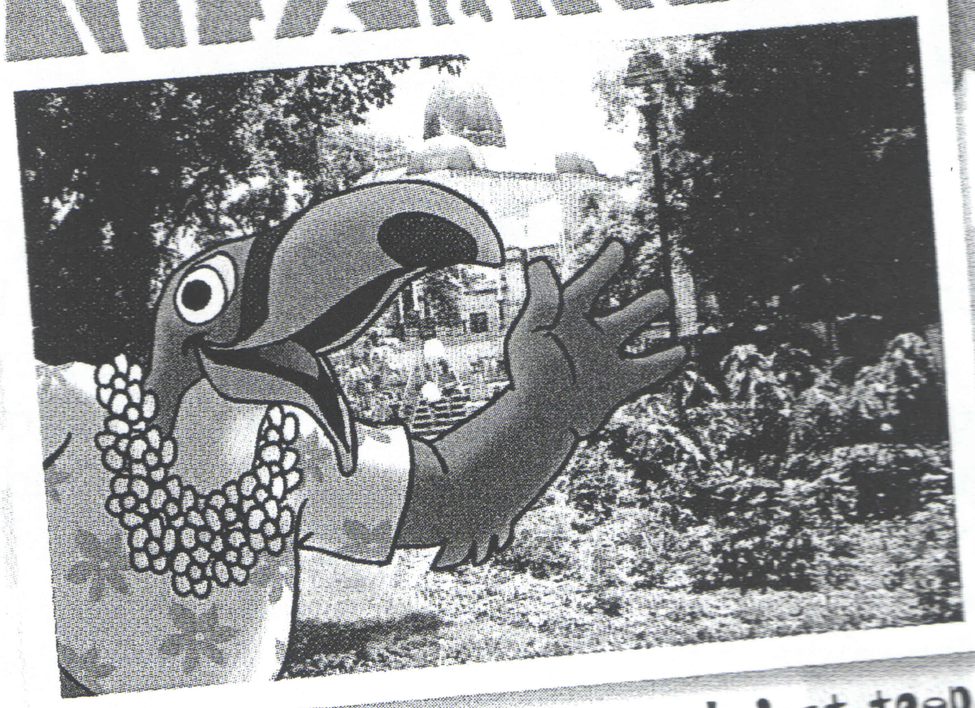
Exemple : *caramba ! Manolo est sûr de lui, il pense qu'il y a au moins 5 dés indiquant la valeur 3 autour de la table.*

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer. **Deux choix s'offrent à lui :** soit il fait une autre proposition, soit il doute de la véracité de la proposition du joueur précédent et annonce tout haut « Dudo ».

1- Faire une autre proposition : il doit proposer un nombre de dés ou une valeur de dé supérieur à la proposition précédente.

Exemple : *si Pancho, le joueur précédent, a dit « je pense qu'il y a au moins 5 dés indiquant un 4 autour de cette table ». Manolo, qui ne doute jamais de rien, peut tout à fait dire ' Je pense qu'il y a au moins 9 dés indiquant un 4 autour de cette table » (il a augmenté le nombre de dés) ou « je pense qu'il y a au moins 5 dés indiquant un 6 autour de cette table » (dans ce cas, il a augmenté la valeur des dés).*

Un joueur peut toujours proposer un nombre de dés indiquant un « 1 » (représentée par la tête de Paco le toucan) mais le nombre de dés proposé sera alors au moins égal à la moitié de la proposition du joueur précédent (arrondi à l'entier supérieur).



Quand c'est chaud c'est tropaco !

Exemple : *péremptoire, Manolo annonce « je pense qu'il y a au moins 11 dés indiquant un 4 autour de cette table ». Miguelito, qui parle peu, mais toujours juste, peut tout à fait dire « je pense qu'il y a au moins 6 Paco autour de cette table » (pourquoi 6 dés ? Parce que 11 dés divisés par 2 = 5,5 arrondi à l'entier supérieur à 6).*

2- Annoncer « dudo » : si vous pensez que le joueur précédent a bluffé et que sa proposition est inexacte, il est temps d'annoncer « dudo ». Tous les joueurs soulèvent alors leur gobelet en prenant soin de ne pas toucher à leurs dés *(et de ne pas tout renverser sur leurs nachos)*. On fait ensuite le total des dés qui indiquent la valeur correspondante à la dernière proposition (on prend aussi en compte les dés Paco, voir ci-dessous). Si la proposition du joueur précédent s'est révélée exacte, le joueur qui a annoncé « dudo » perd un dé qu'il place au centre de la table (dans le sac ou sous le couvercle). Si la proposition s'avère erronée, c'est le joueur qui l'a faite qui perd un dé.

Les dés perdus ne sont plus utilisés de toute la partie et ne sont jamais pris en compte dans le total des dés jetés. Ne les faites pas tomber dans le guacamole, ils pourront resservir à la prochaine partie.

Après un petit godet de Tequila, une nouvelle manche peut commencer. Si un joueur ne possède plus aucun dé, il est éliminé de la partie. Les gobelets sont agités à nouveau et le joueur qui vient de perdre un dé est le premier joueur à faire une nouvelle proposition (s'il vient de perdre la partie, c'est le joueur situé à sa gauche qui fait la première proposition). La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur. Il est alors déclaré vainqueur. À lui de passer derrière le bar pour concocter de délicieux Cuba Libre pour ses camarades !

CAS PARTICULIER

LES DÉS " PACO "

Les « 1 » sont remplacés par le dessin d'un facétieux toucan, appelé Paco. Ces « 1 » sont considérés comme des jokers et comptent toujours comme ayant la même valeur que celle de la proposition des joueurs. On les appelle des Paco.

Exemple : *Miguelito a annoncé « je pense qu'il y a au moins 11 dés indiquant 4 autour de cette table ». Si Manolo annonce « dudo » et que tous les dés sont révélés, les Paco et les « 4 » seront additionnés pour savoir si sa proposition était exacte ou non.*

À moins d'être « palifico » *(voir ci-dessous)*, vous ne pouvez jamais commencer une manche en proposant un certain nombre de Paco.

PROPOSER DES PACO :

Si le joueur précédent a proposé un certain nombre de Paco (ce qui est impossible en cas de « palifico », voir ci-dessous) vous avez deux possibilités : soit proposer un nombre de Paco supérieur, soit proposer une autre valeur de dés mais vous devrez alors annoncer un nombre de dés au moins supérieur à deux fois la proposition précédente plus un.

Exemple : *Manolo a dit « je pense qu'il y a au moins 3 Paco autour de la table ». Pancho, qui joue ensuite, peut dire « je pense qu'il y a au moins 7 dés indiquant 4 autour de la table » (pourquoi 7 dés ? Parce que 3 dés de la proposition précédente fois 2, plus 1 = 7).*

" PALIFICO " :

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un dé, il doit annoncer « palifico » et c'est lui qui fait la première proposition de la manche suivante. Lors de cette phase de jeu, les Paco ne sont pas considérés comme des jokers et les joueurs ne peuvent pas modifier la valeur de dé proposée.

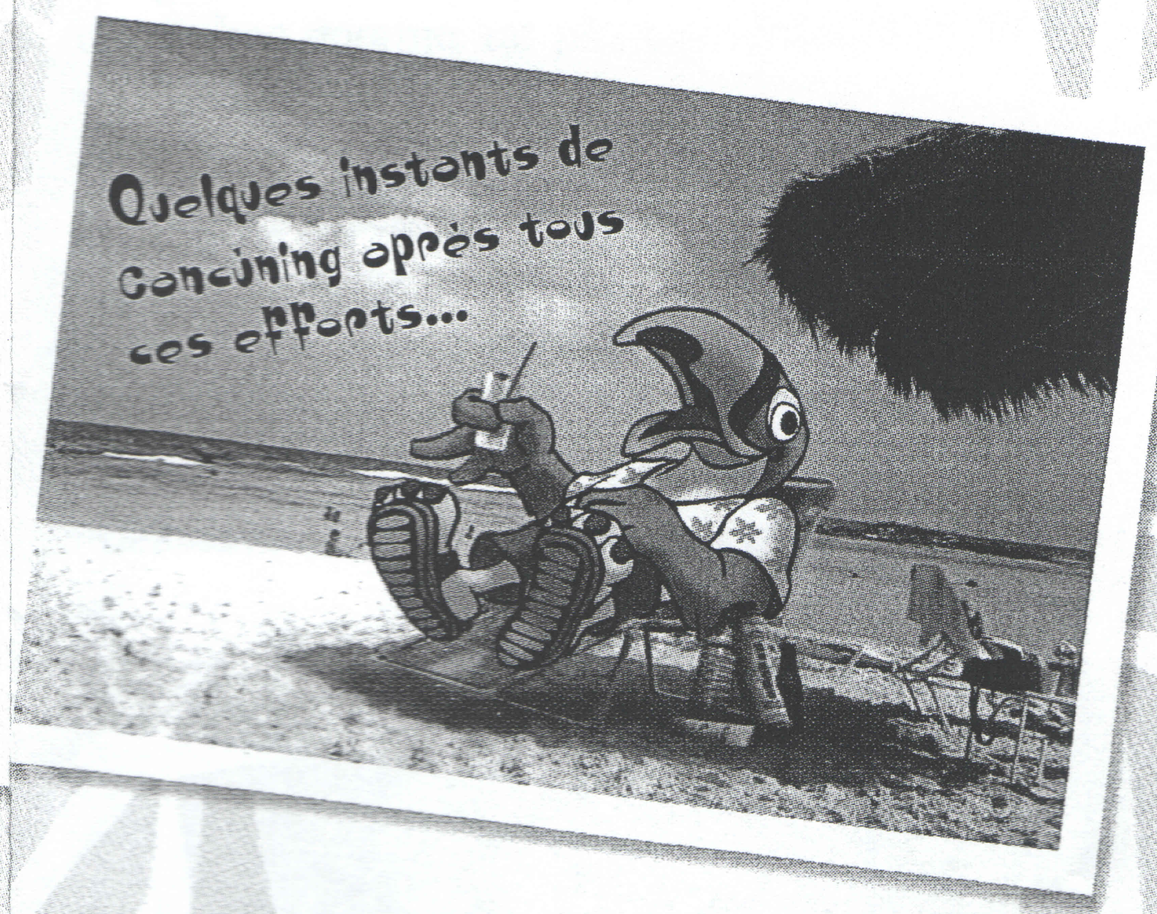
Exemple : *tout penaud, Manolo annonce « palifico » et dit « je pense qu'il y a au moins 5 dés indiquant 3 autour de la table ». Miguelito, qui parle tout de suite après, peut dire « je pense qu'il y a au moins 7 dés indiquant 3 autour de la table » mais absolument pas « je pense qu'il y a au moins 5 dés indiquant 4 autour de la table ».*

Un joueur n'est « palifico » que s'il a perdu un dé durant la manche précédente, pas durant les manches qui suivent.

VARIANTE

ANNONCER " CALZA "

Cette variante doit être réservée aux joueurs expérimentés. Elle permet à n'importe quel joueur, quand il doit faire une proposition, de dire « calza » s'il pense que la proposition précédente est strictement exacte (c'est-à-dire qu'il y a exactement le nombre de dés proposé autour de la table –au lieu d'un nombre de dés supérieur ou égal–). Si le joueur qui a dit « calza » a raison, il reprend un dé parmi ceux qu'il avait perdus *(il peut aussi se reprendre une part de fajitas)*. Sinon, il perd un dé et le jeu continue normalement avec une nouvelle manche. On prend normalement les Paco en compte lorsque l'on résout un calza.



Quelques définitions bien utiles pour vous y retrouver :

Dudo : I Vintr. Du verbe Dudar - douter en Péruvien - Première personne du singulier. *Dudo de la veracitad de su proposicion. ¡ Racontas betisas ! no hay cinquo dados quatro baja los gobelitos !*
II n.m. Cocktail Cubain à base de rhum et de piments secs. Après en avoir bu une gorgée, il est d'usage de s'exclamer « *Caramba ! le barman, il n'y a pas été avec le dudo de la cuiller !* ».

Calza : I n.f. (De l'Italien culotte, caleçon). Utilisé pour exprimer une certitude. Syn. : chiche ! *Yo baisse mi Calza si tou as tort !*
II n.m. (mot d'origine Haïtienne) Désigne une petite cahute de conception et de réalisation rudimentaire. *La Calza de l'Oncle Tom.*

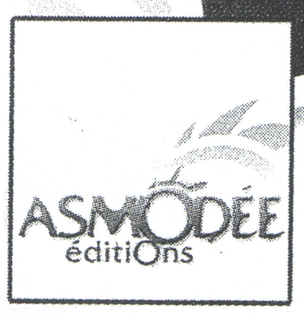
Palifico : Adj. Familier. De l'expression *Pa li fico* (Fico - veinard en péruvien). Se dit d'une personne vraiment mal barrée. *Yé souis Pa li fico ! (je ne suis pas un veinard).*

Toucan : N. m. Oiseau d'Amérique du Sud. Facétieux et rigolard, ce volatile de l'ordre des Piciformes possède un bec énorme, un plumage éclatant et un sacré sens de l'humour.

UN JEU DE COSMO FRY - ALFREDO FERNANDINI
PERUDO EST UN JEU ÉDITÉ PAR :
ASMODÉE ÉDITIONS
ILLUSTRÉ PAR THIERRY MASSON

LICENCE INTERNATIONALE COSMO FRY - ALFREDO FERNANDINI
LICENCE POUR LES PAYS DE LANGUE FRANÇAISE WEEK END GAMES

PERUDO-LEJEU.COM



Asmodée Éditions
91, rue tabuteau
78534 Buc cedex