DÉS

Perudo : règles du jeu, enchères, Dudo et Calza

Mis à jour le 4 octobre 2026

Règle du Perudo : 5 dés par joueur, enchères sur tous les dés de la table, Pacos jokers, Dudo, Calza et Palifico, avec un exemple de manche.

Perudo en bref : 2 à 6 joueurs · 5 dés et un gobelet par joueur · jeu de bluff.

1. Chacun secoue ses dés sous son gobelet et ne regarde que les siens.
2. À tour de rôle, on annonce une enchère sur tous les dés de la table : « six 4 », « sept 4 », « sept 5 »… Les 1 (Pacos) sont des jokers.
3. On peut dire Dudo (« je doute ») ou Calza (« c'est exact »). Le perdant laisse un dé. Le dernier joueur avec des dés gagne.

Le Perudo est un jeu de dés et de bluff venu d'Amérique du Sud, où il se joue sous le nom de Dudo. La version commerciale, publiée d'abord en 1993, est aujourd'hui distribuée en France par Asmodee. On peut aussi y jouer avec cinq dés ordinaires et un gobelet opaque par joueur.

Le principe tient en une phrase : vous ne voyez que vos dés, mais vous pariez sur ceux de toute la table. Pour d'autres jeux de dés, voyez le 421 et le Yams.

Matériel et but du jeu

- un gobelet opaque et 5 dés à six faces par joueur ;
- de 2 à 6 joueurs, plus amusant à partir de 3.

Le 1 s'appelle le Paco. C'est un joker : il compte comme la valeur annoncée, quelle qu'elle soit. Le but est d'être le dernier joueur à qui il reste des dés.

Début d'une manche

1. Tout le monde secoue son gobelet et le retourne sur la table, dés cachés.
2. Chacun soulève discrètement son gobelet pour regarder ses propres dés.
3. Le premier joueur, tiré au dé à la première manche, fait une enchère. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les enchères

Une enchère annonce un nombre de dés et une valeur, par exemple « cinq 3 » : « il y a au moins cinq dés montrant 3 sur la table, Pacos compris ». La première enchère d'une manche ne peut pas porter sur les Pacos.

À son tour, chaque joueur doit surenchérir :

- soit en augmentant le nombre de dés (« cinq 3 » ’ « six 3 » ou « six 2 ») ;
- soit en gardant le nombre et en augmentant la valeur (« cinq 3 » ’ « cinq 4 »).

Passer aux Pacos : les 1 étant deux fois plus rares, on peut annoncer des Pacos en divisant le nombre par deux, arrondi au supérieur. Après « sept 5 », on peut dire « quatre Pacos ».

Revenir des Pacos : il faut multiplier par deux et ajouter un. Après « quatre Pacos », l'enchère suivante doit être au moins « neuf » d'une valeur.

Dudo : contester l'enchère

Au lieu de surenchérir, vous pouvez dire « Dudo ! » si vous pensez que l'enchère précédente est trop haute. Tout le monde lève son gobelet et l'on compte les dés de la valeur annoncée, Pacos compris.

- S'il y en a au moins autant que l'enchère, celui qui a dit Dudo perd un dé.
- S'il y en a moins, c'est l'auteur de l'enchère qui perd un dé.

Le joueur qui a perdu un dé commence la manche suivante.

Calza : parier que c'est exact

Vous pouvez aussi dire « Calza ! » si vous pensez que l'enchère est exactement juste. Si c'est le cas, vous regagnez un dé, sans jamais dépasser cinq. Sinon, vous perdez un dé. Dans les deux cas, vous lancez la manche suivante.

Palifico : le joueur qui n'a plus qu'un dé

Quand un joueur tombe à un seul dé, la manche suivante, qu'il ouvre, est spéciale :

- les Pacos ne sont plus des jokers ;
- la valeur de la première enchère ne peut plus changer : on ne peut monter que le nombre de dés.

Cette règle donne une chance au joueur en difficulté. Elle ne s'applique qu'une fois par joueur dans les règles les plus courantes.

Exemple de manche

Trois joueurs ont 15 dés en tout. Anna a 2, 2, 4, 1, 6. Elle annonce « quatre 2 », car elle en compte déjà trois avec son Paco. Bilal annonce « cinq 2 ». Chloé, qui n'a aucun 2 ni Paco, dit « Dudo ». On révèle : deux 2 et un Paco chez Anna, deux 2 chez Bilal, soit cinq. L'enchère tient : Chloé perd un dé et commence la manche suivante.

Conseils

- En moyenne, un tiers des dés de la table montrent une valeur donnée, Pacos compris. Avec 15 dés, « cinq » d'une valeur est une enchère raisonnable.
- Tenez compte de vos propres dés : ils rendent certaines enchères sûres pour vous seul.
- Le passage aux Pacos sert souvent à casser une enchère qui monte trop vite.

FAQ Perudo

Que vaut le 1 au Perudo ? Le 1, appelé Paco, est un joker qui compte pour la valeur annoncée. Il ne l'est plus pendant une manche Palifico.

Comment surenchérir au Perudo ? En augmentant le nombre de dés, ou en gardant le nombre et en augmentant la valeur. Pour passer aux Pacos, on divise par deux, arrondi au supérieur ; pour en revenir, on double et on ajoute un.

Que veut dire Dudo ? « Je doute » en espagnol. On conteste l'enchère précédente : le perdant de la vérification laisse un dé.

Que veut dire Calza ? On affirme que l'enchère est exacte. Si c'est vrai, on regagne un dé, dans la limite de cinq ; sinon on en perd un.

Peut-on jouer au Perudo sans la boîte ? Oui, avec cinq dés et un gobelet opaque par joueur.

Sources : article Wikipédia « Perudo », recoupé avec plusieurs règles publiées, le 4 octobre 2026. La notice de la boîte Asmodee prime en cas de différence.

Sources et liens cités

article Wikipédia « Perudo »