



## Dudo jeu traditionnel d'Amérique du Sud

Chaque joueur a 5 dés au début du jeu, et un gobelet.

Chaque joueur renverse son gobelet sur la table (ou dans sa main), et pour voir ses dés il l'incline sans que les autres joueurs ne puissent voir son jeu.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 dés, à aucun moment.

Le but du jeu est d'être le dernier à avoir au moins un dé dans son jeu.

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

À l'issue de chaque manche un des joueurs perd ou gagne un dé.

Une manche consiste en une suite de paris exprimés par les joueurs les uns après les autres, suivant le sens de rotation choisi.

Par exemple, un pari consiste à annoncer le nombre total de faces « 3 » que tous les joueurs possèdent sous leurs gobelets.

Le suivant peut alors augmenter les enchères, douter ou être d'accord. Suivant les règles décrites ci-après l'un des joueurs perdra ou gagnera alors un dé.

Le bluff fait donc partie intégrante de ce jeu et l'un des joueurs peut faire de fausses enchères pour tromper ses adversaires.

Il est de plus permis de parler aux autres joueurs pour tenter d'influencer leur choix.

Toute triche ou tentative de triche est sanctionnée de la perte d'un dé.

Les joueurs s'accordent entre eux pour choisir celui qui commence, par exemple celui portant une moustache ou encore le plus jeune. Celui-ci choisit ensuite le sens de rotation de la manche en désignant son voisin de droite ou de gauche. Par la suite, celui qui vient de perdre ou de gagner un dé recommence les enchères.

### Déroulement du jeu

Le premier joueur prononce une enchère sur le nombre total de faces d'une certaine valeur. Par exemple il dit : il y a cinq « 3 ». Ce qui signifie en fait il y a au moins cinq « 3 » en comptant tous les dés de chacun des joueurs.

Le suivant (voisin désigné à droite ou à gauche du premier) a 3 options :

- Surenchérir : il peut monter la face du dé (par exemple : cinq « 4 ») ou alors monter en nombre de faces (six « 3 ») auquel cas il peut descendre en face (sept « 2 »)...
- Dire *Dudo* (je doute, le joueur pense qu'il y a moins de cinq « 3 » en tout)
- Dire *Calzo* (je chausse, le joueur est *exactement* d'accord : il pense qu'il y a exactement cinq « 3 », c'est-à-dire qu'il précise le « au moins cinq « 3 » » de l'enchère précédente)

À force de surenchérir il va forcément arriver un moment où l'un des joueurs dira *Dudo* ou *Calzo*, à ce moment chaque joueur soulève son gobelet et on vérifie en comptant.

Si le joueur Y dit *Dudo* après une enchère du joueur X et si après avoir compté on se rend compte qu'il a raison (par exemple ici, il n'y a seulement que quatre « 3 » en tout), le joueur X perd un dé.

En revanche si le joueur X avait raison (par exemple ici, cinq « 3 » ou même plus : sept « 3 » en tout) c'est alors le joueur Y qui perd un dé.

Si le joueur Y dit *Calzo* après une enchère du joueur X et si après avoir compté on se rend compte qu'il a raison (par exemple ici, il y a exactement cinq « 3 » en tout) le joueur Y gagne un dé (si toutefois il n'en a pas déjà 5, le maximum). En revanche si le joueur Y s'est trompé, il perd un dé (par exemple ici s'il y a seulement quatre « 3 » ou même six « 3 »).

### Règles spéciales

- On ne peut pas commencer les enchères en pariant sur les as.
- Les dés de face 1 (As) sont des *jokers*, ils comptent comme n'importe quelle autre face. Par exemple si un joueur a parié sur les « 5 » on comptera les as comme des « 5 ». Si le joueur suivant parie sur les « 2 » les as seront alors des « 2 »
- C'est pour cette raison que l'on a le droit de surenchérir en divisant par 2 le nombre total si l'on parie sur les as. Par exemple après une enchère de cinq « 3 » le suivant peut dire trois « as » car  $5/2 = 2,5 \rightarrow$  trois « as » (si besoin, on arrondit à la valeur supérieure).
- Cette règle s'explique par les probabilités, il y a environ 2 fois moins de chance d'avoir des as que des « 5 » car les « 5 » ont les as qui comptent avec eux.
- Pour surenchérir sur des as on peut simplement dire une valeur de plus en restant avec des as mais si l'on veut changer il faut faire le double plus un : par exemple après une enchère de 3 as le suivant peut dire 4 as ou alors  $3*2 + 1 =$  sept « 2 » (ou « 3 » ou « 4 »...). Cette règle du "+1" servant à augmenter les enchères, par exemple il est impossible d'avoir une suite d'enchères : quatre « 3 », deux « as », quatre « 3 », deux « as »... on aura plutôt : quatre « 3 », 2 « as », cinq « 3 », trois « as », sept « 3 » les enchères augmentent bien.
- Perte de l'avant dernier dé : lorsqu'un joueur se retrouve pour la première fois avec un seul dé il a le choix entre faire une manche ouverte ou une manche fermée, pour cette manche uniquement :
  - Une manche ouverte signifie que chaque joueur incline son gobelet de telle manière que les autres voient ses dés alors que lui-même non.
  - Une manche fermée signifie que seul le joueur venant de perdre son avant-dernier dé peut regarder sous son gobelet, les autres joueurs gardent leur gobelet posé. Cette option est surtout utile en un contre un, cela permet de voir 1 dé sur les 2 au total alors que l'adversaire n'en voit aucun, il faut alors bluffer ou non..
- Il peut arriver qu'un joueur n'ayant plus qu'un seul dé repasse à 2 dés après un *Calzo* judicieux. Mais, s'il reperd un dé, il ne pourra appliquer une 2<sup>e</sup> fois la règle spéciale de partie ouverte ou fermée. La manche se déroulera normalement.