

Le Perudo



Dans ce jeu, chaque joueur a un gobelet contenant 5 dés (où dans chaque dé le chiffre 1 est remplacé par un "paco", qui est un joker pouvant remplacer n'importe quelle valeur de dé. Les joueurs placent leurs dés dans le gobelet, le secouent et le retournent sur la table. Chaque joueur prend secrètement connaissance de son tirage de dés.

Le premier joueur annonce un nombre et une valeur de dé (exemple : "je parie qu'il y a au moins 3 dés de valeur 5"). Le premier joueur ne peut pas annoncer de "paco". Le joueur suivant doit choisir une des possibilités suivantes :

- Annoncer un nombre de dés supérieur (exemple : "je parie qu'il y a au moins 4 dés de valeur 5")
- Annoncer une valeur de dé supérieure (exemple : "je parie qu'il y a au moins 3 dés de valeur 6")
- Annoncer un nombre de "paco" supérieur à la moitié de l'annonce précédente (exemple : "je parie qu'il y a au moins 2 "paco"")
- Annoncer "dudo" (le joueur pense que le joueur précédent a bluffé) : tous les joueurs soulèvent leur gobelet

Si le joueur a raison, le joueur précédent perd la manche, écarte un de ses dés du jeu et commence la manche suivante (s'il n'est pas éliminé).

Si le joueur a tort, c'est lui qui écarte un de ses dés du jeu et commence la manche suivante (s'il n'est pas éliminé).

Problématique

Y a-t-il une stratégie gagnante à ce jeu ? Vaut-il mieux commencer ? En connaissant son propre tirage, quelle est la probabilité que chaque annonce possible se réalise ? On pourra travailler dans un premier temps avec de versions simplifiées de ce jeu (avec moins de dé et sans paco). On pourra imaginer des jeux où personne ne bluffe, ou au contraire des jeux où tout le monde bluffe.

Site à consulter pour mieux comprendre les règles

Voir le site : <https://www.regledujeu.fr/perudo/>