

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Dudo !

*Jeu pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans
Durée d'une partie : 5 minutes par joueur environ*

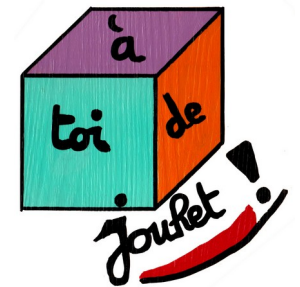


Un jeu des Amériques ...



... originaire du Chili

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- 6 gobelets biseautés en bambou de 6 couleurs différentes
- un sac en toile de jute contenant 30 dés (5 par couleur se rattachant à chacun des 6 gobelets)
- le présent livret des règles du jeu
- une boîte kraft avec fenêtre transparente pour contenir le tout.

Introduction

Dudo ! n'est pas un jeu de dés comme les autres : dès tes premières parties, tu vas vite te rendre compte qu'il laisse très peu de place au hasard. Ton intuition, la connaissance de tes adversaires et ta capacité à bluffer seront bien plus importantes que le résultat de tes lancers ...

Pour la petite histoire ...

... du verbe *dudar* qui signifie *douter* en espagnol, **Dudo !** (littéralement *je doute*) est un jeu vraisemblablement originaire du Chili. Il est également connu sous d'autres noms comme **Cacho** (« **Gobelet** »), **Dados Mentirosos** (« **Dés menteurs** ») en Amérique du Sud, ou en core **Bluff** en Amérique du Nord.

Apparût après l'arrivée des conquistadors espagnols, il présente de nombreuses variantes à travers toute l'Amérique Latine, du Chili jusqu'au Mexique. La version proposée ici est issue de mon premier grand voyage en Amérique du Sud, notamment de mes séjours mémorables au Chili et en Bolivie où j'ai commencé à fabriquer mes premiers jeux.

C'est là bas que j'ai eu l'idée de fabriquer les gobelets ouverts (initialement en corne de vache s'il vous plaît !) afin de pouvoir voir les dés tout en restant caché de ses adversaires mais sans avoir à relever son gobelet (voir ci-contre).

Le **Dudo !** est directement lié à l'origine de **A Toi De Jouhet !**, Je lui dois en très grande partie, à lui ainsi qu'à l'Amérique du Sud, la création de ma magnifique entreprise : **muchisimas gracias !**

N.B. : si tu n'arrives pas à retenir et prononcer le mot **palifico** au début, ce qui est fort possible, tu es autorisé à dire n'importe quel mot (noms communs, noms propres ...) se terminant par le son « o » pour les hommes ou par le son « a » pour les femmes.

Règles optionnelles

Tout comme plusieurs variantes de **Dudo !** existent, plusieurs règles optionnelles peuvent être ajoutées pour pimenter tes parties. En voici quelques unes, courte liste évidemment non-exhaustive :

Le « **salsa !** », permettant à n'importe quel joueur de prendre la parole en dépit du sens du jeu ...

La suppression de la règle du **calza** lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs encore en jeu ...

La possibilité d'annoncer un nombre de faces vierges ...

Ne pas laisser les dés perdus à la vue des joueurs ...

Libre aux joueurs de les inclure, ou de créer leurs propres règles optionnelles. L'essentiel étant juste qu'au début d'une partie, tous les joueurs se soient mis d'accord sur celles-ci ... et surtout qu'ils s'amusent tous ensemble pendant !

Quoi qu'il arrive **Dudo !** restera toujours **Dudo !** : sans doute l'un des meilleurs jeu de dés au monde ...

Lorsque tu te sens prêt (où que tes adversaires en ont marre du bruit produit), plaque l'extrémité du gobelet biseauté sur la surface de jeu choisie (n'oublie pas d'enlever ta main avant) tout en prenant soin ne pas échapper de dés au passage. En cas d'échec, recommence l'opération. Après 3 échecs successifs, n'insiste pas : utilise la technique numéro 2.

2- Pour les plus pragmatiques : laisse ton gobelet incliné vers toi sur la surface de jeu, et prends tes dés dans une main. Tu n'as plus qu'à les faire tomber dans ton gobelet, un par un ou bien tous en même temps. Après 3 échecs successifs, n'insiste pas : vas te reposer un peu.

Quelle que soit la technique utilisée, il ne doit pas y avoir de dés les uns sur les autres dans un gobelet. Si tel est le cas et **avant la première annonce**, secoue-le ou n'hésites pas à mettre les doigts dedans (tu peux sans crainte, ils ne mordent pas).

Début de la partie

Le joueur qui a été éliminé en premier lors de la partie précédente commence. Si c'est la première partie de la journée (ou de la nuit !), les joueurs se mettent d'accord entre eux quant à la manière de désigner celui qui va commencer. Si tu es dans l'hémisphère Nord, joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si tu es dans l'hémisphère Sud, joue dans le sens inverse. Quand tous les joueurs ont leurs dés à plat dans leur gobelet, la partie peut commencer ...

Nombre et valeur

Il convient au **Dudo !** de distinguer les notions de nombre et de valeur. Le nombre correspond à la quantité de dés. La valeur correspond au numéro indiqué par un dé (en l'occurrence un, deux, trois, quatre ou cinq, la face vierge n'étant pas ici considérée comme une valeur). Le nombre sera toujours annoncé en premier, la valeur en second.

Déroulement d'une manche

Le premier joueur désigné va donc essayer d'estimer (ou pas, s'il souhaite bluffer !) combien de dés d'une même valeur sont présents dans les gobelets. Si par exemple il annonce «cinq quatre», il estime qu'il y a entre tous les joueurs (lui compris) au moins cinq dés de valeur quatre (faces vierges comprises). Le joueur suivant a alors trois options possibles :

1- Faire une annonce plus importante : il ne peut alors jamais annoncer un nombre de dés inférieur au joueur précédent. Le premier joueur ayant annoncé cinq quatre, il ne peut en aucun cas annoncer un nombre de dés inférieur à cinq. Il devra alors soit annoncer un nombre de dés égal, mais avec obligation d'augmenter la valeur (par exemple il peut annoncer «cinq cinq», mais en aucun cas «cinq un», ou «cinq deux», etc ...), soit un nombre de dés supérieur avec la valeur de son choix (par exemple il peut annoncer «six deux», ou «six trois», etc ...). S'il relance par exemple à «six trois», toutes les faces vierges en jeu deviennent alors des trois. La manche se poursuivra ainsi jusqu'à ce qu'un joueur prenne l'option 2 ou 3.

2- Douter du premier joueur : il pense qu'il y a moins de cinq quatre dans le jeu (faces vierges comprises). Il s'écrit alors **Dudo !**, et la manche prend fin immédiatement. Chaque joueur soulève son gobelet et révèle ses dés. On compte alors le nombre de quatre et de faces vierges. S'il y en a en effet moins de cinq quatre, le deuxième joueur avait raison de douter du premier : celui-ci perd un dé qu'il place au centre de la surface de jeu, à la vue des autres joueurs. En revanche s'il y a bien cinq quatre ou plus, le deuxième joueur a tort d'avoir douté du premier : s'étant écrié **Dudo !** à mauvais escient, c'est lui qui perd un dé et le place au centre de la surface de jeu.

Commence alors une nouvelle manche, que lancera le joueur qui vient de perdre un dé.

3- Croire le premier joueur (« calza ») : il pense qu'il y a exactement cinq quatre comme annoncé, c'est à dire contrairement à **Dudo !** pas un de plus, pas un de moins. Il s'écrie alors « **calza !** ». La manche prend fin immédiatement. Chaque joueur soulève son gobelet et révèle ses dés. On compte alors le nombre de quatre et de faces vierges. S'il y a bel et bien cinq quatre, comme annoncé par le joueur précédent, l'auteur du **calza** gagne un dé.

En revanche, s'il y a plus ou moins de cinq quatre, le joueur qui a tenté le **calza** perd un dé, qu'il place au centre de la surface de jeu à la vue des autres joueurs

(note : un joueur qui réussit un **calza** alors qu'il possède encore ses 5 dés gagne un dé joker qu'il place devant lui : il ne peut pas jouer avec, mais il le rendra s'il est amené à perdre un dé, à la place d'un des siens..

Commence alors une nouvelle manche, que lancera celui qui vient de dire **calza** (qu'il ait gagné ou perdu un dé).

Palifico

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul dé, il s'écrit « **palifico !** » (ou « **palifica !** » si c'est une joueuse): lors de la manche suivante, les faces vierges ne valent plus rien et la valeur annoncée par le joueur **palifico** ne pourra pas être changée.

Cela signifie que si le joueur **palifico** obtient une face vierge à son lancer, il se débrouille avec et sera donc obligé de mentir, mais également que s'il annonce par exemple «trois un», on ne pourra faire des annonces que sur les uns (face vierges exclues) durant cette manche.

La partie reprend son cours normal après une manche de **palifico**, sauf si un autre joueur est devenu **palifico** à son tour.

On ne peut être **palifico** qu'une seule fois par partie : si tu l'as déjà été, et que tu gagnes un dé sur un **calza** mais que tu le perds ensuite, tu ne seras pas **palifico** une seconde fois.

But du jeu

Rester le dernier en jeu ! Car au début de la partie, chaque joueur dispose de cinq dés (et d'un gobelet de couleur identique) ... qu'il sera amené à perdre (ou pas s'il est très fort !) au cour du jeu. Un joueur qui perdra tous ses dés sera éliminé.

Les dés

L'une des particularités de cette variante du **Dudo !** est que chacun de ses dés à 6 faces présente une face vierge. Les faces d'un dé sont numérotées de 1 à 5, la face vierge remplaçant le traditionnel 6. Une face vierge vaut tous les numéros de 1 à 5 (sauf en cas de **palifico**, voir plus loin).

Les gobelets

L'autre particularité de cette version est qu'elle présente des gobelets «à ciel ouvert» biseautés. De 6 couleurs différentes (associées chacune à 5 dés), ils permettent à chaque joueur de voir le résultat de son lancé en permanence, sans que ses adversaires ne puissent faire de même. Tu peux ainsi regarder ton résultat à ta guise pendant la partie, sans avoir à relever ton gobelet. Le côté biseauté se place sur la surface de jeu, te permettant d'incliner ton gobelet vers toi pour plus de visibilité.

Conseils de motricité

Pour commencer une partie, chaque joueur devra donc lancer ses 5 dés dans son gobelet. Mais comme les gobelets n'ont de pas de fond, «c'est comment qu'on fait ?» Pour éviter d'envoyer tes dés en l'air (et donc les ramasser par terre) au début , je te propose 2 techniques différentes selon tes capacités du moment :

1- Pour les plus adroits : mélange énergiquement les dés avec les paumes des mains plaquées sur chaque extrémité du gobelet, afin d'obtenir un bruit de maracasses rappelant ainsi les origines Sud-Américaines du **Dudo !**.