

# Règles du parafico

*Nota bene* : Il s'agit d'un jeu traditionnel de Belloy-Saint-Léonard. Toute ressemblance avec un autre jeu est purement fortuite.

Toute réclamation doit être adressée à

Fédération Internationale de Parafico  
Château de Belloy-Saint-Léonard  
80270 Belloy-Saint-Léonard

## 1 Présentation générale

**Nombre de joueurs** : 2 à 15

**Matériel** : 5 dés et un gobelet opaque pour chaque joueur.

### 1.1 But du jeu

Le Parafico est un jeu de bluff et de pari. Le but est d'être le dernier joueur à rester en jeu en conservant au moins un dé tout au long de la partie.

### 1.2 Mise en place du jeu

Chaque joueur lance ses 5 dés en même temps. Les joueurs se placent par total croissant dans le sens trigonométrique<sup>1</sup>.

### 1.3 Déroulement d'un tour de jeu.

Chaque tour consiste en une succession de paris, de difficulté croissante. Le tour prend fin lorsqu'un joueur pense que le pari du joueur précédent est trop élevé ou exact, et se conclut par la perte ou le gain d'un dé pour un joueur.

Au début de chaque tour, les joueurs secouent tous ensemble leurs gobelets avec les dés à l'intérieur puis les retournent. Chaque joueur regarde ensuite ses dés sous son gobelet, sans y toucher ni les montrer aux autres joueurs.

Le plus jeune joueur commence à parler lors du premier tour. Il doit estimer le nombre de dés d'une certaine valeur.

Le joueur suivant, dans le sens anti-trigonométrique<sup>2</sup> a le choix entre 3 annonces :

---

1. sens contraire des aiguilles d'une montre  
2. sens des aiguilles d'une montre

- Dire « bluff ». Tous les joueurs soulèvent leurs gobelets. Si l'annonce du joueur précédent est vraie (S'il y a *au moins* autant de dés de la valeur annoncée que la quantité annoncée), il perd un dé, si elle est fausse le joueur précédent perd un dé.
- Dire « caramba ». Si l'annonce du joueur précédent est exacte (S'il y a *exactement* autant de dés de la valeur annoncée que la quantité annoncée), et que le joueur a quatre dés ou moins, il gagne un dé, sinon il perd un dé. Si la quantité est exacte et que le joueur a 5 dés, personne ne gagne ni ne perd de dé.
- Enchérir suivant le processus expliqué ci-dessous. Dans ce cas, c'est ensuite au joueur suivant de parler, en choisissant de nouveau parmi ces trois choix.

## 1.4 Processus d'enchères

Il est important de noter que les  $\square$  sont des jokers. Lorsqu'on annonce un pari (par exemple 6  $\square$ ), cela veut dire qu'il y a au moins 6 des affichant la valeur  $\square$  ou  $\boxtimes$  sous les gobelets des joueurs restants.

Il n'y a pas de restriction sur le premier pari du tour.

On peut ensuite surenchérir de plusieurs manières :

- Si le pari précédent est sur le nombre de  $\square$  (par exemple 5  $\square$ )
  - Augmenter le nombre de  $\square$  (dans l'exemple 6  $\square$ , 7  $\square$ , 8  $\square$ , etc.)
  - Annoncer une autre valeur, en doublant au moins la quantité du pari (par exemple 10  $\square$ , 10  $\boxtimes$ , 10  $\boxplus$ , 11  $\boxtimes$ , 13  $\boxtimes$ )
- Si le pari n'est pas sur le nombre de  $\square$  (exemple 11  $\boxtimes$ )
  - Augmenter la valeur pariée, sauf pour les 6 (dans l'exemple 11  $\boxtimes$  ou 11  $\boxplus$ )
  - Augmenter la quantité de la même valeur (exemple 12  $\boxtimes$ , 13  $\boxtimes$ , etc.)
  - Augmenter la quantité et la valeur (sauf  $\boxplus$ ) : 11  $\boxtimes$ , 13  $\boxtimes$ , 12  $\boxplus$
  - Proposer au moins la quantité double de  $\boxplus$  : exemple (20  $\boxplus$ , 21  $\boxplus$ , etc.)
  - Proposer un nombre de  $\square$  au moins égal à la quantité suivante :  $E^3(\frac{\text{quantité du pari précédent}}{2}) + 1$ .

Pour plus de clarté, on peut se référer au tableau ci-dessous pour avoir un exemple du minimum de  $\square$  à annoncer

Quantité du pari précédent (valeur différente de $\square$ )	Nombre minimum de $\square$ à annoncer
1	$E(\frac{1}{2}) + 1 = 1$
2	$E(\frac{2}{2}) + 1 = 2$
3	$E(\frac{3}{2}) + 1 = 2$
4	$E(\frac{4}{2}) + 1 = 3$
5	$E(\frac{5}{2}) + 1 = 3$
6	$E(\frac{6}{2}) + 1 = 4$
7	$E(\frac{7}{2}) + 1 = 4$
8	$E(\frac{8}{2}) + 1 = 5$
9	$E(\frac{9}{2}) + 1 = 5$
10	$E(\frac{10}{2}) + 1 = 6$

3. Désigne la partie entière, à savoir le *nombre sans la virgule*. Par exemple :  $E(3.5)=3$ ,  $E(3)=3$

## 1.5 Situation de Parafico

Lorsqu'un joueur qui avait deux dés perd un dé, et n'a donc plus qu'un dé, pendant un tour le jeu est en situation de *Parafico*. Pendant un tour, les  $\square$  ne sont plus des jokers, mais le système d'enchère reste le même.

À la fin de ce tour, si aucun autre joueur ne passe de 2 dés à 1 dé, la situation normale revient.

Si un joueur repasse à 1 dé alors qu'il avait déjà été en situation de *Parafico* auparavant mais avait regagné un dé grâce à un *caramba*, le jeu est de nouveau en situation de *Parafico*.

## 1.6 Joueur éliminé

Lorsqu'un joueur perd son dernier dé, il est éliminé. Le joueur après lui dans le sens des aiguilles d'une montre commence à parler au tour suivant.

Le vainqueur est le dernier joueur restant en jeu, lorsque tous les autres ont été éliminés.

## 2 Exemple de partie

Partie en cours avec Jean (5 dés), Vincent (2 dés), François (4 dés) et Marie (3 dés). C'est à Marie de commencer à parler.

### Tour d'exemple 1

Marie : 4  $\square$

Jean : 4  $\square$

Vincent : 5  $\square$

François : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M :  $\square\square\square$ , J :  $\square\square\square\square$ , V :  $\square\square$ , F :  $\square\square\square\square$ .

Il y a 3  $\square$  et 2  $\square$ . Vincent avait donc raison, François perd un dé.

### Tour d'exemple 2

François : 4  $\square$

Marie : 3  $\square$

Jean : 6  $\square$

Vincent : 7  $\square$

François : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M :  $\square\square\square$ , J :  $\square\square\square\square\square$ , V :  $\square\square$ , F :  $\square\square\square$

Il y a 5  $\square$  et 1  $\square$ . Vincent bluffait, il perd un dé. On est en situation de *Parafico*





### Tour d'exemple 3


Vincent : 2  $\square$

François : 3  $\square$


Marie : *Bluff!*


On soulève les gobelets.

M : , J : , V : , F : 

Il y a seulement 1 . François perd un dé. On revient à une situation normale

#### Tour d'exemple 4



François : 2 

Marie : 4 


Jean : *Caramba!*

On soulève les gobelets :

M : , J : , V : , F : 

Il y a 2  et 2 . Le pari de Marie était exact. Jean avait raison. Il ne gagne pas de dé car il en avait déjà 5. Jean commence à parler au tour suivant.

#### Tour d'exemple 5



Jean : 5 

Vincent : 6 

François : *Bluff!*


On soulève les gobelets :


M : , J : , V : , F : 

Il y a 3  et 4 . François perd donc un dé. On est en situation de *Parafico*.

#### Tour d'exemple 6

François : 1 



Marie : 1 

Jean : 2 

Vincent : *Caramba!*


On soulève les gobelets :

M : , J : , V : , F : 

Il y a 2 . Les  ne sont pas comptés car on est en *Parafico*. L'annonce de Jean était donc exacte. Vincent gagne un dé. On n'est plus en situation de *Parafico*.





#### Tour d'exemple 7



Vincent : 4 

François : 5 


Marie : *Bluff!*


On soulève les gobelets :

M : , J : , V : , F : 


Il y a 1  et 1 . François perd donc 1 dé, il est éliminé. C'est à Marie de commencer à parler au tour suivant.


#### Tour d'exemple 8

Marie : 3 

Jean : 2 




Vincent : 4 

Marie : 3 

Jean : 6 

Vincent : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M : , J : , V : 

Il y a 2  et 1 . Jean perd donc un dé.

### Tour d'exemple 9

Jean : 2

Vincent : 2

Marie : 4

Jean : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M : , J : , V :

Il y a 4 et 1 . Jean perd donc un dé.

### Tour d'exemple 10

Jean : 2

Vincent : 4

Marie : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M : , J : , V :

Il y a 1 et 2 . Vincent perd un dé. On est en situation de *Parafico*

### Tour d'exemple 11

Vincent : 1

Marie : 2

Jean : 2

Vincent : *Caramba!*

On soulève les gobelets :

M : , J : , V :

Il y a 1 , on ne compte pas les car on est en *Parafico*. Vincent s'est trompé.

Il perd un dé et est donc éliminé. C'est à Marie de commencer à parler

### Tour d'exemple 12

Marie : 1

Jean : 3

Marie : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M : , J :

Il y a 3 et 1 . Marie perd donc un dé.

### Tour d'exemple 13

Marie : 2

Jean : 2

Marie : 4

Jean : 6 *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M : , J :

Il y a 0 et 2 . Marie perd donc un dé. On est en situation de *Parafico*.



### Tour d'exemple 14

Marie : 1


Jean : *Caramba!*


On soulève les gobelets :



M : J :

Il y a 1 . On ne compte pas les . Jean gagne donc un dé. On revient en situation de jeu normal.

**Tour d'exemple 15**






Jean : 1 

Marie : 2 

Jean : 4  

Marie : *Bluff!*

On soulève les gobelets :

M :  J :    

Il y a 2  et 2 . Jean avait raison. Marie perd son dernier dé et est éliminée.  
Jean gagne la partie !