

PERUDO

COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI



MATÉRIEL

- Une boîte de Perudo contient :
- 30 dés (5 de chaque couleur) ;
 - 6 gobelets (1 de chaque couleur) ;
 - 1 couvercle ;
 - 1 sac ;
 - 1 règle du jeu.



BUT DU JEU

Le vainqueur est le dernier joueur à posséder un ou plusieurs dés.



1



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placez le couvercle au milieu de la table. Il servira à cacher les dés que les joueurs perdront au fur et à mesure de la partie.

Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de même couleur.

Le premier joueur est déterminé au hasard.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs agitent leur gobelet en même temps puis le renversent sur la table en prenant soin de garder les dés dessous. Ils doivent ensuite regarder discrètement les valeurs affichées par leurs dés en prenant bien soin que leurs voisins ne puissent les voir.

Important : les joueurs doivent faire attention à ne pas changer la valeur des dés !

Le premier joueur (tiré au sort) doit ensuite faire une proposition.

Il doit annoncer tout haut une valeur de dé et un nombre de dés, principalement en fonction de son propre tirage.

Théoriquement, il doit se rapprocher au mieux de la réalité, mais il peut aussi bluffer en racontant n'importe quoi.

***Exemple :** lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 2, 5 et 6. Il peut annoncer « il y a au moins 5 dés de valeur 2 autour de cette table ». Cette supposition est plausible (il possède déjà 3 dés de valeur 2).*

***Exemple :** lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 3, 4 et 4. Il peut annoncer « il y a au moins 8 dés de valeur 6 autour de cette table ».*



2

Étant donné qu'il ne possède même pas 1 dé de valeur 6, on peut dire que le premier joueur est en plein bluff.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de parler. Il a deux choix :

- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est fausse** et il doit annoncer tout haut « dudo » (je doute) ;
- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est plausible** et il doit alors annoncer une surenchère.



DUDO (JE DOUTE) !

Tous les joueurs doivent retirer leur gobelet en prenant bien soin de ne pas modifier la valeur de leurs dés. On voit alors si la proposition du joueur précédent est exacte ou fausse.

Si la proposition du joueur précédent est exacte (c'est-à-dire s'il y a un nombre de dés de la valeur choisie supérieur ou égal à la proposition du joueur précédent), le joueur qui vient d'annoncer « dudo » a perdu la manche : il place un de ses dés sous le couvercle.

Si la proposition du joueur précédent est fausse (c'est-à-dire qu'il y a un nombre de dés de la valeur choisie inférieur à la proposition du joueur précédent), c'est ce dernier qui a perdu la manche et il doit placer un de ses dés dans le couvercle. Un joueur qui perd son dernier dé est éliminé de la partie.

SURENCHÈRE !

Pour surenchérir, le joueur doit choisir une seule des deux options suivantes :

- soit augmenter la valeur des dés ;
- soit augmenter le nombre de dés.





Une fois qu'il a fait ce choix, il doit annoncer sa nouvelle proposition et c'est au joueur situé à sa gauche de parler. Ce dernier peut dire « dudo » ou surenchérir et ainsi de suite.

Exemple : le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 5 dés de valeur 4 autour de cette table ». On peut annoncer « il y a au moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table » (dans ce cas, on a augmenté le nombre des dés). Ou « il y a au moins 5 dés de valeur 5 autour de cette table » (dans ce cas, c'est la valeur des dés qui a été augmentée).

MANCHE SUIVANTE

Lorsque les gobelets sont retirés suite à un « dudo » et qu'un joueur a perdu un dé, on recommence une nouvelle manche en agitant ses dés restants dans son gobelet. Le joueur qui vient de perdre un dé est le nouveau premier joueur. S'il vient d'être éliminé de la partie, c'est le joueur à sa gauche qui prend ce rôle.



CAS PARTICULIERS

LES DÉS « PACO »

Les dés qui montrent la tête de paco le toucan sont spéciaux.

Les paco sont des jokers

Tout d'abord, ils servent de joker lorsque les dés sont révélés suite à un « dudo ». Ils ont toujours la même valeur que celle de la dernière proposition exprimée.



Exemple : on révèle les dés suite à un « dudo » annoncé par un joueur. La proposition précédente est « il y a au moins 9 dés de valeur 3 autour de cette table ». Pour savoir si cette affirmation est exacte ou fausse, on ajoute les paco aux dés qui indiquent 3.

On ne peut pas commencer avec des paco

À moins d'être « palifico » (voir ci-dessous), on ne peut pas commencer une manche en annonçant un certain nombre de paco.

On peut proposer des paco

Normalement, on ne peut qu'augmenter la valeur des dés. Mais les paco sont spéciaux et on peut parfaitement annoncer une proposition qui concerne les paco : toutefois, il faut au moins annoncer un nombre de paco égal à la moitié de la proposition précédente. On arrondit toujours à l'entier supérieur.

Exemple : le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table ». Le joueur suivant peut dire « il y a au moins 4 dés paco autour de cette table ».

Notez que c'est le seul moment du jeu où on peut réduire la valeur du dé proposé.

Une fois qu'un joueur a annoncé un certain nombre de paco, le joueur suivant peut soit augmenter le nombre de paco proposés, soit changer la valeur des dés. Mais dans ce cas précis, il doit au moins proposer un nombre de dés égal à la proposition précédente plus un.

Exemple : si un joueur a annoncé 4 paco, le joueur suivant, s'il souhaite augmenter la valeur du dé, doit au moins annoncer 9 dés (le double de la proposition précédente, plus 1).



ÊTRE « PALIFICO »

Dès qu'un joueur n'a plus qu'un dé dans son gobelet, il doit annoncer qu'il est « palifico ». Il sera le premier joueur de la manche suivante. Lors de cette manche, les paco ne sont pas considérés comme des jokers et aucun joueur ne peut modifier la valeur du dé proposé par le premier joueur.

Un joueur n'est « palifico » que durant la manche qui suit celle où il s'est retrouvé avec un seul dé, pas lors des suivantes.



RÈGLE OPTIONNELLE : CALZA !

Avant que le joueur dont c'est le tour de parler ne fasse une proposition (« dudo » ou surenchère), n'importe quel joueur autre que celui qui a fait la dernière enchère peut annoncer « calza » (ce qui signifie exact) s'il pense que la dernière proposition annoncée est strictement exacte (c'est-à-dire que le nombre de dés de la valeur choisie est égal à la proposition précédente - au lieu d'être supérieur ou égal).

Si le joueur a raison, il reprend un des dés qu'il avait préalablement perdu. S'il a tort, il perd un dé. Dans les deux cas, c'est lui qui devient le premier joueur de la manche suivante.

- Si deux joueurs disent « calza » simultanément, c'est le joueur le plus à gauche de celui qui venait de faire la dernière enchère qui est considéré comme ayant parlé en premier.
- Si un joueur dit « calza » au moment où le joueur dont c'est le tour fait sa proposition (« dudo » ou surenchère), alors c'est cette proposition qui est prise en compte et non pas le « calza ».
- Le joueur venant d'annoncer la dernière enchère est donc le seul à la table à ne pas pouvoir dire « calza ».





RÈGLE OPTIONNELLE : DÉS PERDUS VISIBLES

Lorsqu'un dé est perdu par un joueur, il est placé dans le couvercle, au milieu de la table, à la vue de tous les joueurs. Cette règle optionnelle simplifie le jeu puisqu'elle permet de calculer plus facilement combien il reste de dés dans la partie.



UN TOUR DE JEU EN IMAGES

PREMIER JOUEUR (A)

« Il y a au moins
4 dés de valeur
4 autour de
cette table ».

Cette proposition
est plausible (il a déjà
deux 4 dans son gobelet et il y a
21 dés en tout).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (B)

« Il y a au moins 6 dés de valeur 4 autour de
cette table ».

Une fois de plus, il ne prend pas beaucoup de risques
puisque il a deux 4 et un paco dans son gobelet.





LE JOUEUR À SA GAUCHE (C)

« Il y a au moins 4 paco autour de cette table ».

Plus taquin, ce joueur pense pouvoir déstabiliser les autres joueurs en proposant des paco. Malgré tout, il ne prend pas beaucoup de risque puisqu'il en a déjà 2 dans son gobelet. Notons qu'il pouvait proposer 3 paco seulement (proposition précédente divisée par deux).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (D)

« Il y a au moins 9 dés de valeur 5 autour de cette table ».

Ce joueur choisit d'oublier les paco et de revenir aux dés normaux. Il choisit les 5 puisqu'il en possède déjà deux, plus un paco qui sert de joker. Il fait la proposition minimum (le nombre de paco du joueur précédent doublé, plus un).



LE JOUEUR À SA GAUCHE (E)

« Dudo ».

Le dernier joueur craque. Il annonce « dudo » car il ne voit pas bien quoi annoncer d'autre étant donné que sa main ne contient ni 5, ni 6. Comme on peut le voir, il a craqué trop tôt puisque la proposition du joueur (D) est exacte (4 dés de valeur 5 et 5 paco). Le joueur (E) perd donc la manche, ainsi qu'un dé, et il devient le premier joueur de la manche suivante.

Maintenant, c'est à vous de jouer !

Pour des informations sur la version en cuir et produite de manière artisanale au Pérou du jeu Perudo, rendez-vous sur le site www.perudo.co.uk



PERUDO

COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI



¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

La caja de Perudo contiene:

- 30 dados (5 de cada color);
- 6 cubiletes (1 de cada color);
- 1 tapa;
- 1 bolsa;
- 1 manual de instrucciones.



EL GANADOR.....

El ganador es el último jugador que conserva al menos un dado.



1



PREPARÁNDOSE PARA JUGAR.

Coloca la tapa en el centro de la mesa. Se usará para ocultar los dados que los jugadores van perdiendo durante la partida.

Cada jugador coge un cubilete y los 5 dados del mismo color que el cubilete. Se selecciona al azar quién empieza.



JUGANDO UNA PARTIDA

Todos los jugadores agitan simultáneamente sus cubiletes y los colocan boca abajo sobre la mesa, ocultando los dados en su interior. Después miran los resultados de los dados, teniendo mucho cuidado de no dejar que el resto de jugadores los vean.

Atención: ¡¡los jugadores deberían tener mucho cuidado para no cambiar el resultado de sus dados!!!

El jugador inicial (decidido al azar) tiene que hacer una apuesta. Debe decir en alto un resultado y la cantidad de dados de la mesa que cree que han sacado ese resultado, basándose sobre todo en los resultados de sus propios dados.

Teóricamente debería intentar acercarse lo más posible a la situación real, pero también puede elegir marcarse un farol y hacer una apuesta totalmente absurda.

Ejemplo: *durante una partida con 4 jugadores el jugador inicial ha sacado 2, 2, 2, 5 y 6. Podría hacer una apuesta como "hay al menos 5 dados en la mesa que han sacado un 2". Esta es una apuesta plausible, dado que él ya tiene 3 dados que han sacado 2.*



2

Ejemplo: durante una partida con 4 jugadores el jugador inicial ha sacado 2,2,3,4 y 4. Podría hacer una apuesta como "hay al menos 8 dados en esta mesa que han sacado un 6". Dado que ni siquiera tiene un dado que haya sacado un 6 está claro que se está tirando un farol.

Ahora le toca hablar al jugador de su izquierda. Tiene dos opciones:

- si cree que la apuesta del jugador inicial no es verdad, debe decir "Dudo" (lo dudo);
- si considera que la apuesta del jugador inicial puede ser cierta tiene que superarla y hacer una apuesta mayor.

IDUDO (LO DUDO)!

Todos los jugadores deben levantar sus cubiletos, con cuidado de no mover ningún dado ni cambiar su resultado. Entonces se cuentan los dados y se comprueba la apuesta hecha por el último jugador. Si resulta que la apuesta se cumple (si la cantidad de dados que muestran el resultado anunciado es superior o igual a la cantidad que dijo el último jugador en apostar) el jugador que dijo "Dudo" ha perdido la ronda y debe colocar uno de sus dados bajo la tapa que está en el centro de la mesa.

Si resulta que la apuesta no se cumple (si la cantidad de dados con el resultado anunciado es inferior a la cantidad que dijo el último jugador en apostar) es el jugador que hizo la apuesta el que ha perdido la ronda y el que debe colocar uno de sus dados bajo la tapa.

Cuando un jugador pierde su último dado queda fuera de la partida.

ISUPERO!

Para superar una apuesta anterior el jugador tiene que elegir entre las siguientes opciones:

- elevar la cantidad de dados;
- elevar el resultado de los dados;



3



Cuando ha hecho su elección anuncia su nueva apuesta y el turno pasa al jugador de su izquierda, quién tendrá que decidir si dice "Dudo" o si supera la apuesta y así continuamente.

Ejemplo: el jugador anterior ha apostado a que "hay al menos 5 dados en la mesa con un resultado de 4". El jugador siguiente puede superar la apuesta diciendo "hay al menos 7 dados en la mesa con un resultado de 4" (en este caso, ha elevado la cantidad de dados) o "hay al menos 5 dados en la mesa con un resultados de 5" (en este caso está subiendo el resultado).

SIGUIENTE RONDA

Después de que se hayan levantado todos los cubiletes porque un jugador ha dicho "Dudo" y de que un jugador haya perdido un dado, comienza una nueva ronda. Se agitan de nuevo los cubiletes. El jugador que ha perdido el dado en la ronda anterior será el jugador inicial de esta nueva ronda.



CASOS ESPECIALES

"El dado Paco"

Los dados con la cara de Paco el Tucán son especiales.

Los dados con Paco se utilizan como comodines

Lo primero es que se usan como comodines cuando se enseñan los dados después de que alguien haya dicho "Dudo". Siempre cuentan como si fueran el resultado que se dijo en la apuesta.



Ejemplo: después de que un jugador dijese “Dudo” se han enseñado los dados. La última apuesta decía que había “al menos 9 dados con un resultado de 3 en la mesa”. Para ver si la apuesta acierta o no todos los dados Paco cuentan como si su resultado fuera un 3.

❁ No puedes empezar con una apuesta sobre los dados con Paco

Un jugador no puede empezar apostando sobre la cantidad de dados que muestran a Paco, a no ser que sea “Palífico” (ver más adelante).

❁ Puedes apostar sobre los dados con Paco

Normalmente, los jugadores sólo pueden elevar los resultados sobre los que apuestan. No obstante, los dados con Paco son especiales y pueden muy bien ser utilizados como un resultado a la hora de apostar: sin embargo, la cantidad de dados de la apuesta sobre dados con Paco debe ser, como mínimo, la mitad de la cantidad de la apuesta anterior. Se redondea siempre hacia arriba.

Ejemplo: el jugador anterior ha hecho una apuesta que dice que hay “al menos 7 dados con un resultado de 4 en la mesa”. El jugador siguiente puede apostar a que hay “al menos 4 dados con Paco en la mesa”

Una vez que un jugador ha realizado una apuesta sobre dados con Paco el siguiente jugador puede, si quiere, cambiar el resultado sobre el que apuesta. Sin embargo, en ese caso la cantidad de dados sobre la que apuesta debe ser de al menos el doble más uno que la cantidad de dados de la apuesta anterior.

Ejemplo: si un jugador apuesta a que hay 4 dados con Paco el siguiente jugador puede, si quiere, cambiar el resultado sobre el que apuesta, pero tendrá que apostar sobre una cantidad de al menos 9 dados (el doble de la cantidad anterior, más uno).

“PALÍFICO”

En el momento en que un jugador se quede con un solo dado en su cubilete debe decir “Palífico”. Será el jugador inicial de la siguiente ronda. Durante esta ronda los dados con Paco no se utilizarán como comodines y el resto de jugadores no pueden cambiar el resultado de la apuesta del primer jugador.

Un jugador sólo es “Palífico” la ronda en la que se queda con un solo dado, y no lo será en las rondas posteriores.



REGLA OPCIONAL: ¡CALZA!

Antes de que un jugador haga su apuesta (“Dudo” o Superar) cualquiera de los jugadores restantes, excepto el jugador que haya hecho la última apuesta, puede decidir decir “Calza” (que significa exacto) si piensa que la apuesta hecha por el último jugador es exacta (es decir, que la cantidad de dados que hay en la mesa mostrando la puntuación de la apuesta es exactamente la cantidad que el último jugador dijo en su apuesta).

Si tiene razón el jugador recuperará uno de los dados que haya perdido anteriormente. Si está equivocado, perderá un dado. En cualquiera de los dos casos él será el primer jugador de la siguiente ronda.

- Si dos jugadores dicen “Calza” a la vez, se considera que el jugador situado más a la izquierda del jugador que ha hecho la última apuesta ha hablado primero.
- Si un jugador dice “Calza” a la vez que el jugador al que le toca dice su apuesta (o “Dudo”), sólo valdrá la apuesta, no se tendrá en cuenta que se ha dicho “Calza”.
- El último jugador que haya apostado es el único que no puede decir “Calza”.



REGLA OPCIONAL: LOS DADOS PERDIDOS ESTÁN A LA VISTA.

Cuando un jugador pierde un dado éste se coloca en la tapa dada la vuelta en el centro de la mesa, de forma que esté a la vista de todos los jugadores. Esta regla hace las cosas más fáciles, dado que es más fácil saber cuántos dados están todavía en juego.



UNA RONDA DE PERUDO, PASO A PASO

JUGADOR INICIAL (A)

“Hay al menos cuatro 4s en la mesa”



Esta apuesta es plausible (ya tiene dos 4s en su cubilete, y hay un total de 21 dados).

SIGUIENTE JUGADOR POR SU IZQUIERDA (B)

“Hay al menos seis 4s en la mesa”

De nuevo, esta apuesta no es especialmente arriesgada, ya que el jugador tiene dos 4s y un Paco en su cubilete.





SIGUIENTE JUGADOR POR SU IZQUIERDA (C)

“Hay al menos cuatro Pacos en la mesa”

Las cosas se complican. Este jugador piensa que puede desequilibrar a sus oponentes apostando sobre dados con Paco. No obstante, no está arriesgando demasiado ya que él tiene dos Pacos en su cubilete. Podría haber apostado que había 3 Pacos, dado que sólo tenía que dividir la apuesta anterior entre dos.



SIGUIENTE JUGADOR POR SU IZQUIERDA (D)

“Hay al menos nueve 5s en la mesa”

Este jugador decide cambiar el resultado y pasar del Paco a los resultados normales de los dados. Ha escogido un resultado de 5 porque que ya tiene dos en su cubilete, y un Paco como comodín. Hace la apuesta mínima (dos veces la cantidad de la apuesta con Pacos, más uno).



SIGUIENTE JUGADOR POR SU IZQUIERDA (E)

“Dudo”

El último jugador ya ha tenido suficiente. Dice “Dudo” porque no se le ocurre qué más apostar: no tiene ni un 5 ni un 6 entre sus dados. Como podemos ver, ha dicho Dudo demasiado pronto porque la apuesta del jugador D es cierta: hay cuatro 5s y cinco Pacos. Por lo tanto, el jugador E pierde la ronda y uno de sus dados y se convierte en el jugador inicial de la siguiente ronda.

¡Ahora es tu turno de jugar!

Para más información acerca de las ediciones especiales hechas a mano en Peru visita: www.perudo.co.uk



PERUDO

COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI



SPELINHOUD

Een spel Perudo bevat:

- 30 dobbelstenen (5 van iedere kleur);
- 6 bekers (1 van iedere kleur);
- 1 deksel;
- 1 zak;
- 1 boekje met spelregels.



DOEL VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als laatste nog één of meer dobbelstenen overhoudt.



1



VOORBEREIDING

Leg het deksel in het midden van de tafel. Het zal gebruikt worden om tijdens het spel de verloren dobbelstenen van de spelers te verbergen. Iedere speler neemt een beker met 5 dobbelstenen in de bijhorende kleur. De eerste speler wordt willekeurig gekozen.



VERLOOP VAN HET SPEL

Alle spelers schudden hun beker gelijktijdig en zetten hem dan ondersteboven op tafel, er voor zorgend dat hun dobbelstenen goed verborgen blijven. Ze kijken dan discreet naar de waarde van hun dobbelstenen, op een zodanige manier dat de andere spelers de waarde niet kunnen zien.

Let op: de spelers mogen de waarde van hun dobbelstenen niet veranderen!

De eerste speler (willekeurig beslist) begint met een openingsbod. Hij zegt hardop een getal en een aantal dobbelstenen. Hij zegt hardop een getal en een aantal dobbelstenen. Dit bod is gebaseerd op de dobbelstenen die hij onder zijn beker heeft en hij gokt het aantal dobbelstenen dat de andere spelers van dit getal onder hun beker hebben.

In theorie zou hij moeten trachten om zo dicht mogelijk bij de realiteit te zitten, maar hij kan er ook voor kiezen om te bluffen en een compleet uit de lucht gegrepen bod te maken.

Voorbeeld: tijdens een spel met 4 spelers heeft de eerste speler een score 2, 2, 2, 5 en 6. Hij kan nu een bod doen zoals "er zijn minstens 5 dobbelstenen op de tafel met een waarde 2". Dit is een realistisch bod aangezien hij zelf al 3 dobbelstenen met waarde 2 heeft.

Voorbeeld: tijdens een spel met 4 spelers heeft de eerste speler een score 2, 2, 3, 4 en 4. Hij kan nu een bod doen zoals "er zijn minstens 8 dobbelstenen op de tafel met een waarde 6". Omdat hij zelf geen enkele zes heeft, is dit duidelijk een bluff.



2

Vervolgens is de beurt aan de speler links van de persoon die net een bod heeft uitgebracht. Deze speler heeft twee mogelijkheden:

- Als hij denkt dat het bod van de eerste speler fout is, zegt hij «Dudo» (Ik betwijfel het);
- Als hij het bod als realistisch aanneemt, dan moet hij het bod verhogen en het nieuwe bod aankondigen.

DUDO (IK BETWIJFEL HET)!

Alle spelers moeten hun beker zodanig opheffen dat hun dobbelstenen niet van waarde kunnen veranderen. De dobbelstenen kunnen dan geteld worden en het bod van de laatste speler die een bod heeft uitgesproken, kan worden gecontroleerd.

Als het bod van de vorige speler correct was (als het aantal dobbelstenen met de genoemde waarde gelijk of hoger was dan het bod van de laatste speler), dan verliest de speler die de "Dudo" uitriep deze ronde. Hij moet nu één van zijn dobbelstenen de het deksel in het midden van de tafel leggen.

Als het bod van de vorige speler fout bleek (als het aantal dobbelstenen met de genoemde waarde kleiner was dan het bod van de laatste speler), dan verliest de speler die dit laatste foutieve bod deed deze ronde. Hij moet nu één van zijn dobbelstenen onder het deksel in het midden van de tafel leggen.

Als een speler zijn laatste dobbelsteen verliest, is hij volledig uitgeschakeld.

IK VERHOOG!

Om een vorig bod te verhogen moet de speler één van volgende twee opties kiezen:

- Ofwel het aantal dobbelstenen verhogen;
- Of de waarde van de dobbelsteen verhogen.

Eens hij zijn keuze gemaakt heeft, kondigt hij het nieuwe bod aan en gaat de beurt naar de volgende speler. Nu is het opnieuw tijd om te beslissen om een "Dudo" of het bod te verhogen, enz.



Voorbeeld: De vorige speler maakte het volgende bod: er zijn minstens 5 dobbelstenen op de tafel met een waarde 4. De volgende speler kan nu het bod verhogen naar: er zijn minstens 7 dobbelstenen met een waarde 4 (in dit geval verhoogt hij het aantal dobbelstenen) of "er zijn minstens 5 dobbelstenen met een waarde 5" (in dit geval verhoogt hij de waarde van de dobbelsteen).

VOLGENDE RONDE

Eens alle bekers opgeheven zijn nadat een speler een "Dudo" heeft uitgeroepen en één van de spelers een dobbelsteen verloren is, begint een nieuwe ronde. Alle overblijvende dobbelstenen worden opnieuw in de bekers gedaan en geschud. De speler die als laatste een dobbelsteen verloor, wordt de startspeler in de nieuwe ronde. Als een speler volledig uitgeschakeld werd in de vorige ronde, begint de speler links van de uitgeschakelde speler.



SPECIALE GEVALLEN

DE "PACO" DOBBELSTEEN

De dobbelsteenkant met de afbeelding van Paco de toekan is speciaal.

Paco dobbelstenen worden gebruikt als jokers

Om te beginnen worden ze bij het uitroepen van een "Dudo" meegeteld als joker. Dit wil zeggen dat ze meetellen als iedere geboden waarde.

Voorbeeld: Eens een speler een "Dudo" uitroept, worden alle dobbelstenen getoond. Het laatste bod was: er zijn minstens 9 dobbelstenen met een waarde 3 op de tafel. Om te controleren of dit bod juist of fout was, moet iedere Paco geteld worden als een dobbelsteen met waarde 3.

Je mag een bod niet starten met een waarde in Paco dobbelstenen

Behalve als een speler «Palifico» is (zie verder), kan hij een bod niet starten met een aantal Paco dobbelstenen.



Je mag een bod in Paco dobbelstenen maken

Spelers mogen het bod van de scores enkel verhogen, behalve in het geval van een bod in Paco dobbelstenen. Een bod in Paco dobbelstenen is speciaal en ze kunnen gebruikt worden om een bod te doen, maar let op: het aantal Paco dobbelstenen moet minstens de helft, naar boven afgerond, van het vorige bod bedragen.

Voorbeeld: *Het vorige bod bedroeg er zijn minstens 7 dobbelstenen met een waarde 4 op de tafel. De volgende speler kan een bod doen zoals er zijn minstens 4 Paco dobbelstenen op de tafel.*

Dit is de enige manier om het aantal dobbelstenen in een ronde te verlagen. Zodra een speler een bod heeft gemaakt in Paco dobbelstenen, kan de volgende speler het bod in Paco dobbelstenen verhogen, of hij kan de waarde van de dobbelsteen veranderen. Let wel op dat in het geval een andere waarde wordt uitgeroepen het aantal dobbelstenen gelijk of hoger moet zijn aan het dubbele aantal dobbelstenen van het laatste Paco-bod plus 1.

Voorbeeld: *Als een speler 4 Paco dobbelstenen geboden heeft, mag de volgende speler, als hij er voor kiest een andere waarde te nemen, slechts een bod doen met minimum 9 dobbelstenen (het dubbel van 4 plus 1).*

“PALIFICO”

Zodra een speler nog slechts een resterende dobbelsteen in zijn beker heeft, moet hij een “Palifico” uitroepen. In de volgende ronde zal hij startspeler zijn. Tijdens deze ene ronde gelden Paco dobbelstenen niet langer als jokers, en de waarde waarmee de startspeler begon kan niet meer veranderd worden, enkel het aantal dobbelstenen mag nog verhoogd worden. Een speler wordt enkel als “Palifico” beschouwd gedurende de eerste ronde dat hij nog slechts een dobbelsteen heeft, in de volgende ronden heeft hij deze titel niet meer.





OPTIONELE REGELS: CALZA!



Voor een speler zijn bod plaatst («Dudo» of Verhoog), kan iedere speler, behalve deze speler die het laatste bod heeft uitgebracht, er voor kiezen om een “calza” (het bod is exact) uit te roepen, als hij denkt dat het bod van de laatste speler correct is (dit wil zeggen dat het vorige bod strikt gelijk moet zijn aan het aantal dobbelstenen met deze waarde in plaats van groter). Als de speler die “Calza” heeft uitgeroepen gelijk heeft, mag hij één van zijn eerder verloren dobbelstenen terugnemen. Als hij fout was in zijn beoordeling, verliest hij een dobbelsteen. In beide gevallen wordt hij de startspeler in de volgende ronde.

- Als tweespelers gelijktijdig een “Calza” uitroepen, mag de speler die het meest links zit van de speler die het laatste bod heeft gedaan, de “Calza” uitvoeren.
- Als de “Calza” gelijktijdig met een nieuw bod (“dudo” of “Verhoog”), wordt uitgeroepen, telt het nieuwe bod en niet de “Calza”.
- De speler die juist een bod heeft uitgebracht is de enige speler rond de tafel die geen “Calza” kan uitroepen.



OPTIONELE REGEL: DE VERLOREN DOBBELSTENEN ZIJN ZICHTBAAR

Als een speler een dobbelsteen verliest, wordt deze in het deksel gelegd, dat nu als een schoteltje open op de tafel ligt, met alle vroeger in het

spel verloren dobbelstenen zichtbaar voor de spelers. Deze optionele regel maakt het spel eenvoudiger omdat het gemakkelijker te tellen is hoeveel dobbelstenen er nog in het spel beschikbaar zijn.



EEN RONDJE PERUDO, STAP VOOR STAP

DE STARTSPELER (A)



«Er zijn minstens vier 4-en op de tafel»

Dit is een mogelijk bod (hij heeft zelf al twee 4-en onder zijn beker en er

blijven momenteel in totaal 21 dobbelstenen op de tafel).

DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (B)



« Er zijn minstens zes 4-en op de tafel.»

Opnieuw, dit bod is bijzonder veilig aangezien speler B zelf twee 4-en en een Paco heeft.





DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (C)

«Er zijn minstens vier Paco's op de tafel.»

Nu wordt het een stukje lastiger! Deze speler denkt dat hij de moeilijkheidsgraad kan verhogen door een bod in Paco's te maken. Hij neemt met dit bod echter nog steeds weinig risico omdat hij zelf al over twee Paco's beschikt onder zijn eigen beker. Hij zou zelfs een bod van drie Paco's hebben mogen brengen aangezien het vorige bod slechts door 2 gedeeld moest worden.



DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (D)

«Er zijn minstens negen 5-en op de tafel.»

Speler D wil terug weg van een bod in Paco's en maakt een bod in een normale waarde. Hij kiest voor een bod in waarde 5 omdat hij zelf al twee 5-en en een Paco (als joker) onder zijn beker heeft. Hij maakt het minimumbod (twee keer het aantal Paco's van het vorige bod plus 1).



DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (E)

«Dudo».

De laatste speler gelooft hem niet. Hij roept een "Dudo" uit omdat hij zelf geen realistisch ander bod ziet: hij heeft zelf geen enkele 5 of 6 onder zijn beker zitten. Zoals we kunnen zien heeft hij echter te vroeg een "Dudo" uitgeroepen, omdat het bod van speler D correct blijkt te zijn: er zijn vier 5-en en vijf Paco's. Speler E verliest bijgevolg de ronde en één van zijn dobbelstenen. Speler E wordt de volgende startspeler.

Nu is het jouw beurt om te spelen!

Voor handgemaakte lederen edities van het spel gemaakt in Peru,
bezoek volgende website www.perudo.co.uk

