



En Perudo tiras tus dados y tratas de superar la anterior jugada... Pero recuerda, ¡a veces deberás marcarte un farol!

CONTENIDO

- 30 dados (5 de cada color)
- 6 cubiletes (1 de cada color)
- 1 tapa
- 1 bolsa
- Este reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO

Gana la persona a la que le quede al menos un dado cuando a las demás personas no les quede ninguno.

PREPARACIÓN

Cada participante recibe un cubilete de un color y los 5 dados correspondientes. Deja la bolsa de tela en el centro de la mesa;

deberás guardar en ella todos los dados que se vayan perdiendo durante la partida. La última persona que haya visto un tucán empieza a jugar.

CÓMO JUGAR

RESUMEN

En tu turno, debes superar o retar la anterior jugada. Si tu jugada es un farol y no se la creen, o si no te crees la anterior jugada cuando era cierta, ¡pierdes un dado! Seguid jugando hasta que solo quede una persona con dados en la mesa. ¡La última persona que conserve algún dado gana la partida!

Al inicio de cada ronda, todas las personas que todavía sigan en la partida agitan su cubilete a la vez y lo ponen boca abajo sobre la mesa, de tal manera que nadie pueda ver los dados. A continuación, cada participante consulta en secreto el resultado de su tirada.

¡Ten cuidado y no cambies el resultado de tu tirada!

Quien vaya a jugar en primer lugar anuncia una jugada. A continuación, a siguiente persona en sentido horario juega su turno. En tu turno, deberás responder a la jugada que te llegue.

A ANUNCIAR UNA JUGADA

La persona que juega en primer lugar anuncia una jugada diciendo en voz alta el número de dados con el mismo valor que cree que hay bajo todos cubiletes en total. Por ejemplo: «Creo que al menos hay cinco 3».



En el ejemplo anterior, **Maria** anunció que en total hay cinco dados mostrando un 3. Esa es su jugada. En su cubilete ya tiene dos dados mostrando un 3 y también tiene un Paco (que es un comodín). Eso significa que ya tiene tres dados mostrando un 3 de los cinco que dice

que hay en total. No se está arriesgando demasiado, ya que es más que probable que bajo los demás cubiletes haya algún 3 o algún Paco.

Las jugadas se basan en los dados que se encuentran bajo todos los cubiletes. Deberás guiarte por lo que hayas conseguido en tu tirada y lo que supongas que tus contrincantes hayan obtenido en las suyas. Puedes anunciar una jugada razonable o ¡puedes marcarte un farol! Las jugadas se basan en la cantidad mínima de dados con un resultado. Si resulta que al final hay más dados, no pasa nada, ¡la jugada sigue siendo válida!



Paco: Te habrás dado cuenta de que los dados muestran un tucán en lugar de un 1. Ese tucán se llama Paco y los Pacos son comodines. Los dados con un Paco cuentan como si fueran dados con el número anunciado en la jugada.

Atención: la primera jugada de una ronda nunca puede ser a Pacos.

B RESPONDER A UNA JUGADA

En tu turno, debes responder a la anterior jugada, es decir, a la jugada que la persona sentada a tu derecha acaba de anunciar. Tienes dos opciones: **superar esa jugada** o **retar la jugada** si piensas que no es cierta.

TURNO

SUPERAR LA JUGADA

0 BIEN

RETAR LA JUGADA

SUPERAR LA JUGADA

Hay 3 maneras de superar una jugada:

1 AUMENTAR LA CANTIDAD DE DADOS DE LA JUGADA ANTERIOR

Puedes superar la jugada anterior anunciando una jugada con más dados. Para ello, puedes elegir cualquier valor de dado.



Si la jugada de **Maria** es de cuatro 4, **Esteban** puede superar la jugada anunciando cinco dados de cualquier otro valor (4/5/6/7/8/9/10/11/12). También puede anunciar una jugada con el mismo valor (4) pero con más dados (por ejemplo, cinco).

2 AUMENTAR EL VALO DE LA JUGADA

Puedes superar la jugada anterior anunciando una jugada con un valor más alto. Si lo haces, no puedes cambiar la cantidad de dados.



Si la jugada de **Maria** es de cuatro 4, **Esteban** puede superar la jugada anunciando cuatro 5 o cuatro 6.

3 JUGAR A PACOS

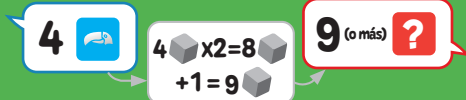
Aunque no puedes empezar una ronda de juego anunciando una jugada con Pacos, sí que puedes superar una jugada usando Pacos. Para ello, debes anunciar una jugada que contenga al menos la mitad de Pacos que la anterior jugada redondeando hacia arriba).



Puedes superar una jugada de Pacos aumentando la cantidad de Pacos.



Si quien recibe una jugada a Pacos no quiere superarla con Pacos, puede cambiar el valor, pero para ello deberá anunciar una jugada con al menos el doble de dados que la jugada a Pacos más uno.



Cuando alguien anuncie su jugada, el turno (y la jugada) pasa a la persona sentada a su izquierda. Continúa de esta manera hasta que alguien rete la última jugada.

0 BIEN

RETAR LA JUGADA

Si piensas que la jugada que te acaba de llegar es demasiado alta, puedes retar la jugada diciendo: «¡Lo dudo!». Todo el mundo levanta sus cubiletes con cuidado para no cambiar el resultado de su tirada y cuentan la cantidad de dados que hay con el valor de la última jugada anunciada.

Consejo: para aumentar el suspense, ¡revela los cubiletes uno a uno! Para facilitar el recuento, solo tienes que apartar los dados implicados en la jugada a medida que se vayan revelando.

- Si en la mesa hay al menos la misma cantidad de dados de la última jugada anunciada o más, la persona que anunció esa jugada está a salvo y la que dijo «¡Lo dudo!» pierde un dado (consulta «Final de la ronda»).
- Si en la mesa hay menos dados que los anunciados en la última jugada, la persona que anunció esa jugada pierde un dado.

Recuerda: al contar los dados, los Pacos son comodines. Trata cada dado con un Paco como si tuviera el valor anunciado en la jugada.



Maria anunció una jugada de cinco 3. **Manolo** decide retar la jugada y dice: «¡Dudo!». Todo el mundo levanta sus cubiletes y hay un total de cuatro 3 y dos Pacos. Eso hace un total de seis 3. ¡La jugada de **Maria** era correcta! **Manolo** deberá perder 1 dado por retar una jugada correcta.

C

FINAL DE LA RONDA

Siempre que pierdas un dado, guárdalo en la bolsa de almacenamiento. La ronda termina y, a partir de ese momento, jugarás el resto de la partida sin ese dado. Recupera los dados que todavía conserves y comienza una nueva ronda. Quien haya perdido el dado de la ronda anterior empieza anunciando la primera jugada. Si pierdes el último

dado, quedas eliminado y la persona sentada a tu izquierda será quien anuncie la primera jugada.

Intenta recordar cuántos dados se han eliminado y cuántos dados tiene cada persona. Si queréis, podéis jugar sin ocultar los dados que se vayan perdiendo.

D

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando solo quede una persona con dados en su poder. ¡Esa persona gana la partida!

EJEMPLO DE UNA RONDA



Nota: las rondas en Perudo no tienen un número fijo de turnos.

Todo el mundo levanta sus cubiletes y revela su tirada: en total hay cinco 6 y cuatro Pacos. ¡La jugada de Carmen es buena! La ronda finaliza, Manolo pierde un dado y jugará en primer lugar la siguiente ronda.



E

REGLAS OPCIONALES

Cuando te hayas familiarizado con el juego, puedes añadir a tus partidas alguna de las siguientes variantes o las dos si así lo prefieres!

EL ÚLTIMO DADO

Cuando pierdas tu penúltimo dado, di: «¡último dado!». Para la siguiente ronda (y solo para esa ronda), juega con las siguientes reglas:

- Las jugadas solo se pueden superar aumentando la cantidad de dados, no se puede cambiar el valor de las jugadas.
- Los Pacos no son comodín, trátalos como cualquier otro valor.
- Puedes anunciar la primera jugada con Pacos.

2

3 (o más)

En una partida con la variante «El último dado», la jugada de María es de dos 4 (es decir, dos dados mostrando el valor 4). Diego solo puede superar su jugada anunciando tres 4 (es decir, tres dados mostrando el valor 4). También puede superar la jugada anunciando una cantidad mayor de dados, pero no puede superar la jugada cambiando el valor de los dados o la cantidad de Pacos.

Para darle un toque divertido, habla la lengua de Paco y di: «¡Palífico!» en lugar de «¡último dado!».

¡EN LA DIANA!

Después de que alguien anuncie una jugada, cualquier persona puede anunciar «En la diana!» si piensa que la jugada anunciada es exacta. Detén la ronda de inmediato y comprueba si es cierto.

Vamos a seguir animando la partida, ¿sabes que Paco en lugar de decir «¡En la diana!» dice: «¡Calza!»?

- Si quien anunció «En la diana!» estaba en lo cierto, es decir, que en los dados de la mesa se encuentra exactamente la jugada anunciada (número de dados y valor, contando Pacos), podrá recuperar un dado de su color de los que haya perdido en rondas anteriores.
- De lo contrario, quien anunció «En la diana!» pierde un dado.

En ambos casos, esa persona empezará anunciando la primera jugada de la siguiente ronda.

Notas:

- Nadie puede anunciar «¡En la diana!» durante una ronda de «Último dado» o cuando solamente queden dos personas en la partida.
- Si más de una persona dice: «¡En la diana!» a la vez, la prioridad es para quien se encuentre más cerca de la persona que haya realizado la última jugada (en sentido horario).

Un juego de Cosmo Fry y Alfredo Fernandini
Diseño gráfico: Marcel Pixel y Axel Mahé
Ilustrado por: Marcel Pixel

Un juego publicado por Zygomat - Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroij • BP 40119
78041 Guyancourt • FRANCIA
www.asmodee.com • www.zygomat-games.com

Distribuido por Asmodee USA 1995 County Road B2
West, Roseville, MN 55113 • USA
www.asmodeeusa.com

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.



PERUDO

PERUDO

REGLAMENTO

8+

2-6