

PERUDO

In Perudo, tirate i dadi e scommettete sui risultati...
Ma ricordate, alcune volte dovrete bleffare!

CONTENUTO

- 30 dadi (5 per colore)
- 6 bicchieri (1 per colore)
- 1 coperchio
- 1 sacchetto
- Questo regolamento



SCOPO DEL GIOCO

L'ultimo giocatore a rimanere con 1 o più dadi vince.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un bicchiere e tutti i 5 dadi dello stesso colore. Collocate il sacchetto al centro del tavolo: i dadi persi durante la partita verranno rimessi al suo interno. L'ultimo ad aver visto un Tucano è il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Panoramica:

Nel vostro turno, rispondete alla dichiarazione del giocatore precedente rilanciando la sua dichiarazione oppure, se vi sembra troppo ambiziosa, contestatela. Se lo accusate ingiustamente oppure se venite contestati e la vostra dichiarazione risulta falsa, perdete uno dei vostri dadi! Continuate a giocare a turno finché tutti i giocatori tranne uno hanno perso tutti i loro dadi. L'ultimo giocatore a rimanere con 1 o più dadi è il vincitore.

Per iniziare il round, tutti i giocatori agitano il proprio bicchiere con i dadi all'interno, poi lo collocano capovolto sul tavolo davanti a loro. Inclinate leggermente il bicchiere per sbirciare il valore dei vostri dadi, senza farli vedere ai vostri avversari.

Fate attenzione a non modificare i valori dei vostri dadi!

All'inizio di ogni round, il primo giocatore fa una dichiarazione, dopodiché la partita procede in senso orario. Nel vostro turno, dovete rispondere alla dichiarazione appena fatta dal giocatore precedente.

A FARE UNA DICHIARAZIONE

Il primo giocatore del round dichiara un numero di dadi di uno specifico valore. Per esempio: "Penso ci siano almeno 5 dadi di valore 3".



Nell'esempio sopra, **Maria** scommette che ci siano almeno 5 dadi di valore 3. Lei stessa ha 2 dadi di valore 3, più un **Paco**, che è un jolly. Questo significa che possiede già 3 dei 5 dadi che ritiene esistano in totale. **Maria** non corre un grosso rischio, infatti è molto probabile che altri giocatori abbiano dadi di valore 3 o un **Paco** sotto i rispettivi bicchieri.

Le dichiarazioni si riferiscono a tutti i dadi nascosti sotto i bicchieri di tutti i giocatori. Lasciatevi guidare dal vostro tiro di dadi e dalle vostre previsioni sui tiri degli altri giocatori. Potete fare la dichiarazione che ritenete più probabile oppure provare a bleffare! Il numero di dadi dichiarato corrisponde al minimo di dadi presenti; se ce ne sono di più, va bene comunque.



Paco: Potreste aver notato che 1 faccia di ciascun dado è stata sostituita da un allegro Tucano di nome **Paco**. In questo gioco, i **Paco** sono jolly: qualsiasi dado che mostra un **Paco** vale come un dado del valore dichiarato.

Nota: Non potete iniziare un round facendo una dichiarazione in **Paco**.

B RISPONDERE A UNA DICHIARAZIONE

Nel vostro turno, dovete rispondere alla dichiarazione appena fatta dal giocatore alla vostra destra. Avete due opzioni: **fare una dichiarazione che superi quella precedente (rilanciare)** oppure **contestare** il giocatore precedente se pensate che la sua dichiarazione sia troppo ambiziosa.

TURNO DI GIOCO

RILANCIARE

OPPURE

SFIDARE

RILANCIARE

Ci sono 3 modi per rilanciare la dichiarazione precedente:

1 RILANCIARE AUMENTANDO IL NUMERO DEI DADI

Potete rilanciare la dichiarazione del giocatore precedente dichiarando un maggior numero di dadi; in tal caso, potete scegliere qualsiasi valore.



Se **Maria** ha dichiarato che 4 dadi mostrano un 4, **Andrea** può rilanciare dichiarando che 5 dadi mostrano un valore qualsiasi. **Andrea** avrebbe potuto dichiarare anche un numero maggiore di dadi.

2 RILANCIARE AUMENTANDO IL VALORE DEI DADI

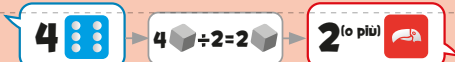
Potete rilanciare la dichiarazione del giocatore precedente aumentando il valore dei dadi; in tal caso, non cambiate il numero di dadi.



Se **Maria** ha dichiarato che 4 dadi mostrano un 4, **Andrea** può rilanciare dichiarando che 4 dadi mostrano un 5, oppure che 4 dadi mostrano un 6.

3 RILANCIARE IN PACO

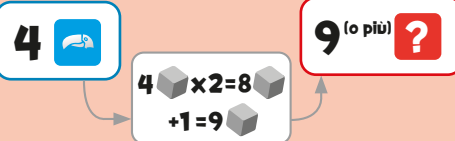
Sebbene non sia consentito iniziare un round con una dichiarazione in **Paco**, potete rilanciare la dichiarazione del giocatore precedente utilizzando questo valore. Per farlo, dovete dichiarare un numero di **Paco** che sia uguale almeno alla metà della dichiarazione precedente (arrotondata per eccesso).



Potete rilanciare una dichiarazione espressa in **Paco** dichiarando un maggior numero di **Paco**.



Se il giocatore successivo non vuole rilanciare in **Paco**, può invece cambiare il valore del dado. Se lo fa, deve dichiarare un numero di dadi che sia almeno il doppio della dichiarazione in **Paco** precedente, più 1.



Quando un giocatore fa la propria dichiarazione, il gioco passa al giocatore alla sua sinistra e prosegue in questo modo fino a quando qualcuno sceglie di contestare l'ultima dichiarazione.

OPPURE

CONTESTARE

Se pensate che la dichiarazione del giocatore precedente sia troppo azzardata, potete contestarla dicendo "Dubito". Poi tutti i giocatori sollevano i loro bicchieri (facendo attenzione a non cambiare il valore dei dadi) e contano il numero di dadi che mostrano il valore dichiarato.

Suggerimento: Per aggiungere suspense, sollevate i bicchieri uno alla volta! Per facilitare il conteggio, mettetevi da parte i dadi rilevanti man mano che vengono rivelati.

- Se il numero di dadi del valore dichiarato è pari o superiore al numero annunciato nella dichiarazione, il giocatore che ha fatto quella dichiarazione è salvo, e il giocatore che (sbagliando) ha detto "Dubito" perde 1 dado (vedi "Fine del round").
- Se il numero di dadi del valore dichiarato è inferiore al numero annunciato nella dichiarazione, il giocatore che ha fatto la dichiarazione perde 1 dado.

Promemoria: Quando contate i dadi, i **Paco** sono jolly. Considerate ogni dado che mostra un **Paco** come un dado del valore dichiarato nella dichiarazione.



Per un maggiore divertimento, perché non parlare la lingua di **Paco** e dire "Dudo" invece di "Dubito"?

Maria dichiara che 5 dadi mostrano un 3. **Nicola** contesta la sua dichiarazione dicendo "Dubito". Tutti i giocatori sollevano i loro bicchieri, rivelando un totale di 4 dadi che mostrano un 3, più 2 **Paco**. Ciò equivale a 6 dadi di valore 3, il che significa che la scommessa di **Maria** era vincente. Di conseguenza, **Nicola** perde 1 dado per aver erroneamente contestato una dichiarazione corretta.

C

FINE DEL ROUND

Ogni volta che perdete un dado, rimettetelo nel sacchetto. Questo determina la fine del round; giocherete il resto della partita senza quel dado. Recuperate tutti i vostri dadi ancora in gioco e iniziate un nuovo round. Il giocatore che ha appena perso un dado gioca per primo e fa una nuova dichiarazione.

Quando perdete il vostro ultimo dado, siete eliminati e il giocatore alla vostra sinistra inizia il round successivo.

Cercate di ricordare quanti dadi sono ancora in gioco e chi li possiede. I giocatori possono anche decidere insieme di non nascondere i dadi persi durante la partita.

D

FINE DELLA PARTITA

Quando un solo giocatore ha ancora dadi in suo possesso, quel giocatore è il vincitore!

ESEMPIO DI ROUND

1

Andrea è il primo giocatore di questo round. Deve fare la dichiarazione di apertura.

5

ANDREA
NICOLA

DUBITO!

6

Nicola, considerando la dichiarazione troppo alta, preferisce concludere il round dichiarando "Dubito".

Nota: In Perudo, i giocatori non devono necessariamente giocare lo stesso numero di turni in un round.

2

Diego deve rispondere alla dichiarazione di Andrea. Decide di rilanciare aumentando il numero di dadi. Così facendo, è libero di scegliere un valore inferiore.

7

DIEGO

3

Maria ha molti dadi di valore 5 sotto al suo bicchiere, così decide di rilanciare aumentando il valore.

7

MARIA

AURORA

4

Aurora pensa che il numero di dadi già dichiarato sia abbastanza alto. Preferisce rilanciare cambiando in Paco. Quindi dimezza il numero precedente, arrotondando per eccesso.

4

5

Carmen pensa che rilanciare in Paco sia troppo rischioso, e sotto al suo bicchiere ha 4 dadi di valore 6. Decide allora di modificare il valore. Per farlo, deve dichiarare il doppio del numero previsto di Paco, più 1.

9

CARMEN

Tutti i giocatori poi rivelano i loro dadi: ci sono in tutto 5 dadi di valore 6 e 4 Paco. Carmen aveva ragione! Il round termina: Nicola perde un dado e diventa il primo giocatore del round successivo.



E

REGOLE FACOLTATIVE

Una volta che avete familiarizzato con il gioco, sentitevi liberi di giocare con una o entrambe le regole facoltative.

ULTIMO DADO

Quando perdete il vostro penultimo dado, dite "Ultimo dado!". Poi, nel turno successivo (e solo in quel turno), applicate le regole seguenti:

- I giocatori possono rilanciare solo aumentando il numero di dadi, senza cambiare il valore.
- I Paco non sono jolly; trattateli come qualsiasi altro valore.
- Vi è concesso iniziare facendo la dichiarazione in Paco.

2

3 (o più)

Se **Maria** dichiara che ci sono 2 dadi di valore 4 durante un round in cui è stato detto "Ultimo dado!", **Diego** può rilanciare dichiarando che ci sono 3 dadi di valore 4. **Diego** avrebbe potuto anche rilanciare con un maggior numero di dadi, ma senza cambiarne il valore o il numero di Paco.

Per una svolta divertente, usate la lingua di Paco e dite "Palifico" invece di "Ultimo dado!"

OCCHIO DI BUE!

Quando una dichiarazione è stata fatta, qualsiasi altro giocatore può ribattere "Occhio di Bue!" se ritiene che il numero di dadi dichiarato corrisponda esattamente al totale effettivo. Interrompete immediatamente il round e controllate se ha ragione oppure no.

- Se il giocatore che ha detto "Occhio di Bue!" ha ragione (ovvero la dichiarazione, inclusi i Paco, corrisponde esattamente ai dadi sotto i bicchieri), può recuperare il dado (del proprio colore) perso in precedenza durante il gioco e aggiungerlo al proprio bicchiere.
- Diversamente, quel giocatore perde un dado.

In entrambi i casi, quel giocatore diventa il primo giocatore del round successivo.

Note:

- Ai giocatori non è permesso dire "Occhio di Bue!" durante un round "Ultimo dado!" oppure se ci sono solo due giocatori al tavolo.
- Se più giocatori dicono "Occhio di Bue!" nello stesso momento, la priorità va al giocatore più vicino al giocatore che aveva appena fatto la dichiarazione (in senso orario).

Per rendere le cose più piccanti, parlate la lingua di Paco e dite "Calza" invece di "Occhio di Bue!"

Un gioco di
Cosmo Fry e Alfredo Fernandini
Design grafico: Marcel Pixel
e Axel Mahé
Illustrazioni: Marcel Pixel

Edizione italiana a cura di Asmodee Italia Srl
Traduzione: Sara Conato, Chiara Turchi
Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi
Adattamento grafico: Ilaria Borza
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

Distribuito da Asmodee Italia Srl
© Asmodee Group 2024. Tutti i diritti riservati.

asmodee

ZYGOMATIC



Regolamento