

PERUDO

U igri Perudo, bacate svoje kocke i prognozirajte rezultat... Samo upamtite, ponekad ćete morati blefirati!

SADRŽAJ

- 30 kocaka (5 svake boje)
- 6 čaša (1 svake boje)
- 1 poklopac
- 1 vrećica za kocke
- Ova pravila



CILJ IGRE

Zadnji igrač s jednom ili više preostalih kocaka pobjeđuje.

PRIPREMA

Svaki igrač uzima čašu i 5 kocaka pripadajuće boje. Postavite vrećicu na sredinu stola: kocke koje igrači izgube tijekom igre vraćaju se u vrećicu. Zadnji igrač koji je vidio tukana postaje prvi igrač.

TIJEK IGRE

Pregled igre:

Kad ste na potezu, ili povećajte prognozu igrača do vas ili je izazovite ako mislite da je preambiciozna. Ako ste dali previsoku prognozu, ili ako ste pogrešno optužili drugog igrača za previsoku prognozu, gubite jednu od vaših kocaka! Igra se nastavlja u krugovima sve dok svi igrači osim jednog ne izgube svoje kocke. Zadnji igrač koji još uvijek ima jednu ili više kocaka je pobjednik.

Kako bi započeli krug, svi igrači promiješaju kocke u svojoj čaši i preokrenu je naopako na stol ispred sebe, tako da sve njihove kocke budu skrivene ispod čaše. Malo podignite čašu kako bi mogli proviriti i pogledati vrijednosti na vašim kockama, bez da ih vide vaši protivnici.

Prizapazite da se brojevi na kockama ne promjene!

Na početku svakog kruga, prvi igrač daje prognozu. Igra se zatim nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Kad ste vi na redu, morate odgovoriti na prognozu koju je upravo objavio susjedni igrač.

A

PROGNOZIRAJTE

Prvi igrač u krugu prognozira tako da izjavi broj kocaka s određenom vrijednošću. Na primjer: "Mislim da u igri ima najmanje pet kocaka koje pokazuju broj 3".



U gornjem primjeru, Maria se kladi da najmanje pet kocaka pokazuje vrijednost 3. Ona sama ima dvije kocke koje pokazuju 3, a ima i Pacoa, koji je džoker. To znači da ona već ima tri kocke koje se računaju u minimalno pet kocaka za koje ona vjeruje da su u igri. Ona nije preuzela preveliki rizik, jer je prilično vjerojatno da drugi igrači imaju kocke koje pokazuju 3 ili Pacoa u svojim čašama.

Prognoza se odnosi na sve kocke skrivene ispod čaša svih igrača. Neka vas u prognoziranju vodi ono što znate o vlastitim kockama i što pretpostavljate o kockama drugih igrača. Možete prognozirati ono što mislite da je vjerojatno točno, ali možete i blefirati!

Prognozirana količina kocaka je minimum, u redu je ako ih ima više.



Paco: Možda ste primijetili da je stranica na kojoj bi trebala biti jedna točka zamijenjena veselim tukanom koji se zove Paco. U ovoj igri, Paco je džoker: kocka koja pokazuje Pacoa računa se kao kocka čiju vrijednost prognozirate.

Napomena: Ne možete započeti krug prognozirajući broj Pacoa.

B ODGOVORITE NA PROGNOZU

Kad ste na redu, morate odgovoriti na prognozu koju je upravo izjavio igrač s vaše desne strane. Imate dva izbora: ili prognozirati veći broj, ili izazvati igrača s vaše strane ako mislite da je njegova prognoza preambiciozna.

KRUG IGRE

VEĆA
PROGNOZA



IZAZOV

VEĆA PROGNOZA

Postoje 3 načina kako možete povećati prognozu:

1 POVEĆAJTE PROGNOZU TAKO DA POVEĆATE KOLIČINU KOCAKA

Prognozu susjednog igrača možete povećati tako da izjavite veći broj kocaka, a u tom slučaju, možete odabrati bilo koji broj na kocki.



Ako Maria prognozira četiri kocke koje pokazuju 4, Esteban može povećati Marijinu prognozu tako da najavi 5 kocaka koje pokazuju bilo koju vrijednost (1/2/3/4/5/6). On je također mogao prognozirati još veći broj kocaka.

2 POVEĆAJTE PROGNOZU TAKO DA POVEĆATE BROJ NA KOCKI

Prognozu susjednog igrača možete povećati tako da najavite veći broj na kocki, a u tom slučaju, ne mijenjate količinu kocaka.



Ako Maria prognozira četiri kocke koje pokazuju 4, Esteban može povećati Marijinu prognozu tako da najavi četiri kocke koje pokazuju 5, ili četiri kocke koje pokazuju 6.



PROGNOZIRAJTE PACOE

Iako krug ne možete započeti tako da prognozirate broj Pacoa, možete povećati prognozu susjednog igrača koristeći njegovu vrijednost. Kako bi to učinili, morate prognozirati količinu Pacoa jednaku najmanje pola prethodne prognoze (zaokruženo naviše).

4

$$4 \div 2 = 2$$

2

Možete povećati prognozu Pacoa tako da najavite veću količinu kocaka s Pacoima.

2

3

Ako sljedeći igrač ne želi povećati prognozu broja Pacoa, može se ponovo vratiti na redovne brojeve na kockama. Ako to učini, moraju prognozirati količinu kocaka barem dvostruku od trenutne prognoze broja Pacoa, plus jedan.

4

$$4 \times 2 = 8$$
$$+1 = 9$$

9

Kada igrač izjavi svoju prognozu, igru nastavlja igrač s njegove lijeve strane, i tako se igra nastavlja sve dok se netko umjesto prognoze ne odluči za izazov posljednje prognoze.



IZAZOV

Ako mislite da je prognoza prethodnog igrača previsoka, možete je izazvati tako da kažete "Sumnjam". Svi igrači zatim podižu svoje čaše (pri tom treba paziti da se ne promjene vrijednosti na kockama) i prebroje količinu kocaka koje pokazuju traženu vrijednost.

Savjet: Kako bi povećali napetost, otkrivajte čaše jednu po jednu! Kako bi lakše prebrojali kocke, izdvojite tražene kocke nakon što ih otkrijete.

- Ako je u igri (najmanje) onoliko kocaka tražene vrijednosti koliko je prognozirano, igrač koji je napravio tu prognozu je siguran, a igrač koji je (pogrešno) rekao "Sumnjam" gubi jednu kocku (vidi "Kraj kruga").
- Ako je u igri manje kocaka tražene vrijednosti nego što je prognozirano, igrač koji je napravio krivu prognozu gubi jednu kocku.

Podsjetnik: Kada brojite kocke, Paco je džoker. Svaku kocku koja pokazuje Paco računajte kao da je one vrijednosti koja je prognozirana.



Za dodatnu zabavu, zašto ne biste govorili Pacovim jezikom i rekli "Dudo" umjesto "Sumnjam"?

Maria prognozira pet kocaka koje pokazuju 3. Manolo je izaziva i kaže "Sumnjam". Svi dižu svoje čaše, otkrivajući ukupno četiri kocke koje pokazuju 3, plus dvije Paco kocke. To je ukupno šest kocaka s vrijednošću 3, što znači da je Marijina prognoza bila točna. Zbog toga, Manolo gubi 1 kocku jer je pogrešno izazvao točnu prognozu.

C

KRAJ KRUGA

Kad god izgubite kocku, spremite je u vrećicu. To završava trenutni krug, a ostatak igre igrat ćete bez te kocke. Vratite sve ostale kocke koje imate u igri i započnite novi krug. Igrač koji je izgubio kocku počinje

prvi tako da napravi novu prognozu. Kada izgubite posljednju kocku, eliminirani ste iz igre i igrač s vaše lijeve strane započinje idući krug.

Imajte na umu koliko je kocaka još u igri i tko ih koliko ima. Igrači se također mogu dogovoriti da ne skrivaju kocke izgubljene tijekom igre.

D

KRAJ IGRE

Kada ostane samo jedan igrač koji ima kocke, taj igrač je pobjednik!

PRIMJER KRUGA

2

Diego treba odgovoriti na Estebanovu prognozu. On odluči povećati prognozu tako da poveća broj kocaka. Pri tome, on može odabrati i nižu vrijednost na kocki.

1

Esteban je prvi igrač u ovom krugu. Mora napraviti početnu prognozu.

5

ESTEBAN

MANOLO

7

DIEGO

3

Maria ima mnogo "petica" ispod svoje čaše, tako da odlučuje povećati prognozu i poveća vrijednost na broj pet.

7

MARIA

ALBA

4

Alba misli da je prognozirana količina kocaka već prilično velika. Ona odluči prognozirati broj Pacoa. Iz tog razloga prepolavlja prethodnu količinu, zaokružujući je na više.

4

9

CARMEN

5

Carmen misli da je prognoziranje još više Pacoa preriskantno, a pod svojom čašom ima četiri "šestice". Ona odlučuje prognozirati brojeve. Kako bi to učinila, mora udvostručiti prognozirani broj Pacoa, plus 1.

Napomena: U igri Perudo, igrači ne moraju nužno uvijek imati isti broj poteza u krugu.

Svi igrači zatim otkrivaju svoje kocke, sveukupno tu je pet "šestica" i četiri Pacoa. Carmen je napravila ispravnu prognozu! Krug završava: Manolo gubi kocku i postaje prvi igrač u idućem krugu.



E

IZBORNA PRAVILA

Jednom kada ste se upoznali s igrom, možete isprobati jedno ili oba sljedeća izborna pravila.

ZADNJA KOCKA

Kada izgubite vašu predzadnju kocku, recite "Zadnja kocka!". Zatim, za idući krug igre (i samo taj krug), primijenite sljedeća pravila:

- Igrači mogu povećati prognozu samo povećavanjem količine kocaka, bez mijenjanja vrijednosti na kockama.
- Paco nije džoker; računajte ga kao i bilo koju drugu vrijednost.
- Možete započeti krug prognoziranjem Pacoa.

2

3

Ako Maria prognozira "dvije četvorke" (to jest, dvije kocke koje pokazuju 4) tijekom kruga "Zadnje kocke", Diego može povećati prognozu najavljujući "tri četvorke" (to jest, tri kocke koje pokazuju 4). On bi također mogao prognozirati i veću količinu kocaka, ali ne može prognozirati neku drugu vrijednost na kockama ili Pacoe.

Kao zabavni dodatak igri, koristite Pacov jezik i recite "Palifico" umjesto "Zadnja kocka!"

U SREDINU!

Nakon što igrač prognozira, bilo koji drugi igrač može uzviknuti "U sredinu!" ako misli da je prognozirana količina kocaka potpuno odgovora stvarnom stanju. Odmah zaustavite krug i provjerite je li taj igrač u pravu.

- Ako je igrač koji je uzviknuo "U sredinu!" u pravu (to jest, prognoza, uključujući Pacoe, točno odgovara kockama ispod čaše), on može vratiti kocku (svoje boje) koju je izgubio ranije tijekom igre i vratiti je u svoju čašu.
- Ako nije u pravu, taj igrač gubi jednu kocku.

U oba slučaja, taj igrač postaje prvi igrač za sljedeći krug igre.

Napomene:

- Igračima nije dozvoljeno zvati "U sredinu!" tijekom kruga "Zadnje kocke" ili ako su u igri ostala samo dva igrača.
- Ako više igrača istovremeno uzvikne "U sredinu!", prednost ima igrač najbliži igraču koji je prognozirao (u smjeru kazaljke na satu).

Kako bi začini stvari, mogli bi govoriti Pacovim jezikom i reći "Calza" umjesto "U sredinu!"

Autori igre: Cosmo Fry & Alfredo Farnardini
Grafički dizajn: Marcel Pixel i Axel Axel Mahé
Ilustracije: Marcel Pixel

Distributer: Metagame d.o.o., Graberje 22, 10000 Zagreb, www.cartamagica.hr
© Asmodee Group 2025. Sva prava pridržana.



Pravila igre