

PERUDO

Во Перудо, фрлате коцки и се обложувате на резултатите...
Но запомнете, понекогаш ќе мора да блефирате!

СОДРЖИНА

- 30 коцки (по 5 во секоја боја)
- 6 чашки (по 1 во секоја боја)
- 1 капак
- 1 торбичка
- правила



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Последниот кој ќе остане (со една или повеќе коцки) - победува.

ПОДГОТОВКА

Секој играч зема чашка и 5 коцки во некоја боја. Ставете ја торбичката во средина на масата: коцките кои подоцна ќе излезат од игра се враќаат во торбичката. Последниот играч што видел тукан ќе биде прв на ред.

ИГРАЊЕ

Краток преглед:

Кога сте на ред, или покачете ја понудата на вашиот сосед, или оспорете ја ако ви изгледа премногу амбициозно. Ако лицитирате превисоко и бидете повикани да се откажете, или ако погрешно го обвините вашиот сосед за претерување во лицитирањето, губите една од вашите коцки! Играта продолжува наизменично сè додека сите играчи (освен еден) не ги изгубат сите свои коцки. Победник е последниот играч што сè уште има една или повеќе коцки.

Рундата започнува со тоа што сите играчи истовремено ги мешаат коцките, така што ја протресуваат својата чаша со коцки, а потоа ја превртуваат наопаку на масата пред себе, со коцките под чашата. Навалете ја чашата малку, доволно за да ги видите коцките, а другите не. **Внимавајте случајно да не ги смените вредностите на вашите коцки!** На почетокот од секоја рунда, првиот играч објавува понуда. Играта потоа продолжува во насока на стрелките на часовникот. Кога сте на ред, мора да одговорите на понудата која штотуку ја објавил вашиот сосед.

A

ДАЈТЕ ПОНУДА

Првиот играч дава понуда претставена со одреден број коцки со некоја вредност. На пример: „Мислам дека има барем пет коцки со бројот 3“.



Во горенаведениот пример, Марија се обложува дека има барем пет коцки со бројот 3. Таа самата има две коцки што покажуваат 3, плус Пако, односно „џокер“. Ова значи дека таа веќе има три коцки од 5-те (колку што верува дека има кај сите играчи вкупно) Таа не презема голем ризик, бидејќи е доста веројатно дека другите играчи имаат коцки под своите чаши што покажуваат 3 или Пако.

Лицитаците се однесуваат на сите коцки скриени под чашите на сите играчи. Водете се од комбинацијата на коцки која сте ја фрлиле и од она што мислите дека го знаете за фрлањата на другите играчи. Можете да одите со она што сметате дека е веројатна лицитација, или пак обидете се да блефирате! **Во ред е ако има повеќе коцки од објавениот број на коцки со одредена вредност.**



Пако: Можеби сте забележале дека единицата на секоја коцка е заменета со весел тукан по име Пако. Во оваа игра, секоја коцка што прикажува тукан (Пако) се смета за џокер, односно било која вредност.

Забелешка: Не можете да ја започнете рундата со давање на понуда во тукани.

B

ОДГОВОР НА ПОНУДА

Кога сте на ред, мора да одговорите на понудата која штотуку ја дал играчот од ваша десна страна. Имате две опции: или дадете повисока понуда (надминете ја понудата), или оспорете ја понудата на вашиот сосед од десна страна, ако мислите дека е премногу амбициозна.

КАКО ИЗГЛЕДА ЕДЕН КРУГ ВО ИГРАВА

ДАЈТЕ ПОВИСОКА ПОНУДА

ИЛИ ПРЕДИЗВИКАЈТЕ ЈА ПРЕТХОДНАТА

ДАЈТЕ ПОВИСОКА ПОНУДА

Постојат 3 начини да се зголеми постоечката понуда:

1 НАДМИНЕТЕ ЈА ПОНУДАТА СО ЗГОЛЕМУВАЊЕ НА КОЛИЧИНАТА НА КОЦКИТЕ

Можете да го наддадете вашиот сосед со објавување на поголем број коцки. Во тој случај можете да изберете која било вредност на коцката.



Ако Марија лицитирала четири коцки што покажуваат 4, Емил може да ја надмине Марија со тоа што ќе објави пет коцки што покажуваат било која вредност (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Тој би можел да лицитира и уште повеќе коцки.

2 НАДМИНЕТЕ ЈА ПОНУДАТА СО ЗГОЛЕМУВАЊЕ НА ВРЕДНОСТА НА КОЦКИТЕ

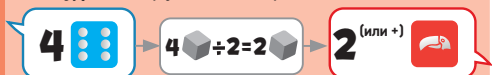
Можете да го наддадете вашиот сосед со објавување на повисока вредност на коцките. Во тој случај, не ја менувате количината на коцки.



Ако Марија лицитирала четири коцки што покажуваат 4, Емил може да ја надмине со тоа што ќе објави четири коцки што покажуваат 5 или четири коцки што покажуваат 6.

3 ДАЈТЕ ПОВИСОКА ПОНУДА ВО ТУКАНИ

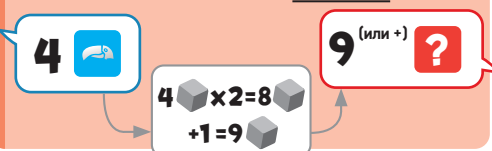
Иако не ви е дозволено да започнете рунда со понуда во тукани, можете да го наддадете вашиот сосед во тукани. За да го направите тоа, мора да понудите број на тукани еднаков на најмалку половина од претходната понуда (закружена нагоре).



Можете да ја зголемите понудата изразена во тукани со објавување на поголема количина на тукани.



Доколку следниот играч не сака да се наддава повеќе во тукани, може да ја промени вредноста на страната од коцките. Ако сака, може да понуди количина на коцки најмалку двојно поголема од постојната понуда во тукани, плус еден.



Кога играчот ќе ја објави својата понуда, доаѓа ред на играчот од неговата лева страна, продолжувајќи на ист начин сè додека некој не одлучи да ја оспори последната понуда.

или

ОСПОРУВАЊЕ

Ако мислите дека понудата на претходниот играч е превисока, можете да ја оспорите велејќи „Се сомневам“. Потоа сите играчи ги креваат своите чаши (внимавајќи да не превртат некоја од коцките) и бројот колку коцки имаат што ја покажуваат вредноста од понудата.

Совети: За дополнителна неизвесност, откривајте ги чашите една по една! За полесно броење, ставете ги соодветните коцки на страна кога ќе се откријат.

- Ако има (барем) ист број коцки со избраната вредност што е објавена во понудата, играчот кој ја дал таа понуда е безбеден, а играчот кој (погрешно) рекол „Се сомневам“ губи коцка (видете „Крај на рундата“).
- Ако има помалку коцки со избраната вредност отколку што е наведено во понудата, играчот кој ја дал понудата губи коцка.

Потсетник: Кога се бројат коцки, туканите се како џокери. Третирајте ја секоја коцка што покажува Пако како да ја има вредноста објавена во понудата.



Марија вели дека има пет коцки што покажуваат 3. Марко ја предизвикува велејќи „Се сомневам“. Сите ги креваат своите чаши, откривајќи вкупно четири коцки што покажуваат 3, плус две коцки со Пако. Ова е еднакво на шест коцки со вредност 3, што значи дека облогот на Марија бил успешен. Како резултат на тоа, Марко губи 1 коцка за погрешно оспорување на коректното лицитирање.

За да биде повесело, зошто да не зборувате на јазикот кој го зборува Пако и да кажете „Дудо“ наместо „Се сомневам“?

C

КРАЈ НА РУНДАТА

Секогаш кога ќе изгубите коцка, ставете ја во торбичката. Со тоа завршува рундата и ќе го играте остатокот од играта без таа коцка. Вратете ги сите коцки што сè уште се во игра и започнете нова рунда. Кој и да изгубил коцкаигра

прв, објавувајќи нова понуда. По губењето на последната коцка, вие сте елиминирани, а вашиот лев сосед ја започнува следната рунда.

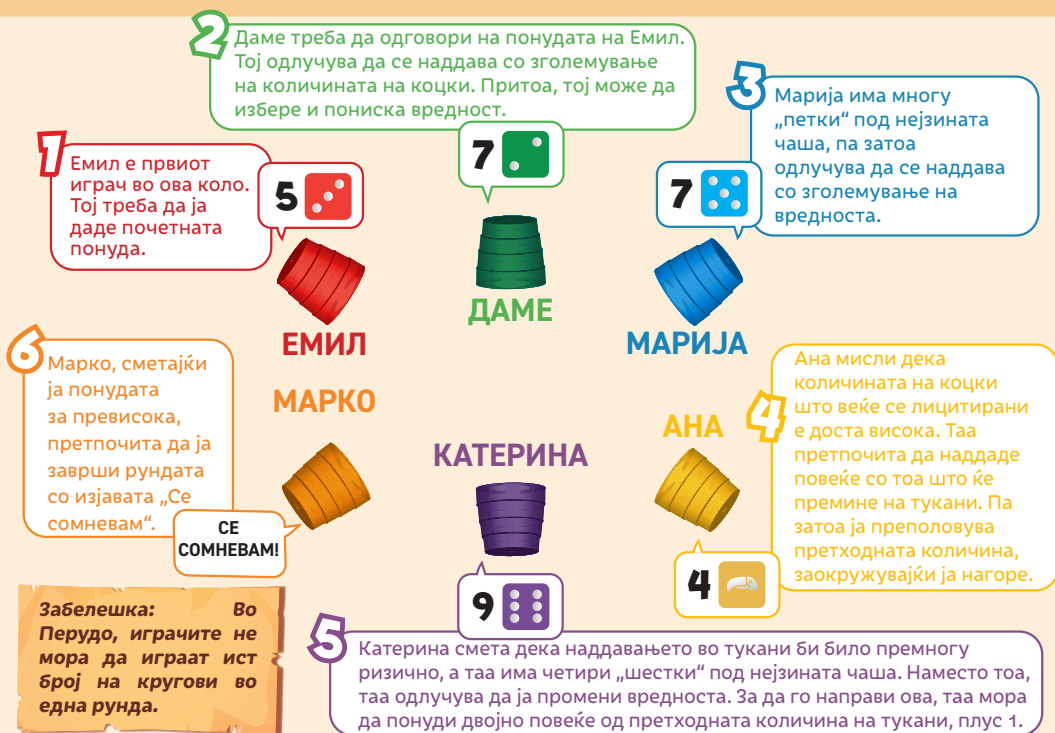
Обидете се да имате предвид колку коцки се останати во игра и кој ги има. Играчите можат да се согласат и да не ги кријат изгубените коцки за време на играта.

D

КРАЈ НА ИГРАТА

Кога само еден играч сè уште поседува коцки, тој играч е победник!

ПРИМЕР ЗА ЕДНА РУНДА



Потоа сите играчи ги откриваат своите коцки: вкупно има пет 6-ки и четири тукани. Катерина била во право што лицитирала така! Рундата завршува: Марко губи коцка и во следната рунда ќе биде прв на ред.



ОПЦИОНАЛНИ ПРАВИЛА

Откако ќе се запознаете со играта, слободно играјте со колку било од следниве опционални правила.

ПОСЛЕДНА КОЦКА

Кога ќе ја изгубите претпоследната коцка, кажете „Последна коцка!“. Потоа, за следната рунда (и само таа рунда), применете ги следниве правила:

- Играчите можат да наддаваат повеќе само со зголемување на количината на коцки, без да ја менуваат вредноста.
- туканиите не се цокери; третирајте ги како и секоја друга вредност.
- Дозволено ви е да почнете со лицитирањето во тукани.

2

3 (или +)

Ако Марија понуди „две четворки“ (т.е. две коцки што покажуваат 4) за време на рундата „Последна коцка“, Даме може да ја надмине со објавување „три четворки“ (т.е. три коцки што покажуваат 4). Тој можел да понуди и поголема количина коцки, но не и различна вредност или количина на тукани.

За повесело играње, употребете го јазикот на Пако и кажете „Палифика“ наместо „Последна коцка“!

ПОГОДОК!

Кога ќе се даде понуда, кој било од другите играчи може да извика „Погодок!“ ако смета дека објавената количина на коцки точно се совпаѓа со вистинскиот вкупен број. Веднаш запрете ја рундата и проверете дали е во право или не.

- Ако играчот кој викнал „Погодок!“ е во право (т.е. понудата, вклучувајќи ги и туканите, точно се совпаѓа со коцките под чашите), тој може да земе коцка (од својата боја, која ја изгубил претходно во партијата) и да ја додаде во својата чаша.
- Во спротивно, тој играч губи коцка.

Во двата случаи, тој играч ќе биде прв на ред во следната рунда.

Забелешки:

- Играчите не смеат да викнат „Погодок!“ за време на рундата „Последна коцка“ или ако има само двајца играчи на масата.
- Ако повеќе играчи извикаат „Погодок!“ истовремено, приоритет има оној кој е најблиску до играчот што лицитира (во редослед на движење според стрелките на часовникот).

Направете да биде поинтересно, зборувајте на јазикот на кој зборува Пако и кажете „Калца“ наместо „Погодок“!

Дизајнери: Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Графички дизајн: Marcel Pixel and Axel Mahé
Илустрирано од: Marcel Pixel

Дистрибуирано од Гоблин ДОО, Бул.Партизански Одреди 37 (ТЦ Буњаковец) лок 21, Скопје, Македонија.
© Asmodee Group 2025. Сите права се задржани.

zygo
MATIC



Правила