

PERUDO

U igri Perudo, bacite svoje kockice i kladite se na rezultat...
Ali ne zaboravite, ponekad ćete morati da blefirate!

SADRŽAJ

- 30 kockica (po 5 u svakoj boji)
- 6 čašica (po 1 u svakoj boji)
- 1 poklopac
- 1 vrećica
- Pravila



CILJ IGRE

Pobeđuje poslednji igrač koji ima jednu ili više kockica.

POSTAVKA

Svaki igrač uzima čašicu i svih 5 kockica u odgovarajućoj boji. Vrećica za odlaganje se stavlja na sredinu stola: kockice izgubljene tokom igre vraćaju se u vrećicu. Igrač koji je poslednji video tukana postaje prvi igrač.

TOK IGRE

Kratak pregled:

Na svom potezu, možete ili da povicite ulog svog suseda ili da ga osporite ako vam deluje preambiciozno. Ako licitirate previsoko i neko vas prozove, ili ako nepravedno optužite suseda da je preterao – gubite jednu svoju kockicu! Igra se nastavlja a kockice ostanu zarobljene ispod. Malo nagnite čašicu kako biste krišom pogledali brojeve na svojim kockicama, pazeći da ih protivnici ne vide.

Da biste započeli rundu, svi igrači istovremeno promućkaju svoje kockice u čašice, a zatim je okrenu naopako na sto ispred sebe, tako da kockice ostanu zarobljene ispod. Malo nagnite čašicu kako biste krišom pogledali brojeve na svojim kockicama, pazeći da ih protivnici ne vide.

Pazite da nehotično ne promenite vrednosti na svojim kockicama!

Na početku svake runde, prvi igrač objavljuje ponudu. Igra zatim teče u smeru kazaljke na satu. Kada dođe vaš red, morate da odgovorite na ponudu koju je upravo dao vaš sused.

A

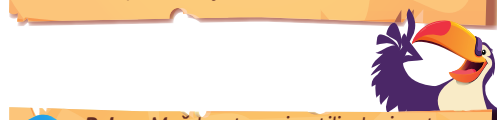
DAJTE PONUDU

Prvi igrač u rundi daje ponudu tako što objavljuje broj kockica sa određenim brojem tačaka. Na primer: „Mislim da ima bar pet kockica koje pokazuju broj 3.“



U gornjem primeru, Marija se kladi da postoji najmanje pet kockica sa vrednošću 3. Ona sama ima dve kockice koje pokazuju 3, plus jednog Paka, koji se računa kao džoker. To znači da već ima tri kockice koje se računaju u minimum od pet za koje veruje da ukupno postoje. Ne preuzima veliki rizik, jer je prilično verovatno da i drugi igrači imaju kockice koje pokazuju 3 ili Paka ispod svojih čaša.

Licitacije se odnose na sve kockice sakrivene ispod čaša svih igrača. Rukovodite se sopstvenim bačenim kockicama i onim što mislite da znate o bačenim kockicama drugih igrača. Možete dati ponudu za koju procenite da je verovatna — ili pokušajte da blefirate! Količina najavljenih kockica predstavlja minimum, i u redu je ako ih ima više.



Pako: Možda ste primetili da je strana sa jednom tačkom na svakoj kockici zamenjena veselim tukanom po imenu Pako. U ovoj igri, Pako su džokeri — svaka kockica koja prikazuje Paka računa se kao kockica sa najavljenom vrednošću.

Napomena: Ne možete započeti rundu davanjem ponuda u Pako tukanima.

B

ODGOVOR NA PONUDU

Na svom potezu morate da odgovorite na ponudu koju je upravo dao igrač s vaše desne strane. Imate dve opcije: ili da **date višu ponudu (nadmašite prethodnu)**, ili da **osporite** ponudu svog desnog suseda ako mislite da je previše ambiciozna.

KAKO IZGLEDA POTEZ

NADMAŠITE

PRETHODNU
PONUDU



OSPORITE

NADMAŠITE PRETHODNU PONUDU

Postoje 3 načina da se poveća postojeća ponuda:

1 NADMAŠ PONUDU POVEĆAVANJEM BROJA KOCKICA

Možete da nadmašite svog suseda tako što ćete najaviti veći broj kockica — u tom slučaju možete izabrati bilo koju vrednost tačkica.



Ako je Marija licitirala četiri kockice sa vrednošću 4, Marko može da nadmaši Marijinu ponudu tako što će najaviti pet kockica bilo koje vrednosti (1/2/3/4/5/6). Takođe je mogao da izlicitira i još veći broj kockica.

2 NADMAŠITE PONUDU POVEĆAVANJEM VREDNOSTI TAČKICA NA KOCKICAMA

Možete nadmašiti svog suseda tako što ćete najaviti veću vrednost tačkica, ali u tom slučaju ne menjate broj/količinu kockica.



Ako je Marija licitirala četiri kockice sa vrednošću 4, Marko može da je nadmaši tako što će najaviti četiri kockice sa vrednošću 5 ili četiri kockice sa vrednošću 6.

3

NADMAŠITE PONUDU U TUKANIMA

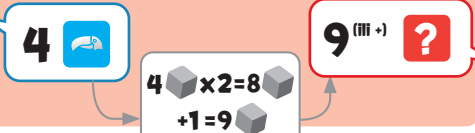
Iako nije dozvoljeno započeti rundu licitiranjem tukanima, možete nadmašiti svog suseda koristeći ovu vrednost. Da biste to uradili, morate ponuditi količinu Paka koja je najmanje polovina prethodne ponude (zaokruženo naviše).



Ponudu izraženu u tukanima Pako možete povećati tako što ćete najaviti veću količinu Paka.



Ako sledeći igrač ne želi da nadmašuje ponudu tukanima, može da promeni vrednost tačkica. U tom slučaju mora da licitira broj kockica koji je najmanje duplo veći od postojeće ponude u tukanima, plus jedan.



Kada igrač iskaže svoju licitaciju, igra prelazi na sledećeg igrača s njegove leve strane i nastavlja se na isti način dok neko ne odluči da ospori poslednju ponudu.



OSPORITE

Ako mislite da je ponuda prethodnog igrača previsoka, možete je osporiti rečima „Sumnjam“. Svi igrači tada podižu svoje čašice (pazeći da ne promene rezultat bacanja) i broje koliko je kockica koje pokazuju najavljenom vrednost tačkica.

Saveti: Za dodatnu napetost, podižite čašice jednu po jednu! Radi lakšeg brojanja, odvajajte sa strane odgovarajuće kockice kako ih otkrivete.

- Ako ima (barem) onoliko kockica sa izabranom vrednošću tačkica koliko je najavljeno pri licitaciji, igrač koji je dao ponudu ostaje bezbedan, a igrač koji je (pogrešno) rekao „Sumnjam“ gubi jednu kockicu (vidi: „Kraj runde“)
- Ako ima manje kockica sa izabranom vrednošću tačkica nego što je najavljeno u ponudi, igrač koji je dao ponudu gubi jednu kockicu.

Podsetnik: Kada brojite kockice, tukani Pako su džokeri. Svaku kockicu koja prikazuje Paka tretirajte kao da ima vrednost tačkica najavljenom u ponudi.



Marija licitira pet kockica sa vrednošću 3. Đorđe je osporava rečima „Sumnjam“. Svi podižu svoje čašice i otkrivaju ukupno četiri kockice koje pokazuju 3, plus dve kockice sa Pakom. Ovo je ekvivalentno šest kockica sa vrednošću 3, što znači da je Marijina ponuda bila uspešna. Kao rezultat, Đorđe gubi 1 kockicu jer je pogrešno osporio tačnu ponudu.

C

KRAJ RUNDE

Kada god izgubite kockicu, sakrijte je u vrećicu za odlaganje. Time se runda završava, a ostatak igre ćete igrati bez te kockice. Uzmite sve svoje kockice koje su još uvek u igri i započnite novu rundu. Igrač koji je upravo izgubio kockicu igra prvi i najavljuje novu

ponudu. Kada izgubite i poslednju kockicu, ispadate iz igre, a sledeću rundu započinje igrač s vaše leve strane.

Pokušajte da pratite koliko je kockica još u igri i ko ih ima. Igrači se takođe mogu dogovoriti da ne skrivaju kockice izgubljene tokom igre.

D

KRAJ IGRE

Kada samo jedan igrač ostane sa kockicama u svom posedu, taj igrač je pobednik!

PRIMER RUNDE

2

Saša mora da odgovori na Markovu ponudu. Odlučuje da je nadmaši povećavanjem količine kockica. Time dobija slobodu da izabere i nižu vrednost tačkica.

1

Marko je prvi igrač u ovoj rundi. On mora da da početnu ponudu.

5

MARKO

7

SAŠA

3

Marija ima mnogo „petica“ ispod svoje čaše, pa odlučuje da nadmaši ponudu povećavanjem vrednosti tačkica.

7

MARIJA

6

Đorđe, smatrajući da je ponuda previsoka, odlučuje da završi rundu rečima „Sumnjam.“

ĐORĐE

SUMNJAM!

Napomena: U igri Perudo, igrači ne igraju nužno isti broj poteza u jednoj rundi.

KAJA

9

5

Kaja misli da bi nadmetanje u tukanima bilo previše rizično, a ispod svoje čašice ima četiri „šestice“. Odlučuje da promeni vrednost tačkica. Da bi to uradila, mora da ponudi duplo više od prethodne količine tukana, plus 1.

ANA

4

Ana misli da je količina kockica u prethodnoj ponudi prilično visoka. Više voli da nadmaši ponudu prelaskom na tukane. Zato prepolovi prethodnu količinu kockica i zaokruži naviše.

4

Svi igrači zatim otkrivaju svoje kockice: ukupno ima pet šestica i četiri Paka. Kaja je bila u pravu što je tako licitirala! Runda se završava: Đorđe gubi jednu kockicu i postaje prvi igrač u narednoj rundi.



E

OPCIONA PRAVILA

Kada se upoznate sa igrom, slobodno uvedite jedno ili oba sledeća dodatna pravila po želji.

POSLEDNJA KOCKICA

Kada izgubite preposlednju kockicu, izgovorite „Poslednja kockica!“. Zatim, u narednoj rundi (i samo u toj rundi), primenjuju se sledeća pravila:

- Igrači mogu nadmašiti licitaciju samo povećavanjem količine kockica, bez promene broja na licu kocke.
- Pako ne važi kao džoker; tretira se kao i bilo koji drugi broj na kockici.
- Dozvoljeno je započeti licitaciju tukanima.

2

3

4

Ako Marija tokom runde „Poslednja kockica“ licitira sa „dve četvorke“ (tj. dve kockice koje pokazuju broj 4), Saša može da nadmaši njenu licitaciju tako što će reći „tri četvorke“ (tj. tri kockice koje pokazuju broj 4). Takođe je mogao da licitira veću količinu kockica, ali ne i drugačiju vrednost kockica niti količinu Paka.

Za zabavan obrt, koristite Pakov jezik i umesto „Poslednja kockica“ recite „Palifiko“!

PUN POGODAK!

Kada je data neka licitacija, bilo koji drugi igrač može da uzvikne „Pun pogodak!“ ako misli da broj kockica iz licitacije tačno odgovara stvarnom ukupnom broju. Runda se odmah zaustavlja i proverava se da li je u pravu ili ne.

- Ako je igrač koji je povikao „Pun pogodak!“ u pravu (tj. licitacija, uključujući Pakoe, tačno odgovara broju kockica ispod čašica), može da vrati jednu ranije izgubljenu kockicu (svoje boje) i doda je u svoju čašicu.
- U suprotnom, taj igrač gubi jednu kockicu.

U oba slučaja, taj igrač postaje prvi igrač u narednoj rundi.

Napomene:

- Igračima nije dozvoljeno da viknu „Pun pogodak!“ tokom runde „Poslednja kockica“ ili ako su za stolom ostala samo dva igrača.
- Ako više igrača istovremeno uzviknu „Pun pogodak!“, prednost ima igrač koji je najbliži licitatoru u smeru kazaljke na satu.

Da začinite malo igru, govorite Pakovim jezikom i umesto „Pun pogodak“ recite „Kalca“!

Autori igre: Cosmo Fry i Alfredo Fernandini
Grafčki dizajn: Marcel Pixel i Axel Mahé
Ilustracije: Marcel Pixel
Izdavač/Dobavljač: © Asmodee Group 2025.
Sva prava zadržana.

Uvoznik i distributer za Srbiju: CoolPlay d.o.o.,
Dr Nika Miljanića 18, 11000 Beograd,
www.coolplay.rs,
065/2600705 • Godina: 2025.



Pravila