

PERUDO

V igri Perudo mečete kocke in stavite na rezultat...
Ne pozabite, včasih boste morali blefirati!

VSEBINA

- 30 kock (5 na barvo)
- 6 skodelic (1 na barvo)
- 1 pokrovček
- 1 vrečka za kocke
- pravila



CILJ IGRE

Zmagovalec je zadnji igralec, ki ima eno ali več kock.

POSTAVITEV

Vsak igralec vzame skodelico in vseh 5 kock v svoji barvi. Na sredino mize postavite vrečko za kocke: kocke izgubljene med igro, se vrnejo v vrečko. Igralec, ki je nazadnje videl tukana, postane prvi igralec.

POTEK IGRE

Povzetek

Ko ste na potezi povišajte sosedovo stavo ali pa jo izpodbijajte, če se vam zdi preveč ambiciozna. Če stavite previsoko in ste izzvani ali če sosedu neupravičeno obtožite previsoke stave, izgubite eno od svojih kock! Igra se nadaljuje v krogu, dokler vsi igralci razen enega ne izgubijo vseh svojih kock. Zadnji igralec, ki ima eno ali več kock, je zmagovalec.

Na začetku kroga stresite vsak svoje kocke v svojo skodelico, kocke dobro premešajte in skodelico narobe obrnjeno postavite na mizo, tako da so kocke ujete pod skodelico. Skodelico rahlo nagnite in pokukajte koliko pik je na vaših kockah, pri tem pa pazite, da kock ne vidijo vaši nasprotniki.

Pazite, da ne spremenite vrednosti na kockah!

Na začetku vsakega kroga prvi igralec napove svojo stavo. Igra se nato nadaljuje v smeri urinega kazalca. Naslednji igralec mora odgovoriti na stavo svojega sosedu.

A

STAVA

Prvi igralec v krogu napove stavo tako, da pove število kock z določenim številom pik. Na primer: „Mislim, da imamo skupaj vsaj pet kock s 3 pikami“.



V zgornjem primeru **Marija** stavi, da je vsaj pet kock s 3 pikami. Marija ima dve kocki s 3 pikami in kocko **Paco**, ki je jolly. To pomeni, da ima že tri kocke od petih, ki jih potrebuje. Zaradi tega ne tvega veliko, saj je precej verjetno, da imajo drugi igralci pod svojimi skodelicami kocke s 3 pikami ali kocke **Paco**.

Stave se nanašajo na vse kocke, skrite pod skodelicami vseh igralcev. Pri napovedi stave upoštevajte vaše kocke in kar menite, da veste o metih drugih igralcev. Lahko napoveste stavo, za katero menite, da je verjetna ali pa poskusite blefirati!

Navedeno število kock v stavi je minimalno. Povsem v redu je, če jih je več.



Paco: Morda ste opazili, da je na vsaki kocki na eni ploskvi tukan z imenom **Paco**. V tej igri je **Paco jolly**: vse kocke, na katerih je padel **Paco**, štejejo kot kocke s številom pik iz stave.

Opomba: kroga ne morete začeti tako, da napoveste stavo s **Pacom**.

B

ODGOVOR NA STAVO

Ko ste na potezi morate odgovoriti na stavo, ki jo je pravkar napovedal igralec na vaši desni. Imate dve možnosti: ali **napoveste višjo stavo** ali pa **izpodbijate** stavo sosedu, če menite, da je preveč ambiciozna.

KROG IGRE

VIŠJA STAVA **ALI** IZPODBIJANJE

VIŠJA STAVA

Stavo lahko povišate na tri načine:

1 VIŠANJE STAVE Z POVEČANJEM ŠTEVILA KOCK

Stavo vašega sosedu lahko povišate tako, da povečate število kock v stavi. Pri tem pa lahko poljubno spremenite iskano število pik.



Če je **Marija** napovedala stavo za štiri kocke s 4 pikami, lahko **Ernest** poviša stavo tako, da napove pet kock s poljubno vrednostjo pik (4/5/6/7/8/9/10). Lahko bi napovedal tudi več kot pet kock.

2 VIŠANJE STAVE Z POVEČANJEM VREDNOSTI NA KOCKI

Stavo vašega sosedu lahko povišate tako, da povečate število pik na iskanih kockah. V tem primeru ne spreminjate števila iskanih kock.



Če je **Marija** napovedala stavo za štiri kocke s 4 pikami, lahko **Ernest** zviša stavo tako, da napove 4 kocke s 5 pikami ali 4 kocke s 6 pikami.



3 STAVA NA PACOTE

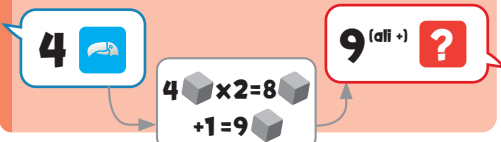
Čeprav kroga ne smete začeti s napovedjo stave v **Pacotih**, lahko zvišate stavo vašega sosedu tako, da napoveste **število Pacotov**, ki je **enaka vsaj polovici stave vašega sosedu** (zaokroženo navzgor).



Stavo v **Pacotih**, lahko zvišate tako, da napoveste **večje število Pacotov**.



Če naslednji igralec ne želi zvišati stave v **Pacotih**, lahko namesto tega spremeni stavo nazaj na število pik. Napovedati mora vsaj **dvakrat večjo število kock od obstoječe stave v Pacotih, plus ena**.



Ko igralec napove stavo, se igra nadaljuje z igralcem na njegovi levi in se nadaljuje, dokler se nekdo ne odloči izpodbijati stave.

ALI

IZPODBIJANJE

Če menite, da je stava prejšnjega igralca previsoka, jo lahko izpodbijate z besedo „dvomim“. Vsi igralci nato dvignejo svoje skodelice (pazite, da ne spremenite svojega meta) in preštejejo število kock, ki kažejo vrednost pik v stavi.

Nasveti: Za dodatno napetost razkrivajte skodelice igralcev enega za drugim! Za lažje štetje premaknite iskane kocke na sredino mize.

• Če je (vsaj) toliko kock z izbrano vrednostjo pik, kot jih je bilo napovedano v stavi, je igralec, ki je napovedal stavo, varen. Igralec, ki je (napačno) rekel „dvomim“, izgubi kocko (glej „Konec kroga“).

• Če je kock z izbrano vrednostjo pik manj, kot jih je bilo napovedano v stavi, igralec, ki je napovedal stavo, izgubi kocko.

Opozorilo: Pri šteju kock upoštevajte **Pacote** kot jollye. Vsako kocko, na kateri je **Paco**, obravnavajte, kot da ima vrednost pik, ki je bila napovedana v stavi.



V zabavni različici igre, igralci govorijo **Pacov** jezik in namesto „dvomim“ rečejo „Dudo“!

Marija napove pet kock s 3 pikami. **Manu** jo izpodbija z besedami „dvomim“. Vsi igralci dvignejo svoje skodelice. Pokažejo štiri kocke s 3 pikami in dve kocki **Paco**. To je skupaj šest kock s 3 pikami in **Marijina** stava je bila uspešna. **Manu** tako izgubi 1 kocko, ker je napačno izpodbijala pravilno stavo.

C

KONEC KROGA

Kadar koli izgubite kocko, jo vrnite v vrečko za kocke. S tem se krog konča in preostanek igre boste igrali z eno kocko manj. Vzemite vse kocke, ki so še v igri, in začnite nov krog. Igralec, ki je ravnokar izgubil kocko,

igra prvi in napove novo stavo. Ko izgubite svojo zadnjo kocko, ste izločeni iz igre in sosed na vaši levi začne naslednji krog.

Poskusite upoštevati, koliko kock je še v igri in kdo jih ima. Igralci se lahko tudi dogovorijo, da med igro izgubljenih kock ne bodo skrivali.

D

KONEC IGRE

Zadnji igralec, ki ima eno ali več kock, je zmagovalec.

PRIMER KROGA

2

Dejan mora odgovoriti na Ernestovo stavo. Odločil se je, da bo povečal stavo z povečanjem števila kock. Pri tem pa spremeni vrednost pik na iskanih kockah.

1

Ernest je prvi na vrsti v tem krogu. On mora napovedati začetno stavo.

5



ERNEST

7



DEJAN

3

Marija ima pod svojo skodelico veliko „petk“, zato se odloči povišati stavo tako da poviša vrednost pik na iskanih kockah na 5.

7



MARIJA

6

Manu, meni, da je stava šla previsoko in raje konča krog, tako da reče „dvomim“.

MANU



DVOMIM!

KARMEN



9

5

Karmen meni, da je stava v Pakotih preveč tvegana, pod svojo skodelico pa ima štiri „šestice“. Zato se odloči, da spremeni stavo nazaj na pike. Poveča število kock na dvakratno vrednost Pakotov, plus 1.

4



AJDA

4

Ajda si misli, da je število kock v stavi precej visoko. Raje se odloči, da bo povišala stavo tako, da jo bo spremenila na Pacote. Število kock prepolovi in zaokroži navzgor.

Opomba: V igri Perudo ni nujno, da bodo igralci v enem krogu enakokrat na vrsti.

Vsi igralci nato razkrijejo svoje kocke: skupaj je pet šestic in štirje Pacoti. Karmen je imela prav, njena stava je bila pravilna! Krog se konča: Manu izgubi kocko in postane prvi igralec v naslednjem krogu.



E

DODATNA PRAVILA

Ko se boste seznanili z igro, lahko igri dodate eno ali obe naslednji neobvezni pravili.

POSLEDNJA KOCKA

Ko izgubite predzadnjo kocko, recite „Zadnja kocka!“. Nato v naslednjem krogu (in samo v tem krogu) uporabite naslednja pravila:

- Igralci lahko povišajo stavo samo tako, da povečajo število kock, ne morejo pa spremeniti vrednost pik.
- Pako ni jolly in šteje enako kot druge vrednosti kock.
- Krog lahko začnete s stavo v Pacotih.

2



3 (ali +)



Če **Maria** v krogu „Zadnja kocka“ napove „dve štirici“ (tj. dve kocki, ki kažeta 4), lahko **Dejan** poviša stavo in napove „tri štirice“ (tj. tri kocke, ki kažejo 4). Lahko bi napovedal tudi večje število kock, ne pa tudi spremenil vrednost kock (število pik oz. Pacoti).

V Pacovem jeziku namesto „Zadnja kocka“ rečite „Palifico“!

DIREKT V ČRNO!

Ko igralec napove stavo, lahko kateri koli drug igralec kliče „Direkt v črno!“, če meni, da se napovedano število kock natančno ujema z dejanskim številom. Takoj zaustavite krog in preverite, ali ima prav ali ne.

- Če ima igralec, ki je klical „Direkt v črno!“, prav (tj. stava, vključujoč Pacote, se natančno ujema s številom ustreznih kock pod skodelicami), lahko vzame iz vrečke kocko (svoje barve), ki jo je izgubil v igri, in jo doda v svojo skodelico.
- V nasprotnem primeru igralec izgubi kocko.

V obeh primerih ta igralec postane prvi igralec v naslednjem krogu.

Opombe:

- Igralci ne smejo klicati „Direkt v črno!“ med krogom „Zadnja kocka“ ali če sta v igri samo dva igralca.
- Če več igralcev hkrati kliče „Direkt v črno!“, ima prednost tisti, ki je najbližje igralcu, ki je napovedal trenutno stavo (v smeri urinega kazalca).

V Pacovem jeziku namesto „Direkt v črno“ recite „Calza“?

Avtorja igre Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Grafično oblikovanje: Marcel Pixel and Axel Mahé
Ilustrirala: Marcel Pixel, Prevod: Stratosfera

Distribucija: Ponva d.o.o., Usnjarska c.25, 1240
Kamnik, SLOVENIJA; veleprodaja@ponva.com
© Asmodee Group 2025. Vse pravice pridržane.

