

PERUDO

I Perudo skal du kaste dine terninger og sætse på resultatet...
Bare husk, at du nogle gange bliver nødt til at bluffe!

KOMPONENTER

- 30 terninger (5 af hver farve)
- 6 bægre (1 af hver farve)
- 1 låg
- 1 pose
- 4 regelbog



MÅLET I SPILLET

Den sidste spiller med en eller flere terninger tilbage vinder spillet.

OPSÆTNING

Hver spiller tager et bæger og alle 5 terninger i den matchende farve. Læg posen midt på bordet. Terninger, der mistes i løbet af spillet, lægges tilbage i posen. Den spiller, der sidst har set en tukan, bliver den første spiller.

SÅDAN SPILLER I

Oversigt:

Når det er din tur kan du enten vælge at overbyde din nabo eller udfordre naboens bud, hvis det virker for ambitiøst. Hvis du byder for højt og bliver afsløret, eller hvis du fejlagtigt beskylder din nabo for at have budt for højt, mister du en af dine terninger! Spillet fortsætter efter tur, indtil alle undtagen én spiller har mistet alle deres terninger. Den sidste spiller, der stadig har en eller flere terninger, er vinderen.

For at starte runden ryster alle spillere terningerne i deres bæger og placerer det på hovedet på bordet foran sig, så terningerne bliver fanget nederenunder. Løft bægret en smule for at se terningernes øjne, uden at dine modstandere kan se dem.

Pas på, at du ikke kommer til at skubbe til terningerne, så de ændrer værdi!

I starten af hver runde skal den første spiller afgive et bud. Spillet fortsætter derefter med uret. Når det er din tur, skal du reagere på det bud, som din nabo lige har afgivet.

A

AFGIV ET BUD

Den første spiller i runden afgiver et bud ved at sige et antal terninger med et givent antal øjne. For eksempel: "Jeg tror, der er mindst fem terninger, der viser en 3'er"



I eksemplet ovenfor sætser **Marias** på, at der er mindst fem terninger, der viser en 3'er. Hun har selv to terninger, der viser en 3'er, plus en **Paco**, som er en joker. Det betyder, at hun allerede har tre terninger, der tæller med i det minimum på fem, hun tror, der findes i alt. Hun løber ikke nogen stor risiko, for det er meget sandsynligt, at andre spillere har terninger, der viser en 3'er eller en **Paco** under deres bægre.

Bud omfatter alle de terninger, der er gemt under alle spillernes bægre. Tag udgangspunkt i dit eget terningslag, og hvad du tror, du ved om de andre spilleres terningslag. Du kan byde, hvad du anser for at være et sandsynligt bud, eller du kan prøve at bluffe!
Det udmeldte antal terninger er et minimum, og det er fint, hvis der er flere.



Paco: Du har måske bemærket, at terningsiden med ét øje er blevet erstattet af en lille tukan ved navn **Paco**. I dette spil er **Pacoer** jokere: Enhver terning, der viser en **Paco**, tæller som en terningside med det udmeldte antal øjne.

Bemærk: Det er ikke tilladt at starte en runde med at byde et antal **Pacos**.

B

FORHOLD DIG TIL ET BUD

I din tur skal du forholde dig til det bud, som spilleren til højre for dig lige har afgivet. Du har to muligheder: enten at afgive et højere bud (overbyde) eller at udfordre spillerens bud, hvis du synes, det er for ambitiøst.

RUNDE I SPILLET

OVERBYD

ELLER

UDFORDR!

OVERBYD

Der er 3 måder at byde over det eksisterende bud:

1 OVERBYD VED AT ØGE ANTALLET AF TERNINGER

Det aktuelle bud kan overgås med et nyt bud med et højere antal terninger, hvor der frit kan vælges en terningside.



Hvis **Marias** bud er fire terninger, der viser en 4'er, kan **Esteban** overbyde **Maria** ved at byde fem terninger med et hvilket som helst antal øjne (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Han kunne også have budt endnu flere terninger.

2 OVERBYD VED AT ØGE ANTALLET AF ØJNE PÅ TERNINGERNE

Det aktuelle bud kan overgås med et nyt bud med en terningside med et højere antal øjne, hvor antallet af terninger i budet forbliver det samme.



Hvis **Marias** bud er fire terninger, der viser en 4'er, kan **Esteban** overbyde **Marias** ved at byde fire terninger, der viser en 5'er eller en 6'er.

3 OVERBYD MED PACOER

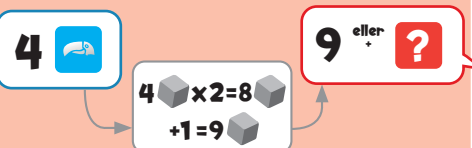
Selvom det ikke er tilladt at starte en runde med et bud i **Pacoer**, er det muligt at overbyde det aktuelle bud med **Pacoer**. Dette gøres ved at byde et antal **Pacoer**, der svarer til mindst halvdelen af det forrige bud (rundet op).



Det er muligt at overbyde et bud givet i **Pacoer** med et nyt bud med et højere antal **Pacoer**.



Hvis den næste spiller ikke ønsker at overbyde i **Pacoer**, kan spilleren byde med en anden terningside. I så fald skal spilleren byde et antal terninger, der er mindst dobbelt så stort som det eksisterende bud i **Pacoer**, plus én.



Når en spiller har afgivet sit bud, går turen videre til spilleren til venstre for ham og fortsætter på samme måde, indtil nogen vælger at udfordre det seneste bud.

ELLER

UDFORDR

Hvis du synes, at den forrige spillers bud er for højt, kan du udfordre det ved at sige "Næppe!". Alle spillere løfter derefter deres bægre (uden at ændre deres kast) og tæller antallet af terninger, der viser terningsiden med det antal øjne, som spilleren har budt.

Tip: For at øge spændingen kan I afsløre bægrene et efter et! For at gøre det nemmere at tælle kan I lægge de relevante terninger til side, efterhånden som de bliver afsløret.

- Hvis der er (mindst) lige så mange terninger med den valgte terningside som spilleren har budt, er den spiller, der afgav budet, i sikkerhed. Den spiller, der (fejlagtigt) sagde "Næppe!", mister en terning (se "Runden slutter").
- Hvis der er færre terninger med den valgte terningside end spilleren har budt, mister den spiller, der afgav budet, en terning.

Husk: Når I tæller terninger, er **Pacoer** jokere. Behandl hver terning, der viser en **Paco**, som om den havde den terningside, der er blevet budt.



Hvorfor ikke tale **Pacos** sprog og sige "Dudo!" i stedet for "Næppe!" for at gøre det ekstra sjovt?

Maria byder fem terninger, der viser 3'ere. **Manolo** udfordrer hende ved at sige «Næppe!». Alle løfter deres bægre og afslører i alt fire terninger, der viser en 3'er, plus to terninger med **Pacoer**. Det svarer til seks terninger med 3'ere, hvilket betyder, at **Maria** bud var vellykket. Som følge heraf mister **Manolo** en terning for fejlagtigt at have udfordret et korrekt bud.

C

RUNDEN SLUTTER

Hver gang du mister en terning, skal den lægges i posen til opbevaring. Runden er slut, og du skal spille resten af spillet uden terningen.

Tag alle jeres terninger, der stadig er i spil, og start en ny runde. Spilleren, der lige har mistet en terning, starter runden med at

afgive et nyt bud. Når man mister sin sidste terning, er man ude af spillet, og den næstes spiller med urets retning starter den næste runde.

Prøv at huske på, hvor mange terninger der stadig er i spil, og hvem der har dem. Spillerne kan også blive enige om ikke at skjule terninger, der er mistet i løbet af spillet.

D

AFSLUTNING AF SPILLET

Når der kun er én spiller, som stadig har terninger tilbage i sit bæger, har denne spiller vundet!

EKSEMPEL PÅ EN RUNDE

1

Esteban er den første spiller i denne runde. Han skal afgive det første bud.

5

ESTEBAN
MANOLO

NÆPPE!

6

Manolo mener, at buddet er for højt, og foretrækker at afslutte runden med at sige "Næppe!".

Bemærk: I Perudo har spillerne ikke nødvendigvis det samme antal ture i en runde.

7

DIEGO**CARMEN**

9

5

Carmen synes, at det ville være for risikabelt at overbyde i Pacoer, og hun har fire 6'ere under sit bæger. Hun vælger at ændre antallet af øjne på terningerne i stedet. For at gøre dette skal hun byde det dobbelte af antallet af Pacoer i det foregående bud, plus én.

3

Maria har mange 5'ere under sit bæger, så hun beslutter sig for at overbyde ved at hæve antallet af øjne på terningerne.

7

MARIA

ALBA

4

Alba synes, at antallet af terninger, der allerede er budt, er ret højt. Hun foretrækker at overbyde ved at skifte til Pacoer. Så hun halverer antallet af terninger og runder op.

4

Alle spillere afslører derefter deres terninger: I alt er der fem 6'ere og fire Pacoer. Carmen ramte rigtigt med sit bud! Runden er slut, og Manolo mister en terning. Han bliver den første spiller i næste runde.



E

VALGFRIE REGLER

Når I er fortrolige med spillet, kan I frit spille med en eller begge af følgende, valgfrie regler.

SIDSTE TERNING

Når du mister din næstsidste terning, skal du sige "Sidste terning!". I den næste runde (og kun i den runde) gælder følgende regler:

- Spillere kan kun overbyde ved at øge antallet af terninger uden at ændre antallet af øjne.
- Pacoer er ikke jokere; de skal betragtes som enhver anden terningside med øjne.
- Det er tilladt at byde i Pacoer i rundens første bud.

2

3 eller

4

Hvis Maria byder «to 4'ere» (dvs. to terninger, der viser en 4'er) i en "Sidste terning"-runde, kan Diego overbyde hende ved at byde «tre 4'ere» (dvs. tre terninger, der viser en 4'er). Han kunne også have budt et højere antal terninger, men ikke en terningside med et andet antal øjne eller et andet antal Pacos.

Gør spillet lidt sjovere ved at bruge Pacos udtryk og sige "Palifico" i stedet for "Sidste terning"!

PLETSKUD!

Når et bud er afgivet, kan enhver anden spiller råbe «Plets kud!», hvis spilleren tror, at det antal terninger, der er budt, præcist matcher det faktiske antal. Stop runden med det samme, og tjek, om spilleren har ret eller ej.

- Hvis spilleren, der råbte "Plets kud!", har ret (dvs. at buddet, inklusive Pacos, præcist matcher terningerne under bægrene), må spilleren tage en terning (i sin egen farve), som vedkommende har mistet tidligere i spillet, og lægge den tilbage i sit bæger.
- Hvis spilleren tager fejl, mister vedkommende en terning.

I næste runde vil denne spiller være den første spiller. Det gælder begge tilfælde.

Bemærk:

- Det er ikke tilladt at råbe «Plets kud!» i løbet af en "Sidste terning"-runde, eller hvis der kun er to spillere tilbage i spillet.
- Hvis flere spillere råber «Plets kud!» på samme tid, tilfaldet udmeldingen den spiller, der sidder tættest på den spiller, der har budt (i urets retning).

For at gøre det hele lidt mere spændende kan I bruge Pacos udtryk og sige «Calza» i stedet for «Plets kud!».

Et spil af Cosmo Fry og Alfredo Fernandini
Grafisk design: Marcel Pixel og Axel Mahé
Illustreret af: Marcel Pixel

Un jeu édité par Zygomatic - Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villarois •
BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE
www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com
© Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.

ZYGO
MATIC



REGLER