

PERUDO

Perudossa heitetään noppia ja arvataan tulos...
Joskus täytyy kuitenkin hujata!

OSAT

- 30 noppaa (5 kutakin väriä)
- 6 kuppia (1 kutakin väriä)
- 1 kansi
- 1 pussi
- 1 sääntökirjanen



PELIN TAVOITE

Pelin voittaa pelaaja, jolla on viimeisenä jäljellä yksi tai useampi noppa.

ALKUVALMISTELUT

Kukin pelaaja ottaa itselleen kupin ja sen väriä vastaavat 5 noppaa. Pussi asetetaan keskelle pöytää. Pelissä menetetyn nopan palautetaan pussiin. Peli aloittaa pelaaja, joka on viimeisimpänä nähnyt tukaenin.

PELIN KULKU

Pelin idea:

Voit vuorollasi joko korottaa edellisen pelaajan tarjousta tai haastaa sen, jos se vaikuttaa liian suurelta. Jos oma tarjouksesi on liian suuri ja se haastetaan tai jos haastat edellisen pelaajan tarjouksen ja olet väärässä, menetät nopan. Peli jatkuu vuoroissa siihen asti, kunnes vain yhdellä pelaajalla on noppia jäljellä (yksi tai useampi). Tämä pelaaja voittaa pelin.

Kierroksen alussa jokainen ravistaa kuppiaan, jossa on viisi noppaa, ja lyö kupin ylösalaisin eteensä pöydälle. Sitten jokainen kurkistaa kuppiinsa ja katsoo noppiensa osoittamat silmäluvut. Noppia ei saa näyttää muille.

Älä muuta noppien tuloksia!

Ensimmäinen pelaaja aloittaa tekemällä tarjouksen. Tämän jälkeen vuorot etenevät myötäpäivään. Pelaajan on omalla vuorollaan vastattava edellisen pelaajan tarjoukseen.

A TARJOUKSEN TEKEMINEN

Kierroksen ensimmäinen pelaaja tekee tarjouksen eli arvaa, kuinka monta jotakin tiettyä silmälukua osoittavaa noppaa kaikkien kuppien alla on yhteensä. Esimerkki: "Kolmosia on varmasti ainakin viisi."



Yllä olevassa esimerkissä Arvo arvaa, että vähintään viidessä nopassa on tuloksena silmäluku kolme. Hänellä itsellään on kaksi kolmosta sekä yksi Paco, joka on jokeri. Tämä tarkoittaa, että hänellä on arvatuista viidestä nopasta kolme. Tässä ei ole suurta riskiä, sillä on todennäköistä, että muillakin pelaajilla on kuppinsa alla kolmonen tai Paco.

Tarjoukset koskevat kaikkien pelaajien kuppien alla olevia noppia. Ne perustuvat pelaajan omien noppien tuloksiin ja siihen, mitä hän uskoo muilla olevan. Pelaaja voi yrittää osua tarjouksessaan oikeaan tai hujata muita pelaajia! Pelaajan ilmoittama noppamäärä on vähimmäismäärä, joten samaa silmälukua osoittavia noppia saa olla enemmänkin.



Paco: Kuten huomaatte, nopissa silmäluku 1 on korvattu Paco-nimisen tukaenin kuvalla. Tässä pelissä Pacot ovat jokereita: jokainen noppa, jonka tuloksena on Paco, lasketaan tarjouksen mukaiseksi nopaksi.

Huomio: Kierroksen aloittaja ei saa tehdä tarjousta Pacoista.

B TARJOUKSEEN VASTAAMINEN

Pelaajan on vuorollaan vastattava oikealla puolellaan olevan pelaajan tekemään tarjoukseen. Hänellä on kaksi vaihtoehtoa: korottaa tarjousta tai haastaa tarjous, jos se vaikuttaa liian suurelta.

OMALLA VUOROLLA

KOROTA

TAI

HAASTA

KOROTTAMINEN

Tehtyä tarjousta voi korottaa kolmella tavalla:

1 KOROTTAMINEN ISOMMALLA NOPPAMÄÄRÄLLÄ

Pelaaja voi korottaa tarjousta sanomalla isomman noppamäärän. Tällöin hän voi valita minkä tahansa silmäluvun.



Jos Arvon tarjous on "neljä nelosta", Urho voi korottaa tarjousta viiteen noppaan ja valita haluamansa silmäluvun (1/2/3/4/5). Hän voi sanoa myös vielä isomman noppamäärän.

2 KOROTTAMINEN ISOMMALLA SILMÄLUVULLA

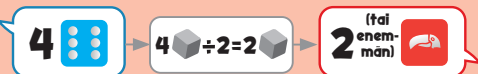
Pelaaja voi korottaa tarjousta sanomalla isomman silmäluvun. Tällöin noppamäärä pysyy samana.



Jos Arvon tarjous on "neljä nelosta", Urho voi korottaa tarjousta neljään viitoseen tai neljään kuutoseen.

3 KOROTTAMINEN PACOILLA

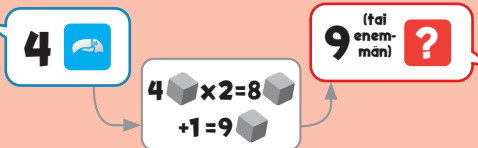
Vaikka kierroksen aloittaja ei saa tehdä tarjousta Pacoista, edellisen pelaajan tarjousta saa korottaa Pacoilla. Tällöin pelaajan on sanottava noppamääräksi vähintään puolet edellisen pelaajan tarjouksen noppamäärästä (ylöspäin pyöristettynä).



Pacoista tehtyä tarjousta voi korottaa sanomalla Pacoista isomman noppamäärän.



Jos pelaaja ei halua korottaa tarjousta Pacoilla, hän voi valita jonkin muun silmäluvun. Tällöin hänen on sanottava noppamäärä, joka on vähintään kaksi kertaa edellisen pelaajan tarjouksen noppamäärä plus yksi.



Kun pelaaja on tehnyt tarjouksen, vuoro siirtyy hänen vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle. Peli jatkuu näin, kunnes joku päättää haastaa edellisen pelaajan tarjouksen.

TAI

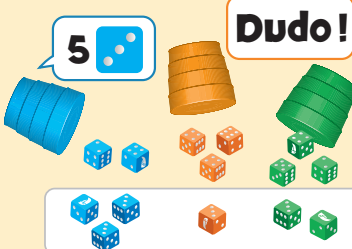
HAASTAMINEN

Jos pelaaja pitää edellisen pelaajan tarjousta liian suurena, hän voi haastaa sen huutamalla "en usko". Tämän jälkeen kaikki pelaajat nostavat kuppinsa (varoen kääntämästä noppia) ja laskevat tarjouksen silmälukua osoittavien noppien määrän.

Vinkki: Peliin saa lisäjännitystä nostamalla kupit yksi kerrallaan. Tarjouksen mukaiset nopat on helpompi laskea, jos ne siirretään sivuun sitä mukaa kun kuppeja nostetaan.

- Jos kuppien alla on vähintään tarjouksen mukainen määrä tarjouksen silmälukua osoittavia noppia, tarjouksen tekijä on turvassa ja tarjouksen (perusteettomasti) haastanut pelaaja menettää yhden nopan (katso "Kierroksen päätyminen").
- Jos kuppien alla on tarjouksen mukaista määrää vähemmän tarjouksen silmälukua osoittavia noppia, tarjouksen tekijä menettää yhden nopan.

Muistutus: Pacot ovat jokereita. Jokainen noppa, jonka tuloksena on Paco, lasketaan siis tarjouksen mukaiseksi nopaksi.



Voitte myös kokeilla puhua Pacon kieltä ja huutaa haasteen yhteydessä "dudo" (sen sijaan että huudatte "en usko").

Arvo tekee tarjouksen "viisi kolmosta". Maria haastaa Arvon huutamalla "en usko". Jokainen nostaa kuppinsa, ja niiden alta löytyy yhteensä neljä kolmosta ja kaksi Pacoa. Tämä vastaa kuutta kolmosta, joten Arvon tarjous osui oikeaan. Maria menettää yhden nopan, koska hän haastoi tarjouksen perusteettomasti.

C KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN

Pelaaja palauttaa menettämänsä nopan pussiin. Kierros päättyy, ja nopan menettäneellä pelaajalla on tästä eteenpäin yksi noppa vähemmän.

Jokainen kerää jäljellä olevat noppansa kuppiin, ja uusi kierros alkaa. Juuri nopan menettänyt pelaaja aloittaa kierroksen

tekemällä tarjouksen. Kun pelaaja menettää viimeisen noppansa, hän putoaa pelistä ja hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja aloittaa kierroksen.

Pelissä kannattaa pitää mielessä, kuinka monta noppaa kenelläkin on jäljellä. Pelaajat voivat myös sopia, että menetetyt nopat pidetään näkyvillä.

D PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun pelissä on jäljellä enää yksi pelaaja, hän voittaa pelin!

ESIMERKKI KIERROKSESTA

1 Urho on kierroksen ensimmäinen pelaaja, ja hän tekee ensimmäisen tarjouksen.



URHO

MARIA

6 Maria pitää tarjousta liian suurena ja päättää kierroksen huutamalla "en usko".

EN USKO!

Huomio: Perudossa kullakin pelaajalla saattaa olla kierroksen aikana eri määrä vuoroja.



OSKAR

PEPPI



5 Pepin mielestä tarjouksen korottaminen Pacoilla on liian riskialtista, ja hänellä on neljä kuutosta kuppinsa alla. Hän päätyykin muuttamaan silmälukua. Tällöin hänen on sanottava noppamäärä, joka on kaksi kertaa edellisen pelaajan tarjouksen noppamäärä plus yksi.



ARVO

ALMA

3 Arvolla on kuppinsa alla monta viitosta, joten hän päättää korottaa tarjousta isommalla silmäluvulla.

4 Alma pitää tarjousten noppamäärää turhan isona, joten hän päättää tehdä tarjouksen Pacoista. Tällöin hän puolittaa edellisen pelaajan tarjouksen noppamäärän (ylöspäin pyöristettynä).

4

Pelaajat näyttävät noppansa: heiltä löytyy yhteensä viisi kuutosta ja neljä Pacoa. Pepin tarjous osui oikeaan! Kierros päättyy. Maria menettää yhden nopan ja aloittaa seuraavan kierroksen.



E LISÄSÄÄNNÖT

Kun peli alkaa sujua, voitte ottaa käyttöön jommankumman tai molemmat seuraavista lisäsäännöistä.

VIIMEINEN NOPPA

Kun pelaaja menettää toiseksi viimeisen noppansa, hän huutaa "viimeinen noppa". Tätä seuraavalla kierroksella (ja vain silloin), noudatetaan seuraavia sääntöjä:

- Tarjousta voi korottaa vain isommalla noppamäärällä, ei isommalla silmäluvulla.
- Pacot eivät ole jokereita vaan muiden silmälukujen kaltaisia.
- Kierroksen voi aloittaa tekemällä tarjouksen Pacoista.

2

3 (tai enemmän)

Jos Arvo tekee viimeisellä kierroksella tarjouksen "kaksi nelosta" (tarkoittaen, että pöydällä on ainakin kaksi nelosta), Oskar voi korottaa tarjousta sanomalla "kolme nelosta". Hän voisi sanoa isommankin noppamäärän mutta ei isompaa silmälukua eikä vaihtaa Pacoihin.

HÄRÄNSILMÄ!

Kun pelaaja on tehnyt tarjouksen, kuka tahansa muista voi huutaa "häränsilmä", jos hän uskoo tarjouksen olevan täsmälleen oikein. Kierros päättyy, ja kaikki näyttävät noppansa.

- Jos pelaaja, joka huusi "häränsilmä", on oikeassa (tarjouksen silmäluku ja noppamäärä täsmäävät täysin kuppien alla olevien noppien kanssa, Pacot mukaan luettuina), hän ottaa takaisin yhden menettämistään nopista.
- Muussa tapauksessa hän menettää yhden nopan.

Kummassakin tapauksessa hänestä tulee seuraavan kierroksen aloittaja.

Huomioita:

- "Häränsilmää" ei saa huutaa viimeisen nopan kierroksella eikä silloin, kun pelissä on jäljellä vain kaksi pelaajaa.
- Jos useampi pelaaja huutaa yhtä aikaa "häränsilmä", huutajaksi katsotaan se, joka on lähimpänä tarjouksen tekijää (myötäpäivään edeten).

"Häränsilmän" sijaan voitte myös huutaa Pacon kielellä "calza".

Pelin suunnittelu: Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Graafinen suunnittelu: Marcel Pixel & Axel Mahé
Kuvitus: Marcel Pixel

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

