

PERUDO

I **PERUDO** kaster du terningene dine og vedder på resultatet.... Men husk, noen ganger må du Bløffe!

INNHold

- 30 terninger (5 i hver farge)
- 6 kopper (1 i hver farge)
- 1 lokk
- 1 oppbevaringspose
- 1 regelhefte



SPILLETS MÅLSETNING

Den siste spilleren med én eller flere gjenværende terninger vinner spillet.

OPPSETT

Hver spiller tar en kopp og alle de 5 terningene i matchende farge. Legg oppbevaringsposen på midten av bordet: terninger som tapes i løpet av spillet legges i denne. Spilleren som sist så en tukan blir startspiller.

SLIK SPILLES DET

Overblikk:

I din tur må du enten øke din nabo spillers bud eller utfordre det hvis det virker for ambisiøst. Hvis du byr for høyt og blir utfordret, eller hvis du anklager din nabo for å by for høyt og bommer, mister du én av terningene dine! Spillet fortsetter i runder inntil alle foruten én spiller har mistet alle sine terninger. Den siste spilleren, som har en eller flere terninger igjen, vinner.

For å begynne spillet, rister alle spillerne sine kopper og plasserer den så opp ned på bordet foran seg, med terningene liggende under. Tipp forsiktig koppen for å se på terningene dine, uten at noen motstandere ser dem.

Pass på så du ikke endrer verdiene på terningene dine!

Ved begynnelse av hver runde, gir startspilleren et bud. Spillet fortsetter deretter med klokken. I din tur må du svare på budet gitt av spilleren før deg.

A

GI ET BUD

Startspilleren for runden gir et bud ved å annonsere antallet terninger med lik verdi. For eksempel: "Jeg tror det er minst 5 terninger som viser 3".



I eksempelet over, vedder **Christine** på at det er minst fem terninger som viser 3. Hun har selv to terninger som viser 3, i tillegg til en **Paco**, som er en joker. Dette betyr at hun allerede har tre terninger som teller mot minimumet hun tror er kastet totalt. Hun tar ingen stor risiko, da det er meget sannsynlig at andre spillere har en terning som viser 3 eller en **Paco** under sine kopper.

Bud referer til alle terninger gjemt under koppene til alle spillerne. Bli ansjoret av dine egne terninger og hva du tror du vet om de andre spillernes kast. Du kan gjøre det du mener er et sannsynlig bud, eller prøve å bløffe! Antallet terninger som bys er et minimum, og det er helt fint om det er flere.



Paco: Du har kanskje lagt merke til at t'er siden på terningen er blitt erstattet med en munter tukan med navnet **Paco**. I dette spillet er **Pacoene** jokere: enhver terning som viser en **Paco** teller som terningverdien som er i budet

Merk: Du kan ikke starte en runde med et bud i **Pacoer**.

B

SVARE PÅ ET BUD

I din tur må du svare på budet gitt av spilleren til høyre for deg. Du har to valg: enten komme med et høyere bud (by over), eller utfordre din høyre nabo sitt bud, hvis du tror det er for høyt.

SPILLRUNDE

BY OVER

ELLER

UTFORDRE

BY OVER

Det er tre måter å øke det gjeldende budet på:

1 BY OVER VED Å ØKE ANTALLET TERNINGER

Du kan by over din nabo ved å by et høyere antallet terninger. I så tilfelle kan du velge enhver terningverdi.



Hvis **Christine** har budt fire terninger som viser 4, kan **Sindre** by over **Christine** ved å by fem terninger med enhver verdi (1, 2, 3, 4, 5, 6). Han kunne også ha budt enda flere terninger.

2 BY OVER VED Å ØKE TERNINGVERDIEN

Du kan by over naboen din ved å by en høyere terningverdi. I så tilfelle trenger du ikke å øke antallet terninger.



Hvis **Christine** har budt fire terninger som viser 4, kan **Sindre** by over henne ved å by fire terninger som viser 5, eller fire terninger som viser 6.

3 BY OVER I PACOER

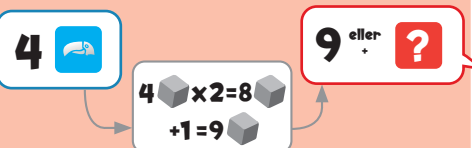
Selv om det ikke er tillatt å begynne en runde med å by **Pacos**, kan du by over naboen din ved å bruke denne verdien. For å gjøre dette må du by et antall **Pacoer** som er likt med halparten av det forrige budet (rundet opp).



Du kan øke et bud i **Pacoer** ved å by et høyere antall **Pacoer**.



Hvis den neste spilleren ikke ønsker å overby i **Pacoer**, kan hen endre terningverdien istedenfor. Hvis hen gjør det, må hen by et antall terninger minst likt med det doble antallet terninger i **Paco**-budet, pluss en.



Når en spiller har gitt sitt bud, går turen til spilleren til dennes venstre, og fortsetter på denne måten inntil noen velger å utfordre det seneste budet.

ELLER

UTFORDRE

Hvis du tror den forrige spillerens bud er for høyt, kan du utfordre det ved å si "Det tviler jeg på". Alle spillerne løfter sine kopper (pass på så man ikke endrer terningkastene) og teller antallet terninger som viser verdien i budet..

Tips: For å øke spenningen, avslør koppene én etter én! For å gjøre tellingen lettere, legg de gjeldende terningene til side etterhvert som de blir avslørt.

- Hvis det er (minst) så mange terninger med den valgte terningverdien angitt i budet, er spilleren som bød trygg, og spilleren som sa "Det tviler jeg på", og bommet, mister én terning (se "Slutten på en runde").
- Hvis det er færre terninger med den valgte terningverdien enn angitt i budet, mister spilleren som kom med budet én terning.

Husk: Når terningene telles, er **Pacoene** jokere. Anse hver terning som viser en **Paco** som om de hadde terningverdien angitt i budet.



For litt ekstra moro, kan man jo snakke **Pacos** språk og si "Dudo" istedenfor "Det tviler jeg på".

Christine byr fem terninger som viser 3. **Peder** utfordrer henne ved å si "Det tviler jeg på". Alle løfter koppene sine, og det viser seg å være fire terninger som viser 3, pluss to **Pacoer**. Dette er det samme som seks terninger som viser 3, som betyr at **Christines** bud var vellykket. Resultatet er at **Peder** mister 1 terning for å bomme på å utfordre et korrekt bud.

C SLUTTEN PÅ EN RUNDE

Når du mister en terning, gjem den i oppbevaringsposen. Dette avslutter runden, og du vil spille resten av spillet uten den terningen.

Legg alle dine gjenværende terninger tilbake i koppen og begynn en ny runde. Den som akkurat mistet en terning er

startspiller og gir et nytt bud. Når du mister din siste terning er du slått ut, og spilleren til venstre for deg begynner den neste runden.

Prøv å huske hvor mange terninger som fremdeles er i spill og hvem som har dem. Spillerne kan også bli enige om å ikke gjemme de tapte terningene i løpet av spillet.

D SPILLETS SLUTT

Når bare én spiller har noen terninger igjen, vinner denne spilleren!

EKSEMPEL PÅ EN RUNDE

1 Sindre er startspiller for denne runden. Han må gi et åpningsbud.



SINDRE
PEDER



DET TVILER JEG PÅ!

Merk: I Perudo spiller ikke spillerne nødvendigvis det samme antallet runder.

2 Viggo må svare på Sindres bud. Han bestemmer seg for å by over ved å øke antallet terninger. Ved å gjøre det, er han fri til å senke terningverdien.



VIGGO

MARIE



5 Marie tror at et forhøyet bud i Pacoer vil være for risikofylt, og hun har fire seksere under koppen sin. Hun velger derfor å endre til terningverdi istedenfor. For å gjøre det må hun doble det forrige budet i Pacoer og legge til én.



CHRISTINE

EMILIE



4 Emilie tror antallet terninger allerede i budet er ganske høyt. Hun velger å by over ved å bytte til Pacoer. Så hun halverer det forrige budet, rundet opp.

Alle spillerne avslører terningene sine: totalt er det fem 6'ere og fire Pacoer. Marie hadde rett i å by som hun gjorde! Runden avsluttes: Peder mister en terning og blir startspiller i neste runde.



E VALGFRIE REGLER

Når dere er blitt kjent med spillet, kan dere gjerne spille med en eller begge av de følgende valgfrie reglene.

SISTE TERNING

Når du mister din nest siste terning, si "Siste terning!". Og for den neste runden (og bare den), bruk den følgende regelen:

- Spillerne kan bare øke budene ved å øke antallet terninger, uten å endre terningverdien.
- Pacoene er ikke jokere; vurder dem som enhver annen terningverdi.
- En kan ikke åpne budgivningen i Pacoer.

2

3 eller 4

Hvis Christine byr "to firere" (altså to terninger som viser 4) i en "Siste terning" runde, kan Viggo by over henne ved å by "tre firere" (altså tre terninger som viser 4). Han kunne også ha budt et høyere antall terninger, men ikke en annen terningverdi eller antallet i Pacoer.

For en artig vri, bruk Pacos språk og si "Palifico" istedenfor "Siste terning"!

INNERTIER!

Når et bud er blitt gitt, kan enhver annen spiller si «Innertier!» hvis hen tror antallet terninger budt matcher det riktige antallet akkurat. Stopp umiddelbart runden og sjekk om hen var riktig eller ikke.

- Hvis spilleren som sa «Innertier!» har rett (altså at budet, inkludert Pacoer matcher terningene under koppene akkurat), kan de ta tilbake en terning (i sin farge) som ble tapt tidligere i spillet og legge den i koppen sin.
- Ellers mister denne spilleren en terning.

I begge tilfeller blir denne spilleren startspiller i neste runde.

Merk:

- Det er ikke tillatt for spillerne å si «Innertier!» i en "Siste terning" runde, eller hvis det bare er to spillere igjen i spillet.
- Hvis flere spillere sier "Innertier!" samtidig, får spilleren som sitter nærmest spilleren med det aktuelle budet den (med klokken).

For å krydre spillet litt mer, bruk Pacos språk og si "Calza" istedenfor "Innertier".

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 Villaroy •
BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE
www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com
© Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.

