

PERUDO

În jocul Perudo, arunci zarurile și pariezi pe situația celorlalți jucători...Ține minte, uneori va trebui să blufezi!

COMPONENTE

- 30 de zaruri (5 din fiecare culoare)
- 6 pahare (1 din fiecare culoare)
- 1 capac
- 1 săculeț pentru depozitare
- 1 regulament de joc



SCOPUL JOCULUI

Ultimul jucător ce deține unul sau mai multe zaruri câștigă.

PREGĂTIREA JOCULUI

Fiecare jucător ia un pahar și toate cele 5 zaruri de aceeași culoare. Puneți săculețul de depozitare în mijlocul mesei: zarurile pierdute în timpul jocului trebuie puse înapoi în săculeț. Jucătorul care a văzut cel mai recent o barză începe jocul.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Prezentare generală:

Când îți vine rândul, poți fie să crești oferta jucătorului de lângă tine, fie să te opui acesteia dacă ți se pare prea ambițioasă. Dacă pariezi prea mult și ești eliminat sau dacă îți acuzi în mod eronat vecinul că a pariat prea mult, pierzi unul dintre zaruri! Jocul continuă până când toți jucătorii, cu excepția unuia, își pierd toate zarurile. Ultimul jucător cu unul sau mai multe zaruri câștigă.

Pentru a începe runda, toți jucătorii amestecă zarurile în pahar și apoi îl așează cu susul în jos pe masă în fața lor, prinzând zarurile dedesubt. Înclină ușor paharul pentru a arunca o privire la numărul punctelor de pe zaruri, fără ca adversarii tăi să le vadă.

Ai grijă să nu-ți miști zarurile și să le schimbi astfel valorile!

La începutul fiecărei runde, primul jucător lansează o ofertă. Jocul se desfășoară apoi în sensul acelor de ceasornic. Când e rândul tău, trebuie să răspunzi la oferta tocmai lansată de vecinul tău.

A

FĂ O OFERTĂ

Primul jucător al runde face o ofertă anunțând un număr de zaruri cu un anumit număr de puncte. De exemplu: „Cred că sunt cel puțin cinci zaruri cu valoarea 3”.



În exemplul de mai sus, **Maria** pariază că sunt cel puțin cinci zaruri cu valoarea 3. Ea însăși are două zaruri care indică valoarea 3, plus un zar cu fața **Paco**, care este un joker. Acest lucru înseamnă că ea are deja trei zaruri care se iau în considerare la numărul minim de cinci pe care crede că îl are în total. Nu își asumă un risc prea mare, deoarece este destul de probabil ca și ceilalți jucători să aibă zaruri cu valoarea 3 sau un **Paco** sub paharele lor.

Ofertele se referă la toate zarurile ascunse sub paharele tuturor jucătorilor. Lasă-te ghidat de propriile tale aruncări de zaruri și de ceea ce crezi că știi despre aruncările celorlalți jucători. Poți prezenta ceea ce consideri a fi o ofertă promițătoare sau poți încerca să blufezi! Numărul de zaruri pariat este un număr minim, așadar este în regulă dacă acestea sunt mai multe.



Paco: Poate că ai observat deja că fața aferentă valorii de 1 punct de pe fiecare zar a fost înlocuită cu un tucan vesel pe nume **Paco**. În acest joc, **Paco** este un joker: orice zar care prezintă un **Paco** este considerat un zar cu un număr de puncte stabilit.

Observație: Nu poți începe o rundă cu un pariu ce include doar zaruri cu fața **Paco**.



B

CUM RĂSPUNZI UNEI OFERTE

Când e rândul tău, trebuie să răspunzi la oferta tocmai lansată de jucătorul din dreapta ta. Ai două opțiuni: fie să lansezi o ofertă mai mare (supraofertare), fie să te opui ofertei existente (contestare), lansate de jucătorul din dreapta ta dacă o consideri prea ambițioasă.

RUNDĂ DE JOC

SUPRAOFERTARE SAU

CONTESTAREA OFERTEI EXISTENTE

SUPRAOFERTARE

Există 3 modalități de creștere a ofertei existente:

1

SUPRAOFERTARE PRIN CREȘTEREA NUMĂRULUI DE ZARURI

Poți paria mai mult decât vecinul tău anunțând un număr mai mare de zaruri, caz în care poți alege orice număr de puncte de pe zaruri.



Dacă **Maria** a pariat patru zaruri cu valoarea 4, **Ștefan** poate paria mai mult decât ea anunțând cinci zaruri cu orice valoare (4, 5, 6, sau 7). De asemenea, el ar fi putut paria și mai multe zaruri.

2

SUPRAOFERTARE PRIN CREȘTEREA NUMĂRULUI DE PUNCTE DE PE ZARURI

Poți paria mai mult decât vecinul tău anunțând un număr mai mare de puncte de pe zaruri, caz în care nu poți schimba numărul de zaruri.

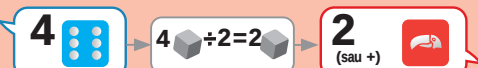


Dacă **Maria** a pariat patru zaruri cu valoarea 4, **Ștefan** poate paria mai mult decât ea anunțând patru zaruri cu valoarea 5 sau patru cu valoarea 6.

3

SUPRAOFERTARE ÎN PACO

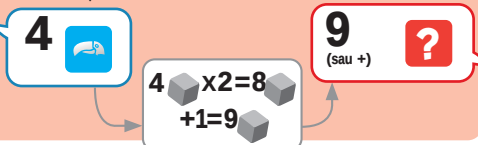
Deși nu ai voie să începi o rundă cu o ofertă în **Paco**, poți paria mai mult decât jucătorul de lângă tine folosind această valoare. Pentru a face acest lucru, trebuie să pariezi un număr de zaruri cu fața **Paco** egal cu cel puțin jumătate din oferta anterioară (rotunjită în sus).



Poți crește o ofertă în **Paco** anunțând un număr mai mare de zaruri cu fața **Paco**.



Dacă următorul jucător nu dorește să supraoferteze în **Paco**, poate schimba, însă, numărul de puncte de pe zaruri. Dacă o face, trebuie să parieze un număr de zaruri cel puțin dublu față de oferta existentă în **Paco**, plus 1.



Când un jucător și-a lansat oferta, jocul continuă cu jucătorul din stânga sa, procedând în același mod până când cineva alege să conteste ultima ofertă.

SAU

CONTESTAREA OFERTEI EXISTENTE

Dacă crezi că oferta jucătorului precedent este prea mare, o poți contesta spunând „Mă îndoiesc!”. Toți jucătorii își ridică apoi paharele (având grijă să nu modifice poziția în care au căzut zarurile) și numără zarurile care arată numărul pariat de puncte de pe zaruri.

Sugestii: Pentru un plus de suspans, ridicăți paharele pe rând! Pentru a face numărarea mai ușoară, puneți deoparte zarurile relevante pe măsură ce acestea sunt dezvăluite.

- Dacă există (cel puțin) la fel de multe zaruri cu numărul de puncte stabilit conform ofertei, jucătorul care a făcut acea ofertă este în siguranță, iar jucătorul care a spus (în mod eronat) „Mă îndoiesc!” pierde un zar (vezi „Finalul unei runde”).
- Dacă există mai puține zaruri cu numărul de puncte stabilit decât cele anunțate în ofertă, jucătorul care a făcut oferta pierde un zar.

Memento: Atunci când numărați zarurile, **Paco** reprezintă un joker. Considerați fiecare zar care arată un **Paco** ca și cum ar avea numărul de puncte anunțat în ofertă.



Pentru mai multă distracție, de ce să nu vorbiți în stilul lui **Paco** și să spuneți „Chiar așa?!” în loc de „Mă îndoiesc!”?

Maria pariază cinci zaruri care arată un 3. **Emanuel** o provoacă spunând „Mă îndoiesc!”. Toată lumea își ridică paharele, dezvăluind un total de patru zaruri care arată 3, plus două zaruri cu fața **Paco**. Acest lucru este echivalent cu șase zaruri cu o valoare de 3, ceea ce înseamnă că pariu **Mariei** a avut succes. Drept urmare, **Emanuel** pierde 1 zar pentru contestarea eronată a unei oferte corecte.

FINALUL UNEI RUNDE

De fiecare dată când pierzi un zar, ascunde-l în săculețul de depozitare. Runda se încheie, iar restul jocului îl vei juca fără acel zar. Recuperează toate zarurile aflate încă în joc și începe o nouă rundă. Cel care tocmai a pierdut un zar începe jocul, lansând o nouă ofertă. Dacă pierzi

ultimul zar, ești eliminat, iar jucătorul din stânga ta începe runda următoare.

Încearcă să ții cont de câte zaruri sunt încă în joc și de cine le are. De asemenea, jucătorii pot conveni să nu ascundă zarurile pierdute în timpul jocului.

FINALUL JOCULUI

Atunci când un singur jucător mai are zaruri în posesie, acela este câștigătorul!

EXEMPLU DE RUNDĂ

2

Dan trebuie să răspundă la oferta lui Ștefan. El decide să supraoferteze prin creșterea numărului de zaruri. În acest fel, el este liber să aleagă un număr mai mic de puncte de pe zaruri.

1

Ștefan este primul jucător din această rundă. El trebuie să facă oferta de deschidere.

5



ȘTEFAN

7



DAN

3

Maria are o mulțime de „cinci” sub paharul ei, așa că decide să supraoferteze prin creșterea numărului de puncte de pe zaruri.

7



MARIA

6

Emanuel, considerând că oferta este prea mare, preferă să încheie runda spunând „Mă îndoiesc!”.

EMANUEL



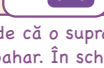
MĂ ÎNDOIESC!

Observație: În jocul Perudo, jucătorii nu trebuie să joace neapărat același număr de ture într-o rundă.

5

Carmen crede că o supraofertă în Paco ar fi prea riscantă, având patru de „șase” sub pahar. În schimb, alege să modifice numărul de puncte de pe zaruri. Pentru a face acest lucru, ea trebuie să parieze dublu față de numărul anterior de Paco, plus 1.

9



CARMEN

4

Ana consideră că numărul de zaruri deja pariat este destul de mare. Ea preferă să supraoferteze apelând la Paco. Așadar, ea înjumătățește numărul anterior, rotunjind în sus.

4



ANA

Toți jucătorii își dezvăluie apoi zarurile: în total, sunt cinci zaruri cu valoarea 6 și patru cu Paco. Carmen a pariat corect! Runda se încheie: Emanuel pierde un zar și devine primul jucător din runda următoare.



REGULI OPȚIONALE

După ce v-ați familiarizat cu jocul, nu ezitați să jucați cu oricare dintre următoarele reguli opționale sau cu ambele.

ULTIMUL ZAR

La pierderea penultimului zar, spune „Ultimul zar”. Apoi, în runda următoare (și numai în acea rundă), aplică următoarele reguli:

- Jucătorii pot supraoferta doar prin creșterea numărului de zaruri, fără a schimba și numărul de puncte de pe zaruri.
- În acest caz, Paco nu mai este joker. Consideră-l a fi orice alt număr de puncte de pe zaruri.
- Poți face oferta de deschidere în Paco.

2



3

(sau +)



Dacă **Maria** pariază „doi de patru” (adică două zaruri care arată un 4) în timpul unei runde „Ultimul zar”, **Dan** poate supraoferta anunțând „trei de patru” (adică trei zaruri care arată un 4). El ar fi putut, de asemenea, să parieze un număr mai mare de zaruri, dar nu și un număr diferit de puncte de pe zaruri sau un număr diferit de zaruri cu fața Paco.

Pentru mai multă distracție, folosești limbajul lui Paco și spuneiți „Zarolino” în loc de „Ultimul zar”!

PUNCT OCHIT, PUNCT LOVIT!

După ce a fost făcută o ofertă, orice alt jucător poate striga „Punct ochit, punct lovit!” dacă crede că numărul de zaruri anunțat coincide exact cu totalul real. Opriți runda imediat și verificați dacă are sau nu dreptate.

- Dacă jucătorul care a spus „Punct ochit, punct lovit!” are dreptate (adică oferta, incluzând fețele Paco, se potrivește exact cu zarurile de sub pahare), acesta poate recupera un zar (din culoarea sa) pierdut mai devreme în joc și îl poate adăuga în paharul său.
- În caz contrar, acel jucător pierde un zar.

În ambele cazuri, jucătorul respectiv devine primul jucător al rundei următoare.

Note:

- Jucătorii nu au voie să spună „Punct ochit, punct lovit!” în timpul rundei „Ultimul zar” sau dacă sunt doar doi jucători la masă.
- Dacă mai mulți jucători strigă „Punct ochit, punct lovit!” în același timp, are prioritate cel care este cel mai aproape de jucătorul care pariază (în ordinea acelor de ceasornic).

Pentru a anima lucrurile, vorbiți limba lui Paco și spuneiți „Touché!” în loc de „Punct ochit, punct lovit!”.

Un joc de Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Concepție grafică: Marcel Pixel și Axel Mahé
Ilustrat de: Marcel Pixel

Distribuit în România de ADC Blackfire Entertainment
SRL, str. Daniel Danielopolu 4-6, et. 5, sector 1,
București, <https://www.asmodee.ro>
© Asmodee Group 2024. Toate drepturile rezervate.



Regulament
de joc