



# PERUDO







**COSMO FRY E  
ALFREDO FERNANDINI**



## CONTENUTO.....

Una scatola di Perudo contiene:

-  30 dadi (5 di ogni colore);
-  6 bicchieri (1 di ogni colore);
-  1 sacchetto;
-  1 regolamento.



## OBIETTIVO DEL GIOCO.....

L'ultimo giocatore che rimane in possesso di uno o più dadi vince la partita.





## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate la scatola del gioco al centro del tavolo: servirà per nascondere i dadi che i giocatori perderanno durante la partita.

Ogni giocatore prende un bicchiere e i 5 dadi dello stesso colore.

Il primo giocatore viene scelto casualmente.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori agitano simultaneamente il loro bicchiere, con dentro i dadi, per poi appoggiarlo capovolto sul tavolo assicurandosi che tutti i dadi rimangano al suo interno. Dovranno poi guardare in segreto i valori mostrati dai dadi, assicurandosi che i loro vicini non possano a loro volta vederli.

**Importante: I giocatori devono fare attenzione a non modificare i valori dei loro dadi!**

Il primo giocatore (determinato casualmente) fa poi una dichiarazione: dichiara a voce alta un valore e una quantità di dadi, basandosi principalmente sui risultati da lui ottenuti.

In teoria, la dichiarazione dovrebbe avvicinarsi il più possibile ai risultati effettivi da lui ottenuti, ma è possibile anche bluffare dichiarando qualcosa di completamente diverso.

***Esempio:** Nel corso di una partita a 4 giocatori, i dadi del primo giocatore forniscono come risultati 2, 2, 2, 5 e 6. Il giocatore dichiara: "Al tavolo, ci sono almeno 5 dadi di valore 2". Questa supposizione è plausibile (dato che possiede già tre dadi di valore 2).*

***Esempio:** Nel corso di una partita a 4 giocatori, i dadi del primo giocatore forniscono come risultati 2, 2, 3, 4 e 4. Il giocatore dichiara: "Al tavolo, ci sono almeno 8 dadi di valore 6".*



*Dato che non possiede nemmeno un dado di valore 6, è evidente che in questo caso il primo giocatore sta tentando un grosso bluff.*

Poi tocca al giocatore alla sua sinistra fare una dichiarazione, e ha due scelte:

- Può decidere che la dichiarazione del primo giocatore sia falsa, in quel caso deve dichiarare: "dudo" (dubito);
- Può decidere che la dichiarazione del primo giocatore sia plausibile e quindi vera, in quel caso deve dichiarare un rilancio.



## **DUDO (DUBITO)!**

Tutti i giocatori devono sollevare il loro bicchiere, facendo molta attenzione a non modificare i valori dei loro dadi nel farlo.

Fatto questo, si determina se la dichiarazione fatta sia vera oppure falsa.

Se la dichiarazione fatta è vera (ovvero, se sul tavolo c'è un numero di dadi del valore scelto pari o superiore alla dichiarazione), il giocatore che ha appena dichiarato "dudo" perde il round e deve rimettere uno dei suoi dadi nella scatola.

Se la dichiarazione fatta è falsa (ovvero, se sul tavolo c'è un numero di dadi del valore scelto inferiore alla dichiarazione), è il giocatore che ha fatto la dichiarazione ad aver perso il round e sarà lui a dover rimettere uno dei suoi dadi nella scatola.

Il giocatore che perde il suo ultimo dado è eliminato dalla partita.

## **RILANCIO!**

Per rilanciare, il giocatore deve scegliere una sola opzione tra le due che seguono:

- O aumentare il valore dei dadi;
- O aumentare il numero dei dadi.



Una volta fatta questa scelta, il giocatore deve fare la sua nuova dichiarazione e ora tocca al giocatore alla sua sinistra dichiarare. Quel giocatore può a sua volta dichiarare “dudo” o rilanciare, e così via.

**Esempio:** *Il giocatore precedente ha dichiarato: “Al tavolo, ci sono almeno 5 dadi di valore 4”. Il giocatore attuale può dichiarare: “Al tavolo, ci sono almeno 7 dadi di valore 4” (in questo caso ha aumentato il numero dei dadi). Oppure può dichiarare: “Al tavolo, ci sono almeno 5 dadi di valore 5” (in questo caso ha aumentato il valore dei dadi).*

## ROUND SUCCESSIVO

Una volta che i bicchieri sono stati sollevati a seguito di un “dudo” e un giocatore ha perso un dado, ha inizio un nuovo round e ogni giocatore agita di nuovo il suo bicchiere con i dadi rimanenti al suo interno. Il giocatore che ha appena perso un dado è il nuovo primo giocatore. Se è appena stato eliminato dalla partita, il giocatore alla sua sinistra prende il suo posto.



## CASI PARTICOLARI

### I DADI “PACO”

I dadi che mostrano la testa del tucano Paco sono speciali.



### ● I dadi Paco fungono da jolly

Innanzitutto, i dadi Paco fungono da jolly quando vengono rivelati a seguito di un “dudo”. Hanno sempre lo stesso valore di quello dell’ultima dichiarazione fatta.





**Esempio:** A seguito di un “dudo” dichiarato da un giocatore si rivelano i dadi. La dichiarazione è stata: “Al tavolo, ci sono almeno 9 dadi di valore 3”. Per determinare se questa dichiarazione sia vera o falsa si aggiunge il numero di Paco al totale di dadi di valore 3.

### **Non è possibile cominciare dichiarando dei Paco**

A eccezione di un eventuale giocatore “palifico” (vedi sotto), non è consentito cominciare un round dichiarando un certo numero di Paco.

### **È possibile dichiarare dei Paco**

Di norma, il numero dei dadi può essere solamente aumentato, ma i Paco sono un caso particolare. Quando un giocatore sceglie di fare una dichiarazione sul numero dei Paco, può dichiarare un numero di Paco almeno pari alla metà della dichiarazione precedente, arrotondando sempre per eccesso al numero intero superiore.

**Esempio:** Il giocatore precedente dichiara: “Al tavolo, ci sono almeno 7 dadi di valore 4”. Il giocatore successivo può dichiarare: “Al tavolo, ci sono almeno 4 Paco”.

Ricordate che questo è l'unico caso nel gioco in cui è possibile ridurre il numero dei dadi dichiarato.

Una volta che un giocatore ha dichiarato un certo numero di Paco, il giocatore successivo può scegliere se aumentare il numero di Paco dichiarati o se cambiare il valore dei dadi. In questo secondo caso, tuttavia, deve dichiarare un numero di dadi pari almeno al doppio più uno della dichiarazione precedente.

**Esempio:** Se un giocatore ha dichiarato 4 Paco, il giocatore successivo, se desidera aumentare il valore del dado, deve dichiarare almeno 9 dadi (il doppio della dichiarazione precedente più uno).





## GIOCATORE "PALIFICO"

Quando a un giocatore rimane soltanto un dado nel bicchiere, deve dichiarare di essere "palifico". Sarà il primo giocatore del round successivo. Nel corso di questo round, i Paco non funzionano come jolly e nessun giocatore può modificare il valore del dado dichiarato dal primo giocatore.

Un giocatore è "palifico" soltanto nel round immediatamente successivo a quello in cui è rimasto con un solo dado, e non nei round seguenti.



## REGOLA FACOLTATIVA: "CALZA"!

Questa regola è consigliata ai giocatori più esperti. Quando un giocatore fa una dichiarazione, tutti gli altri giocatori (a eccezione di quello che deve fare la dichiarazione successiva) possono dichiarare "calza". Questo significa che la dichiarazione appena fatta è perfettamente esatta.

La dichiarazione "calza" mette fine al round e si verificano i risultati.

- Se il giocatore che ha dichiarato "calza" ha ragione (la dichiarazione corrisponde esattamente ai dadi presenti sotto i bicchieri, Paco compresi), recupera un dado di quelli che aveva perso in precedenza. Se ha torto, perde un dado. In entrambi i casi, questo dà il via al round successivo.
- Se più giocatori dichiarano "calza", si tiene conto del "calza" dichiarato dal giocatore più vicino nell'ordine di gioco a quello che ha fatto la dichiarazione iniziale.
- Se un giocatore dichiara "calza" nel momento in cui il giocatore di turno sta facendo la sua dichiarazione ("dudo" o rilancia) non si tiene in considerazione il suo "calza".

**Attenzione:** Non è consentito dichiarare "calza" nei round in cui è presente un giocatore "palifico" o quando restano solo due giocatori.





## REGOLA FACOLTATIVA: DADI PERSI VISIBILI

Quando un giocatore perde un dado, lo mette nella scatola al centro del tavolo, in modo che sia ben visibile a tutti i giocatori. Questa regola facoltativa semplifica il gioco in quanto permette a tutti di calcolare più facilmente quanti dadi restino nella partita.



## ROUND DI GIOCO ILLUSTRATO



### PRIMO GIOCATORE (A)

**“Al tavolo, ci sono almeno 4 dadi di valore 4”.**

Questa dichiarazione è plausibile (il giocatore ne possiede già due tra i quattro che ha nel suo bicchiere e ci sono 21 dadi in tutto).



### IL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA (B)

**“Al tavolo, ci sono almeno 6 dadi di valore 4”.**

Anche in questo caso, il giocatore non corre troppi rischi, in quanto nel suo bicchiere ci sono due 4 e un Paco.



### **IL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA (C)**

**“Al tavolo, ci sono almeno 4 Paco”.**

Questo giocatore cerca furbamente di destabilizzare gli altri giocatori dichiarando dei Paco. Nonostante questo, non corre troppi rischi in quanto ne possiede già due nel suo bicchiere. Poteva anche limitarsi a dichiarare soltanto 3 Paco (la metà della dichiarazione precedente).



### **IL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA (D)**

**“Al tavolo, ci sono almeno 9 dadi di valore 5”.**

Questo giocatore decide di ignorare i Paco e di tornare ai dadi normali. Sceglie i 5 in quanto ne possiede già due, più un Paco che funge da jolly. Ha fatto la dichiarazione minima (il doppio del numero di Paco del giocatore precedente, più uno).



### **IL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA (E)**

**“Dudo”.**

L'ultimo giocatore cede: dichiara “dudo” in quanto non ha intenzione di fare altre dichiarazioni, non avendo nessun 5 e nessun 6 nel suo bicchiere. Come vediamo, ha ceduto troppo presto, in quanto la dichiarazione del giocatore (D) è esatta (4 dadi di valore 5 e 5 Paco). Il giocatore (E) perde quindi il round, perde un dado e diventa il primo giocatore del round successivo.

**Ora tocca a voi giocare!**

**Per informazioni sulla versione di Perudo realizzata in cuoio e prodotta artigianalmente in Perù visitate il sito web:  
[www.perudo.co.uk](http://www.perudo.co.uk)**



Serve aiuto?  
**SERVIZIO CLIENTI**  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)