

# PERUDO



## Beach

**COSMO FRY &  
ALFREDO FERNANDINI**



### SPELINHOUD

Een spel Perudo bevat:

- ♣ 30 dobbelstenen  
(5 van iedere kleur);
- ♣ 6 bekens (1 van iedere kleur);
- ♣ 1 zak;
- ♣ 1 boekje met spelregels.



### DOEL VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als laatste nog één of meer dobbelstenen overhoudt.





## VOORBEREIDING

Iedere speler neemt een dobbelbeker en een set van 5 dobbelstenen, alles van dezelfde unieke kleur. De startspeler wordt willekeurig gekozen en de speelrichting is met de klok mee.



## VERLOOP VAN HET SPEL

Alle spelers schudden hun beker gelijktijdig en zetten hem dan ondersteboven op tafel, zodanig dat hun dobbelstenen goed verborgen blijven. Ze kijken dan discreet naar de waarde van hun dobbelstenen, op een zodanige manier dat de andere spelers de waarde niet kunnen zien. **Let op: de spelers mogen de waarde van hun dobbelstenen niet veranderen!**

De startspeler begint met een openingsbod. Hij noemt een waarde (aantal ogen) en raadt vervolgens hoeveel dobbelstenen met deze waarde er in totaal onder de bekertjes van alle spelers liggen. Theoretisch gezien probeert een speler een realistisch bod te maken, maar hij kan er ook voor kiezen om te bluffen en zomaar iets te roepen.

**Voorbeeld:** tijdens een spel met 4 spelers heeft de eerste speler een score 2, 2, 2, 5 en 6. Hij kan nu een bod doen zoals "er zijn minstens 5 dobbelstenen op de tafel met een waarde 2". Dit is een realistisch bod aangezien hij zelf al 3 dobbelstenen met waarde 2 heeft.

**Voorbeeld:** tijdens een spel met 4 spelers heeft de eerste speler een score 2, 2, 3, 4 en 4. Hij kan nu een bod doen zoals "er zijn minstens 8 dobbelstenen op de tafel met een waarde 6". Omdat hij zelf geen enkele zes heeft, is dit duidelijk een bluff.

Vervolgens is de beurt aan de volgende speler. Deze speler heeft twee mogelijkheden:

- Het bod van de vorige speler in twijfel trekken door «Dudo» («ik betwijfel het») uit te roepen;
- Het bod van de vorige speler accepteren en een volgend bod uitbrengen dat hoger is.

## DUDO (IK BETWIJFEL HET)!

Alle spelers moeten hun beker zodanig optillen dat hun dobbelstenen niet van waarde kunnen veranderen. Tel dan de dobbelstenen en het bod van de laatste speler die een bod heeft uitgesproken, kan worden gecontroleerd.

Als het bod van de vorige speler correct was (als het totale aantal dobbelstenen met de genoemde waarde gelijk of hoger was dan het bod van de laatste speler), dan verliest de speler die de "Dudo" uitriep deze ronde. Hij moet nu één van zijn dobbelstenen afleggen. Als het bod van de vorige speler fout bleek (als het aantal dobbelstenen met de genoemde waarde kleiner was dan het bod van de laatste speler), dan verliest de speler die dit laatste foutieve bod deed deze ronde. Hij legt dan één van zijn dobbelstenen weg, in het midden van de tafel.

Als een speler zijn laatste dobbelsteen verliest, is hij volledig uitgeschakeld.

## IK VERHOOG!

Om een vorig bod te verhogen moet de speler één van volgende twee opties kiezen:

- Ofwel het aantal dobbelstenen verhogen;
- Of de gekozen waarde van de dobbelsteen verhogen.

Zodra hij zijn keuze gemaakt heeft, plaatst hij een nieuw bod en gaat de beurt naar de volgende speler. Nu is het opnieuw tijd om te beslissen om een "Dudo" of het bod te verhogen, enz.





**Voorbeeld:** Een speler maakt het volgende bod: «er zijn minstens 5 dobbelstenen op de tafel met een waarde 4». De volgende speler kan nu het bod verhogen naar: «er zijn minstens 7 dobbelstenen met een waarde 4» (in dit geval verhoogt hij het aantal dobbelstenen) of «er zijn minstens 5 dobbelstenen met een waarde 5» (in dit geval verhoogt hij de waarde van de dobbelsteen).

## VOLGENDE RONDE

Zodra een speler «Dudo» heeft geroepen en één van de spelers een dobbelsteen heeft verloren, dan start een nieuwe ronde. Alle resterende dobbelstenen worden opnieuw in de bekertjes gedaan en geschud. De speler die als laatste een dobbelsteen verloren heeft, wordt de startspeler in de nieuwe ronde. Als een speler volledig uitgeschakeld werd in de vorige ronde, begint de speler links van de uitgeschakelde speler.



## SPECIALE GEVALLEN

### DE "PACO" DOBBELSTEEN

De dobbelsteen zijde met de afbeelding van Paco de Toekan is speciaal.

#### ● Paco dobbelstenen worden gebruikt als jokers

Om te beginnen worden ze bij het uitroepen van een "Dudo" meegeteld als joker. Dit wil zeggen dat ze meetellen als iedere geboden waarde.

**Voorbeeld:** Als een speler een "Dudo" uitroept, worden alle dobbelstenen getoond. Het laatste bod was: «er zijn minstens 9 dobbelstenen met een waarde 3 op de tafel». Om te controleren of dit bod juist of onjuist was, moet iedere Paco geteld worden als een dobbelsteen met waarde 3.



#### ● Je mag een openingsbod niet starten met een waarde in Paco dobbelstenen

Behalve als een speler "Palifico" is (zie verder), kan hij een openingsbod niet starten met een aantal Paco dobbelstenen.

#### ● Je mag een bod in Paco dobbelstenen maken

Normaal gesproken mogen spelers het aantal dobbelstenen van een bod alleen verhogen. Echter, bij de speciale Paco dobbelstenen geldt: je mag ze inzetten bij het plaatsen van een bod maar het aantal Paco dobbelstenen van dat bod moet dan minstens de helft van het vorige bod bedragen, naar boven afgerond.

**Voorbeeld:** Het vorige bod was: «er zijn minstens 7 dobbelstenen met een waarde 4 op de tafel». De volgende speler kan een bod doen zoals: «er zijn minstens 4 Paco dobbelstenen op de tafel».

Dit is de enige manier om het aantal dobbelstenen in een ronde te verlagen. Zodra een speler een bod heeft gemaakt in Paco dobbelstenen, kan de volgende speler dit bod in Paco dobbelstenen verhogen, of hij kan de waarde van de dobbelsteen veranderen. Let wel op dat in het geval een andere waarde wordt uitgeroepen, het aantal dobbelstenen gelijk of hoger moet zijn aan het dubbele aantal dobbelstenen van het laatste Paco-bod plus 1.

**Voorbeeld:** Als een speler 4 Paco dobbelstenen geboden heeft, mag de volgende speler, als hij er voor kiest een andere waarde te nemen, slechts een bod doen met minstens 9 dobbelstenen (het dubbele van 4 plus 1).

### "PALIFICO"

Zodra een speler nog slechts één resterende dobbelsteen in zijn beker heeft, moet hij "Palifico" uitroepen. In de volgende ronde zal hij startspeler zijn. Tijdens deze ene ronde gelden Paco dobbelstenen niet langer als jokers, en de waarde waarmee



de startspeler begonnen is kan niet meer veranderd worden, enkel het aantal dobbelstenen mag nog verhoogd worden. Een speler wordt enkel als "Palifico" beschouwd gedurende de eerste ronde dat hij nog slechts één dobbelsteen heeft, in de volgende ronden heeft hij deze titel niet meer.



### OPTIONELE REGEL: CALZA!

Voor een speler een keuze maakt ("Dudo" of Verhogen), kan iedere speler, behalve de speler die het laatste bod heeft uitgebracht, er voor kiezen om «Calza» («het bod is exact») uit te roepen, als hij denkt dat het bod van de laatste speler volledig juist is (dit wil zeggen dat het vorige bod strikt gelijk moet zijn aan het aantal dobbelstenen met de genoemde waarde). Als de speler die "Calza" heeft uitgeroepen gelijk heeft, mag hij één van zijn eerder verloren dobbelstenen terugnemen. Als hij fout was in zijn beoordeling, verliest hij een dobbelsteen. In beide gevallen wordt hij de startspeler in de volgende ronde.

- Als twee spelers gelijktijdig "Calza" uitroepen, mag de speler die uiterst links zit van de speler die het laatste bod heeft gedaan, de "Calza" uitvoeren.
- Als de "Calza" gelijktijdig met een nieuw bod («Dudo» of «Verhogen»), wordt uitgeroepen, telt het nieuwe bod en niet de «Calza».
- De speler die zojuist een bod heeft uitgebracht is de enige speler rond de tafel die geen "Calza" kan uitroepen.



### OPTIONELE REGEL: DE VERLOREN DOBBELSTENEN ZIJN ZICHTBAAR

Bij deze regel geldt: als een speler een dobbelsteen verliest, wordt deze nu open afgelegd, met alle eerder verloren dobbelstenen zichtbaar voor alle spelers. Deze optionele regel maakt het spel

6

eenvoudiger omdat het gemakkelijker te tellen is hoeveel dobbelstenen er nog in het spel beschikbaar zijn.



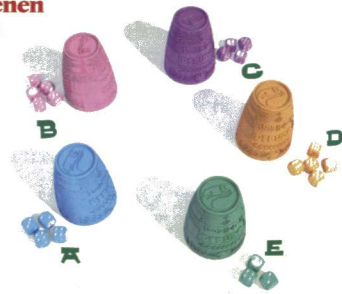
### EEN RONDJE PERUDO. STAP VOOR STAP



#### DE STARTSPELER (A)

"Er zijn minstens  
4 dobbelstenen  
met waarde  
4 op de  
tafel"

Dit is een mogelijk bod (hij heeft zelf al 2 vieren onder zijn beker en er zijn momenteel in totaal 21 dobbelstenen op de tafel).



#### DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (B)

"Er zijn minstens 6 dobbelstenen met  
waarde 4 op de tafel."

Opnieuw, dit bod is bijzonder veilig aangezien speler B zelf 2 vieren en een Paco heeft.

7



## DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (C)

**“Er zijn minstens vier Paco's op de tafel.”**

Nu wordt het een stukje lastiger! Deze speler denkt dat hij de moeilijkheidsgraad kan verhogen door een bod in Paco's te maken. Hij neemt met dit bod echter nog steeds weinig risico omdat hij zelf al over twee Paco's beschikt onder zijn eigen beker. Hij zou zelfs een bod van drie Paco's hebben mogen brengen aangezien het vorige bod slechts door 2 gedeeld moest worden.

## DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (D)

**“Er zijn minstens 9 dobbelstenen met waarde 5 op de tafel.”**

Speler D wil terug weg van een bod in Paco's en maakt een bod in een normale waarde. Hij kiest voor een bod in waarde 5 omdat hij zelf al 2 vijven en een Paco (als joker) onder zijn beker heeft. Hij maakt het minimumbod (twee keer het aantal Paco's van het vorige bod plus 1).

## DE VOLGENDE SPELER AAN ZIJN LINKERKANT (E)

**“Dudo”.**

De laatste speler gelooft hem niet. Hij roept een “Dudo” uit omdat hij zelf geen realistisch ander bod ziet: hij heeft zelf geen enkele 5 of 6 onder zijn beker zitten. Zoals we kunnen zien heeft hij echter te vroeg een “Dudo” uitgeroepen, omdat het bod van speler D correct blijkt te zijn: er zijn 4 vijven en vijf Paco's. Speler E verliest hierdoor de ronde en één van zijn dobbelstenen. Speler E wordt de volgende startspeler.

**Nu is het jouw beurt om te spelen!**

Voor handgemaakte lederen edities van het spel gemaakt in Peru, ga naar [www.perudo.co.uk](http://www.perudo.co.uk)

Hulp nodig?  
KLANTENDIENST  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

# PERUDO

## Beach

COSMO FRY &  
ALFREDO FERNANDINI



### MATÉRIEL

- Une boîte de Perudo contient :
- 30 dés (5 de chaque couleur) ;
  - 6 gobelets (1 de chaque couleur) ;
  - 1 sac ;
  - 1 règle du jeu.



### BUT DU JEU

Le vainqueur est le dernier joueur à posséder un ou plusieurs dés.





## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placez la boîte de jeu au milieu de la table. Elle servira à cacher les dés que les joueurs perdront au fur et à mesure de la partie. Chaque joueur prend un gobelet et les 5 dés de même couleur. Le premier joueur est déterminé au hasard.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs agitent leur gobelet en même temps puis le renversent sur la table en prenant soin de garder les dés dessous. Ils doivent ensuite regarder discrètement les valeurs affichées par leurs dés en prenant bien soin que leurs voisins ne puissent les voir.

**Important : les joueurs doivent faire attention à ne pas changer la valeur des dés !**

Le premier joueur (tiré au sort) doit ensuite faire une proposition. Il doit annoncer tout haut une valeur de dé et un nombre de dés, principalement en fonction de son propre tirage. Théoriquement, il doit se rapprocher au mieux de la réalité, mais il peut aussi bluffer en racontant n'importe quoi.

**Exemple :** lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 2, 5 et 6. Il peut annoncer « il y a au moins 5 dés de valeur 2 autour de cette table ». Cette supposition est plausible (il possède déjà 3 dés de valeur 2).

2

**Exemple :** lors d'une partie à 4 joueurs, les dés du premier joueur indiquent 2, 2, 3, 4 et 4. Il peut annoncer « il y a au

moins 8 dés de valeur 6 autour de cette table ». Étant donné qu'il ne possède même pas 1 dé de valeur 6, on peut dire que le premier joueur est en plein bluff.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de parler. Il a deux choix :

- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est fausse** et il doit annoncer tout haut « dudo » (je doute) ;
- il peut estimer que l'affirmation du premier joueur **est plausible** et il doit alors annoncer une surenchère.



## DUDO (JE DOUTE) !

Tous les joueurs doivent retirer leur gobelet en prenant bien soin de ne pas modifier la valeur de leurs dés. On voit alors si la proposition du joueur précédent est exacte ou fausse.

Si la proposition du joueur précédent est exacte (c'est-à-dire s'il y a un nombre de dés de la valeur choisie supérieur ou égal à la proposition du joueur précédent), le joueur qui vient d'annoncer « dudo » a perdu la manche : il place l'un de ses dés dans la boîte.

Si la proposition du joueur précédent est fausse (c'est-à-dire qu'il y a un nombre de dés de la valeur choisie inférieur à la proposition du joueur précédent), c'est ce dernier qui a perdu la manche et il doit placer un de ses dés dans la boîte.

Un joueur qui perd son dernier dé est éliminé de la partie.

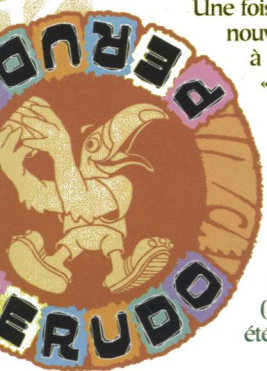
## SURENCHÈRE !

Pour surenchérir, le joueur doit choisir une seule des deux options suivantes :

- soit augmenter la valeur des dés ;
- soit augmenter le nombre de dés.

3





Une fois qu'il a fait ce choix, il doit annoncer sa nouvelle proposition et c'est au joueur situé à sa gauche de parler. Ce dernier peut dire « dudo » ou surenchérir et ainsi de suite.

**Exemple :** le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 5 dés de valeur 4 autour de cette table ». On peut annoncer « il y a au moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table » (dans ce cas, on a augmenté le nombre des dés). Ou « il y a au moins 5 dés de valeur 5 autour de cette table » (dans ce cas, c'est la valeur des dés qui a été augmentée).

### MANCHE SUIVANTE

Lorsque les gobelets sont retirés suite à un « dudo » et qu'un joueur a perdu un dé, on recommence une nouvelle manche en agitant ses dés restants dans son gobelet. Le joueur qui vient de perdre un dé est le nouveau premier joueur. S'il vient d'être éliminé de la partie, c'est le joueur à sa gauche qui prend ce rôle.



### CAS PARTICULIERS

#### LES DÉS « PACO »

Les dés qui montrent la tête de paco le toucan sont spéciaux.

#### Les paco sont des jokers

Tout d'abord, ils servent de joker lorsque les dés sont révélés suite à un « dudo ». Ils ont toujours la même valeur que celle de la dernière proposition exprimée.

4

**Exemple :** on révèle les dés suite à un « dudo » annoncé par un joueur. La proposition précédente est « il y a au moins 9 dés de valeur 3 autour de cette table ». Pour savoir si cette affirmation est exacte ou fausse, on ajoute les paco aux dés qui indiquent 3.

#### On ne peut pas commencer avec des paco

À moins d'être « palifico » (voir ci-dessous), on ne peut pas commencer une manche en annonçant un certain nombre de paco.

#### On peut proposer des paco

Normalement, on ne peut qu'augmenter la valeur des dés. Mais les paco sont spéciaux et on peut parfaitement annoncer une proposition qui concerne les paco : toutefois, il faut au moins annoncer un nombre de paco égal à la moitié de la proposition précédente. On arrondit toujours à l'entier supérieur.

**Exemple :** le joueur précédent a annoncé « il y a au moins 7 dés de valeur 4 autour de cette table ». Le joueur suivant peut dire « il y a au moins 4 dés paco autour de cette table ».

Notez que c'est le seul moment du jeu où on peut réduire la valeur du dé proposé.

Une fois qu'un joueur a annoncé un certain nombre de paco, le joueur suivant peut soit augmenter le nombre de paco proposés, soit changer la valeur des dés. Mais dans ce cas précis, il doit au moins proposer un nombre de dés égal au double de la proposition précédente plus un.

**Exemple :** si un joueur a annoncé 4 paco, le joueur suivant, s'il souhaite augmenter la valeur du dé, doit au moins annoncer 9 dés (le double de la proposition précédente, plus 1).

5



## ÊTRE « PALIFICO »

Dès qu'un joueur n'a plus qu'un dé dans son gobelet, il doit annoncer qu'il est « palifico ». Il sera le premier joueur de la manche suivante. Lors de cette manche, les paco ne sont pas considérés comme des jokers et aucun joueur ne peut modifier la valeur du dé proposé par le premier joueur.

Un joueur n'est « palifico » que durant la manche qui suit celle où il s'est retrouvé avec un seul dé, pas lors des suivantes.

## RÈGLE OPTIONNELLE : CALZA !

Quand un joueur vient de faire une proposition, tous les autres joueurs - à l'exception de celui qui doit faire la proposition suivante - peuvent annoncer « calza ». Cela signifie que la proposition qui vient d'être faite est strictement exacte.

L'annonce « calza » met fin à la manche et on vérifie alors les résultats. Si le joueur qui a annoncé « calza » a raison (la proposition, paco compris, correspond exactement à ce qu'il y a sous les gobelets), il récupère un de ses dés précédemment perdus. S'il a tort, il perd un dé. Dans les deux cas, il commence la manche suivante.

- Si plusieurs joueurs déclarent « calza » simultanément, c'est le « calza » du joueur le plus proche dans l'ordre du tour de celui qui a fait la proposition qui est pris en compte.
- Si un joueur dit « calza » au moment où le joueur dont c'est le tour fait sa proposition (« dudo » ou surenchère), le « calza » n'est pas pris en compte.

Attention : on ne peut pas annoncer « calza » lors des manches « palifico » ou lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs.



## RÈGLE OPTIONNELLE : DÉS PERDUS VISIBLES

Lorsqu'un dé est perdu par un joueur, il est placé au milieu de la table, à la vue de tous les joueurs. Cette règle optionnelle simplifie le jeu puisqu'elle permet de calculer plus facilement combien il reste de dés dans la partie.



## UN TOUR DE JEU EN IMAGES



### PREMIER JOUEUR (A)

« Il y a au moins 4 dés de valeur 4 autour de cette table ». Cette proposition est plausible (il a déjà deux 4 dans son gobelet et il y a 21 dés en tout).



### LE JOUEUR À SA GAUCHE (B)

« Il y a au moins 6 dés de valeur 4 autour de cette table ».

Une fois de plus, il ne prend pas beaucoup de risques puisqu'il a deux 4 et un paco dans son gobelet.



### LE JOUEUR À SA GAUCHE (C)

« Il y a au moins 4 paco autour de cette table ». Plus taquin, ce joueur pense pouvoir déstabiliser les autres joueurs en proposant des paco. Malgré tout, il ne prend pas beaucoup de risque puisqu'il en a déjà 2 dans son gobelet. Notons qu'il pouvait proposer 3 paco seulement (proposition précédente divisée par deux).



### LE JOUEUR À SA GAUCHE (D)

« Il y a au moins 9 dés de valeur 5 autour de cette table ». Ce joueur choisit d'oublier les paco et de revenir aux dés normaux. Il choisit les 5 puisqu'il en possède déjà deux, plus un paco qui sert de joker. Il fait la proposition minimum (le nombre de paco du joueur précédent doublé, plus un).



### LE JOUEUR À SA GAUCHE (E)

« Dudo ».

Le dernier joueur craque. Il annonce « dudo » car il ne voit pas bien quoi annoncer d'autre étant donné que sa main ne contient ni 5, ni 6. Comme on peut le voir, il a craqué trop tôt puisque la proposition du joueur (D) est exacte (4 dés de valeur 5 et 5 paco). Le joueur (E) perd donc la manche, ainsi qu'un dé, et il devient le premier joueur de la manche suivante.

**Maintenant, c'est à vous de jouer !**

Pour des informations sur la version en cuir et produite de manière artisanale au Pérou du jeu Perudo, rendez-vous sur le site [www.perudo.co.uk](http://www.perudo.co.uk)



Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)