

# PERUDO

COSMO FRY &  
ALFREDO FERNANDINI



## MATÉRIEL

- Une boîte de Perudo contient :
- 30 dés (5 de chaque couleur) ;
  - 6 gobelets (1 de chaque couleur) ;
  - 1 couvercle ;
  - 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 le couvercle au milieu de la table. Il 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).

**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.

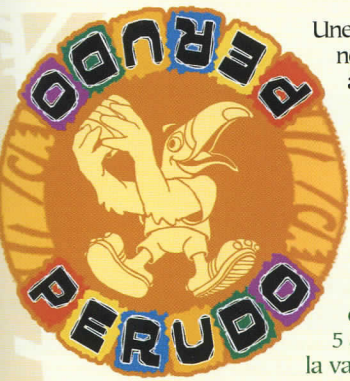
Si la proposition du joueur précédent est exacte (c'est-à-dire s'il y a un nombre de dés de la valeur choisie supérieur ou égal à la proposition du joueur précédent), le joueur qui vient d'annoncer « dudo » a perdu la manche : il place un de ses dés sous le couvercle.

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 le couvercle. 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.



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.

**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 à 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).

## 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 !

Avant que le joueur dont c'est le tour de parler ne fasse une proposition (« dudo » ou surenchère), n'importe quel joueur autre que celui qui a fait la dernière enchère peut annoncer « calza » (ce qui signifie exact) s'il pense que la dernière proposition annoncée est strictement exacte (c'est-à-dire que le nombre de dés de la valeur choisie est égal à la proposition précédente - au lieu d'être supérieur ou égal).

Si le joueur a raison, il reprend un des dés qu'il avait préalablement perdu. S'il a tort, il perd un dé. Dans les deux cas, c'est lui qui devient le premier joueur de la manche suivante.

- Si deux joueurs disent « calza » simultanément, c'est le joueur le plus à gauche de celui qui venait de faire la dernière enchère qui est considéré comme ayant parlé en premier.
- Si un joueur dit « calza » au moment où le joueur dont c'est le tour fait sa proposition (« dudo » ou surenchère), alors c'est cette proposition qui est prise en compte et non pas le « calza ».
- Le joueur venant d'annoncer la dernière enchère est donc le seul à la table à ne pas pouvoir dire « calza ».



# PERUDO

COSMO FRY &  
ALFREDO FERNANDINI



## SPELINHOUD

- Een spel Perudo bevat:
- 30 dobbelstenen (5 van iedere kleur);
  - 6 bekers (1 van iedere kleur);
  - 1 deksel;
  - 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

Leg het deksel in het midden van de tafel. Het zal gebruikt worden om tijdens het spel de verloren dobbelstenen van de spelers te verbergen. Iedere speler neemt een beker met 5 dobbelstenen in de bijhorende kleur. De eerste speler wordt willekeurig gekozen.



## VERLOOP VAN HET SPEL

Alle spelers schudden hun beker gelijktijdig en zetten hem dan ondersteboven op tafel, er voor zorgend 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 eerste speler (willekeurig beslist) begint met een openingsbod. Hij zegt hardop een getal en een aantal dobbelstenen. Hij zegt hardop een getal en een aantal dobbelstenen. Dit bod is gebaseerd op de dobbelstenen die hij onder zijn beker heeft en hij gokt het aantal dobbelstenen dat de andere spelers van dit getal onder hun beker hebben.

In theorie zou hij moeten trachten om zo dicht mogelijk bij de realiteit te zitten, maar hij kan er ook voor kiezen om te bluffen en een compleet uit de lucht gegrepen bod te maken.

**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 speler links van de persoon die net een bod heeft uitgebracht. Deze speler heeft twee mogelijkheden:

- Als hij denkt dat het bod van de eerste speler fout is, zegt hij «Dudo» (Ik betwijfel het);
- Als hij het bod als realistisch aanneemt, dan moet hij het bod verhogen en het nieuwe bod aankondigen.

### DUDO (IK BETWIJFEL HET)!

Alle spelers moeten hun beker zodanig opheffen dat hun dobbelstenen niet van waarde kunnen veranderen. De dobbelstenen kunnen dan geteld worden 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 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 de het deksel in het midden van de tafel leggen.

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 moet nu één van zijn dobbelstenen onder het deksel in het midden van de tafel leggen.

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 waarde van de dobbelsteen verhogen.

Eens hij zijn keuze gemaakt heeft, kondigt hij het nieuwe bod aan 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:** De vorige speler maakte 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

Eens alle bekers opgeheven zijn nadat een speler een "Dudo" heeft uitgeroepen en één van de spelers een dobbelsteen verloren is, begint een nieuwe ronde. Alle overblijvende dobbelstenen worden opnieuw in de bekers gedaan en geschud. De speler die als laatste een dobbelsteen verloor, 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 dobbelsteenkant 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:** Eens 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 fout was, moet iedere Paco geteld worden als een dobbelsteen met waarde 3.

#### **Je mag een bod niet starten met een waarde in Paco dobbelstenen**

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

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

Spelers mogen het bod van de scores enkel verhogen, behalve in het geval van een bod in Paco dobbelstenen. Een bod in Paco dobbelstenen is speciaal en ze kunnen gebruikt worden om een bod te doen, maar let op: het aantal Paco dobbelstenen moet minstens de helft, naar boven afgerond, van het vorige bod bedragen.

**Voorbeeld:** Het vorige bod bedroeg 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 het 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 minimum 9 dobbelstenen (het dubbel van 4 plus 1).

### "PALIFICO"

Zodra een speler nog slechts een resterende dobbelsteen in zijn beker heeft, moet hij een "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 begon 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 een dobbelsteen heeft, in de volgende rondes heeft hij deze titel niet meer.



## OPTIONELE REGELS: CALZA!



Voor een speler zijn bod plaatst («Dudo» of Verhoog), kan iedere speler, behalve deze speler die het laatste bod heeft uitgebracht, er voor kiezen om een “calza” (het bod is exact) uit te roepen, als hij denkt dat het bod van de laatste speler correct is (dit wil zeggen dat het vorige bod strikt gelijk moet zijn aan het aantal dobbelstenen met deze waarde in plaats van groter).

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.

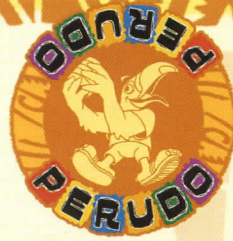
- Als tweespelers gelijktijdig een “Calza” uitroepen, mag de speler die het meest links zit van de speler die het laatste bod heeft gedaan, de “Calza” uitvoeren.
- Als de “Calza” gelijktijdig met een nieuw bod (“dudo” of “Verhoog”), wordt uitgeroepen, telt het nieuwe bod en niet de “Calza”.
- De speler die juist een bod heeft uitgebracht is de enige speler rond de tafel die geen “Calza” kan uitroepen.



## OPTIONELE REGEL: DE VERLOREN DOBBELSTENEN ZIJN ZICHTBAAR

Als een speler een dobbelsteen verliest, wordt deze in het deksel gelegd, dat nu als een schoteltje open op de tafel ligt, met alle vroeger in het

spel verloren dobbelstenen zichtbaar voor de spelers. Deze optionele regel maakt het spel 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 vier 4-en op de tafel»

Dit is een mogelijk bod (hij heeft zelf al twee 4-en onder

zijn beker en er blijven momenteel in totaal 21 dobbelstenen op de tafel).

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



« Er zijn minstens zes 4-en op de tafel.»

Opnieuw, dit bod is bijzonder veilig aangezien speler B zelf twee 4-en en een Paco heeft.





## 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 negen 5-en 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 twee 5-en 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 vier 5-en en vijf Paco's. Speler E verliest bijgevolg 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,  
bezoek volgende website [www.perudo.co.uk](http://www.perudo.co.uk)

