

# PERUDO

A Perudóban dobókockákkal dobtok és a dobások eredményére licitáltok... de előfordul, hogy blöffölnötök kell!

## TARTOZÉKOK

- 30 dobókocka (5 minden színből)
- 6 pohár (1 minden színből)
- 1 fedél
- 1 vászonzsák
- Játékszabály



## A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos győz, akinél utoljára marad egy vagy több kocka.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos vegyen magához egy poharat és az 5 hozzá tartozó kockát. A zsákok helyezték az asztal közepére: ebbe teszik majd a játék során elvesztett kockákat. Az lesz az első kezdőjátékos, aki a legutóbb látott tukánt.

## A JÁTÉK MENETE

### Áttekintés:

A saját körödben túllicitálhatod a szomszédod licitjét, vagy kihívhatod, ha túl magasnak tűnik. Ha túl magasat licitálsz, és rajtakapnak, vagy ha tévesen vádolod meg a szomszédodat, akkor elveszíted az egyik dobókockádat. A játék így halad fordulóról fordulóra, amíg csak egy játékos marad, akinek még van kockája. Az a játékos, akinek még maradt kockája, győz.

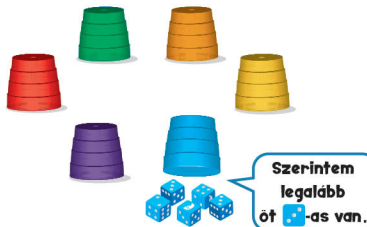
A forduló elkezdéséhez minden játékos rázza össze a kockáit a poharában, majd tegye a poharat fejjel lefelé maga elé az asztalra úgy, hogy a kockák alatta maradjanak. Döntsd meg egy picit a poharat, hogy meg tudd nézni a kockáidat anélkül, hogy a szomszédaid meglátnák azokat. **Ügyelj rá, hogy ne változtasd meg véletlenül a kockák értékét!**

Minden forduló elején a kezdőjátékos bejelent egy licitet. A játék ezután az óramutató járására szerint folytatódik. A saját körödben reagálnod kell a szomszédod licitjére.

## A

## LICITÁLÁS

A forduló kezdőjátékosza kezdi a licitálást, vagyis mond egy kockamennyiséget és egy kockaértéket. Például: „Szerintem legalább öt 3-as van.”



A fenti példában **Maria** licitje szerint legalább öt dobókocka a 3-as értéket mutatja. Neki két kockája mutat 3-ast, illetve van egy **Pacója**, ami dzsóker. Így **Mariának** már van három kockája, ami beleszámít a minimum ötte, amire licitált. Ezzel nem kockáztat nagyot, mivel elég valószínű, hogy a többi játékos pohara is rejt 3-ast vagy Pacót.

A licitek a játékosok poharai alatt található minden kockára vonatkoznak. Vedd figyelembe a saját dobásodat és azt, amit tudni vélsz a többiekéről. Licitálhatsz az alapján, amit valószínűnek tartasz, de nyugodtan blöffölni is. A bejelentett kockák száma egy minimum, nem baj, ha több van belőlük.



**Paco:** Az 1-es érték helyét minden kockán egy vidám tukán foglalja el, akit **Pacónak** hívnak. **Paco** dzsókernek számít: minden **Pacót** mutató kocka olyan értékűnek számít, mint ami a licitben éppen szerepel.

**Megjegyzés:** A forduló elején nem lehet **Pacókra** licitálni.

## B

## REAGÁLÁS A LICITRE

A körödben reagálnod kell a tőled jobbra ülő játékos licitjére. Két módon tudsz reagálni: vagy **egy magasabb licitet mondasz (túllicitálsz)** vagy **kihívod** az előző licitet.

## JÁTÉKOS KÖRE

TÚLLICITÁLÁS

VAGY

KIHÍVÁS

## TÚLLICITÁLÁS

Az aktuális licitet 3 féle módon tudod emelni:

### 1 TÚLLICITÁLÁS A KOCKÁK SZÁMÁVAL

Túllicitálhatsz úgy, hogy több kockára licitálsz, ebben ez esetben bármilyen értéket választhatsz hozzá.



Ha **Maria** arra licitált, hogy legalább négy kocka mutat 4-es értéket, akkor **Esteban** túllicitálhatja **Mariát**, ha azt mondja, hogy legalább öt kocka mutat bármilyen (4/5/6) értéket. **Esteban** akár ötnél több kockára is licitálhatna.

### 2 TÚLLICITÁLÁS A KOCKA ÉRTÉKÉVEL

Túllicitálhatsz úgy, hogy magasabb értékre licitálsz, ebben az esetben ne változtasd meg a kockák számát.



Ha **Maria** arra licitált, hogy legalább négy kocka mutat 4-es értéket, akkor **Esteban** túllicitálhatja **Mariát**, ha azt mondja, hogy legalább négy kocka mutat 5-ös vagy legalább négy kocka mutat 6-os értéket.

### 3

## TÚLLICITÁLÁS PACÓKKAL

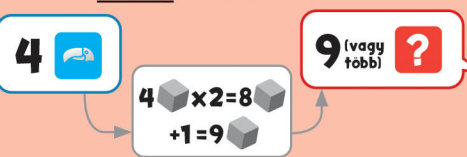
Bár a forduló elején nem lehet **Pacókra** licitálni, a szomszédod túllicitálásakor használhatod ezt az értéket. Ehhez **legalább feleannyi** (felfelé kerekítve) **Pacót** kell licitálnod, mint az előző licit kockamennyisége.



Egy **Pacóra** tett licitet emelhetesz azzal, hogy **több Pacóra** licitálsz.



Ha a következő játékos nem akar **Pacókkal** túllicitálni, akkor a licite során megváltoztathatja helyette a kocka értékét. Ha így tesz, muszáj **legalább az előző Pacós licit kétszerese plusz egy** mennyiségű kockára licitálnia.



Miután egy játékos megtette a licitjét, a tőle balra ülő játékos következik. A játék így folytatódik, amíg valaki meg nem kérdőjelezi a legutóbbi licitet.

VAGY

## KIHÍVÁS

Ha úgy gondolsz, hogy az előző játékos licitje túl magas, kihívhatod őt úgy, hogy azt mondd: „**Kétkem!**”. Ilyenkor minden játékos emelje fel a poharát (ügyelve, hogy ne változtassanak a dobásukon), és megszámlálják a licitált értéket mutató kockáikat.

**Tipp:** A nagyobb izgalom kedvéért fedjétek fel egyesével a poharakat. A számolást megkönnyíti, ha félreteszitek a releváns kockákat, amint felfedték azokat.

- Ha van (legalább) annyi kocka a választott értékben, mint amennyi a licitben elhangzott, a licit sikeres, és a játékos, aki (tévesen) mondta, hogy „**Kétkem!**”, elveszít egy kockát (lásd **Forduló vége**).
- Ha kevesebb kocka mutatja a licitben megadott értéket, a licitáló játékos veszít el egy kockát.

**Emlékeztető:** A kockák számolásakor a **Pacók** dzsókernek számítanak. Vegyétek úgy, mintha a licitben szereplő értéket mutatnák.



A móka kedvéért **Paco** nyelvén is beszélhettek. Kihíváskor a „**Kétkem!**” helyett kiáltásotok azt, hogy „**Dudo!**”.

**Maria** licitje szerint öt kocka mutat 3-as értéket. **Manolo** azt mondja „**Kétkem!**”, és ezzel kihívja őt. Mindenki felemeli a poharát, és kiderül, hogy összesen négy kocka mutat 3-as értéket, és még két **Paco** is van. Ez hat 3-as kockának felel meg, így **Maria** licitje sikeres volt. **Manolo** elveszít 1 kockát, mivel a kihívása téves volt.

C

## FORDULÓ VÉGE

Amikor elveszítesz egy kockát, azt tedd a vászonzsákba. Ezzel véget ér az adott forduló, és a játék hátralévő részében anélkül a kocka nélkül fogsz játszani. Vedd magadhoz az összes játékban levő kockádat, és kezdjétek el az új fordulót. A fordulót az a játékos kezdi egy új licittel, aki elveszítette egy kockáját.

Ha elveszítetted az utolsó kockádat is, kiestél a játékból és a tőled balra ülő játékos kezdi a következő fordulót.

*Próbáljátok észben tartani, hogy kinél hány kocka van játékban. Abban is megegyezhettek, hogy nem rejtitek el a zsákba a játék során elveszített kockákat.*



D

## JÁTÉK VÉGE

Ha már csak egy játékosnál maradtak kockák, az a játékos győzött!



## PÉLDA EGY FORDULÓRA

**1** Esteban a kezdőjátékos, így ő adja meg az első licitet.

**2** Diegónak reagálnia kell Esteban licitjére. Úgy dönt, hogy túllicitálja őt a licitált kockák számával. Így szabadon választhat egy új értéket.

**3** Mariának sok 5-öse van a pohara alatt, ezért úgy dönt, túllicitálja Diegót az érték növelésével.

**4** Alba úgy érzi, hogy már így is elég nagy a licitált kockák száma, ezért inkább Pacókkal licitál túl a többiekén. A korábbi mennyiséget megfelezi és felfelé kerekíti.

**5** Carmen attól tart, hogy ezt túllicitálni Pacókkal kockázatos lenne, és a pohara alatt négy 6-os érték van. Ezért úgy dönt, hogy a licitált értéket változtatja meg. Így a korábban licitált Pacók számának kétszerese plusz 1 lesz a licitált kockák száma.

**6** Manolo túl magasnak tartja a licitet, ezért azt mondja „Kétlelem!”.

**Megjegyzés:** a játékosok nem feltétlenül játszanak mindig ugyanannyi kört egy fordulón belül.

**ESTEBAN** (5 kocka)

**DIEGO** (7 kocka)

**MARIA** (7 kocka)

**MANOLO** (Kétlelem!)

**CARMEN** (9 kocka)

**ALBA** (4 kocka)

Ezután minden játékos felfedi a kockáit: összesen öt 6-os van és négy Paco. Carmen helyesen licitált! A forduló ezzel véget ér: Manolo elveszít egy kockát, és ő lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban.



E

## OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Miután jobban belejöttetek a játékba, játsszatok nyugodtan az alábbi két opcionális szabály bármelyikével – vagy mindkettővel.

### UTOLSÓ KOCKA!

Miután elveszítetted az utolsó előtti kockádat, jelentsd be, hogy „Utolsó kocka!”. Ezután a következő fordulóban (de csakis abban) kövessétek az alábbi szabályokat:

Tanuljátok meg egy új szót Pacótól, és az „Utolsó kocka!” helyett mondjátok azt, hogy „Palifico!”.

- Csak a kockák számának emelésével lehet túllicitálni, az értéket nem lehet megváltoztatni.
- A Pacók nem számítanak dszókernek, kezeljétek azokat úgy, mint a kocka bármelyik másik oldalát.
- A licitálást lehet Pacókkal kezdeni.

2

3 (vagy több)

Ha Maria licitja „két négyes” (azaz két kocka mutat 4-es értéket) egy „utolsó kockás” fordulóban, Diego úgy licitálhat rá, ha azt mondja „három négyes” (azaz három kocka mutat 4-es értéket). Mondhatott volna ennél több kockát is, de a kocka értékét nem változtathatja meg (Pacóra sem).

### TELITALÁLAT!

Miután valaki licitált, bármelyik másik játékos elkiálthatja magát, hogy „Telitalálat!”, ha úgy gondolja, hogy a licitben szereplő kockák száma pontosan megfelel a valószínűségnek. Azonnal fejezzétek be a fordulót, és ellenőrizték le, hogy a játékosnak igaza volt-e.

Itt is bevezethettek egy új szót Paco nyelvén: a „Telitalálat!” helyett mondjátok azt, hogy „Calza!”.

- Ha a „telitalálatot” kiáltó játékosnak igaza volt (azaz a licit, a Pacókat is beleszámítva, pontosan megfelel a poharak alatt lévő kockáknak), visszaveheti egy korábban elveszített dobókockáját a poharába.
- Ellenkező esetben a játékos elveszít egy kockát.

Mindkét esetben a telitalálatot kiáltó játékos lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban.

#### Megjegyzések:

- Egy „utolsó kockás” fordulóban, illetve ha csak két játékos van játékban, a játékosok nem kiálthatnak „telitalálatot”.
- Ha több játékos egyszerre kiált „telitalálatot”, akkor azé az elsőbbség, aki közelebb ül az aktuális licitálóhoz (az óramutató járása szerint).

Cosmo Fry és Alfredo Fernandini játéka  
Grafika: Marcel Pixel és Axel Mahé  
Illusztrálta: Marcel Pixel

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
www.gemker.hu | info@gemker.hu



© Asmodee Group 2024. Minden jog fenntartva!

