



Perudo is het oude Peruaanse dobbelspel voor twee of meer spelers. In de vijftiende eeuw speelden de Inka's het al en nog steeds wordt het overal in Peru gespeeld. Tegenwoordig zelfs in Europese landen, zoals Spanje. Het is een spel van gokken, bluffen en vooral geluk!

Doel van het spel: Om dit spel te winnen moet je zorgen dat je als laatste speler overblijft met nog dobbelstenen in je bezit.

Inhoud: 30 Perudo-dobbelstenen in zes verschillende kleuren, 6 Perudo-bekers in verschillende kleuren, 1 Perudo deksel, 1 zakje met trekkoord om de Perudo-dobbelstenen in op te bergen.

Voorbereiding: Om Perudo te spelen heeft iedere speler één Perudo-beker en vijf dobbelstenen van dezelfde kleur nodig. Alle spelers gooien één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit mag het eerst bieden.

Het spel: Alle spelers schudden tegelijkertijd hun beker met dobbelstenen en zetten hem vervolgens omgekeerd op tafel. De beker blijft over de dobbelstenen heen staan. De spelers kijken voor zichzelf wat ze gegooid hebben en gebruiken daarbij de beker als schild, zodat de andere spelers niet mee kunnen kijken.

Perudo-dobbelstenen hebben op vijf zijden "ogen" (van 2 tot 6). Op de zesde zijde staat een Azteek-hoofd. Het Azteek-hoofd op een dobbelsteen is de aas of de joker.

Als jij begint, mag jij als eerste bieden. Je bod is gebaseerd op hoeveel van een bepaald getal jij denkt dat er gegooid zijn door **alle** spelers samen (b.v. 8 vijven). Hier komt de nodige vaardigheid (en geluk!) aan te pas. Voordat je biedt moet je met twee dingen rekening houden:

- 1 Het totale aantal dobbelstenen dat in het spel is. **LET OP:** dit wordt tijdens het spel hoe langer hoe moeilijker omdat spelers dobbelstenen kwijt raken.
- 2 Alle azen zijn jokers. **Let op:** dit maakt het raden van het precieze aantal dat er van een bepaald cijfer is moeilijker.





Een spel van gokken, bluffen en geluk!



Voorbeeld:

Je gooit: twee 4-en, één 5, een 2 en een aas. Met zes spelers zijn er in totaal 30 dobbelstenen in het spel. Het is dus waarschijnlijk dat er ongeveer 5 van elk getal liggen.

Misschien vind je 8 x een goede gemiddelde gok, of je biedt 9 x omdat je er zelf twee hebt plus een aas. En dat maakt het meteen moeilijker voor de volgende speler die hoger moet bieden dan negen van een bepaald getal.



De volgende speler is aan de beurt: Dan is de speler links van je aan de beurt. Hij kan kiezen uit twee dingen:

- je geloven en zelf bieden - zijn bod moet hoger zijn
- je bod betwifelen en "Dudo" roepen

1 HOGER BIEDEN: Als je hoger wilt bieden, kun je weer uit twee dingen kiezen:

- Je kan het aantal dobbelstenen en/of het getal op de dobbelsteen van het bod van de vorige speler verhogen.

Voorbeeld:

De vorige speler heeft 8 x geboden.

- Nu moet jij negen of meer van dit getal bieden (d.w.z. 9 x) of elk ander getal (d.w.z. 2, 3, 5 of 6) of je verhoogt je bod naar 8 x of 8 x). Je kunt ze ook allebei verhogen, dus bijvoorbeeld 10 x of 11 x bieden.

- Of je mag "azen" bieden. Met andere woorden, je gok is gebaseerd op het aantal azen - d.w.z. jokers - dat onder de bekers ligt. Omdat de azen de jokers zijn en er dus niets meer bijgeteld wordt, moet het aantal dat je biedt tenminste de helft zijn van het aantal dat ervoor geboden werd (indien nodig naar boven afgerond).

Voorbeeld:

De vorige speler heeft 9 x geboden. Het aantal azen dat je kunt bieden, is dus 5 of meer.

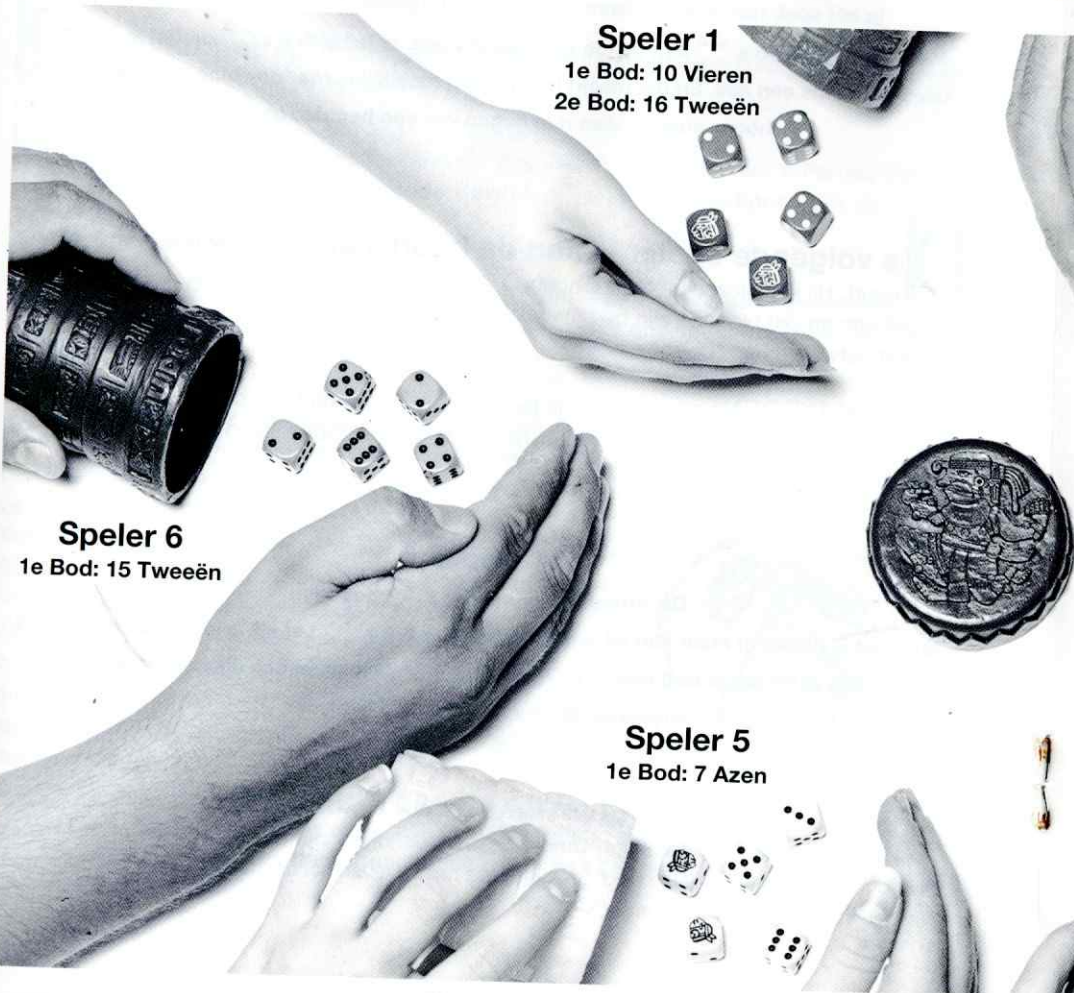


oorbeeld

Speler 1

1e Bod: 10 Vieren

2e Bod: 16 Tweeën

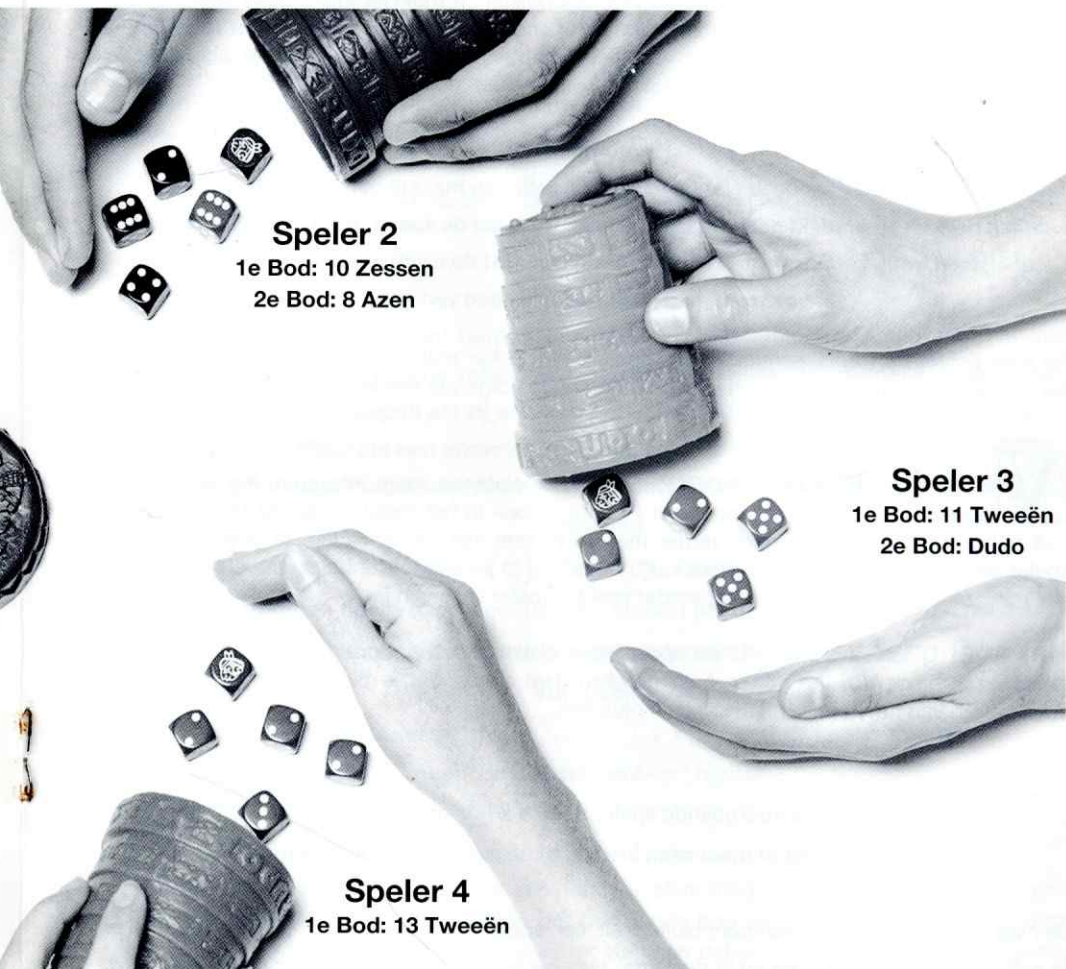


Speler 6

1e Bod: 15 Tweeën

Speler 5

1e Bod: 7 Azen



Speler 2

1e Bod: 10 Zessen

2e Bod: 8 Azen

Speler 3

1e Bod: 11 Tweeën

2e Bod: Dudo

Speler 4

1e Bod: 13 Tweeën

Conclusie: Speler 3 (de uitdager) onthult zijn dobbelstenen, gevolgd door speler 4, 5, 6 1 en 2. Speler 2 verliest een dobbelsteen, omdat er in totaal slechts 7 Azen zijn. Speler 2 begint de volgende ronde met 4 dobbelstenen.



2 "Dudo" roepen: Als je de vorige speler niet gelooft, kun je zijn bod betwijfelen door "Dudo" te roepen. Dudo betekent "ik betwijfel" in het Spaans en daarmee kun je een leugenaar ontmaskeren in plaats van gedwongen te worden tot bluffen.

Te beginnen met de speler links van je tillen de spelers nu één voor één hun beker op om te laten zien wat ze gegooid hebben. Het aantal dobbelstenen met het juiste getal wordt geteld (inclusief alle azen). Als het geboden aantal (of meer) er blijkt te liggen, dan is je twijfel ongegrond gebleken en moet je één van je vijf dobbelstenen inleveren. Maar als je twijfel terecht blijkt te zijn, moet de bieder waaraan je twijfelde een dobbelsteen inleveren.

Voorbeeld:

De voorgaande speler heeft 9 x  geboden maar jij betwijfelt dit.

Je telt de 5-en en ontdekt dat er maar acht zijn. Nu raakt de speler die jij niet geloofde een dobbelsteen kwijt. Let op: als er 9 of meer 5-en (inclusief de azen) onder de bekers uit waren gekomen, had jij een dobbelsteen verloren.

Als alles achter de rug is, schudden alle spelers hun beker met dobbelstenen weer. De speler die een dobbelsteen heeft moeten inleveren begint de volgende ronde.



Verloren dobbelstenen: Als je dobbelstenen moet inleveren, leg je ze in het zakje met trekkoord of onder het Perudo deksel in het midden van de tafel, zodat ze niet zichtbaar zijn. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee, te beginnen bij de speler die het laatst een dobbelsteen kwijtraakte. Als je je laatste dobbelsteen verliest, mag je niet meer meedoen en het spel gaat verder met de speler links van je.

Het spel gaat verder Als de speler vóór je azen heeft geboden, mag je of een hoger aantal azen bieden of teruggaan naar getallen. Het aantal dat je biedt moet tenminste het dubbele zijn van het geboden aantal azen plus één.

Voorbeeld:

De voorgaande speler heeft 4 x  geboden.

Je moet nu vijf of meer azen bieden, of negen of meer van een getal.

Je mag altijd als je aan de beurt bent bluffen. Als een speler bijvoorbeeld 9 x  heeft geboden en je hebt zelf geen 4-en of azen en je denkt dat het zeer onwaarschijnlijk is dat er negen 4-en in dit rondje zitten, mag je toch 10 x  bieden, in de hoop dat de volgende speler 11 x  zal zeggen en niet geloofd zal worden. Maar pas op, er kan natuurlijk ook aan jouw bod getwijfeld worden!



Jokers: Azen zijn altijd jokers, behalve wanneer een speler "Palifico" (zie hieronder) is. De azen tellen dus als elk getal en worden aan het einde van een ronde meegeteld bij het totaal.

Speciale ronden

"Palifico": Zodra je je vierde dobbelsteen kwijtraakt, moet je zeggen dat je "Palifico" bent. Dit geeft je het recht de volgende ronde te beginnen en het betekent dat het getal dat jij noemt niet veranderd mag worden. De spelers die na jou komen mogen alleen het **aantal** dat van dit getal gegooid is veranderen, oftewel verhogen.

Let op: als een speler "Palifico" is, tellen de azen die ronde **niet** als joker.

Voorbeeld:

Je hebt gezegd dat je "Palifico" bent en je biedt 3 x . De volgende speler moet nu vier of meer 4-en bieden. De daarna volgende spelers mogen alleen het aantal 4-en verhogen, of natuurlijk "Dudo" roepen als zij een bod betwijfelen. Je kunt maar één keer per spel "Palifico" zijn. Maar als een andere speler ook slechts één dobbelsteen heeft in een "Palifico"-rondje, mag deze speler (en hij alleen) het geboden aantal veranderen.

Voorbeeld:

De spelers bieden: 1 x , 2 x . Nu mag hij 2 x  bieden.

In dit geval moeten spelers die weer na hem komen (tenzij die ook al Palifico geweest zijn) hetzelfde getal bieden als hij.

Voorbeeld:

Het rondje gaat verder: 1 x , 2 x , 2 x  - en de speler daarna moet "drie (of meer) 3-en" bieden.

"Calza": Met deze extra regel voor geoefende spelers mag iedere speler, behalve degene die als volgende aan de beurt is, roepen dat het laatste bod exact klopt. Als iemand "Calza" roept, is het rondje afgelopen en alle spelers moeten hun dobbelstenen laten zien, te beginnen met de speler die "Calza" heeft geroepen. Als het inderdaad "Calza" is en er precies het geboden aantal dobbelstenen ligt, krijg je een dobbelsteen terug uit het zakje. Maar als het niet klopt, moet je een dobbelsteen inleveren. Het volgende rondje begint met de "Calza"-speler.

Let op: je kunt nooit meer dan vijf dobbelstenen hebben.



De winnaar: De winnaar is de laatste speler in het spel die nog één of meer dobbelstenen heeft.



Opmerkingen

Wat is een ronde? Een ronde bestaat uit het gezamenlijk schudden van de dobbelstenen, waarna de spelers één voor één bieden, totdat het bod van een speler niet geloofd wordt. Een ronde is afgelopen als een speler "Dudo" roept.

Je dobbelstenen laten zien: Als een speler "Dudo" roept, moeten de spelers links van hem één voor één en met de wijzers van de klok mee hun beker optillen. Als het betwijfelde aantal bereikt wordt voordat alle spelers hun dobbelstenen hebben laten zien, hoeven de overige spelers hun beker niet op te tillen. Zodoende hoeven ze dus niet te laten zien hoeveel dobbelstenen ze nog hebben en ze verraden ook niets van hun tactiek, of ze b.v. blufte of niet.

Bluffen: De kunst van dit oude Peruaanse dobbelspel is weten hoe en wanneer je moet bluffen. Geofende Perudo-spelers zullen in het begin van een rondje nooit of bijna nooit "Dudo" roepen. Ze wachten liever totdat het geboden aantal zo hoog is dat ze zelf het risico lopen dat hun bod betwijfeld wordt.

Azen: De azen mogen op elk willekeurig moment van het spel geboden worden, behalve door de speler die het eerste biedt. "Azen" bieden kan heel nuttig zijn als het aantal dobbelstenen niet echt hoog genoeg is om te betwijfelen, maar al te hoog om nog rustig te verhogen.

Verloren dobbelstenen in de gaten houden: Verloren dobbelstenen zitten in het zakje of liggen onder het deksel van de doos, je kunt niet zien hoeveel het er zijn. Geofende spelers weten precies hoeveel dobbelstenen er nog in het spel zitten, Daardoor kunnen zij beter gokken wat er gegooit wordt.

© 1994 Hasbro International Inc.

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig.
Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:
Hasbro B.V.,
Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.

Voor België:
S.A. Hasbro n.v.,
Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.

