

## PERUDO

### Preparazione del gioco

Prima di cominciare a giocare a Perudo, dovete avere tutti un bussolotto e cinque dadi. Decidete chi comincia a giocare tirando un dado ciascuno. Comincia chi ottiene il numero più alto.

### Come si gioca

Per giocare a Perudo, tutti i giocatori contemporaneamente mischiano i propri dadi nel bussolotto, che poi capovolgono sul tavolo in modo che copra tutti e cinque i dadi. Ogni giocatore guarda poi i propri dadi, tenendoli nascosti agli altri giocatori.

Nel Perudo i dadi sono considerati per il loro effettivo valore numerico su cinque facce - i numeri da 2 a 6. Mentre sulla sesta faccia c'è il numero 1 che viene detto "Testa di Azteco" e può valere anche come Jolly.

Se siete voi a cominciare, fate la vostra scommessa: scegliete un numero e dite quante volte è uscito sui dadi tirati da tutti i giocatori.

Prima di fare la vostra scommessa, è necessario che teniate in mente due cose.

- Quanti dadi in totale sono in gioco.
- Tutte le teste dell'Azteco valgono come Jolly.

Il turno passa al giocatore alla vostra sinistra. Questi ha due possibilità:

- Credere alla vostra scommessa e rilanciare, facendo una scommessa che dovrà avere un valore più alto;
- Sfidarvi con il Dudo.

### Rilancio:

Se si decide di fare una scommessa più alta, ci sono due possibilità:

- La prima è scommettere che lo stesso numero scelto dal giocatore precedente compaia sui dadi per un totale di volte più alto rispetto a quanto scommesso da quel giocatore oppure che un numero superiore a quello su cui ha scommesso il giocatore precedente compaia sul totale dei dadi per un numero pari o superiore di volte.

- In alternativa, potete scommettere sulle teste di Azteco. La vostra scommessa deve essere almeno pari a metà del numero di dadi scommessi dal giocatore precedente, se si tratta di un numero pari, oppure almeno la metà più uno, se si tratta di un numero dispari.

### Dudo:

Se non credete al giocatore precedente, potete dubitare della sua scommessa dicendo Dudo ("dubito" in spagnolo).

Cominciando da chi sta alla vostra sinistra, ogni giocatore alza il proprio bussolotto e mostra i propri dadi.

Si conta quante volte ricorre il numero in questione (comprese le teste di Azteco) fino a provare che avete ragione oppure torto. Se si scopre che il numero dubitato ricorre un numero di volte pari o maggiore di quanto scommesso dal giocatore precedente, perdetevi la scommessa e, di conseguenza, un dado. In caso

contrario, siete voi a vincere la scommessa e sarà il giocatore precedente a perdere un dado.

Alla fine della scommessa, tutti i giocatori mischiano nuovamente i propri dadi nei bussolotti.

Sarà il giocatore che ha perso la scommessa a iniziare il nuovo turno.

### I dadi persi

Quando perdetevi il vostro ultimo dado uscite dal gioco e la partita continua con il giocatore alla vostra sinistra.

### Teste di Azteco

Se il vostro turno viene dopo quello di un giocatore che ha scommesso sulle teste di Azteco voi potete o scommettere su un numero più alto di teste di Azteco o tornare a scommettere sui numeri, nel qual caso la vostra scommessa deve essere almeno pari al doppio del numero di teste di Azteco su cui si è appena scommesso, più uno.

### Jolly

Le teste di Azteco sostituiscono qualsiasi numero in tutte le partite ad eccezione di quando un giocatore si è dichiarato "Palifico" (vedi paragrafo successivo).

Questo significa che le teste di Azteco vanno considerate come il numero scelto dal giocatore di turno e vanno calcolate nel totale alla fine di ogni round.

### Scommesse particolari:

#### Palifico

Appena perdetevi il vostro quarto dado, dovete dichiararvi Palifico. Questo

comporta che in quel round non si potrà cambiare il numero su cui avete scommesso.

I giocatori che vengono dopo di voi possono solo aumentare la scommessa su quel numero o dubitare. Attenzione: quando un giocatore si è dichiarato Palifico, durante quel round le teste di Azteco non valgono come Jolly.

Ad ogni modo, se anche un altro giocatore, nello stesso round, ha un solo dado, solamente quest'ultimo può cambiare il numero su cui si sta scommettendo.

### Calza

Questa ulteriore regola per gli esperti permette a qualsiasi giocatore, eccetto quello cui spetta il turno successivo, di dichiarare che l'ultima scommessa era precisa. Quando chiamate Calza, il round finisce e tutti i giocatori, a partire da voi, devono mostrare i propri dadi. Se avete chiamato Calza correttamente e avete quindi indovinato quante volte un numero è uscito, riguadagnate un dado. Se invece avete sbagliato, perdetevi un dado. Il round successivo comincia con il giocatore che ha dichiarato Calza.

**Attenzione:** non potete mai avere più di cinque dadi nel corso della partita.

### Vittoria

Il vincitore è l'ultimo giocatore rimasto in gara con almeno un dado.