

Regolamento di Perudo

Il regolamento di seguito presentato è tratto dall'edizione italiana dell'editore Piatnik.

Sono state apportate piccolissime modifiche per far aderire meglio il sistema realizzato al gioco presentato e per chiarire alcune regole.

Obiettivo

Il giocatore che rimane solo in gioco con uno o più dadi vince la partita.

Svolgimento del gioco

All'inizio della partita **ogni** giocatore prende 5 dadi. La partita dura un certo numero di turni, ogni turno può durare più giri. Il turno inizia con la dichiarazione di un giocatore e termina quando un giocatore perde un dado. All'inizio del turno tutti i giocatori lanciano i propri dadi. I dadi non possono essere toccati **fino alla fine del turno**. Ogni giocatore guarda **solo i propri** che **nasconde** agli avversari.

I numeri da 2 a 6 sono presi in considerazione per il loro valore. Al posto del numero 1 c'è una **Testa di Lama** che è Jolly.

Il giocatore che inizia il primo turno della partita viene scelto in modo casuale.

Il giocatore di turno sceglie un numero e dichiara ad alta voce quante volte, secondo lui, questo risulta presente sui dadi di tutti i giocatori; può scommettere su una quantità inferiore alle proprie aspettative per essere sicuro di non esporsi. Nel formulare la dichiarazione deve considerare due cose:

- quanti dadi sono in gioco;
- le Teste di Lama valgono come Jolly.

Esempio: Marco ha ottenuto: due 4, un 5, un 2 ed una Testa di Lama (Jolly). È l'inizio di una partita con sei giocatori: ci sono trenta dadi in gioco. Marco può scommettere che un determinato numero è presente almeno otto volte (si sommano anche i Jolly) con buone probabilità di non esagerare o, se vuole rischiare, può scommettere che un determinato numero è presente almeno nove volte.

Dopo la dichiarazione di un giocatore, tocca al giocatore a sinistra. Questo ha due possibilità:

- credere che la dichiarazione è corretta e **rilanciare**;
- credere che la dichiarazione è eccessiva e fermare il gioco dicendo **"Dudo"**.

Rilanciare

Se il giocatore precedente ha scommesso su un **numero**, il giocatore alla sua sinistra deve rilanciare dichiarando una di queste cose:

- un **numero qualsiasi** è presente un numero di volte **maggiore** di quanto appena dichiarato;
- un **numero superiore** è presente un numero di volte **uguale o maggiore** di quanto appena dichiarato;

Esempio: Marco ha appena dichiarato: “Ci sono almeno otto 4”. Lucio ritiene giusto rilanciare, egli ha la possibilità di dichiarare che un numero qualsiasi è presente almeno nove volte oppure che il 5 o il 6 è presente almeno otto volte.

- la Testa di Lama è presente un numero di volte uguale o maggiore: alla **metà** di quanto appena dichiarato (se si tratta di una quantità **pari**) oppure al numero **intero superiore alla metà** di quanto appena dichiarato (se si tratta di una quantità **dispari**).

Esempio: Lucio rilancia e scommette su nove 4. Elena pensa che l'unica alternativa è scommettere sui Jolly, ma tituba perché dovrebbe dichiarare “Almeno cinque Teste di Lama”.

Se il giocatore ha scommesso sulle **Teste di Lama**, il giocatore alla sua sinistra deve rilanciare dichiarando una di queste cose:

- le **Teste di Lama** sono presenti un numero di volte **maggiore** di quanto appena dichiarato;
- un **numero qualsiasi** è presente un numero di volte **uguale o maggiore al doppio più uno** di quanto appena dichiarato.

Esempio: Elena ha dichiarato: “Cinque Teste di Lama”. Tocca a Fulvio che può rilanciare con sei o più Teste di Lama oppure con undici o più di un numero qualsiasi.

I giocatori **possono bluffare**. Un giocatore può ritenere opportuno rilanciare su un determinato numero anche se non ha né quel numero né Teste di Lama.

Dudo

Se un giocatore ritiene che il giocatore precedente abbia dichiarato una quantità troppo alta di un determinato numero (si contano anche le Teste di Lama) o di Teste di Lama, può fermare il gioco per smentirlo dicendo “Dudo” (dallo spagnolo dubito). Il giocatore che ha dubitato solleva il proprio bicchiere e mostra i dadi, gli avversari fanno lo stesso in senso orario. Si conta quante volte ricorre il risultato della dichiarazione fino a provare chi ha ragione. Se si scopre che il risultato in questione ricorre un numero di volte uguale o maggiore di quanto appena dichiarato dal giocatore, **chi ha dubitato** perde un dado. In caso contrario **il giocatore che ha fatto la dichiarazione** perde un dado.

Esempio: Fulvio ha scommesso su undici 4, Carlo dice “Dudo”. Si contano i 4 (comprese le Teste di Lama) e si scopre che ce ne sono nove; Fulvio perde un dado.

Con la verifica e la conseguente perdita di un dado il turno finisce. Il giocatore che ha perso il dado inizia il nuovo turno. Se un giocatore ha perso il suo ultimo dado, esce dal gioco ed il giocatore alla sua sinistra inizia il nuovo turno.

Sollevare i bicchieri

I giocatori devono sollevare i propri bicchieri in senso orario, inizia il giocatore che ha fermato il gioco. Se prima che tutti abbiamo mostrato i propri dadi si scopre che la dichiarazione è giusta, **non** è necessario che i restanti giocatori mostrino i propri dadi. Questi

conservano il vantaggio di non dover mostrare quanti dadi hanno ancora e non dover rivelare la propria strategia.

Dadi eliminati

I dadi eliminati dal gioco **devono essere nascosti** nel sacchetto; **non** si possono contare durante la partita.

Teste di Lama

Le Teste di Lama sono **sempre contate insieme al numero scelto dal giocatore che ha effettuato l'ultima dichiarazione** o per conto proprio se si è scommesso su di esse. Non si può iniziare un turno scommettendo sulle Teste di Lama.

Palifico

Quando un giocatore rimane per la prima volta con un solo dado, deve dichiararsi “Palifico”. Il giocatore inizia il turno successivo come al solito, ma gli avversari possono solo rilanciare o dubitare. **Non si può cambiare il numero** su cui si scommette.

Importante: Durante il turno in cui un giocatore si dichiara Palifico, la Teste di Lama **perde la sua funzione di Jolly**, è trattata nelle dichiarazioni come qualsiasi altro numero. Il giocatore può iniziare il turno scommettendo sulle Teste di Lama.

Nel turno in cui un giocatore si dichiara “Palifico”, i giocatori che hanno un solo dado, possono cambiare il numero su cui si sta giocando.

Esempio: Elena si è dichiarata Palifico e ha scommesso su due 4, Fulvio rilancia con tre 4. Carlo ha un solo dado (un 5) e decide di dichiarare: “Tre 5”. Da questo momento i giocatori successivi devono giocare sul 5. Un altro giocatore con un solo dado, può cambiare ancora numero.

Nota: quando sono rimasti in gioco solo **due giocatori, la regola del Palifico non si applica.**

Fine della partita

Quando un giocatore resta l'unico con almeno un dado, la partita termina e questo è dichiarato vincitore.