**Progetto Perudo**

1. **Regole del gioco:**

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 "Lama" 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 i Lama 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 Dubito

**Rilancio**:

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

1. 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
2. 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.
3. In alternativa, potete scommettere sui Lama. 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.

**Dubito**:

Se non credete al giocatore precedente, potete dubitare della sua scommessa dicendo Dubito. 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 (compresi i Lama) 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, perdete 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 perdete il vostro ultimo dado uscite dal gioco e la partita continua con il giocatore alla vostra sinistra.

**Lama:**

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

**Jolly**:

I Lama 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 perdete 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 i Lama 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, perdete 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.

1. **Modalità di gioco:**

* Numero di giocatori: N
* Tipologia di giocatori:
  + Computer
  + Utente
* Tipologia di partita:
  + Regole base
  + Regole aggiuntive (Palifico e/o Calza)
* Tipologia di vista gioco durante l’attesa del turno:
  + Vista a dadi coperti
  + Vista a dadi scoperti con commenti su ogni scelta Computer (se presente Computer)
* Tipologia di vista gioco durante il turno:
  + Con consiglio
  + Senza consiglio

1. **Opzioni aggiuntive:**
   * Possibilità di cambiare colore vista
   * Scelta dell’Avatar per ogni giocatore durante le impostazioni di inizio partita
   * Possibilità di scelta del Jolly (Lama a default)
2. **Definizione del problema (base)**

*Dado:* rappresentazione di un dado, ovvero un quadrato che presenta solo una facciata di esso, quella presa in esame.

*Giocatore:* rappresentazione di un giocatore (computer) che effettua mosse in base ai dadi che gli sono stati assegnati.

A ogni giocatore (sia COM che UTENTE) verranno assegnati 5 dadi scelti casualmente dal sistema e che verranno mostrati in maniera “coperta” (dadi COM), mentre i dadi dell’utente verranno mostrati in maniera “scoperta”.

Ogni giocatore durante il proprio turno dovrà eseguire un rilancio o dubitare (secondo le modalità spiegate nelle regole). Alla fine di ogni turno il giocatore perdente perderà un dado e ogni volta che un giocatore resterà senza dadi avrà perso.

La partita termina quando resta un solo giocatore avente almeno un dado in gioco ed esso rappresenterà il vincitore.