# PERUDO

COSMO FRY &
ALFREDO FERNANDINI

## CONTENIDO

- 30 dados (5 de cada color)
- 6 cubiletes (1 de cada color)
- 1 bolsa
- 1 reglamento

## OBJETIVO DEL JUEGO

Gana la persona a la que le quede al menos un dado cuando a las demás personas no les quede ninguno.



ES_RULES.indd 1 09/09/2021 17

## PREPARACIÓN

- Cada participante recibe un cubilete de un color y los 5 dados correspondientes.
- Deja la caja del juego en el centro de la mesa.
- Determina al azar quién jugará el primero.

## CÓMO JUGAR

***Perudo*** se juega a lo largo de una serie de rondas en las que cada participante toma su turno superando o retando la anterior jugada. Al inicio de cada ronda, toda persona que participe en la partida agita su cubilete **a la vez** y lo pone bocabajo sobre la mesa, de tal manera que nadie pueda ver los dados. A continuación, cada participante consulta en secreto el resultado de su tirada.

***Atención:*** *No puedes mirar el resultado de la tirada de los demás participantes ni cambiar el resultado de tus dados.*

A continuación, la persona que juega en primer lugar anuncia una jugada. Para realizarla, deberá decir en voz alta el número de dados con el mismo valor que cree que hay bajo todos cubiletes en total. Esta jugada inicial se basa normalmente en los dados de la persona que la lleva a cabo y en el número total de dados en juego. De todas maneras, las jugadas pueden ser faroles para tratar de engañar al resto de los participantes.

***Por ejemplo:*** *Al inicio de una partida de 4 participantes, hay 20 dados en juego. Alejandra es la jugadora inicial. En su tirada obtiene 2, 2, 2, 5 y 6. Podría anunciar la siguiente jugada: "¡Cinco 2!" o bien decir "¡Al menos hay cinco 2 en la mesa!". Esta jugada es posible que se cumpla ya que tiene tres 2 y hay 20 dados en juego. Alejandra podría marcarse un farol y decir "¡Ocho 4!" o "¡Al menos hay ocho 4 en la mesa!" aunque no tenga ni siquiera un 4 en su tirada.*



ES_RULES.indd 2 09/09/2021 17

A continuación, la siguiente persona en sentido horario juega su turno y deberá decidir entre las siguientes dos opciones:

- Se cree la jugada anterior y, por tanto, deberá superarla.
- Duda que la jugada anterior se pueda cumplir, por lo que deberá decir "¡Dudo!" ("¡Lo dudo!" también sirve) para **retar la jugada.**

## Superar la jugada

Si quieres superar una jugada, deberás elegir una de las siguientes opciones:

- Mantener el mismo número de dados, pero anunciando un valor más alto.
- Incrementar el número de dados y elegir cualquier valor.
- Jugar a Pacos (consulta "Jugar a Pacos" en la página 4).

Tras elegir una de las opciones, deberás declarar la nueva jugada y la siguiente persona en sentido horario jugará su turno, en el que deberá decidir si supera la jugada o la reta.

***Por ejemplo:*** *Alejandra anuncia "¡Cinco 4!". Cristóbal, el siguiente en jugar, puede superar la jugada declarando "¡Cinco 5!" (aumentando el valor de los dados) o "¡Seis 3!" (aumentando el número de dados en la jugada).*



ES_RULES.indd 3 09/09/2021 17

## JUGAR A PACOS

Los dados de ***Perudo***, tienen la cabeza de Paco el tucán, o "Paco", en lugar del valor 1.

Para jugar a Pacos, la jugada a declarar deberá ser de al menos la **mitad de los dados** de la jugada anterior (redondeando hacia arriba).

***Por ejemplo:*** *Alejandra anuncia una jugada de "¡Siete 4!". Para superar la jugada, Cristóbal puede declarar "¡4 Pacos!" (7/2 = 3.5, redondeado hacia arriba = 4).*

Si la anterior jugada era a Pacos, la nueva jugada puede superar el número de Pacos o elegir un valor diferente, en cuyo caso la nueva jugada deberá ser de al menos el **doble** de Pacos **más uno**.

***Por ejemplo:*** *Cristóbal anuncia la jugada "¡Cuatro Pacos!". Fran puede superar la jugada y elegir un valor diferente siempre que esa jugada contenga nueve dados (4 x 2 +1).*

***Atención:*** *A no ser que la ronda sea una ronda Palífico (consulta "Palífico" en la página 6), la primera jugada de una ronda nunca puede ser a Pacos.*

## RETAR LA JUGADA ("DUDO")

Cuando alguien declara "¡Dudo!", todo el mundo levanta sus cubiletes para mostrar el resultado de sus tiradas. A continuación, se determina si la jugada es correcta sumando el número de dados con el valor anunciado al número de Pacos en la mesa (consulta "Pacos comodín" en la página 5):

- Si la jugada anunciada con anterioridad es correcta: en la mesa hay la cantidad de dados anunciada o más; quien haya declarado "¡Dudo!" pierde un dado.
- Si la jugada anunciada es incorrecta: en la mesa hay menos dados que los anunciados en la jugada; la persona que declaró la jugada pierde un dado.



ES_RULES.indd 4 09/09/2021 17

Cuando se pierde un dado, se devuelve a la caja del juego; ya no se utilizará más en esta partida. Cuando alguien pierda su último dado, no podrá seguir jugando, ya que quedará fuera de la partida.

Después de que alguien pierda un dado, dará comienzo una nueva ronda. Todo el mundo agitará sus cubiletes con los dados dentro para realizar su tirada, y la persona que perdió el dado será quien declare la primera jugada de la ronda. En el caso de que esa persona haya sido eliminada, la primera jugada la declarará la persona sentada a su izquierda.

### PACOS COMODÍN

Cuando alguien declara "¡Dudo!", los Pacos que hay en la mesa se consideran comodines: siempre tienen el valor elegido en la jugada anunciada.

***Por ejemplo:*** *Después de que Fran declare "¡Dudo!", todo el mundo revela sus tiradas. Cristóbal declaró una jugada de "¡Nueve 3!". Para ver si la jugada es correcta, se suman los dados con el valor tres junto a todos los Pacos.*

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando únicamente quede un jugador con dados. ¡Esa persona gana la partida!



ES_RULES.indd 5 09/09/2021 17

# REGLAS ADICIONALES

## PALÍFICO

Cuando alguien pierda su cuarto dado, deberá declarar "¡Palífico!" y realizar la primera jugada de la ronda. Durante una ronda Palífico, los Pacos no son comodines y **nadie puede cambiar el valor del dado** de la jugada anunciada. Sin embargo, cualquiera que ya haya declarado "¡Palífico!" durante la partida puede cambiar el valor del dado para su jugada.

Las rondas Palífico son las únicas rondas que se pueden empezar jugando a Pacos. Las siguientes rondas no son rondas Palífico: una ronda Palífico solo se da inmediatamente después de que alguien pierda su cuarto dado.

***Atención:*** *No juegues rondas Palífico cuando solo queden 2 participantes en la partida.*

## VARIANTE EXPERTO: CALZA

Esta regla es para partidas en modo experto. Después de que alguien anuncie una jugada o la supere, **cualquier persona** podrá declarar "¡Calza!" si piensa que la jugada anunciada es **exacta**, es decir, que en los dados de la mesa se encuentra exactamente la jugada anunciada: número de dados y valor.

Cuando alguien declara "¡Calza!", todo el mundo levanta su cubilete para revelar su tirada y comprobar el resultado final. Si quien declaró "¡Calza!" lo ha hecho correctamente, recupera uno de sus dados de la caja del juego; de lo contrario, pierde un dado. A continuación, la partida sigue con una nueva ronda empezando por la última persona que perdió un dado.



ES_RULES.indd 6 09/09/2021 17

# EJEMPLO DE UNA RONDA

**ALEJANDRA (A)**
"¡Cuatro 4!"

**CRISTÓBAL (B)**
"¡Seis 4!"

ES_RULES.indd 7 09/09/2021 17

### FRAN (C)

**"¡Cuatro Pacos!"**

Fran piensa que puede engañar a los demás si juega a Pacos. Después de todo, el riesgo que asume es poco ya que él mismo tiene dos Pacos. Ten en cuenta que si hubiera querido podría haber declarado "¡Tres Pacos!" que es la mitad del número de dados de la anterior jugada.

### RAQUEL (D)

**"¡Nueve 5!"**

Raquel prefiere ignorar los Pacos y anunciar una jugada con valores normales. Se decanta por el 5 ya que tiene dos 5 y un Paco. Por otro lado, si quiere superar la jugada de Pacos con otro valor, "Nueve" es la cantidad mínima que debe anunciar.

### RAÚL (E)

**"¡Dudo!"**

Raúl no quiere continuar y declara "¡Dudo!", puesto que no tiene ni Pacos ni ningún 5 en su tirada. Cuando se revelan las tiradas y se comprueban los dados, todos determinan que Raquel tenía razón: hay un total de nueve 5 (cuatro 5 y cinco Pacos, que en este caso son comodín). Mala suerte, Raúl debe perder uno de sus dados y anunciar la jugada para la siguiente ronda.

## ¡Te toca jugar!

Si quieres más información acerca de la versión de cuero artesanal de Perudo hecha en Perú, visita www.perudo.co.uk

¿Algún problema?
ATENCIÓN AL CLIENTE
www.asmodee.com



ES_RULES.indd 8 09/09/2021 17