



ПЕЯЦІ

Переклад українською: Остап Українець | Переклад кришшськотатарською: Себія Абібулаєва | Переклад польською: Wiktor Swincicki | Переклад білоруською: Ганна Комар | Переклад російською: Катерина Сосновских | Дизайн і верстка: Орест Підлісецький | Автор коміксу: Олексій Валуйський Шаригін | Авторка ілюстрацій: Дарця Зіронька | Видавець коміксу: UA COMIX

українські ПРАВИЛА

1532 року Пісарро і його конкістадори розбили і взяли в полон Сапа Інка Атагуальпу. Так Перу потрапило в руки іноземних загарбників, так прийшов кінець славіній імперії Інків. Ходили численні чутки, що під час свого ув'язнення Атагуальпа навчив Пісарро гри в кості — «Перудо». І справді, нині Перудо грають як в Іспанії, так і в Перу.

Стародавня перуанська гра в кості для 2–4 гравців. Гра потребує вправности, вміння вгадувати та блефувати і везіння.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦ ІГРОВИЙ НАБІР ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

20 костей, 4 келішки, правила до гри, еко–торбинка.

Увага! Ви можете з'єднати два ігрових набори ПЕРУДО і грати у гру до 8 чоловік.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦ МЕТА ГРИ ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Бути останнім гравцем із костями.

✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦ ІГРОЛАД ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

Кожен гравець кидає один кубик: хто викинув найвищу цифру, той починає гру.

Усі гравці одночасно струшують 5 костей у своїх келішках та перевертають їх на стіл, келішками закриваючи кості від інших гравців. Подивившись на свої кості, перший гравець намагається прикинути, скільки костей випало конкретним числом під усіма келішками на столі. У згоді слід враховувати два фактори:

- ◆ Загальну кількість костей на столі: якщо, скажімо, грають четверо, всього в грі буде двадцять костей. Отже, ймовірно, що водночас випаде чотири кості із будь-яким числом: чотири двійки, чотири трійки тощо.
- ◆ Всі одиниці — вони також називаються «тузами» — вважаються джокерами і набувають вартости ставки на цьому колі. Тобто ставка «сім четвірок» базується на передбаченні, що всього сім костей випали або четвіркою, або тузом.

Гравець, який сидить зліва від начального, робить свою ставку, і далі по колу. Кожна ставка має бути вищою за попередню. Так що після ставки «сім четвірок» можна сказати «сім п'ятірок» чи «вісім двійок», але не «шість шіток» чи «сім двійок». Стрибки ставок (наприклад, «дев'ять трійок») також дозволені — щоби підняти ставку для наступного гравця.

Якщо гравець не хоче й далі піднімати ставку, він оголошує дудо (іспанською «я вагаюся»). На цьому ставки зупиняються і приймається остання зроблена ставка.

Всі гравці відкривають свої кості (першим — гравець, котрий оголосив дудо, останнім — гравець, котрий зробив останню ставку). Гравці рахують і додають усі кості з вартості ставки до кількості тузів на столі. Якщо, скажімо, ставка була на «сім двійок», а на столі менше семи костей із двійкою чи тузом, то гравець, котрий робив ставку, втрачає один кубик. Якщо ж на столі сім (чи більше) тузів та двійок, то кубик втрачає гравець, котрий оголосив дудо. Всі кості, які вийшли з гри, зберігаються в торбинці, щоб загальна кількість костей у грі була прихована.

У наступному колі першу ставку робить гравець, котрий втратив кубик.

Тузи

Після початку ставок доступним стає ще один варіант: ставка на «тузи». Це передбачення того, скільки на столі виявиться тузів. Для цього передбачення названу попереднім гравцем кількість ділять на два. Так, після ставки «вісім шіток» може йти ставка «чотири тузи» (чи «п'ять тузів» і більше). Дробі завжди заокруглюємо, так що ставка «одинадцять трійок» може дати ставку щонайменше в «шість тузів».

Услід за ставкою на «тузи» наступний гравець може підняти кількість тузів або поставити на будь-яке інше число, подвоївши заявлену кількість тузів та додавши одиницю. Так, слідом за ставкою «чотири тузи» необхідно поставити щонайменше «п'ять тузів» чи щонайменше дев'ять чисел. Звісно, можна також оголошувати дудо.

Кожну кількість тузів можна поставити тільки один раз за коло.

Починати коло зі ставки на тузи не можна.

Палафіко

Гравець, який втрачає четвертий кубик, називається палафіко. Під час такого кола інші гравці можуть збільшувати лише кількість костей, а не вартість (скажімо, палафіко відкриває коло ставкою «дві трійки», тоді наступні ставки можуть бути лише «три трійки», «чотири трійки» тощо).

Під час кола палафіко тузи не вважаються джокерами.

Лише палафіко може починати ставку з тузів.

Гравець може бути палафіко тільки один раз за партію: у колі, яке грають відразу після втрати четвертого кубика.

Гравець із одним кубиком, котрий уже був палафіко, під час наступного

кола палафіко може піднімати вартість ставки у свою чергу (скажімо, оголосити «дві четвірки» після «двох трійок»). Усі гравці за ним приймають останню названу вартість.

Кінець гри

Гравець, котрий втрачає останній кубик, вибуває з гри. Ставки в наступному колі починає наступний за чергою гравець.

Коли в грі залишаються тільки два гравці, правило палафіко не застосовується. Навіть якщо в обох гравців лише по одному кубуку – на ставках можна змінювати вартість, а тузи грають роль джокерів.

Перемагає останній гравець, у якого залишилися кубики.

Кальца

Існує необов'язкове правило для професійних гравців, яке не застосовується в колі палафіко чи коли в грі залишилося тільки два гравці.

Кальца означає, що остання ставка була цілком точна (тобто після ставки «тринадцять четвірок» кальца означає припущення, що на столі рівно тринадцять четвірок і тузів).

Оголошувати кальцу можна після будь-якої ставки, робити це може будь-хто, крім гравця, котрому має переходити хід. Після оголошення кальци коло негайно закінчується і всі відкривають кості. Якщо гравець, котрий оголосив кальцу, помилиться, він чи вона втрачає кубик. Якщо кальца виявилася правильною, гравець добирає кубик із торбинки. Майте на увазі, що жоден гравець не може мати більше п'яти кубиків.

ПРИКЛАД ПАРТІЇ НА 4 ГРАВЦІВ

1

Гравець 1:

1 ставка: 8 четвірок
2 ставка: 12 двійок

3

Гравець 3:

1 ставка: 10 двійок
2 ставка: Дудо

2

Гравець 2:

1 ставка: 8 шісток
2 ставка: 6 тузів

4

Гравець 4:

1 ставка: 11 двійок

Результат

Гравець 3 (претендент) відкрив свої кості, за ним кості по черзі відкрили гравці 4, 1 і 2. Гравець 2 втрачає кубик, оскільки на столі тільки 4 тузи. Гравець 2 починає наступне коло з 4 костями.

QAIDELERI *qırım tatar tilinde*

CRH

1532 senesi Pisarro ve onıñ askerleri Sapa Inka Atagualpanı yeñip, esir ettiler. Böyleliknen Peru ecebıy istilâcılarınıñ ellerine keçti. Belli İnk imperiyası ise yoq oldı. Aytalar ki, Atagualpa esirlikte olğanda Pisarronı «Perudo» oyununu oynamaq öğretti. Kerçektende, şimdi Perudo oyunu em İspaniya, em de Peruda belli.

Qadimiy peruan şışbeş oyunu. İştirakçilerniñ sayısı 2– 4 insan. Oyun atiklik, tüşünip tapuv ve tiliylık kibi hususiyetlerni iştirakçilerden talap ete.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX OYUN TAQIMI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

20 şışbeş, 4 qade, oyun qaideleri, yeko–torba.

Diqqat! PERUDO oyununu eki taqımını birleştirip, 8 insan sayısında oynamaq mümkün.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX OYUNNIÑ MAQSADI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Şışbeş ile soñki iştirakçı olmaq.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX OYUN KETİŞATI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Eg bir iştirakçı bir kübikni taşlay. Oyunnu eñ büyük raqamınıñ saibi başlay. Bütün iştirakçiler 5 şışbeşni öz qadelerinde qaçtıp, olarnı masa üstüne çevireler. Amma şışbeşlerni qade yardımnen başqa iştirakçilerden saqlamaq gerek. Öz şışbeşlerine baqıp, birinci iştirakçı başqa oyuncularınıñ qadeleri túbünde qaç şışbeş aynı konkret raqamnen tüşkenini tüşünmek gerek. Tüşüngende böyle faktorlarını diqqatqa almaq lâzım:

- ◆ Şışbeşlerniñ umumiy sayısını. Meselâ, eger oyunda 4 insan iştirak etse, umumen 20 şışbeş olmaq gerek. Demek, ihtimal, birden dört şışbeş bir de bir raqamnen tüşe bile: dört eki, dört üç ve ilâhri.
- ◆ Bütün birler – olarğa daa “tuz” aytalar – oyunda öcker sayılalar ve bu togerekte stavka qıymetini qazanalar. Demek “edi dört” stavkası yedi şışbeş dört, ya da tuznen çıqqanını ola bilgenini tasdıqlay.

Nevbette, başlağan iştirakçiden sol taraftan oturğan oyuncu öz stavkasını yapa ve böyleliknen oyun devam ete. Er bir stavka ondan öğünde olğanından büyük olmaq gerek. Demek, “edi dört” stavkasından soñ, “edi beş”, “sekiz eki” kibi stavkalarını qoymaq mümkün .Amma “altı atlı”, ya da “edi eki” stavkanı yapmaq mümkün degil.

Nevbetteki iştirakçı için stavkanı kötermek için, raqamlarını birden

çoqqa yükseltmek de mümkük (meselâ, "doquz üç").

Eger iştirakçi öz stavkasını kötermege istemese, o "dudo" sözünü aytmaq gerek (ispan tilinden "men şübelemen" demek). Bu arekette soñki stavka qabul etile. Bütün iştirakçiler öz qadelerni köterip, şişbeşlerni köstereler. Birinci öz şişbeşlerni "dudo" aytqan insan köstere, soñki ise – soñki stavkanı yapqan iştirakçi. Oyuncular şişbeşlerni stavkağa esaslanıp sayalar ve masada olğan tuzlarnıñ sayılarına qadar çoşalar. Yani eger stavka "edi eki" olsa, sofrada ise eki, ya da tuz raqamnen tüşken yedi şişbeş olmasa, stavkanı yapqan iştirakçi bir kübikni coya. Eger sofrada eki, ya da tuz raqamınen tüşken yedi, ya da yediden çoq şişbeş olsa, kübikni "dudo" aytqan iştirakçi coya. Bütün oyundan çıqqan şişbeşler torbağa qoyula. Çünki oyunda ne qadar kübik qalğanı belli olmamaq gerek.

Nevbetteki tögerekte stavkanı kübikni coyğan iştirakçi yapa.

Tuzlar

Stavkalarını yapıp başlağan soñ, daa bir areket peyda ola: "tuzlarğa" stavka. Yani iştirakçiler masada ne qadar tuz olğanını tüşünip tapa bileler. Bu areketni yapamaq içün, ögünda qoyulğan iştirakçiniñ stavkası ekige bölüne. Meselâ, "sekiz altı" stavkasından soñ "dört tuz" stavkasını yapmaq mümkün. Kesir sayılar er vaqıt artqaçınen tögereklene. Demek, "on bir üç" stavkası eñ az "altı tuz" stavkasını bere. Tuzlar stavkasından soñ , nevbetteki iştirakçi tuzlar stavkasını köterip, ya da başqa bir raqamğa koyıp, onı ekige arttırıp, bir raqamni çoşmaq gerek. Meselâ, "dört tuz" stavkasından soñ eñ az "beş tuz", ya da doquz raqam qoymaq gerek. Elbette, "dudo" aytmaq da mümkün. Er bir tuzlarnıñ sayısını tögerek devamında tek bir kere qoymaq mümkün. Tuzlar stavkasından tögereknı başlamaq yasaq.

Palafiko

Dörtüncü kübikni ğayıp etken iştirakçi palafiko dep adlandırıla. Böyle tögerek devamında başqa iştirakçiler stavkalarında tek şişbeşlerniñ sayısını çoqlata bililer. Meselâ, palafiko tögereknı "eki üç" stavkanen aç, demek nevbetteki iştirakçilerniñ stavkaları "uç üç", "uç dört" ve ilâhri ola bileler.

Palafiko tögereği devamında tuzlar cöker sayılmay.

Tek palafiko iştirakçisi tuzlar stavkalarını yapmağa başlay bile.

İştirakçi partiya devamında palafiko tek bir kere ola bile: dördüncü kübikni ğayıp etken tögereknı soñ.

Endi palafiko olğan, bir kübikli iştirakçi, nevbetteki palafiko tögerek devamında stavkanı öz nevbetinde kötere bile. Meselâ, "eki dört"

stavkasından soñ, "eki üç" stavkanı. Başqa iştirakçiler soñki bu oyuncu aytqan raqamni qabul eteler.

Oyunıñ soñu

Bütün kübilerinı coyğan iştirakçi oyundan çıqa. Yañı tögerekte stavkalarını nevbetteki oyuncu başlay.

Oyunda tek eki oyuncu qalğan zamanda, palafiko qaidesi endi çalışmay. Atta eki oyuncıda da tek bir kübik olsa, stavkalarda raqamlarnı deñiştirmek mümkün, tuzlar ise – cöker sayılalar.

Soñki kübik ile qalğan iştirakçi – ğalip ola.

Kaltsa

Daa professional oyuncular içün bir qaide bar. Amma o mıtlaq qaide degil. Bu qaide palafiko olğan tögerekte ve oyunda eki iştirakçi qalğanında çalışmay.

Kaltsa, soñki stavka dos-doğru olğanını köstere. (demek, "on üç dört" stavkasından soñ, kaltsa masada tamam on üç dört olğanını köstere. Kaltsanı, nevbet keçecek iştirakçiden ğayrı, er bir stavkadan er bir iştirakçi ayta bile. Kaltsa ayılğan soñ tögerek bite ve er bir oyuncu öz kübiklerni köstere. Eger kaltsanı aytqan iştirakçi yañılışa, o bir kübikni coya, eger aqlı olsa – torbaçıqtan bir kübikni ala. Amma şunu da qayd etmek gerek ki, er bir iştirakçide eñ çoq beş şişbeş olmaq gerek.

MESELÂ, 4 İŞTIRAKÇİ İÇÜN OYUN

- | | | | |
|----------|--|----------|---|
| 1 | Birinci iştirakçi:
Birinci stavka – sekiz dört
Ekinci stavka – on eki eki | 3 | Üçüncü iştirakçi:
Birinci stavka: on eki
Ekinci stavka: Dudo |
| 2 | Ekinci iştirakçi:
Birinci stavka: sekiz altı
Ekinci stavka: altı tuz | 4 | Dörtüncü iştirakçi:
Birinci stavka: on bir eki |

Netice

Üçüncü iştirakçi öz şişbeşlerni köstardı, ondan soñ nevbetnen dördüncü, birinci ve ekinci iştirakçi öz kübiklerni köstardıler. Ekinci iştirakçi bir kübikni ğayıp ete, çünki masada tek dört tuz bar. Ekinci iştirakçi nevbetteki tögereknı dört kübik ile başlay.

polskie ZASADY

W roku 1532 Pizarro i jego konkwistadorzy pokonali i schwytali Sapa Inca Atahualpę. Peru wpadło więc w ręce obcych najeźdźców, co doprowadziło do upadku chwalebego imperium Inków. Krążyły plotki, że podczas uwięzienia Atahualpa nauczył Pizarro gry w kości – „Perudo”. Rzeczywiście, w Perudo gra się obecnie zarówno w Hiszpanii, jak i Peru.

Starożytna peruwiańska gra w kości dla 2–4 graczy. Gra wymaga umiejętności zgadywania i blefowania, a także fartu..

XXXXXXXXXXXXXXXX ZESTAW ZAWIERA XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

20 kostek, 4 kubki, instrukcja gry, eko-woreczek.

Uwaga! Można połączyć dwa zestawy PERUDO i grać w grę w grupie do 8 osób.

XXXXXXXXXXXXXXXX CEL GRY XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Zostać jedynym graczem, posiadającym kostki.

XXXXXXXXXXXXXXXX PRZEBIEG GRY XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Rozpoczęcie gry: każdy gracz rzuca jedną kostką. Grę rozpoczyna ten, który rzucił największą liczbę oczek.

Wszyscy gracze jednocześnie potrząsają 5 kostkami w swoich kubkach i przewracają je na stół, zasłaniając kubkami przed innymi graczami. Patrząc na swoje kostki, pierwszy gracz próbuje oszacować, na ilu kostkach pod wszystkimi kubkami na stole wypadła określona liczba. Należy wziąć pod uwagę dwa czynniki:

- ♦ łączna liczba kostek na stole: jeżeli grają cztery osoby, łącznie w grze będzie tylko dwadzieścia kostek. Jest więc prawdopodobne, że jednocześnie wypadną cztery kostki z dowolnej liczbą oczek: cztery dwójki, cztery trójki, etc.
- ♦ Wszystkie „jedyńki” – zwane również „asami” – są jokerami i przyjmują wartość stawki w bieżącej serii. Oznacza to, że stawka na „siedem czwórek” opiera się na założeniu, że łącznie siedem kości wypadło czwórkami lub asami.

Gracz po lewej stronie od pierwszego gracza robi swoją stawkę, i tak dalej po kolei każdy z graczy. Każda oferta musi być wyższa od poprzedniej. Po obstawieniu „siedmiu czwórek” można powiedzieć „siedem piątek” lub „osiem dwójek”, ale nie „sześć szóstek” lub „siedem dwójek”. Dozwolone są również skoki zakładów (np. „dziewięć trójek”) – w celu podbicia stawki dla następnego gracza.

Jeżeli gracz nie chce dalej podbijać, ogłasza „dudo” (z języka hiszpańskiego – „waham się”). Wtedy zakłady się zatrzymuje i akceptuje się ostatni przyjęty zakład.

Wszyscy gracze odsłaniają swoje kości (jako pierwszy – gracz, który ogłosił „dudo”, ostatni – ten, który postawił ostatnią stawkę). Gracze liczą i dodają wszystkie kostki z wysokości stawki do ilości asów na stole. Jeżeli, na przykład, stawka była na „siedem dwójek”, a na stole jest mniej, niż siedem kości z dwójką lub asem, gracz, który postawił tę stawkę, traci jedną kostkę. Jeżeli natomiast na stole jest siedem (lub więcej) asów i dwójek, wówczas traci kostkę gracz, który ogłosił „dudo”. Wszystkie kostki, które wyszły z gry, są przechowywane w woreczku, dzięki czemu całkowita liczba kostek w grze pozostaje ukryta.

W następnej rundzie gracz, który stracił kostkę, ogłasza pierwszą stawkę.

У наступному колі першу ставку робить гравець, котрий втратив кубик.

Asy

Po rozpoczęciu obstawiania dostępna jest jeszcze jedna opcja: obstawianie „asów”. To prognoza, ile asów będzie na stole. W przypadku takiej stawki, ilość wskazana przez poprzedniego gracza jest dzielona przez dwa. Tak więc, po stawce „osiem szóstek” można postawić na „cztery asy” (lub „pięć asów” i więcej). Ułamki są zawsze zaokrąglane, więc stawka „jedenaście trójek” może dać stawkę co najmniej na „sześć asów”.

Po obstawieniu zakładu na „asy”, następny gracz może podnieść ilość asów lub postawić na dowolny inny numer, podwajając zadeklarowaną ilość asów i dodając jeden. Czyli, po zakładzie „cztery asy” musi następować co najmniej „pięć asów” lub co najmniej liczba dziewięć. Oczywiście, można też ogłosić „dudo”.

Każdą liczbę asów można obstawić tylko raz na rundę.

Rundy nie można rozpocząć od stawki na asa.

Palafico

Gracz, który traci czwartą kostkę, nazywa się „palafico”. Podczas takiej rundy inni gracze mogą zwiększyć wyłącznie liczbę kostek, a nie ich wartość (powiedzmy, „Palafico” otwiera rundę stawką „dwie trójki”, wówczas kolejne stawki mogą być tylko na „trzy trójki”, „cztery trójki”, itd.).

Asy nie są jokerami podczas rundy „palafico”.

Tylko „palafico” może rozpocząć obstawianie od asów.

Gracz może być „palafico” tylko raz na partię: w pierwszej rundzie,

rozgrywanej po utracie czwartej kostki.

Gracz z jedną kostką, który był już „palaŕico”, może podnieść wartość stawki podczas następnej rundy „palaŕico” (powiedzmy, obstawiając „dwie czwórki” po „dwóch trójkach”). Wszyscy gracze akceptują podaną stawkę.

Koniec gry

Gracz, który straci ostatnią kostkę, zostaje wyeliminowany z gry. Stawki w następnej rundzie rozpoczyna następny gracz.

Gdy w grze pozostaje tylko dwóch graczy, zasada „palaŕico” nie ma zastosowania. Nawet jeżeli obaj gracze mają tylko po jednej kostce – można zmieniać wartość stawek, zaś asy odgrywają rolę jokerów.

Wygrywa gracz, który został z kostkami.

Calza

Istnieje opcjonalna zasada dla profesjonalnych graczy, która nie ma zastosowania w rundzie „palaŕico” lub gdy w grze zostało tylko dwóch graczy.

„Calza” oznacza, że ostatni zakład był dość dokładny (tj. po zakładzie „trzynaście czwórek”, „calza” oznacza założenie, że na stole znajduje się dokładnie trzynaście czwórek i asów).

„Calzę” można ogłosić po jakiegokolwiek stawce, każdy może to zrobić, z wyjątkiem gracza, który dopiero ma podać stawkę. Po ogłoszeniu „calzy” runda natychmiast się kończy i wszyscy pokazują kostki. Jeżeli gracz, który ogłosił „calzę”, popełnił błąd, wówczas traci kostki. Jeżeli „calza” okazała się prawidłowa, gracz bierze kostkę z woreczka. Należy pamiętać, że żaden gracz nie może mieć więcej niż pięć kości.

PRZYKŁAD PARTII DLA 4 GRACZY

1

Gracz 1:

1 stawka: 8 czwórek
2 stawka: 12 dwójek

3

Gracz 3:

1 stawka: 10 dwójek
2 stawka: «Dudo»

2

Gracz 2:

1 stawka: 8 szóstek
2 stawka: 6 asów

4

Gracz 4:

1 stawka: 11 dwójek

Wynik

Gracz 3 (pretendent) ujawnia swoje kostki, za nim po kolei kostki pokazują gracze 4, 1 oraz 2. Gracz 2 traci kostkę, ponieważ na stole tylko 4 asy. Gracz 2 zaczyna kolejną rundę z 4 kostkami.

ПРАВИЛЫ на-беларуску

У 1532 годзе Пісарро і ягоныя канкістадоры разбілі ды ўзялі ў палон Сапа Інка Атагуальпу, Перу трапіла ў рукі замежных захопнікаў, так слаўнай імперыі Інкаў прыйшоў канец.

Паўсюль палаўзілі чуткі, што падчас зняволення Атагуальпа навучыў Пісарро гульні ў косяі — «Перудо». І напраўду, цяпер у Перудо граюць на ўсёй Гішпаніі, гэтак жа, як і ў Перу.

Старажытная перуанская гульня ў косяі на 2–4 гульцоў. Яна патрабуе кемлівасці, умення блефаваць і шанцавання.

НАБОР

20 касцей, 4 кубачкаў, 1 накрыўка для кубачка, палатняны мяшэчак.

Diqqat! PERUDO oʻyinini eki taqdimni birlashtirip, 8 insana sayisida oʻynamaq mʻmkin.

МЭТА ГУЛЬНІ

Застацца апошнім, у каго ёсць косяі.

ХОД ГУЛЬНІ

Кожны гулец кідае кубік: першы ход робіць той, у каго найболей ачкоў.

Адначасова ўсе гульцы трасуць свае 5 касцей у кубачка і пераварочваюць на стол, закрываючы кубачкам свае косяі ад іншых гульцоў. Паглядзеўшы на свае косяі, першы гулец спрабуе назваць, колькі касцей канкрэтнай вартасці выпала пад усімі кубачкамі на stole. Называючы, трэба ўлічваць два фактары:

- ◆ Колькасць касцей на stole: калі гульцоў 6, напрыклад, усяго ў гульні будзе трыццаць касцей. Верагодна, што адначасова можа выпасці 5 касцей любой вартасці: пяць двоек, пяць троек і г.д.
- ◆ Усе адзінкі — яны таксама называюцца «тузамі» — лічацца джокерамі і набываюць вартасць любой стаўкі. То-бок стаўка «сем чацвёррак» базуецца на дапушчэнні, што ўсяго выпадзе сем касцей вартасці чацвёркі або туза.

Гулец злева ад таго, хто адкрыў гульню, робіць стаўку, і далей па коле. Кожная стаўка павінна быць вышэй за папярэднюю. Напрыклад, за стаўкай «сем чацвёррак» можа ісці «восем двоек», але не «шэсць шасцёррак» ці «сем двоек».

Можна завышаць стаўку (напрыклад, «дзесяць троек»), маючы намер падняць стаўку для наступнага гульца.

Калі гулец не мае магчымасці болей падымаць стаўку, ён кажа «дудо» (па–гішпанску азначае «я вагаюся»). На гэтым стаўкі спыняюцца і прымаецца апошняя зробленая стаўка.

Тады ўсе гульцы раскрываюць свае косці (спачатку гулец, які першым сказаў «дудо», а той, хто зрабіў апошняю стаўку, — апошнім). Гульцы лічаць і дадаюць усе косці рэlevantнага значэння да колькасці тузоў, адкрытых на стале. Калі, скажам, стаўка была «сем двоек», а на стале меней за сем касцей з двойкай альбо тузом, то гулец, які зрабіў стаўку, страчвае адзін кубік. Калі ж на стале сем (ці болей) двоек і тузоў, то гулец, які сказаў «дудо», страчвае адзін кубік. Усе косці, якія выйшлі з гульні, складваюцца ў мяшэчак, каб поўная колькасць касцей у гульні была схаваная.

У наступным коле першую стаўку робіць гулец, якія страціў кубік.

Тузы

Калі стаўкі адкрываюцца, з'яўляецца яшчэ адна опцыя: стаўка на «тузы». Вы спрабуеце прадбачыць, колькі тузоў з'явіцца. Для гэтага вартасць, прадбачаная папярэднім гульцом, дзеліцца надвое. Так за стаўкай «восем шасцёрак» можа ісці стаўка «чатыры тузы» (альбо «пяць тузоў» і г.д.). Дробы заўжды акругляюцца, таму стаўка «адзінаццаць троек» можа даць стаўку не менш як «шэсць тузоў».

Следам за стаўкай на «тузы» наступны гулец можа альбо павысіць колькасць тузоў, альбо вярнуцца да чысел, падвоіўшы заяўленую колькасць тузоў і дадаўшы адзін. Так за стаўкай «чатыры тузы» трэба ставіць не менш за «пяць тузоў» ці найменш дзевяць лікаў. Таксама, вядома, можна сказаць «дудо».

Кожную колькасць тузоў можна ставіць толькі адзін раз за кола.

Кола нельга пачынаць са стаўкі на «тузы».

Палафіко

Любы гулец, які страчвае чацвёрты кубік, абвясчаецца палафіко. Падчас такога кола іншыя гульцы могуць толькі падымаць колькасць касцей, але не іх вартасць (напрыклад, калі палафіко адкрывае кола стаўкай «дзве тройкі», далей могуць ісці толькі «тры тройкі», «чатыры тройкі» і г.д.).

Падчас кола палафіко, тузы не з'яўляюцца джокерамі.

Толькі гулец палафіко можа пачаць стаўку з тузоў.

Гулец можа быць палафіко толькі аднойчы цягам гульні: на тым коле, якое граюць адразу пасля страты чацвёртага кубіка.

Гулец з адным кубікам, які ўжо быў палафіко, можа падчас наступнага

кола палафіко павышаць вартасць стаўкі, калі прыйшла чарга рабіць яе (напрыклад, паставіць «дзве чацвёркі» пасля «дзвюх троек»). Усе гульцы за ім прымаюць апошняю названую вартасць.

Канец гульні

Гулец, які страчвае апошні кубік, выбывае з гульні. Гулец злева ад яго адкрывае стаўкі ў наступным коле.

Калі засталася два гульцы, правіла палафіко не дзейнічае. Нават калі абодва гульцы маюць па адным кубіку, вартасць можна змяніць падчас ставак, і тузы лічацца джокерамі.

Перамагае апошні гулец, у якога застаўся кубік.

Кальца

Гэта неабавязковае правіла для прасунутых гульцоў, якое не працуе падчас кола палафіко альбо калі засталася толькі два гульцы.

Кальца азначае, што апошняя зробленая стаўка была абсалютна дакладнай (напрыклад, пасля стаўкі «трынаццаць чацвёррак» на стале акурат трынаццаць касцей, якія паказваюць чацвёрку альбо туз).

Абвясціць кальцу можа пасля любой стаўкі любы гулец, за выключэннем таго, які робіць ход наступным. Пасля абвясчэння кальцы стаўкі закрываюцца і ўсе адкрываюць косці. Калі гулец, які абвясціў кальцу, памыліўся, ён ці яна страчвае кубік. Калі кальца выявілася дакладнай, то гулец дабірае кубік з мяшэчка. Майце на ўвазе, што ў аднаго гульца можа быць не болей за пяць касцей адначасова.

ПРЫКЛАД ПАРТЫІ НА 4 ГУЛЬЦОЎ

1

Гулец 1:

1–ая стаўка: 8 чацвёрак
2–ая стаўка: 12 двоек

3

Гулец 3:

1–ая стаўка: 10 двоек
2–ая стаўка: дудо

2

Гулец 2:

1–ая стаўка: 8 шасцёрак
2–ая стаўка: 6 тузоў

4

Гулец 4:

1–ая стаўка: 11 двоек

Вынік

Гулец 3 (прэтэндэнт) адкрывае свае косці, а за ім па чарзе гульцы 4, 1 і 2. Гулец 2 страчвае кубік, бо на стале толькі 4 тузоў. Гулец 2 пачынае наступнае кола з 4 касцямі.

российские ПРАВИЛА

В 1532 году Писарро и его конкистадоры разгромили и взяли в плен Сапа Инка Атагуальпу. Так Перу попало в руки к иноземным захватчикам, и пришел конец славы империи Инков. Ходили слухи, что во время своего заточения Атагуальпа научил Писарро играть в кости – «Перудо». И на самом деле по сей день, «Перудо» играют как в Испании, так и в Перу.

Древняя перуанская игра в кости рассчитана от 2 до 4 игроков. Игра требует мастерства, умения выдумывать и блефовать, и конечно же, везения.

XXXXXXXXXXXXXXXX ИГРОВОЙ НАБОР XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

20 костей, 4 стаканчика, правила к игре, эко-сумка.

Внимание! Вы можете соединить два игровых набора «Перудо» и играть до 8 игроков.

XXXXXXXXXXXXXXXX ЦЕЛЬ ИГРЫ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Быть последним игроком с костями.

XXXXXXXXXXXXXXXX ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Каждый игрок кидает один кубик, кто выкинул наибольшее число, тот и начинает. Все игроки одновременно встряхивают 5 костей в своих стаканчиках и переворачивают их на стол, закрывая стаканчиками кости от других игроков. Просмотрев свои кости, первый игрок пытается перекинуть столько костей, сколько выпало конкретным числом под всеми стаканчиками на столе. В догадке стоит учитывать два фактора:

- ♦ Общее количество костей на столе: допустим, играет 4 игрока, всего в игре будет 20 костей. Поэтому вполне вероятно, что одновременно выпадет 4 кости с любым числом: четыре двойки, четыре тройки и т.д.
- ♦ Все единицы – они также называются «тузы», считаются джокерами, приобретают важность ставки в этой партии. **Тобто ставка «сім четвірок» базується на передбаченні, що з восьми сім костей випали або четвіркою, або тузом.**

Гравець, який сидить зліва від начального, робить свою ставку, і далі по колу. Кожна ставка має бути вищою за попередню. Так что после ставки «семь четверок» можно сказать «семь пятерок» или «восемь двоек», но не «шесть шестерок» или «семь двоек». Прыжки ставок (например, «девять троек») также разрешены – чтобы поднять ставку для следующего игрока.

Если игрок не хочет дальше поднимать ставку, он объявляет «Дудо» (по-испански «я сомневаюсь»). На этом ставки останавливаются и принимается последняя сделанная ставка.

Все игроки открывают свои кости (первым – игрок, который объявил «Дудо», последним – игрок, который сделал последнюю ставку). Игроки считают и прибивают все кости из стоимости ставки до количества тузов на столе. Если, скажем, ставка была на «семь двоек», а на столе меньше семи костей с двойкой или тузом, то игрок, который делал ставку, теряет один кубик. Если же на столе семь (или больше) тузов и двоек, то кубик теряет игрок, который объявил «Дудо». Все кости, которые вышли из игры, хранятся в сумке, чтобы общее количество костей в игре было скрыто. В следующей партии первую ставку делает игрок, который потерял кубик.

Тузы

После начала ставок доступным становится еще один вариант: ставка на «тузы». Это предсказание, того сколько тузов окажется на столе. Для этого «предсказание» количество названное предыдущим игроком делят на два. Так, после ставки «восемь шестерок» может идти ставка «четыре туза» (или «пять тузов» и более). Дроби всегда закругляем, так что ставка «одиннадцать троек» может дать ставку по меньшей мере в «шесть тузов». Вслед за ставкой на «тузы» следующий игрок может поднять количество тузов или поставить на любое другое число, удвоив заявленное количество тузов и добавив единицу. Так, вслед за ставкой «четыре туза» необходимо поставить не менее «пять тузов» или по меньшей мере девять цифр. Конечно, можно объявить «Дудо».

Каждое количество тузов можно поставить только один раз за партию. Начинать партию со ставки на тузы нельзя.

Палафико

Игрок, который теряет четвертый кубик, называется палафико. Во время такой партии другие игроки могут увеличивать только количество костей, а не стоимость (допустим, палафико открывает партию ставкой «две тройки», тогда следующие ставки могут быть только «три тройки», «четыре тройки» и т.д.).

Во время партии тузы палафико не считаются джокерами.

Только палафико может начинать ставку с тузов.

Игрок может быть палафико только один раз за партию: в партии, в которую играют сразу после потери четвертого кубика.

Игрок с одним кубиком, который уже был палафико, во время следующей партии, может поднимать стоимость ставки в свою очередь (так скажем,

объявить «две четверки» после «двух троек»). Все игроки за ним принимают последнюю названную стоимость.

Конец игры

Игрок, который теряет последний кубик, выбывает из игры. Ставки в следующей партии начинаются с следующего по очереди игрока.

Когда в игре остаются только два игрока, правило палафико не применяется. Даже если у обоих игроков только по одному кубику – на ставках можно изменять стоимость, а тузы играют роль джокеров.

Побеждает последний игрок, у которого остались кубики.

Кальца

Существует необязательное правило для профессиональных игроков, которое не применяется в партии палафико или когда в игре осталось только два игрока.

Кальца означает, что последняя ставка была вполне точная (то есть после ставки «тринадцать четверок» кальца означает предположение, что на столе ровно тринадцать четверок и тузов).

Объявлять «кальца» можно после любой ставки, делать это может любой, кроме игрока, которому должен переходить ход. После объявления кальца круг немедленно заканчивается и все открывают кости. Если игрок, который объявил кальца, ошибся, то он теряет кубик. Если кальца оказалась правильной, игрок возвращает себе кубик с сумки. Имейте в виду, что ни один игрок не может иметь более пяти кубиков.

XXXXXXXXX ПРИМЕР ПАРТИИ НА 4 ИГРОКОВ XXXXXXXXXXXXX

1

Игрок 1:

1 ставка: 8 четверок

2 ставка: 12 двоек

3

Игрок 3:

1 ставка: 10 двоек

2 ставка: Дудо

2

Игрок 2:

1 ставка: 8 шестерок

2 ставка: 6 тузов

4

Игрок 4:

1 ставка: 11 двоек

Результат

Игрок 3 (претендент) открыл свои кости, за ним кости по очереди открыли игроки 4, 1 и 2. Игрок 2 теряет кубик, поскольку на столе только 4 туза. Игрок 2 начинает следующий круг с 4 костями.