

Perudo

Herkomst: Zuid-Amerika

Aantal spelers: 2-6

Duur: 30'

Oorsprong

Perudo is een dobbelspel, afkomstig uit Peru. Het is er gekend onder de naam 'chacito', wat 'horens' betekent. De Inca's speelden het al in de 15^e eeuw. Traditioneel werd het enkel door mannen gespeeld, als een soort gokspel. Door de kolonisatie werd het spel ook in Spanje geïntroduceerd. Pas recent werd een versie op de Europese markt gebracht, eerst onder de naam 'Liars dice' en later 'Perudo'. Het is een echt bluff- en gokspel.

Zuid-Amerika, gokken als sociale uitlaatklep

De Inca's waren een indianenvolk dat vanaf de dertiende eeuw in een gebied rondom hun hoofdstad Cuzco leefde, in het huidige Peru. Bij de Inca's hadden alle lagen van de bevolking eigen bezittingen, maar dit was meestal beperkt tot wat men zelf kon dragen. Om zo'n goederen aan de man te brengen bestonden er toen al regionale markten. Die hadden vooral een sociale uitlaatklep en minder een commerciële functie. Na elke zeven dagen werken waren er drie dagen vrij: een dag om naar de markt te lopen, een dag om er te zijn en een dag om terug te lopen. Op deze markten werden ook tal van randactiviteiten georganiseerd: allerlei spelen en feesten, en overal kon men gokken.

Op de markt kon van alles worden geruild en vergokt, met drie uitzonderingen: mensen, volwassen lama's en huisraad van het gezin. Om uitspattingen in de hand te houden was er op deze markten een ordedienst, een soort politie, die nergens anders in het rijk bestond. Voor het gewone volk waren deze regionale markten de enige regelmatige mogelijkheid om te ontsnappen aan de eentonigheid van het bestaan, en om mensen en vreemde waren uit andere dorpen en regio's te leren kennen.

Perudo was een van de spelen die op die regionale markten kon worden gespeeld.

Spelregels

Doel

Probeer de laatste speler te zijn met nog minstens één dobbelsteen in bezit.

Vorbereiding

Elke speler krijgt een beker en de 5 dobbelstenen in dezelfde kleur als de beker.

Spelverloop

Alle spelers schudden gelijktijdig hun beker en zetten die ondersteboven op tafel. Iedereen kijkt vervolgens naar zijn eigen worp, onder de beker (zodat de andere spelers zijn/haar dobbelstenen niet zien). De

startspeler doet een openingsbod: 'Er zijn minstens x dobbelstenen met waarde y'. Deze uitspraak gaat over alle dobbelstenen onder alle bekera. De volgende speler moet dit bod verhogen of betwijfelen.



Bod verhogen: je verhoogt een van de getallen (aantal dobbelstenen of de waarde van de dobbelstenen) uit het vorige bod.

Dudo: alle spelers heffen hun bekers op om het bod van de vorige speler te controleren. Was dit bod **correct** dan verliest de twijfelaar (degene die 'dudo' zei) 1 dobbelsteen. Was het bod gelogen, dan verliest degene die het valse bod deed 1 dobbelsteen.

Wie zijn laatste dobbelsteen verlies, ligt uit het spel.

Volgende ronde

Wie daarnet een dobbelsteen verloor, start de volgende ronde. (Tenzij het de laatste dobbelsteen was, dan start zijn/haar linkerbuur.

Speciale gevallen

PACO (Joker)

- Telt mee als geboden waarde.
- Het openingsbod mag geen paco's bevatten.
- Je mag tijdens het opbieden paco's gebruiken om het vorige bod terug te verlagen. In dat geval moet het aantal paco's minstens de helft (afgerond naar boven) van het vorige bod bedragen. "Er zijn minstens 7 dobbelstenen met waarde 2. kan "Er zijn minstens 4 paco's." worden.
- De volgende speler kan het aantal paco's verhogen of kan de waarde van de dobbelstenen veranderen (minstens $2 \times \text{aantal Paco's} + 1$). "Er zijn 4 Paco's." kan zo "Er zijn minstens 9 dobbelstenen met waarde y." worden.

PALIFICO

Wie nog maar 1 dobbelsteen bezit, moet 'Palifico' roepen. Hij wordt de startspeler in de volgende ronde. Tijdens die ene ronde zijn paco's geen jokers meer. De waarde van het openingsbod kan niet meer gewijzigd worden, enkel het aantal dobbelstenen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer slechts 1 speler nog dobbelstenen over heeft.