



Gooi je dobbelstenen en Bied op de resultaten...
Maar Bedenk wel Dat je soms ook moet Bluffen!

INHOUD

- 30 dobbelstenen (5 per kleur)
- 6 bekers (1 per kleur)
- 1 deksel
- 1 zakje
- Deze spelhandleiding



DOEL VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als enige nog een of meer dobbelstenen over heeft.

VOORBEREIDING

Elke speler neemt een dobbelbeker en de 5 dobbelstenen van de bijbehorende kleur. Dobbelstenen die je verliest tijdens het spel gaan terug in het zakje, dat je in het midden van de tafel legt. De speler die als laatste een toekan zag, is de startspeler.

SPELVERLOOP

Overzicht:

Als je aan de beurt bent, verhoog je het bod van de vorige speler of trek je het bod in twijfel als je het niet gelooft. Als je te hoog biedt, of als je de vorige speler ten onrechte beschuldigt van verbieden, verlies je een van je dobbelstenen! Het spel gaat door in beurten totdat er een speler is die als enige nog dobbelstenen heeft; dat is de winnaar.

Om de ronde te starten, schudden alle spelers hun dobbelstenen in hun beker en zetten de beker ondersteboven op tafel, zodanig dat de dobbelstenen goed verborgen blijven. Kantel je beker lichtjes om de waarden (het aantal ogen) van jouw dobbelstenen te bekijken, zonder dat andere spelers de waarden kunnen zien. **Spelers mogen de waarden van hun dobbelstenen niet veranderen!**

Aan het begin van elke ronde begint de startspeler met een openingsbod. Het spel verloopt met de klok mee. Tijdens je beurt moet je reageren op het bod van de vorige speler.

A

BOD UITBRENGEN

De startspeler van de ronde begint met een openingsbod door een aantal dobbelstenen met een bepaalde waarde te noemen. Voorbeeld: "Er liggen minstens vijf dobbelstenen met waarde 3 op tafel".



In dit voorbeeld denkt **Melanie** dat er minstens vijf stenen met waarde 3 op tafel liggen. Ze heeft zelf al twee stenen met waarde 3, plus een Paco, die als joker telt. Daarmee heeft ze al drie stenen voor het minimale aantal van vijf stenen, dat ze geboden heeft. Ze neemt geen groot risico, want de kans is groot dat andere spelers stenen met waarde 3 of een Paco onder hun bekers hebben.

Biedingen verwijzen naar alle dobbelstenen die onder de bekers van alle spelers op tafel liggen. Laat je leiden door je eigen worp en wat je denkt te weten over de worpen van andere spelers. Je kunt een realistisch bod uitbrengen of bluffen! Het aantal dobbelstenen van je bod is een minimum, het is prima als het er meer zijn.



Paco: Je hebt vast al gezien dat waarde 1 op elke dobbelsteen is vervangen door een vrolijke toekan, genaamd Paco. In dit spel telt een Paco als een joker: elke geworpen steen die een Paco toont, telt als een dobbelsteen met de geboden waarde.

Je mag een ronde niet starten met een bod in Paco's.

B

REACTIE OP EEN BOD

Tijdens je beurt moet je reageren op het bod van de vorige speler. Je hebt daarbij twee opties: **verhoog het bod (overbieden)** of **trek het bod in twijfel** als je het niet gelooft.

SPEELBEURT

OVERBIEDEN

OF

IN TWIJFEL TREKKEN

OVERBIEDEN

Er zijn 3 manieren om het huidige bod te verhogen:

1 VERHOOG HET AANTAL DOBBELSTENEN

Je kunt het huidige bod overbieden door een hoger aantal dobbelstenen te noemen, met een aantal ogen naar keuze.



Het bod van **Melanie** van vier stenen met waarde 4, kan door **Niels** overboden worden door vijf stenen met een aantal ogen naar keuze (4/5/6/7/8). Hij zou ook meer dobbelstenen kunnen kiezen.

2 VERHOOG DE WAARDE (HET AANTAL OGEN) VAN DE DOBBELSTEEN

Je kunt het huidige bod overbieden door een hogere waarde (aantal ogen) te noemen, maar het aantal dobbelstenen mag niet worden veranderd.



Het bod van **Melanie** van vier stenen met waarde 4, kan door **Niels** overboden worden door vier stenen met waarde 5 of vier stenen met waarde 6.

3

VERHOOG HET AANTAL PACO'S

Hoewel je een ronde niet mag beginnen met een openingsbod in Paco's, kun je het huidige bod wel overbieden met deze waarde. Hiervoor noem je een aantal Paco's dat gelijk is aan minstens de helft van het aantal stenen van het vorige bod (naar boven afgerond).



Je kunt een bod in Paco's overbieden door een hoger aantal Paco's te noemen.



Als de volgende speler niet wil overbieden in Paco's, dan mag hij de waarde veranderen. Maar in dat geval moet hij een aantal stenen noemen dat gelijk is aan minstens het dubbele aantal van het bod in Paco's, plus 1.



Zodra een speler een bod heeft uitgebracht, gaat de beurt naar de speler aan zijn linkerkant. Dit gaat zo door totdat iemand besluit het laatste bod in twijfel te trekken.

OF

IN TWIJFEL TREKKEN

Als je denkt dat het bod van de vorige speler te hoog is, dan kun je dit bod in twijfel trekken door te roepen "Ik betwijfel het!". Alle spelers tillen hun beker op (zodanig dat hun dobbelstenen daarbij niet van waarde veranderen) en tellen het aantal dobbelstenen met de geboden waarde.

Tips: Voor extra spanning onthul je de bekers één voor één! Om het tellen makkelijker te maken, leg je de juiste dobbelstenen meteen aan de kant.

- Liggen er (minstens) evenveel dobbelstenen met de gekozen waarde dan het bod, dan is het bod correct. De speler die "Ik betwijfel het" zei, verliest een steen (zie "Einde van een ronde").
- Liggen er minder dobbelstenen met de gekozen waarde dan het bod, dan verliest de speler die het bod uitgebracht heeft, een dobbelsteen.

Let op: Bij het tellen van de stenen gelden Paco's als jokers. Behandel elke steen met een Paco alsof deze de genoemde waarde in het bod heeft.



Als je in Paco's taal wil praten, kun je ook "Dudo" roepen in plaats van "Ik betwijfel het".

Het bod van **Melanie** is vijf stenen met waarde 3. **Miguel** is niet overtuigd en roept "Ik betwijfel het". Alle spelers tillen hun bekers op en in totaal blijken er vier stenen met waarde 3, plus twee Paco's te liggen. Dit zijn dus zes stenen met waarde 3, dus het bod van **Melanie** was correct. **Miguel** verliest hierdoor 1 steen.

C EINDE VAN EEN RONDE

Als je een dobbelsteen verliest, plaats je deze in het zakje. Hiermee is de ronde afgelopen en speel je de rest van het spel zonder die steen. Pak al je stenen die nog in het spel zijn en begin een nieuwe ronde. De speler die zojuist een steen verloren

heeft, mag als eerste beginnen en brengt een openingsbod uit. Verlies je jouw laatste dobbelsteen, dan ben je uitgeschakeld en begint de speler aan je linkerzijde de volgende ronde.

Probeer te onthouden hoeveel stenen er nog in het spel zijn en wie ze heeft. Spelers kunnen ook afspreken om stenen die tijdens het spel verloren zijn gegaan, niet te verstoppen.

D EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die als enige nog een of meer dobbelstenen over heeft.

VOORBEELDRONDE

1 Niels is de startspeler van deze ronde. Hij brengt een openingsbod uit.

2 Tara moet op het bod van Niels reageren. Ze kiest voor overbieden door het aantal dobbelstenen te verhogen. Ze mag daarbij een lagere waarde kiezen.

3 Melanie heeft veel "vijven" onder haar beker, dus ze kiest voor overbieden door de waarde te verhogen.

4 Anja vindt het aantal dobbelstenen van het huidige bod al erg hoog. Ze stapt over op Paco's. Dus ze halveert het aantal stenen van het bod, naar boven afgerond.

5 Kevin denkt dat het overbieden in Paco's een te groot risico is en hij heeft vier "zessen" onder zijn beker. Hij kiest om de waarde te verhogen en moet daarbij het aantal van het vorige bod in Paco's verdubbelen (plus 1).

6 Voor Miguel is het bod van Kevin te hoog en hij roept "Ik betwijfel het". Daarmee eindigt de ronde.

IK BETWIJFEL HET!

Let op: Bij Perudo spelen de spelers niet altijd hetzelfde aantal beurten per ronde.

Alle spelers tonen hun geworpen dobbelstenen: in totaal liggen er vijf stenen met waarde 6 en vier Paco's. Het bod van Kevin is dus correct! De ronde eindigt: Miguel verliest een dobbelsteen en wordt de startspeler bij de volgende ronde.

OPTIONELE SPELREGELS

Zodra je bekend bent met het spel, probeer dan ook eens een of beide optionele spelregels:

LAATSTE STEEN

Zodra een speler nog maar één dobbelsteen over heeft, roept hij "Laatste steen!". Pas voor de volgende ronde (en alleen die ronde) deze regels toe:

- Spelers mogen alleen het aantal dobbelstenen verhogen, zonder de waarde te veranderen.
- Paco's zijn geen jokers; behandel ze als elke andere waarde.
- Je mag het openingsbod in Paco's uitbrengen.

2

3 (of -)

Het bod van Melanie is "twee vieren" (dus twee stenen met waarde 4) tijdens een "Laatste steen!"-ronde. Tara kan overbieden met een bod van "drie vieren" (dus drie stenen met waarde 4). Ze had ook een hoger aantal stenen kunnen kiezen, maar geen andere waarde of aantal Paco's.

BULLSEYE: IN DE ROOS!

Wanneer er een bod is uitgebracht, mag een andere speler "Bullseye!" roepen als hij denkt dat het genoemde aantal dobbelstenen exact overeenkomt met het werkelijke totaal. Stop de ronde onmiddellijk en check of hij gelijk heeft.

- Als de speler die "Bullseye!" riep, gelijk heeft (dus het bod, inclusief Paco's, komt exact overeen met de stenen onder de bekertjes), dan mag hij een dobbelsteen (van zijn kleur) die hij eerder in het spel is verloren, terugpakken en toevoegen aan zijn beker.
- Als hij geen gelijk heeft, verliest die speler een dobbelsteen.

In beide gevallen wordt die speler de startspeler voor de volgende ronde.

Opmerkingen:

- Spelers mogen geen "Bullseye!" roepen tijdens een "Laatste steen!"-ronde of als er maar twee spelers in het spel zijn.
- Als meerdere spelers tegelijkertijd "Bullseye!" roepen, gaat de prioriteit naar de speler die het dichtst bij de biedende speler staat (met de klok mee).

Een spel van Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Grafisch ontwerp: Marcel Pixel en Axel Mahé
Illustraties: Marcel Pixel
© Asmodee Group 2025.
Alle rechten voorbehouden.

Distributie door
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51, 5705 CL Helmond
Nederland
www.asmodee.nl

Uitgegeven door Zygomat - Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroij
BP 40119 • 78041 Guyancourt CEDEX • FRANCE
www.asmodee.com
www.zygomat-games.com

