

# Правила игры Perudo

В игре могут принимать участие от 2 до 6 игроков, иногда и больше, но оптимальное число участников — от 3 до 5. Каждый участник получает по 5 игральным кубикам или костям. Все выпавшие «единицы» считаются джокерами и могут быть при подсчете признаны костью любого номинала. Цель игры — сохранить свои кости.

## Сбрасывание

Все игроки бросают кости, не показывая результат другим участникам. Первым делает ход игрок, победивший в жеребьевке. Он называет число и номинал костей, которые, по его мнению, находятся на игровом столе — у всех игроков вместе взятых. Второй игрок может либо не согласиться со ставкой предыдущего игрока, сказав «не верю» или «проверяем», либо сделать собственную ставку.

*Например, говорит «Пять шестерок». Тем самым игрок делает ставку на то, что на столе есть как минимум пять шестерок.*

## Если игрок не согласен

Все кости на столе открываются и производится подсчет.

- Если костей названного проверяемым игроком номинала на столе оказывается меньше того количества, которое фигурировало в ставке, игрок, делавший данную ставку считается проигравшим и выкладывает одну из своих костей на центр стола.
- Если костей названного номинала больше или равно количеству костей в ставке, проигравшим считается игрок, сказавший «не верю». Он должен отдать одну из своих костей на центр стола.
- После того, как кто-то из игроков проиграл кость, игроки вновь бросают кости и первым ходит проигравший игрок.

*Например, один из игроков сделал ставку «10 двоек». Игрок, следующий за ним, сказал «не верю». Все игроки подняли колпаки и пересчитали кости с номиналом «двойка» и с номиналом «единица» (они являются джокерами) и оказалось что на столе 11 «двоек». В этом случае проигравшим считается игрок, который «не поверил».*

## Если игрок согласен

Если игрок согласен со ставкой предыдущего игрока, он должен сделать собственную ставку.

При этом должны быть соблюдены определённые условия:

- Количество костей в ставке можно только повышать.
- Если количество костей в ставке остаётся прежним, номинал должен быть увеличен.  
*Например, можно сказать «три шестерки» после ставки «три пятёрки», однако нельзя сказать «пять пятерок» после ставки «пять шестерок».*
- Если количество костей в ставке увеличивается, то номинал костей может быть назван любой
- Если игрок называет номинал «единицы», то игрок вправе уменьшить количество костей в ставке в два раза (при нечетном числе округление в большую сторону).  
*Например, можно сказать «три единицы» после ставки «пять пятерок» или после ставки «шесть шестерок».*
- Если номинал предыдущей ставки был «единицы», игрок вправе изменить номинал только удвоив количество костей в ставке. При этом если данное число костей присутствовало в ставках других игроков ранее, должен быть увеличен номинал.  
*Например, можно сказать «четыре шестерки» после ставки «две единицы», однако нельзя сказать «шесть двоек» после ставок «шесть пятерок» — «три единицы». Ещё пример: игрок говорит «шесть троек», следующий за ним — «три единицы». Далее игрок имеет право сказать «шесть» любого номинала выше троек.*

## Специальный раунд Мапуто

Если у одного из игроков осталась последняя кость, он вправе объявить специальный раунд «Мапуто»:

- «Единицы» не являются джокерами.
- Нельзя менять номинал костей в последующих ставках.

*Например, после ставки «одна шестерка» в раунде Мапуто, следующий игрок может сказать лишь «две (или больше) шестерок» — или не поверить ставке предыдущего игрока.*