

פּרוּדוּ

גיל 8+, 2-6 שחקנים.

גלגלו את הקוביות והמרו על התוצאות! ואל תשכחו לבלף (אם צריך...).

תכלה

- 30 קוביות (5 מכל צבע)
- 6 כוסות (1 מכל צבע)
- 1 מכסה
- שקית אחסון



מטרת המשחק

להיות השחקן האחרון שברשותו קובייה אחת או יותר.

הכנת המשחק

חלקו לכל שחקן כוס ו-5 קוביות בצבע תואם. הניחו את שקית האחסון במרכז השולחן: אליה תחזירו את הקוביות שהפסדתם במהלך המשחק. מי שראה לאחרונה טוקן (או השחקן הצעיר) - מכריז ראשון על ההימור שלו.

איך משחקים?

בכל תור עליכם להעלות את ההכרזה של השחקן הקודם, או לבדוק אותה, אם נראה לכם שההכרזה שלו מוגזמת. אם הכרזתם על מספר גבוה מדי ונתפסתם, או אם בדקתם את השחקן הקודם וטעיתם, אתם מאבדים קובייה אחת! המשחק מתנהל בתורות. כשאחד השחקנים מפסיד את כל הקוביות שלו הוא יוצא מהמשחק, והאחרון שנשאר - הוא המנצח!

שקשקו את הקוביות שבכוס שלכם, והפכו את הכוס על השולחן מולכם, כשהקוביות בתוכה. כעת הציצו בקוביות ובמספרים שמראות הקוביות שלכם. אל תראו את התוצאה לשאר השחקנים.

שימו לב:

- אין לשנות את התוצאות שמראות הקוביות!
- מותר לכם להרים את הכוס שלכם ולהציץ בתוצאות בכל זמן במהלך המשחק.

בתחילת כל סבב השחקן הראשון מכריז על ההימור שלו, והמשחק מתקדם בכיוון השעון. השחקן הבא צריך להחליט איך להגיב להכרזה.

הכרזה

1

השחקן מכריז על כמות קוביות ומספר נקודות לבחירתו. לדוגמה: "אני חושבת שיש לפחות 5 קוביות שמראות את המספר 3".



בדוגמה שלמעלה, רעות מהמרת שיש לפחות 5 קוביות שמראות את המספר 3. בקוביות שלה יש 2 קוביות שמראות את המספר 3, ופאקו (ג'וקר). כלומר, יש לה 3 קוביות שתואמות למינימום שהיא מאמינה שיש לכל השחקנים ביחד. הסיכון שלה הוא לא גבוה מדי, מכיוון שסביר שלשחקנים האחרים גם יש 3 או פאקו בכוסות שלהם.

ההכרזה מתייחסת לקוביות שנמצאות מתחת לכוסות של כל השחקנים (כולל הקוביות של המכריז). התייחסו לתוצאה של הקוביות שלכם ולמה שאתם חושבים שאתם יודעים על הקוביות של שאר השחקנים. אתם יכולים להכריז על פי שיקול דעתכם, או לנסות לבלף!

זה בסדר אם בכוסות יש יותר קוביות שמתאימות למספר שהוכרז, ההכרזה היא על המינימום הנדרש להתאמה.



פאקו: ודאי ראייתם שבמקום נקודה אחת יש על כל קובייה דמות חביבה של טוקן בשם פאקו. פאקו הוא הג'וקר: אם הקובייה מראה פאקו, הערך שלה הוא המספר שהוכרז.

שימו לב: אין להתחיל סבב בהכרזה על פאקו, למעט בסבב "הקובייה האחרונה" (ראו בהמשך סעיף 4).

תגובה להכרזה

2

בתורכם, עליכם להגיב להכרזה של השחקן לימינכם. בפניכם שתי אפשרויות: להכריז על ערך גבוה יותר או להכריז פרוּדו - אם אתם חושבים שההכרזה היא בלוף.

פעולה בסבב

גבוהה יותר הכרזה או פרוּדו

עפים לגובה! הכריזו על פאקו!

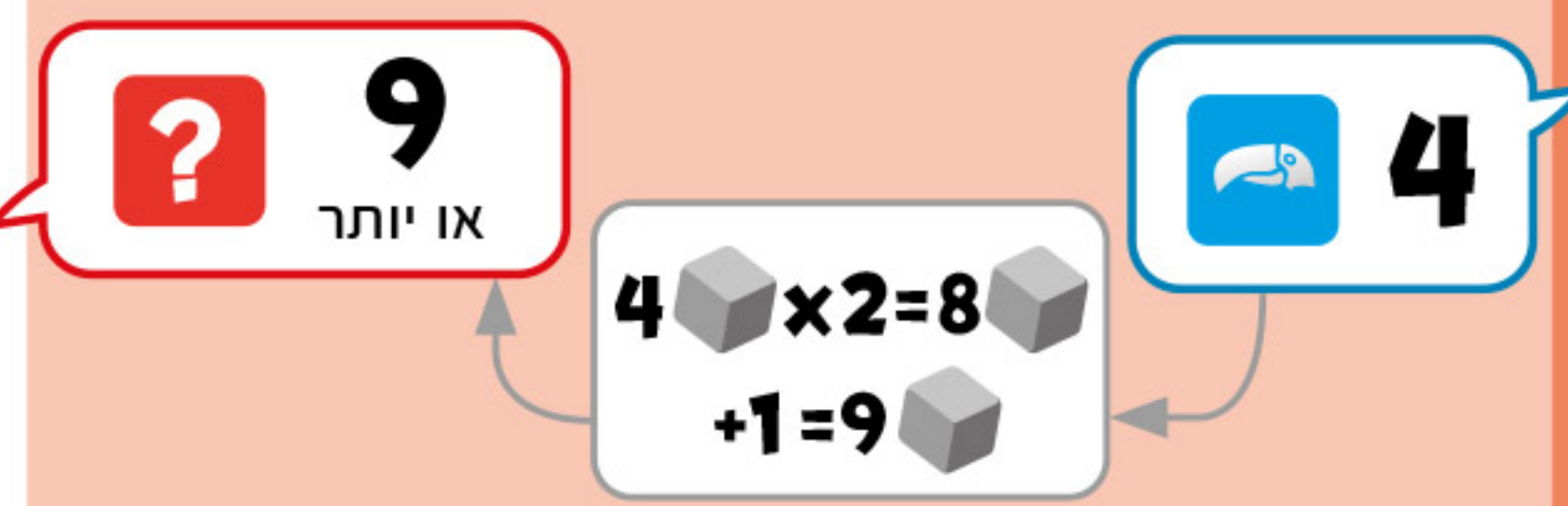
תוכלו להכריז על פאקו אחרי השחקן הקודם: עליכם להכריז על מספר פאקו בערך של לפחות מחצית מההכרזה של השחקן הקודם (מעוגל כלפי מעלה). אך זכרו, אין להתחיל סבב בהכרזה על פאקו, למעט בסביבוב "הקובייה האחרונה" (ראו בהמשך סעיף 4).



אחרי הכרזה על פאקו אפשר להכריז על כמות גבוהה יותר של פאקו.



אם השחקן הבא לא מעוניין להכריז על פאקו, באפשרותו לחזור להכרזה על מספר. כעת עליו להכריז על כמות קוביות כפולה ממספר הפאקו שהוכרז קודם, ועוד אחת או יותר אם ירצה.



אחרי ששחקן מכריז, התור עובר לשחקן משמאלו, וכך הלאה עד שאחד השחקנים מכריז פרוּדו על ההכרזה הקודמת.

הכרזה גבוהה יותר

ישנן 3 דרכים להכריז על ערך גבוה יותר:

1 הכריזו על כמות קוביות גבוהה יותר

תוכלו להכריז על כמות קוביות גבוהה יותר. במקרה זה, תוכלו לבחור כל מספר נקודות.



אם רעות הכריזה על 4 קוביות עם המספר 4, רום יכול לצאת בהכרזה גבוהה יותר ולהכריז על 5 קוביות עם כל מספר (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). הוא אפילו יכול להכריז על יותר מ-5 קוביות.

2 הכריזו על מספר נקודות גבוה יותר בקוביות

תוכלו להכריז על מספר נקודות גבוה יותר בקוביות. במקרה זה, אל תשנו את כמות הקוביות שהוכרזה בתור הקודם.



אם רעות הכריזה על 4 קוביות עם המספר 4, רום יכול להכריז על 4 קוביות עם המספר 5, או על 4 קוביות עם המספר 6.

זכרו: בספירת קוביות, פאקו הוא ג'וקר. לכן, כל קובייה שמופיע עליה פאקו נספרת לפי המספר שהוכרז.



רעות מכריזה על 5 קוביות עם המספר 3. **אביעד** מערער ומכריז "פרודו!". כולם מרימים את הכוסות שלהם וחושפים: בסה"כ 4 קוביות עם המספר 3 ועוד 2 פאקו. כלומר 6 קוביות שמראות את המספר 3. לכן, המהלך של רעות היה מוצלח. כעת **אביעד** מפסיד קובייה אחת בגלל שהכריז פרודו שלא בצדק על ההכרזה של רעות.

פרודו

אם לדעתכם ההכרזה של השחקן הקודם גבוהה מדי, תוכלו להכריז "פרודו!". בשלב זה על כל השחקנים להרים את הכוסות שלהם (היזהרו לא לשנות את תוצאות הקוביות) ולספור כמה קוביות מראות את המספר שהוכרז.

טיפים: להגברת המתח, הרימו את הכוסות בזו אחר זו! תוכלו להקל את הספירה על ידי הפרדת הקוביות המתאימות מבין הקוביות שנחשפו.

אם ספרתם קוביות (לפחות) בכמות שהוכרזה עם המספרים שהוכרזו, השחקן שהכריז מוגן, ואילו השחקן שהכריז פרודו לשווא מפסיד קובייה (ראו "סוף הסבב").

אם אין מספיק קוביות שמראות את המספרים שהוכרזו, השחקן שהכריז הוא שמפסיד קובייה.

החזירו את הקובייה שהפסדתם לשקית במרכז השולחן והתחילו סבב חדש עם הקוביות שנשארו במשחק (בצבע שלכם). השחקן שהפסיד קובייה מכריז ראשון על הניחוש שלו בסבב החדש.

אם הפסדתם את כל הקוביות שלכם, אתם יוצאים מהמשחק, והשחקן הבא אחריכם מתחיל את הסבב.

נסו לזכור כמה קוביות יש עדיין במשחק וכמה יש לכל אחד מהשחקנים. אפשר להחליט לא להסתיר בשקית את הקוביות שהפסדתם.

חוקי משחק נוספים

הקובייה האחרונה

פאקו קורא לסבב כזה "פאליפיקו".

כאשר שחקן מפסיד את הקובייה שלפני האחרונה שלו, הכריז "קובייה אחרונה!". בסבב הבא (ורק אז) הפעילו את החוקים הבאים:

- לאחר הכרזה של השחקן שהפסיד קובייה, ניתן לשנות בהכרזה רק את כמות הקוביות ולא את המספר שעליהן.
- פאקו הוא לא ג'וקר: בהכרזה על פאקו המשיכו לשחק כאילו שהכרזתם על מספר. כלומר, אל תכריזו על מחצית מההכרזה הקודמת, אלא על כמות פאקו גבוהה יותר.
- בסבב "הקובייה האחרונה" מותר להתחיל בהכרזה על פאקו.



אם **רעות** מכריזה "פעמיים 4" (כלומר לפחות 2 קוביות עם המספר 4) במהלך סבב של "קובייה אחרונה!", **שחר** יכול להכריז "שלוש 4" (כלומר 3 קוביות עם המספר 4). הוא יכול גם להכריז על כמות קוביות גבוהה יותר, אבל לא על מספר אחר או כמות פאקו אחרת.

בול פגיעה!

פאקו אומר שאפשר להכריז "קאלסה" במקום "בול פגיעה".

במהלך המשחק, אחרי הכרזה כלשהי של אחד השחקנים, שחקן אחר יכול להכריז "בול פגיעה", אם ההכרזה נראית לו מדויקת. ברגע שנשמעה ההכרזה "בול פגיעה" הסבב מסתיים: הרימו את הכוסות ובדקו אם הקוביות מראות את מה שהוכרז.

- אם השחקן שהכריז "בול פגיעה" צדק (הקוביות מראות בדיוק את מה שהכריז השחקן, כולל פאקו), הוא זוכה בחזרה באחת הקוביות שלו שהפסיד מוקדם יותר במשחק. השחקן שהכריז באותו תור הוא שמפסיד קובייה, כרגיל.
- אם השחקן שהכריז "בול פגיעה" לא צדק, הוא מפסיד קובייה. בכל מקרה, השחקן שהכריז "בול פגיעה" מכריז ראשון בסבב הבא.

שימו לב:

- לא תוכלו להכריז "בול פגיעה" במהלך סבב "קובייה אחרונה".
- אם יותר משחקן אחד מכריז "בול פגיעה" בו-זמנית, הקדימות מגיעה למי שקרוב יותר לשחקן שהכריז על תוצאות הקובייה (עם כיוון השעון).

סוף המשחק

כאשר נותר רק שחקן אחד שברשותו קובייה או קוביות - המשחק נגמר, והשחקן הזה הוא המנצח!

דוגמה לסבב

2 שחר צריך להגיב להכרזה של רום. הוא מחליט להכריז על כמות קוביות גבוהה יותר. באפשרותו להכריז על כל מספר שיבחר.

3 לרעות יש הרבה קוביות עם המספר 5, לכן היא מכריזה על מספר גבוה יותר.

1 רום הוא השחקן הראשון בסבב. הוא מכריז ראשון.



רום

שחר

רעות

6 אביעד חושד שההימור מסוכן מדי, ומחליט להכריז "פרודו!".

אביעד

אוד

נגה

4 נגה חושדת שמספר הקוביות שכבר הוכרז גבוה מדי. היא מעדיפה להכריז על פאקו. היא מכריזה על מחצית המספר הקודם שהוכרז (בעיגול התוצאה כלפי מעלה).



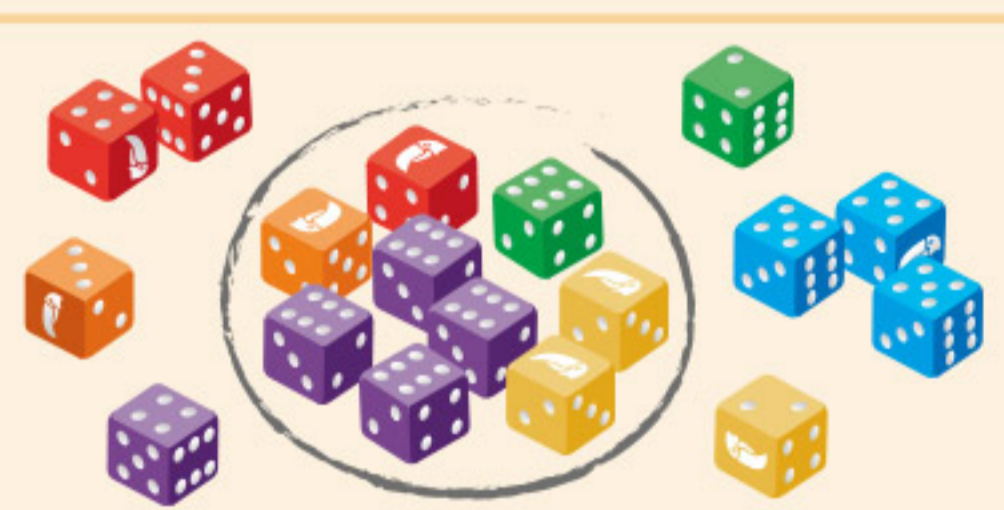
פרודו!



5 אור חושבת שהכרזה נוספת על פאקו מסוכנת מדי. לה עצמה יש 4 קוביות עם המספר 6, ולכן היא בוחרת להכריז על המספר הזה. עליה להכריז על כמות קוביות כפולה ממספר הפאקו שהוכרז, ועוד 1 או יותר.

שימו לב: בפרודו השחקנים לא תמיד משחקים את אותו מספר תורות בכל סבב.

כעת כל השחקנים חושפים את הקוביות שלהם: בסך הכל יש 5 קוביות עם המספר 6 ועוד 4 פאקו. אור צדקה בהימור שלה! הסבב מסתיים: אביעד מפסיד קובייה, והוא השחקן הראשון שמכריז בסבב הבא.



A game by Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
Graphic design: Marcel Pixel and Axel Mahé
Illustrated by: Marcel Pixel

Distributed by FoxMind
© Asmodee Group 2024. All rights reserved.

