

Джокеры. Единицы на кубиках всех игроков являются джокерами, и при проверке будут считаться значением ставки.

Например, проверяют ставку двенадцать пятёрок. У игроков насчиталось девять пятёрок и три джокера, а это значит, что набралось двенадцать пятёрок и ставка подтвердилась.



Ставка на джокеры. Помимо обычных ставок можно заявлять сами джокеры. Для этого на поле есть специальные клетки со звёздочками. Такая ставка численно меньше. Но при проверке на столе будут подсчитываться *только единицы*, а значит собрать их в два раза сложнее. Изучив игровое поле, вы увидите, какое количество джокеров необходимо для повышений ставок. *Например, пять джокеров считается более высокой ставкой, чем девять обычных значений, но меньше десяти.*

Важные моменты

- Игроки имеют право знать количество оставшихся кубиков у каждого соперника.

- Для удобства, складывайте выбывшие кубики в центр игрового поля, чтобы можно было легко подсчитать общее количество оставшихся в игре костей.

- Запоминайте, кто на что ставил. Это поможет вам примерно представлять, какие кубики у игроков под стаканами, а значит, ваши ставки будут более точными. Но...

- Игра рассчитана на блеф, поэтому вы можете делать ставки так, чтобы ввести противников в заблуждение. *Например, сделайте ставку по пятёркам, не имея ни одной таковой на руках. После этого ваш противник, возможно, тоже сделает ставку на пятёрки, рассчитывая на вашу честность. Он сильно удивится, когда его ставку проверят, а у вас не будет ни одной пятёрки, и он потеряет часть своих кубиков.*

- В дальнейшем попробуйте сыграть ещё и так: когда игрок теряет все свои кубики и выбывает из игры, оставшиеся игроки получают по одному дополнительному кубичку.

- Не обязательно повышать ставку только на одно деление. Будучи уверенными в своей правоте, можете поднять ставку так, чтобы ход в этом раунде к вам больше не вернулся. Пусть соперники разбираются друг с другом без вас. Ведь в «Дудо» самое сложное – это принимать верное решение...

Однако, кто боится сложностей, тот не настоящий сорвиголова! Свистать всех наверх, игра начинается!



С благодарностью за приобретение нашей настолки и с надеждой на взаимность, команда «Сквирл». Оформление игры: Александр Решетников. Большая признательность Алёне Корольковой.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Дудо

ИГРА, КОТОРУЮ ПРЕДПОЧИТАЛИ
ШУМНЫЕ ПИРАТЫ



Дудо

сквирл



Перед вами игра, родившаяся на палубе морской шхуны. Нет никаких сомнений, что в неё любили играть и обычные мореходы, и пираты во время своих долгих странствий. Не даром в кинофильме «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» Уильям Тёрнер пытался выиграть именно в эту игру у Дэйви Джонса ключ от заветного ящика!

Поэтому, водрузив себе огромного попугая на плечо и выучив пару крепких выражений, приступайте к освоению правил и незамедлительной первой партии!

Суть игры

В распоряжении каждого игрока 5 кубиков. Если игрок теряет все свои кубики – он выбывает из игры. Задача остаться последним игроком за столом как минимум с одним кубиком.

Игра делится на раунды, в каждый из которых игроки взакрытую перемешивают свои кубики, и делается начальная ставка. Ставка игрока показывает его предположение о том, сколько кубиков за столом содержит одинаковое значение (например, семь троек). Затем ставки по очереди поднимаются до тех пор, пока кто-то не решит проверить результат. Игроки теряют кубики за ошибки в своих ставках и за неправильные проверки. В игре используется принцип «верю – не верю», о чём говорит само название: «*dudo*» в переводе с испанского «сомневаюсь».

Подготовка к игре

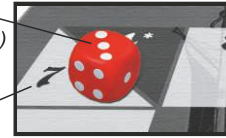
Каждый игрок берёт 5 кубиков и стаканчик. Один кубик кладётся на игровое поле на деление «1» (это кубик-маркер, который поможет отслеживать ставки). Игру начинает тот, кто больше остальных похож на пирата.

Ход игры

Игра разделена на раунды. В начале каждого все игроки кидают свои кубики. Они находятся под стаканом таким образом, чтобы игроки не могли видеть результаты друг друга. Сам игрок, конечно, должен смотреть под свою чашку, но главное – держать результат в секрете!

Теперь первый игрок должен сделать начальную ставку. Он может

Значение
(на кубике)
Число
значений
(на поле)



назвать любое число значений на кубиках в качестве начальной ставки. Например, семь троек. При этом он берёт кубик-маркер и кладёт его на поле на цифру семь тройкой вверх. Дословно эта ставка звучит следующим

образом: «Я считаю, что у нас из всех наших кубиков наберётся минимум семь троек».

Следующий игрок по часовой стрелке становится перед выбором: поверить и повысить ставку или не поверить и вскрыться для проверки.

Если игрок **верит**, то он повышает ставку. В таком случае он обязан повысить число значений, при этом имеет право изменить само значение. Например, он может заявить восемь пятёрок, соответственно передвинув кубик-маркер. И теперь выбор, верить или не верить в его ставку, переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Если же игрок **не верит**, он произносит «Дудо!» и поднимает свой стакан, показывая свои значения кубиков. Другие игроки проделывают то же самое. Необходимо подсчитать количество кубиков, совпадающих с заявленным числом значений. Может быть два результата проверки:

1) Ставка подтвердилась. Проверка провалилась. Количество кубиков со значением ставки такое же или больше, чем заявлено в ставке. В этом случае проверяющий зря не поверил и за это он теряет один свой кубик, убирает его в центр поля и далее будет играть с меньшим количеством кубиков.

2) Ставка провалилась. Проверка удалась. Количество кубиков со значением ставки меньше, чем заявлено. В этом случае наказан будет тот, кто делал ставку. Он теряет столько кубиков, сколько не хватает до заявленной ставки.

Например, второй игрок повысил ставку, назвав девять пятёрок. Третий игрок ему не поверил и «вскрылся». Посчитав общее количество пятёрок, выпавшее у всех игроков, получилось набрать только шесть заявленных значений. Не хватает ещё трёх пятёрок. За это игрок номер два, чью ставку проверяли, теряет три своих кубика.

При игре с новичками можете договориться терять каждый раз лишь по одному кубику, вне зависимости от сделанной ставки!

В любом случае, после проверки раунд заканчивается. Первым игроком становится следующий игрок по часовой стрелке от предыдущего первого игрока.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один игрок с одним или несколькими кубиками.