The logo features the letters 'POK' in a bold, blue, sans-serif font. The letter 'O' is a solid blue circle. Above the 'O' is a green diamond, and below it is a red triangle. The entire design is centered within a large yellow diamond, which is set against a red background.

POK

RULES



Kasper Lapp

POK

Game author: Kasper Lapp

Dice game for 3–7 players age 8 years up

Duration 10 minutes

GAME MATERIALS

- 3 special dice



- 42 counters: 14 blue discs



- 14 green squares



- 14 red triangles



OBJECT

The object of the game is to be the quickest player to get rid of his/her own counters by making strategic offers.

PREPARATION

Each player receives 2 blue, 2 green and 2 red counters, and keeps them so that they are not visible to opponents (e.g. under the table).



PLAY

A match can comprise multiple different rounds. At the start of every round, the three dice are thrown to determine the challenge for each round. Now, the players secretly choose one of their counters, placing it in a closed fist on the table. As soon as all the players have decided, they open their hands. Now, it is clear who has played a particular counter and who is allowed to hand it over.

Assume that the result of the dice-throw is as follows:



One dice reveals the challenge of two blue discs. This means: if just **two players** play a blue disc, they are successful and are allowed to hand over their counters.



The next dice reveals a red triangle. Therefore, if **just one player** in the round shows a red triangle, he has met the challenge and is allowed to hand over his counter.



The third dice displays a blank side and therefore reveals no challenge.

If **none** of the challenges is met exactly, the winners are all the players who offer a symbol which is **not** displayed on the dice. They are allowed to hand over their played counters (in this case, the square).

Example 1

The challenge for the round is:



Christof



Heike



Anita



Peter

*Since just two players (**Christof** and **Heike**) show the blue disc, they have both met the challenge for the round, so they are allowed to hand over their counters. Since one player (**Peter**) plays the red triangle, he has also met this challenge and is also allowed to hand over his counter. **Anita** has lost in this round and must take her counter back again.*

Example 2

The challenge for the round is:



Christof



Heike



Anita



Peter

Now **Christof**, **Heike** and **Peter** show green squares. But the correct challenge is two green squares. The three players haven't met the challenge and they must take back their counters. Anita is allowed to hand over her counter for she offers a counter whose symbol is not displayed on the dice.

During a round, if **all players** show symbols not displayed on the dice, then nobody is allowed to hand over a counter.

Example 3

The challenge for the round is:



Christof



Heike



Anita



Peter

Now **Christof**, **Heike** and **Peter** show blue discs. There are three blue discs shown, but the correct challenge is either one or two blue discs, all the three players have therefore lost; they must take back their counters again. **Anita** is the winner of this round because she offers a symbol that is not displayed on the dice.

Please note: each dice is individually scored. Dice with the same symbols are **not** counted.

All counters, which are handed over, are put back in the box together with the other counters. So the players cannot immediately tell who still possesses specific counters.

GAME END


The winner is the first player to hand over five of his six counters and also end the match.

If several players manage to hand over their fifth counter in the same round, the game ends in a tie.



© 2017 by Steffen Spiele
Author: Kasper Lapp
Editing: Redaktion Steffen Spiele
Design: Steffen Mühlhäuser

Graphics: Bernhard Kümmelmann
Rules layout: Christof Tisch
Manufacturing: Ludofact Jettingen
Translation: Emilia Hill



POK

SPIELREGELN







POK

Autor: Kasper Lapp

Würfelspiel für 3–7 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 10 Minuten

SPIELMATERIAL

- 3 Spezialwürfel 
- 42 Spielsteine: 14 blaue Scheiben 
14 grüne Quadrate  14 rote Dreiecke 

SPIELZIEL

Ziel ist es durch geschicktes Bieten möglichst schnell die eigenen Spielsteine loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 2 blaue, 2 grüne und 2 rote Spielsteine und hält diese so, dass sie für die Mitspieler nicht sichtbar sind (z.B. unter dem Tisch).



SPIELWEISE

Eine Partie kann aus unterschiedlich vielen Runden bestehen. Zu Beginn jeder Runde werden die drei Würfel geworfen, womit das Rundenziel festgelegt wird. Die Spieler wählen nun verdeckt einen ihrer Steine und legen diesen in ihrer geschlossenen Faust auf den Tisch. Sobald sich alle entschieden haben, werden die Hände geöffnet. Nun zeigt sich wer welchen Stein gespielt hat und wer seinen abgeben darf.

Angenommen, der Wurf zeigt folgendes Ergebnis:



Ein Würfel gibt zwei blaue Scheiben als Ziel vor. Das bedeutet: wenn **genau zwei Spieler** eine blaue Scheibe ausspielen, sind sie erfolgreich und dürfen ihre Steine abgeben.



Der nächste Würfel zeigt ein rotes Dreieck. Wenn also **ein Spieler** in der Runde ein rotes Dreieck zeigt, hat er das Ziel genau erreicht und darf seinen Stein abgeben.



Der dritte Würfel zeigt eine Blanko Seite und gibt somit kein Ziel vor.

Wenn **keines** der Ziele exakt erreicht wird, dürfen alle Spieler, die ein Symbol zeigen, das **nicht** auf den Würfeln abgebildet ist, ihre gespielten Steine abgeben (in diesem Fall das Quadrat).

Beispiel 1

Das Ziel der Runde ist:



Christof



Heike



Anita



Peter

Da genau zwei Spieler (**Christof** und **Heike**) die blaue Scheibe zeigen, haben sie gemeinsam ein Rundenziel erreicht und dürfen ihre Spielsteine abgeben. Und da ein einzelner Spieler (**Peter**) das rote Dreieck zeigt, ist auch dieses Ziel erreicht und der Spieler darf ebenfalls seinen Spielstein abgeben. **Anita** hat in dieser Runde verloren und muss ihren Stein wieder zurücknehmen.

Beispiel 2

Das Ziel der Runde ist:



Christof



Heike



Anita



Peter

Nun zeigen **Christof**, **Heike** und **Peter** grüne Quadrate. Das korrekte Ziel lautet aber zwei grüne Quadrate, somit haben die drei das Ziel verfehlt und müssen ihre Spielsteine zurücknehmen.

Anita darf ihren Stein in dieser Runde abgeben, da sie einen Stein zeigt, dessen Symbol nicht auf den Würfeln zu sehen ist.

Zeigen in einer Runde **alle Spieler** Steine, deren Symbole nicht auf den Würfeln zu sehen sind, darf niemand einen Stein abgeben.

Beispiel 3

Das Ziel der Runde ist:



Christof



Heike



Anita



Peter

Nun spielen **Christof**, **Heike** und **Peter** je eine blaue Scheibe. Da drei Scheiben gezeigt werden, das korrekte Ziel aber entweder eine oder zwei Scheiben lautet, haben die drei Spieler verloren und müssen ihre Steine zurücknehmen.

Anita ist in dieser Runde erfolgreich, da sie einen Stein zeigt dessen Symbol nicht auf den Würfeln zu sehen ist.

Merke: Jeder Würfel wird einzeln gewertet. Würfel mit gleichen Symbolen werden **nicht** zusammengezählt.

Alle Spielsteine, die abgegeben werden, kommen in den Schachtelboden zu den übrigen Steinen. So können die Spieler nicht direkt nachvollziehen, wer noch welchen Steine besitzt.

SPIELENDE

Wer als Erster fünf seiner sechs Steine abgeben kann beendet und gewinnt die Partie.

Können mehrere Spieler gleichzeitig ihren fünften Stein abgeben endet die Partie unentschieden.



© 2017 by Steffen Spiele

Autor: Kasper Lapp


Lektorat: Redaktion Steffen Spiele

Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann

Regellayout: Christof Tisch

Fertigung: Ludofact Jettingen



POK



RÈGLES DU JEU

Kasper Lapp







POK

Auteur : Kasper Lapp

Jeu de dés pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Durée 10 mn env.

MATÉRIEL

- 3 dés aux différents symboles 
- 42 jetons : 14 ronds bleus 
14 carrés verts  14 triangles rouges 

BUT DU JEU

Se débarrasser le plus vite possible de ses jetons en les sortant au bon moment.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit 2 jetons bleus, 2 verts et 2 rouges et les garde hors de vue des autres joueurs (p. ex. sous la table).



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie peut comporter un nombre de tours très variable. Au début de chaque tour, les trois dés sont jetés pour déterminer l'objectif à atteindre. Les joueurs choisissent l'un de leurs jetons sans le montrer aux autres et le posent dans leur poing fermé sur la table. Dès que tous les joueurs ont choisi, les mains sont ouvertes et tous peuvent voir quels jetons les autres ont joué et qui peut rendre son jeton.

Considérons que les dés ont donné le résultat suivant :



L'un des dés indique l'objectif de deux ronds bleus. Cela signifie que si deux joueurs, **et seulement deux**, jouent un rond bleu, ils ont gagné et peuvent le rendre.



Le dé suivant porte un triangle rouge. Si **un seul joueur** présente un triangle rouge, il a atteint l'objectif et peut rendre le jeton correspondant.



Le troisième dé présente une face blanche, soit aucun objectif.

Si **aucun** des objectifs n'est atteint, tous les joueurs qui présentent un symbole **ne figurant pas** sur les dés peuvent rendre leurs jetons (dans l'exemple donné un carré).

Exemple 1 :

L'objectif du tour est :



Christof



Heike



Anita



Peter

Deux joueurs, et seulement deux (**Christof** et **Heike**), ont sorti un rond bleu, ils ont donc tous les deux atteint l'objectif et peuvent rendre leurs jetons. Par ailleurs, un seul joueur (**Peter**) a choisi un triangle rouge, de sorte que cet objectif est lui aussi atteint et que Peter peut rendre son jeton. **Anita** a perdu et doit reprendre son jeton.

Exemple 2 :

L'objectif du tour est :



Christof



Heike



Anita



Peter

Christof, Heike et Peter sortent des carrés verts. Or, l'objectif à atteindre est deux carrés verts, ils ont donc manqué leur coup tous les trois et doivent reprendre leur jeton.

Anita peut rendre son jeton, car c'est un symbole qui ne figure sur aucun des dés.

Si **tous les joueurs** sortent des symboles qui ne figurent sur aucun des dés, aucun d'entre eux ne peut rendre son jeton.

Exemple 3 :

L'objectif du tour est :



Christof



Heike



Anita



Peter

Cette fois, **Christof**, **Heike** et **Peter** jouent chacun un rond bleu. Trois ronds sont donc présents, mais l'objectif exact est, soit un, soit deux ronds, de sorte que les trois joueurs ont perdu et doivent reprendre leurs jetons.

Anita, elle, a gagné car elle a sorti un symbole qui ne figure sur aucun des dés.

Attention : les objectifs sont examinés un par un. Les dés qui présentent les mêmes symboles ne sont **pas** ajoutés.

Les jetons rendus sont déposés dans la boîte avec ceux qui n'ont pas été utilisés. Ainsi, les joueurs ne peuvent pas les compter et déduire le nombre de jetons que les autres ont encore en réserve.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a rendu cinq de ses six jetons termine et gagne la partie.

Si plusieurs joueurs rendent ensemble leur cinquième jeton, il n'y a pas de gagnant.



© 2017 by Steffen Spiele

Auteur: Kasper Lapp


Lectorat: Rédaction Steffen Spiele

Conception : Steffen Mühlhäuser

Graphisme : Bernhard Kümmelmann

Mise en page règle : Christof Tisch

Réalisation : Ludofact Jettingen



POK

REGLA DE JUEGO




POK


Autor: Kasper Lapp


Un juego de estrategia para 3-7 jugadores a partir de 8 años


Duración 10 minutos

COMPONENTES

• 3 dados especiales 

• 42 fichas: 14 discos azules 

14 cuadrados verdes 

14 triángulos rojos 

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin fichas propias acertando sus apuestas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe 2 fichas azules, 2 verdes y 2 rojas y las dispondrá de tal manera que no sean visibles para el resto de jugadores (por ejemplo, debajo de la mesa).



CÓMO SE JUEGA

Cada partida podrá durar una cantidad diferente de múltiples rondas. Al principio de cada ronda se lanzarán los tres dados para determinar el reto de esa ronda. Ahora los jugadores deberán escoger una de sus fichas, esconderla en el puño de la mano y colocar este sobre la mesa. Una vez los jugadores hayan decidido, abrirán sus manos. Con todo sobre la mesa, es el momento de ver quien puede descartarse de su ficha.

Supongamos que el resultado de los dados ha sido el siguiente:



Un dado muestra el reto de dos discos azules. Esto significa que, si **solo dos jugadores** apuestan disco azul, tendrán éxito y podrán descartarse de las fichas apostadas.



El siguiente dado muestra un triángulo rojo. Por lo tanto, si **solo un jugador** muestra un disco rojo, habrá conseguido el reto y se descartará de esa ficha.



El último dado muestra su cara en blanco y, por lo tanto, no hay reto.

Si ninguno de los retos se cumple de manera exacta, los ganadores serán todos los jugadores que mostraron un símbolo que no estaba en los dados. Estos jugadores podrán descartarse de su ficha jugada (en este caso el cuadrado).

Ejemplo 1:

El reto para esta ronda es el siguiente:



Marta



Alfredo



Steffen



Jordi

Como solo 2 jugadores (**Marta** y **Alfredo**) mostraron disco azul, ambos cumplen el reto para esta ronda y se descartan de sus fichas azules. Como solo un jugador (Jordi) mostró un triángulo rojo, también cumple el reto y lo descarta. Steffen pierde esta ronda y queda con su ficha.

Ejemplo 2:

El reto para esta ronda es el siguiente:



Marta



Alfredo



Steffen



Jordi

Ahora, **Marta**, **Alfredo** y **Jordi** enseñan cuadrados verdes. Pero el reto correcto son dos cuadrados verdes. Los tres han fallado el reto y recuperan sus fichas. **Steffen** puede descartarse de su ficha ya que ha enseñado una que no aparece en los dados.

Si durante una ronda **todos los jugadores** muestran símbolos que no aparecen en los dados, entonces nadie podrá descartarse de su ficha.

Ejemplo 3:

El reto para esta ronda es el siguiente:



Marta



Alfredo



Steffen



Jordi

Marta, Alfredo y Jordi muestran discos azules. Hay tres discos azules en los dados, pero el reto correcto es uno o dos discos azules, por lo que los tres han perdido y retienen sus fichas mostradas. **Steffen** es el ganador de esta ronda ya que muestra un símbolo que no aparece en los dados.

Atención: Cada dado se cuenta individualmente. Dados con el mismo símbolo no se suman. Todas las fichas que se vayan descartando se devolverán a la caja con el resto de fichas. De esta manera los jugadores no estarán seguros de las fichas que les quedan a los demás.

FINAL DE LA PARTIDA

El ganador será el primer jugador que se descarte de cinco de sus seis fichas.

Si varios jugadores consiguen descartarse de su quinta ficha en la misma ronda, la partida termina en empate.



© 2017 by Steffen Spiele

Autor: Kasper Lapp