

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 die 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 die 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 die 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



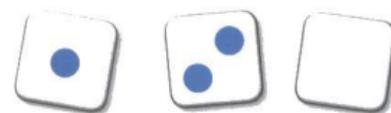
Peter

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

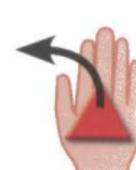
The challenge for the round is:



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 games 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

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 **genau 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 Blanke Seite und gibt somit kein Ziel vor.

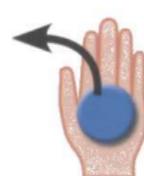
Wenn **keines** der Ziele exakt erreicht wird, dürfen alle Spieler, die ein Symbol zeigen, das **nicht** auf den Würfeln abgebildet ist, ihre gespielten Steine abgeben (in diesem Fall das Quadrat).

Beispiel 1

Das Ziel der Runde ist:



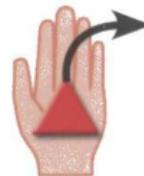
Christof



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

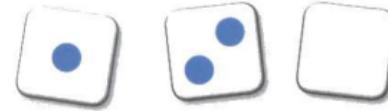
Nun zeigen **Christof**, **Heike** und **Peter** grüne Quadrate. Das korrekte Ziel lautet aber zwei grüne Quadrate, somit haben die drei das Ziel verfehlt und müssen ihre Spielsteine zurücknehmen.

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 ein 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.

SPIELEND

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