

POK

SPIELREGELN



Kasper Lapp







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.

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