



POK

REGLA DE JUEGO



Kasper Lapp



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