

# 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