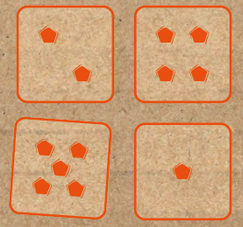
구성물

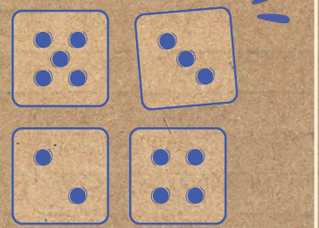
마로 주사위 2개



주황 주사위 4개



파랑 주사위 4개



끈 1개



딱 1개!

주사위를 굴려서 맞혀보세요, 포크!

주사위를 굴려서 마로 주사위와
가장 가깝게 붙여 보세요! 가장 가까운
주사위를 굴린 팀만 점수를 얻거든요!
50점을 먼저 얻는 팀이 승리!

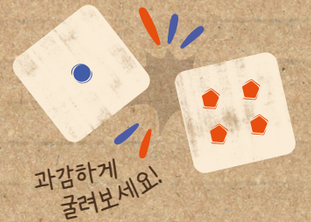


1분이면 배워요!

포크면이 나온
주사위를 맞히면
즉시 점수 획득!



우리 팀 주사위 또는 상대 주사위를 맞혀서
역전을 노려보세요!



게임할 때 끈 사용법



놀러갈 때 끈 사용법



POCK!

포크! 규칙서

사람들을 두 팀(**파랑**, **주황**)으로 나누고
각 팀은 자기 색깔의 주사위를 가져갑니다.
각 팀에서 한 사람씩 주사위를 굴려서 더 높은
숫자가 나온 팀부터 차례를 시작합니다.
(면은 가장 높은 숫자로 취급합니다.)

라운드 시작

먼저 시작하는 팀은 바닥에 끈을 원 모양으로 만들어 놓습니다. **그런 다음 마로 주사위 2개(검정 주사위)를 원으로부터 3~8m 떨어지도록 굴립니다.**
주사위를 굴리는 사람은 원 안에서 굴려야 하며,
주사위가 바닥에 닿았을 때 굴러가도록 던져야 합니다.

1 주사위 굴리기

먼저 시작할 팀을 정하고, 양 팀이 주사위를 1개씩 번갈아 가며 굴립니다. 모든 주사위를 굴릴 때까지 진행합니다.

현재 우리 팀 주사위가 마로 주사위 2개 모두와 가장 가깝나요? 그렇다면 주사위를 굴리지 않고 상대팀에게 차례를 넘길 수 있습니다. (여러 번 가능)

한 팀이 주사위를 모두 굴리면, 다른 팀이 남은 주사위를 모두 굴리고 라운드를 마칩니다.

2 포크!

차례 도중 **'포크'**를 성공하면 점수를 즉시 얻습니다.
주사위를 굴려서 면이 나온 다른 주사위를 맞히는 것을 **'포크'**라고 합니다. 한 번에 여러 주사위를 맞힐 수도 있는데, **맞힌 팀은 포크당 5점을 즉시 얻습니다.**

얻은 점수를
현재 점수에 더합니다.



주사위 제거

마로 주사위가 면으로 놓여있을 때,
그 마로 주사위와 닿은 주사위는 즉시 제거합니다. 제거된 주사위는 그 라운드에 다시 사용하지 않습니다.



면은 위험하지만 상대 주사위를 밀어서 유리한 상황을 만들 수 있습니다.

3 점수 계산

양 팀이 던질 주사위가 없다면 점수를 계산합니다.
점수는 이전 라운드에서 얻은 점수에서 계속 더해나갑니다.

각 마로 주사위에 가장 가까운 팀의 주사위를 확인합니다.
그 팀은 **해당 주사위의 숫자에 마로의 숫자를 곱한 만큼 점수를 얻습니다.**



'포크'면은 0점입니다.



다른 주사위로 주사위를 맞혀서 현재 면을 바꿔 보세요. 큰 점수를 얻을 기회 뿐만 아니라 게임 결과를 뒤집을 수도 있습니다!

4 라운드 종료

모든 점수를 계산한 뒤 각 팀은 주사위를 회수합니다.
다음 라운드는 상대 팀이 먼저 시작합니다. 그 팀은 끈과 마로 주사위를 가져간 뒤 새로운 라운드를 시작합니다.

게임 종료

어느 한 팀이 50점에 도달하면 게임이 끝납니다!

단, **'포크'**로 50점 이상이 되어도 게임이 즉시 끝나지 않습니다. (상대 팀도 계속 점수를 얻을 수 있기 때문입니다!) 그 라운드가 끝날 때까지 진행한 뒤 양 팀 점수를 모두 계산하세요. 그 후 점수가 더 높은 팀이 승리합니다!

동점이라면, 승부가 날 때까지 라운드를 추가로 진행합니다.



마로는 마다가스카르에서 사용되는 말라가시어로, '배수'라는 의미입니다.

주사위를 굴려서 맞혀보세요, **포크!**

iello asmodee

CREDITS

Designers: Rémi Mathieu and Max-Tobias Walter
Project Manager: Amélie Scordilis
Graphic Design: Vincent Mougenot and Claire Wach
Proofreading: William Niebling
Translation: Georgina Parsons

'POCK 포크'는 iello와 (주)아스모디코리아의 계약에 의해 독점 유통하는 제품으로 무단복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.