



MÄNGU OSAD

- 12 superkangelase ruutu (sinised positiivsete punktidega, joon. 1a)
- 12 superkurikaela ruutu (oranžid negatiivsete punktidega, joon. 1b)
- 5 täringut (joon. 1c)

MÄNGU PÕHIMÕTE JA EESMÄRK

Mängus **POW** on mängijad inspiratsiooni otsivad koomiksikirjutajad. Nad püüavad loo süžeed tasakaalustada, valides võimalikult huvitavaid tegelasi ning kogudes punkte, kui kangelased võidavad. Superkangelaste ruudud annavad positiivseid punkte ja suurendavad punktisummat ning superkurikaelad annavad negatiivseid punkte. Püüa siiski koguda kangelaste tasakaalustamiseks piisavalt palju kurikaelu, sest mängu lõpus tuleb võrrelda oma ruudukuhjasid. Ole valvel, sest teised mängijad võivad su ruute varastada! Kui laua keskel olevatest ridadest on kõik ruudud ära võetud, mäng lõpeb ja kõige rohkem punkte kogunud mängija võidab.

MÄNGU ALUSTAMINE

Sega eraldi sinised ja oranžid ruudud ja sea nad pildiga ülespidi laua keskele kahte erinevasse ritta (joon. 2), kõik ühes suunas. Kui vaja, pane vasaku poole märkimiseks mängukarp või mingi muu tähis ruutudest vasakule. Mängu alustab ja 5 täringut võtab endale mängija, kes luges kõige viimati koomiksit või vaatas filmi superkangelastest.

MÄNGU KÄIK

1. TÄRINGUTE VEERETAMINE

Mängija alustab 5 täringut veeretades oma mängukorda ning seejärel ta otsustab, kas veeretamine lõpetada ja võtta ruut või veeretada edasi. Mängija võib oma mängukorra ajal täringuid veeretada maksimaalselt 3 korda. Kui mängija otsustab edasi veeretada, peab ta ühe või mitu täringut nende tulemust muutmata kõrvale panema enne, kui ta ülejäänud täringuid tohib edasi veeretada. Seda tuleb teha enne iga lisaveeretamist. Kõrvale pandud täringuid ei saa uuesti veeretada ja need lähevad mängija lõpptulemuse leidmisel arvesse.



Kui mängija on lõpetanud veeretamise, peab ta võtma ruudu.

2. RUUDU VÕTMINE

Kui mängija on täringute veeretamise lõpetanud, PEAB ta võtma ühe ruudu vastavalt oma täringute tulemusele. On kolm võimalust ning kui mängija täringud võimaldavad mitut valikut, võib ta valida selle, mis talle endale kõige rohkem meeldib:

1. Superkangelase ruudu võtmine: kui mängijal on pärast veeretamis(t)e lõppu vähemalt üks sinine kilp, võib ta võtta keskmisest reast superkangelase ruudu. Tema täringutel näha olevate siniste kilpide hulk määrab ära, mitmenda ruudu vasakult lugedes ta võtta võib (see võib olla kas vasakult esimene, teine, kolmas, neljas või viies superkangelase ruut).

2. Superkurikaela ruudu võtmine: kui mängijal on pärast veeretamis(t)e lõppu vähemalt üks oranž pealuu, võib ta võtta keskmisest reast superkurikaela ruudu. Sarnaselt superkangelastega, määrab tema täringutel näha olevate oranžide pealuude hulk ära, mitmenda ruudu vasakult lugedes ta võtta tohib (see võib olla kas vasakult esimene, teine, kolmas, neljas või viies superkurikaela ruut).

Näide (joon. 4): Martinil on pärast kolmandat veeretamist kaks täringut sinise kilbiga ja kolm täringut oranži pealuuga. Ta võib valida, kas ta võtab keskmisest ridadest teise superkangelase ruudu või kolmanda superkurikaela ruudu.

3. Teise mängija ruudu varastamine: kui mängijal on pärast veeretamis(t)e lõppu kolm ühte värvi jutumulli, võib ta varastada ruudu teiselt mängijalt.

- 3 sinise jutumulliga täringut: mängija võib varastada omal valikul mõne teise mängija pealmise superkangelase ruudu.
- 3 oranži jutumulliga täringut: mängija võib varastada omal valikul mõne teise mängija pealmise superkurikaela ruudu.
- 4 või 5 ühte värvi jutumulliga täringut: mängija võib varastada MISTAHES ruudu teise mängija vastavat värvi ruutude kuhjast. Selleks peab mängija esmalt teatama, milliselt mängijalt ta varastab ja seejärel ütlema, mitmendat ruutu ta soovib.

Näide (joon. 5): Tiina täringutel on 4 sinist jutumulli ning ta teatab: „Ma võtan Peetri superkangelaste kuhjast ülevalt teise ruudu.“ (Tal on meele, et Peeter võttis varem suure väärtusega ruudu).

Kui täringute tulemus ei võimalda mängijal võtta ruutu laualt ega varastada teise mängija oma, on ta sunnitud võtma laua keskelt kõige suurema negatiivse

väärtusega superkurikaela ruudu. Kui laual ei ole ühtegi kurikaela ruutu, võtab ta selle asemel kõige madalama väärtusega superkangelase ruudu.

Kui mängija võtab ruudu, asetab ta selle enda ette, moodustades kaks erinevat pildiga ülespidi olevat ruutude kuhja: üks superkangelaste ruutudest ja teine superkurikaelte ruutudest (joon. 3).

Kui mängija võtab järgmise sama tüüpi ruudu, katab ta sellega pealmise ruudu ja jätkab kuhja ehitamist. Kinni kaetud ruutude vaatamine ei ole mängu ajal lubatud.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kohe, kui laua keskelt võetakse viimane ruut (st mõlemad keskmised read on tühjad).

Iga mängija asetab oma kaks kuhja kõrvuti. Kui superkangelaste kuhi on kõrgem kui kurikaelte oma, võetakse kuhjast ära nii palju pealmisi ruute, et kuhjad oleksid võrdse kõrgusega. Sellepärast ongi oluline koguda mängu jooksul ka superkurikaelte ruute (ei saa ju ilma halbade tegelasteta head lugu kirjutada!). Samas lähevad kurikaelte ruudud kõik lõpus arvesse, ükskõik kui palju superkangelaste ruute mängijal on! Seejärel liidab iga mängija kokku oma superkangelaste ruutude väärtused ja lahutab kurikaelte ruutude koguväärtuse. Mängija, kellel on kõige rohkem punkte, on võitja.

Punktilugemise näide (joon. 6):

- A. Martinil on 5 superkangelast, kuid ta suutis koguda ainult 4 kurikaela. Ta on sunnitud panema ära oma kangelaste kuhja kõige pealmise ruudu. Ta liidab kokku oma järelejäänud superkangelaste ruutude väärtused (+12) ja seejärel lahutab tulemusest oma superkurikaelte koguväärtuse (−8). Martinil on lõpuks kokku 4 punkti.*
- B. Peetril on superkurikaelu rohkem kui superkangelasi. Üleliigseid kurikaelu ei panda punktilugemisel ära, seega jäävad need kõik talle alles. Peetril on lõpuks kokku 2 punkti (+12 − 10 = 2).*
- C. Tiina ei saa arvestada oma superkangelaste kuhja pealmist ruutu ja ta paneb selle ära. Ta võidab mängu, kuna tal on kokku 6 punkti (+11 − 5 = 6).*

