



SPĒLES KOMPLEKTS

- 12 supervaroņu kartītes (zilas, ar pozitīviem punktiem, 1.a att.)
- 12 ļaundaru kartītes (oranžas, ar negatīviem punktiem, 1.b att.)
- 5 metamie kauliņi (1.c att.)

SPĒLES IDEJA UN MĒRĶIS

Spēlē **POW** spēlētāji ir komiksu veidotāji, kas meklē iedvesmu. Viņi cenšas balansēt savus stāstus, izvēloties vislabākos pieejamos tēlus un iegūstos punktus, ja varoņi uzvar. Supervaroņi dod pozitīvus punktus, kas palielina spēlētāja rezultātu, bet ļaundari — negatīvus. Tomēr palikt bez ļaundariem nedrīkst, jo spēles beigās tiks aplūkots spēlētāja kaudzīšu līdzsvars. Uzmanies arī no tā, ka citi spēlētāji var tavas kartītes nozagt! Tiklīdz visas kartītes no vidus ir paņemtas, spēle beidzas, un uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Sajauciet atsevišķi zilās un oranžās kartītes un nolieciet tās galda vidū divās rindās ar attēlu uz augšu (2. att.) tā, lai tās visas būtu orientētas vienā virzienā. Ar kasti vai citā veidā atzīmējiet rindu kreiso pusi. Spēli uzsāk spēlētājs, kurš pēdējais ir lasījis komiksu. Viņš saņem 5 metamos kauliņus, lai uzsāktu spēli.

SPĒLES GAITA

1. KAULIŅU MEŠANA

Sava gājiena sākumā spēlētājs uzmet visus 5 kauliņus un pēc tam izlemj, vai paņemt kādu no kartītēm vai turpināt mest. Savā gājienā spēlētājs drīkst mest augstākais 3 reizes. Lai mestu otro un trešo reizi, pirms katras no tām spēlētājam ir jāatliek malā vismaz viens no uzmetajiem kauliņiem, paturot tā uzместo simbolu. Šos atliktos kauliņus pārmet nedrīkst.

Pēc tam, kad spēlētājs ir beidzis mest kauliņus (vēlākais pēc trešā metiena), viņam ir jāpaņem viena no kartītēm.



2. KARTĪTES PAŅEMŠANA

Pēc tam, kad spēlētājs ir beidzis mest kauliņus, viņam ir obligāti jāpaņem viena no kartītēm, balstoties uz kauliņu rādījumiem. Kopā ir 3 iespējas, turklāt, ja spēlētāja kauliņi ļauj tam izvēlēties vienu no iespējām, viņš drīkst izvēlēties sev tīkamāko.

1. Paņemt supervaroņa kartīti: ja kaut viens no spēlētāja kauliņiem rāda zilu vairogu, viņš var paņemt vienu no vidū esošajām supervaroņu kartītēm. Uzmesto zilo vairogu skaits parāda, tieši kuru supervaroni no kreisās puses viņš drīkst ņemt (pirmo, otro, trešo, ceturto vai piekto).

2. Paņemt ļaundara kartīti: ja kaut viens no spēlētāja kauliņiem rāda oranžu galvaskausu, viņš var paņemt vienu no vidū esošajām ļaundaru kartītēm. Līdzīgi kā ar supervaroņiem uzmesto oranžo galvaskausu skaits parāda, tieši kuru ļaundari no kreisās puses viņš drīkst ņemt (pirmo, otro, trešo, ceturto vai piekto).

Piemērs (4. att.): pēc sava trešā metiena Mārtiņam ir divi kauliņi, kas rāda zilo vairogu, un trīs kauliņi, kas rāda oranžo galvaskausu. Viņš drīkst paņemt vai nu otro supervaroni vai trešo ļaundari no kreisās puses.

3. Nozagt cita spēlētāja kartīti: ja pēc sava metiena spēlētāja kauliņi rāda trīs runas burbuļus vienādā krāsā, viņš drīkst nozagt vienu no pretinieku kartītēm.

- 3 kauliņi ar ziliem runas burbuļiem — spēlētājs drīkst nozagt jebkura cita spēlētāja virsējo supervaroņa kartīti no šī spēlētāja kaudzītes.
- 3 kauliņi ar oranžiem runas burbuļiem — spēlētājs drīkst nozagt jebkura cita spēlētāja virsējo ļaundara kartīti no šī spēlētāja kaudzītes.
- 4 vai 5 kauliņi ar vienādas krāsas runas burbuļiem — spēlētājs drīkst nozagt jebkura cita spēlētāja **jebkuru** atbilstošās krāsas kartīti no šī spēlētāja kaudzītes. Šādā gadījumā ir jāizvēlas spēlētājs un pēc tam jāpasaka, kuru pēc kārtas kartīti spēlētājs vēlas nozagt.

Piemērs (5. att.): Luras kauliņi rāda 4 zilos runas burbuļus. Viņa paziņo, ka paņems otro kartīti no Natālijas supervaroņu kaudzītes (viņa atceras, ka tajā pozīcijā Natālijai stāv supervaroņa kartīte ar lielu vērtību).

Ja uzmesto kauliņu rezultāts spēlētājam neļauj ne paņemt kartīti no laukuma vidus, ne nozagt to no kāda cita spēlētāja, šim spēlētājam ir obligāti jāņem no galda vidus ļaundara kartīte ar vislielāko negatīvo vērtību. Ja galda vidū

vairs nav pieejams neviens ļaundaris, tad spēlētājam ir jāņem supervaroņa kartīte ar vismazāko pozitīvo vērtību.

Kad spēlētājs paņem sev kartīti, viņš to noliek sev priekšā, izveidojot divas kaudzītes ar attēlu uz augšu: vienā kaudzītē tiek krāti supervaroņi, bet otrā — ļaundari (3. att.).

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz tiek paņemta pēdējā kartīte no galda vidus (abas līnijas ir tukšas). Katrs spēlētājs saliek abas savas kaudzītes blakus un salīdzina tās. Ja supervaroņu ir vairāk kā ļaundaru, spēlētājs no supervaroņu kaudzītes noņem tik daudz virsējo kartīšu, lai abas kaudzītes būtu vienādā augstumā. Šī iemesla dēļ spēles gaitā ir svarīgi ņemt arī ļaundaru kartītes (jebkurā labā stāstā ir arī ļaunie tēli!). No otras puses — ļaundaru kartītes vienmēr tiek pieskaitītas neatkarīgi no tā, cik supervaroņu spēlētājam ir! Katrs spēlētājs saskaita savus punktus pa abām kaudzītēm kopā (supervaroņi dod plus punktus, bet ļaundari — mīnus punktus). Uzvar spēlētājs, kuram punktu ir visvairāk.

Punktu skaitīšanas piemērs (6. att.):

A. Mārtiņam ir 5 supervaroņi, bet tikai 4 ļaundari, līdz ar to viņš noliek malā virsējo kartīti no supervaroņu kaudzītes. Pēc tam viņš saskaita savus supervaroņu punktus (12) un atņem no tiem ļaundaru punktus (-8), kas kopā viņam dod 4 punktus.

B. Natālijai ir vairāk ļaundaru nekā supervaroņu, tomēr „liekie” ļaundari atšķirībā no supervaroņiem netiek atliekti malā. Viņas gala rezultāts ir $12 - 10 = 2$ punkti.

C. Laura atliek malā virsējo kartīti no supervaroņu kaudzītes un saņem $11 - 5 = 6$ punktus.

