



POW!

[®]

| | | |
|-----------------|------------------------|-----|
| USA / GB | Rules of the game | 4 |
| FR | Règles du jeu | 6 |
| DE | Spielregeln | 8 |
| NL | Spelregels | 10 |
| ES | Reglas del juego | 12 |
| IT | Regole del gioco | 14 |
| PT | Regra do jogo | 16 |
| GR | Κανόνες του Παιχνιδιού | 18 |
| SE | Spelregler | 20 |
| RU | Правила игры | 22 |
| EE | Mängu reeglid | 24 |
| LV | Spēles noteikumi | 26 |
| LT | Žaidimo taisyklės | 28 |
| HU | Játékszabály | 30 |
| PL | Zasady gry | 32 |
| CZ | Pravidla hry | 34 |
| SR | Pravila igre | 36 |
| RO | Regulile jocului | 38 |
| UA | ПРАВИЛА ГРИ | 40 |
| IR | قوانین بازی | 42 |
| SL | Pravila igre | 44 |
| | Pictures | End |



HU

POW!®

A JÁTÉK TARTALMA

- 12 Szuperhős lapka (pozitív értékekkel, 1.a. ábra)
- 12 Gonosztevő lapka (negatív értékekkel, 1.b. ábra)
- 5 dobókocka (1.c. ábra)

A JÁTÉK ALAPJAI ÉS CÉLJA

A **POW** játékban ihletet kereső képregényírók szerepébe bújnak a játékosok. Próbálják kiegyensúlyozni a történetüket azzal, hogy a legjobb karaktereket válogatják ki hozzá. A Szuperhős lapkákkal növeled, a Gonosztevő lapkákkal csökkented a pontjaidat. Figyelned kell arra is, hogy mindig legyen elég Gonosztevő lapkád a Szuperhőseid mellett, mert a játék végén egyensúlyban kell lenniük. Figyelj, mert játékosársaid ellophatja a megszerzett lapkáidat! Amint a közepén lévő sorokból az összes lapka elfogyott, a játéknak vége, és a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a kék és a narancsszínű lapkákat külön-külön, majd alkossatok belőlük két sort az asztal közepén, képpel felfelé fordítva (2. ábra), mindegyiket azonos irányba forgatva. Ha szükséges, a sorok bal oldalának megjelölésére használjátok a játék dobozát vagy bármilyen más jelölőt. Az a játékos, aki utoljára olvasott képregényt vagy nézett szuperhősös filmet, lehet a kezdőjátékos, és megkapja az 5 dobókockát.

A JÁTÉK MENETE

1. Kockadobás

A játékos megkezdi a körét az 5 dobókocka eldobásával, majd eldönti, hogy megáll-e, és megszerez egy lapkát, vagy folytatja a kockadobást. Maximum 3 alkalommal dobhat a kockákkal egy körén belül. Abban az esetben, ha a játékos folytatja a kockák dobását, meg kell tartania egy vagy több kockát anélkül, hogy a rajtuk lévő eredményt megváltoztatná, ezután dobhat csak újra a megmaradt kockákkal. Ezt minden újradobás előtt meg kell ismételnie. A félretett kockákkal nem lehet újra dobni, és ezek a kockák fognak beleszámítani a játékos dobásának végeredményébe.

Amint a játékos befejezte a kockák dobását, el kell vennie egy lapkát.





2. LAPKA ELVÉTELE

Amint a soron lévő játékos befejezte a kockadobását, el KELL vennie egy lapkát a dobása eredménye alapján.

Három lehetősége van; ha a játékos a dobása eredményeként több lapkát is elvehetne, a számára legjobb lapkát választhatja az alábbi módokon:

- 1. Elvesz egy Szuperhős lapkát:** abban az esetben, ha a játékos legalább egy kék pajzsral rendelkezik a dobása(i) után, elvehet a közepén lévő sorból egy Szuperhős lapkát. A kockáin látható kék pajzsok száma mondja meg pontosan, hogy melyik lapkát veheti el a sorból, balról jobbra. (Balról az első, második, harmadik, negyedik vagy ötödik Szuperhős lapkát).
- 2. Elvesz egy Gonosztevő lapkát:** abban az esetben, ha a játékos legalább egy narancsszínű koponyával rendelkezik a dobása(i) után, elvehet egy Gonosztevő lapkát a közepén lévő sorból. Ugyanúgy, mint a Szuperhős lapka elvételénél, a narancsszínű koponyák száma határozza meg, hogy a sorból hányadik lapkát veheti el. (Balról számolva az első, második, harmadik, negyedik vagy ötödik Gonosztevő lapkát.)

Példa (4. ábra): Martinnak a harmadik dobása után két kockája mutat kék pajzsot, három kockája narancs koponyát. Dönthet, hogy elveszi a második Szuperhős lapkát VAGY a harmadik Gonosztevő lapkát a közepén lévő sorból.

3. Ellopja egy másik játékos lapkáját: abban az esetben, ha a játékosnak a harmadik dobása után három szövegbuborék szimbólumú kockája van, ellophatja egy ellenfele lapkáját.

- 3 kék színű szövegbuborékos kocka: a játékos ellophatja egyik ellenfele legfelső Szuperhős lapkáját.
- 3 narancsszínű szövegbuborékos kocka: a játékos ellophatja egyik ellenfele legfelső Gonosztevő lapkáját.
- 4 vagy 5 szövegbuborékos kocka azonos színben: a játékos ellophatja egyik ellenfele paklijából BÄRMELYIK lapkáját a szövegbuborékkal megegyező színben. Ennek a menete az, hogy a játékos először kiválasztja, melyik játékostól szeretne lapkát elvenni, majd megmondja neki, hogy a kupacból hányadik lapkát lopja el tőle.

Példa (5. ábra): Lucy 4 kék színű szövegbuborék kockával fejezte be a dobását, a következőt mondja: „Nate Szuperhős lapkái közül a másodikat kérem.” (Mivel emlékszik arra, hogy Nate korábban egy magas értékű lapkát szerzett.)



Ha a játékosnak nem sikerül olyan kombinációt dobnia, amivel középről vagy egy ellenfelétől elvehet lapkát, kénytelen elvenni a legmagasabb negatív értékű Gonosztevő lapkát a középső sorból. Abban az esetben, ha már nincs elérhető Gonosztevő lapka a sorban, akkor a legalacsonyabb értékű Szuperhős lapkát kell elvennie.

Amikor egy játékos megszerez egy lapkát, azt maga elé kell letennie, két külön, képpel felfelé fordított kupacot képezve a lapkákból: egy Szuperhős lapkákat és egy Gonosztevő lapkát tartalmazó kupacot.

Amikor egy játékos szerez még egy újabb lapkát valamelyik típusból, az előtte lévő megfelelő kupac legfelső lapkájára kell rátennie. A játék ideje alatt nem szabad megnézni a már lefedett lapkákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az utolsó lapka is fel lett véve a közepén lévő sorból (tehát mindkét sor üres).

A játékosok egymás mellé rendezik a két lapkakupacukat. Ha a Szuperhős kupacuk magasabb, mint a Gonosztevő kupacuk, felülről kezdve el kell távolítaniuk addig a lapkákat, míg egyforma magas nem lesz mindkét kupacuk. Ezért kell a játék folyamán Gonosztevő lapkákat is gyűjtögetniük a játékosoknak – hiszen nincs jó sztori ördögi karakterek nélkül! Másrészt a Gonosztevő lapkák értékét mindig számolni kell, nem számít, hogy hány Szuperhős lapkája van a játékosnak. Ezután minden játékos összeadja a Szuperhős lapkáinak az értékét, majd levonja belőle a Gonosztevő lapkáinak értékét. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Példa a pontozásra (6. ábra):

A. Martinnak 5 Szuperhős lapkája van, de csak 4 Gonosztevője. Ezért a Szuperhős-kupacából le kell vennie a legfelső lapkát. Ezután összeadja a 4 Szuperhős lapkáinak az értékét (12), majd levonja a Gonosztevő lapkáinak értékét (–8). Tehát 4 pontja van Martinnak.

B. Nate-nek több Gonosztevő lapkája van, mint Szuperhős lapkája. Az extra Gonosztevő lapkákat nem veheti ki a számolásnál, tehát meg kell tartania mindegyiket. Nate végső pontszáma tehát 2 pont (+12–10=2).

C. Lucy nem számolhatja a legfelső Szuperhős lapkájának az értékét, ezért félreteszi azt. A játékot 6 ponttal nyeri meg (11–5=6).

