

POW!

محتویات:

- ۱۲ کاشی قهرمان (کاشی‌های آبی با امتیازهای مثبت؛ شکل ۱a)
- ۱۲ کاشی ضدقهرمان (کاشی‌های نارنجی با امتیازهای منفی؛ شکل ۱b)
- ۵ تاس (شکل ۱c): سپر آبی (نشانه‌ی قهرمان)؛ مجموعه‌ی نارنجی (نشانه‌ی ضدقهرمان)؛ حباب‌نوشته‌ی آبی (ربودن یک قهرمان!)؛ حباب‌نوشته‌ی نارنجی (ربودن یک ضدقهرمان!)

قوانین و هدف بازی:

در بازی پاو، بازیکنان، نویسنندگان کتاب‌های کمیک استریپ هستند که به دنبال سوژه و ایده می‌گردند. آن‌ها سعی می‌کنند شخصیت‌های داستانی خود را طوری انتخاب کنند که تعادلی بین نیروهای خیر و شر در داستان ایجاد شود. هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند برای برداشتن یک کاشی، تا ۳ پار تاس بیندازد. هدف، جمع‌آوری قهرمانانی با بیشترین امتیاز مثبت و ضدقهرمانانی با کمترین امتیاز منفی است. ضمناً مراقب سایر بازیکنان باشید - آن‌ها می‌توانند با ارزش‌ترین کاشی‌های شما را برابری! بازی وقتی به پایان می‌رسد که همه‌ی کاشی‌ها برداشته شده باشند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده‌ی بازی است.

آماده‌سازی:

کاشی‌های آبی و نارنجی را جداگانه بر زده و در دو ردیف جداگانه، به رو و هم‌جهت باهم وسط میز بازی بچینید (شکل ۲). در صورت نیاز، جعبه‌ی بازی یا هر علامت دیگری را در سمت چپ کاشی‌ها قرار بدهید. بازیکنی که تازه‌تر از بقیه یک کتاب کمیک استریپ خوانده یا یک فیلم ابرقهرمانی دیده، بازی را با ۵ تاس شروع می‌کند.

چگونگی بازی:

۱) تاس انداختن:

بازیکن با انداختن هر ۵ تاس بازی را شروع کرده و سپس تصمیم می‌گیرد که آیا یک کاشی بردارد یا دوباره تاس بیندازد. هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند تا ۳ بار تاس بیندازد. اگر بازیکن تصمیم بگیرد که دوباره تاس بیندازد، باید یک یا چند تاس را کنار گذاشته و بقیه را نگه دارد. این کار باید پیش از هر بار تاس انداختن دوباره انجام شود. تاس‌هایی که کنار گذاشته می‌شوند، دیگر نمی‌توانند مورد استفاده قرار بگیرند و نشانه‌ی آن‌ها همان‌طور که هست، در نتیجه‌ی پایانی بازیکن محاسبه خواهد شد. وقتی تاس انداختن بازیکن تمام شد - حداکثر ۳ بار - بازیکن باید یک کاشی بردارد.

۲) برداشتن یک کاشی:

وقتی که تاس انداختن بازیکن تمام شد، او با توجه به نتیجه‌ی به‌دست‌آمده (نشانه‌های تاس‌ها)، یک کاشی را از

ردیف کاشی‌ها برمی‌دارد. وقتی بازیکن، کاشی را برمی‌دارد، آن را به‌رو در مقابل خود قرار می‌دهد و با ادامه‌ی این روند، ۲ ستون از کارت‌های قهرمان و ضدقهرمان، پیش روی بازیکن ایجاد می‌شود (شکل ۳). وقتی بازیکن یک کاشی دیگر از نوع قهرمان یا ضدقهرمان بردارد، باید آن را بر روی کاشی قبلی هم‌نوع آن - که قبلاً برداشته - بگذارد و ستون را بالا بیاورد. نگاه کردن به کاشی‌های زیرین هر ستون (بجز بالاترین کاشی) در طول بازی ممنوع است. سه حالت ممکن وجود دارد: اگر نشانه‌هایی که تاس‌ها آورده‌اند، بیش از یک امکان را به بازیکن بدهند، او یکی از سه حالت را انتخاب می‌کند.

۱) برداشتن یک کاشی قهرمان: اگر تاس‌های بازیکن، دست‌کم یک سپر آبی را نشان دهند، او می‌تواند یک کاشی قهرمان از ردیف کاشی‌های قهرمان بردارد. تعداد سپرهای آبی که تاس‌ها نشان می‌دهند، نشان‌دهنده‌ی کاشی‌ای است که بازیکن می‌تواند از سمت چپ بردارد (مثلاً اگر ۳ سپر آبی داشته باشد، می‌تواند سومین کاشی قهرمان از سمت چپ را بردارد).

۲) برداشتن یک کاشی ضدقهرمان: اگر تاس‌های بازیکن، دست‌کم یک جمجمه‌ی نارنجی را نشان دهند، او می‌تواند یک کاشی قهرمان از ردیف کاشی‌های ضدقهرمان بردارد. تعداد جمجمه‌های نارنجی که تاس‌ها نشان می‌دهند، نشان‌دهنده‌ی کاشی‌ای است که بازیکن می‌تواند از سمت چپ بردارد (مثلاً اگر ۳ جمجمه‌ی نارنجی داشته باشد، می‌تواند سومین کاشی قهرمان از سمت چپ را بردارد).

مثال (شکل ۴): بعد از ۳ بار تاس انداختن، مارتین ۲ تاس با سپر آبی و ۳ تاس با جمجمه‌ی نارنجی دارد. او می‌تواند بین دومین کاشی قهرمان (از سمت چپ) و سومین کاشی قهرمان (از سمت چپ) یکی را انتخاب کند.

۳) نبودن کاشی یک بازیکن دیگر: اگر بعد از ۳ بار تاس انداختن، بازیکن دست‌کم ۳ حباب‌نوشته از یک رنگ داشته باشد، می‌تواند کاشی یک بازیکن دیگر را بریابد!

- ۳ تاس با نشان حباب‌نوشته‌ی آبی: بازیکن می‌تواند بالاترین کاشی قهرمان هریک از بازیکنان را بریابد!
- ۳ تاس با نشان حباب‌نوشته‌ی نارنجی: بازیکن می‌تواند بالاترین کاشی ضدقهرمان هریک از بازیکنان را بریابد!
- ۴ یا ۵ تاس با نشان حباب‌نوشته از یک رنگ: بازیکن می‌تواند هریک از کاشی‌های هریک از بازیکنان را - که با حباب نوشته‌های روی تاس‌هایش هم‌رنگ هستند - به انتخاب خودش بریابد! برای این کار، بازیکن ابتدا اعلام می‌کند که از کدام بازیکن کاشی خواهد ربود و سپس موقعیت کاشی مورد نظر خود را اعلام می‌کند!

مثال (شکل ۵): تاس‌های لوسی، ۴ حباب‌نوشته‌ی آبی را نشان می‌دهند. او اعلام می‌کند: "من دومین کاشی قهرمان نیت را از بالا برمی‌دارم!" (لوسی به یاد دارد که نیت قبلاً یک کاشی با ارزش برده و جای آن را نیز دقیقاً می‌داند).

اگر تاس‌های بازیکن به او امکان ندهند که یک کاشی از ردیف‌های کاشی بردارد یا یکی از کاشی‌های بازیکنان دیگر را بریابد، او مجبور می‌شود که کارت ضدقهرمانی را که بیش‌ترین امتیاز منفی را دارد، برای خود بردارد. اگر هیچ کارت ضدقهرمانی موجود نباشد، او کارت قهرمانی را که کم‌ترین امتیاز ممکن را دارد، برمی‌دارد.

پایان بازی:

بازی وقتی به پایان می‌رسد که همگی کاشی‌ها از روی میز برداشته شده باشند. هر بازیکن، ۲ ستون کاشی خود را کنار هم می‌گذارد. اگر ستون کاشی‌های قهرمان بلندتر باشد، باید کاشی‌های بالایی ستون را از بازی بیرون گذاشت تا دو ستون باهم برابر شوند. به همین دلیل باید در طول بازی کاشی‌های ضد قهرمان را نیز برداشت - یک داستان خوب باید علاوه بر قهرمان، ضد قهرمان‌های خوبی هم داشته باشد! کاشی‌های ضد قهرمان همیشه به حساب می‌آیند، بدون توجه به تعداد کاشی‌های قهرمان! سپس هر بازیکن، مجموع امتیازهای مثبت خود را جمع کرده و امتیازهای منفی خود را از آن کم می‌کند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده‌ی بازی است.

مثال امتیازشماری (شکل ۶):

(A) مارتین، ۵ کاشی قهرمان دارد و ۴ کاشی ضد قهرمان. او مجبور است بالاترین کاشی قهرمان خود را از بازی بیرون بگذارد. او امتیازهای ۴ قهرمان باقیمانده‌ی خود را باهم جمع کرده (۱۲+) و سپس امتیازهای منفی خود (۸-) را از آن کم می‌کند. امتیاز نهایی مارتین (۴) است.

(B) تعداد ضد قهرمان‌های نیت از قهرمانانش بیشتر است. ضد قهرمان‌های اضافی هیچوقت از بازی بیرون گذاشته نمی‌شوند و همیشه حساب می‌شوند. امتیاز نهایی نیت (۲) است (۱۲-۱۰=۲).

(C) لوسی نمی‌تواند کاشی بالایی ستون قهرمانانش را به حساب بیاورد و به ناچار آن را از بازی بیرون می‌گذارد. او بازی را با (۶) امتیاز می‌برد (۱۱-۵=۶)

