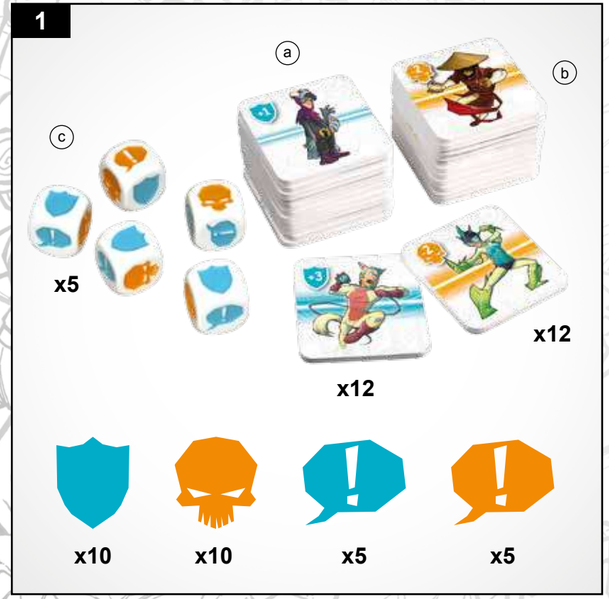
ATTENTION !	Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
WARNING !	Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ACHTUNG!	Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Diese Information aufbewahren. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
WAARSCHUWING !	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ATTENZIONE !	Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ADVERTENCIA !	No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ATENÇÃO!	Não é adequado para crianças menores de 3 anos, pois as peças pequenas podem ser engolidas. Manter esta informação e endereço para referência futura. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ADVARSEL!	Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ADVARSEL!	Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
VARNING!	Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningsrisk! Spara denna information för framtida referens. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ΠΡΟΣΟΧΗ!	Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
FIGYELEM!	Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély! Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATENȚIE!	Nu se recomadă copiilor sub 3 ani. deoarce conține piese mici, ce pot fi înghițite Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
UWAGA!	Nie odpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy które mogą zostać połknięte. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
UPOZORNENIE !	Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uschovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
OPOZORILO !	Igrača ni primerna za otroke mlajše od 3. let, saj zaradi majhnih delčkov, ki jih lahko zaužijejo, predstavlja nevarnost zadušitve. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ОСТОРОЖНО!	Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
HOIATUS!	Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
UZMANĪBU!	Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
DĖMESIO!	Netinka vaikams iki 3metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
UPOZORENJE !	Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godina, igra ima sitne delove koje deca mogu progutati. Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
UYARI !	Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Adres ve bilgileri referans için saklayınız. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.
ВНИМАНИЕ!	Для детей старше 3 лет. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.





4



5



6



GB / USA The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE Der Autor eines Spiels für jedes verkaufte Spiel honoriert. Wenn Sie auch ein Spiel erfunden haben, zögern Sie nicht, dieses Gigamic zuzusenden.

ES El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL De spelontwerper ontvangt royalties voor elk verkocht spel. Heeft u zelf een spelidee?
Aarzel niet en stuur het op naar Gigamic

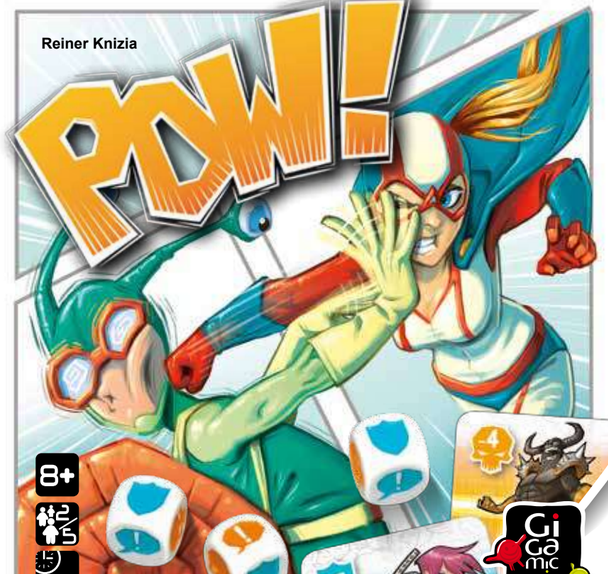
PT o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

www.gigamic.com

Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

Reiner Knizia

POW!



CONTENU

- 12 tuiles Super-héros (bleues qui rapportent des points, fig.1a)
- 12 tuiles Super-vilains (orange qui font perdre des points, fig.1b)
- 5 dés indiquant 4 symboles différents (fig.1c) :
  - Bouclier bleu (symbole des Super-héros)
  - Tête de mort orange (symbole des Super-vilains)
  - Bulle bleue (voler un Super-héros)
  - Bulle orange (voler un Super-vilain)

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans ***POW*** les joueurs incarnent des auteurs de comics en quête d'inspiration. Ils essaient de donner à leur histoire le meilleur équilibre possible en y faisant figurer les personnages (bons et méchants) les plus adaptés. À leur tour les joueurs disposent de 3 lancers de dés pour récupérer une tuile. Ils vont tenter de récupérer les super-héros qui rapportent le plus de points et les super-vilains qui en font perdre le moins. Mais attention aux concurrents qui pourraient venir vous voler vos meilleures tuiles ! Lorsque toutes les tuiles ont été prises, le joueur totalisant le plus de points est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

Mélanger séparément les tuiles bleues et les tuiles orange et former 2 rangées, faces visibles, l'une de Super-héros et l'autre de Super-vilains (fig.2).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Le dernier à avoir vu un film de super-héros reçoit les 5 dés et commence. Quand vient son tour, le joueur dispose de 3 lancers de dés au maximum pour s'emparer d'une tuile. Il commence par lancer les 5 dés puis décide s'il souhaite s'arrêter et prendre une tuile ou s'il souhaite continuer. S'il continue, il doit obligatoirement mettre au moins un dé de côté (qui viendra s'ajouter à son résultat final) puis relancer les dés restants. S'il ne souhaite toujours pas prendre de tuile, il peut relancer une troisième et dernière fois après avoir mis de nouveau au moins un dé de côté.

Note : si un joueur ne relance qu'un seul dé au deuxième lancer il ne pourra pas faire de troisième lancer.

Le joueur est obligé de prendre une tuile au plus tard à l'issue de son troisième lancer, soit sur la table, soit à l'un de ses adversaires. Dès qu'un joueur s'est emparé d'une tuile, c'est au tour du joueur suivant.

PRENDRE UNE TUILE

Au cours de la partie, chacun place les tuiles qu'il a récupérées devant lui en formant deux piles : l'une composée uniquement de tuiles Super-héros et l'autre composée uniquement de Super-vilains (fig.3). Chaque tuile récupérée est placée sur le dessus de la pile correspondante, face personnage visible. Il est interdit de regarder les tuiles recouvertes. Lorsque le joueur termine ses lancers de dés il doit obligatoirement prendre une tuile en fonction du résultat final de ses lancers. Il y a 3 possibilités :

1. Prendre une tuile Super-héros : si à la fin de ses lancers le joueur obtient au moins 1 dé indiquant un bouclier bleu, il peut prendre une tuile Super-héros disponible sur la table. Le nombre de boucliers bleus de son résultat final indique quelle tuile il peut prendre, respectivement la première, deuxième, troisième, quatrième ou cinquième tuile Super-héros sur la table, en comptant de gauche à droite.

2. Prendre une tuile Super-vilains : si à la fin de ses lancers le joueur obtient au moins 1 dé indiquant une tête de mort orange, il peut prendre une tuile Super-vilain disponible sur la table. Le nombre de têtes de mort orange de son résultat final indique quelle tuile il peut prendre, respectivement la première, deuxième, troisième, quatrième ou cinquième tuile Super-vilain sur la table, en comptant de gauche à droite.

Exemple (fig.4) : à l'issue de son troisième lancer Martin obtient 2 boucliers bleus et 3 têtes de mort orange. Il peut choisir de prendre soit la deuxième tuile Super-héros sur la table, soit la troisième tuile Super-vilain.

3. Voler une tuile à un adversaire :

Si un joueur obtient 3 bulles de même couleur, il peut voler une tuile à un de ses adversaires.

- 3 dés indiquant des bulles bleues : il peut voler la tuile Super-héros qui se trouve au sommet de la pile correspondante de l'adversaire de son choix.
- 3 dés indiquant des bulles orange : il peut voler la tuile Super-vilains qui se trouve au sommet de la pile correspondante de l'adversaire de son choix.
- 4 ou 5 dés indiquant des bulles de même couleur : le joueur peut voler

n'importe qu'elle tuile correspondant à la couleur obtenue. Il annonce quel adversaire il souhaite voler, puis la position de la tuile convoitée.

Exemple (fig.5) : Lucie obtient 4 bulles bleues, elle annonce : « Je prends la deuxième tuile en partant du haut dans la pile des Super-héros de Guillaume. » (elle se souvient qu'il avait récupéré une tuile d'une valeur élevée).

Si le résultat du joueur offre plusieurs possibilités, il choisit celle qu'il préfère : on ne prend qu'une seule tuile à chaque tour. Si à la fin de son tour un joueur ne peut ni prendre ni voler une tuile, il est obligé de prendre la tuile Super-Vilains de la plus grande valeur négative encore disponible sur la table. S'il ne reste plus de Super-vilains, il prend la tuile Super-héros de la plus petite valeur.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès que la dernière tuile sur la table est prise. Les joueurs rapprochent alors leurs deux piles l'une de l'autre. Toutes les tuiles Super-héros qui dépassent ne comptent pas et sont retirées du jeu. C'est pourquoi il faudra nécessairement prendre des Super-vilains durant la partie (il n'y a pas de bonne histoire sans méchant !). Par contre les Super-vilains comptent toujours, quel que soit le nombre de Super-héros en face ! Chacun additionne ensuite la valeur de ses Super-héros et y retranche la valeur de ses Super-vilains. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Exemple de décompte (fig.6) :

A. Martin possède 5 Super-héros mais n'a récupéré que 4 Super-vilains. Il doit donc écarter la tuile Super-héros du sommet de sa pile. Il additionne la valeur de ses 4 tuiles Super-héros restantes (+12) puis retranche la valeur de ses Super-vilains (-8). Il totalise donc 4 points.

B. Guillaume possède plus de Super-Vilains que de Super-héros. Les Super-vilains en trop ne sont pas retirés, il n'écarte donc aucune tuile. Il totalise finalement 2 points (+12 - 10 = 2).

C. Lucie ne peut pas compter la tuile Super-héros du sommet de sa pile et la retire du jeu. Elle remporte la partie avec 6 points (+11 - 5 = 6).

® & © 2016 Gigamic - From a concept of Reiner Knizia