



SPIELIDEE

Es wird Beachvolleyball gespielt! Wie im echten Beachvolleyball sind pro Ballwechsel **drei Ballkontakte** erlaubt: Abwehr, Zuspiel, Angriff.

Wer seine Kräfte am besten einteilt, unter Druck ruhig bleibt und den Gegner richtig liest, hat die Nase vorn. Denn eins ist klar: **Beachvolleyball ist Kopfsache!**

KURZBESCHREIBUNG

Ihr spielt einen kurzen Beachvolleyballsatz als Kartenspiel für 2 Spieler. Jeder Ballwechsel läuft immer gleich ab: Aufschlag → der Gegner nimmt an (DEFENSE) → spielt zu (SET) → greift an (ATTACK).

Schaffst du es, den Angriff zu abzuwehren? Dann geht der Ballwechsel weiter! Der Haken: **Angriffe werden verdeckt gespielt**. Du musst also einschätzen, was dein Gegner vorhat. Du erzielst mit Angriffen, die nicht abgewehrt werden können, einen Punkt. Das kann ein besonders harter Angriff sein, oder ein gefühlvoller Cut-Shot!



Beide Teams starten mit 6 POWERKARTEN. Jeder Ballwechsel wird mit 10 Handkarten gespielt: Zieht vor jedem Ballwechsel auf 10 Karten auf (ATTACK und/oder DEFENSE) – die Aufteilung ist eure taktische Entscheidung.

Achtet darauf, welche Karten ihr euch für die Crunchtime aufheben möchtet und welche euer Gegner noch hat.

SPIELLENDE

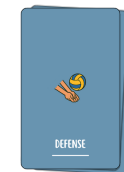
Ihr spielt einen Satz "Best of Five". Wer also zuerst **3 Punkte** hat, gewinnt den Satz. Falls euch mal die Nachziehkarten vorzeitig ausgehen sollten, werden alle ausgespielten Karten neu gemischt. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zu erst **2 Sätze** für sich entscheiden kann. Habt ihr noch nicht genug, dürft ihr natürlich weiter spielen!

SPIELINHALT

- 12 POWER-KARTEN: PRO TEAM 3 DEFENSE & 3 ATTACK KARTEN
- 20 ATTACK NACHZIEHKARTEN | 18 DEFENSE NACHZIEHKARTEN
- 16 SET KARTEN

SPIELVORBEREITUNG

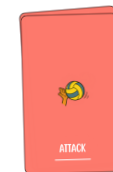
Jeder Spieler erhält **6 POWERKARTEN (3× DEFENSE, 3× ATTACK)** und nimmt sie auf die Hand. Die Nachziehkarten werden nach Farbe sortiert, verdeckt in 3 gemischte Stapel gelegt: ATTACK, DEFENSE und SET. Anschließend zieht jeder Spieler 4 weitere ATTACK- und/oder DEFENSE-Karten nach Wahl, sodass vor jedem Ballwechsel insgesamt **10 Karten auf der Hand** sind. Es ist dir überlassen, ob du gleich viele OFFENSE und DEFENSE Karten nachziehst.



ABWEHR



ZUSPIEL



ANGRIFF

DIE KARTEN

DEFENSE KARTEN

Abwehr 1-5:

Wehren einen Angriffsschlag der Stärke 1-5 und den Cut ab.



Abwehr 6-10:

Fokus auf die Defense! Du kannst bessere Schläge abwehren, aber bist gegen den Cut machtlos!



Block:

Blockt jeden harten Angriff. Gegen den Cut ist er jedoch machtlos!

Durch einen erfolgreichen Block erzielst du direkt einen Punkt! Der Block darf nicht nach einem Aufschlag gespielt werden.



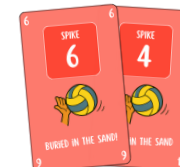
ATTACK KARTEN

SPIKE:

Harter Angriffsschlag mit Schlagstärke 1-8

CUT:

Ein platzierter kurzer Schlag. Kann nur durch CUT-Abwehrkarten verteidigt werden (1-5).



SET KARTEN

Von +3 bis -2: Die Zuspiel-Karten erhöhen oder reduzieren die Angriffsstärke um den angegebenen Wert.

Sonderfall SETFAIL: Zuspiel geht über das Netz. Dann darf der Gegner angreifen (Zuspielwert 0)



POWERKARTEN

Die besten Karten im Spiel!

Bestehend aus:

ATTACK: 8 | 7 | CUT

DEFENSE: 10 | 5 | BLOCK



TEAM 1 / SPIELER 1

Hand auf 10 Karten auffüllen
(ATTACK und/oder DEFENSE).

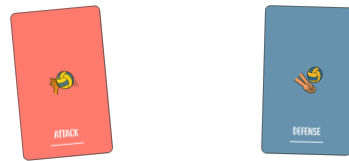
1. AUFSCHLAG

- Der Spieler, der zuletzt Beachvolleyball gespielt hat, beginnt Satz 1 mit dem Aufschlag. Nach jedem Punkt schlägt der Punktgewinner auf. Satz 2 startet der Verlierer von Satz 1.
- Für den Aufschlag wählst du eine ATTACK-Karte und spielst sie **verdeckt** aus. Ein Punkt entsteht, wenn der Angriffswert höher ist als der Annahmewert.
- Hinweis: Beim Aufschlag darf kein CUT gespielt werden*

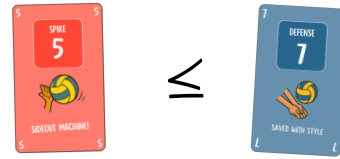
5. ABWEHR

- Wähle eine DEFENSE-Karte und spiele sie **verdeckt** aus.
- Dann werden ATTACK-Karte und DEFENSE-Karte gleichzeitig aufgedeckt.
- Der Angriff ist abgewehrt, wenn der Abwehrwert mindestens so hoch ist wie der Angriffswert. Bei erfolgreicher Abwehr geht der Ballwechsel weiter: Ziehe eine Zuspieldkarte und wähle erneut eine Angriffskarte.
- Der Ballwechsel endet erst, wenn ein Angriff die Abwehr überwinden kann!
- Wenn dir im Ballwechsel ATTACK- oder DEFENSE-Karten ausgehen, verlierst du den Ballwechsel (keine Kraft mehr).

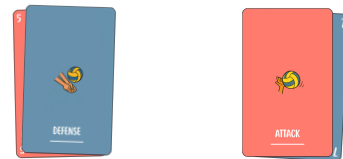
BALLWECHSEL



KARTEN WERDEN GLEICHZEITIG
AUFGEDECKT



ERFOLGREICH ANGENOMMEN!



KARTEN WERDEN GLEICHZEITIG
AUFGEDECKT



ABWEHR : 7

ANGRIFF: 7+1 =8

PUNKT FÜR TEAM 2

TEAM 2 / SPIELER 2

Hand auf 10 Karten auffüllen
(ATTACK und/oder DEFENSE).

2. ANNAHME

- Wähle eine DEFENSE-Karte und spiele sie verdeckt aus (*Hinweis: nach einem Aufschlag ist kein BLOCK erlaubt*).
- Die Annahme gelingt, wenn der Annahmewert mindestens so hoch ist wie der Aufschlagwert.

3. ZUSPIEL

- Zuspieldkarte (SET) vom Stapel ziehen und offen daneben ablegen
- Die Zuspieldkarte hat einen Wert zwischen +3 und -2, zeigt also wie gut das Zuspield ist.
- Der Wert **erhöht oder reduziert** die Qualität eures Angriffs, denn ein gutes Zuspield ermöglicht einen starken Angriff!

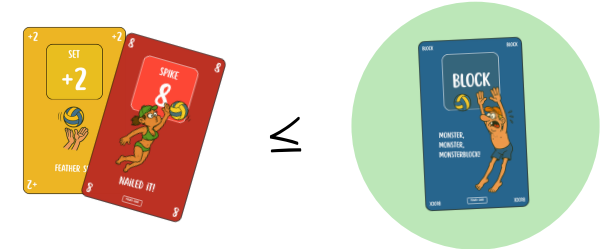
4. ANGRIFF

- Angriffskarte (ATTACK) **verdeckt** ausspielen.
- Die Stärke des Angriffs wird durch die Zuspieldkarte plus die Angriffskarte bestimmt.
- Kann dein Gegner deinen Angriff abwehren?

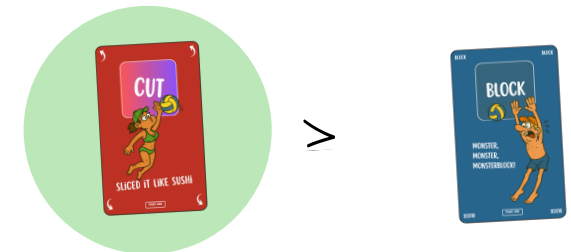
6. PUNKT

- Bei einem Punktgewinn nimmst du alle ausgespielten Karten und legst sie als Punktstapel vor dir ab. Jeder **Stapel zählt als ein Punkt**.

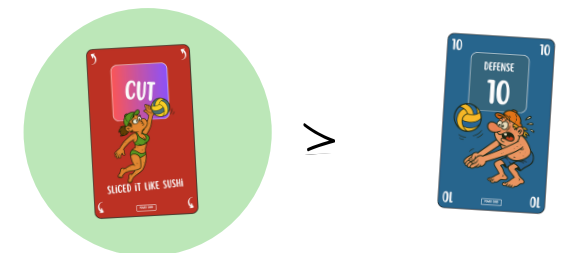
BEISPIELE FÜR SONDERKARTEN



PUNKT FÜR TEAM 2 (DEFENSE)



PUNKT FÜR TEAM 1 (OFFENSE)
GEGEN EINEN CUT IST DER BLOCK MACHTLOS



PUNKT FÜR TEAM 1 (OFFENSE)
HINWEIS: BEI EINEM CUT SPIELT DIE QUALITÄT DES
ZUSPIELS KEINE ROLLE



ERFOLGREICH ABGEWEHRT!
EIN CUT HAT KEINE ANGRIFFSSTÄRKE, KANN ABER NUR MIT
DEFENSE 1-5 ABGEWEHRT WERDEN.
UND DER BALLWECHSEL GEHT WEITER..