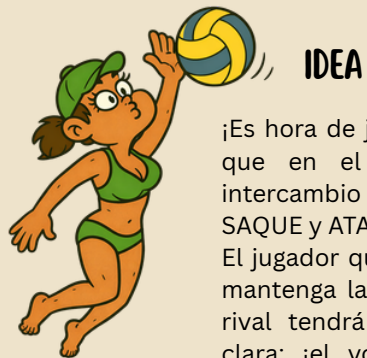




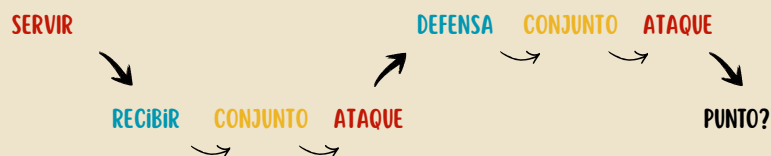
¡Es hora de jugar al voleibol de playa! Al igual que en el voleibol de playa real, cada intercambio consta de tres toques: DEFENSA, SAQUE y ATAQUE.

El jugador que sepa gestionar bien su energía, mantenga la calma bajo presión y lea bien al rival tendrá ventaja. Porque una cosa está clara: ¡el voleibol de playa es un deporte mental!

BREVE DESCRIPCIÓN

Juegas un breve set de voleibol de playa en forma de juego de cartas para dos jugadores. Cada intercambio sigue siempre el mismo orden: saque → defensa → pase → ataque → ...

¿Puedes defender el ataque? ¡Entonces el intercambio continúa! El giro: los ataques se juegan boca abajo, así que tienes que adivinar qué está planeando tu rival. Anotas un punto con los ataques que no se pueden defender. ¡Puede ser un remate muy potente o un tiro cortado suave!



Ambos equipos comienzan con 6 CARTAS DE PODER. Cada intercambio se juega con 10 cartas en la mano: antes de cada intercambio, roba hasta 10 cartas (de ATAQUE y/o DEFENSA); cómo las repartas es una decisión táctica que te corresponde a ti. Piensa qué cartas quieres guardar para los momentos cruciales y qué cartas podría tener aún tu oponente.

FIN DEL PARTIDO

Se juega un set al mejor de cinco. El primer jugador que consiga 3 puntos gana el set. Si te quedas sin cartas para robar, simplemente baraja todas las cartas jugadas para formar un nuevo mazo.

Gana el juego el jugador que consiga 2 sets primero. Y si aún te apetece seguir jugando, ¡por supuesto que puedes seguir!

CONTENIDO DEL JUEGO

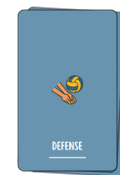
- 12 CARTAS DE PODER: CADA EQUIPO TIENE 3 CARTAS DE DEFENSA Y 3 CARTAS DE ATAQUE
- 20 CARTAS DE ATAQUE | 18 CARTAS DE DEFENSA
- 16 CARTAS DE CONJUNTO



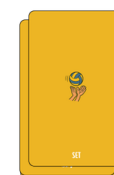
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe 6 CARTAS DE PODER (3 de defensa y 3 de ataque) y las añade a su mano. Las cartas del mazo se clasifican por tipo, se barajan y se colocan boca abajo en tres montones: ATAQUE, DEFENSA y SET.

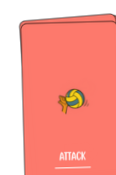
A continuación, cada jugador roba 4 cartas adicionales de ATAQUE y/o DEFENSA de su elección, de modo que tenga un total de 10 cartas en la mano antes de cada intercambio.



DEFENSA



CONJUNTO



ATAQUE

LAS CARTAS

CARTAS DE DEFENSA

DEFENSA 1-5:

Puede defenderse de un ATAQUE con una fuerza de 1-5 y un CORTAR.



DEFENSA 6-10:

Puedes defender los remates potentes, pero no puedes defender un CUT.



BLOQUEO:

Bloquea cualquier ataque fuerte, pero no puede defender un CORTADO.

¡Un BLOQUEO bien ejecutado suma un punto inmediatamente! El BLOQUEO no se puede realizar tras un saque.



CARTAS DE ATAQUE

SPIKE:

Un remate potente con una fuerza de 1 a 8.

CUT:

Un golpe corto y suave. Solo se puede defender con cartas de DEFENSA de corte (1-5).

CARTAS DE CONJUNTO

Cartas de conjunto (-2 a +3):

Las cartas de saque aumentan o reducen la potencia de ataque en el valor indicado.

Caso especial – SAQUE FALLIDO: El saque se va por encima de la red. Entonces, el rival puede atacar (valor 0).

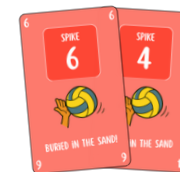
CARTAS INICIALES

¡Las mejores cartas del juego!

Incluyen:

ATAQUE: 8 | 7 | CORTE

DEFENSA: 10 | 5 | BLOQUEO



JUGADOR 1

Robar hasta 10 cartas (de ATAQUE y/o DEFENSA).

1. SERVIR

- El jugador que haya jugado al voleibol de playa más recientemente comienza el primer set con el saque. Tras cada punto, saca el jugador que lo haya ganado. El segundo set lo inicia el jugador que haya perdido el primero.
- Para el saque, elige una carta de ATAQUE y colócala boca abajo. Se anota un punto si el valor de ataque es superior al valor de recepción (DEFENSA).
- Nota: No se puede realizar un CUT en el saque.

5. DEFENSA

- Elige una carta de DEFENSA y colócala boca abajo.
- A continuación, se revelan al mismo tiempo la carta de ATAQUE y la carta de DEFENSA.
- El ataque se defiende si el valor de DEFENSA es al menos igual o superior al valor de ATAQUE. Si la defensa tiene éxito, el intercambio continúa: roba una carta de SET y elige una nueva carta de ATAQUE.
- ¡El intercambio solo termina cuando un ataque no se puede defender!
- Si te quedas sin cartas de ATAQUE o DEFENSA durante un intercambio, pierdes el intercambio (no te queda energía).

RALLY



JUGADOR 2

Robar hasta 10 cartas (de ATAQUE y/o DEFENSA).

2. RECIBIR

- Elige una carta de DEFENSA y colócala boca abajo (nota: no puedes bloquear tras un saque).
- La recepción se considera exitosa si el valor de defensa es igual o superior al valor de ataque del saque.

3. SET

- Saca una carta de conjunto del mazo y colócala boca arriba junto a él.
- La carta de conjunto muestra un valor entre +3 y -2, que indica la calidad del conjunto.
- Este valor aumenta o reduce la potencia de tu ataque, ¡ya que un buen conjunto permite un ataque potente!

4. ATAQUE

- Juega una carta de ATAQUE boca abajo.
- La fuerza del ataque viene determinada por la carta de PREPARACIÓN + la carta de ATAQUE.
- ¿Podrá tu rival defenderse de tu ataque?

6. PUNTO

- Cuando ganes un punto, recoge todas las cartas jugadas y colócalas en una pila delante de ti para llevar la cuenta. Cada pila cuenta como un punto.

EJEMPLOS DE CARTAS ESPECIALES

