



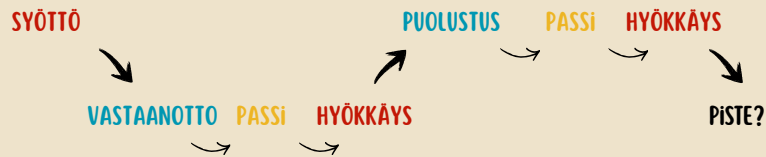
IDEA

Aika pelata rantalentopalloa! Aivan kuten oikeassakin rantalentopallossa, jokaisessa pallovaihdossa on kolme kosketusta: PUOLUSTUS, SYÖTTÖ ja HYÖKKÄYS.

Pelaaja, joka käyttää energiaansa järkevästi, pysyy rauhallisena paineen alla ja lukee vastustajaa hyvin, on etulyöntiasemassa. Yksi asia on nimittäin selvä: rantalentopallo on henkinen peli!

LYHYT KUVAAUS

Pelaat lyhyen rantalentopallosetin korttipelinä kahdelle pelaajalle. Jokainen pallovaihto etenee aina samassa järjestyksessä: syöttö → puolustus → passi → hyökkäys → ... Pystytkö puolustamaan hyökkäystä? Silloin pallovaihto jatkuu! Jännittävä käänne: hyökkäyskortit pelataan kuvapuoli alaspäin, joten sinun on arvattava, mitä vastustajasi aikoo tehdä. Saat pisteen hyökkäyksistä, joita ei voida puolustaa. Se voi olla esimerkiksi erittäin kova lyönti tai pehmeä leikkauslyönti!



Molemmat joukkueet aloittavat pelin 6 POWER-KORTILLA. Jokainen pallovaihto pelataan 10 kortin kädellä: ennen jokaista pallovaihtoa vedä enintään 10 korttia (HYÖKKÄYS- ja/tai PUOLUSTUS-kortteja) – niiden jakautuminen on taktinen valintasi. Mieti, mitkä kortit haluat säästää ratkaiseviin hetkiin ja mitä kortteja vastustajallasi saattaa vielä olla.

PELIN LOPPU

Pelaatte viiden erän sarjan. Ensimmäinen pelaaja, joka saa 3 pistettä, voittaa erän. Jos vetokortit loppuvat, sekoitakaa pelatut kortit uudeksi pakaksi.

Pelin voittaa se pelaaja, joka voittaa ensin 2 erää. Ja jos haluatte vielä lisää, voitte tietysti jatkaa pelaamista!

PELIN SISÄLTÖ

- 12 TEHO-KORTTIA: JOKAISELLA JOUKKUEELLA ON 3 PUOLUSTUS- JA 3 HYÖKKÄYSKORTTIA
- 20 HYÖKKÄYSKORTTIA | 18 PUOLUSTUSKORTTIA
- 16 ASETUSKORTTIA

PELIN VALMISTELU

Jokainen pelaaja saa 6 VOIMAKORTTTIA (3× puolustus, 3× hyökkäys) ja ottaa ne käteensä. Vetokortit lajitellaan tyypin mukaan, sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin kolmeen pinoon: HYÖKKÄYS, PUOLUSTUS, PASSI.

Sen jälkeen jokainen pelaaja vetää 4 lisäkorttia HYÖKKÄYS- ja/tai PUOLUSTUS-pinoista oman valintansa mukaan, jolloin hänellä on kädessään yhteensä 10 korttia ennen jokaista pallovaihtoa.

KORTIT

PUOLUSTUSKORTIT

PUOLUSTUS 1-5:

Pystyy puolustautumaan HYÖKKÄYSTÄ, jonka voimakkuus on 1-5 ja joka on CUT-tyyppinen.



PUOLUSTUS 6-10:

Voit puolustautua voimakkaita lyöntejä vastaan, mutta et voi puolustautua CUT-lyöntiä vastaan.



BLOCK:

Torjuu kaikki kovat lyönnit, mutta ei suojaa CUT-lyöntiä. Onnistunut BLOCK tuo pisteen välittömästi! BLOCK-lyöntiä ei voi pelata syötön jälkeen.



HYÖKKÄYSKORTIT

SPIKE:

Kova lyönti, jonka voimakkuus on 1-8.

CUT:

Pehmeä, tarkasti sijoitettu lyhyt lyönti. Sitä vastaan voi puolustautua vain cut-puolustuskorteilla (1-5).



PASSIKORTIT

Syöttökortit (-2 - +3):

Syöttökortit lisäävät tai vähentävät hyökkäysvoimaa kortissa ilmoitetulla arvolla.

Eriyistapaus – SET FAIL: Syöttö menee verkon yli. Tällöin vastustaja saa hyökätä (arvo 0).



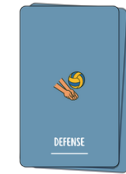
TEHOKORTIT

Pelin parhaat kortit!

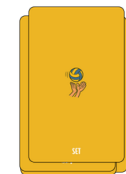
Niihin kuuluvat:

HYÖKKÄYS: 8 | 7 | CUT

PUOLUSTUS: 10 | 5 | BLOCK



PUOLUSTUS



PASSI



HYÖKKÄYS

PELAAJA 1

Ota käteesi enintään 10 korttia (HYÖKKÄYS- ja/tai PUOLUSTUS-kortteja).

1. SYÖTTÖ

- Pelaaja, joka on viimeksi pelannut rantalentopalloa, aloittaa 1. erän syötöllä. Jokaisen pisteen jälkeen pisteen voittanut pelaaja syöttää. 2. erä alkaa pelaajalla, joka hävisi 1. erän.
- Syöttöä varten valitse HYÖKKÄYS-kortti ja pelaa se kuvapuoli alaspäin. Piste saadaan, jos hyökkäysarvo on suurempi kuin vastaanottoarvo (PUOLUSTUS).
- Huomautus: Syötössä ei voi pelata leikkauslyöntiä.

5. PUOLUSTUS

- Valitse PUOLUSTUS-kortti ja pelaa se kuvapuoli alaspäin.
- Sitten HYÖKKÄYS-kortti ja PUOLUSTUS-kortti paljastetaan samanaikaisesti.
- Hyökkäys torjutaan, jos PUOLUSTUS-arvo on vähintään yhtä suuri kuin HYÖKKÄYS-arvo. Jos puolustus onnistuu, vuoropari jatkuu: vedä ASETUS-kortti ja valitse uusi HYÖKKÄYS-kortti.
- Vuoropari päättyy vasta, kun hyökkäystä ei voida torjua!
- Jos HYÖKKÄYS- tai PUOLUSTUS-kortit loppuvat erän aikana, häviät erän (energia loppuu).

RALLY



PELAAJA 2

Ota käteesi enintään 10 korttia (HYÖKKÄYS- ja/tai PUOLUSTUS-kortteja).

2. VASTAANOTA

- Valitse PUOLUSTUS-kortti ja pelaa se kuvapuoli alaspäin (huom.: et voi käyttää torjuntaa syötön jälkeen).
- Vastaanotto onnistuu, jos puolustusarvo on vähintään yhtä suuri kuin syötön hyökkäysarvo.

3. PASSI

- Ota sarjakortti pinosta ja aseta se kuvapuoli ylöspäin sen viereen.
- Sarjakortissa on arvo välillä +3 ja -2, joka kertoo, kuinka hyvä sarja on.
- Tämä arvo lisää tai vähentää hyökkäyksesi tehoa, sillä hyvä sarja mahdollistaa voimakkaan hyökkäyksen!

4. HYÖKKÄYS

- Pelaa HYÖKKÄYSKORTTI kuvapuoli alaspäin.
- Hyökkäyksen voimakkuus määräytyy SET-kortin ja HYÖKKÄYSKORTIN perusteella.
- Pystyykö vastustajasi puolustautumaan hyökkäystäsi vastaan?

6. PISTE

- Kun voitat pisteen, ota kaikki pelatut kortit ja laita ne pinoon eteesi pisteiden laskemista varten. Jokainen pino lasketaan yhdeksi pisteeksi.

ESIMERKKEJÄ ERIKOISKORTEISTA

