



C'est l'heure de jouer au beach-volley ! Tout comme dans le vrai beach-volley, chaque échange comporte trois touches : DÉFENSE, PASSERELLE et ATTAQUE.

Le joueur qui gère bien son énergie, garde son sang-froid sous la pression et sait bien lire le jeu de l'adversaire aura l'avantage. Car une chose est sûre : le beach-volley est un jeu mental !

BRÈVE DESCRIPTION

Vous jouez un petit set de beach-volley sous forme de jeu de cartes pour 2 joueurs. Chaque échange suit toujours le même ordre : service → défense → passe → attaque → ...

Parvenez-vous à contrer l'attaque ? Dans ce cas, l'échange continue ! La particularité : les attaques sont jouées face cachée, vous devez donc deviner ce que votre adversaire s'apprête à faire. Vous marquez un point avec les attaques qui ne peuvent pas être contrées. Il peut s'agir d'un smash très puissant ou d'un coup coupé en douceur !



Les deux équipes commencent avec 6 CARTES PUISSANTES. Chaque échange se joue avec 10 cartes en main : avant chaque échange, piochez jusqu'à 10 cartes (ATTAQUE et/ou DÉFENSE) – c'est à vous de décider comment les répartir, selon votre stratégie.

Réfléchissez aux cartes que vous souhaitez garder pour les moments décisifs, et à celles que votre adversaire pourrait encore avoir en main.

FIN DE LA PARTIE

Vous jouez un set au meilleur des cinq manches. Le premier joueur à marquer 3 points remporte la manche. Si vous n'avez plus de cartes à piocher, il suffit de mélanger toutes les cartes jouées pour constituer un nouveau paquet.

Le joueur qui remporte 2 manches en premier remporte la partie. Et si vous en voulez encore, vous pouvez bien sûr continuer à jouer !

CONTENU DU JEU

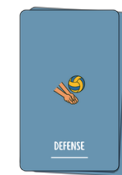
- 12 CARTES POWER: CHAQUE ÉQUIPE DISPOSE DE 3 CARTES DE DÉFENSE ET DE 3 CARTES D'ATTAQUE
- 20 CARTES D'ATTAQUE À PIOCHER | 18 CARTES DE DÉFENSE À PIOCHER
- 16 CARTES PASSE



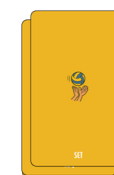
CONFIGURATION DU JEU

Chaque joueur reçoit 6 CARTES DE PUISSANCE (3 de défense, 3 d'attaque) et les prend en main. Les cartes à piocher sont triées par type, mélangées, puis placées face cachée en trois piles : ATTAQUE, DÉFENSE, SET.

Ensuite, chaque joueur pioche 4 cartes ATTAQUE et/ou DÉFENSE supplémentaires de son choix, de manière à disposer d'un total de 10 cartes en main avant chaque échange.



DÉFENSE



PASSE



ATTAQUE

LES CARTES

CARTES « DÉFENSE »

DEFENSE 1-5:

Peut se défendre contre une ATTAQUE de force 1 à 5 et CUT.



DEFENSE 6-10:

On peut contrer des smashes puissants, mais on ne peut pas contrer un CUT.



BLOCK:

Bloque toutes les attaques puissantes, mais ne permet pas de contrer un CUT.

Un BLOCK réussi rapporte immédiatement un point ! Le BLOCK ne peut pas être joué après un service.



CARTES « ATTAQUE »

SPIKE :

Un smash puissant dont la force est comprise entre 1 et 8.

CUT :

Un coup court, bien placé. Il ne peut être contré qu'avec des cartes de DÉFENSE « cut » (1 à 5).

CARTES « SET »

Cartes de passe (-2 à +3) :

Les cartes de passe augmentent ou réduisent la puissance d'attaque de la valeur indiquée.

Cas particulier – ÉCHEC DE PASSE : la passe passe par-dessus le filet. L'adversaire peut alors attaquer (valeur 0).

CARTES POWER

Les meilleures cartes du jeu !

Elles comprennent :

ATTAQUE : 8 | 7 | CUT

DÉFENSE : 10 | 5 | BLOCK



JOUEUR 1

Piochez jusqu'à 10 cartes (ATTAQUE et/ou DÉFENSE).

1. SERVE

- Le joueur qui a joué en dernier au beach-volley commence le 1er set par le service. Après chaque point, c'est le joueur qui a remporté le point qui sert. Le 2e set commence avec le joueur qui a perdu le 1er set.
- Pour le service, choisissez une carte « ATTAQUE » et posez-la face cachée. Un point est marqué si la valeur d'attaque est supérieure à la valeur de réception (DÉFENSE).
- Remarque : vous ne pouvez pas jouer de coup coupé au service.

5. DÉFENSE

- Choisissez une carte DÉFENSE et posez-la face cachée.
- Ensuite, la carte ATTAQUE et la carte DÉFENSE sont révélées en même temps.
- L'attaque est repoussée si la valeur de DÉFENSE est au moins égale à celle de l'ATTAQUE. Si la défense réussit, l'échange se poursuit : piochez une carte SET et choisissez une nouvelle carte ATTAQUE.
- L'échange ne prend fin que lorsqu'une attaque ne peut plus être repoussée !
- Si vous n'avez plus de cartes ATTAQUE ou DÉFENSE au cours d'un échange, vous perdez l'échange (vous n'avez plus d'énergie).

RALLYE



JOUEUR 2

Piochez jusqu'à 10 cartes (ATTAQUE et/ou DÉFENSE).

2. RECEVOIR

- Choisissez une carte DÉFENSE et posez-la face cachée (remarque : vous ne pouvez pas effectuer de bloc après un service).
- La réception est réussie si la valeur de défense est au moins égale à la valeur d'attaque du service.

3. PASSE

- Piochez une carte « set » dans la pile et posez-la face visible à côté.
- La carte « set » indique une valeur comprise entre +3 et -2, qui vous indique la qualité du set.
- Cette valeur augmente ou diminue la puissance de votre attaque, car un bon set permet de lancer une attaque puissante

4. ATTAQUE

- Jouez une carte « ATTAQUE » face cachée.
- La puissance de l'attaque est déterminée par la carte « SET » + la carte « ATTAQUE ».
- Votre adversaire peut-il se défendre contre votre attaque?

6. POINT

- Lorsque vous remportez un point, prenez toutes les cartes jouées et empilez-les devant vous pour compter vos points. Chaque pile vaut un point.

EXEMPLES DE CARTES SPÉCIALES

