



È ora di giocare a beach volley! Proprio come nel beach volley vero e proprio, ogni scambio prevede tre tocchi: DIFESA, ALZATA e ATTACCO.

Il giocatore che sa gestire bene le proprie energie, mantenere la calma sotto pressione e leggere bene le mosse dell'avversario avrà un vantaggio. Perché una cosa è certa: il beach volley è un gioco mentale!

BREVE DESCRIZIONE

Si gioca una breve partita di beach volley sotto forma di gioco di carte per 2 giocatori. Ogni scambio segue sempre lo stesso ordine: servizio → difesa → alzata → attacco → ...

Riesci a difendere l'attacco? Allora lo scambio continua! La particolarità: gli attacchi vengono giocati a faccia in giù, quindi devi indovinare cosa ha in mente il tuo avversario. Si guadagna un punto con gli attacchi che non possono essere difesi. Potrebbe trattarsi di uno smash molto potente o di un colpo tagliato delicato!



Entrambe le squadre iniziano con 6 CARTE POTERE. Ogni scambio si gioca con 10 carte in mano: prima di ogni scambio, pesca fino a 10 carte (ATTACCO e/o DIFESA) – come distribuirle è una tua scelta tattica.

Pensa a quali carte vuoi conservare per i momenti cruciali e a quali carte potrebbe avere ancora il tuo avversario.

FINE DELLA PARTITA

Si gioca un set al meglio di cinque. Il primo giocatore che totalizza 3 punti vince il set. Se finisci le carte da pescare, basta mescolare tutte le carte giocate per formare un nuovo mazzo.

Vince la partita il giocatore che per primo conquista 2 set. E se ne vuoi ancora, puoi ovviamente continuare a giocare!

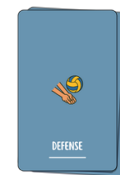
CONTENUTI DEL GIOCO

- 12 CARTE POTERE: OGNI SQUADRA HA 3 CARTE DIFESA E 3 CARTE ATTACCO
- 20 CARTE ATTACCO DA PESCARE | 18 CARTE DIFESA DA PESCARE
- 16 CARTE SET

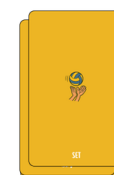
CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve 6 CARTE POTERE (3 di difesa, 3 di attacco) e le mette nella propria mano. Le carte da pescare vengono ordinate per tipo, mescolate e disposte a faccia in giù in tre mazzi: ATTACCO, DIFESA, SET.

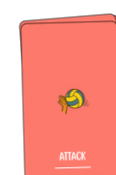
Successivamente, ogni giocatore pesca altre 4 carte ATTACCO e/o DIFESA a sua scelta, in modo da avere un totale di 10 carte in mano prima di ogni scambio.



DIFESA



PASSAGGIO



ATTACCO

LE CARTE

CARTE DIFESA

DEFENSE 1-5:

Può difendersi da un ATTACCO con forza 1-5 e un TAGLIO.



DEFENSE 6-10:

Si possono difendere gli attacchi potenti, ma non si può difendere un CUT.



BLOCK:

Blocca ogni attacco potente, ma non può difendersi da un CUT.

Un BLOCK riuscito fa guadagnare immediatamente un punto! Il BLOCK non può essere giocato dopo un servizio.



CARTE ATTACK

SPIKE:

Un picco rigido con forza compresa tra 1 e 8.

CUT:

Un tiro corto, morbido e preciso. Può essere parato solo con carte DIFESA di tipo "cut" (1-5).

CARTE SET

Carte "Set" (da -2 a +3):

Le carte "Set" aumentano o riducono la potenza d'attacco del valore indicato.

Caso speciale – SET FAIL: il set supera la rete. A quel punto l'avversario può attaccare (valore 0).

CARTE POTERE

Le migliori carte del gioco!

Tra queste ci sono:

ATTACCO: 8 | 7 | CUT

DIFESA: 10 | 5 | BLOCK



GIOCATORE 1

Pesca fino a 10 carte da tenere in mano (ATTACCO e/o DIFESA).

1. SERVE

- Il giocatore che ha giocato per ultimo a beach volley inizia il primo set con il servizio. Dopo ogni punto, serve il giocatore che ha vinto il punto. Il secondo set inizia con il giocatore che ha perso il primo set.
- Per il servizio, scegli una carta ATTACCO e giocala a faccia in giù. Si segna un punto se il valore di attacco è superiore al valore di ricezione (DIFESA).
- Nota: non è possibile giocare un CUT al servizio.

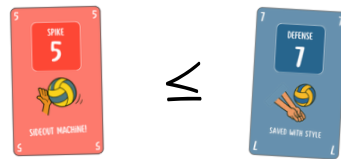
5. DIFESA

- Scegli una carta DIFESA e giocala a faccia in giù.
- Quindi la carta ATTACCO e la carta DIFESA vengono scoperte contemporaneamente.
- L'attacco viene parato se il valore di DIFESA è almeno pari al valore di ATTACCO. Se la difesa ha successo, lo scambio continua: pesca una carta SET e scegli una nuova carta ATTACCO.
- Lo scambio termina solo quando un attacco non può essere parato!
- Se durante uno scambio finisci le carte ATTACCO o DIFESA, perdi lo scambio (non hai più energia).

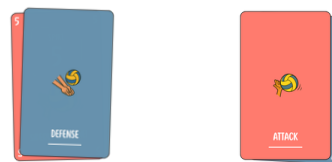
RALLY



LE CARTE VENGONO SCOPERTE
CONTEMPORANEAMENTE



RICEZIONE RIUSCITA!



LE CARTE VENGONO SCOPERTE
CONTEMPORANEAMENTE.



DIFESA: 7

ATTACCO: 7+1 = 8

PUNTO PER IL GIOCATORE 2

GIOCATORE 2

Pesca fino a 10 carte da tenere in mano (ATTACCO e/o DIFESA).

2. RICEVERE

- Scegli una carta DIFESA e giocala a faccia in giù (nota: non puoi effettuare un blocco dopo un servizio).
- La ricezione va a buon fine se il valore di difesa è almeno pari al valore di attacco del servizio.

3. PASSAGGIO

- Pesca una carta "set" dal mazzo e posizionala a faccia in su accanto ad essa.
- La carta "set" riporta un valore compreso tra +3 e -2, che indica la qualità del set.
- Questo valore aumenta o riduce la potenza del tuo attacco, perché un buon set consente di sferrare un attacco potente!

4. ATTACCO

- Gioca una carta ATTACCO a faccia in giù.
- La potenza dell'attacco è determinata dalla carta SET + la carta ATTACCO.
- Il tuo avversario riuscirà a difendersi dal tuo attacco?

6. PUNTO

- Quando vinci un punto, prendi tutte le carte giocate e mettile in una pila davanti a te per tenere il punteggio. Ogni pila vale un punto.

ESEMPI DI CARTE SPECIALI



<=



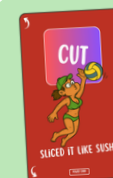
PUNTO PER IL GIOCATORE 2
(DIFESA)



>



PUNTO PER IL GIOCATORE 2 (ATTACCO):
IL MURO NON PUÒ FERMARE UN TIRO IN TAGLIO.



>



PUNTO PER IL GIOCATORE 1 (ATTACCO)
NOTA: PER UNA RIPRESA IN PRIMO PIANO, LA QUALITÀ
DEL SET NON HA IMPORTANZA.



=



DISCUSSIONE SUPERATA CON SUCCESSO!
UNA CARTA "CUT" NON HA POTERE D'ATTACCO, MA PUÒ ESSERE
DIFESA SOLO CON LE CARTE DIFESA DA 1 A 5.
E LA RIMONTA CONTINUA...