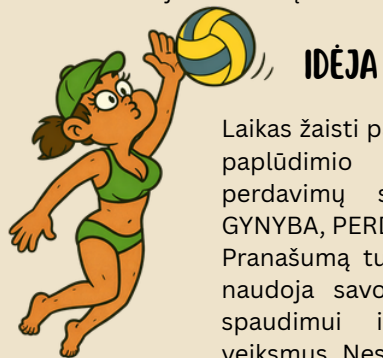


*Išversta naudojant dirbtinį intelektą



IDĖJA

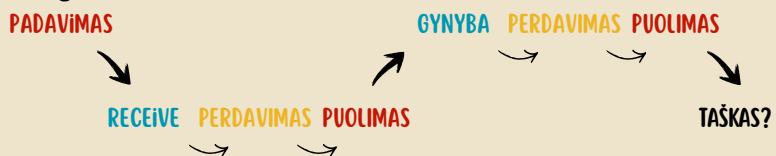
Laikas žaisti paplūdimio tinklinį! Kaip ir tikrame paplūdimio tinklinyje, kiekvieną kamuolio perdavimų seriją sudaro trys veiksmai: GYNYBA, PERDAVIMAS ir PUOLIMAS.

Pranašumą turės tas žaidėjas, kuris protingai naudoja savo energiją, išlieka ramus esant spaudimui ir gerai įvertina priešininko veiksmus. Nes viena aišku: paplūdimio tinklinis – tai psichologinis žaidimas!

TRUMPAS APRAŠYMAS

Jūs žaidžiate trumpą paplūdimio tinklinio setą kaip kortų žaidimą dviems žaidėjams. Kiekvienas kamuoliuko perdavimas visada vyksta ta pačia tvarka: padavimas → gynyba → perdavimas → ataka → ...

Ar sugebėsite atremti ataką? Tuomet kamuoliuko perdavimas tęsiasi! Įdomumas: atakos žaidžiamos užverstomis kortomis, todėl turite atspėti, ką planuoja jūsų priešininkas. Tašką pelnate už atakas, kurių neįmanoma atremti. Tai gali būti labai galingas smūgis arba švelnus kirtimas!



Abi komandos pradeda su 6 „POWER CARDS“. Kiekvienas raundas žaidžiamas turint 10 kortų rankoje: prieš kiekvieną raundą paimkite iki 10 kortų („ATTACK“ ir/arba „DEFENSE“) – kaip jas paskirstysite, priklauso nuo jūsų taktinio sprendimo.

Apsvarstykite, kurias kortas norite pasilikti lemiamais momentais ir kokias kortas dar gali turėti jūsų priešininkas.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidžiate iki trijų laimėtų setų. Setą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis surenka 3 taškus. Jei baigsis kortos, kurias galima traukti, tiesiog sumaišykite visas išloštas kortas ir sudarykite naują kaladę. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis laimi 2 setus. O jei norite žaisti toliau, žinoma, galite tęsti žaidimą!

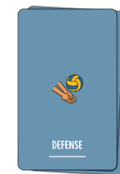
ŽAIDIMO TURINYS

- 12 GALIOS KORTŲ: KIEKVIENA KOMANDA TURI PO 3 GYNYBOS IR 3 PUOLIMO KORTAS
- 20 PUOLIMO TRAUKIMO KORTŲ | 18 GYNYBOS TRAUKIMO KORTŲ
- 16 RINKINIO KORTŲ

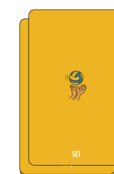
ŽAIDIMO PARENGIMAS

Kiekvienas žaidėjas gauna 6 GALIOS KORTAS (3 gynybos, 3 puolimo) ir paima jas į ranką. Traukiamos kortos surūšiuojamos pagal tipą, sumaišomos ir sudedamos užverstos į tris krūveles: „PUOLIMAS“, „GYNYBA“, „RINKINYS“.

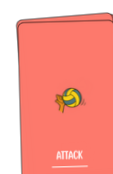
Tada kiekvienas žaidėjas paima dar 4 pasirinktas „PUOLIMO“ ir (arba) „GYNYBOS“ kortas, kad prieš kiekvieną raundą jo rankoje būtų iš viso 10 kortų.



GYNYBA



PERDAVIMAS



PUOLIMAS

KORTELĖS

GYNYBOSI KORTOS

GYNYBA 1–5:

Gali atremti PUOLIMĄ, kurio stiprumas yra 1–5, ir SMŪGĮ.



GYNYBA 6–10:

Galite apsiginti nuo galingų smūgių, bet negalite apsiginti nuo „CUT“.



BLOKAS:

Apsaugo nuo kiekvienos stiprios atakos, tačiau negali apsiginti nuo „CUT“. Sėkmingas BLOKAS iškart duoda tašką! BLOKO negalima atlikti po padavimo.



ATAKOS KORTOS

SPIKE:

Stiprus smūgis, kurio stiprumas yra 1–8.

CUT:

Švelnus, tiksliai nukreiptas trumpas smūgis. Nuo jo galima apsiginti tik „cut“ tipo gynybos kortomis (1–5).

PERDAVIMAS KORTAS

Padavimo kortos (nuo –2 iki +3):

Padavimo kortos padidina arba sumažina atakos stiprumą nurodyta verte.

Ypatingas atvejis – SET FAIL: kamuolys peršoka tinklą. Tuomet priešininkas gali atlikti ataką (vertė 0).

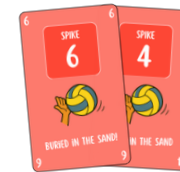
GALIOS KORTELĖS

Geriausios kortos žaidime!

Tarp jų yra:

PUOLIMAS: 8 | 7 | CUT

GYNYBA: 10 | 5 | BLOCK



1-ASIS ŽAIDĖJAS

Paimkite į ranką iki 10 kortų („ATTACK“ ir (arba) „DEFENSE“).

1. PADAVIMAS

- 1-ąjį setą pradeda tas žaidėjas, kuris paskutinis žaidė papildymo tinklinį. Po kiekvieno taško tarnauja tas žaidėjas, kuris laimėjo tą tašką. 2-ąjį setą pradeda tas žaidėjas, kuris pralaimėjo 1-ąjį setą.
- Tarnavimui pasirinkite „ATTACK“ kortelę ir padėkite ją užverstą. Taškas įskaitomas, jei atakos vertė yra didesnė už priėmimo (DEFENSE) vertę.
- Pastaba: tarnaujant negalima atlikti „cut shot“ smūgio.

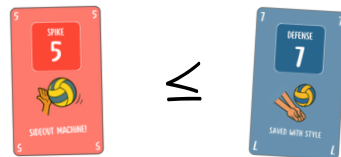
5. GYNYBA

- Pasirinkite „GYNYBOS“ kortą ir padėkite ją užverstą.
- Tada „PUOLIMO“ ir „GYNYBOS“ kortos atverčiamos vienu metu.
- Puolimas atremiamas, jei „GYNYBOS“ vertė yra ne mažesnė už „PUOLIMO“ vertę. Jei gynyba pavyksta, raundas tęsiasi: paimkite „SET“ kortą ir pasirinkite naują „PUOLIMO“ kortą.
- Raundas baigiasi tik tada, kai puolimo neįmanoma atremti!
- Jei raundo metu baigiasi „PUOLIMO“ arba „GYNYBOS“ kortos, pralaimite raundą (nebelieka energijos).

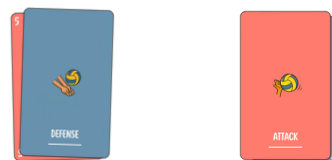
RALIŠ



KORTOS ATVERČIAMOS VIENU METU



PRANEŠIMAS SĖKMINGAI GAUTAS!



KORTOS ATVERČIAMOS VIENU METU.



GYNYBA: 7

PAŽEIDIMAI: 7+1 = 8

TAŠKAS 2-AJAM ŽAIDĖJUI

2-ASIS ŽAIDĖJAS

Paimkite į ranką iki 10 kortų („ATTACK“ ir (arba) „DEFENSE“).

2. PERDAVIMAS

- Pasirinkite „GYNYBOS“ kortelę ir padėkite ją užverstą (pastaba: po padavimo negalima blokuoti).
- Priėmimas laikomas sėkmingu, jei gynybos vertė yra ne mažesnė už padavimo atakos vertę.

3. PERDAVIMAS

- Iš krūvos paimkite „Set“ kortą ir padėkite ją atversta šalia.
- „Set“ kortoje nurodyta vertė nuo +3 iki -2, kuri rodo, kokia gera yra ši kombinacija.
- Ši vertė padidina arba sumažina jūsų atakos stiprumą, nes gera kombinacija leidžia atlikti galingą ataką!

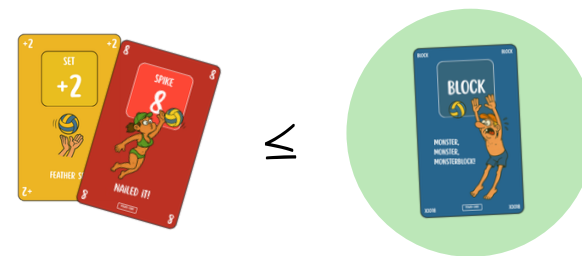
4. ATAKA

- Išmeskite „ATTACK“ kortą užverstą.
- Atakos stiprumą lemia „SET“ korta ir „ATTACK“ korta.
- Ar jūsų priešininkas sugebės apsiginti nuo jūsų atakos?

6. TAŠKAS

- Kai laimite tašką, paimkite visas išloštas kortas ir sudėkite jas į krūvelę priešais save, kad galėtumėte skaičiuoti taškus. Kiekviena krūvelė skaičiuojama kaip vienas taškas.

SPECIALIŲ KORTELIŲ PAVYZDŽIAI



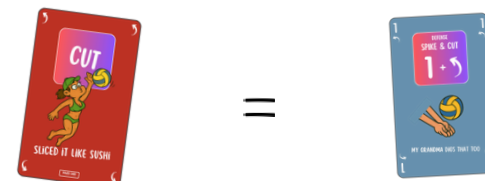
TAŠKAS 2-AJAM ŽAIDĖJUI (GYNYBA)



2-OJO ŽAIDĖJO TAŠKAS (PUOLIMAS): BLOKAS NEGALI SUSTABDYTI SMŪGIO PO PRASIVERŽIMO.



TAŠKAS 1-AJAM ŽAIDĖJUI (PUOLIMAS)
PASTABA: ATLIEKANT KADRINĮ KADRĄ, FILMAVIMO AIKŠTELĖS KOKYBĖ NETURI REIKŠMĖS.



SĖKMINGAI APGYNĖ!
PJŪVIS NETURI PUOLIMO GALIOS, TAČIAU NUO JO GALIMA APSIGINTI TIK 1-5 GYNYBOS KORTOMIS.
O MITINGAS TĘSIASI...