



IDEJA

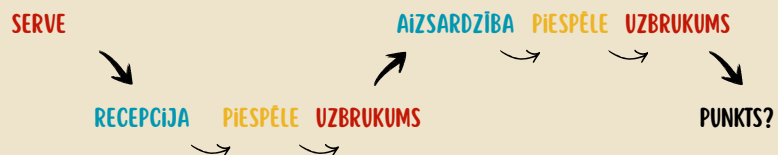
Laiks spēlēt pludmales volejbolu! Tāpat kā īstajā pludmales volejbolā, katrā izspēlē ir trīs pieskārieni: AIZSARDZĪBA, IZSPĒLE un UZBRUKUMS.

Priekšrocības būs tam spēlētājam, kurš prasmīgi izmanto savu enerģiju, spēj saglabāt mieru spriedzes situācijās un labi izprot pretinieku. Jo viens ir skaidrs: pludmales volejbols ir psiholoģiska spēle!

ĪSS APRAKSTS

Tev jāspēlē īss pludmales volejbola sets kā kāršu spēle diviem spēlētājiem. Katrs izspēles cikls vienmēr noris tādā pašā secībā: serviss → aizsardzība → piespēle → uzbrukums → ...

Vai tu vari atvērt uzbrukumu? Tad izspēle turpinās! Pārsteigums: uzbrukuma kārtis tiek izspēlēts ar apakšpusi uz augšu, tāpēc tev jāuzmin, ko plāno pretinieks. Punktu iegūsti ar uzbrukumiem, kurus nevar atvērt. Tas var būt gan ļoti spēcīgs sitiens, gan maigs griezumata sitiens!



Abas komandas sāk spēli ar 6 POWER CARDS. Katrs raunds tiek izspēlēts ar 10 kārtīm rokā: pirms katra raunda izvelc līdz 10 kārtīm (ATTACK un/vai DEFENSE) – to sadalījums ir tavš taktiskais lēmums.

Padomā, kuras kārtis vēlies paturēt izšķirošajiem brīžiem un kādas kārtis pretiniekam varētu vēl būt.

SPĒLES BEIGAS

Jūs spēlējat setu līdz trim uzvarām no pieciem. Setu uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais iegūst 3 punktus. Ja beidzas izlozējamās kārtis, vienkārši sajauciet visas nospēlētās kārtis, lai izveidotu jaunu kāršu kaudzi.

Spēli uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais uzvar 2 setos. Un, ja jūs vēlaties turpināt, protams, varat spēlēt tālāk!

SPĒLES SATURS

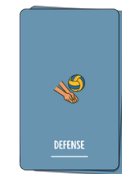
- 12 SPĒKA KARTES: KATRAI KOMANDAI IR 3 AIZSARDZĪBAS UN 3 UZBRUKUMA KARTES
- 20 UZBRUKUMA IZVILKŠANAS KARTES | 18 AIZSARDZĪBAS IZVILKŠANAS KARTES
- 16 KOMPLEKTA KARTES



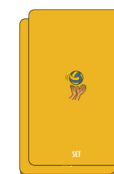
SPĒLES SAGATAVOŠANA

Katrs spēlētājs saņem 6 SPĒKA KĀRTIS (3× aizsardzība, 3× uzbrukums) un ņem tās savā rokā. Izlozējamās kārtis tiek šķirotas pēc veida, sajauktas un novietotas ar apakšpusi uz augšu trīs kaudzītēs: UZBRUKUMS, AIZSARDZĪBA, SET.

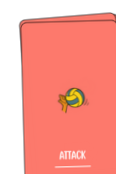
Pēc tam katrs spēlētājs izvelc 4 papildu UZBRUKUMA un/vai AIZSARDZĪBAS kārtis pēc savas izvēles, lai pirms katra izspēles viņam rokā būtu kopumā 10 kārtis.



AIZSARDZĪBA



PIESPĒLE



UZBRUKUMS

KARTIŅAS

AIZSARDZĪBAS KĀRTIS

DEFENSE 1-5:

Can defend an ATTACK with strength 1-5 and a CUT.



AIZSARDZĪBA 1-5:

Spēj atvērt UZBRUKUMU ar spēku 1-5 un IEGRIEZUMU.



BLOCK:

Bloķē jebkuru spēcīgu uzbrukumu, taču nespēj atvērt CUT.

Veiksmīgs BLOCK nekavējoties dod punktu! BLOCK nevar izspēlēt pēc servisa.



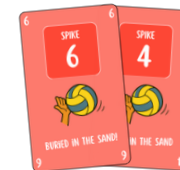
UZBRUKUMA KĀRTIS

SPIKE:

Spēcīgs uzbrukums ar spēku 1-8.

CUT:

Maigs, precīzi novietots īss sitiens. To var atvērt tikai ar „CUT DEFENSE” kartēm (1-5).



PIESPĒLES KARTES

Servēšanas kartes (-2 līdz +3):

Servēšanas kartes palielina vai samazina uzbrukuma spēku par norādīto vērtību.

Īpašs gadījums – NEVEIKSMĪGA SERVĒŠANA: Servētais bumbiņas lido pāri tīklam. Tad pretinieks var uzbrukt (vērtība 0).



ENERĢIJAS KARTES

Labākās kārtis šajā spēlē!

Tās ir:

UZBRUKUMS: 8 | 7 | CUT

AIZSARDZĪBA: 10 | 5 | BLOCK



1. SPĒLĒTĀJS

Iztīri līdz 10 kārtīm rokā (UZBRUKUMS un/vai AIZSARDZĪBA).

1. SERVE

- 1. setu ar servisu sāk tas spēlētājs, kurš visnesenāk spēlējis pludmales volejbolu. Pēc katra punkta servē tas spēlētājs, kurš šo punktu ieguva.
- 2. setu sāk tas spēlētājs, kurš zaudēja 1. setu.
- Lai izdarītu servisu, izvēlieties „ATTACK” karti un nolieciet to ar apakšpusi uz leju. Punkts tiek piešķirts, ja uzbrukuma vērtība ir lielāka par pieņemšanas (DEFENSE) vērtību.
- Piezīme: Servisa laikā nedrīkst izdarīt grieztu sitienu.

5. AIZSARDZĪBA

- Izvēlies AIZSARDZĪBAS karti un noliec to ar apakšpusi uz leju.
- Pēc tam UZBRUKUMA karte un AIZSARDZĪBAS karte tiek atklātas vienlaikus.
- Uzbrukums tiek atvairīts, ja AIZSARDZĪBAS vērtība ir vismaz tikpat liela kā UZBRUKUMA vērtība. Ja aizsardzība ir veiksmīga, cīņa turpinās: paņem SET karti un izvēlies jaunu UZBRUKUMA karti.
- Cīņa beidzas tikai tad, ja uzbrukumu nevar atvairīt!
- Ja izspēles laikā tev beidzas „UZBRUKUMA” vai „AIZSARDZĪBAS” kārtis, tu zaudē izspēli (nav palikusi enerģija).

RALLY



2. SPĒLĒTĀJS

Iztīri līdz 10 kārtīm rokā (UZBRUKUMS un/vai AIZSARDZĪBA).

2. SAŅĒMT

- Izvēlies AIZSARDZĪBAS karti un noliec to ar priekšpusi uz leju (piezīme: pēc servisa nevar izmantot bloķējumu).
- Pieņemšana ir veiksmīga, ja aizsardzības vērtība ir vismaz tikpat liela kā servisa uzbrukuma vērtība.

3. PIESPĒLE

- Izvelc vienu komplekta karti no kaudzes un novieto to ar priekšpusi uz augšu blakus tai.
- Uz komplekta kartes ir norādīta vērtība no +3 līdz -2, kas parāda, cik labs ir šis komplekts.
- Šī vērtība palielina vai samazina tavas uzbrukuma spēku, jo labs komplekts ļauj veikt spēcīgu uzbrukumu!

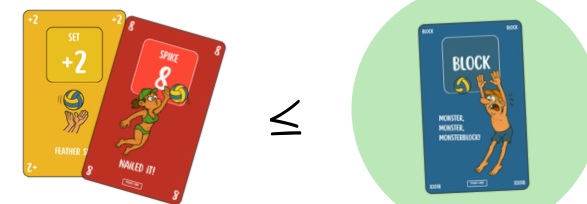
4. UZBRUKUMA

- Nospēlē „ATTACK” karti ar priekšpusi uz leju.
- Uzbrukuma spēks tiek noteikts, summējot „SET” kartes un „ATTACK” kartes vērtības.
- Vai tavs pretinieks spēs atvairīt tavu uzbrukumu?

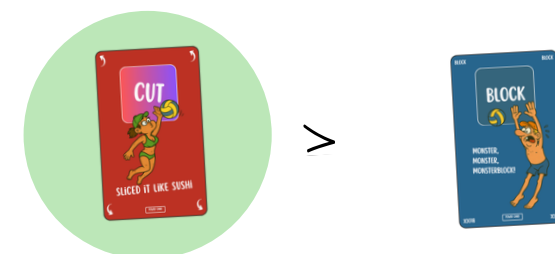
6. PUNKTS

- Kad iegūstat punktu, savāciet visas nospēlētās kārtis un salieciet tās kaudzītē sev priekšā, lai uzskaitītu punktus. Katra kaudzīte skaitās kā viens punkts.

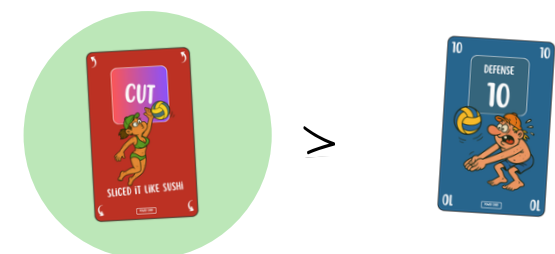
EXAMPLES OĪPAŠO KARŠU PIEMĒRĪF SPECIAL CARDS



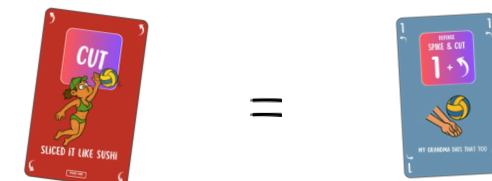
POINT FOR PLAYER 2 (DEFENSE)



2. SPĒLĒTĀJA PUNKTS (UZBRUKUMS):
BLOKS NEVAR APTURĒT METIENU PĒC IZLAUŠANĀS.



PUNKTS 1. SPĒLĒTĀJAM (UZBRUKUMS)
PIEZĪME: ATTĒLAM, KAS UZŅĒMTS NO SĀNIEM, FONA
KVALITĀTEI NAV NOZĪMES.



SEKMĪGI AIZSTĀVĒTS!
IZGRIEZUMAM NAV UZBRUKUMA SPĒKA, BET TO VAR AIZSARGĀT
TIKAI AR AIZSARDZĪBAS KARTĒM 1-5.
UN SACENSĪBAS TURPINĀS...