



Tijd om beachvolleybal te spelen! Net als bij echt beachvolleybal bestaat elke rally uit drie balcontacten: VERDEDIGING, SET en AANVAL. De speler die zijn energie goed inzet, kalm blijft onder druk en de tegenstander goed doorziet, heeft een voorsprong. Want één ding is duidelijk: beachvolleybal is een mentaal spel!

KORTE BESCHRIJVING

Je speelt een korte set beachvolleybal in de vorm van een kaartspel voor 2 spelers. Elke rally verloopt altijd in dezelfde volgorde: service → verdediging → set → aanval → ...

Kun je de aanval verdedigen? Dan gaat de rally verder! De twist: aanvallen worden met de beeldzijde naar beneden gespeeld, dus je moet raden wat je tegenstander van plan is. Je scoort een punt met aanvallen die niet verdedigd kunnen worden. Dit kan een keiharde smash zijn of een zachte cut-shot!



Beide teams beginnen met 6 POWER-KAARTEN. Elke rally wordt gespeeld met 10 kaarten in de hand: trek voor elke rally maximaal 10 kaarten (AANVAL en/of VERDEDIGING) – hoe je deze verdeelt, is een tactische keuze.

Bedenk welke kaarten je wilt bewaren voor de cruciale momenten, en welke kaarten je tegenstander mogelijk nog in zijn hand heeft.

EINDE VAN HET SPEL

Je speelt een set van vijf sets. De eerste speler die 3 punten scoort, wint de set. Als je geen kaarten meer hebt om te trekken, schud je gewoon alle gespeelde kaarten om een nieuw kaartspel te maken.

De speler die als eerste 2 sets wint, wint het spel. En als je nog meer wilt spelen, kun je natuurlijk gewoon doorgaan!

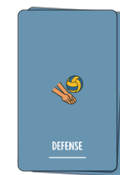
INHOUD VAN HET SPEL

- 12 KRACHTKAARTEN: ELK TEAM HEEFT 3 VERDEDIGINGSKAARTEN EN 3 AANVALSKAARTEN
- 20 AANVALSKAARTEN OM TE TREKKEN | 18 VERDEDIGINGSKAARTEN OM TE TREKKEN
- 16 SETKAARTEN

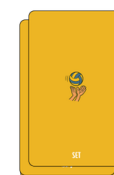
SPELOPSTELLING

Elke speler krijgt 6 KRACHTKAARTEN (3× verdediging, 3× aanval) en neemt deze in zijn hand. De te trekken kaarten worden op soort gesorteerd, geschud en met de beeldzijde naar beneden in drie stapels gelegd: AANVAL, VERDEDIGING, SET.

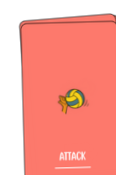
Vervolgens trekt elke speler nog 4 AANVAL- en/of VERDEDIGING-kaarten naar keuze, zodat hij voor elke rally in totaal 10 kaarten in de hand heeft.



VERDEDIGING



PASS



AANVAL

THE CARDS

DEFENSE-KAARTEN

VERDEDIGING 1-5:

Kan een AANVAL met kracht 1-5 en een SNIJ-aanval afweren.



VERDEDIGING 6-10:

Je kunt krachtige smashes verdedigen, maar een CUT kun je niet verdedigen.



BLOCK:

Blokkeert elke harde aanval, maar biedt geen bescherming tegen een CUT. Een geslaagde BLOCK levert direct een punt op! De BLOCK kan niet worden gespeeld na een service.



AANVAL-KAARTEN

SPIKE:

Een harde spike met kracht 1-8.

CUT:

Een zachte, geplaatste korte slag. Deze kan alleen worden verdedigd met cut-DEFENSE-kaarten (1-5).

PASS-KAARTEN

Setkaarten (-2 tot +3):

Setkaarten verhogen of verlagen de aanvalskracht met de aangegeven waarde.

Speciaal geval – SET FAIL: De set gaat over het net. Dan mag de tegenstander aanvallen (waarde 0).

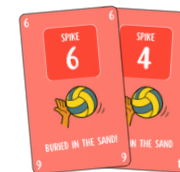
KRACHTKAARTEN

De beste kaarten in het spel!

Het gaat om:

AANVAL: 8 | 7 | CUT

VERDEDIGING: 10 | 5 | BLOCK



SPELER 1

Neem maximaal 10 kaarten in je hand (AANVAL en/of VERDEDIGING).

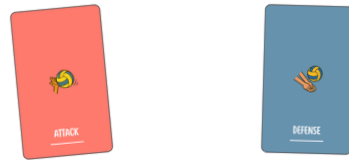
1. SERVEER

- De speler die het laatst beachvolleybal heeft gespeeld, begint set 1 met de service. Na elk punt mag de speler die het punt heeft gewonnen, serveren. Set 2 begint met de speler die set 1 heeft verloren.
- Kies voor de service een AANVAL-kaart en leg deze met de afbeelding naar beneden neer. Er wordt een punt gescoord als de aanvalswaarde hoger is dan de ontvangstswaarde (VERDEDIGING).
- Let op: je mag bij de service geen cut-shot spelen.

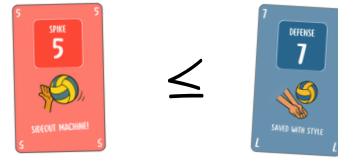
5. VERDEDIGING

- Kies een VERDEDIGING-kaart en leg deze met de afbeelding naar beneden.
- Vervolgens worden de AANVAL-kaart en de VERDEDIGING-kaart tegelijkertijd omgedraaid.
- De aanval wordt afgeslagen als de VERDEDIGING-waarde minstens even hoog is als de AANVAL-waarde. Als de verdediging slaagt, gaat de rally verder: trek een SET-kaart en kies een nieuwe AANVAL-kaart.
- De rally eindigt pas als een aanval niet kan worden afgeslagen!
- Als je tijdens een rally geen AANVAL- of VERDEDIGING-kaarten meer hebt, verlies je de rally (geen energie meer).

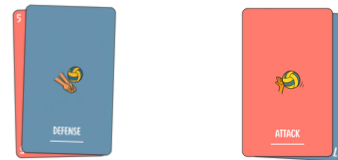
RALLY



DE KAARTEN WORDEN
TEGELIJKERTIJD OPENGEDRAAI



ONTVANGST GELUKT!



DE KAARTEN WORDEN
TEGELIJKERTIJD OPENGEDRAAI.



VERDEDIGING: 7

AANVAL: 7+1 = 8

PUNT VOOR SPELER 2

SPELER 2

Neem maximaal 10 kaarten in je hand (AANVAL en/of VERDEDIGING).

2. ONTVANGEN

- Kies een VERDEDIGINGSKAART en leg deze met de afbeelding naar beneden (let op: je mag na een service geen blok gebruiken).
- De ontvangst is geslaagd als de verdedigingswaarde minstens even hoog is als de aanvalswaarde van de service.

3. PASS

- Pak een setkaart van de stapel en leg deze open naast de set.
- Op de setkaart staat een waarde tussen +3 en -2, die aangeeft hoe goed de set is.
- Deze waarde verhoogt of verlaagt de kracht van je aanval, want een goede set zorgt voor een krachtige aanval!

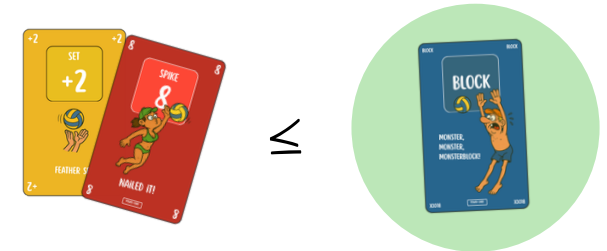
4. AANVAL

- Leg een AANVAL-kaart met de afbeelding naar beneden.
- De kracht van de aanval wordt bepaald door de SET-kaart + de AANVAL-kaart.
- Kan je tegenstander zich tegen je aanval verdedigen?

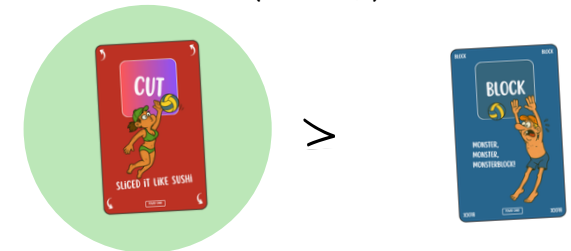
6. PUNT

- Als je een punt wint, neem je alle gespeelde kaarten en leg je ze op een stapeltje voor je om de score bij te houden. Elk stapeltje telt als één punt.

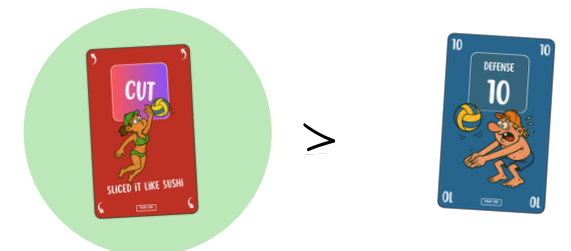
VOORBEELDEN VAN SPECIALE KAARTEN



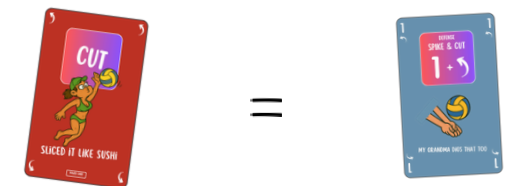
PUNT VOOR SPELER 2
(VERDEDIGING)



PUNT VOOR SPELER 2 (AANVAL):
HET BLOK KAN EEN CUT SHOT NIET TEGENHOUDEN.



PUNT VOOR SPELER 1 (AANVAL)
OPMERKING: BIJ EEN CLOSE-UP MAAKT DE KWALITEIT
VAN DE SET NIET UIT.



MET SUCCES VERDEDIGD!
EEN SNEDE HEFT GEEN AANVALSKRACHT, MAAR KAN ALLEEN
WORDEN VERDEDIGD MET VERDEDIGINGSKAARTEN 1-5.
EN DE RALLY GAAT DOOR...