



POMYSŁ

Czas na siatkówkę plażową! Tak jak w prawdziwej siatkówce plażowej, każda wymiana składa się z trzech zagrań: OBRONY, PODANIA i ATAKU.

Przewagę zdobędzie ten gracz, który umiejętnie gospodaruje energią, zachowuje spokój pod presją i dobrze odczytuje grę przeciwnika. Bo jedno jest pewne: siatkówka plażowa to gra psychologiczna!

KRÓTKI OPIS

W tej grze dwuosobowej rozgrywasz krótki set siatkówki plażowej w formie gry karcianej. Każda wymiana przebiega zawsze w tej samej kolejności: serwis → obrona → podanie → atak → ...

Czy uda ci się odeprzeć atak? Jeśli tak, wymiana trwa dalej! Haczyk polega na tym, że karty ataku są rozgrywane zakryte, więc musisz odgadnąć, co planuje przeciwnik. Punkt zdobywasz za ataki, których nie da się odeprzeć. Może to być bardzo mocny atak lub delikatny strzał z podcięcia!



Obie drużyny rozpoczynają grę z 6 KARTAMI MOCY. Każda wymiana toczy się z 10 kartami na ręce: przed każdą wymianą dobierz maksymalnie 10 kart (ATAK i/lub OBRONA) – to, jak je rozdzielisz, zależy od twojej taktyki.

Zastanów się, które karty chcesz zachować na kluczowe momenty, a jakie karty może jeszcze mieć twój przeciwnik.

KOŃIEC GRY

Rozgrywasz seta do trzech wygranych. Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 punkty, wygrywa seta. Jeśli skończą ci się karty do dobierania, po prostu potasuj wszystkie zagrane karty, aby utworzyć nową talię.

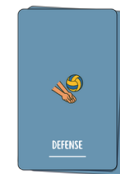
Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy wygra 2 sety. A jeśli masz ochotę na więcej, oczywiście możesz grać dalej!

ZAWARTOŚĆ GRY

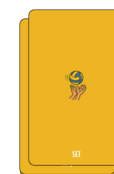
- 12 KART MOCY: KAŻDA DRUŻYNA MA PO 3 KARTY OBRONNE i 3 KARTY ATAKU
- 20 KART ATAKU DO DOBIERANIA | 18 KART OBRONNYCH DO DOBIERANIA
- 16 KART ZESTAWÓW

PRZYGOTOWANIE DO GRY

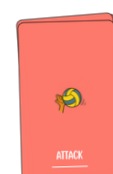
Każdy gracz otrzymuje 6 KART MOCY (3× obrona, 3× atak) i bierze je do ręki. Karty do dobierania są sortowane według rodzaju, tasowane i układane zakryte w trzech stosach: ATAK, OBRONA, ZESTAW. Następnie każdy gracz dobiera 4 dodatkowe karty ATAKU i/lub OBRONY według własnego wyboru, tak aby przed każdą wymianą miał w ręku łącznie 10 kart.



OBRONA



PODANIE



ATAK

KARTY

KARTY OBRONNE

OBRONA 1-5:

Może odeprzeć ATAK o sile 1-5 oraz CUT.



OBRONA 6-10:

Można obronić mocne ataki, ale nie da się obronić CUT-a.



BLOK:

Blokuje każdy mocny atak, ale nie chroni przed atakiem typu CUT.

Udany BLOK natychmiast przynosi punkt! Nie można wykonać BLOKU po serwisie.



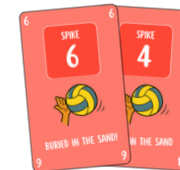
KARTY ATAKU

SPIKE:

Mocny atak z siłą 1-8.

CUT:

Delikatny, precyzyjny krótki atak. Można się przed nim obronić wyłącznie za pomocą kart obrony typu „cut” (1-5).



UKŁADANIE KART

Karty setowe (od -2 do +3):

Karty setowe zwiększają lub zmniejszają siłę ataku o podaną wartość.

Przypadek szczególny – SET FAIL: Piłka po podaniu przelatuje nad siatką. Wówczas przeciwnik może wykonać atak (wartość 0).



KARTY MOCY

Najlepsze karty w grze!

Oto one:

ATAK: 8 | 7 | CUT

OBRONA: 10 | 5 | BLOCK



GRACZ 1

Dołącz do ręki maksymalnie 10 kart (ATAK i/lub OBRONA).

1. SERWIS

- Zawodnik, który jako ostatni grał w siatkówkę plażową, rozpoczyna pierwszego seta serwisem. Po każdym punkcie serwis wykonuje zawodnik, który zdobył ten punkt. Drugi set rozpoczyna zawodnik, który przegrał pierwszego seta.
- Aby wykonać serwis, wybierz kartę ATAKU i zagraj ją zakrytą. Punkt zostaje zdobyty, jeśli wartość ataku jest wyższa od wartości przyjęcia (OBRONA).
- Uwaga: Podczas serwisu nie można wykonać uderzenia z podcięciem.

5. OBRONA

- Wybierz kartę OBRONY i zagraj ją zakrytą.
- Następnie karta ATAKU i karta OBRONY są odkrywane jednocześnie.
- Atak zostaje odepruty, jeśli wartość OBRONY jest co najmniej równa wartości ATAKU. Jeśli obrona się powiedzie, runda trwa dalej: dobierz kartę SET i wybierz nową kartę ATAKU.
- Runda kończy się dopiero wtedy, gdy ataku nie da się odeprzeć!
- Jeśli w trakcie rundy skończą ci się karty ATAKU lub OBRONY, przegrywasz rundę (brak energii).

RAJD



GRACZ 2

Dołącz do ręki maksymalnie 10 kart (ATAK i/lub OBRONA).

2. ODBIERZ

- Wybierz kartę OBRONY i zagraj ją zakrytą (uwaga: nie można wykonać bloku po serwisie).
- Przyjęcie kończy się sukcesem, jeśli wartość obrony jest co najmniej równa wartości ataku serwisu.

3. PODANIE

- Wylosuj kartę zestawu ze stosu i połóż ją odkrytą obok niego.
- Karta zestawu wskazuje wartość z przedziału od +3 do -2, która określa, jak dobry jest ten zestaw.
- Wartość ta zwiększa lub zmniejsza siłę twojego ataku, ponieważ dobry zestaw pozwala na silny atak!

4. ATAK

- Zagraj kartę ATAKU zakrytą.
- Siła ataku zależy od karty PRZYGOTOWANIA oraz karty ATAKU.
- Czy przeciwnik zdoła odeprzeć twój atak?

6. PUNKT

- Kiedy zdobędziesz punkt, weź wszystkie zagrane karty i ułóż je w stos przed sobą, aby zapisać wynik. Każdy stos liczy się jako jeden punkt.

PRZYKŁADY KART SPECJALNYCH

