



IDEIA

Está na hora de jogar voleibol de praia! Tal como no voleibol de praia real, cada troca de bola tem três toques: DEFESA, LEVANTAMENTO e ATAQUE.

O jogador que souber gerir bem a sua energia, manter a calma sob pressão e souber ler bem o adversário terá vantagem. Porque uma coisa é certa: o voleibol de praia é um jogo mental!

BREVE DESCRIÇÃO

Jogas uma curta partida de voleibol de praia sob a forma de um jogo de cartas para 2 jogadores. Cada troca de bola segue sempre a mesma ordem: serviço → defesa → passe → ataque → ...

Consegues defender o ataque? Então a troca de bola continua! A particularidade: os ataques são jogados com a face para baixo, por isso tens de adivinhar o que o teu adversário está a planear. Ganhas um ponto com ataques que não possam ser defendidos. Pode ser um smash muito forte ou um corte suave!



Ambas as equipas começam com 6 CARTAS DE PODER. Cada troca de jogadas é disputada com 10 cartas na mão: antes de cada troca, compra até 10 cartas (ATAQUE e/ou DEFESA) – a forma como as distribuis é uma escolha tática tua. Pensa nas cartas que queres guardar para os momentos cruciais e nas cartas que o teu adversário ainda possa ter.

FIM DO JOGO

Jogam-se cinco sets. O primeiro jogador a marcar 3 pontos ganha o set. Se ficarem sem cartas para comprar, basta baralhar todas as cartas jogadas para formar um novo baralho. O jogo é ganho pelo jogador que vencer 2 sets primeiro. E se ainda quiserem mais, podem, claro, continuar a jogar!

CONTEÚDO DO JOGO

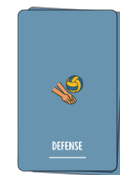
- 12 CARTAS DE PODER: CADA EQUIPA TEM 3 CARTAS DE DEFESA E 3 CARTAS DE ATAQUE
- 20 CARTAS DE ATAQUE PARA COMPRAR | 18 CARTAS DE DEFESA PARA COMPRAR
- 16 CARTAS DE CONJUNTO

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

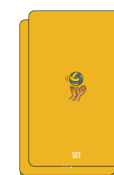
Cada jogador recebe 6 CARTAS DE PODER (3 de defesa e 3 de ataque) e coloca-as na sua mão. As cartas do baralho são separadas por tipo, baralhadas e colocadas viradas para baixo em três pilhas: ATAQUE, DEFESA e CONJUNTO.

Em seguida, cada jogador compra 4 cartas adicionais de ATAQUE e/ou DEFESA à sua escolha, de modo a ter um total de 10 cartas na mão antes de cada troca de jogadas.

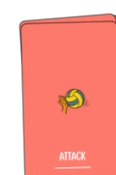
THE CARDS



DEFESA



CONJUNTO



ATAQUE

CARTAS DE DEFESA

ATTACK 1-5:

Pode defender um ATAQUE com força 1-5 e um CORTE.



DEFENSE 6-10:

Podes defender ataques fortes, mas não consegues defender um CUT.



BLOCK:

Bloqueia todos os ataques fortes, mas não consegue defender um CUT. Um BLOQUEIO bem-sucedido vale um ponto imediatamente! O BLOQUEIO não pode ser executado após um serviço.



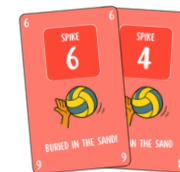
CARTAS DE ATAQUE

SPIKE:

Um spike forte com força 1-8.

CUT:

Um remate curto e suave. Só pode ser defendido com cartas de DEFESA de corte (1-5).



SET

Cartas de levantamento (-2 a +3): As cartas de levantamento aumentam ou reduzem a força de ataque no valor indicado. Caso especial – LEVANTAMENTO FALHADO: O levantamento passa por cima da rede. Nesse caso, o adversário pode atacar (valor 0).



CARTÕES POWER

As melhores cartas do jogo!

Incluem:

ATTACK: 8 | 7 | CUT

DEFENSE: 10 | 5 | BLOCK



JOGADOR 1

Pode comprar até 10 cartas para a sua mão (ATAQUE e/ou DEFESA).

1. SERVIR

- O jogador que jogou voleibol de praia mais recentemente inicia o 1.º set com o serviço. Após cada ponto, o jogador que ganhou o ponto faz o serviço. O 2.º set começa com o jogador que perdeu o 1.º set.
- Para o serviço, escolha uma carta de ATAQUE e coloque-a virada para baixo. Marca-se um ponto se o valor de ataque for superior ao valor de recepção (DEFESA).
- Nota: Não é possível fazer um corte no serviço.

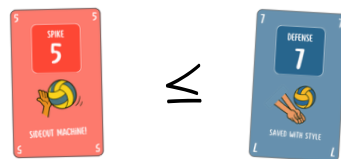
5. DEFESA

- Escolha uma carta de DEFESA e jogue-a virada para baixo.
- Em seguida, a carta de ATAQUE e a carta de DEFESA são reveladas ao mesmo tempo.
- O ataque é defendido se o valor de DEFESA for, pelo menos, igual ao valor de ATAQUE. Se a defesa for bem-sucedida, o ralo continua: compre uma carta de SET e escolha uma nova carta de ATAQUE.
- O ralo só termina quando um ataque não puder ser defendido!
- Se ficar sem cartas de ATAQUE ou DEFESA durante um rali, perde o rali (não tem mais energia).

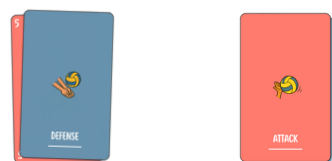
RALLY



AS CARTAS SÃO REVELADAS AO MESMO TEMPO



RECEBIDO COM SUCESSO!



AS CARTAS SÃO REVELADAS SIMULTANEAMENTE.



DEFESA: 7

ATAQUE: 7+1 = 8

PONTO PARA O JOGADOR 2

JOGADOR 2

Pode comprar até 10 cartas para a sua mão (ATAQUE e/ou DEFESA).

2. RECEBER

- Escolha uma carta de DEFESA e jogue-a virada para baixo (nota: não é possível bloquear após um serviço).
- A recepção é bem-sucedida se o valor de defesa for, pelo menos, igual ao valor de ataque do serviço.

3. PASSE

- Tira uma carta de conjunto do baralho e coloca-a virada para cima ao lado dele.
- A carta de conjunto apresenta um valor entre +3 e -2, que indica a qualidade do conjunto.
- Este valor aumenta ou diminui a força do teu ataque, pois um bom conjunto permite um ataque forte!

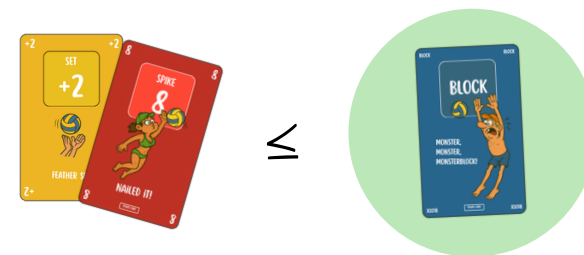
4. ATAQUE

- Joga uma carta de ATAQUE virada para baixo.
- A força do ataque é determinada pela carta de PREPARAÇÃO + a carta de ATAQUE.
- Será que o teu adversário consegue defender-se do teu ataque?

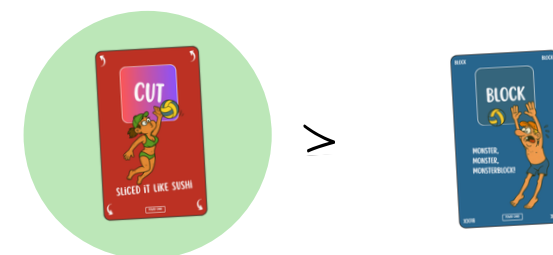
6. PONTO

- Quando ganhar um ponto, pegue todas as cartas jogadas e coloque-as numa pilha à sua frente para registar a pontuação. Cada pilha vale um ponto.

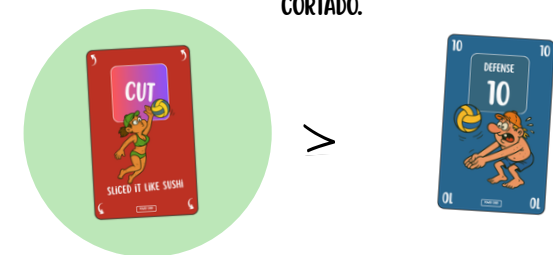
EXEMPLOS DE CARTAS ESPECIAIS



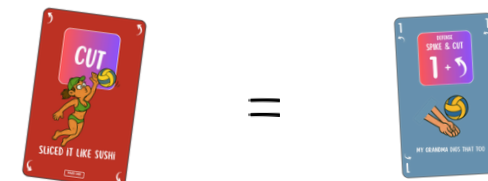
EXEMPLOS DE CARTAS ESPECIAIS



PONTO PARA O JOGADOR 2 (ATAQUE):
O BLOQUEIO NÃO CONSEGUE IMPEDIR UM REMATE CORTADO.



PONTO PARA O JOGADOR 1 (ATAQUE)
NOTA: NO CASO DE UMA IMAGEM RECORTADA, A QUALIDADE DO CENÁRIO NÃO É RELEVANTE.



DEFESA BEM-SUCEDIDA!
UM CORTE NÃO TEM PODER DE ATAQUE, MAS SÓ PODE SER DEFENDIDO COM CARTAS DE DEFESA DE 1 A 5.
E A RECUPERAÇÃO CONTINUA...