



IDÉ

Dags att spela beachvolleyboll! Precis som i riktig beachvolleyboll består varje bollväxling av tre beröringar: FÖRSVAR, SET och ANFALL. Den spelare som använder sin energi på rätt sätt, håller sig lugn under press och läser motståndaren väl kommer att ha övertaget. För en sak är klar: beachvolleyboll är ett mentalt spel!

KORT BESKRIVNING

Du spelar en kort omgång beachvolleyboll i form av ett kortspel för två spelare. Varje bollväxling följer alltid samma ordning: serve → försvar → uppspel → anfall → ...

Kan du parera anfall? Då fortsätter bollväxlingen! Det speciella är att anfallen spelas med korten vända nedåt, så du måste gissa vad din motståndare har för plan. Du får en poäng för anfall som inte går att parera. Det kan vara en riktigt hård smash eller ett mjukt skärande slag!



Båda lagen börjar med 6 POWER-KORT. Varje omgång spelas med 10 kort på handen: före varje omgång drar du upp till 10 kort (ATTACK och/eller DEFENSE) – hur du fördelar dem är ett taktiskt val.

Fundera på vilka kort du vill spara till de avgörande ögonblicken, och vilka kort din motståndare fortfarande kan ha kvar.

SPELETS SLUT

Ni spelar ett set som avgörs i bäst av fem. Den spelare som först får 3 poäng vinner setet. Om ni har slut på kort att dra blandar ni helt enkelt alla spelade kort för att skapa en ny kortlek. Spelet vinnas av den spelare som först vinner 2 set. Och om ni vill spela mer kan ni självklart fortsätta!

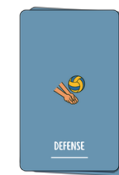
SPELINNEHÅLL

- 12 KRAFTKORT: VARJE LAG HAR 3 FÖRSVARSKORT OCH 3 ANFALLSKORT
- 20 ANFALLSKORT | 18 FÖRSVARSKORT
- 16 UPPSÄTTNINGSKORT

SPELINSTÄLLNINGAR

Varje spelare får 6 KRAFTKORT (3× försvar, 3× anfall) och lägger dem i sin hand. Dragkorten sorteras efter typ, blandas och läggs med framsidan nedåt i tre högar: ANFALL, FÖRSVAR, SET.

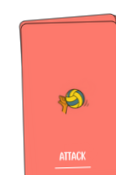
Därefter drar varje spelare ytterligare 4 ANFALLS- och/eller FÖRSVARSKORT efter eget val, så att de har totalt 10 kort på handen inför varje bollväxling.



FÖRSVAR



PASSNING



ATTACK

KORTEN

FÖRSVAR-KORT

DEFENSE 1-5:

Kan parera en ATTACK med styrka 1-5 och ett SLAG.



DEFENSE 6-10:

Man kan försvara sig mot kraftfulla smashes, men inte mot en CUT.



BLOCK:

Blockerar alla hårda attacker, men kan inte försvara en CUT.

En lyckad BLOCK ger omedelbart en poäng! BLOCK kan inte spelas efter en serve.



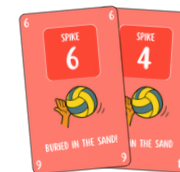
ATTACK-KORT

SPIKE:

En hård smash med styrka 1-8.

CUT:

Ett mjukt, placerat kortslag. Det kan endast pareras med cut-försvarskort (1-5).



SET-KORT

Setkort (-2 till +3):

Setkort ökar eller minskar attackstyrkan med det angivna värdet.

Särskilt fall – SET FAIL: Setet går över nätet. Då får motståndaren attackera (värde 0).



POWER-KORT

De bästa korten i spelet!

De har följande värden:

ATTACK: 8 | 7 | CUT

FÖRSVAR: 10 | 5 | BLOCK



SPELARE 1

Dra upp till 10 kort till din hand (ATTACK och/eller DEFENSE).

1. SERVERA

- Den spelare som senast spelade beachvolleyboll inleder set 1 med serven. Efter varje poäng är det den spelare som vann poängen som serverar. Set 2 inleds av den spelare som förlorade set 1.
- För serven väljer du ett ANFALL-kort och lägger det med framsidan nedåt. En poäng tilldelas om anfallsvärdet är högre än mottagningsvärdet (FÖRSVAR).
- Obs! Du får inte spela ett skärande slag vid serven.

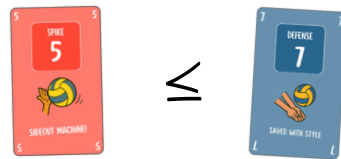
5. FÖRSVAR

- Välj ett FÖRSVAR-kort och lägg det med framsidan nedåt.
- Sedan vänds både ANFALL-kortet och FÖRSVAR-kortet upp samtidigt.
- Anfallet avvärs om FÖRSVAR-värdet är minst lika högt som ANFALL-värdet. Om försvaret lyckas fortsätter du: dra ett SET-kort och välj ett nytt ANFALL-kort.
- Du slutar först när ett anfall inte går att avvärsa!
- Om du får slut på ATTACK- eller DEFENSE-kort under en rallyt (ingen energi kvar).

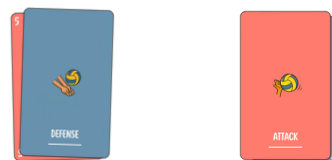
RALLY



KORTEN VÄNDS UPP SAMTIDIGT



MOTTAGNINGEN LYCKADES!



KORTEN VÄNDS UPP SAMTIDIGT.



FÖRSVAR: 7

ANFALL: 7+1 = 8

POÄNG TILL SPELARE 2

SPELARE 2

Dra upp till 10 kort till din hand (ATTACK och/eller DEFENSE).

2. MOTTA

- Välj ett FÖRSVAR-kort och lägg det med framsidan nedåt (obs: du får inte blockera efter en serve).
- Mottagningen lyckas om försvarets värde är minst lika högt som servens anfallsvärde.

3. PASSNING

- Dra ett setkort från högen och lägg det med framsidan uppåt bredvid.
- Setkortet visar ett värde mellan +3 och -2, vilket anger hur bra setet är.
- Detta värde ökar eller minskar styrkan i din attack, eftersom ett bra set möjliggör en kraftfull attack!

4. ATTACK

- Spela ett ATTACK-kort med framsidan nedåt.
- Attackens styrka bestäms av SET-kortet + ATTACK-kortet.
- Kan din motståndare försvara sig mot din attack?

6. PUNKT

- När du vinner en poäng ska du ta alla spelade kort och lägga dem i en hög framför dig för att hålla reda på poängen. Varje hög räknas som en poäng.

EXEMPEL PÅ SPECIALKORT



≤



POÄNG TILL SPELARE 2 (FÖRSVAR)



>



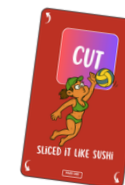
POÄNG TILL SPELARE 2 (ANFALL):
BLOCKET KAN INTE STOPPA ETT SNITTSKOTT.



>



POÄNG FÖR SPELARE 1 (ANFALL)
OBS! VID EN NÄRBILD SPELAR INSPELNINGSPLATSENS
KVALITET INGEN ROLL.



=



FRAMGÅNGSRIKT FÖRSVAR!
ETT SNITT HAR INGEN ANFALLSKRAFT, UTAN KAN ENDAST
FÖRSVARAS MED FÖRSVARKORT 1-5.
OCH MATCHEN FORTSÄTTER...