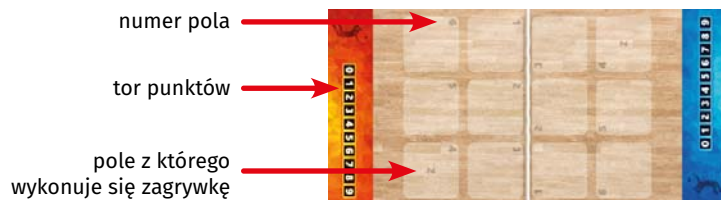


SIATKA

Punkt! Set! Mecz!

ELEMENTY GRY

1 plansza boiska



24 karty taktyki (po 12 na gracza)



12 kafelków siatkarzy (po 6 na gracza)

Wartość obrony siatkarza

Zdolność siatkarza
(używana tylko w wariantcie rozszerzonym gry)



1 kostka ruchu



1 kostka ataku / zagrywki



1 piłka



2 znaczniki punktów



1 znacznik bloku



(używany w wariantcie rozszerzonym, opisanym na końcu instrukcji)

CEL GRY

Gracze są trenerami drużyn siatkarskich. Za pomocą kostki ruchu rozgrywają piłkę, starają się przebić ją na drugą stronę siatki i zdobyć punkt.

Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne wykorzystanie zdolności siatkarzy oraz kart taktyki. **Wygra gracz, który pierwszy zdobędzie 9 punktów.**

Uwaga! Gra nie jest wierną symulacją meczu piłki siatkowej, część zasad na potrzeby gry zostało uproszczonych.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej naklejki na piłkę oraz kostkę ruchu (po 1 na każdej ścianie).

- 1 Rozłóż **planszę** na środku stołu.
- 2 Każdy gracz bierze **1 znacznik punktów** i ustawia go na swoim torze punktów na polu „0”.
- 3 Wybierzcie kolory drużyn, którymi będziecie grać, i dowolnie rozłóżcie **kafelki siatkarki** na swoich połowach – po 1 na każdym polu.
- 4 Weźcie po **12 kart** w kolorze swojej drużyny. Potasujcie je i do- bierzcie po 3 na rękę. Karty trzymajcie tak, by przeciwnik nie widział, co się na nich znajduje.
- 5 Gracz, który ostatnio oglądał mecz siatkówki, bierze piłkę i **roz- poczyna grę** od zagrywki.

ZAGRYWKA

Gracz zagrywający ustawia piłkę na swoim siatkarzu znajdu- jącym się na polu nr 4 i rzuca zieloną kostką. Wynik wskazuje numer pola na połowie przeciwnika, na które zostanie zagrana piłka.

Teraz do gry przystępuje przeciwnik. Będzie rozgrywać piłkę.

Na przykład na kostce wypadło „3” – zagrywający gracz kładzie piłkę na siatkarzu przeciwnika znajdującym się na polu nr 3.

ROZEGRANIE PIŁKI

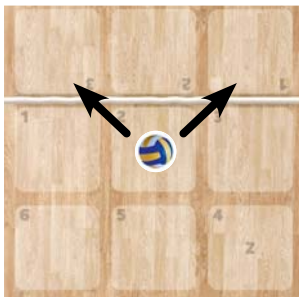
Gracz rozgrywa piłkę za pomocą kostki ruchu. Może wykonać maksymalnie 3 odbicia (3 rzuty kostką). Po każdym rzucie gracz przemieszcza piłkę o **1 pole** w kierunku zgodnym z wynikiem.

Aby właściwie odczytać kierunek, należy ustawić kostkę linią do siebie.

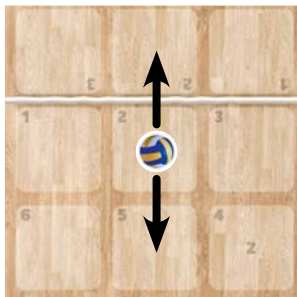


Każdy wynik daje 2 możliwości odbicia piłki:

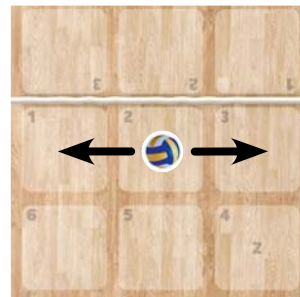
Na ukos do przodu w prawo / lewo



Do przodu / tyłu



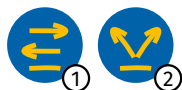
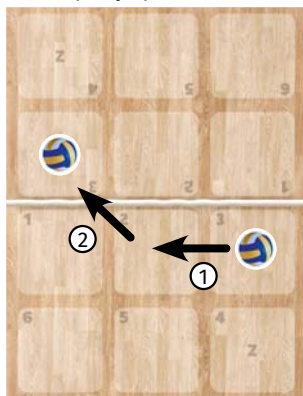
Na bok w prawo / lewo



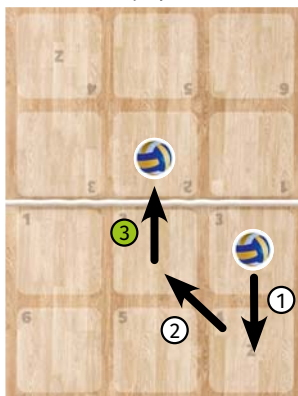
Są 3 możliwe rezultaty rozegrania piłki:

1. Jeśli gracz przebije piłkę na połowę przeciwnika za pomocą **1. lub 2. odbicia**, to do gry przystępuje przeciwnik. Rozgrywa piłkę z pola, na którym ta zakończyła ruch (patrz przykład 1).
2. Jeżeli gracz przebije piłkę na stronę przeciwnika za pomocą **dokładnie 3 odbić**, to wykonuje **atak** (patrz str. 4) i ma szansę zdobyć punkt (patrz przykład 2).
3. Jeśli po 3 odbiciach graczowi **nie udało się przebić piłki** lub gdy piłka zostanie skierowana poza boisko, to przeciwnik zdobywa punkt (patrz przykład 3).

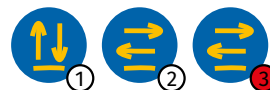
Przykład 1. Przebiecie z drugiej piłki. Gracz nie zdobywa punktu. Przeciwnik rozgrywa piłkę z pola nr 3.



Przykład 2. Przebiecie z trzeciej piłki. Gracz wykonuje atak i ma szansę zdobyć punkt.



Przykład 3. Graczowi **nie udało się** przebić piłki 3 odbiciami. Przeciwnik zdobywa punkt.



ATAK



Jeżeli gracz przebiję piłkę na stronę przeciwnika za pomocą **dokładnie 3 odbić**, to wykonuje **atak**. Rzuci **zieloną kostką** i sprawdza, czy udało mu się zdobyć punkt.

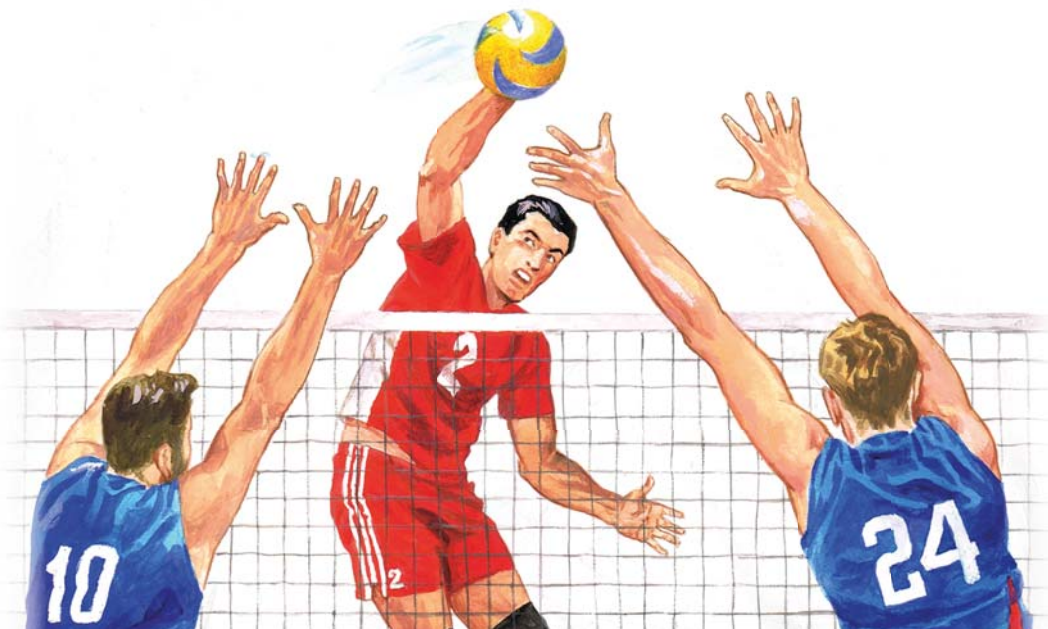
- Jeśli wynik na kostce **jest większy** niż wartość obrony siatkarza, na którego została zagrana piłka, to atakujący **zdobywa punkt**. Przesuwa swój znacznik punktów o 1 pole w prawo. Następnie wznawia grę od zagrywki (patrz zagrywka).
- Jeśli wynik na kostce **jest mniejszy lub równy** obronie siatkarza, to gracz **nie zdobywa punktu**. Przeciwnikowi udało się odebrać piłkę i teraz on przystępuje do gry. Rozgrywa piłkę, rozpoczynając od pola, na którym zakończyła ruch, i ma maksymalnie 3 rzuty kostką ruchu (patrz rozegranie piłki na str. 2).

Wartość obrony siatkarza



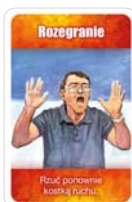
Przykład: Gracz wyrzucił na kostce ataku więcej, niż wynosi obrona siatkarza przeciwnika – zdobywa punkt! Gdyby gracz wyrzucił 3 lub mniej oczek, nie zdobyłby punktu.

Gracz, który zdobył punkt, przesuwając swój znacznik punktów o 1 pole w prawo. Następnie wznawia grę od zagrywki (patrz str. 2).



KARTY TAKTYKI

Podczas **rozegrania piłki** gracz może (ale nie musi) zagrać maksymalnie **3 karty z ręki**. Może zagrać kilka kart na raz i połączyć ich działania. Po przebiciu piłki na stronę przeciwnika gracz uzupełnia karty na rękę do 3. Gracz odkłada zagrane karty na swój stos kart wykorzystanych. Gdy karty w stosie się wyczerpią, tasuje te wykorzystane i tworzy z nich nowy, zakryty stos.



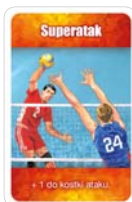
Rozegranie

Jeżeli graczowi nie pasuje wynik na kostce ruchu, może zagrać tę kartę i rzucić ponownie. Ten dodatkowy rzut nie jest liczony do limitu odbić piłki – traktowany jest jako powtórzenie nieudanego rzutu. Gracz musi zastosować się do nowego wyniku albo może zagrać kolejną kartę rozegrania (jeżeli ma).



Mocne odbicie

Gracz może zagrać tę kartę, aby odbić piłkę na odległość 2 pól (zamiast standardowego 1). Można dzięki temu przebić piłkę z drugiej linii lub zagrać ją na dalsze pole na połowie przeciwnika.



Superatak

Gracz dodaje 1 do wyniku rzutu zieloną kostką podczas ataku. Gracz musi zagrać tę kartę **przed rzutem** zieloną kostką. Można zagrać 2 karty **Superataku**, by dodać 2 do wyniku rzutu.

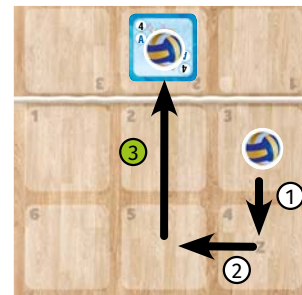
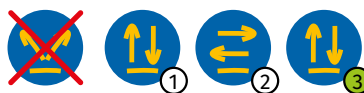


Atak z zaskoczenia

Ta karta pozwala na wykonanie ataku po przebiciu piłki za pomocą dwóch odbić (zamiast trzech).

Przykład wykorzystania kart

1. W pierwszym rzucie gracz wyrzucił . Ten wynik mu nie pasuje, bo musiałby przebić piłkę z pierwszego odbicia i nie zdobyłby punktu. Gracz zagrywa więc kartę Rozegranie i rzuca jeszcze raz. Tym razem wyrzucił . Odbija piłkę do tyłu.
2. W drugim rzucie gracz wyrzucił . Odbija piłkę w lewo.
3. W trzecim rzucie gracz wyrzucił . Zagrywa kartę Mocne odbicie i przemieszcza piłkę o 2 pola, przebijając ją na drugą stronę siatki. Ze względu na to, że przebił piłkę za pomocą 3 odbić, wykonuje atak. Przed rzutem kostką ataku zagrywa jeszcze kartę Superatak. Rzuca zieloną kostką, na której wypadły 4 oczka. Dzięki zagraniemu wcześniej Superatakowi gracz zwiększa wynik o 1 oczko i ma teraz 5, czyli więcej niż obrona przeciwnika – zdobywa punkt!



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś gracz zdobędzie 9. punkt – to on zostaje zwycięzcą.

WARIANTY GRY DLA ZAAWANSOWANYCH

Warianty gry są opcjonalne, można je ze sobą dowolnie łączyć. Polecamy je graczom, którzy dobrze opanowali podstawowe zasady.

Wariant 1. Zdolności specjalne siatkarzy

W tym wariacie gracze mogą wykorzystywać specjalne zdolności swoich siatkarzy oznaczone literką w kółku.

Atak (A)



Gdy siatkarz z tą zdolnością wykonuje **atak**, to gracz dodaje 1 do wyniku rzutu kostką ataku. Działanie można połączyć z kartą / kartami **superataku**, by jeszcze zwiększyć szansę na zdobycie punktu.

Blok (B)



Jeżeli podczas ataku na siatkarza ze zdolnością (B) wynik na zielonej kostce **jest równy lub mniejszy niż jego** obrona, to gracz blokujący zdobywa punkt. (Wyższy wynik daje punkt atakującemu).

Uwaga! Tą zdolność można wykorzystać tylko, gdy siatkarz znajduje się w pierwszej linii (na jednym z trzech pól bliżej siatki).

Przykład: Gracz czerwony wykonuje atak na niebieskiego obrońcę z wartością 3 i zdolnością blok. Gracz czerwony wyrzucił na kostce ataku 3 oczka, czyli tyle, ile wynosi wartość niebieskiego obrońcy. Gracz niebieski zdobywa punkt.

Rozegranie (R)



Gdy piłka zostanie podana do siatkarza z tą zdolnością, gracz może przemieścić ją o 1 pole w dowolnym kierunku (zamiast rzutu kostką ruchu). Liczone jest to jako kolejne odbicie (jedno z trzech).

Zagrywka (Z)



Gdy siatkarz z tą zdolnością wykonuje **zagrywkę**, gracz umieszcza piłkę na dowolnym polu na połowie przeciwnika. Następnie rzuca zieloną kostką. Gdy wypadnie na niej 6, zdobywa punkt (as serwisowy!). Jeżeli wyrzuci inną wartość, to przeciwnik normalnie rozgrywa piłkę.



Wariant 2: Znacznik bloku



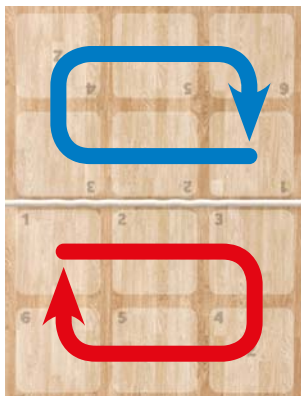
Bierze go gracz bez piłki (czyli ten, który będzie bronił atak przeciwnika). Może go ustawić na jednym ze swoich siatkarzy przy siatce w dowolnym momencie, ale zanim przeciwnik wykona 3. rzut kostką. Znacznik bloku działa tak jak umiejętność bloku **(B)** (patrz str. 6).

Znacznik bloku zostaje na kafelku aż do momentu, gdy piłka zostanie przebita na drugą stronę siatki. Teraz przeciwnik będzie miał szansę ustawić swój blok.

W wariancie z umiejętnościami siatkarzy położenie znacznika bloku na siatkarzu z umiejętnością bloku nic nie daje (działanie się nie dubluje).

Podpowiedź: Postaraj się przewidzieć, gdzie piłka zostanie zagrana, i ustaw na tym kafelku znacznik bloku. Dobrze postawiony blok może dać ci punkt!

Wariant 3: Rotacja zawodników (przejście)



Kiedy gracz odbierający zagrywkę zdobywa punkt, to wykonuje rotację swoich siatkarzy. Przesuwa każdy kafelek siatkarza o 1 pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara (siatkarza z pola nr 1 przemieszcza na pole nr 2 itd.).

Polecamy też nasze gry o piłce nożnej. Jeszcze więcej sportowych emocji!



EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor gry: Stefan Kolecki
Ilustracje: Marek Szyszko
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

 krainaplanszowek.pl EGMONT.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:

WP Sport  **MUZO.FM**

 **Familie.pl**



EGMONT