

STRAND CUP

Un gioco di carte per 4, 6 o 8 giocatori in 2 squadre
Mark «Krimisu» Sienholz.

MATERIALE DI GIOCO

1 carta "Servizio", 2 carte "Punteggio", 39 carte "Azione", 14 x Polsino [Baggern], 14 x Passaggio a 10 dita [Pritschen], 11 x Smash [Schmettern], 8 carte "Blocco" [Block], 5 carte "Tuffo" [Rettungssprung], 5 carte speciali. Il gioco necessita anche di un dado a 6 facce.

IL GIOCO

Questo gioco presenta alcune differenze col gioco praticato sulle nostre spiagge. Ecco le:

- Le partite si chiudono non in 15 punti, ma in 10 punti. La prima squadra che raggiunge i 10 punti vince la partita.
- Si può giocare in 1, 2 o 3 set. Le squadre devono mettersi d'accordo all'inizio della partita.
- Sono autorizzate le squadre miste, uomini e donne ; -).
- Si può giocare in 2 contro 2, ma anche in 3 contro 3 e con 4 giocatori per squadra.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Le due squadre si sistemano una di fronte all'altra.
- Ogni squadra riceve una carta "Punteggio". All'inizio della partita, si mette un indicatore sullo "0" (una moneta, un dado, una scaloppina, un CD, una lavatrice, ciò che si ha sottomano).
- Un giocatore di ogni squadra lancia il dado. Il giocatore che ha fatto il migliore risultato con il dado prende la carta "Servizio" [Aufschlag].
Le 57 carte restanti sono mescolate non ha importanza come, ed accatastate tra le due squadre, a faccia in giù. Poi, ogni giocatore pesca 7 carte (con 4 giocatori), o 6 carte (con 6 o 8 giocatori), che custodisce in mano, al riparo dallo sguardo altrui. Le carte in mano non devono essere viste dagli altri giocatori, neanche dagli stessi compagni di squadra.
- Via!

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Le carte "Azione"

La maggioranza delle carte disponibili sono carte "Azione", Polsino [Baggern], Passaggio a 10 dita [Pritschen], e Smash [Schmettern]. Si può leggere a sinistra, il valore di ricezione del pallone (blu), nell'angolo accanto in alto i seguenti valori:

- Fase di palleggio [Aufbau] (pallone giallo)
- Passaggio alto [Stellen] (pallone arancione)
- Tiro [Abschluss] (pallone rosso)

TURNO DI GIOCO

Ogni squadra costruisce con le carte giocate un turno di gioco e manda il pallone sopra la rete in modo che l'altra squadra faccia fatica a riceverla. Questo vuol dire che con le carte, bisogna ottenere il più grande valore alla rete. Per questo effetto, ogni carta presenta dei vantaggi differenti:

- Polsino [Baggern]: molto adattata all'inizio degli scambi, per passare il pallone ai compagni



di squadra.

- Passaggio a 10 dita [Pritschen]: ideale per posizionare il pallone in altezza e permettere ad un compagno di squadra di tirare sopra la rete.
- Smash [Schmettern]: permette di mandare il pallone con forza sopra la rete. Lo smash finisce sempre un passaggio ed invia il pallone dagli avversari.

Questi vantaggi sono anche visibili nei valori delle carte. Il valore di ogni carta dipende dal momento nella quale è stata giocata.

- La carta che è giocata per mandare il pallone nel campo avversario sopra la rete, prende il valore del suo pallone rosso [Abschluss].
- La carta che è giocata per posizionare il pallone per lo smash di un compagno prende il valore del suo pallone arancione [Stellen].
- La carta che è giocata per costruire un'azione (i 3 tocchi di una stessa squadra), prende il valore del suo pallone giallo [Aufbau].

Questi valori sono sommati e costituiscono il "Valore alla rete" del pallone in questo momento del gioco. E quindi: **più è alto questo valore, meglio è.**

Ricezione del pallone [Ballannahme]

Perché è necessario un grande valore alla rete? Semplicemente perché un avversario che vuole prendere questo pallone deve giocare una carta "Azione" con un valore di ricezione (in alto a sinistra della carta, pallone blu), superiore o uguale al valore alla rete, del pallone mandato dalla squadra avversaria.

Se è questo il caso, allora il giocatore ha controllato correttamente il pallone. Questo giocatore può decidere se passare il pallone ad un compagno di squadra (fase di palleggio) o se desidera rinviarla immediatamente (tiro). I giocatori devono reagire anche alle chiamate dei loro compagni di squadra. Così, se nessun giocatore ha la carta adeguata per controllare il pallone, la squadra avversaria prende o il servizio, o un punto. E' troppo complicato? Niente panico, ecco un esempio:

Esempio :

Due squadre composte da due giocatori ciascuna: Il giocatore A gioca una carta "Polsino" (Aufbau 2, Stellen 2, Abschluss 1), e passa dunque il pallone al suo compagno di squadra, il giocatore B. Questo gioca una carta "Passaggio a 10 dita" (Aufbau 1, Stellen 3, Abschluss 1), e rinvia così il pallone al giocatore A che conclude l'azione con una carta "Smash" (Abschluss 5). Durante il turno di gioco di questa squadra, il pallone avrà quindi un valore alla rete di 5 (Abschluss) + 3 (Stellen) + 2 (Aufbau) = 10.

La squadra avversaria adesso deve tentare di

controllare questo pallone con un valore alla rete di 10. Il giocatore **C** ha una carta "Ricezione" di valore 11 (**Aufbau 2**, **Stellen 2**, **Abschluss 1**), e la gioca. Ha potuto controllare dunque correttamente il pallone, e l'ha potuto mandare al giocatore **D** che lo rinvia nel campo avversario subito, con una carta "Passaggio a 10 dita" (**Aufbau 1**, **Stellen 3**, **Abschluss 1**). Adesso, il pallone ha un valore alla rete di 3 (**Aufbau 2** del giocatore **C** + **Abschluss 1** del giocatore **D**), che la squadra avversaria potrà certamente controllare facilmente. E così via.

Regole dei passaggi

- Una stessa squadra può effettuare un massimo di 3 "tocchi" con lo stesso pallone (ricezione inclusa), questo vuol dire che una squadra può giocare un massimo di 3 carte su uno stesso pallone prima di tirare. Inoltre, un giocatore non può toccare di seguito due volte il pallone, cioè, giocare due carte azione una dopo l'altra.
- È consigliabile allineare le carte giocate da sinistra a destra per rendere più chiari i differenti passaggi del turno di gioco.
- La prima carta giocata rimane sul tavolo definitivamente. Stop!
- Le carte giocate vanno scartate alla fine del turno di gioco.

Assegnazione del punto / Cambio di servizio

Una squadra guadagna un punto o recupera il servizio quando la squadra avversaria non può controllare più il pallone, e non può giocare dunque una carta di valore sufficiente. O perché il valore alla rete del pallone è molto alto, o perché la squadra avversaria non ha più molte carte in mano. Dopo un punto o un cambio di servizio, si completa la mano per avere di nuovo 6 carte (con 6 o 8 giocatori), e 7 carte (con 4 giocatori). Se il mazzo è esaurito, gli scarti vengono mischiati e diventano il nuovo mazzo delle pescate.

Il servizio

Non si inizia una partita con un passaggio, ma naturalmente con un servizio. Per effettuare un servizio, dal fondo del campo, e tirare nel campo avversario, il giocatore deve giocare una carta "Azione". Col suo valore di tiro [pallone rosso], il pallone passa nell'altro campo e deve essere controllato dalla squadra avversaria. Se un giocatore non ha la carta adeguata, può giocare qualsiasi carta dalla sua mano e lanciare il dado per sapere quale è il valore del suo servizio (di 1 a 6). Il servizio è effettuato sempre dallo stesso giocatore finché la squadra non perde il servizio. Appena la squadra recupera il servizio, è il turno del giocatore seguente di battere il servizio. E così via.

La carta "Servizio"

Questa carta permette di indicare a chi ritorna il servizio. È posta con la faccia visibile davanti al giocatore che effettua il servizio, e la freccia deve puntare verso il giocatore della squadra avversaria che sarà il prossimo a prendere il servizio in caso di cambio.

Comunicazione tra i giocatori

- Per comunicare tra di loro, i giocatori possono dire le stesse cose che direbbero durante una vera partita di beach-volley: "Tua!", "Mia!", "Qua!", "Non posso prenderla", ecc.
- Le chiamate devono essere brevi e concise.

- Le chiamate non devono contenere notizie sulle carte dei giocatori ("di qua! Ho una fantastica carta "Smash!").
- Non si può gridare ciò che si vuole ai giocatori della squadra avversaria: "giocatori da strapazzo!", "Pappemolli!", "Quella, non la ricupererai mai!", "Buoni a nulla!", ecc.

Smash, Blocco e Tuffo

Carta "Smash" [Schmetter]

Come abbiamo già detto, questa carta non può essere giocata che nella fase d'invio del pallone nel campo avversario o nella fase di un servizio ed in questo senso è molto più efficace di una carta "Polsino" [Baggern] o "Passaggio alto" [Pritschen]. Tuttavia, uno smash è rischioso; ogni giocatore che effettua uno smash sopra la rete deve lanciare il dado: se fa "1", il pallone prende la rete e ricade nel proprio campo senza poter intervenire. Se si fa da "2" a "6", il pallone arriva normalmente nel campo avversario e deve essere controllato poi dalla squadra avversaria.

Carta "Smash della morte" [Killer - Schmetterball]

Questa carta permette di fare uno smash con un valore di invio particolarmente elevato. Se il giocatore fa un "2" col dado, il pallone è troppo forte ed esce dal campo di gioco, ciò significa: o un punto per la squadra avversaria, o un cambio di servizio. In questo caso, anche il giocatore che controlla deve lanciare il dado. Se fa da "1" a "3", ha valutato male la situazione e riceve il pallone. Deve giocare allora una carta "Ricezione". Se fa da "4" a "6", giudica il pallone fuori dal campo e lo lascia passare. Ci sarà dunque un punto per la sua squadra o un cambio di servizio.

Carta "Blocco" [Block]

Gli smash possono essere bloccati direttamente alla rete dalla squadra avversaria. Ogni giocatore può giocare una carta "Blocco" [Block] e può lanciare due volte il dado. I risultati dei due dadi vengono sommati. Se il risultato della somma dei dadi è superiore o uguale al valore alla rete del pallone, il blocco è riuscito; se no il blocco è fallito ed il pallone atterra sul campo, senza nessuna possibilità d'intervento. In questo caso, la squadra avversaria guadagna un punto o riprende il servizio. Il pallone bloccato deve essere controllato poi dalla squadra che aveva provato a mandarlo con qualsiasi carta "Ricezione" di valore superiore o uguale al valore del Blocco (somma dei due dadi). **Attenzione:** un servizio non può essere bloccato.

Carta "Tuffo" [Rettungssprung]

Con la carta "Tuffo", un giocatore può controllare automaticamente un pallone, qualunque sia il suo valore alla rete o il suo valore di Blocco. Ma la ricezione del pallone con questo tipo di tuffo è talmente impreciso che il giocatore seguente deve lanciare il dado prima di giocare la sua carta, per sapere se può recuperare questo pallone: se fa 1 o 2, non riesce a recuperarlo, può giocare allora un altro "Tuffo". Se fa da "3" a "6", riesce a recuperare il pallone.

Attenzione, un tuffo non può servire a fare passare il pallone nel campo avversario. Durante questo turno di gioco, il giocatore che ha giocato la carta "Tuffo" non potrà più giocare nessuna carta, perché ha bisogno della fine del turno di

gioco per rimettersi in piedi!

Carte speciali

"Forza aggiunta" [Kraftriegel].

Quando questa carta viene giocata con un carta "Smash", aggiunge 2 punti allo smash o al servizio.

"Bevanda energizzante" [Energy Drink]

Il giocatore che gioca questa carta può pescare 2 nuove carte in qualsiasi momento della partita.

"Servizio della morte" [Killeraufschlag]

Il giocatore che fa il servizio può aggiungere al valore della sua carta il risultato di un tiro di dado (da 1 a 6 punti).

"Sole negli occhi" [Blenden]

Permette di accecare un avversario durante la fase di ricezione del pallone. Il giocatore accecato deve lanciare il dado prima di giocare la sua carta. Se fa da "1" a "3", lascia passare il pallone senza speranza di recuperarla, neanche con un tuffo. Se fa da "4" a "6", non accade niente e gioca normalmente la sua carta.

"Pallone ad effetto" [Angeschnittener Ball]

Un giocatore imprime un effetto di rotazione al pallone (è possibile anche in un servizio). Questa carta è giocata nello stesso momento con la carta "Azione" adeguata. Il giocatore che riceve il pallone deve lanciare il dado prima di giocare la sua carta. Se fa da "1" a "3", lascia passare il pallone senza speranza di recuperarla, neanche con un tuffo. Se fa da "4" a "6", questa carta è senza effetto e gioca normalmente la sua carta.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude dopo il numero di set vincenti fissati dai giocatori all'inizio della partita. La squadra vincente potrà portare la coppa con lei. Ma mai dimenticare che gli avversari desidereranno ardentemente al più presto possibile avere una rivincita.

VARIANTE

Beach-volley a più di due squadre. Contrariamente a ciò che è possibile fare nella realtà, in "Strand Cup" è possibile giocare con 3 o 4 squadre sul campo allo stesso tempo! Potrete scaricare un'altra carta "Punteggio" dal nostro sito web: <http://www.krimsu.de>

Il servizio passa di squadra in squadra e quando mandate il pallone, dovete indicare verso quale squadra lo mandate. Provate questa variante, perché non dovrete giocare con più di due squadre?

Mark « Krimsu » Sienholz, Monaco, 25 giugno 2000

Illustrazioni : Daniel Alles

Colori: Michael Hartmann

Realizzazione: SeBiG@ Das Visionomicon, Colonia

**TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO PER
GAMESBUSTERS.COM - VER. 1.0 - GENNAIO 2005.**

