

# STRAND-CUP

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

## MATERIALE DI GIOCO

1 carta Servizio [Aufschlag], 2 carte Punteggio, 39 carte Azione (14 Bagher [Baggern], 14 Palleggio [Pritschen], 11 Schiacciata [Schmettern]), 8 carte Muro [Block], 5 carte Tuffo [Rettungssprung], 5 carte speciali. Il gioco necessita di un dado a 6 facce.

## IL GIOCO

Questo gioco presenta alcune differenze con quello praticato sulle nostre spiagge. Ecco:

- Le partite si concludono non a 15, ma a 10 punti. La prima squadra che raggiunge i 10 punti vince il set.
- 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 ottenuto il migliore risultato con prende la carta Servizio [Aufschlag]. Le 57 carte restanti sono mescolate e poste 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 dagli sguardi 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: Bagher [Baggern], Palleggio [Pritschen], e Schiacciata [Schmettern]. E' possibile leggere nella parte alta di ognuna di queste carte, a partire da sinistra, il "valore alla rete" di ricezione o difesa (pallone blu) [Annahme], ed a seguire i numeri:

- Ricezione o difesa [Aufbau] (pallone giallo)
- Alzata [Stellen] (pallone arancione)



- Attacco [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 difenderla.

Questo vuol dire che con le carte, bisogna ottenere

il più grande valore alla rete. Per questo motivo, ogni carta presenta dei vantaggi differenti:

- Bagher [Baggern]: adatta all'inizio degli scambi, per passare il pallone ai compagni di squadra.
- Palleggio [Pritschen]: ideale per alzare il pallone e permettere ad un compagno di squadra di attaccare.
- Schiacciata [Schmettern]: permette di mandare il pallone con forza nel campo avversario. La **schiacciata completa sempre un'azione di squadra** ed invia il pallone nell'altra metà campo.

Questi vantaggi sono anche visibili nei valori delle carte. Infatti questi ultimi cambiano a seconda del momento nel quale essa è stata giocata:

- La carta utilizzata per mandare il pallone nel campo avversario, assume il valore indicato nel pallone rosso [Abschluss].
- La carta usata per alzare il pallone al compagno ha il valore indicato nel pallone arancione [Stellen].
- La carta giocata per iniziare un'azione (il primo dei 3 tocchi di squadra), assume il valore indicato nel pallone giallo [Aufbau].

I valori assunti da ogni singola carta vengono sommati al fine di costituire il "**Valore alla rete**", ovvero il valore del pallone nell'istante in cui viene rimandato nel campo avversario. Se ne deduce che è importante giocare una carta col valore appropriato al il tipo di tocco che si sta eseguendo al fine di ottenere il più alto "valore alla rete" possibile.

### Difesa del pallone [Ballannahme]

Perché è necessario un grande valore alla rete? Semplicemente perché un avversario che vuole difendere il pallone inviatogli deve giocare una carta Azione con un valore di ricezione o difesa (pallone blu in alto a sinistra [Annahme]), superiore o uguale al valore alla rete del pallone mandato dalla squadra avversaria.

Se è questo il caso, allora il giocatore controlla correttamente il pallone. Egli può quindi decidere se passarlo ad un compagno di squadra (alzata) o se desidera inviarlo immediatamente nel campo

avversario (attacco). 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 Bagher (**Aufbau 2**, **Stellen 2**, **Abschluss 1**), e passa il pallone al suo compagno di squadra, il giocatore **B**. Questo gioca una carta Palleggio (**Aufbau 1**, **Stellen 3**, **Abschluss 1**), e rinvia così il pallone al giocatore **A** che conclude l'azione con una carta Schiacciata (**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 Bagher 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 Palleggio (**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 (ricezione o difesa inclusi) prima di rinviare il pallone agli avversari. Questo vuol dire che una squadra può giocare un massimo di 3 carte. 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., essa non può essere né eliminata né sostituita con un'altra carta.
- 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, non potendo giocare dunque una carta appropriata. 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, tutti gli scarti vengono mescolati e rimessi in gioco come nuovo mazzo.

#### **Il servizio**

Non si inizia una partita con un passaggio, ma

naturalmente con un servizio. Per effettuarlo, il giocatore deve usare 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 un'azione. Nel momento in cui viene riconquistato il servizio, spetta ad un altro giocatore, diverso dal precedente, effettuare la battuta.

#### **La carta Servizio**

Questa carta permette di indicare il turno di battuta. Deve essere 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 palla.

#### **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 Schiacciata").
- 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.

#### **Carte Schiacciata, Muro e Tuffo**

##### **Schiacciata [Schmettern]**

Come abbiamo già detto, questa carta non può essere giocata se non nella fase d'invio del pallone nel campo avversario o per il servizio ed in questo senso è molto più efficace di una carta Bagher [Baggern] o Palleggio [Pritschen].

Tuttavia, una Schiacciata è rischiosa; ogni giocatore che la effettua deve lanciare il dado: se fa 1, il pallone prende la rete e ricade nel proprio campo senza possibilità di recupero. Se si fa da 2 a 6, il pallone arriva normalmente nel campo avversario e deve essere controllato poi dalla squadra avversaria.

##### **Schiacciata della morte [KillerSchmetterball]**

Questa carta permette di schiacciare con un valore di attacco particolarmente elevato. Se il giocatore fa 1 col dado, analogamente a quanto accade con Schiacciata [Schmettern], il pallone prende la rete e ricade nel proprio campo senza possibilità di recupero. Se invece il risultato del lancio è 2, l'attacco è troppo forte ed il pallone prende una direzione esterna al campo di gioco. In questo caso, anche il giocatore in difesa deve lanciare il dado. Se fa da 1 a 3, ha valutato male la situazione e difende 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.

**Attenzione:** entrambe le suddette carte possono essere usate per il servizio, ma anche in questo caso sono soggette al lancio del dado, quindi alle conseguenze succitate per ognuna di esse.

#### **Muro [Block]**

Gli attacchi avversari possono essere direttamente murati dalla squadra avversaria. Ogni giocatore può giocare una carta Muro [Block], quindi lanciare due volte il dado. I due risultati vengono sommati. Se la somma è superiore o uguale al "valore alla rete" del pallone, il muro è riuscito; altrimenti esso fallisce ed il pallone atterra nel proprio campo, senza nessuna possibilità d'intervento. In questo caso, la squadra avversaria guadagna un punto o riprende il servizio.

Il pallone toccato a muro deve essere controllato poi dalla squadra che aveva attaccato con qualsiasi carta Ricezione o difesa [Aufbau] di valore superiore o uguale al valore del muro (somma dei due dadi).

**Attenzione:** un servizio non può essere murato.

#### **Tuffo [Rettungssprung]**

Con la carta Tuffo, un giocatore può recuperare un pallone, qualunque sia il valore alla rete o quello del muro. Ma il recupero 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 far 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 [Powerriegel]**

Quando questa carta viene giocata con un carta Schiacciata, aggiunge 2 punti alla schiacciata 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 esegue 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 abbagliare un avversario durante la fase di ricezione o di difesa del pallone. Il giocatore abbagliato deve lanciare il dado prima di giocare la sua carta. Se fa da 1 a 3, lascia passare il pallone

senza speranza di recuperarlo, 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 o difende 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 recuperarlo, 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 consentito 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?

Le regole del beach volley sono cambiate nel 2002 invece il presente regolamento è stato redatto nel 2000. Quindi le differenze col gioco reale elencate all'inizio sono di conseguenza differenti.

Le differenze corrette sono:

- I set non si concludono a 21 o a 15 punti, ma a 10. Non è necessaria una differenza di almeno due punti fra le squadre, infatti la prima squadra che raggiunge i 10 punti vince il set.
- Le partite non si svolgono al meglio dei 3 set, ma si può scegliere di 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.

Inoltre rispetto al gioco qui proposto le differenze col beach volley reale sono molte altre.

Fra queste:

- Non esiste più il cambio palla, tutti i set sono giocati con il rally point system.
- Non è consentito il fallo di doppia o di trattenuta per nessun tocco tranne in caso di difesa su attacco forte degli avversari (in tale occasione è lecita la trattenuta). Quindi teoricamente non sarebbe corretto ricevere o difendere una qualunque palla con un

Palleggio [Pritschen].

Mark «Krimsu» Sienholz, Monaco, 25 giugno 2000

Illustrazioni: Daniel Alles

Colori: Michael Hartmann

Realizzazione: SeBiG@ Das Visionomicon, Colonia

**TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS - VER. 2.0 - GIUGNO 2005.**

**CORREZIONE E REVISIONE DI BALUGOCI**

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "**STRAND-CUP**" sono detenuti dal legittimo proprietario.

