

Powerplay

Auteur: Tom Dalgliesh

Uitgegeven door Amigo Spiele, 1997

Een ongewoon ijshockey spel, voor 2 tot 10 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Powerplay is een ongewoon ijshockey spel. Elke speler zorgt als manager voor een merkwaardig ijshockey team. De teams spelen afwisselend tegen elkaar. Tussen de wedstrijden door kunnen de managers hun team versterken. De manager die de meeste ijshockey wedstrijden succesvol beëindigt, wint het spel.

De ijshockey spelers.

Men heeft 77 spelers : 36 aanvallers (blauw), 27 verdedigers (rood) en 14 doelmannen(zwart). Elke speler heeft een waarde tussen 0 en 11 aangeduid in de bovenhoeken. Hoe hoger de waarde hoe sterker de speler. Bij 6 verdedigers bevindt de waarde zich in een rood vakje. Deze spelers zijn de zogenaamde "slagers". Hun ongelukkige speelwijze veroorzaakt zo'n schade aan de tegenstander dat deze gekwetst uitvalt.

Elk ijshockey team bestaat uit 6 spelers: 3 aanvallers, 2 verdedigers en één doelman. Deze basisopstelling mag niet veranderd worden. Men mag wel de ene speler door een andere vervangen als ze maar tot dezelfde groep behoren.

Vorbereiding van het spel .

Men legt de 3 kaarten met de tekst Stürmer (aanvaller), Verteidiger (verdediger) en Torwart (doelman) in het midden van de speeltafel. Dit is de transfermarkt. De spelers worden volgens hun soort gesorteerd en op de betreffende transfermarkt-kaarten, als verdeckte stapels, gelegd.

Verloop van het spel.

De oudste manager begint. Het spel verloopt verder in wijzerzin.. Iedere manager MOET, wanneer hij aan beurt is, één van de volgende acties uitvoeren:

- a) handel tussen twee managers,
- b) transfer op de spelersmarkt,
- c) wedstrijd tussen twee teams spelen.

De drie mogelijke acties:

a) Handel.

De manager kiest een andere manager uit als handelspartner. Deze kan niet weigeren. De manager die aan beurt is, mag uit de handkaarten van de handelspartner een willekeurige kaart nemen en bij zijn handkaarten voegen. Dan pas geeft hij zijn handelspartner een andere gelijksoortige speler uit zijn handkaarten terug. (Bv. aanvaller voor een aanvaller). Hij mag de zopas genomen speler niet teruggeven.

b) De transfer.

De manager kiest naar eigen inzicht een speler en legt hem omgekeerd onder de betreffende stapel (Bv. een doelman onder de stapel met doelmannen) van de transfermarkt.

Dan neemt hij de bovenste kaart van die stapel. Deze kaart moet hij houden.

c) De wedstrijd.

De manager kiest een van de andere managers als tegenstander. Deze mag de uitdaging niet weigeren. Elke manager kiest één speler uit en legt hem gedekt voor zich neer. Beide kaarten worden gelijktijdig omgedraaid. Het volgende is mogelijk:

- Beide spelers hebben een verschillende waarde: de hoogste waarde wint = 1 punt
- Beide spelers hebben eenzelfde waarde: men scoort niet.
- Een van de spelers is een doelman: men scoort niet.
- Beide spelers zijn doelmannen: de hoogste waarde wint = 1 punt
- Een van de spelers is een "slager": de hoogste waarde scoort. De tegenstander van de "slager" is gekwetst en wordt opzij gelegd.
- Beide spelers zijn "slagers": de hoogste waarde wint. Beide spelers vallen gekwetst uit.

De uitgespeelde kaarten worden op een eigen aflegstapel gelegd.

Iedere manager kiest nu een tweede kaart uit zijn handkaarten en legt deze gedekt voor zich neer op tafel. Ook deze kaarten worden gelijktijdig omgedraaid en zoals hierboven beschreven afgerekend. De wedstrijd wordt verder gezet totdat beide managers hun 6 kaarten hebben ingezet. Nadien nemen de managers hun niet gekwetste spelers terug in de hand.

Het team dat de meeste punten scoort wint de wedstrijd. De uitslag wordt genoteerd alsook de overwinning.

Belangrijk:

Vooraleer een manager de andere weer eens uitdaagt, moet hij eerst alle andere managers uitdagen. Daarom moet bij het noteren van de wedstrijden duidelijk aangegeven worden wie de uitdager is.

Sudden Death (verlenging)

Wanneer een wedstrijd onbeslist eindigt moet men een verlenging spelen. De gekwetste spelers worden op de transfermarkt omgeruild (zie gekwetste spelers). De wedstrijd wordt verder gezet. De manager die als eerste een punt scoort wint de wedstrijd.

Gekwetste speler.

Alle gekwetste spelers moeten op het einde van hun wedstrijd gewisseld worden. De gekwetste speler wordt omgekeerd onder de betreffende stapel van de transfermarkt geschoven en de bovenste kaart wordt genomen. Worden spelers na een verlenging gekwetst, dan worden ze pas na de Sudden Death omgeruild.

Topspelers en hun eigenschappen.

Sommige spelers hebben een ster naast hun getal. Dit zijn topspelers met bijzondere capaciteiten. Deze bekwaamheden worden op de topspelers-kaarten duidelijk aangegeven.

Einde van het spel.

In een seizoen spelen de managers zolang met hun teams tegen elkaar totdat een manager zijn 5de wedstrijd gewonnen heeft (ofwel 6 van de 9). Hij is dan de winnaar van het spel.

Eigenschappen van de topspelers.

Hydra:

De Hydra bekommt haar sterkte slechts in de loop van het spel. Wordt ze als eerste kaart uitgespeeld, dan heeft ze de waarde 1. Wordt ze als 2de kaart gespeeld, heeft ze de waarde 2. Wordt ze als 7de. kaart gespeeld (Sudden Death) dan heeft ze de waarde 7.

Jolly Judge:

Heeft het team van Jolly Judge op het einde van de wedstrijd gelijk gespeeld dan mag in plaats van een verlenging de manager van Jolly Judge beslissen wie de wedstrijd wint.

Willy Winzig:

Wordt Willy Winzig uitgespeeld tegen een doelman dan scoort hij toch, onafhankelijk wat de waarde van de doelman is.

Sitting Bully:

De manager, die Sitting Bully uitspeelt, mag gelijktijdig, van een willekeurige stapel van de transfermarkt, de bovenste kaart omdraaien en de waarde daarvan bij zijn waarde van Sitting Bully voegen. Deze omgedraaide kaart wordt nadien terug onder de stapel geschoven.

Rosalinde:

Wordt Rosalinde bij de "handel" uit de hand van een manager getrokken, moet de manager die aan beurt is zijn speler met de hoogste waarde van dezelfde soort, met Rosalinde omwisselen.

Rumpelstöckchen:

Wordt deze kaart gespeeld, moet de manager van de tegenpartij, de tegen Rumpelstöckchen gespeelde kaart terug in de hand nemen en in de plaats daarvan de speler met de hoogste waarde die hij nog in de hand heeft uitspelen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief