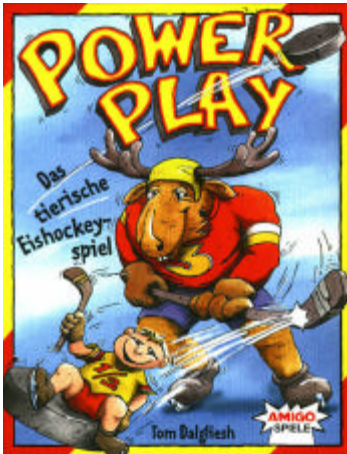


## Powerplay / Phantoms of the Ice



**Manufacturer:** Amigo/White Wind  
**Designer:** Tom Dalgliesh  
**Year:** 1994  
**Playtime:** +/- 45 minutes  
**Number of Players:** 2-10  
**Ages:** 8+  
**Written by:** Harold van Veenendaal

*Do not use this file if you don't own a copy of this game.  
All information about this game are © & ™*

Powerplay is een ongewoon ijshockey spel. Elke speler zorgt als manager voor een merkwaardig managers hun team versterken. De manager die de meeste ijshockey wedstrijden succesvol

### 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 boven 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 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

### Vorbereitung van het spel .

Men legt de 3 kaarten met de tekst Stürmer (aanvaller), Verteidiger (verdediger) en Torwart (doelman) gesorteerd en op de betreffende transfermarkt- kte stapels, gelegd.

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

- b) transfer op de spelersma
- c) wedstrijd tussen twee teams spelen.

### a) Handel.

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

## **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.

## **Optionele Team Regels.**

Het maximale aantal managers is bij deze variatie niet groter dan 6. Op elke spelerkaart staat bovenaan in het midden een symbool. Dit symbool is ervoor om de teams van elkaar te onderscheiden. Er zijn 4 mensen teams, 1 dwerg team en 1 beesten team.

Elke manager kiest één van deze teams. De teams zijn alle gelijk in waarde, dus er is geen voordeel in het kiezen van een bepaald team. Schud nu de overgebleven kaarten met het masker symbool (5 slagers en 1 Draak) Elke manager krijgt 1 van deze kaarten blind toegedeeld. Elke manager heeft nu een compleet team van 11 spelers.

Tijdens dit spel wordt niet gehandeld en er kan ook geen speler transfer uitgevoerd worden. Elke manager moet een wedstrijd spelen als deze aan de beurt is. Deze wedstrijd wordt gespeeld met een selectie van de 11 spelers die beschikbaar zijn. De gewone spelregels gelden tijdens de wedstrijden.

Na de 1<sup>e</sup> wedstrijd mag de manager 3 spelers terug naar zijn hand nemen (Deze spelers hebben dus net gespeeld). De overige 3 spelers worden open op de aflegstapel gelegd (Deze spelers zijn aan het rusten). Managers mogen de aflegstapel ten aller tijde bekijken. Als er tijdens de wedstrijd spelers geblesseerd raken dan moeten deze spelers op de aflegstapel gelegd worden.

De 2<sup>e</sup> wedstrijd heeft de manager dus nog maar 8 kaarten om uit te kiezen. Het team dat gekozen wordt moet ten aller tijden bestaan uit 1 doelman, 2 verdedigers en 3 aanvallers. Na deze wedstrijd neemt iedere manager weer 3 spelers terug plus de 3 spelers die na de vorige wedstrijd aan het rusten waren. De overgebleven spelers nemen weer rust.

Wedstrijden die hierop volgen worden op dezelfde manier afgewerkt. Een manager heeft dus ten aller tijden 8 spelers om uit te kiezen terwijl er 3 aan het rusten/geblesseerd zijn. Als een manager geen compleet team op het speelveld kan leggen (1 doelman, 2 verdedigers en 3 aanvallers) dan wordt de tegenstander tot winnaar uitgeroepen.

## **Speciale Spelers.**

### ***Teddy en Troll:***

Deze 2 spelers mogen als verdedigers of aanvallers aan het spel deelnemen. Deze 2 spelers mogen elke wedstrijd van positie wisselen.