

POWERPLAY

Doel van het spel

Powerplay is een ijshockeyspel waarin de spelers optreden als manager van een ijshockeyteam. De teams spelen tegen elkaar. Tussen de wedstrijden mogen de managers hun teams aanpassen (versterken). De manager die met zijn team de meeste overwinningen behaalt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 77 speler-kaarten onder te verdelen in 36 aanvallers (blauw), 27 verdedigers (rood) en 14 doelmannen (zwart).
- ⇒ 4 topspeler-kaarten
- ⇒ 3 transfer-kaarten

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler-kaart draagt in de bovenhoeken een cijfer dat varieert van 0 tot en met 11. Hoe hoger het cijfer, hoe sterker de speler. Bij 6 verdedigers is hun sterkte afgebeeld in een rood vierkantje. Dit zijn de stampers die door hun onhandige speelwijze kwetsuren veroorzaken bij de tegenspelers.
- ⇒ Een ijshockey-team bestaat uit 6 spelers : 3 aanvallers, 2 verdedigers en 1 doelman. Deze basisopstelling moet gerespecteerd worden. Het is wel toegestaan om gelijk- soortige spelers te verwisselen.
- ⇒ De 3 transfer-kaarten met de namen aanvaller, verdediger en doelman worden midden op tafel gelegd. Dit is de transfermarkt. De speler-kaarten worden gesorteerd op basis van het type speler (aanvaller, verdediger of doelman) en de drie stapeltjes worden geschud. Vervolgens ontvangt elke speler 3 aanvallers, 2 verdedigers en 1 doelman. De resterende kaarten worden als verdeckte stapel op de overeenkomstige transfer-kaart gelegd.
- ⇒ Eén speler noteert de resultaten van de wedstrijden.

Spelverloop

- ⇒ De oudste speler (spelers worden van nu af aan managers genoemd) begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. Elke manager moet tijdens zijn beurt één actie uitvoeren : handel drijven met een andere manager, een transfer doorvoeren of een wedstrijd spelen tegen een ander team.
 - * **Handel** : De manager kiest een andere manager uit als handelspartner. Deze mag het bod niet weigeren. De speler die aan de beurt is, neemt blind één speler-kaart uit de hand van de andere manager en geeft hem vervolgens één eigen speler-kaart van dezelfde soort terug (dus bv. een aanvaller-kaart nemen, een aanvaller-kaart teruggeven). Het is niet toegestaan om de zojuist genomen speler-kaart onmiddellijk terug te geven !
 - * **Transfer** : De manager kiest een willekeurige eigen speler-kaart en legt deze met de beeldzijde naar beneden onder de overeenkomstige stapel van de transfermarkt. Vervolgens neemt hij de bovenste kaart van deze stapel. Hij moet de genomen kaart behouden.
 - * **Wedstrijd** : De manager kiest een andere manager als tegenspeler. De tegenstander mag niet weigeren om de wedstrijd te spelen. Elke speler kiest één speler uit zijn 6 handkaarten en legt deze verdeckt voor zich op tafel. Zodra beide spelers een speler-kaart hebben gekozen, draaien ze deze kaart gelijktijdig om. Er doen zich nu verschillende mogelijkheden voor :
 - ⇒ Eén speler is sterker (hogere waarde) : de speler met het hoogste cijfer maakt een doelpunt.
 - ⇒ Beide spelers zijn even sterk : er wordt geen doelpunt gescoord.
 - ⇒ Eén speler is een doelman : er wordt geen doelpunt gescoord.
 - ⇒ Beide spelers zijn doelmannen : de sterkste doelman scoort een doelpunt.
 - ⇒ Eén speler is een stamper : de sterkste speler maakt een doelpunt + de tegenspeler van de stamper wordt gekwetst opzij gelegd.
 - ⇒ Beide spelers zijn stampers : de sterkste speler maakt een doelpunt + beide spelers worden gekwetst opzij gelegd.
- Nadat twee spelers met elkaar vergeleken werden, worden ze door hun eigen manager opzij gelegd op een apart stapeltje. Vervolgens kiest elke manager een tweede speler, legt deze verdeckt voor zich op tafel en draait deze vervolgens gelijktijdig met de andere manager om. Dit gaat zo verder tot beide managers hun 6 spelers ingezet hebben. De niet-gekwetste spelers worden door de managers terug ter hand genomen. Het team dat de meeste doelpunten scoorde, wint de wedstrijd. Deze overwinning wordt op het scoreblad aangeduid met een kruisje in de rij die de naam van de winnende manager draagt ter hoogte van de kolom met de naam van de verliezende manager.
Belangrijk : Vooraleer een manager een manager voor de tweede maal mag uitdagen, moet hij eerst met alle andere teams een wedstrijd gespeeld hebben.
- ⇒ **Verlengingen** (sudden death) : Als een wedstrijd op een gelijkspel eindigt, worden er verlengingen gespeeld. De gekwetste spelers worden voor de verlengingen ingeruild op de transfermarkt voor een gelijksoortige (aanvaller, verdediger of doelman) speler. Nu wordt de

wedstrijd verder gezet tot één speler er in slaagt om één doelpunt te scoren. Het team waartoe deze speler behoort, wint de wedstrijd.

- ⇒ **Gekwetste spelers** : Alle gekwetste spelers moeten op het einde van een wedstrijd omgewisseld worden. De gekwetste speler wordt onder de overeenkomstige stapel op de transfermarkt geschoven en er wordt een nieuwe speler van deze stapel genomen. Als een speler gekwetst raakt tijdens een verlenging, wordt hij pas op het einde van de verlenging ingewisseld.
- ⇒ **Topspelers** : Topspelers zijn te herkennen aan het sterretje naast het cijfer. Zij beschikken over bijzondere vaardigheden. Deze worden op de kaart zelf verklaard.

Einde van het spel

De manager die er als eerste in slaagt om met zijn team 5 overwinningen te behalen, wint het spel.

POWERPLAY		
Amigo	Dalgiesh, Tom	1997
2 - 10 spelers	vanaf 8 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1998

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaansen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, ☎ 03/239.25.25