

SURFEZ SUR
LA VAGUE

WAVE

THOMAS WEBER
DE 2 À 4 SURFEURS
À PARTIR DE 10 ANS

LIVRET DE RÈGLES

L'océan scintille. Les palmiers bordent la plage. Les vagues roulent et se brisent les unes après les autres dans un nuage d'écume.

C'est parti pour une session de surf entre amis ! Pour rester sur la planche aussi longtemps que possible, jouez vos cartes sans vous retrouver bloqués au creux du rouleau. Soyez une équipe, et concertez-vous pour surfer ensemble sur la vague !

MATÉRIEL



1 carte
Sens du tour



34 cartes

de 6 couleurs (blanc, jaune, orange, rouge, bleu ciel, bleu marine). Chaque couleur comporte des cartes allant de 0 à 5 (1 exemplaire de chaque chiffre).

Exceptions : il n'y a pas de 0 blanc ni de 5 bleu marine.



1 carte
Valeur des couleurs

POUR LES VARIANTES UNIQUEMENT :



2 cartes Inversion des couleurs



2 cartes Inversion des chiffres

BUT DU JEU

Débarassez-vous de toutes les cartes en défaussant, chacun votre tour, 1 carte. Chaque carte défaussée doit être supérieure (en chiffre **ou** en couleur) à la carte défaussée précédemment. La partie s'arrête si l'un de vous ne peut plus défausser de carte **ou** lorsqu'il n'y a plus de carte en jeu. Comptez alors les éventuelles cartes restantes et consultez le tableau (page 5) pour connaître votre score.

MISE EN PLACE

Remarque : La mise en place détaillée ici concerne les parties à 3 ou 4 surfeurs. Vous trouverez les modifications spécifiques aux parties à 2 surfeurs en page 6.

Pour des parties standards, rangez les **cartes Inversion des couleurs** et **Inversion des chiffres** (utilisées uniquement dans la variante « Changement de marée », voir page 8).

Placez les **cartes Valeur des couleurs** et **Sens du tour** au centre de la table, comme illustré ci-dessous. Mélangez les **cartes restantes**, puis formez une pioche face cachée. Révélez ensuite la carte du dessus et placez-la face visible à côté de la pioche : c'est la 1^{re} carte de la défausse.



Carte

Sens du tour



Carte

Valeur des couleurs



Pioche



Défausse

Chaque surfeur aura 5 cartes en main.

Attention : Une partie de vos cartes ne sera visible que par les autres.

Commencez par distribuer **3 cartes** à tout le monde. Prenez ces cartes en main. Distribuez ensuite **2 cartes supplémentaires** à tout le monde.

Ne regardez pas ces cartes ! Placez-les **dans l'autre sens**, dans votre main, de sorte qu'elles soient **visibles pour les autres**.

Pour ces deux cartes, vous ne devez voir que leur dos dans votre main. Les autres joueurs, en revanche, doivent voir ces 2 cartes de votre main.

Conseil : Gardez le même écart entre chaque carte de votre main et tenez-les de sorte que tout le monde puisse les voir.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui ou celle qui a passé des vacances à la plage le plus récemment commence. Ensuite, jouez chacun votre tour dans le sens horaire (ce sens peut changer en cours de partie, mais vous commencez toujours dans le sens horaire). La carte Sens du tour indique toujours le sens actuel.

À votre tour, défaussez 1 carte de votre main (placez-la face visible sur la défausse), puis piochez-en une nouvelle. C'est ensuite au tour du surfeur suivant.

Toujours plus haut !

La valeur des cartes (chiffre ou couleur) doit toujours être croissante.

Vous ne pouvez jouer une carte que si sa **valeur (chiffrée ou colorée)** est **plus élevée** que celle de la carte visible sur la défausse.

La valeur des couleurs est indiquée par la carte Valeur des couleurs : **Blanc (moins élevée) < Jaune < Orange < Rouge < Bleu ciel < Bleu marine (plus élevée).**



Astuce : L'icône du **surfeur**, sur les cartes, vous aide à savoir quelle couleur est plus élevée : plus le surfeur est haut, plus la couleur est élevée.

Vous n'avez **pas besoin** que les valeurs **chiffrée ET colorée** soient plus élevées : il suffit qu'une des deux valeurs soit plus élevée. Si vous jouez une carte au chiffre plus élevé, sa couleur n'a pas d'importance. Si vous jouez une carte à la couleur plus élevée, son chiffre n'a pas d'importance. Vous pouvez tout à fait jouer une carte ayant un chiffre et une couleur plus élevés que la précédente.

Exemple : Julia, Max et Lola lancent une partie à 3 joueurs. La carte visible sur la défausse est un 2 jaune. Julia pose un 4 jaune (chiffre supérieur). Max pose alors un 1 bleu ciel (chiffre moins élevé, mais couleur supérieure). Lola pose un 3 bleu marine (chiffre ET couleur plus élevés). Julia continue avec un 4 rouge (couleur plus faible, mais chiffre plus élevé). Dans ce jeu, les chiffres et les couleurs montent et descendent comme les vagues. Tant que l'une des 2 valeurs continue d'augmenter, vous pouvez surfer vers le succès !

Règles de communication


Votre objectif est que tout le monde se débarrasse de ses cartes. C'est un jeu **coopératif** : comme personne ne connaît toutes ses cartes en main, vous allez pouvoir vous conseiller à **tout moment**.

Cependant, vous ne **pouvez jamais parler des couleurs ou des chiffres sur les cartes** (même de façon détournée).


Vous n'avez pas le droit de dire : « La couleur de cette carte est plus forte que... » ou « ... a un chiffre plus élevé que... ». **Dès que quelqu'un évoque la couleur ou le chiffre d'une carte, la partie prend fin immédiatement et vous perdez.**

En revanche, vous pouvez signaler aux autres les cartes qu'ils pourraient/ devraient jouer. Vous pouvez même les montrer du doigt. Mais quoi qu'il arrive, c'est toujours la **personne dont c'est le tour qui choisit la carte qu'elle veut jouer.**

Sens du tour

Si la carte que vous jouez porte le symbole , le sens du tour change **immédiatement**. Retournez la carte Sens du tour sur son autre face : elle indique le sens du tour actuel.

Toutes les **cartes blanches** et tous les **0** portent un symbole .

Exemple : Julia a posé un 4 rouge. Max joue à présent un 0 bleu ciel (couleur plus élevée). Comme sa carte porte un , il retourne la carte Sens du tour. C'est à nouveau au tour de Julia.



Sens des cartes dans votre main

Dès que vous jouez une carte, vous devez en piocher une nouvelle.

Vous devez toujours piocher une carte et la placer de façon « inversée » !

Si vous avez joué une carte qui était **face visible pour vous**, placez votre nouvelle carte **face cachée** dans votre main (donc visible pour les autres).

Si vous avez joué une carte qui était **face cachée pour vous**, placez la nouvelle carte **face visible** dans votre main (donc cachée pour les autres).

Si la **pioche est vide**, continuez à jouer sans piocher de nouvelles cartes.

Si un surfeur n'a plus de cartes en main, il passe son tour (le surfeur en question peut continuer à conseiller les autres).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête au plus tard lorsque vous avez posé la dernière carte du jeu. Dans ce cas, vous **remportez tous ensemble la partie** !

Mais si, au cours de la partie, l'un de vous ne peut pas jouer de carte, la partie s'arrête prématurément. Dans ce cas, comptez toutes **les cartes que vous avez en main + celles qui restent dans la pioche**, puis évaluez votre score en fonction du tableau ci-dessous :

Nombre de cartes restantes	Score
0	Bravo ! Vous avez le vent en poupe. Essayez la variante « expert » !
1-2	Waouh, vous avez le pied marin !
3-5	Pas mal du tout. Finalement, ce n'était pas la mer à boire !
6-10	Pas mal, mais vous allez encore à contre-courant..
11+	Vous êtes au creux de la vague, mais vous ferez mieux la prochaine fois !

CHANGEMENTS POUR UNE PARTIE À 2 SURFEURS

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les changements suivants : vous surfez avec une joueuse factice, **Vaimiti**, comme si elle était assise à votre table. Elle joue son tour comme vous.

Lors de la mise en place, préparez sa main directement sur la table : **2 cartes face cachée**, puis **3 cartes face visible**.

Cartes au centre de la table



Cartes de Vaimiti

À son tour, Vaimiti ne peut jouer que **l'une de ses 3 cartes face visible**. Choisissez ensemble laquelle. Piochez ensuite une nouvelle carte pour remplacer celle qui a été jouée. La règle des cartes « inversées » ne s'applique pas pour Vaimiti.

Si la pioche est vide, révéléz l'une des cartes cachées de Vaimiti. Au tour suivant, révéléz sa 2^e carte cachée. Quand Vaimiti n'a plus de cartes en main, sautez son tour.

(Ne lisez cette partie que lorsque vous maîtriserez le jeu de base.)

Une fois que vous êtes à l'aise sur votre planche de surf, vous pouvez vous attaquer à des vagues encore plus impressionnantes grâce aux variantes présentées dans cette section !

VARIANTE VIRAGE (FACILE)

Lors de la mise en place, placez une carte face visible à côté de la pioche : il s'agit de la **carte Virage**.

Avant chaque tour, vous pouvez échanger l'une de vos cartes contre la carte Virage, placée au centre de la table. Cela vous permet d'échanger davantage d'informations et de mieux planifier vos actions.



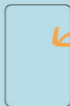
Carte

Sens du tour



Carte

Valeur des couleurs



Carte Virage



Pioche



Défausse

Vous pouvez choisir, au **début de votre tour**, de prendre la carte Virage dans votre main, de sorte qu'elle soit **face visible pour vous**.

Placez ensuite **une de vos cartes** (qu'elle soit visible ou cachée dans votre main) face visible **au milieu de la table** : elle devient la nouvelle carte Virage. Jouez ensuite votre tour en défaussant une carte selon la règle normale.

Attention : Si vous avez pris la carte Virage ce tour-ci, vous ne pourrez la défausser qu'à **partir de votre prochain tour**.

Remarque : *Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une carte en main, vous ne pouvez plus l'échanger contre la carte Virage, car vous ne pourriez pas jouer de carte à votre tour et cela mettrait fin à la partie.*

Il y a toujours une seule carte Virage au milieu de la table, et elle doit être la **toute dernière carte** défaussée à la fin de la partie. Pour poser toutes les cartes, vous devez donc vider toute la pioche, puis jouer toutes vos cartes, et enfin défausser la carte Virage.

VARIANTE CHANGEMENT DE MARÉE (PLUS DIFFICILE)

La valeur (couleur et/ou chiffre) des cartes s'inverse au cours de la partie. Vous devez vous adapter à ces nouvelles situations.

Remarque : Cette variante est divisée en 2 parties. Vous pouvez appliquer cette variante partiellement ou en entier pour corser vos parties. Vous pouvez également la combiner avec d'autres variantes.

1/ Inversion des couleurs



Après avoir distribué les cartes, mélangez les 2 cartes **Inversion des couleurs** face cachée avec la pioche.

Si c'est votre tour et que vous piochez la **1^{re} carte Inversion des couleurs**, ne la prenez **pas en main** : placez-la **par-dessus**

la carte **Valeur des couleurs**.



Remarque : Si vous piochez cette carte alors que vous devez la placer **face cachée pour vous**, votre équipe **doit** vous prévenir.

Prenez ensuite une autre carte de la pioche pour compléter votre main. C'est ensuite au tour du surfeur suivant.

À partir de cet instant, la valeur des couleurs est inversée : le bleu marine est désormais la couleur la plus faible, et la blanche devient la plus forte.

Cette inversion durera jusqu'à ce que l'un de vous pioche la **2^e carte Inversion des couleurs**. **Retirez alors ces deux cartes** et rangez-les dans la boîte. Les valeurs habituelles s'appliquent alors jusqu'à la fin de la partie.



2/ Inversion des chiffres

Après avoir distribué les cartes, mélangez les 2 cartes **Inversion des chiffres** face cachée avec la pioche.



Si c'est votre tour et que vous piochez la **1^{re} carte Inversion des chiffres**, ne la prenez **pas en main** : placez-la **à côté** des cartes **Sens du tour** et **Valeur des couleurs**.

Remarque : Si vous piochez cette carte alors que vous devez la placer face cachée pour vous, votre équipe **doit** vous prévenir.

Prenez ensuite une autre carte de la pioche pour compléter votre main. C'est ensuite au tour du surfeur suivant.

À partir de cet instant, la valeur des chiffres est inversée : le 5 est désormais le chiffre le plus faible, et le 0 devient le plus élevé.

Cette inversion dure jusqu'à ce que l'un de vous pioche la 2^e carte Inversion des chiffres. **Retirez ensuite ces deux cartes** et rangez-les dans la boîte.

Les valeurs habituelles s'appliquent alors jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : Si vous jouez avec les parties 1 et 2 de cette variante (inversion des couleurs et des chiffres), il est possible que les deux types de valeurs soient inversés au même moment.

VARIANTE NAZARÉ (EXPERT)

C'est à Nazaré, au Portugal, que l'on trouve les plus hautes vagues du monde. Parviendrez-vous à dompter ces véritables monstres des mers ?

Faites de la place sur la table pour cette variante !

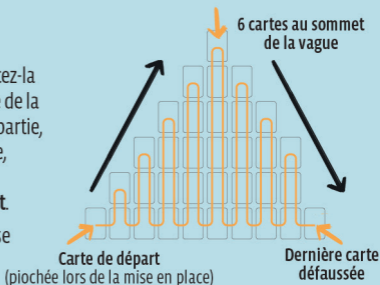
Ne défaussez plus vos cartes dans une pile de défausse !

À la place, défaussez vos cartes dans une immense vague, comme illustré ci-dessous.

Mise en place :

Piochez une 1^{re} carte et placez-la face visible en bas à gauche de la vague. Ensuite, pendant la partie, construisez la grande vague, **colonne après colonne** et toujours **du bas vers le haut**.

Le premier surfeur défausse sa carte à droite de la carte de départ.



Le surfeur suivant la défausse juste au-dessus de la précédente.

Le 3^e surfeur défausse sa carte tout en bas de la 3^e colonne, etc.

Chaque nouvelle colonne contient une carte de plus que la précédente, jusqu'à la 6^e colonne qui aura 6 cartes. À partir de là, diminuez la hauteur de chaque colonne de 1 carte jusqu'à n'avoir plus qu'1 carte dans la 10^e colonne.

Spécificités :

La carte que vous défaussez doit être plus élevée qu'**une ou deux cartes**, en fonction de là où elle se situe dans la vague : elle doit être plus élevée que la carte à **gauche** (s'il y en a une) **ET** que celle **en dessous** (s'il y en a une).

Exemple : Julia doit défausser une carte à l'endroit indiqué. Seul son 5 jaune correspond (chiffre plus élevé que le 1 jaune et que le 3 bleu). Son 3 rouge ne convient pas, même s'il est supérieur au 1 jaune (en chiffre et couleur), car il n'est pas supérieur au 3 bleu. Son 1 bleu est lui aussi supérieur à son 1 jaune (en couleur), mais pas à son 3 bleu.



Forcément, il est bien plus difficile de défausser ses cartes avec cette variante.

Pour vous aider, vous disposez donc d'une **règle spéciale** : si vous ne pouvez défausser aucune de vos cartes à l'endroit en cours, vous pouvez tout de même y **défausser** une de vos cartes au choix en la plaçant **face cachée** à cet endroit, même si elle ne respecte pas les règles normales.

Remarque : Cette règle vous **permet** de placer une carte face cachée, même si vous ne pouvez théoriquement jouer aucune carte.

Piochez ensuite une nouvelle carte selon la règle normale. C'est au surfeur suivant de défausser une carte sur la vague.

Quand une carte est défaussée **face cachée** sur la vague, elle est considérée comme étant **plus faible que n'importe quelle carte**. Il devient donc plus facile pour les joueurs suivants de défausser une carte adjacente à celle-ci.

Vous pouvez placer autant de cartes face cachée que vous le souhaitez, mais cela aura un effet sur votre score final.

Fin de la partie :

La partie s'arrête dès que la dernière carte a été défaussée dans la vague. Comptez alors **toutes les cartes face cachée dans la vague** : ce nombre fonctionne comme le nombre de cartes restantes dans le jeu de base. Évaluez ensuite votre performance à l'aide du tableau (page 5).

CRÉDITS

Auteur : Thomas Weber

Graphisme : Kreativbunker

Graphisme des règles : Fiore GmbH

Rédaction : Christian Sachseneder

Relecture : Christian Wöllecke

Développement : Angela Storz

Édition française : IELLO

Gestion version française : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Robin Leplumey

Graphisme version française : Vincent Mougenot

