

# RÈGLE



"SURF CONTEST" comprend :

- 6 paires de pions de couleurs différentes
- 1 plateau partie "VAGUE" comprenant 30 cases :
  - 9 cases ROSES
  - 9 cases ORANGES
  - 9 cases BLANCHES
  - 3 cases ROUGES
- 1 plateau partie "VOYAGE" dans le fond de la boîte comprenant 4 cases qui correspondent aux plus grands spots du Monde : BIARRITZ, AUSTRALIE, CALIFORNIE, HAWAII
- 1 dé

## SURF C

"SURF CONTEST" est un jeu de société sur le Surf, 2 à 6 joueurs peuvent s'y rencontrer. Les joueurs se déplacent simultanément sur une vague comprenant 30 cases. Les cartes gagnées sur cette vague leur permettent de voyager depuis Biarritz en passant par 3 destinations : l'Australie, la Californie et Hawaii, représentées dans le fond de la boîte du jeu.

Le but du jeu est, de reconstituer les séries de cartes oranges ou roses dans leur intégralité, afin d'effectuer le tour du monde du surf.

Le gagnant sera le joueur qui aura, en passant par ces trois destinations, rejoint le premier le spot BIARRITZ, point de départ et d'arrivée de ce tour du monde de surf.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs choisissent 2 pions de la même couleur. Le premier pion se place sur la case (plage) départ n° 30 (sur la vague). Le deuxième pion de même couleur sur la case BIARRITZ (partie voyage). Un lancement du dé est effectué, le joueur au chiffre le plus élevé commence la partie.

Le paquet de cartes ORANGES puis le paquet de cartes ROSES sont mélangés et retournés en deux paquets distincts.

Chaque surfer se déplace sur la vague en lançant le dé (un seul coup à chaque tour). Le chiffre inscrit sur le dé désigne le nombre de cases que le surfer doit passer avec son pion sur la vague.

### RÈGLE DE PRIORITÉ

Si la case sur laquelle vous tombez est déjà occupée par le pion d'un autre surfer, celui-ci vous dépossède d'une de vos cartes-jeu roses ou oranges de son choix qu'il rajoute à sa propre famille de cartes. Vous demeurez néanmoins sur cette case et attendez votre prochain tour pour continuer à jouer. Si le joueur qui arrive après vous, sur la case que vous occupez, n'a plus de cartes-jeu, vous pourrez prendre une carte-jeu dans le paquet de cartes roses ou oranges.

#### • Votre pion arrive sur une case rose :

Vous gagnez une partie de votre équipement en tirant sur le dessus du paquet une carte ROSE ou ÉQUIPEMENT et vous la rangez devant vous par famille.

#### • Votre pion arrive sur une case orange :

Vous gagnez une figure de surf en tirant sur le dessus du paquet une carte ORANGE ou FIGURE et vous la rangez devant vous par famille.

# DU JEU

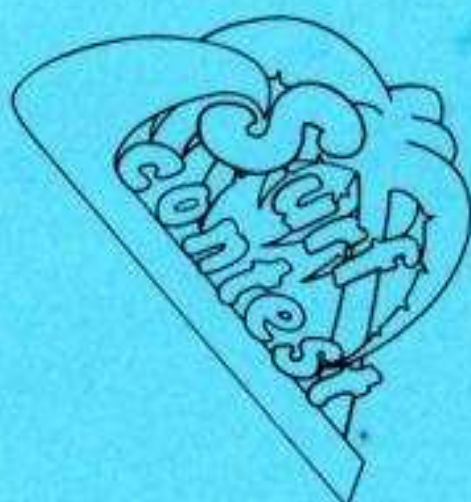
## CARTES-JEU

- 48 cartes ROSES (ÉQUIPEMENT DE SURF) :

- 8 cartes STAGE DE SURF	1
- 8 cartes SURF SHOP	2
- 8 cartes LEASH	3
- 8 cartes SURFWEAR	4
- 8 cartes COMBINAISON	5
- 8 cartes PLANCHE	6

48 cartes ORANGES (FIGURE DE SURF) :

- 8 cartes TAKE OFF	1
- 8 cartes CUT BACK	2
- 8 cartes ROLLER	3
- 8 cartes AERIAL	4
- 8 cartes FLOATIE	5
- 8 cartes TUBE	6



# ONTEST®

### • Votre pion arrive sur une case blanche :

Vous pouvez tirer une carte sur le paquet rose ou sur le paquet orange, ou bien prendre chez un autre surfer une carte-jeu de votre choix, ROSE (équipement) ou ORANGE (figure).

**Les cartes doivent être posées devant soi, le côté illustré étant visible de tous les joueurs.**

### • Votre pion arrive sur la case rouge (chute) :

Hélas pour vous, vous chutez, rendez toutes vos cartes ROSES (équipement) ou ORANGE (figure) en les remettant par famille sous leurs paquets respectifs. Attendez votre prochain tour pour rejouer.

### • Votre pion arrive sur la case rouge F.F.S.S. (Fédération Française de Surf & Skate) :

Vous êtes en train de surfer (c'est bien !) mais vous surfez sans licence de Surf. Pour continuer à surfer vous devez rendre en fes mettant sous leurs paquets respectifs, 4 cartes-jeu (roses ou oranges) et attendre votre prochain tour pour continuer à surfer. Si vous n'êtes pas en possession d'au moins 4 cartes-jeu, vous devrez remettre sous leurs paquets respectifs, toutes les cartes-jeu qui sont en votre possession et vous passerez un tour avant de resurfer.

### • Votre pion arrive sur la case rouge (plage) :

Vous êtes sur la plage. Pour retourner sur la vague, vous devez rendre, en les mettant sous leurs paquets respectifs, 4 cartes-jeu (roses ou oranges) et attendre votre prochain tour pour resurfer. Si vous n'êtes pas en possession d'au moins 4 cartes-jeu, vous devrez remettre sous leurs paquets respectifs toutes les cartes-jeu qui sont en votre possession et vous passerez un tour avant de resurfer.

## PARTIE VOYAGE

Pour voyager, il est indispensable d'avoir reconstitué une famille de cartes-jeu (roses ou oranges) complète, c'est-à-dire d'avoir au moins un exemplaire de chaque carte de 1 à 6, soit une famille. Quand vous aurez une famille (rose ou orange) complète vous pourrez déplacer votre 2<sup>e</sup> pion qui se trouve sur la partie VOYAGE, d'une case, dans le sens indiqué par les flèches, mais vous devrez aussi rendre toutes les cartes qui sont en votre possession en les remettant sous leurs paquets respectifs, et attendre le prochain tour pour rejouer.

**Il vous faudra donc reconstituer 4 familles (roses ou oranges) complètes pendant la partie, pour être déclaré vainqueur de ce "SURF CONTEST".**