



But du jeu :

Dans ce jeu de stop ou encore, les joueurs vont devoir prendre des risques lors de 4 sessions de surf pour obtenir le plus de points. Pour chacune des sessions, les joueurs peuvent marquer des points en fonction des vagues qu'ils ont passées et pour les cartes Objectif présentes. Mais attention, car les dangers guettent tout au long de la déferlante et si vous restez trop longtemps sur la vague, c'est le Wipe Out qui peut vous coûter de nombreux points de victoire !



Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans pour environ 30 min de jeu.

Un jeu créé par Damien Marquis. Illustré par Lya et Tipim.

Matériel :

13 cartes Vague, 10 cartes Objectif, 75 cartes Manœuvre en 5 couleurs (15x5), 5 cartes Chat, 5 cartes Aide de jeu, 12 cartes Pénalité et cette règle du jeu.

Mise en place :

Séparez les cartes selon leurs dos. Chaque joueur prend une carte aide de jeu et choisit une Carte Chat qu'il place devant lui côté pouvoir visible. Mélangez les cartes Objectif piochez les 3 premières puis étalez-les face visible. Mélangez les cartes Manœuvre et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Placez les cartes Pénalité de côté. Mélangez les cartes Vague puis révélez la première carte de la session. Vous voilà prêts à vous lancer !



Le jeu :

Le jeu se déroule en 4 sessions. Au début de chaque session, 2 cartes Manœuvre sont distribuées à chaque joueur puis la première carte Vague de la pioche est révélée. Les joueurs vont alors devoir choisir entre s'arrêter ou continuer pour voir la prochaine vague.

Continuer : Si le joueur décide de continuer et d'attendre la prochaine vague, il pioche une carte Manœuvre et dit qu'il continue. Il n'y a pas vraiment d'ordre de tour, chacun peut parler quand il le souhaite.

S'arrêter : Si le joueur décide de s'arrêter, il place alors sa carte Chat sous la dernière carte vague révélée, la session est terminée pour lui. Il ne pioche plus de cartes Manœuvres et ne sera pas obligé de passer les vagues suivantes.

Vérification s'il un Wipe Out (obligation de s'arrêter) se déclenche.

Wipe Out, a quel moment les joueurs sont-ils obligés de s'arrêter ?

Lorsque l'on révèle une nouvelle carte Vague et que l'un des 2 cas suivants se produit :

Soit, les cartes vagues révélées comportent 3 symboles Danger identiques.

Soit, les cartes vagues révélées comportent 4 symboles Danger différents.

Lorsqu'un Wipe Out se déclenche, la session est terminée. Tous les joueurs encore en lice placent leur carte Chat sous la dernière vague puis subissent l'effet malus de cette dernière, soit immédiatement soit lors du comptage des points de la session.



Lorsque tout le monde a fait son choix, qu'il n'y a pas eu de Wipe Out et qu'il reste encore des joueurs en lice, on révèle une nouvelle carte Vague et un nouveau tour commence, les joueurs devront choisir entre s'arrêter ou continuer pour voir la prochaine vague. On procède ainsi jusqu'à l'arrivée d'une condition de fin de session.

Attention : Ce n'est pas parce que vous ne pouvez pas passer la première vague en début de session que vous devez arrêter ! A chaque fois que vous continuez, vous piochez une nouvelle carte Manœuvre qui pourrait éventuellement vous faire passer cette vague. Mais vous aurez toujours l'obligation de passer la dernière carte vague révélée. N'hésitez pas à prendre des risques.

Les effets Malus sont décrits en page 2 de la règle.

Conditions de fin de session :

Il y a deux cas possibles de fin de session. Soit tous les joueurs se sont arrêtés, soit il y a eu un **Wipe Out**.

On procède alors au décompte des vagues de la session en cours.

En commençant par le joueur qui s'est arrêté le premier puis en tournant dans le sens horaire, chaque joueur place devant lui des cartes Manœuvre de la valeur très exacte de chacune des cartes Vague révélée. On procède ainsi carte Vague par carte Vague, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé des cartes Manœuvres en fonction des cartes Vagues à passer lors de cette session.



Effets des cartes Mousse, Take-Off et Canard :

- **Pioche** : Le joueur peut piocher la première carte de la pile Manœuvre, il peut jouer cette carte pour les vagues suivantes de la session en cours.
- **Objectif** : Le joueur peut changer une carte Objectif, il place une carte Objectif visible sous la pioche Objectifs et révèle la première carte de cette pioche.
- **Pénalité** : Le joueur peut donner une carte pénalité à un autre joueur ou défausser une carte Pénalité qu'il a reçu précédemment.
- **Take-Off** : La valeur de cette carte est 0, mais associée à une autre carte, le joueur change la valeur de cette dernière de +1 ou -1.
- **Canard** : Le joueur choisit la valeur de la carte entre les valeurs 1, 2 ou 3.

Effets des malus des cartes Vagues :

- Les chiens surfeurs vous volent la vedette ! Vous devez défausser 1 carte Manœuvre prise au hasard par un adversaire.
- Vous fracassez votre planche sur un rocher ! Sans votre surf vous ne pouvez plus comptabiliser les Objectifs Manœuvre.
- Les eaux sont infestées de requins ! Surfer est devenu trop dangereux, vous ne pouvez plus comptabiliser les Objectifs Plage.
- Un tsunami a totalement dévasté les côtes, vous ne pouvez plus surfer ! Vous ne pouvez plus comptabiliser ni les Objectifs Plage, ni les Objectifs Manœuvre.
- Calme plat, les joueurs peuvent retourner leur carte Chat côté Pouvoir visible.



Attention : Lorsqu'un joueur pose une carte Manœuvre qui a un effet (Pioche, Pénalité, Objectif), il peut jouer cet effet immédiatement. Les effets (+/- 1 et Canard) doivent se jouer obligatoirement.

La valeur des cartes Manœuvre posées doit toujours correspondre exactement à la valeur de la carte Vague correspondante.

Si ce n'est pas possible, les joueurs doivent stopper leur session et ne pourront pas réaliser les vagues suivantes.

Pour chaque vague non passée, le joueur prend une carte Pénalité. En fin de partie, chaque carte Pénalité vaut -1 point de victoire.



Décompte des points en fin de session :

O1 Les joueurs vont marquer des points pour les 3 cartes objectifs visibles, (O1, O2, O3). Et pour chaque vagues passée (V).

Les objectifs Manœuvres :

Les joueurs marquent des points pour chaque carte Manœuvre posée qui correspond aux objectifs. (1 point pour Aerial, Bottom Turn, Floater, Roller, 2 points pour Tube).



Les Objectifs Plages :

Pour chaque carte Objectif Plage, le joueur qui a le plus de cartes Manœuvre de la couleur de l'objectif Plage en question marque 2 points. En cas d'égalité les joueurs à égalité marquent chacun 1 point.

Les vagues de la session :

Chaque vague passée vaut 1 point. (Une vague est passée lorsque le joueur a posé exactement la même valeur en points de cartes Manœuvre que la carte Vague. Un joueur ne peut pas utiliser un total de points supérieur à la valeur de la vague).

Pour chaque vague non passée (les vagues qu'il n'a pas pu compléter jusqu'à sa carte Chat), le joueur prend 1 carte Pénalité.



Fin du jeu :

Le jeu se termine à la fin de la 4ème session. On fait alors le total de la somme des points des 4 sessions à laquelle on retire 1 point par carte Pénalité.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

O1				
O2				
O3				
Vagues				
Σ				

O1				
O2				
O3				
Vagues				
Σ				

O1				
O2				
O3				
Vagues				
Σ				

O1				
O2				
O3				
Vagues				
Σ				

P				
É				
É				
É				
É				
Σ				

Pour noter plus facilement les scores recopiez cete fiche ou téléchargez-là
 SUR : <https://www.labrevinoise.fr/2025/02/22/surf-and-cats-feuille-de-scores/>





Les Manœuvres de surf :

- **Bottom Turn** : Le bottom-turn est le virage réalisé en bas de la vague pour pouvoir enchaîner d'autres manœuvres. Il est le premier virage qui permet aux surfeurs de se mettre sur les bons rails. Il est toutefois à éviter sur les vagues rapides. Pour cette manœuvre, vous descendrez la vague tout droit, puis vous appuierez sur le rail intérieur en bas de la vague et vous projetterez vers le haut.

- **Floater** : Le floater est une figure de surf qui requiert une grande agilité de par sa difficulté. Vous devez notamment franchir une section en passant au-dessus du déferlement. Pour ce surf horizontal au-dessus de la vague, il faut contrôler la planche une fois sur la lèvre et la réception en bas de la vague.



- **Roller** : Le Roller est l'une des premières figures à apprendre lorsqu'on débute dans le surf. Il s'agit d'un virage radical et incisif à réaliser en haut de la vague. Cette figure consiste à se placer sur le haut de la vague, elle est réalisable sur tous les types de vagues. Néanmoins, les vagues creuses permettent un roller plus radical.

- **Aerial** : L'Aerial est une figure avancée du surf. Une grande prise de vitesse est nécessaire pour la réussir. Un expert aura même du mal à réaliser. Elle consiste à effectuer un saut en utilisant la lèvre de la vague comme tremplin et à atterrir dans la vague puis continuer à la surfer après le saut.



- **Tube** : Les tubes sont seulement réalisables sur des vagues creuses. Cette manœuvre de surf consiste à se placer à l'intérieur du tube de la vague pour suivre le déferlement. Le placement, la trajectoire et la vitesse jouent un grand rôle. Elle est réservée aux grands experts.

- **Canard** : Il s'agit de la technique pour passer sous la vague et atteindre le peak, là où la houle se transforme en vague.



- **Mousse** : La mousse, c'est la vague qui a déjà déferlé, qui s'est transformée en une ligne d'eau blanche et qui continue son chemin calmement vers la plage. Ces mousses sont idéales pour débiter car elles ne sont pas trop puissantes et elles sont faciles à surfer.

- **Take-Off** : Le Take-Off est la transition de la position couchée à la position debout. Il consiste donc à se lever sur la planche pour pouvoir surfer une vague.



Les Plages :



- **Waikiki Beach à Hawaï**: Waikiki est la plage d'Honolulu gardée par la statue du père du surf moderne, le Duke. Effectivement, c'est sur les vagues de Waikiki qu'est né le surf tel qu'on le pratique aujourd'hui. Dans l'eau chaude et transparente de ce spot légendaire, on glisse sur de longues vagues. L'idéal pour apprendre le surf ou sortir son longboard !

- **Bells Beach en Australie** : En plus d'être considéré comme le spot historique et spirituel australien, Bells Beach a vu naître quelques-uns des meilleurs surfeurs du monde. C'est d'ailleurs sur ce spot, connu dans le monde entier, que se déroule chaque année le Rip Curl Pro Surf & Music Festival. Comme Bodhi dans Point Break, vous rêvez de glisser sur la vague "géante" de Bells Beach ? Pour vous mettre à l'eau ou observer des champions surfer le Bells Bowl ou Rincon, rendez-vous dans l'Etat du Victoria, au sud-est de l'Australie.



- **Jeffreys Bay en Afrique du Sud** : Les vagues de Jeffreys Bay sont particulièrement appréciées des surfeurs à la recherche de barrels (tubes) qui s'étendent sur plusieurs centaines de mètres. Il s'agit de l'un des spots de surf les plus courus du monde ! Attention : alors que certains se réjouissent de pouvoir surfer au milieu des dauphins, d'autres préfèrent éviter ce spot depuis que Mike Fanning y a échappé de peu à l'attaque d'un requin blanc.

- **Taghazout au Maroc** : Vous recherchez un spot avec des vagues constantes, dans une eau à 20°C et du soleil toute l'année ? Direction Taghazout, au Maroc ! On n'y compte pas moins de 320 jours de soleil par an ! Situé à une vingtaine de kilomètres d'Agadir, Taghazout est connu pour être un village chaleureux et paisible. On y retrouve des spots pour les surfeurs débutants, intermédiaires et initiés : Panoramas, Devil's Rock, Mystery, Hash Point, ou encore Anchor Point.



- **Teahupoo à Tahiti** : Chaque année, les plus grands professionnels se donnent rendez-vous sur la vague déferlante de Teahupoo, à Tahiti, pour le championnat du monde de surf. Cette vague d'environ 3 mètres, une masse aussi somptueuse que périlleuse, laisse apparaître le récif corallien en se creusant. Spectaculaire ! Seuls les grands surfeurs et surfeuses sont invités à s'y aventurer.

Les Spots des Chats Surfers :

- **Azraël de la Gouelle** : La Gouelle est un spot des Pays de Loire à Batz sur Mer.

 **Capacité** : le joueur peut retourner face cachée un objectif pour cette session uniquement.

- **Duchesse de Port-Nevez** : Port-Nevez est un spot de Bretagne nord à Perros-Guirec.

 **Capacité** : A la fin de la session le joueur décompte 1 carte supplémentaire pour les points de plage.

- **Felix de Biarritz** : Biarritz est un spot du Pays Basque en Pyrénées Atlantique.

 **Capacité** : A n'importe quel moment le joueur peut changer 1 à 3 cartes Manœuvres de sa main.

- **Kitty de Sainte Marie** : Sainte Marie est un spot des Caraïbes en Martinique.

 **Capacité** : Au début d'une session, le joueur commence avec 1 carte Manœuvre supplémentaire.

- **Isidore d'Hossegor** : Hossegor est un spot des Landes à Soorts-Hossegor.

 **Capacité** : Le joueur peut passer gratuitement 1 carte vague de valeur 1 (sans y associer de carte Manœuvre).

