

A TOTALLY RAD GAME BY: ALAN MOON & AARON WEISSBLUM

# SURF'S DUDE!



## **SPELMATERIAAL**

- Spelbord
- 18 Golven (6 van elke soort Monster, Pipeline en Baby)
- 80 kaarten
- 36 surfers (6 surfers in elke van de 6 kleuren)
- 1 Golfdobbelsteen (M\*, M, P, B, Shark, Shark)
- 48 trofeen (8 gouden, 15 zilveren en 25 Bronzen)

## **VOORBEREIDING**

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet de trofeen op of bij het strandgedeelte van het spelbord. Leg de golfdobbelsteen klaar.

Elke speler neemt een set van 6 surfers in zijn spelerskleur, daarvan plaatst hij 3 surfers in de "*ready zone*", 2 in the "*paddling out zone*" en 1 op het strand.

Zoek de 6 golven met zwarte achterkant uit, schud deze en leg ze met de afbeelding naar beneden, schud de overige 12 golven en leg ze met de afbeelding naar beneden op de 6 golven met zwarte achterkant. Leg de zonet gevormde stapel naast het spelbord.

De 6 "*bail kaarten*" worden uit de kaartstapel gehaald, elke speler ontvangt 1 van deze kaarten, de overige gaan terug in de doos. De overige kaarten worden grondig geschud en elke speler ontvangt 6 kaarten.

## **SPELVERLOOP**

De jongste speler begint, het spel gaat daarna verder in de richting van de wijzers van de klok. De speler aan de beurt noemen we de actieve speler, hoewel de meeste spelers acties uitvoeren tijdens elke speelbeurt. De actieve speler neemt de golfdobbelsteen.

## **DE SPEELBEURT**

### **Elke speelbeurt bestaat uit de volgende stappen**

1. De actieve speler neemt de bovenste golf van de stapel en legt deze op het eerste golfveld op het spelbord. Als er reeds golven op het spelbord liggen schuiven deze allemaal 1 plaats op richting strand. Als er bij de golf een \* staat afgebeeld, neemt de speler nog een golf van de stapel en plaatst deze op het eerste veld, waardoor alle reeds gelegde golven weer een veld opschuiven naar het strand. Als de 2de golf weer een \* heeft wordt deze genegeerd.
2. Spelers spelen kaarten om hun surfers te laten surfen.
  - a) De actieve speler begint, de andere spelers volgen een voor een in de richting van de wijzers van de klok. Een speler aan de beurt kan een kaart spelen of passen. Als een speler past kan hij later nog een kaart spelen, tenzij iedereen past. Deze fase eindigt als alle spelers hebben gepast.
  - b) Enkel de surfers in de "ready-zone" kunnen een golf betreden.
  - c) Surfers kunnen enkel de golven betreden in de 1e en 2e golf velden. Uitzondering: Een speler mag een "cut in kaart" spelen om een van zijn surfers op de 3de golf te zetten. Een "Cut In kaart" kan worden gebruikt voor elk type golf, zolang er nog vrije plaatsen op de golf zijn.

- d) De speler moet een kaart spelen die overeenkomt met het type van golf dat hij wil betreden. Een jokerkaart kan worden gebruikt om elk type golf te betreden. (Een jokerkaart is een golfkaart, en mag niet als een ander soort kaart worden gebruikt). De golfkaart wordt daarna afgelegd. De getallen op de kaart hebben geen belang in deze fase van de spelbeurt.
  - e) Het aantal surfers dat een golf kan betreden is beperkt. Het maximum aantal surfers op een "Monster golf" is 5, een "Pipeline golf" is 4 en een "Baby golf" is 3.
  - f) De eerste surfer die een golf betreed neemt de meest linkse positie, de volgende wordt op de positie rechts van de eerste gezet, enz. De meest linkse surfer op een golf bevindt zich in 1e positie.
  - g) Een speler mag niet 2 van zijn surfers naast elkaar plaatsen op 1 golf, er moet minstens 1 surfer van een andere speler tussenstaan. Deze beperking is enkel van toepassing tijdens de plaatsing van de surfers. Later tijdens het spel kunnen de plaatsen wisselen door de competities, of als een speler een "prime kaart" speelt, kan het dus voorkomen dat 2 surfers van dezelfde speler naast elkaar komen te staan.
  - h) Een speler kan een "Prime kaart" spelen, waardoor een van zijn surfers die zich reeds op de golf bevindt wordt verplaatst naar de 1e positie (Links). Alle andere surfers schuiven dan 1 positie naar rechts.
3. De actieve speler werpt de Golfdobbelsteen. Alle surfers die zich op een golf bevinden met dat symbool beginnen dan met een onderlinge wedstrijd om op de golf te kunnen blijven. Als de dobbelsteenworp een M\* is, wordt er na dat alle onderlinge wedstrijden zijn afgelopen nogmaals geworpen met de dobbelsteen. Alle surfers die zich na de 2de worp op een golf bevinden dat overeenkomt met het dobbelresultaat, starten weer met de onderlinge competitie, ook als er terug een M\* werd geworpen. De 2de M\* wordt dan wel genegeerd, er wordt dus geen 3de keer geworpen.
4. Beginnend met de actieve speler, gevolgd door de andere spelers in de richting van de wijzers van de klok kunnen nu kaarten nemen en/of hun surfers "paddle out" laten doen.

## **WEDSTRIJDEN**

Tijdens elke spelbeurt werpt de actieve speler met de dobbelsteen. Surfers op de overeenkomstige golven houden dan een onderlinge competitie om op de golven te blijven. Als er M\* wordt geworpen wordt er na de competities op de Monster golven nogmaals met de dobbelsteen geworpen, vervolgens houden de surfers op de overeenkomstige golven nogmaals een onderlinge wedstrijd. Dit is ook het geval als er nogmaals een M\* wordt geworpen, maar de 2de \* wordt genegeerd.

Als er meer dan 1 golf van het overeenkomstige type golf is, wordt de golf die het dichtste bij het strand ligt eerst behandeld, en zo verder tot alle overeenkomstige golven zijn behandeld.

Elke golf zorgt voor een eigen wedstrijd. Elke speler met 1 of meer surfers op de golf neemt deel aan de wedstrijd. Een wedstrijd wordt als volgt gehouden:

1. elke speler speelt een kaart met de afbeelding naar beneden (elke speler speelt slechts 1 kaart, onafhankelijk van het aantal surfers hij op de golf heeft. Als een speler geen andere kaarten meer heeft moet hij zijn "bail kaart" spelen.
2. Alle gespeelde kaarten worden samen omgedraaid.
  - a) Als slechts 1 speler zijn "Bail kaart" heeft gespeeld, moet hij 1 van zijn surfers van de golf verwijderen en deze in de "paddling out zone" zetten.
  - b) Als 2 of meer spelers hun "Bail kaart" hebben gespeeld, wordt de surfer die het meest rechts op de golf staat van die spelers van de golf gehaald en in de "paddling out zone" gezet.
  - c) Als geen enkele speler zijn "Bail kaart" heeft gespeeld, moet de speler die de laagste kaart heeft gespeeld een van zijn surfers van de golf weghalen, en deze in de "paddling out zone" plaatsen. Als 2 spelers de laagste kaart met gelijke waarde hebben gespeeld, wordt de surfer van die spelers die zich op de meeste rechtse positie bevindt weggehaald en in de "paddling out zone" geplaatst.

3. Nadat 1 van de surfers is weggehaald van de golf, verplaatst de speler met de hoogste kaart zijn surfer naar de 1e positie op die golf. De andere surfers schuiven allemaal 1 plaats op naar rechts. Mochten er hoogste kaarten met gelijke waarde zijn gespeeld, wint de surfer die op dat moment het meest links op de golf staat.
4. De spelers die een "Bail kaart" hebben gespeeld nemen die na het spelen terug op hand. Alle andere kaarten gaan naar de aflegstapel.
5. De getallen op de kaarten zijn enkel van belang in deze fase van het spel. (De acties op de kaarten worden nu niet gebruikt)

Er wordt van elke golf maar 1 surfer weggehaald tijdens 1 wedstrijd.

Als er slechts 1 surfer op de golf staat is er geen wedstrijd op die golf.

Een speler mag een "Peace kaart" spelen, bij aanvang van de wedstrijd, er zal dan geen wedstrijd plaatsvinden op die golf, dit is de enige kaart die kan worden gespeeld voor de actie buiten stap 2

## **HAAI**

Als de dobbelsteenworp een haai is, kiest de actieve speler een golf. Hij moet op die golf geen surfer hebben. Deze golf wordt bedreigt door een haai. Alle spelers die een surfer op deze golf hebben spelen 1 kaart, met de afbeelding naar beneden. Een speler mag zijn "Bail kaart" spelen. Van zodra alle spelers een kaart hebben gespeeld, worden de kaarten omgedraaid De getallen op de kaarten worden samengeteld.

1. Als de som van de getallen 9 of hoger is wordt de haai verdreven. De speler die de hoogste kaart speelde neemt de 1e positie op de golf in. Bij een gelijkspel wint de speler die het meest naar links staat op de golf.
2. Als de som 8 of minder is, zwemmen alle surfers weg naar de veilige "Paddling out zone".

## **EEN GOLF AFWERKEN**

Als een golf bij het strand aankomt, verdienen alle surfers op die golf het aantal punten aangeduid op de golf. Elke speler neemt een trofee van de overeenkomstige waarde. Gouden bekertjes zijn 8 punten waard, zilveren 5 punten en Bronzen 3 punten. De surfer die de 1e positie heeft op de golf ontvangt een "Beach Babe kaart"

Op het einde van het spel is elke "Beach Babe kaart" 3 punten waard. Als de bekertjes op zijn, kunnen de kartonnen chips worden gebruikt. Alle die surfers worden vervolgens op het strand gezet.

## **"PADDLING OUT" EN KAARTEN NEMEN**

Beginnend met de actieve speler gevolgd door de andere spelers in de richting van de wijzers van de klok, mag met zijn surfers nu "paddling out" doen en/of kaarten nemen.

Elke speler heeft 3 actiepunten tijdens deze fase van het spel. Een actiepunt kan worden gebruikt voor een van de volgende acties:

1. Een kaart trekken
2. Een surfer van het strand naar de "paddling out zone" verplaatsen
3. Een surfer van de "paddling out zone" naar de "ready zone" verplaatsen

## **EINDE VAN HET SPEL**

Van zodra de eerste golf met een "Warning Whistle" wordt omgedraaid, loopt het spel op z'n einde, de spelbeurt wordt normaal afgewerkt.

Als de 2de "Warning Whistle" wordt omgedraaid, luidt dit het einde van het spel in, en gelden volgende aanpassingen.

1. Fase 2 van deze spelbeurt (waar surfer op de golven worden geplaatst) wordt normaal uitgevoerd, maar is de laatste mogelijkheid voor de spelers om hun surfers op een golf te plaatsen
2. Fase 3, het werpen van de dobbelsteen wordt op dezelfde manier gespeeld.
3. Fase 4 wordt anders gespeeld, Elke speler ontvangt automatisch 3 kaarten. De surfers in de "Paddling out zone" en de "Ready zone" worden van het spelbord gehaald. Enkel de surfers die nu nog op golven staan blijven in het spel.
4. Het spel wordt als volgt verder gezet:
  - a) De actieve speler verplaatst alle golven 1 veld dicht naar het strand, en er worden geen nieuwe golven ingebracht.
  - b) Nu wordt fase 3 gespeeld, Spelers werpen om de beurt met de dobbelsteen, omdat dit belang heeft als er een haai wordt geworpen
  - c) herhaal stap a) en b)
5. Het spel eindigt nadat de laatste golf het strand heeft bereikt, en de surfers op deze golf hun punten hebben ontvangen.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste "Beach Babes", als er dan nog steeds een gelijkspel is wint de speler met de meeste gouden bekertjes.

## **WEDSTRIJDEN VOOR GEVORDERDEN**

Om het spel iets meer tactisch te maken, kunnen volgende regels worden gebruikt voor de wedstrijden. Bij deze methode ontvangen de spelers in het begin van het spel 7 in plaats van 6 kaarten.

Wedstrijden worden als volgt uitgevoerd:

1. Elke speler speelt 1 kaart met de afbeelding naar beneden (slechts 1 kaart, ook als de speler meerdere surfers op die kaart heeft). Als een speler enkel zijn "Bail kaart" heeft moet hij die spelen.
2. Alle gespeelde kaarten worden gelijktijdig omgedraaid.
3. Van zodra 1 of meer spelers hun "Bail kaart" hebben gespeeld is de wedstrijd voorbij.
  - a) Als slechts 1 speler zijn "Bail kaart" heeft gespeeld, moet hij 1 van zijn surfers van de golf verwijderen en deze in de "paddling out zone" zetten.
  - b) Als 2 of meer spelers hun "Bail kaart" hebben gespeeld, wordt de surfer die het meest rechts op de golf staat van die spelers van de golf gehaald en in de "paddling out zone" gezet.
4. Als geen enkele speler zijn "Bail kaart" herhaal je stap 1 en 2
  - a) Als elke speler een 2de kaart heeft gespeeld, worden beide kaarten opgeteld.
  - b) De speler met de laagste som van zijn 2 kaarten, neemt 1 surfer van de golf, bij een gelijkspel wordt de surfer die het meest rechts op de golf staat van die spelers van de golf gehaald en in de "paddling out zone" gezet.
  - c) Als 1 of meer spelers hun "Bail kaart" hebben gespeeld als 2de kaart, is de som van de kaarten gelijk aan de waarde van de eerst gespeelde kaart.
5. Van zodra een surfer is weggehaald van een golf tellen alle spelers al hun gespeelde kaarten op, de speler met de grootste totaalwaarde mag 1 van zijn surfers op de 1ste positie van de golf plaatsen. Bij gelijkspel wint de meest linkse surfer.

**Alle andere wedstrijdregels blijven behouden**

## **KAARTENOVERZICHT**

13 Monster golven (3,3,3,3,4,4,4,4,5,5,5,5,6)

11 Pipeline golven (3,4,4,5,5,5,6,6,6,7,7)

10 Baby golven (3,4,5,6,6,7,7,8,8,8)

4 Wild golf kaarten (5,5,6,7)

3 Cut In kaarten (9,9,9) - 1 Surfer mag van de "Ready zone" op een golf op het 3de veld worden gezet

3 Ready kaarten (9,9,9) - Verplaats 1 surfer van het strand of de "paddling out zone" naar de "Ready zone"

2 Peace kaarten (9,9,9) - "Peace Man" er wordt geen wedstrijd gehouden

3 Prime kaarten (6,7,8) - Verplaats 1 surfer naar de 1ste positie op de golf

6 Bail kaarten ()

Spelontwerp

**ALAN R. MOON & AARON WEISSBLUM**