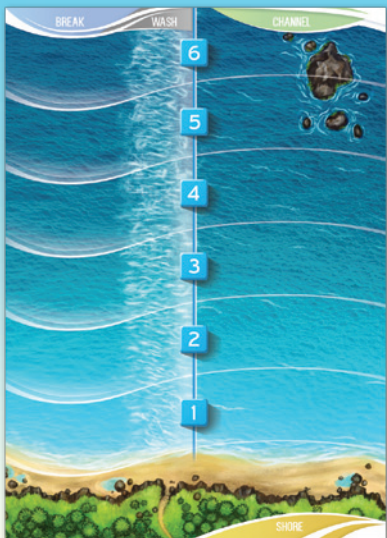


TAVARUA

A GAME BY CODY MILLER

Contenuto della scatola

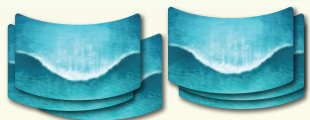


1 Tabellone

Il tabellone è dove i vostri surfisti remano, prendono le onde e le cavalcano. Il retro del tabellone presenta uno spot alternativo con un'illustrazione speciale. La differenza è estetica, non c'è alcun cambiamento nelle meccaniche di gioco.

6 Tessere Onda

Le tessere onda vengono piazzate sul tabellone, negli spazi del break. Il retro delle tessere onda presenta un'illustrazione che corrisponde al lato alternativo del tabellone.



6 Dadi Onda

I dadi vengono utilizzati insieme alle tessere onda per creare le onde.

| | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| 0,0 | 0,5 | 1,0 | 1,5 | 2,0 | 2,5 | 3,0 |
| 1 Punto | 2 Punti | 3 Punti | 4 Punti | 5 Punti | 6 Punti | 7 Punti |
| 3,5 | 4,0 | 4,5 | 5,0 | 5,5 | 6,0 | 6,5 |
| 8 Punti | 9 Punti | 10 Punti | 11 Punti | 12 Punti | 13 Punti | 14 Punti |
| 7,0 | 7,5 | 8,0 | 8,5 | 9,0 | 9,5 | 10 |
| 15-16 Pts | 17-18 Pts | 19-20 Pts | 21-22 Pts | 23-24 Pts | 25-26 Pts | 27+ Pts |

1 Tracciato Punteggio

Qui è dove tenete traccia dei punteggi delle vostre onde.



1 Talloncino Primo Giocatore (First Player)

Questo talloncino indica il primo giocatore.



3 Talloncini Trofeo

Questi talloncini vengono dati ai campioni alla fine della partita.



(Retro)



(Retro)



(Retro)



(Fronte)



(Fronte)



(Fronte)



(Retro) (Fronte)

60 Carte Giocatore

I giocatori tengono una mano di 5 carte giocatore alla volta. Queste carte vengono usate per compiere azioni.

42 Carte Onda

Le carte onda mostrano la sezione corrente dell'onda (sul fronte) e la sezione in arrivo dell'onda (sul retro).

27 Carte Stoke

Queste carte sono monouso e concedono abilità speciali.



12 Tavole da Surf

(6 Shortboard e 6 Longboard di ciascun colore) Shortboard e longboard hanno caratteristiche diverse.



6 Segnalini Surfista

(Uno per colore) Il vostro surfista vi rappresenta sul tabellone e cavalca una tavola da surf.



6 Prismi Equilibrio

(Uno per colore) Questi prismi rappresentano il vostro equilibrio sulla tavola da surf.



24 Gettoni Punteggio

(2 Shortboard e 2 Longboard di ciascun colore) Segnate i punteggi delle onde posizionandoli sul tracciato punteggio.



(Fronte)



(Retro)

6 Plance

(Una per colore) Le plance giocatore mostrano la vostra tavola da surf e l'equilibrio attuali. Fungono anche da riferimento per giocare le azioni.



12 Gettoni Barrel

I gettoni barrel valgono punti. Vengono guadagnati surfando nelle onde barrel (a tubo).



12 Gettoni Hang-Ten

I gettoni hang-ten valgono punti e possono essere guadagnati surfando con una longboard.



18 Gettoni Stoke

I gettoni stoke sono un'indicazione dell'entusiasmo del vostro surfista. Possono essere spesi per aiutarvi in vari modi.



6 Gettoni Perfect

I gettoni perfect valgono punti e indicano che avete preso un'onda perfetta.

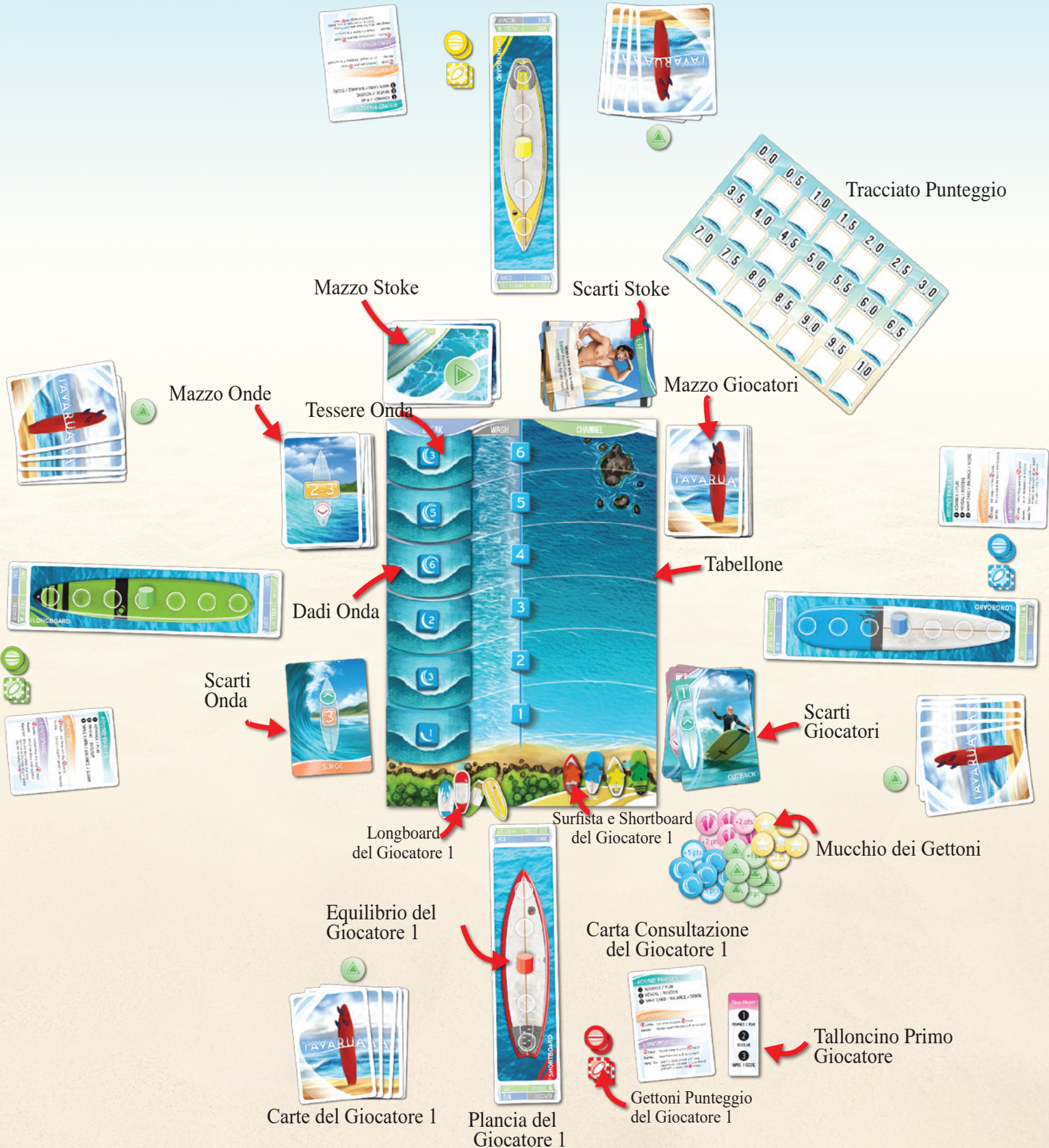
6 Carte Consultazione

Servono ad ogni giocatore per consultare velocemente le regole.

Sommario / Panoramica

Tavarua è un gioco da tavolo competitivo sul surf da 1 a 6 giocatori. Siete dei surfisti, pronti a surfare le onde in una competizione amichevole per vedere chi è il migliore. Scegliete una tavola da surf, remate e state attenti per catturare l'onda perfetta. Una volta che siete in piedi e state surfando dovete mantenere l'equilibrio, eseguendo manovre e controllando l'acqua in continuo movimento per evitare di andare in wipeout (cadere). Ciascuna onda surfata con successo conta per il vostro punteggio, ma alla fine solo un surfista vincerà il trofeo Grand Champion!

Esempio di Partita con 4 Giocatori



Preparazione

Fase 1 - Disposizione del Gioco

Disponete il tabellone (1) e piazzate le 6 tessere onda (2) sugli spazi del break. Tirate tutti e 6 i dadi (3) e appoggiatele uno su ogni tessera onda. Sistemate il tracciato punteggio (4) e i gettoni barrel/stoke/hang-ten/perfect (5) in un mucchio.



Fase 2 - Preparazione dei Giocatori

Ciascun giocatore sceglie un colore differente e prende la plancia, il prisma equilibrio, la shortboard, la longboard, il surfista e i gettoni punteggio corrispondenti. Rimettete eventuali colori inutilizzati nella scatola.



Ciascun giocatore sceglie se cominciare con la sua longboard o la sua shortboard, posizionando quella tavola sullo spazio riva con il suo surfista sdraiato sopra.

Collocate la tavola inutilizzata a lato della riva. Girate la plancia per mostrare la tavola con cui state attualmente surfando (longboard o shortboard), quindi piazzate il prisma equilibrio sullo spazio centrale della plancia.



Preparazione del Mazza Onde

Il mazzo onde è un mezzo per evitare che il conteggio delle carte influenzi il gioco. In primo luogo, passate da cima a fondo le carte onda ed estraete tutte e 9 le carte **barrel** blu.



Mescolate le carte **barrel** e appoggiatele 4 sul resto delle carte onda. Questo è il mazzo onde. Mettete le 5 carte **barrel** rimanenti su una nuova pila, che sarà la scarti onda.



Mescolate il mazzo onde e appoggiate le prime 12 carte sulla scarti a faccia in giù senza guardare.



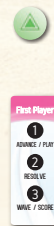
Ora avete i vostri due mazzi. Rimettete la scarti nella scatola senza guardare le carte e sistemate il mazzo onde a faccia in giù sul tavolo.

Fase 3 - Preparazione delle Carte

Preparate il mazzo onde (vedere: Preparazione del Mazza Onde) e sistematelo a faccia in giù nell'area di gioco.



Mescolate il mazzo giocatori e il mazzo stoke, poi sistemati a faccia in giù nell'area di gioco. Ogni giocatore **riceve 5 carte giocatore coperte e 1 gettone stoke**. A questo punto, potete guardare le carte nella vostra mano e sceglierne un numero qualsiasi (0-5) da scartare, quindi pescate di nuovo fino a 5 carte. Dovete tenere le nuove carte.



Infine, date il talloncino primo giocatore a chi ha visto l'oceano più di recente. **La partita è ora pronta per iniziare!**

Panoramica dei Round

Il gioco si svolge in una serie di brevi round. Ciascun round è composto da tre fasi. **Ogni fase viene effettuata simultaneamente da tutti i giocatori: non ci sono turni individuali.** Una volta che una fase è stata completata da tutti i giocatori, comincia la fase successiva. Dopo la fine dell'ultima fase di un round, ne inizia uno nuovo. I round continuano fino a quando non ci sono più carte nel mazzo onde: a quel punto la partita finisce e un giocatore reclama la vittoria. Ecco una panoramica di ciascun round:

1. Avanzare / Giocare (Advance / Play)

Le onde si muovono verso la riva e i giocatori scelgono le azioni, giocando le carte a faccia in giù accanto alla loro plancia.

2. Risolvere (Resolve)

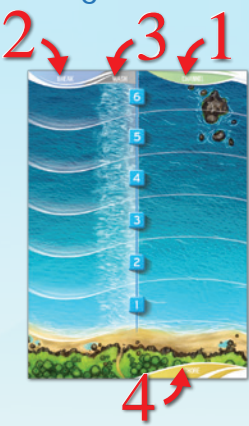
I giocatori rivelano e risolvono le azioni scelte.

3. Onda / Punteggio (Wave / Score)

Viene rivelata la prima carta del mazzo onde e tutti i giocatori che stanno surfando un'onda spostano il loro equilibrio di conseguenza. Tutti i giocatori che a questo punto hanno completato un'onda segnano il punteggio.

Se restano carte nel mazzo onde, il talloncino primo giocatore viene passato a sinistra e comincia un altro round. Se non rimangono carte, la partita termina.

Dettagli dei Componenti



Tabellone

Il tabellone è diviso in 4 sezioni principali: canale, break, schiuma e riva.

- Canale (Channel):** I surfisti rimangono nel canale, posizionandosi per entrare nel break e prendere le onde.
- Break:** Qui è dove potete surfare le onde che frangono e segnare i punti. Le onde nel break avanzano verso la riva ad ogni round.
- Schiuma (Wash):** Se andate in wipeout su un'onda, vi ritroverete nella schiuma, da dove dovrete tornare a nuoto verso la sicurezza della riva.
- Riva (Shore):** La riva è dove iniziate ogni partita. È il primo spazio del canale. Mentre siete a riva potete cambiare tavola e acquistare carte stoke.

Carte Giocatore

In ogni momento ciascun giocatore avrà una mano di 5 carte giocatore. Ogniquale volta giocate o scartate una carta, pescate immediatamente fino ad avere 5 carte giocatore.

Le carte giocatore possono essere usate per compiere una serie di azioni durante il gioco. Ciascuna carta giocatore ha:

- Potenza:** Il numero in alto a sinistra mostra la potenza di questa carta.
- Equilibrio:** Questa freccia indica la direzione in cui si sposterà il vostro equilibrio quando surfate un'onda.
- Nome:** Il nome della carta.
- No Longboard:** Le carte con questa icona non possono essere utilizzate quando si surfa con una longboard, nel qual caso tutte le carte con l'icona vengono subito scartate e si pescano i rimpiazzati.

Se il mazzo delle carte giocatore dovesse esaurirsi, rimescolate la pila degli scarti giocatore per creare un nuovo mazzo.

Plance

Le plance giocatore sono a doppia faccia: una longboard da un lato, una shortboard dall'altro. La tavola con cui state surfando va mostrata a faccia in su davanti a voi. La vostra plancia è dotata di:

- Spazi equilibrio:** Ogni lato della plancia ha un diverso numero di spazi equilibrio. Questi spazi contengono il vostro prisma equilibrio e determinano la vostra posizione sulla tavola quando surfate un'onda.
- Spazi azione:** Questi spazi adiacenti alla plancia sono dove si posizionano le carte per intraprendere le azioni. Il posizionamento della carta in relazione alla plancia determina quale azione scegliete.

Shortboard

Il lato shortboard della plancia ha solamente 5 spazi equilibrio, dunque è più difficile mantenere il vostro equilibrio. Tuttavia, le shortboard vi consentono di tenere e giocare le carte con l'icona . È più facile riuscire a surfare nei barrel con una shortboard.

Longboard

Il lato longboard della plancia ha 7 spazi equilibrio, dunque è più facile mantenere il vostro equilibrio. Tuttavia, quando surfate con una longboard, non potete tenere o giocare le carte con l'icona . Le longboard vi consentono di ottenere gettoni hang-ten. È più difficile surfare nei barrel con una longboard.

Prisma Equilibrio

Ogni volta che non state surfando un'onda, il vostro equilibrio va piazzato sullo spazio centrale della plancia. Il prisma equilibrio rappresenta il vostro equilibrio corrente sulla tavola. Quando surfate un'onda, sia le carte giocatore che le carte onda spostano il prisma equilibrio sulla plancia. Se in un qualunque momento il vostro equilibrio esce dalla plancia, siete andati in wipeout.

Carte Onda

Le carte onda determinano come l'equilibrio del giocatore che la sta surfando viene influenzato dall'onda. Inoltre, servono come timer per il gioco: quando il mazzo di carte onda si esaurisce, la partita si conclude.

Il retro di ciascuna carta onda ha:

- Potenza possibile:** L'intervallo numerico in questo riquadro mostra il numero possibile di spazi di cui questa carta potrebbe spostare il vostro equilibrio.
- Direzione possibile:** Queste frecce indicano le direzioni in cui questa onda potrebbe spostare il vostro equilibrio.

Il fronte di ciascuna carta onda ha:

- Potenza effettiva:** Il numero di spazi di cui questa carta sposta il vostro equilibrio.
- Direzione effettiva:** Una freccia che indica la direzione in cui questa onda sposta il vostro equilibrio.
- Tipo:** Il nome di questo tipo di carta onda.

Carte Stoke

Le carte stoke sono abilità speciali monouso che non contano per il limite di mano delle vostre carte giocatore. Potete tenere le carte stoke a faccia in giù di fronte a voi.

Le carte stoke possono essere acquistate mentre siete a riva durante la fase Avanzare / Giocare al costo di 1 gettone stoke per carta. Per acquistare una carta stoke, rimettete un gettone stoke sul mucchio dei gettoni e pescate la prima carta del mazzo stoke. Le carte acquistate non possono essere giocate fino al round seguente.

Le carte stoke possono essere giocate durante la fase Avanzare / Giocare e vengono risolte immediatamente. Ogni giocatore può giocare al massimo 1 carta stoke per round. Nel caso in cui più giocatori vogliono giocare carte stoke, vengono giocate e risolte in senso orario a partire dal primo giocatore.

Talloncino Primo Giocatore (First Player)

All'inizio della partita, date il talloncino primo giocatore a chi è stato sull'oceano più di recente: da adesso è il primo giocatore! Il primo giocatore ha il compito di guidare tutti gli altri durante il round. Quando siete il primo giocatore dovete:

- Far avanzare le tessere onda e tirare il dado onda;
- Guidare tutti nel giocare e risolvere le carte;
- Rivelare e risolvere la carta onda.

Alla fine del round il talloncino primo giocatore viene passato a sinistra e il nuovo primo giocatore comincia poi un altro round. Se ci sono conflitti di tempo, questi vengono risolti in senso orario a partire dal primo giocatore.

Segnalini Surfista

I surfisti devono avere una tavola per remare verso il largo e prendere le onde. La posizione del vostro surfista rispetto alla tavola è importante. Nel canale il vostro surfista deve stare sdraiato. Quando cavalca un'onda, il vostro surfista deve stare in piedi. Quando un surfista è andato in wipeout, deve stare sdraiato nella schiuma a lato della sua tavola. Infine, quando abbandona un'onda, starà in piedi sulla sua tavola nella schiuma e, una volta segnata, si sposterà nel canale e si sdraierà.

Onde

Le onde sono costituite da una tessera onda e da un dado. Ad ogni round le onde si muovono di uno spazio verso la riva, con quella più vicina a riva che ritorna indietro verso il largo.

- Le onde possono essere frante o non ancora frante. Le onde con un numero sul dado inferiore al loro spazio nel break devono ancora frangersi. Le onde con un numero sul dado pari o superiore al loro spazio nel break si sono già frante. Per prendere un'onda, deve essersi franta e ci deve essere spazio disponibile sull'onda.
- Il numero di spazi disponibili su un'onda dipende dal numero dei giocatori in gioco:
 - Partite con 1-4 giocatori: 1 surfista per onda
 - Partite con 5-6 giocatori: 2 surfisti per onda

(Retro)



(Fronte)



(Retro)



(Fronte)



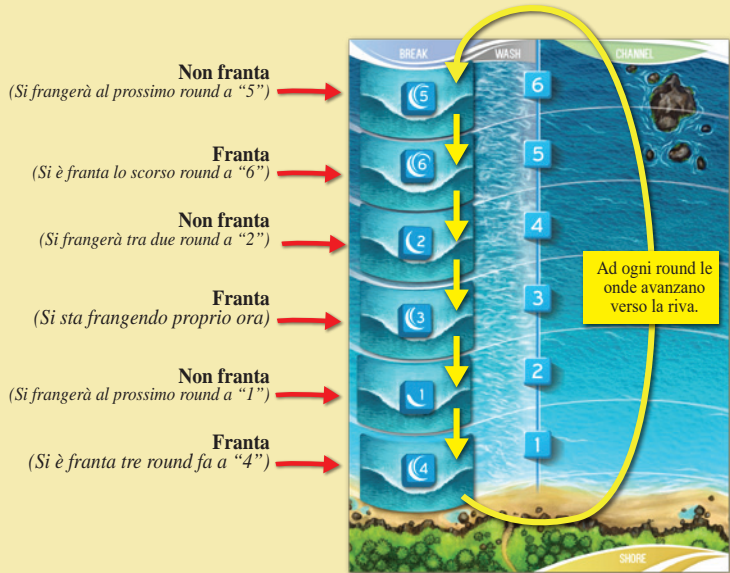
Panoramica di Gioco

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è quello di vincere il trofeo Grand Champion, ottenendo il punteggio più alto. Segnate punti prendendo e surfando le onde, ma potete tenere soltanto i vostri due migliori punteggi delle onde per ciascun tipo di tavola. In generale il gioco prevede di cercare un'onda da cavalcare, remare fino all'onda, prendere l'onda, surfare l'onda, quindi segnare il punteggio dell'onda. Quando la partita finisce, vengono assegnati i trofei e chi ottiene il trofeo Grand Champion vince!

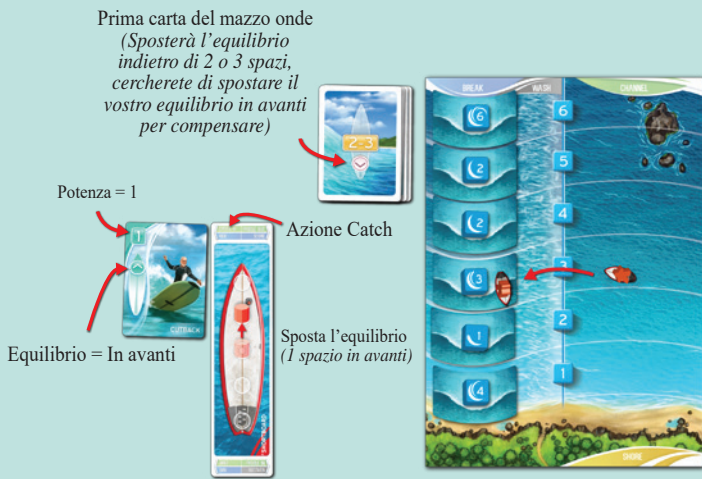
Cercare un'Onda

All'inizio di ogni round tutte le tessere onda avanzano di uno spazio verso la riva. Quando cercate un'onda da prendere, dovete ricordarvi che potete prendere solo un'onda franta. Le onde possono essere frante o non ancora frante. Le onde con un numero sul dado inferiore al loro spazio nel break devono ancora frangersi. Le onde con un numero sul dado pari o superiore al loro spazio nel break si sono già frante.



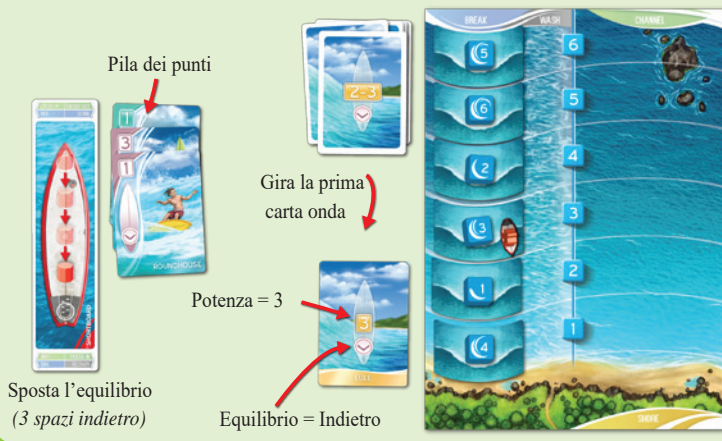
Prendere un'Onda

Potete prendere solamente l'onda che è nello spazio adiacente al vostro surfista nel canale. Per prendere un'onda, dovete giocare una carta. Il numero e la direzione sulla carta sposteranno il vostro equilibrio. Ora spostate il vostro surfista e la tavola sulla tessera onda (alzando in piedi il surfista) e, infine, spostate la carta giocata sopra alla vostra pila dei punti.



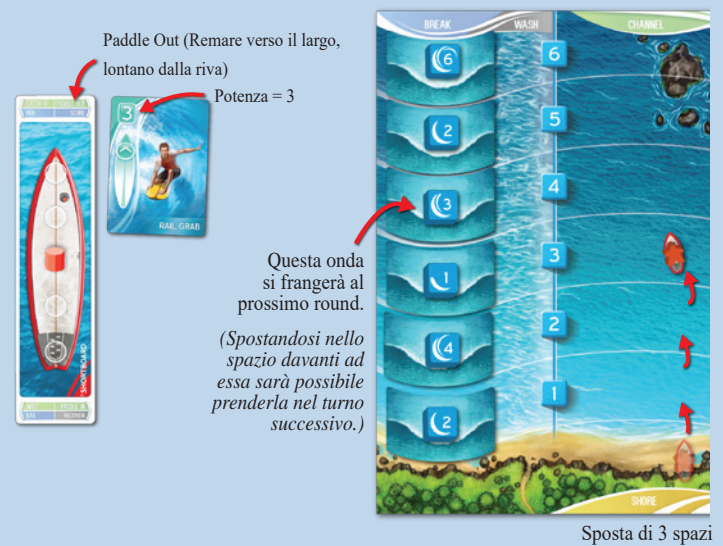
Surfare un'Onda

Una volta che avete preso un'onda, la state cavalcando. Mentre surfate, il vostro obiettivo è quello di mantenere l'equilibrio massimizzando i punti segnati. Le carte che giocate nel contempo spostano il vostro equilibrio e contano come vostro punteggio dell'onda. Più alto è il numero sulla carta, più punti vale. Tuttavia, le carte con i numeri più alti spostano anche maggiormente il vostro equilibrio, rendendo più difficile non andare in wipeout! Dopo che avete giocato una carta (fase 1) e spostato il vostro equilibrio (fase 2), viene girata una carta onda e anch'essa sposterà l'equilibrio (fase 3). Fate attenzione: se il vostro prisma equilibrio esce di uno o più spazi dalla punta o dalla poppa della tavola, andate in wipeout!



Remare fino ad un'Onda

Remare fa muovere il vostro surfista nel canale. Potete giocare qualsiasi carta per remare: il numero sulla carta determina di quanti spazi vi spostate.



Segnare il Punteggio di un'Onda

Le carte che giocate e i gettoni che guadagnate surfando un'onda vanno messi sulla vostra pila dei punti. Il totale delle carte e dei gettoni li presenti è il vostro punteggio di quell'onda. Quando smettete di surfare un'onda segnate i suoi punti durante la fase Onda /

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0,0 | 0,5 | 1,0 | 1,5 | 2,0 | 2,5 | 3,0 |
| 3,5 | 4,0 | 4,5 | 5,0 | 5,5 | 6,0 | 6,5 |
| 7,0 | 7,5 | 8,0 | 8,5 | 9,0 | 9,5 | 10 |

Un punteggio dell'onda di 8 è un 3,5 su 10,0

Carte (5) + Gettoni (1) + Bonus (2) = Punteggio dell'onda (8)

Punteggio di quel round. Per segnare i punti di un'onda prendete uno dei gettoni punteggio del vostro colore, con la tavola con cui state surfando attualmente, e posizionatelo sul tracciato punteggio al numero pari al valore in punti del vostro punteggio dell'onda. Infine, scartate tutte le carte e i gettoni nella vostra pila dei punti.

Fasi del Round

Queste sono le tre fasi analizzate in maggior dettaglio:

Fase Uno: Avanzare / Giocare (Advance / Play)

Avanzare

1. Prendete la tessera onda più vicina a riva e piazzatela nella parte superiore del tabellone.
2. Fate scorrere quella tessera onda in giù, spingendo tutte le altre tessere onda verso la riva. Eventuali surfisti che cavalcano le onde avanzano insieme con la tessera onda che stanno surfando.
3. Tirate il dado per la nuova onda e appoggiatelo sulla tessera onda in modo che il numero ottenuto sia sopra.



Giocare

Tutti i giocatori ora scelgono quale azione eseguire.

- | | |
|------------------------------|--|
| Catch (Prendere, nel canale) | Paddle Out (Remare verso il largo, nel canale) |
| Ride (Surfare, nel break) | Score (Segnare, nel break) |



- | | |
|-------------------------------|---|
| Wait (Aspettare, nel canale) | Paddle In (Remare verso riva, nel canale) |
| Bail (Abbandonare, nel break) | Recover (Riprendersi, nella schiuma) |

Per scegliere un'azione, selezionate una carta e posizionatela a faccia in giù accanto alla freccia corrispondente sulla plancia. Ciascuna carta può essere usata in diversi modi. La vostra posizione sul tabellone e il posizionamento della carta in relazione alla plancia determina quale azione rappresenti la carta. **I giocatori devono giocare carte ad ogni round.**

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una carta, questa fase termina e inizia la seguente.

Fase Due: Risolvere (Resolve)

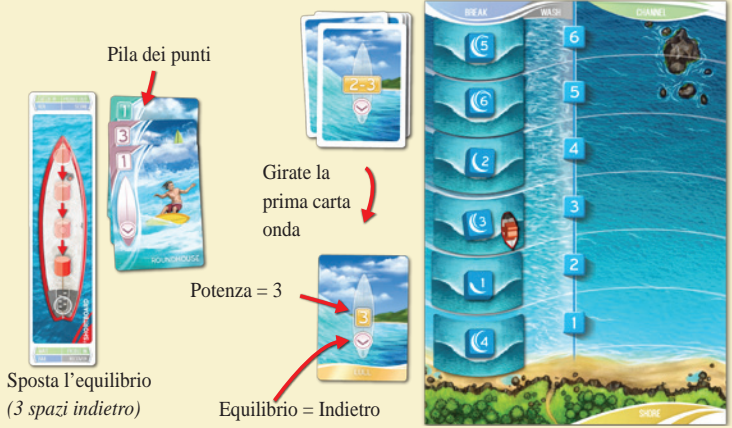
I giocatori ora girano a faccia in su la carta che hanno giocato e risolvono l'azione che hanno scelto. Una volta completata l'azione, la carta viene scartata* per mostrare che l'azione è stata risolta.

Una volta che tutti i giocatori hanno risolto le loro azioni, questa fase termina e inizia la seguente.

**Tranne quando si surfa un'onda: in quel caso la carta viene segnata.*

Fase Tre: Onda / Punteggio (Wave / Score)

La prima carta del mazzo onde viene girata a faccia in su e messa sulla pila degli scarti onda. Tutti i giocatori che stanno surfando un'onda devono spostare il loro equilibrio di conseguenza. Se un qualunque giocatore perde l'equilibrio, va in wipeout.



Tutti i giocatori che hanno finito di surfare un'onda ora ne segnano i punti. Una volta che tutte le onde sono state segnate, il round termina.

Se c'è almeno una carta nel mazzo onde, comincia un altro round. In caso contrario, la partita si conclude e viene determinato il vincitore.

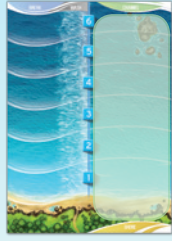


Azioni

Ci sono tre gruppi di azioni che potete svolgere, determinate dal vostro posizionamento sul tabellone: canale, break o schiuma. Ciascuna azione comporta il giocare una o più carte accanto alla vostra plancia, durante la fase Avanzare / Giocare, e successivamente la risoluzione di quell'azione durante la fase Risolvere. Vediamo ora in dettaglio le azioni disponibili.

Canale (Channel)

Il canale è dove vi posizionate per prendere le onde o cambiare la vostra tavola da surf. Piazzate il vostro surfista sdraiato sulla tavola mentre è nel canale per indicare che sta remando. Nel canale ci sono quattro azioni disponibili: Remare verso il largo, Remare verso riva, Prendere e Aspettare.



Remare verso il largo (Paddle Out)

Questa azione allontana il vostro surfista dalla riva di un numero di spazi pari al numero sulla carta giocata.

- **Giocare:** Posizionate 1 carta a faccia in giù accanto alla freccia "Paddle Out" in alto a destra della vostra plancia. (Potete aggiungere gettoni stoke mettendoli sopra la carta giocata.)
- **Risolvere:** Girate la vostra carta e allontanate il vostro surfista dalla riva di un numero di spazi pari al numero sulla carta giocata (più o meno eventuali gettoni stoke giocati), poi scartate la carta.
- **Movimento Eccessivo:** Se il numero sulla carta supera il numero di spazi disponibili nel canale, finite il movimento nell'ultimo spazio del canale. Diversamente non potete scegliere di muovervi di meno spazi rispetto al numero sulla carta giocata.



Remare verso riva (Paddle In)

Questa azione avvicina il vostro surfista alla riva di un numero di spazi pari al numero sulla carta giocata.

- **Giocare:** Posizionate 1 carta accanto alla freccia "Paddle In" in basso a destra della vostra plancia. (Potete aggiungere gettoni stoke mettendoli sopra la carta giocata.)
- **Risolvere:** Avvicinate il vostro surfista alla riva di un numero di spazi pari al numero sulla carta giocata (più o meno eventuali gettoni stoke giocati), poi scartate la carta.
- **Movimento Eccessivo:** Se il numero sulla carta supera il numero di spazi disponibili nel canale, finite il movimento nell'ultimo spazio del canale (la riva). Diversamente non potete scegliere di muovervi di meno spazi rispetto al numero sulla carta giocata.



Prendere (Catch)

Questa azione sposta il vostro surfista dal canale all'onda adiacente nel break e vi fa guadagnare 1 gettone stoke. Prima di poter effettuare questa azione, l'onda nel break deve essersi franta. Sull'onda deve esserci anche lo spazio disponibile per il vostro surfista: **1 surfista per onda nelle partite con 1-4 giocatori o 2 surfisti per onda nelle partite con 5-6 giocatori.**



- **Giocare:** Posizionate 1 carta accanto alla freccia "Catch" in alto a sinistra della vostra plancia. (Potete aggiungere gettoni stoke mettendoli sopra la carta giocata.)
- **Risolvere:** Piazzate il surfista sull'onda nel break che occupa lo spazio adiacente allo spazio nel canale del vostro surfista. Alzate in piedi il vostro surfista sulla tavola. Questo è "prendere" l'onda. Spostate il vostro prisma equilibrio sulla plancia secondo il numero e la direzione sulla carta (più o meno eventuali gettoni stoke giocati). Se mantenete l'equilibrio, mettete la carta sulla vostra pila dei punti e guadagnate 1 gettone stoke. Se perdetevi l'equilibrio, andate in wipeout e scartate la carta giocata.
- **Gare:** Se due o più giocatori cercano di prendere la stessa onda, nello stesso turno, e non c'è abbastanza spazio sull'onda per tutti i surfisti, le carte giocate vengono confrontate.
 1. Se alcuni giocatori hanno giocato **carte dello stesso colore e numero**, si sono scontrati andando subito in wipeout: non sono più in grado di prendere l'onda.
 2. Se non c'è ancora abbastanza spazio sull'onda per tutti i surfisti, il giocatore con il più alto **numero stampato** sulla sua carta prende l'onda. **In caso di parità, i numeri con uno sfondo verde acqua sono considerati superiori ai numeri granata.**
 3. Se c'è ancora uno spazio a disposizione, il giocatore con il **successivo numero** più alto stampato prende l'onda.
 4. Quando non c'è più spazio disponibile sull'onda, i giocatori con i numeri più bassi restano nel canale.

Aspettare (Wait)

Questa azione mantiene il vostro surfista nella posizione corrente nel canale e vi consente di scartare carte indesiderate.

- **Giocare:** Posizionate **1 o più carte** accanto alla freccia "Wait" in basso a sinistra della vostra plancia.
- **Risolvere:** Scartate tutte le carte giocate.
- **Dettagli:** Potete scartare un numero qualsiasi di carte al fine di pescarne di nuove all'inizio del round seguente.



Break

Il break è dove surfate le onde per segnare punti. Mentre siete nel break, state cavalcando un'onda. Il vostro surfista avanzerà ad ogni round con la tessera onda che sta surfando fino a raggiungere la riva o ad uscire dall'onda, per wipeout o per abbandono. Avete due azioni a disposizione quando surfate un'onda: surfare e abbandonare.



Schiuma (Wash)

La schiuma è dove s'incontrano il canale calmo e le onde che si frangono. Se andate in wipeout, finite nella schiuma e cadete dalla vostra tavola. Non sarete in grado di prendere altre onde finché non tornate a riva, eseguendo l'azione riprendersi.



Surfare (Ride)

Questa azione vi permette di eseguire manovre sull'onda, aggiungendo punti alla vostra pila dei punti mentre spostate il prisma equilibrio sulla vostra plancia.

- **Giocare:** Posizionate 1 carta accanto alla freccia "Ride" in alto a sinistra della vostra plancia. (Potete aggiungere gettoni stoke mettendoli sopra la carta giocata.)
- **Risolvere:** Spostate il vostro prisma equilibrio secondo il numero e la direzione sulla carta (più o meno eventuali gettoni stoke giocati). Se mantenete l'equilibrio, mettete la carta sulla vostra pila dei punti. Se perdetevi l'equilibrio, andate in wipeout e scartate la carta giocata.
- **Dettagli:** Se mantenete l'equilibrio, nella prossima fase Avanzare / Giocare il vostro surfista avanzerà verso la riva insieme alla tessera onda che sta cavalcando.



Riprendersi (Recover)

Questa azione vi permette di tornare a riva dopo essere andati in wipeout. È l'unica azione disponibile nella schiuma.

- **Giocare:** Posizionate 1 carta accanto alla freccia "Recover" in basso a destra della plancia.
- **Risolvere:** Spostate il vostro surfista e la tavola a riva, poi scartate la carta giocata.
- **Dettagli:** Il vostro surfista arriva sempre a riva, a prescindere dalla carta giocata.



Sposta dalla schiuma alla riva a prescindere dalla carta giocata.

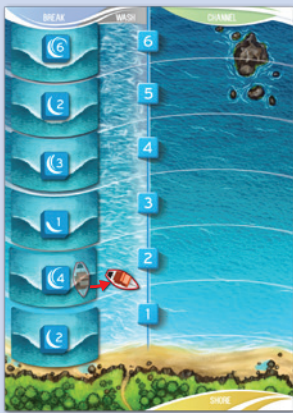


Abbandonare (Bail)

Questa azione vi permette di uscire dall'onda con grazia, consentendovi di segnare tutti i punti nella vostra attuale pila dei punti, scartando eventuali carte indesiderate dalla vostra mano.

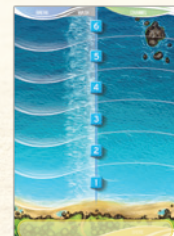
- **Giocare:** Posizionate 1 o più carte accanto alla freccia "Bail" in basso a sinistra della plancia.
- **Risolvere:** Spostate il vostro surfista nello spazio della schiuma adiacente alla tessera onda che state abbandonando. Rimanete in piedi sulla vostra tavola.
- **Dettagli:** Durante la fase Onda / Punteggio, segnate i punti della vostra onda e spostate il surfista nel canale, sdraiandolo sulla tavola.

Scarta le carte, esce dall'onda.



Riva (Shore)

La riva è lo spazio inferiore del tabellone: è considerato uno spazio del canale. Mentre siete a riva, durante la fase Avanzare / Giocare potete cambiare tavola e/o acquistare carte stoke.



Cambiare

Durante la fase Avanzare / Giocare, potete cambiare la vostra tavola corrente. Per cambiare: spostate il vostro surfista sulla nuova tavola, girate la vostra plancia e piazzate il prisma equilibrio sullo spazio centrale della plancia. Potete cambiare soltanto una volta per round.



Acquistare Carte Stoke

Le carte stoke possono essere acquistate mentre siete a riva durante la fase Avanzare / Giocare al costo di **1 gettone stoke per carta**. Rimettete il gettone stoke sul mucchio dei gettoni e pescate la prima carta del mazzo stoke. **Le carte acquistate non possono essere giocate fino al round successivo.**

Punteggio

Tenete traccia dei punti delle vostre onde posizionando i gettoni punteggio sul tracciato punteggio. Avete due gettoni punteggio per ciascun tipo di tavola (shortboard/longboard). Quando smettete di surfare un'onda registrate il vostro punteggio.

Tracciato Punteggio

Il tracciato punteggio è dove posizionate i vostri gettoni punteggio per segnare i punti delle onde. Ogni spazio sul tracciato punteggio ha un **valore in punti** sotto e un numero decimale sopra. I numeri decimali vengono utilizzati a fine partita per determinare il vincitore.

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0,0 | 0,5 | 1,0 | 1,5 | 2,0 | 2,5 | 3,0 |
| 3,5 | 4,0 | 4,5 | 5,0 | 5,5 | 6,0 | 6,5 |
| 7,0 | 7,5 | 8,0 | 8,5 | 9,0 | 9,5 | 10 |

Registrare

Per registrare un punteggio, prendete un gettone punteggio inutilizzato del tipo della vostra tavola corrente e posizionate lo sullo spazio del tracciato punteggio con un **valore in punti** pari all'attuale **valore in punti** della vostra onda. Poi scartate le carte e i gettoni nella vostra pila dei punti.

| | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0,0 | 0,5 | 1,0 | 1,5 | 2,0 | 2,5 | 3,0 |
| 3,5 | 4,0 | 4,5 | 5,0 | 5,5 | 6,0 | 6,5 |
| 7,0 | 7,5 | 8,0 | 8,5 | 9,0 | 9,5 | 10 |

Punteggi onda aggiuntivi

Potete avere solo due punteggi per tipo di tavola, per cui se questo è il vostro **terzo (o più) punteggio per quel tipo di tavola**, determinate se il vostro attuale punteggio dell'onda è superiore all'onda più bassa che avete segnato. Se il punteggio è più alto, prendete il gettone punteggio più basso di quel tipo e spostatelo fino a rispecchiare il punteggio della vostra nuova onda. Se il punteggio è inferiore al gettone punteggio più basso, non spostate nulla! Non abbassate mai il vostro punteggio.

Valore in Punti

I valori in punti delle carte, dei gettoni e dei bonus sono i seguenti:

Carte

Il numero in alto a sinistra della carta indica quanti punti vale quella carta.

La equilibrio viene ignorata quando si determina il valore. **Le carte vengono sempre segnate per il loro valore stampato.**

Gettoni

I gettoni hanno il loro valore in punti stampato sul retro:

- **Barrel:** 5 punti
- **Stoke:** 1 punto
- **Hang-Ten:** 2 punti
- **Perfect:** 1 punto per ciascuna carta nella pila dei punti

Bonus Riva

Bonus Riva: Quando surfate un'onda fino a riva, guadagnate questo bonus.

- **Bonus Riva:** 2 punti

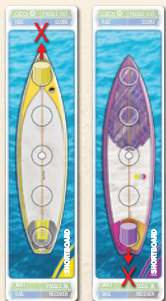


(Bonus Riva)

Terminare di Surfare un'Onda

Ci sono tre modi per smettere di surfare un'onda, ognuno dei quali prevede una conclusione differente:

- **Surfare fino a riva:** Se mantenete il vostro equilibrio dopo che la carta onda è stata risolta e il vostro surfista è sullo spazio "1" del break, avete surfato fino a riva! Spostate il vostro surfista e la tavola sulla riva. Registrare il vostro punteggio (*ricordate il bonus riva da 2 punti*).
- **Abbandonare:** Se in questo round avete abbandonato, il vostro surfista è nella schiuma in piedi sulla tavola. Spostate il vostro surfista sullo spazio adiacente nel canale e sdraiatelo sulla tavola. Registrare il vostro punteggio.
- **Wipeout:** Se in questo round siete andati in wipeout, il vostro surfista sta galleggiando nella schiuma a fianco della tavola. A differenza di quando si surfa fino a riva o si abbandona, **il vostro punteggio dell'onda è uguale alla singola carta più alta nella vostra pila dei punti, compresi eventuali gettoni sopra.** Registrare il vostro punteggio.



Wipeout

Quando prendete o surfate un'onda, se il vostro prisma equilibrio esce di uno o più spazi dalla poppa o dalla punta della tavola, andate in wipeout! Quando questo accade:

1. Posizionate il vostro surfista e la tavola nello spazio adiacente nella schiuma e guadagnate un gettone stoke.
2. Durante la fase Onda / Punteggio, segnate la carta dai punti più alti (compresi eventuali gettoni su quella carta) nella vostra pila dei punti, poi scartatela insieme al resto delle carte e dei gettoni nella pila.
3. Nel prossimo round, dovete svolgere l'azione riprendersi. Effettuare questa azione sposta il vostro surfista e la tavola (indipendentemente dal numero di spazi o dalla carta giocata) sulla riva.

Carte e Gettoni Barrel

Un barrel, considerato la perla del surf, è quando un'onda perfettamente formata crea un tubo d'acqua intorno al surfista.

A differenza di altre carte onda, **il vostro prisma equilibrio non viene influenzato dal valore della carta barrel.**

Se riuscite a surfare in un barrel guadagnate un **gettone barrel**, che vale 5 punti.



Surfare in un Barrel

Quando viene rivelata una carta onda barrel, la carta che avete giocato (per un'azione surfare/prendere) viene confrontata con il valore rivelato della carta barrel. Riuscire a surfare in un barrel dipende dal vostro tipo di tavola corrente:

- **Longboard:** Il **valore stampato** sulla carta che avete giocato **deve corrispondere** al numero sulla carta barrel.
- **Shortboard:** Il **valore stampato** sulla carta che avete giocato **non deve corrispondere** al numero sulla carta barrel.

Se riuscite a surfare una carta onda barrel, prendete 1 gettone barrel dal mucchio dei gettoni e colocalo nella vostra pila dei punti sulla carta che avete appena giocato. Se la vostra carta non ha successo, andate subito in wipeout, a prescindere dal vostro equilibrio corrente.

Evitare i Barrel

Se avete giocato una carta con valore stampato 4 (disponibile solamente quando si surfa con una shortboard) mentre surfate una carta onda barrel, significa che evitate il barrel, saltandolo, e **ignorare il successo/fallimento.** Tuttavia, **non guadagnate un gettone barrel** quando evitate un barrel.

Gettoni Stoke

I gettoni stoke valgono 1 punto. Gli stoke sono un'indicazione dell'entusiasmo del vostro surfista. Possono essere spesi per aumentare l'efficacia delle vostre azioni, incrementare il vostro punteggio o acquistare carte stoke mentre siete a riva.



Ottenere gli Stoke

Potete guadagnare gettoni stoke in 3 modi:

- **Prendere:** Ogni volta che compiete l'azione prendere, guadagnate 1 gettone stoke.
- **Riva:** Quando surfate un'onda fino a riva, guadagnate 1 gettone stoke.
- **Wipeout:** Ogniquale volta andate in wipeout, guadagnate 1 gettone stoke.

Non potete avere più di 3 gettoni stoke alla volta.

Modificare le Carte

Gli stoke possono essere spesi per modificare le carte giocate. Durante la fase Avanzare / Giocare, potete spendere uno o più gettoni stoke sulla vostra carta giocata coperta. Durante la fase Risolvere, potete modificare il numero di quella carta di 1 (sommando o sottraendo*) per ciascun gettone stoke giocato. Quando la carta viene scartata, lo sono anche i gettoni stoke. Potete spendere stoke sulle seguenti azioni:

Remare verso il largo/Remare verso riva – Potete modificare il numero di spazi remati di +1 o -1 per ogni stoke speso.

Surfare/Prendere le Onde – Potete modificare il numero di spazi di cui una carta sposterebbe il vostro equilibrio di +1 o -1 per ogni stoke speso. I gettoni vengono messi nella pila dei punti con la carta su cui sono stati giocati.

*Dovete sommare tutti o sottrarre tutti i gettoni stoke giocati su una carta: non potete mescolare addizioni e sottrazioni.

Gettoni Hang-Ten

I gettoni hang-ten valgono 2 punti e sono disponibili solamente quando si surfa con una longboard. Se terminate la fase onda con il vostro equilibrio sull'ultimo spazio della punta della tavola, prendete un gettone hang-ten dal mucchio dei gettoni e mettetelo nella vostra pila dei punti sulla carta che avete appena giocato.



Gettoni Perfect

Se prendete un'onda quando si frange, guadagnate un gettone perfect: ciò si verifica quando il dado dell'onda è uguale al suo spazio corrente nel break. Mettete il gettone perfect sulla carta con cui avete preso l'onda. Questo gettone vale 1 punto per ciascuna carta nella vostra pila dei punti.



Fine della Partita

Dopo il round finale, se non ci sono più carte nel mazzo onde, la partita finisce e vengono assegnati tre trofei. In primo luogo, saranno incoronati lo Shortboard Champion e il Longboard Champion, consegnando loro i rispettivi trofei. Infine, tra lo Shortboard Champion e il Longboard Champion verrà determinato il Grand Champion, che riceverà il trofeo Grand Champion e vincerà la partita!

Determinare i Campioni

Tutti devono guardare contemporaneamente il tracciato punteggio per individuare i loro gettoni punteggio. A partire dal primo giocatore, in senso orario dichiarate il vostro punteggio totale combinato per la shortboard. Il giocatore con il punteggio combinato più alto per le onde con la shortboard è lo Shortboard Champion e riceve il Trofeo Shortboard.



In seguito, in senso orario dichiarate il vostro punteggio totale combinato per la longboard. Il giocatore con il punteggio combinato più alto per le onde con la longboard è il Longboard Champion e riceve il Trofeo Longboard.



Per il Grand Champion:

1. Lo **Shortboard Champion** dichiara il suo punteggio totale combinato per la Longboard. Questo è il suo punteggio Grand Champion.
2. Il **Longboard Champion** dichiara il suo punteggio totale combinato per la Shortboard. Questo è il suo punteggio Grand Champion.
3. Chi ha il punteggio Grand Champion più alto viene incoronato Grand Champion!



In caso di pareggio, il giocatore in parità con la singola onda dal punteggio più alto (su l'una o l'altra tavola) è il vincitore. Se sono ancora pari, allora controllate l'onda dal secondo punteggio più alto. Se sono ancora pari, controllate la terza più alta. Se il pareggio persiste ancora, entrambi i giocatori devono partecipare ad una vera gara di surf al più vicino oceano per determinare un vincitore.

Variante di Tavarua per un Singolo Giocatore: Punteggio più alto

Le regole e la preparazione sono le stesse della versione normale, tranne che invece di cercare di vincere il Trofeo Grand Champion, provi a ottenere il punteggio più alto possibile. Il punteggio perfetto è 40, segnando quattro "10". Tieni traccia dei tuoi punteggi e vedi se riesci a battere il tuo record personale!

Variante di Tavarua per un Singolo Giocatore: Modalità Carriera Panoramica

Ti sei allenato duramente e hai affinato le tue abilità: sei appena entrato nei primi 50 surfisti del mondo! Ora sei pronto per competere negli Eventi durante tutto l'anno, tenendo traccia della tua Posizione, nel tentativo di diventare il surfista numero 1!

Obiettivo

Cominci la tua carriera alla Posizione 50: il tuo obiettivo è quello di raggiungere la Posizione 1 partecipando agli eventi. Registrerai la tua Posizione dopo ogni evento nello spazio apposito. Per esempio, dopo il tuo primo evento, registrerai la tua Posizione aggiornata sotto GEN. La tua carriera si conclude dopo l'evento di DIC o se hai raggiunto la Posizione 1. Se scendi alla Posizione 60 perdi all'istante. Se raggiungi la Posizione 1 vinci immediatamente! Se non sei alla Posizione 1 alla fine dell'evento di DIC hai perso.

Programma dell'Evento

Ciascun evento ha una colonna corrispondente per il Mese dell'anno, il Nome dell'evento, eventuali Regole Speciali per l'evento, come costruire il Mazzo di carte onda, il numero/difficoltà degli avversari IA e come segnare i punti. Giochi dal primo all'ultimo evento, a partire da gennaio e riportando la tua Posizione di mese in mese fino alla fine dell'anno.

Gli Avversari IA

Gli eventi hanno da 0 a 3 Avversari IA. Questi avversari sono governati da regole molto semplici, ma difficili da battere! Quando si gioca con avversari IA, scegliete un colore per ogni IA, sistemate il prisma equilibrio e i gettoni punteggio corrispondenti, infine posizionate il surfista con la tavola iniziale sulla riva. Ciascun avversario IA sulla scheda degli Eventi è costituito da una lettera e da un numero come questi: "S:3". La lettera indica la tavola di partenza ("S" per Shortboard, "L" per Longboard). Il numero rappresenta il loro Numero Destinazione (1-6): questo è il numero verso cui remeranno e da cui prenderanno le onde. Gli avversari IA eseguono le azioni in modo simile ai giocatori, tranne che non hanno una mano di carte. Invece, svolgono azioni automaticamente e pescano carte soltanto quando stanno prendendo/surfando un'onda. Gli avversari IA cominciano la partita sulla riva e seguono queste regole per stabilire quali azioni intraprendere:

1. Avversari IA a riva o nel canale **REMANO** fino al loro spazio destinazione (indipendentemente dal numero di spazi, per esempio un avversario IA rema dalla riva allo spazio 6 in una sola azione).
2. Una volta nel loro spazio destinazione, l'avversario IA **ASPETTA** un'onda perfetta* da **PRENDERE**.
*Il dado sull'onda corrisponde allo spazio Destinazione nel canale.
3. Se non ci sono onde perfette in arrivo nel break, l'avversario IA **PRENDE** la

prossima onda possibile (questo significa Snaking se l'onda è occupata).

4. Gli avversari IA **SURFANO** fino a riva a meno che vadano in wipeout o subiscano lo Snaking.
5. Se un avversario IA è nella schiuma, va a riva a **RIPRENDERSI**.
6. Dopo che una IA ha surfato fino a riva **CAMBIA** la tavola (se l'evento lo consente).

Note per gli avversari IA

- Quando un avversario IA prende/surfa un'onda, la prima carta del mazzo giocatori viene pescata e collocata a faccia in su di fronte al prisma equilibrio di quell'avversario IA: è la pila dei punti di quell'IA per quell'onda.
- Quando un avversario IA completa un'onda, ne segna i punti (utilizzando lo stesso sistema di punteggio dei giocatori), posizionando un gettone punteggio sul tracciato, poi scarta tutte le carte e i gettoni nella sua pila dei punti.
- Non tenete traccia dell'equilibrio degli avversari IA sulla tavola: gli avversari IA riescono sempre a surfare le onde e i barrel, guadagnando gettoni barrel a prescindere dalla carta giocata.
- Gli avversari IA non guadagnano gettoni stoke o hang-ten, ma possono guadagnare gettoni perfect e barrel.
- Quando si gioca con le IA si usa la variante "Snaking". Le IA possono competere con te per la stessa onda utilizzando le stesse regole dei giocatori che competono o tentano lo snaking. Quando si compete, la carta pescata per l'avversario IA conta come sua carta "Prendere".
- Gli avversari IA sulle Longboard non possono giocare le carte con l'icona . Eventuali carte pescate per loro devono essere scartate e sostituite con una nuova carta.

Punteggio

Il punteggio in Modalità Carriera è diverso da quello di una normale partita a Tavarua. Non vengono assegnati i trofei, in quanto l'obiettivo non è quello di vincere il trofeo Grand Champion. Ogni evento ha un punteggio differente a seconda della prestazione. Per esempio, arrivare primo all'evento di gennaio ti farà guadagnare 5 Posizioni (salirai in classifica dalla 50 alla 45), mentre arrivare ultimo a quell'evento ti farà perdere -3 Posizioni (scenderai in classifica dalla 50 alla 53).

Tipi di Eventi

Ci sono quattro tipi di eventi, ognuno con regole speciali.

Le Gare Longboard/Shortboard sono simili ad una normale gara di surf, tranne che ci sono meno carte nel mazzo onde ed è consentito un solo tipo di tavola. Questo significa che tu e gli avversari IA potete segnare un massimo di 2 onde ciascuno. Le Gare Combinate permettono entrambe le tavole e potete segnare un massimo di 4 onde (2 per ogni tavola). Le Sessioni Fotografiche sono eventi speciali in cui il punteggio viene determinato da sfide particolari.

Mazzo Onde

Quando giochi a Tavarua in solitario, devi costruire il mazzo onde (e la pila degli scarti) in base alle specifiche di ciascun evento (la colonna del mazzo si presenta così "G:4 / L:3 / S:3 / C:2 / B:1 (rimuoverne 6)" che significano "Glass / Lull / Surge / Chop / Barrel e il numero di carte da rimuovere per rendere casuale il mazzo onde"). Per costruire il mazzo onde, mischia tutte le carte onda a faccia in giù e quindi metti da parte la quantità specificata di carte per ogni tipo di carta onda. Questo è il mazzo onde e il resto delle carte compone la pila degli scarti. Mescola il mazzo onde e, senza guardare, rimuovi il numero di carte specificato, aggiungendole alla pila degli scarti. Sistemate il mazzo onde a faccia in giù nell'area di gioco e rimettete la pila degli scarti nella scatola.

Scheda del Surfista

Quando inizi la modalità Carriera puoi fare una copia della Scheda del Surfista inclusa (o stamparne una dal PDF disponibile su www.faroffgames.com). Dà un nome al tuo surfista e scrivilo sulla scheda in alto a sinistra. Userai questa scheda per tenere traccia del tuo surfista a mano a mano che progredisce in classifica e sblocca le abilità speciali.

Carte Stoke

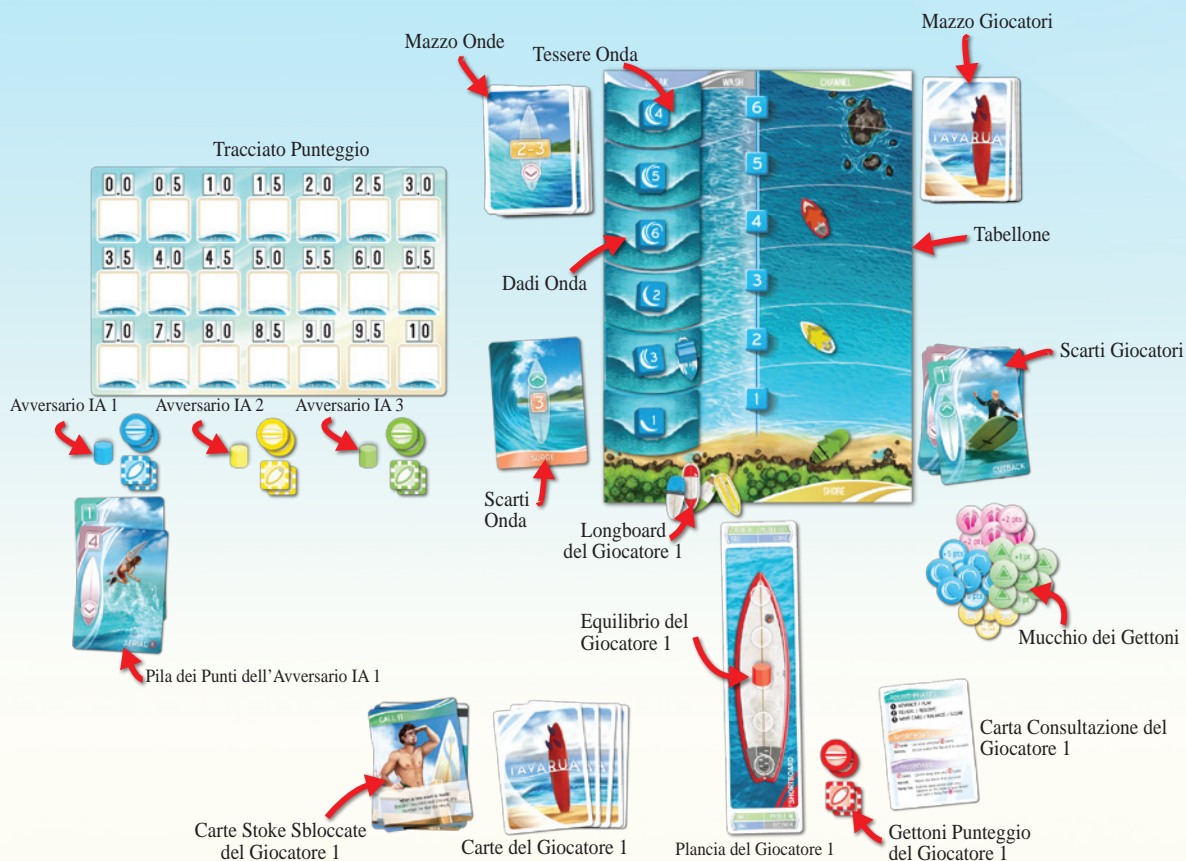
A differenza di una normale partita a Tavarua, non puoi acquistare carte stoke durante il gioco. Invece, sblocchi le carte a mano a mano che progredisce in classifica (vedere la Scheda del Surfista per i dettagli). Tuttavia, una volta spese, sono andate per sempre!

Quando raggiungi una Posizione di Sblocco per la prima volta, devi sbloccare 1 carta e spuntare una casella "Sbloccate" a tua scelta. All'inizio del prossimo evento, riceverai tutte le carte che hai sbloccato che non sono state spese. Quando spendi una carta spunti la casella corrispondente nella riga "Spese".

(Esempio: Raggiungi la Posizione 45 e ti è consentito spuntare una casella Sbloccate: decidi di sbloccare una carta Jetski spuntando la casella "A" di Sbloccate/Jetski. All'inizio di tutti gli eventi futuri, cominci con 1 carta stoke Jetski finché non la spendi. Quando spendi la tua carta Jetski sbloccata, spunti la casella "A" di Spese/Jetski e non ricevi più quella carta all'inizio degli eventi.)

Nota: durante la tua intera carriera potrai sbloccare e spendere fino a 3 carte per tipo, perciò scegli con saggezza!

Esempio di Partita in Solitario contro 3 IA



Scheda del Surfista

Nome: _____

| Carte Stoke | Energy Drink | Jetski | Call It | Focus | Inspiration | In The Zone | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Sbloccate | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | | | | | | |
| Spese | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> | | | | | | |
| Mese | GEN | FEB | MAR | APR | MAG | GIU | LUG | AGO | SET | OTT | NOV | DIC |
| Posizione | | | | | | | | | | | | |
| Spunta una casella "Sbloccate" alle Posizioni: | | | | 45 | 40 | 35 | 30 | 25 | 20 | 15 | 10 | 5 |

Scheda degli Eventi

| Mese | Evento | Regole Speciali | Mazzo Onde | IA | Punteggio |
|-----------|---|---|---|-----------------|--|
| Gennaio | Gara Longboard "The Big Grom" | Solo Longboard, Max 2 Onde Segnate | G:7 / L:5 / S:5 / C:4 / B:2 (Rimuoverne: 10) | L:4 | 1°:5 / Ultimo:-3 |
| Febbraio | Gara Shortboard "Amateur Thrashfest" | Solo Shortboard, Max 2 Onde Segnate | G:5 / L:5 / S:5 / C:4 / B:4 (Rimuoverne: 10) | S:4 / S:2 | 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 |
| Marzo | Sessione fotografica "Hang Ten!" | Guadagna Gettoni Hang-Ten per migliorare la tua Posizione! | G:9 / L:5 / S:5 / C:4 / B:0 (Rimuoverne: 6) | Nessuna | 1 per ogni Gettone Hang-Ten guadagnato. |
| Aprile | Gara Combinata "Rip for Charity!" | Le IA cambiano tavola dopo aver completato un'onda. | G:9 / L:7 / S:7 / C:3 / B:5 (Rimuoverne: 6) | L:4 / S:2 | LB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 SB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 |
| Maggio | Gara Longboard "Lazy Sunday Classic" | Solo Longboard, Max 2 Onde Segnate | G:2 / L:6 / S:6 / C:6 / B:3 (Rimuoverne: 10) | L:5 / L:3 / L:2 | 1°:5 / 2°:3 / 3°:-1 / Ultimo:-3 |
| Giugno | Gara Shortboard "Marlin Invitational" | Solo Shortboard, Max 2 Onde Segnate | G:7 / L:4 / S:4 / C:4 / B:4 (Rimuoverne: 10) | S:5 / S:4 / S:2 | 1°:5 / 2°:3 / 3°:-1 / Ultimo:-3 |
| Luglio | Sessione fotografica "Big Air!" | Esegui il maggior numero possibile di Aerial! | G:3 / L:6 / S:6 / C:2 / B:6 (Rimuoverne: 6) | Nessuna | 1 per ogni Aerial segnato su un'onda senza cadere. |
| Agosto | Gara Combinata "Big Down Classic" | Le IA cambiano tavola dopo aver completato un'onda. | G:8 / L:6 / S:6 / C:6 / B:5 (Rimuoverne: 6) | L:5 / S:4 / S:2 | LB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 SB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 |
| Settembre | Gara Longboard "Pro Restaurant's" | Solo Longboard, Max 2 Onde Segnate | G:4 / L:6 / S:6 / C:4 / B:3 (Rimuoverne: 10) | L:6 / L:4 / L:3 | 1°:5 / 2°:3 / 3°:-1 / Ultimo:-3 |
| Ottobre | Gara Shortboard "Desperations Pro-Am" | Solo Shortboard, Max 2 Onde Segnate | G:0 / L:7 / S:7 / C:4 / B:5 (Rimuoverne: 10) | S:6 / S:3 / S:2 | 1°:5 / 2°:3 / 3°:-1 / Ultimo:-3 |
| Novembre | Sessione fotografica "Barrel Riding!" | Guadagna Gettoni Barrel per migliorare la tua Posizione! | G:8 / L:3 / S:3 / C:0 / B:9 (Rimuoverne: 6) | Nessuna | 1 per ogni Gettone Barrel guadagnato. |
| Dicembre | Gara Combinata "Cloudbreak World Tour" | Le IA cambiano tavola dopo aver completato un'onda. | G:7 / L:7 / S:7 / C:3 / B:7 (Rimuoverne: 6) | S:6 / L:5 / L:4 | LB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 SB: 1°:5 / 2°:3 / Ultimo:-3 |

Regole Avanzate / Varianti

Per aggiungere una certa varietà alle vostre partite a Tavarua, ecco alcune varianti con le quali potreste voler giocare:

Snaking delle Onde

Questa variante consente di prendere le onde attualmente occupate, provando a buttare l'avversario giù dall'onda e impossessarsene.

Snake: Ora potete tentare di Prendere le onde occupate. Fare questo si chiama "Snaking" dell'onda, tuttavia **non guadagnate 1 gettone stoke per lo svolgimento dell'azione prendere per lo snaking**. Quando prendete un'onda occupata, se il giocatore che attualmente la sta cavalcando effettua l'azione Surfare, ci sarà un confronto (*simile a quando due o più giocatori tentano di prendere un'onda*). Se chi la sta cavalcando compie l'azione Abbandonare, non ne deriva alcun confronto: uno prenderà l'onda come di consueto e l'altro uscirà dall'onda come di consueto.


Confronto da Snaking: Se ne deriva un confronto, uno comparerà il **valore stampato** sulla carta che ha giocato con il **valore stampato** sulla carta giocata dall'altro (*indipendentemente dai gettoni stoke spesi*), il giocatore con il numero più alto (*il colore risolve i pareggi: il verde acqua batte il granata*) vince il confronto. In caso di parità perfetta (*stesso numero e colore*), vince chi la sta cavalcando.

- Se chi la sta cavalcando vince, continua a surfare normalmente. Il perdente rimane nel canale.
- Se chi la sta cavalcando perde, subisce lo "snaking". Posiziona il suo surfista in piedi nella schiuma, la carta che ha giocato per Surfare viene scartata e segna i punti come se avesse eseguito l'azione Abbandonare. Il vincitore (lo "Snake") prende l'onda come di consueto.
- **Partite con 5-6 giocatori:** Nel caso di più surfisti su un'onda dovete dichiarare contro quale surfista state tentando lo snaking prima che le carte vengano rivellate. Potete dichiarare un'azione di snaking anche se c'è un solo surfista sull'onda.

Solo Shortboard o Longboard / Partita Veloce

Queste due varianti servono per una versione più corta del gioco e utilizzano un solo tipo di tavola.

Per giocare la variante Longboard o Shortboard apportate le seguenti modifiche: Scegliete con quale tipo di tavola giocare e rimuovete le tavole e i gettoni punteggio dell'altro tipo, rimettendoli nella scatola. Quando costruite il mazzo onde scartate 23 carte sulla pila degli scarti (invece delle solite 12). Adesso potete segnare solamente due onde del tipo di tavola scelto. Il vincitore viene ora determinato semplicemente dal più alto punteggio combinato delle onde.

Nota Longboard: Quando giocate solo Longboard, dovete rimuovere dal mazzo delle carte giocatore tutte le carte con l'icona  e rimetterle nella scatola.

Indice

| | |
|--|----|
| • Contenuto della scatola | 1 |
| • Sommario / Panoramica | 2 |
| • Preparazione | 3 |
| • Panoramica dei Round | 3 |
| • Dettagli dei Componenti | 4 |
| o Tabellone | 4 |
| o Carte Giocatore | 4 |
| o Plance | 4 |
| o Shortboard | 4 |
| o Longboard | 4 |
| o Prisma Equilibrio | 4 |
| o Carte Onda | 4 |
| o Carte Stoke | 4 |
| o Talloncino Primo Giocatore (First Player) | 4 |
| o Segnalini Surfista | 4 |
| o Onda | 4 |
| • Panoramica di Gioco | 5 |
| • Fasi del Round | 6 |
| o Fase Uno: Avanzare / Giocare | 6 |
| o Fase Due: Risolvere | 6 |
| o Fase Tre: Onda / Punteggio | 6 |
| • Azioni | 7 |
| o Canale (Channel) | 7 |
| ▪ Remare verso il largo (Paddle Out) | 7 |
| ▪ Remare verso riva (Paddle In) | 7 |
| ▪ Prendere (Catch) | 7 |
| ▪ Aspettare (Wait) | 7 |
| o Break | 8 |
| ▪ Surfare (Ride) | 8 |
| ▪ Abbandonare (Bail) | 8 |
| o Schiuma (Wash) | 8 |
| ▪ Riprendersi (Recover) | 8 |
| o Riva (Shore) | 8 |
| ▪ Cambiare | 8 |
| ▪ Acquistare Carte Stoke | 8 |
| • Punteggio | 9 |
| • Wipeout | 9 |
| • Carte e Gettoni Barrel | 9 |
| • Gettoni Stoke | 9 |
| • Gettoni Hang-Ten | 9 |
| • Gettoni Perfect | 9 |
| • Fine della Partita | 10 |
| • Varianti di Tavarua per un Singolo Giocatore | 10 |
| • Regole Avanzate / Varianti | 12 |
| • Riconoscimenti | 12 |

Riconoscimenti

Cody Miller: Ideatore / Artista / Editore

John Ariosa: Illustrazioni

Mr. Cuddington: Progetto Grafico / Illustrazioni

Tom Miller: Esperto di Surf

Matt Shinnars: Editor

Tess Miller: Fotografo / Videografo

Consulenti Chiave: Abby Miller, James Hoover, Tess Miller, Dylan Miller.

Consulenti Creativi: Shawn Charney, Andrew Ronzino, Micah Short, Shayne "Pa" Judkins, Nicolas Thériault-Langelier, Dave Griffin, John Montag.

Responsabili dei Playtest: Ryan Allen, Drew Buring.

Playtesters: Camren Whitney, Kiara Whitney, Todd Jackson, Mikaila Schwartz, Jace Schwartz, Tilly Miller, Lindsey Palmer, Jonee Wright, Nate Wright, Logan, Ty Nowark, Tabitha Nowark, Tim Henton, Jeremy Rasmussen, Sadie Buring, Matthew Bayer, Evan Landfill, Isaac Charney, Lucas Charney, Rachel Charney, Craig Sanderlin, Natasha "Nana" Judkins, Will Judkins, Jay Hancock, Grayson "G-Man" Johnson, Sean Searle, Becky Searle, Naomi Short, Andrew "Roo" Civis, Kaleigh Civis, Thomas Behrens Jr., Ben Crawford, Ian Saunier, John Wondolowski, Johnathan Kim, Richard Battaglia, Adam Hanson, Jacob Kelley, Heather Kelley.

Correttori di Bozze: David Murphy, Mel Nicholson, Nate Mayer, Dustin Vance, Pierre Viau, Feld Fan, Val Ofiesh, Greg Albright, Pang Rudy, Darryl Shannon, Sean Guilfoyle, Robert Auerochs.

Traduttore: Fabio Piovesan con la consulenza di SurfTotal.it

Grazie

Tavarua è il prodotto di una campagna Kickstarter di successo, finanziato da persone incredibilmente brillanti, generose, belle, pazienti e lungimiranti!

Grazie, Sostenitori, per aver reso questo sogno una realtà! Non ci sarei riuscito senza di voi!

Ringraziamenti speciali

La mia irresistibile moglie Abby! Sei più preziosa di tutti i tesori del mare! Non sarei stato in grado di fare niente di tutto questo senza il tuo incoraggiamento e il tuo amorevole sostegno!

I miei incredibili figli Zealan, Judah e Zoey! Spero che vi divertirete con questo gioco negli anni a venire. Vi amo più di quanto possiate immaginare!

Papà: Buona Festa del Papà! Sono così orgoglioso e grato che tu faccia parte della mia vita!

Dio! Grazie per avermi dato le capacità e l'ispirazione! Giovanni 10,10b

E grazie a te, amico giocatore, per aver acquistato Tavarua!

Saluti, -Cody

Far Off Games

Per ulteriori informazioni, domande o suggerimenti visitate il sito Far Off Games:

www.faroffgames.com

©2016 Far Off Games, LLC