



Regolamento - 1

2~5 20~40 8+

Componenti

6 Pedine Personaggio



6 Carte Personaggio



Fronte Retro

6 Pedine Moto d'Acqua



6 Carte Moto d'Acqua



Fronte Retro

5 Carte Riassuntive



Fronte Retro

4 Carte Circuito



Fronte Retro

120 Carte Gara (6 colori: 20 carte ciascuno)



Fronte

Retro

1 Linea di Partenza



Sinistra Destra

1 Linea del Traguardo



Sinistra Destra

3 Boe di Virata



1 2 3

6 Carte Virata (2 tipi: 3 carte ciascuno)



Superiore Inferiore

2 Indicatori del Circuito



1 Regolamento (Parte 1 - questo foglio)

1 Podio



1 Regolamento (Parte 2)

PANORAMICA

Tuffati nella gara definitiva di moto d'acqua!

Sei una stella nascente che ha appena fatto il suo ingresso sulla scena, lasciando gli avversari nella propria scia. Dopo una serie di vittorie straordinarie, hai conquistato l'ambito posto nel campionato mondiale, il Tornado Splash, un evento ad altissimo tasso di adrenalina dove competono solo i piloti più veloci e temerari. È una prova di abilità, velocità e nervi d'acciaio, con la gloria in gioco a ogni virata.

Riuscirai a cavalcare l'onda fino alla vittoria, o affonderai sotto una tempesta d'acqua? Monta in sella, accelera, e vola sull'acqua!

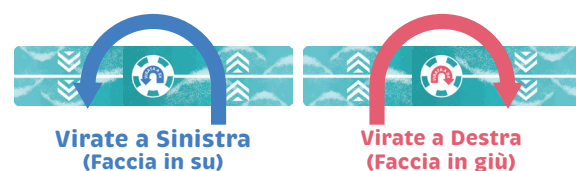
PREPARARE LE LINEE DI PARTENZA E DEL TRAGUARDO



Piegate lungo le linee di piega come mostrato nel diagramma e unite il lato sinistro con quello destro.

COME USARE LE CARTE E LE BOE DI VIRATA

Le carte Virata vanno posizionate a faccia in su per le virate a sinistra e a faccia in giù per le virate a destra. Il lato da usare è stabilito dal circuito scelto.



Le carte Virata vengono posizionate in una coppia composta da un fronte (più chiaro) e un retro (più scuro) della carta.



Le Boe di Virata vanno sopra a entrambe le carte Virata.



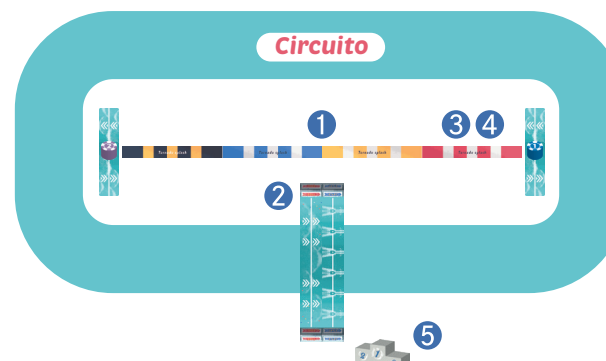
L'angolo delle virate varia in base al circuito.



Preparazione del Gioco

Creare il Circuito

In questa preparazione, creeremo il percorso utilizzando il Circuito Tornado, consigliato se state giocando la vostra prima partita a Tornado Splash. Prendete la carta Circuito del Circuito Tornado e posizionatele nelle vicinanze, in modo che sia facilmente consultabile.



- 1 Posizionate i due indicatori del Circuito al centro del tavolo, facendo combaciare le loro estremità. **Se il tavolo è troppo piccolo, potete piegare uno o entrambi gli indicatori del Circuito per accorciarli.*
- 2 Posizionate sia la Linea di Partenza che la Linea del Traguardo sotto gli indicatori del Circuito, centrati nel punto in cui le due estremità si incontrano. **Assicuratevi che le frecce su entrambe le linee puntino verso destra.*
- 3 Posizionate le carte Virata alle due estremità degli indicatori del Circuito, come mostrato a sinistra.
- 4 Posizionate le Boe di Virata ① e ② sopra ciascuna carta Virata.
- 5 Prendete il Podio e posizionate in un punto del tavolo dove non interferisca col gioco.
- 6 Riponete nella scatola le carte Circuito, le carte Virata e le Boe di Virata non utilizzate.

Preparazione Personale

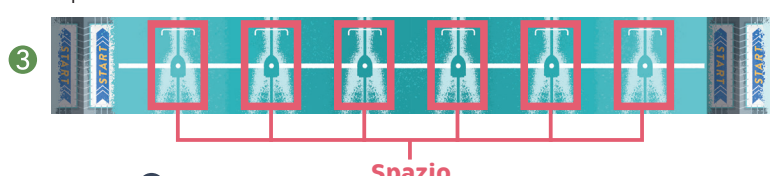


- 1 Disponete le 6 carte Personaggio a faccia in su e posizionate la relativa pedina Personaggio sopra ciascuna carta.
- 2 Allo stesso modo, disponete le 6 carte Moto d'Acqua a faccia in su e posizionate accanto a ciascuna carta sia le pedine Moto d'Acqua corrispondenti sia il relativo mazzo Gara composto da 20 carte Gara.
- 3 Decidete chi sarà la prima persona a giocare sfidandovi a carta-forbice-sasso, oppure con un altro metodo concordato. A partire dalla prima persona e procedendo in senso orario, ciascuno di voi sceglie 1 Personaggio e 1 Moto d'Acqua e mette davanti a sé tutte le pedine e le carte corrispondenti.
- 4 Mescolate le 20 carte Gara della Moto d'Acqua che avete scelto per formare il vostro mazzo Gara e posizionatele nelle vicinanze.
- 5 Consegnate a ciascuna persona 1 carta Riassuntiva e riponete eventuali carte rimanenti nella scatola.

Stabilire la Posizione di Partenza



- 1 Prendete la pedina del Personaggio che avete scelto e inseritela lateralmente nella Moto d'Acqua selezionata. D'ora in poi, ogni volta che le regole menzionano la vostra "pedina", si riferiscono all'insieme composto dalla pedina Personaggio e dalla pedina Moto d'Acqua.
- 2 Tutte le persone confrontano il peso della moto d'acqua scelta, indicato in basso a destra sulla carta. A partire dalla persona con il numero più alto e procedendo in ordine decrescente, ciascuno sceglie uno spazio sulla Linea di Partenza dove collocare la propria pedina. **Ogni spazio può contenere una sola pedina alla volta.*
- 3 Quando ogni persona ha posizionato la propria pedina, la partita può iniziare.



Flusso di Gioco

Fase Classifica

Confrontate la posizione attuale e, se necessario, il peso della pedina di ciascuna persona per stabilire la classifica di questo round.

Tutte le persone agiscono contemporaneamente.

Fase Pesca

Ogni persona pesca carte dal proprio mazzo fino a raggiungere il limite della propria mano, stabilito dalla sua posizione in classifica in questo round.

Fase Azioni

Le persone posizionano le carte Gara davanti alla propria pedina per determinare di quanto avanceranno in questo round.

Le persone svolgono i turni in base alla classifica della fase attuale.

Tornado Splash si gioca in round, e ogni round è composto da un ciclo di fasi:

Fase Classifica → Fase Pesca → Fase Azione

Il vostro obiettivo è giocare le carte Gara in modo da guidare le vostre pedine oltre la Linea del Traguardo prima delle altre persone. Il gioco termina una volta che è stata stabilita la classifica di tutte le persone che hanno partecipato.

Fase Classifica

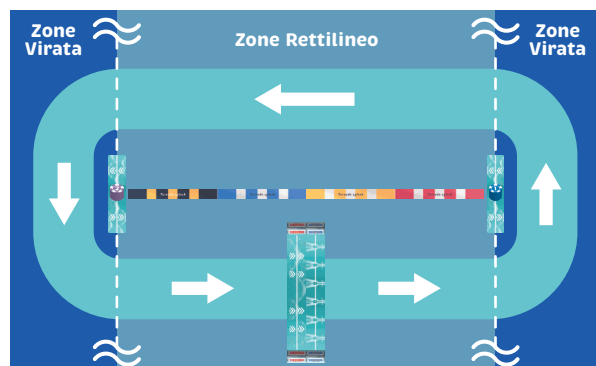
Determinate quale persona si trova attualmente al 1°, 2°, 3° posto, ecc., in base a chi si è avvicinato di più alla Linea del Traguardo.

CLASSIFICA DEL PRIMO ROUND

All'inizio del gioco, tutte le pedine vengono posizionate sulla Linea di Partenza alla stessa distanza dalla Linea del Traguardo. Quando due o più pedine si trovano alla stessa distanza dalla Linea del Traguardo, la classifica viene decisa in base al valore di **peso più basso** indicato sulla carta Moto d'Acqua.

Dettagli del Circuito

I Circuiti possono contenere due diversi tipi di zone: **Zone Rettilineo** e **Zone Virata**.

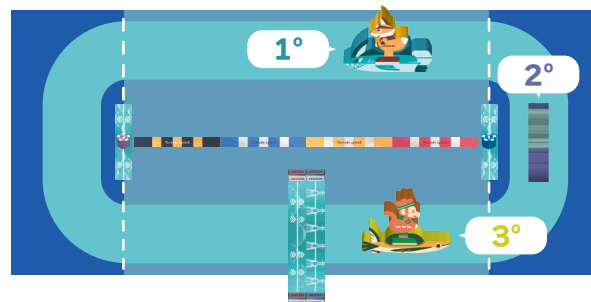


Linee



Pedine in Zone Differenti

La pedina della persona nella zona più vicina alla Linea del Traguardo è 1°, e le restanti vengono classificate in base alla distanza.

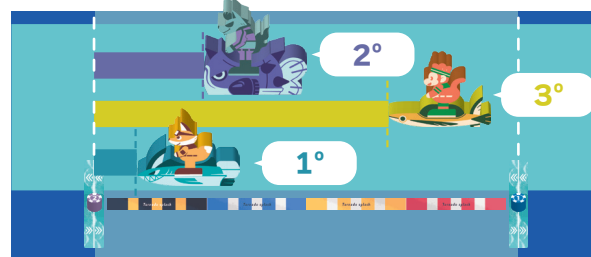


Pedine nella Stessa Zona

Confrontate la distanza fra le pedine delle persone e la prossima Linea di Confine della zona. Le persone sono classificate in ordine dalla più vicina alla più lontana.

Giudicare la Distanza in un Rettilineo

Confrontate le distanze in linea retta fino alla prossima Linea di Confine della zona di ogni persona.



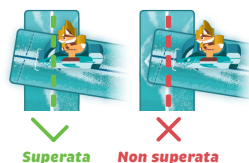
Giudicare la Distanza in una Virata

Confrontate il grado dell'angolo fra la pedina della persona e la prossima Linea di Confine della zona. L'indicatore Virata funziona da vertice quando misurate il grado dell'angolo.



GIUDICARE IL SUPERAMENTO DI UNA LINEA

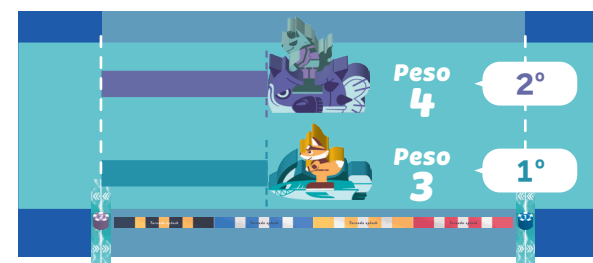
Se le linee bianche che definiscono i confini dello spazio in cui è posizionata la vostra pedina vengono anche solo leggermente a contatto con la Linea di Confine, si considera che abbiate superato la linea.



Quando Sono Equidistanti

Durante il gioco, possono esserci momenti in cui due o più pedine terminano il round alla stessa distanza dalla prossima Linea di Confine.

Questo accade all'inizio di ogni gara, quando tutte le pedine sono allineate alla Linea di Partenza, e in casi simili. In queste situazioni, la classifica viene determinata dal peso delle moto d'acqua, procedendo dal numero più basso al numero più alto.



Fase Pesca

Ogni persona pesca nuove carte fino a raggiungere il limite della mano stabilito dalla propria posizione in classifica alla fine del round corrente.

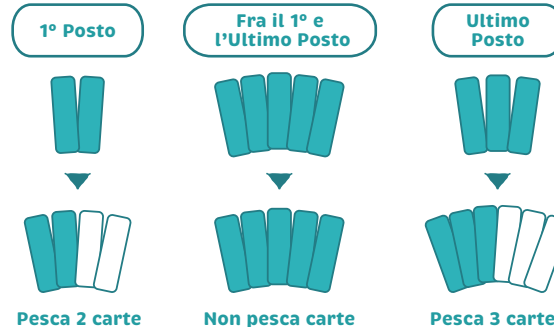
Le carte pescate dal mazzo costituiscono la **vostra mano**.

Limite di Mano

Classifica	Limite di Mano
1°	4 Carte
2°	5 Carte
Ultimo	6 Carte

**Non pescate nessuna carta se avete già un numero di carte pari o superiore al vostro limite alla fine del round.*

Esempio di Fase Pesca



Quando il vostro mazzo termina

Spesso vi capiterà di giocare tutte le carte del vostro mazzo e avere comunque bisogno di pescare altre carte. In questo caso, pescate le carte partendo dalla carta che avete già giocato che si trova **più indietro** nel percorso.

In altre parole, una volta esaurito il mazzo, prenderete la prima carta che avete giocato all'inizio della partita e continuerete a prenderne una nuova ogni volta che dovete pescare.

Fase Azione

Iniziando dalla persona al 1° posto in classifica, ogni persona a turno posiziona le carte Gara in modo che la propria pedina possa muoversi fino a 3 spazi in questo round.

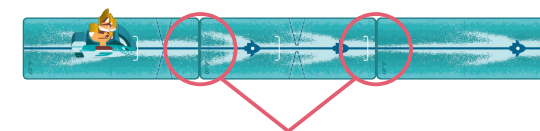
Posizionare le Carte Gara

Le carte Gara devono essere posizionate in modo che la linea centrale della carta sia allineata con la linea centrale della carta su cui si trova attualmente la vostra pedina. È inoltre importante assicurarsi che le carte siano rivolte nella direzione corretta, cosa che potete verificare osservando le onde presenti sulle carte.

Metodi di Posizionamento delle Carte Gara

METODO 1: ACCELERARE

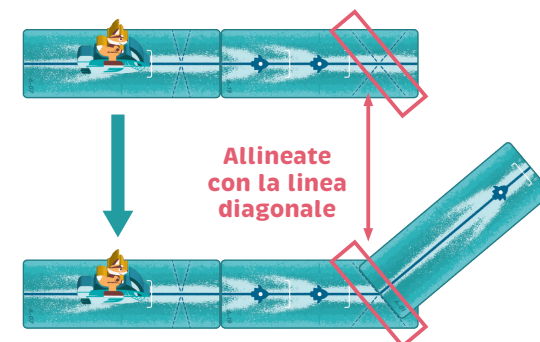
Allineate le carte Gara in modo che i bordi si tocchino.



Collegate le linee centrali delle carte

METODO 2: VIRATA

Posizionate le carte Gara lungo la linea diagonale in modo da metterle inclinate.

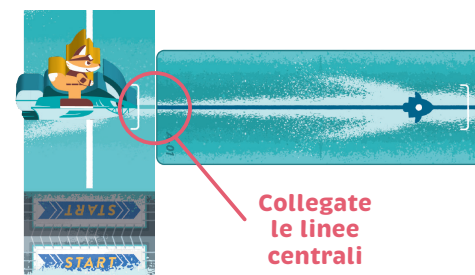


Allineate con la linea diagonale

Come quando accelerate, assicuratevi di collegare le linee centrali.

METODO 3: SCATTARE DALLA LINEA DI PARTENZA

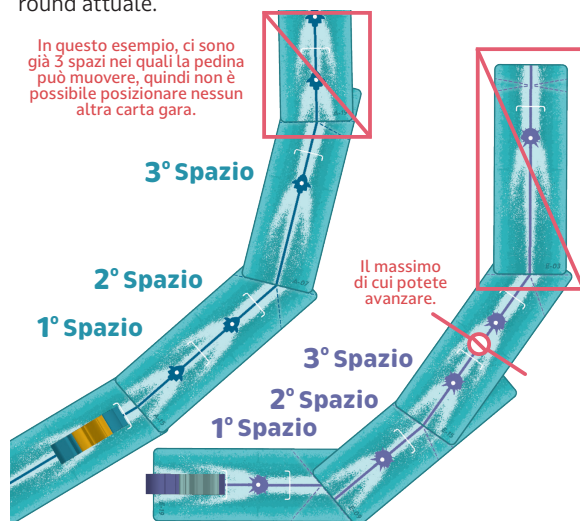
La prima carta che giocate nella partita dovrebbe allinearsi con la linea che parte dallo spazio da cui scatta la vostra pedina sulla Linea di Partenza.



Collegate le linee centrali

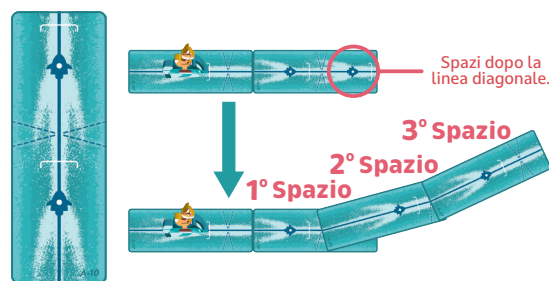
Restrizioni delle Carte Gara

Le carte Gara vanno posizionate in modo che la vostra pedina possa muoversi fino a 3 spazi durante il round attuale.



COPRIRE GLI SPAZI

Alcune carte Gara hanno linee diagonali per il posizionamento tra gli spazi. Se posizionate un'altra carta Gara su una di queste linee, copre gli spazi che si trovano dopo. Gli spazi coperti non vengono conteggiati e devono essere considerati inesistenti.



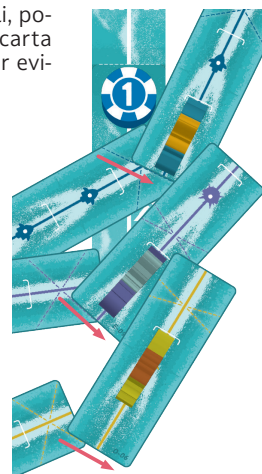
Evitare gli Ostacoli

Se lungo il vostro percorso c'è un ostacolo (ad esempio la pedina di un'altra persona o una Boa di Virata) e non riuscite a posizionare una carta Gara collegando le linee centrali, potete spostare leggermente la carta Gara entro limiti ragionevoli per evitare l'ostacolo.

In ogni caso, le carte Gara devono sempre toccarsi tra loro. Posizionarle vicine senza che si tocchino non è consentito.

* Potete spostare la carta leggermente a sinistra o a destra, purché resti entro la larghezza della carta.

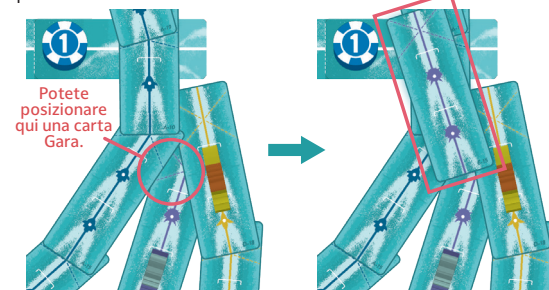
* Le altre carte Gara, sia vostre che delle altre persone, e gli indicatori del Circuito, non sono considerati ostacoli.



Sovrapporre le Carte Gara

Durante il corso del gioco, può capitare che lo spazio di movimento successivo, una linea diagonale o il bordo di una carta siano parzialmente coperti da una carta Gara di un'altra persona.

In questi casi, finché la parte interessata è almeno parzialmente visibile, potete posizionare la vostra pedina o la prossima carta Gara in modo che si allinei con la porzione visibile.



Allo stesso modo, può capitare che gli spazi di movimento, le linee diagonali o i bordi delle vostre carte Gara siano completamente coperti dalle carte Gara delle altre persone.

In questi casi, continuate il gioco come se la posizione completamente coperta non esistesse più.

* Se il cerchio bianco sul simbolo della Moto d'Acqua è completamente coperto, lo spazio di movimento stesso è considerato coperto.

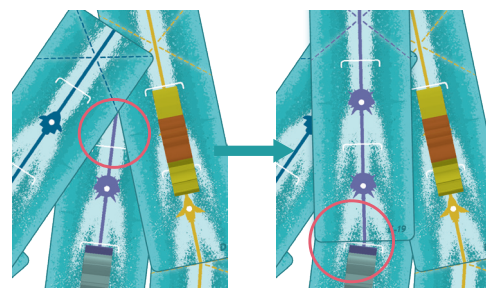
Es: se il cerchio bianco sullo spazio di movimento successivo sarebbe stato il vostro prossimo spazio, ma è coperto, mentre le linee diagonali o il bordo della vostra carta Gara sono ancora almeno parzialmente visibili, saltate lo spazio di movimento ora nascosto e posizionate la prossima carta Gara seguendo le regole come di consueto.

Posizionamento Impossibile delle Carte

Se dovesse mai capitare che sia le linee diagonali sia il bordo della vostra carta Gara siano completamente coperti dalle carte delle altre persone, posizionate la vostra prossima carta Gara in modo che la linea centrale della carta sia allineata con la vostra pedina.

* Le carte posizionate in questo modo possono essere orientate in qualsiasi direzione.

* In una situazione come quella descritta sopra, anche se rimane ancora uno spazio di movimento scoperto, consideratelo fuori gioco e posizionate la vostra prossima carta Gara collegandola direttamente alla vostra pedina.



Fuori dai Bordi del Tavolo

Qualsiasi persona che non riesca a posizionare la propria prossima carta Gara con un metodo consentito senza che la carta sporga, anche solo leggermente, dal tavolo utilizzato come area di gioco, è considerata fuori dal circuito ed è immediatamente eliminata dalla partita.

Le persone eliminate rimuovono la propria pedina dal Circuito e non partecipano più in alcun modo al resto della partita.

Muovere la Pedina

Dopo avere posizionato le vostre carte Gara, muovete la vostra pedina di 3 spazi.

POSIZIONARE LA PEDINA

Quando effettuate il vostro movimento finale nella Fase Azione corrente, la vostra pedina deve essere posizionata in modo che ogni sua parte si trovi dietro la parentesi bianca precedente.

Non potete terminare il turno con la vostra pedina che si sovrappone o oltrepassa la parentesi bianca.



Terminare la Fase Azione

Durante la Fase Azione, il vostro turno termina quando avete finito di giocare le carte Gara e di muovere la vostra pedina. Il gioco prosegue quindi con la persona successiva in classifica.

La Fase Azione termina quando la persona ultima in classifica conclude il proprio turno. Se la fase termina e ci sono ancora persone che non hanno superato la Linea del Traguardo, il gioco continua con il round successivo, ripartendo dalla Fase Classifica.

MUOVERE MENO DI 3 SPAZI

Nel proprio turno, ogni persona può muoversi FINO a 3 spazi, quindi, può anche scegliere di muoversi solo di 1, 2 oppure anche 0 spazi.

In tal caso, la persona deve posizionare solo il numero di carte Gara necessario per muoversi del numero di spazi desiderato, e non di più.

Turbo

Tutte le persone, indipendentemente dal Personaggio o dalla Moto d'Acqua scelti, possono attivare il Turbo una volta per partita.



Attivare il Turbo

Durante il vostro turno, in qualsiasi Fase Azione, potete scegliere di attivare il Turbo girando la vostra carta Personaggio a faccia in giù.

* Come già accennato, ogni persona può attivare il Turbo una sola volta per partita, quindi, una volta girata, la carta Personaggio rimane a faccia in giù fino alla fine del gioco.



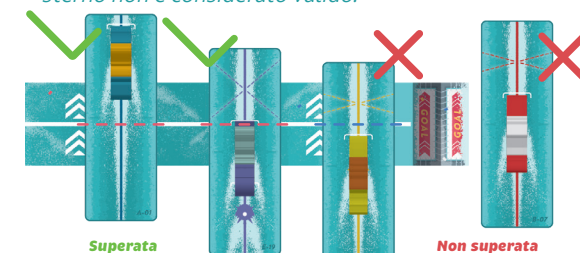
Movimento con il Turbo

Nel turno in cui attivate il Turbo, potete muovere la vostra pedina fino a 4 spazi invece dei normali 3.

Superare la Linea del Traguardo

Una persona ha superato la Linea del Traguardo quando uno spazio di movimento con la sua pedina sopra si sovrappone o oltrepassa la linea centrale bianca.

* Se la parentesi bianca nella parte anteriore di uno spazio di movimento tocca anche solo leggermente la Linea del Traguardo bianca, si considera che l'abbia superata. Le persone devono inoltre superare la Linea del Traguardo all'interno dei suoi confini: superarla dall'esterno non è considerato valido.



Classifica Finale

Una volta che una persona supera la Linea del Traguardo, rimuove immediatamente la propria pedina dal Circuito e separa la pedina Personaggio dalla pedina Moto d'Acqua.



La prime tre persone a superare la Linea del Traguardo, posizionate la propria pedina Personaggio sul Podio in base all'ordine di arrivo. La pedina Moto d'Acqua viene riposta nella scatola. Se meno di tre persone hanno superato la Linea del Traguardo, il gioco prosegue nel round successivo con la partecipazione esclusiva delle persone rimaste.

Fine della Gara

Una volta determinata la classifica finale di tutte le persone, la partita termina.

Es: il gioco potrebbe terminare senza che l'ultima persona abbia superato la Linea del Traguardo. Ad esempio, in una partita con 3 persone, una volta che la 1ª e la 2ª classificata hanno superato la Linea del Traguardo, l'ultima persona viene automaticamente classificata 3ª, indipendentemente dalla sua posizione attuale sul percorso.

Tutte le persone si posizionano nella classifica finale in base all'ordine con cui superano la Linea del Traguardo. Le persone eliminate dal gioco per essere uscite dai bordi del tavolo condividono l'ultimo posto.

Modalità Gran Premio

Le persone che vogliono sfruttare al massimo l'esperienza di Tornado Splash dovrebbero provare anche la modalità Gran Premio.

Questa modalità consiste in una serie di 3 gare, durante le quali le persone guadagnano punti in base alla loro posizione finale in ciascuna gara. Al termine della terza gara, le persone sommano i punti accumulati e la persona con il punteggio più alto vince.

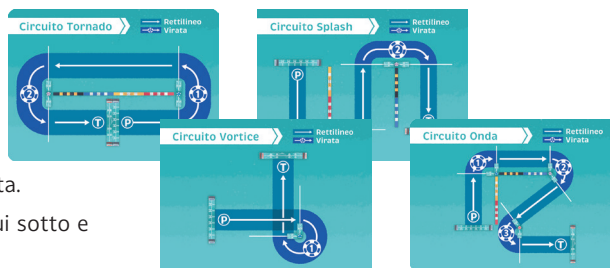
	1°	2°	3°	4°/5°
Punti	5	3	2	0

*Nota: in una partita con 2 persone, il 2° posto ottiene 0 punti. In una partita con 3 persone, il 3° posto ottiene 0 punti.

Circuiti - Varianti

Una volta che avete preso familiarità con il gioco e le sue meccaniche, vi consigliamo di provare anche gli altri Circuiti disponibili.

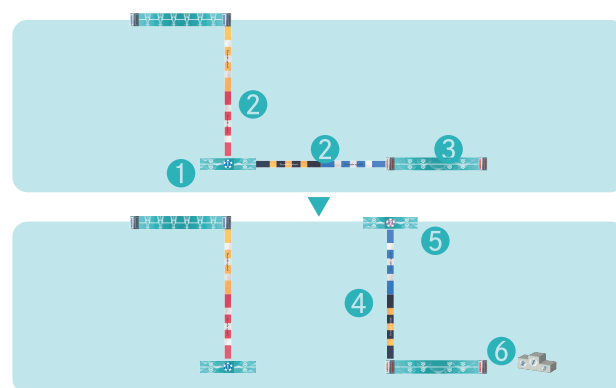
[Durante la preparazione del gioco, prima di creare il Circuito]



- 1 Posizionate le 4 carte Circuito a faccia in su sul tavolo.
- 2 Scegliete insieme una sola carta da utilizzare per questa partita.
- 3 Consultate la sezione "Circuiti - Preparazione Aggiuntiva" qui sotto e seguite le istruzioni per il percorso selezionato.

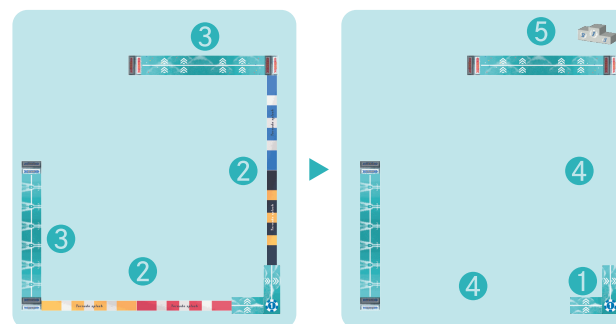
Circuiti - Preparazione Aggiuntiva

Splash



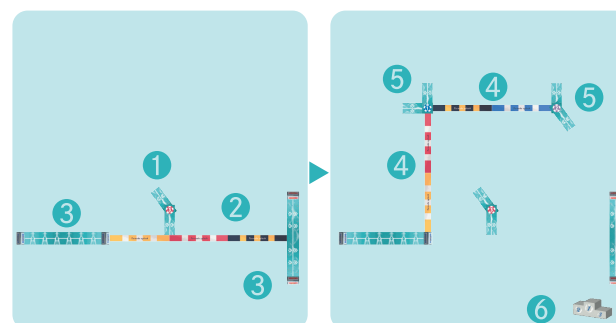
- 1 Posizionate una carta Virata con il lato della virata a sinistra rivolto verso l'alto, come mostrato nel diagramma, e collocate sopra le **Boe di Virata** ①.
- 2 Posizionate i due indicatori del Circuito come mostrato nell'immagine in alto a sinistra.
- 3 Posizionate la Linea di Partenza e la Linea del Traguardo come indicato.
- 4 Spostate i due indicatori del Circuito e posizionate come mostrato nell'immagine in basso a sinistra.
- 5 Posizionate una carta Virata con il lato della virata a destra rivolto verso l'alto e collocate sopra le **Boe di Virata** ②.
- 6 Posizionate il **Podio** nelle vicinanze, in modo che non interferisca con il gioco.
- 7 Riponete nella scatola eventuali carte Virata e pedine non utilizzate.

Vortice



- 1 Posizionate una carta Virata con il lato della virata a destra rivolto verso l'alto, come mostrato nel diagramma, e collocate sopra le **Boe di Virata** ①.
- 2 Posizionate i due indicatori del Circuito come mostrato nell'immagine più a sinistra.
- 3 Posizionate la Linea di Partenza e la Linea del Traguardo come indicato.
- 4 Riponete gli indicatori del Circuito nella scatola.
- 5 Posizionate il **Podio** nelle vicinanze, in modo che non interferisca con il gioco.
- 6 Riponete nella scatola eventuali carte Virata e pedine non utilizzate.

Onda



- 1 Posizionate una carta Virata con il lato della virata a sinistra rivolto verso l'alto, come mostrato nel diagramma, e collocate sopra le **Boe di Virata** ③.
- 2 Posizionate i due indicatori del Circuito come mostrato nell'immagine più a sinistra.
- 3 Posizionate la Linea di Partenza e la Linea del Traguardo come indicato.
- 4 Spostate i due indicatori del Circuito e posizionate come mostrato nell'immagine più a destra.
- 5 Posizionate due coppie di carte Virata con il lato della virata a destra rivolto verso l'alto, come mostrato, e collocate sopra le **Boe di Virata** ① e ② corrispondenti.
- 6 Posizionate il **Podio** nelle vicinanze, in modo che non interferisca con il gioco.

Circuiti Originali

Volete vivere partite ancora più emozionanti con **Tornado Splash**?

Usando le carte Virata, le Boe di Virata e gli indicatori del Circuito, potete sperimentare e creare il vostro Circuito unico e personalizzato.

Scattate foto delle vostre creazioni e condividetele online per mostrarle al mondo!

Potete anche semplificare le cose e aggiungere soltanto alcuni ostacoli ai Circuiti già esistenti.

Con gli strumenti forniti, l'unico limite a ciò che potete creare è la vostra immaginazione!

FAQ

D: Quando sposto una carta Gara per evitare un ostacolo, sono obbligato a seguire il percorso meno conveniente possibile?

R: No, finché la carta Gara rispetta le regole di posizionamento, potete spostarla come preferite.

D: Mentre posiziono le mie carte Gara, mi accorgo di rischiare di uscire dai bordi del tavolo. Posso decidere di muovermi di meno di 3 spazi in questo round, sperando di pescare una carta nel round successivo che mi permetta di restare sul circuito?

R: Sì, muoversi di 3 spazi è un'opzione, non un obbligo. Essendo un gioco di corse, nella maggior parte dei casi è consigliabile muoversi del numero massimo di spazi possibile, ma siete liberi di muovervi di soli 2, 1 o anche 0 spazi nel vostro turno, se lo desiderate. Ricordate però che non potete terminare il turno senza che la carta Gara più avanzata abbia la vostra pedina sopra.

D: Gli indicatori del Circuito sono considerati ostacoli?

R: No, non sono ostacoli e potete posizionare le carte sopra di essi.

D: I bordi piegati ai lati della Linea del Traguardo sono considerati ostacoli?

R: Sì, lo sono. Se i bordi piegati della Linea del Traguardo o della Linea di Partenza ostacolano il punto in cui volete posizionare una carta Gara, potete spostarla secondo le regole di posizionamento consuete.

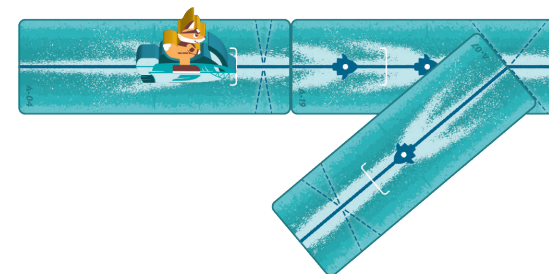
D: Cosa facciamo se c'è disaccordo sul fatto che due o più pedine debbano avere la stessa classifica?

R: Confrontate la posizione delle pedine in questione. Se la maggioranza delle persone concorda sul fatto che abbiano la stessa classifica, allora stabilite l'ordine di turno in base al peso delle moto d'acqua secondo le regole consuete.

D: Durante il mio turno, posso sostituire una carta Gara che ho già posizionato con un'altra diversa?

R: Sì, purché non abbiate ancora mosso la vostra pedina, potete riposizionare o sostituire le carte Gara.

D: Posso posizionare le carte Gara come indicato sotto?



R: No. Non potete posizionare una carta Gara a un angolo superiore a 90° rispetto alla carta precedente.

Crediti

Game Design: **Moyuki Adisawa**

Illustrazioni: **yamamori**

Graphic Design: **iD Creative Inc.**

Sviluppo: **Atsushi Hashimoto**

Editing: **Namiki, Soma Aoyagi**



Ringraziamenti speciali:

Kunihito Nozawa, Atsushi Koike, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Yabu, Masakazu Takizawa, Arao, Mutsuki, Kesuke, Hanawa [Ri], Takayuki Magata, Kazuhide Takaumi, Reo, Erisa, aya, arsenic

Pubblicato da: **Arclight, Inc.**

© 2025-2026 adisawagame / Arclight, Inc

Per l'Edizione Italiana pubblicata da



Responsabile Editoriale: **Enrico Emiliani**

Traduzione: **Enrico Emiliani, Giacomo Gentile**

Revisione: **Enrico Emiliani, Giacomo Gentile, Rugerfred Sedda**

Grafica e Layout: **Eleonora Abate**

Questo gioco è un'opera di fantasia. Ogni eventuale somiglianza con persone, organizzazioni o eventi reali è puramente casuale.