

MERMAID BEACH™

A Very Splashy Card Game
2-5 players • Ages 6+



RULES OF PLAY

CONTENTS

51 Beach cards (beach back):

- 32 beach items (4 each of sun, umbrella, sand castle, sailboat, sunglasses, beach ball, surfboard, pail & shovel)
- 12 Mermaids/men
- 4 Seaweed
- 2 Sneaker Waves
- 1 Sea Monster

26 Shell cards (shell back):

- 6 Starfish
- 5 each of 1, 2, 3 and 4 point shells

OBJECT

Collect the most shell points by playing Mermaids/men or pairs of beach items to the discard pile. Whoever has the most points when one player is either out of cards or holds only the Sea Monster wins.

SET UP



1. Divide the cards into a Beach deck and a Shell deck, according to card back.
2. Shuffle each deck separately to make sure the cards are well mixed.
3. Deal 5 Beach cards face down to each player. (7 cards in a two player game.) Hold cards in your hand, secret from opponents. Stack the rest of the Beach deck face down in the middle of the playing area.
4. Stack the Shell deck face down next to the Beach deck, leaving space for discard piles for both of them.

HOW TO PLAY

The player with the waviest hair goes first and play continues to the left. On every turn, take ONE of the following six actions:

1. Discard a Mermaid/man card and then draw the top card from the Shell deck. As a bonus, take another turn!
2. Discard a Mean Mermaid card and take one Shell card from any player.
3. Discard a pair of matching beach items and then draw the top card from the Shell deck.
4. Ask another player for a match to a Beach card in your hand.
5. Discard a Sneaker Wave card and choose a player to lose any one Shell card.
6. Discard a Seaweed card and choose a player to draw one Beach card.

All of these options are described in detail below.

1. MERMAIDS/MERMEN

Mermaid and Merman cards are powerful because they not only let you draw from the Shell deck, but they also give you a bonus turn. To make this happen, play a Mermaid or Merman card to the Beach discard pile. Then draw the top card from the Shell deck. See "Drawing from the Shell Deck" for more details. You then get to take another turn!



2. MEAN MERMAIDS

There are two not-so-nice mermaids in the Beach deck: Evil Eva and Meany Marty. When you play either one of these identical twins to the Beach discard pile you do not draw a card from the Shell deck. Instead, you may steal one face up Shell card of your choice from any player. Place the Shell card face up in front of you. This ends your turn. (No bonus turn.)

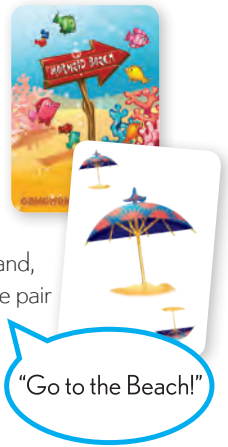


3. PAIRS OF MATCHING BEACH ITEMS

If you have two of the same type of beach item in your hand, play them to the Beach discard pile and then draw the top card from the Shell deck. See "Drawing from the Shell Deck" for more details.

4. ASK A PLAYER FOR A MATCHING BEACH CARD

If you can't do any of the above actions, you may ask another player for a match to one of your Beach cards. For example, "Do you have an umbrella?" If that player has a match in her hand, she must give it to you. Discard the pair and then draw the top card from the Shell deck. If she doesn't have a match, she must say, "Go to the Beach!" This means that you must draw the top card from the Beach deck. If you draw a matching beach item or a special card (mermaid/man, sneaker wave, seaweed), you may play it immediately. Otherwise, add it to your hand and play passes to the left.



5. SNEAKER WAVES

Sneaker waves are particularly sneaky because they take opponents' Shell cards back into the ocean! Play this card to the Beach discard pile and choose any one face up Shell card from a player to go into the Shell discard pile. This ends your turn.



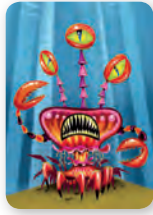
6. SEAWEED

Seaweed may be good for you, but it's yucky for opponents! Play a Seaweed card to the Beach discard pile and then choose a player to add the top card from the Beach deck to his hand. This ends your turn.



THE SEA MONSTER

Don't get caught holding the Sea Monster at the end of the game because it eats all of your highest numbered Shell cards! If you have the Sea Monster in your hand, try to pass it to another player before the game ends. (See below for details.)



DRAWING FROM THE SHELL DECK

Any time you discard a Mermaid/man card or a pair of matching beach items, you get to draw the top card from the Shell deck. You may draw one of two types of cards:



1. SHELL CARDS

Shells are worth 1, 2, 3, or 4 points. Place the Shell card **face up** in front of you. Whoever has the most shell points at the end wins.



2. STARFISH

Starfish force all players to pass one Beach card from their hands face down to the player either on the left or right. Read the direction on the card and pass accordingly. Place the Starfish card in the Shell discard pile.



PASSING NOTES:

- If you only have one card in your hand, you still must pass it.
- This is a good opportunity to pass a card you don't want. (Hint-Hint: The Sea Monster!)



ENDING THE GAME AND SCORING

The game may end in one of two ways:

1. One player is completely out of Beach cards.
2. One player is left holding only the Sea Monster card.

At either point, anyone holding the Sea Monster must reveal it and then discard all of her highest numbered Shell cards. Then each player adds up the values of any remaining face up Shell cards. Whoever has the most points is the winner. In case of a tie, whoever has the most individual Shell cards wins.

Note: If you discard a Mermaid/man or a pair of beach items as your last card(s), you still get to draw from the Shell deck. If you draw a Starfish, all other players still have one last chance to pass a card to the left/right before the game officially ends.



END GAME SCORING EXAMPLE:

At the end of the game Emily wound up holding the Sea Monster, which means that it "eats" both of her highest numbered (4) Shell cards. She counts up the rest of her shells for a total of 11 points.

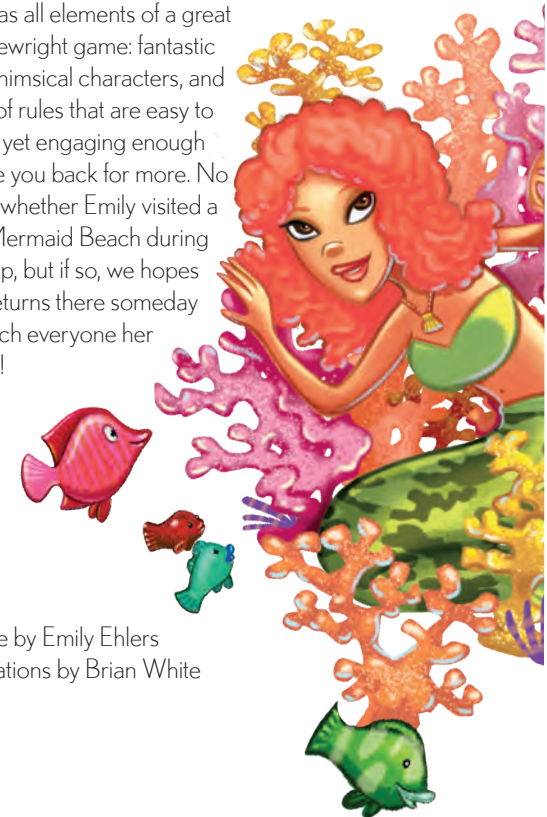


TIPS FOR YOUNGER PLAYERS

When playing with younger players, remove the Mean Mermaid and Sneaker Wave cards from the Beach deck. Also, here's a tip for figuring out the totals at the end of the game: Place each player's Shell cards in a row and then count up the individual shells on the cards.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

They say that the ocean is the inspiration for countless works of great art. Such is the case with *Mermaid Beach*, a game that came about while 8-year-old Emily Ehlers spent an entire year living aboard a sailboat and travelling the world by sea. Emily, along with help from her brothers, Jake and Drew, came up this wildly imaginative card game that has all elements of a great Gamewright game: fantastic art, whimsical characters, and a set of rules that are easy to learn, yet engaging enough to lure you back for more. No word whether Emily visited a real Mermaid Beach during her trip, but if so, we hope she returns there someday to teach everyone her game!



Game by Emily Ehlers
Illustrations by Brian White



Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 | e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2011 Gamewright, a division of Ceaco
All worldwide rights reserved.

SIRENAS DE PLAYA

¡Un juego de cartas para chapotear!
2-5 jugadores; Edades, 6 años y mayores



REGLAS DEL JUEGO CONTENIDO

51 cartas de playa (playa al verso):

32 piezas de playa (4 de cada una: sol, sombrillas, castillos de arena, gafas de sol, pelota de playa, tabla de surf, balde y pala)

12 Sirenas
4 Algas
2 Olas sigilosas
1 Monstro Marino

26 cartas de conchas

(conchas al verso)
6 Estrellas de Mar
5 de cada una de las conchas con 1, 2, 3 y 4 puntas.

OBJETIVO

Reúna cartas de conchas al jugar las sirenas o las piezas de playa al montón de piezas a descartar. Quién tenga el puntaje más alto cuando un jugador se quede sin cartas, o tenga solo al monstruo marino ganará.

ORGANIZANDO EL JUEGO



Montón de cartas de playa por descartar



Montón de cartas de conchas por descartar

1. Divida las cartas entre el naipe de playa y el naipe de conchas según la imagen al verso.
2. Baraje cada naipe (por separado) por lo menos cinco veces para asegurarse de que las cartas estén bien mezcladas.
3. Dele 5 cartas de playa a cada jugador. (7 cartas en un juego de dos jugadores.) Tenga las cartas de manera que los otros jugadores no puedan verlas. Amontone el resto del naipe de playa

bocabajo en el centro del área de juego.

4. Amontone el naipe de conchas bocabajo junto al naipe de playa dejando suficiente espacio entre los dos montones para crear un tercer montón de cartas a descartar.

COMO JUGAR

El jugador con el cabello más crespo será el primero en jugar. El turno continúa hacia la izquierda. A su turno tome UNA de las siguientes acciones:

1. Descarte una carta de sirena y luego tome la primera carta del naipe de conchas. Como bono, tome otra carta.
2. Descarte una carta de una sirena malvada y tome una carta de concha de cualquier jugador.
3. Descarte una carta de olas sigilosas y escoja un jugador quien perderá una carta de concha.
4. Descarte una carta de algas y escoja un jugador quien tomará una carta de playa.
5. Descarte un par de piezas de playa y luego tome la primera carta del naipe de conchas.
6. Pídale a otro jugador una carta que haga par con una de las cartas de playa en su mano.

Todas estas acciones se describen en mayor profundidad a seguir.

1. SIRENAS

Las cartas de sirenas son poderosas no solo por que le permiten tomar cartas del naipe de conchas, pero también le dan un turno extra como bono. Para que esto suceda juegue una carta de sirena al montón de cartas de playa a descartar. Luego tome la primera carta del naipe de conchas. Para más detalles ver la imagen "Tomando cartas del naipe de conchas." Puede tomar otro turno.



2. SIRENAS MALVADAS

Hay un par de sirenas que no son muy amables en el naipe de playa: Eva la Malvada y el Malicioso Martín. Cuando juega cualquiera de estas dos cartas al montón de cartas de playa a descartar no podrá tomar una carta del naipe de

conchas. En cambio podrá robarse una de las cartas de conchas que estén bocarriba en la mano de otro jugador. Ponga la carta de naipe bocarriba en frente suyo. Esta acción concluirá su turno. (No hay turno extra.)

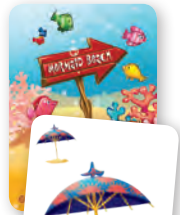


3. JUGANDO UNA PAR DE CARTAS DE PLAYA

Si tiene dos de las mismas cartas de playa en su mano las puede jugar al montón de cartas de playa a descartar y a cambio podrá tomar la primera carta del naipe de conchas. Para más detalles ver la imagen "Tomando del naipe de conchas."

4. PÍDALE UNA CARTA PAREJA A OTRO JUGADOR

Si no puede tomar alguna de las acciones anteriores puede pedirle a otro jugador una carta que le haga par a una de sus cartas de playa. Por ejemplo, "¿Tienes una sombrilla?" Si esta persona tiene una carta en su mano que le haga par a la suya, este tendrá que dársela. Descarte las dos cartas y luego tome la primera carta del naipe de conchas. Si esta persona no tiene una carta en su mano que le haga par a la suya, este le dirá "¡Vaya a la playa!" Esto significa que usted tendrá que tomar la primera carta del naipe de playa. Si toma una carta de alguna pieza de playa que le haga par a una de sus cartas o una carta especial (sirenas, olas sigilosas, algas) las podrá jugar inmediatamente. De lo contrario agregue la carta a su mano y el turno pasará a la persona a su izquierda.



"¡Vaya a la playa!"



5. OLAS SIGILOSAS

Las cartas de olas sigilosas son particularmente sigilosas por qué toman las cartas de conchas de los otros jugadores y las regresan al océano! Juegue esta carta al montón de cartas de playa a descartar y escoja cualquier carta de conchas de otro jugador que este bocarriba y póngala en el montón de cartas de conchas a descartar. Esto terminará su turno.



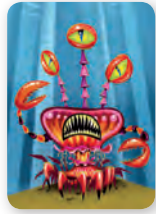
6. ALGAS

Las algas puede ser buenas para su salud ¡pero son bastante desagradables para sus oponentes! Juegue una carta de algas al montón de cartas de playa a descartar, y luego escoja un jugador a quién le dará

la primera carta de naipe de playa para agregar a su mano. Esto terminara su turno.

MONSTROS MARINOS

¡Qué no lo cojan con un monstruo marino al final del juego porque este se le comerá todas sus cartas de concha con los puntajes más altos! Si tiene un monstruo marino en su mano trate de pasárselo a otro jugador cada vez que alguien tome una carta de estrella de mar del naipe de conchas.



TOMANDO CARTAS DEL NAIPÉ DE CONCHAS

Cada vez que descarte una carta de sirena o un par de cartas de piezas de playa que hagan par tendrá que tomar la primera carta del naipe de conchas. Podrá tomar una de dos tipos de cartas:



1. CARTAS DE CONCHAS. Las cartas valen 1, 2, 3, ó, 4 puntos. Ponga la carta de concha bocarriba en frente suyo. Quién tenga el número más alto de puntos de conchas al final, ganara.

2. ESTRELLAS DE MAR Las estrellas de mar lo obligan a pasar una carta de playa de su mano (bocabajo) al jugador de su izquierda o derecha. Lea las instrucciones sobre la carta y proceda acorde a ellas. Ponga la carta de estrella de mar en el montón de cartas a descartar junto al naipe de conchas.

NOTAS SOBRE COMO PASAR CARTAS:

- Si solo tiene una carta en su mano, igual tendrá que pasarla.
- Esta es una buena oportunidad de pasar una carta que no quiera. (Pista: ¡El Monstro Marino!)

TERMINANDO EL JUEGO Y ANOTANDO PUNTOS

El juego concluirá en una de dos maneras:

1. Un jugador se queda sin cartas de playa.
2. Un jugador se queda solamente con la carta del monstruo marino.

Cuando suceda uno de estos dos casos, quién quede con el monstruo marino debe revelar esta carta y descartar todas sus cartas de concha de mayor puntaje. Luego cada jugador sumará el valor de las cartas de concha que quedaron bocarriba. Quién tenga el puntaje más alto ganara. En el caso de un empate, quien tenga más cartas de conchas ganará.

Nota: Si descarta una sirena o un par de piezas de playa como sus últimas cartas, todavía podrá tomar una carta del naipe de conchas. Si saca una estrella de mar todos los demás jugadores tendrán una última oportunidad de pasar una carta a su izquierda/ o derecha justo antes de que el juego termine oficialmente.

EJEMPLOS DEL PUNTAJE AL FINAL DE JUEGO



Al Final de juego Emily quedo con el monstruo marino lo que significa que este se "comerá" sus dos cartas de conchas de puntaje más alto (4). Luego ella contará el puntaje sobre el resto de sus cartas para un total de 11 puntos.

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES MÁS JÓVENES

Cuando este jugando con jugadores más jóvenes elimine las cartas de las sirenas malvadas y las olas sigilosas del naipe de playa. Y aquí hay otro consejo para sumar el puntaje al final del juego: Organice las cartas de conchas en fila y luego cuente las conchas sobre cada carta.

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

Dicen que el océano es una fuente inagotable de inspiración para las grandes obras de arte. Este es el caso con Sirenas de Playa, un juego que se produjo mientras Emily Ehlers, de 8 años de edad, pasó un año entero viviendo a bordo de un velero y viajando por el mundo. Emily, con ayuda de sus hermanos Jake y Drew, creo este juego de cartas locamente imaginativo que reúne todos los elementos de un gran juego de Gamewright: Arte fantástico, personajes excéntricos, y un conjunto de reglas que son fácil de aprender, mientras continúa siendo tan atractivas que lo enganchara una y otra vez. No sabemos si Emily visito sirenas reales durante su viaje, pero de ser así, ¡esperamos que algún día vuelva para enseñarle su juego a las sirenas!

Juego de Emily Ehlers
Ilustraciones de Brian White



Juegos para los infinitamente imaginativos
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006
Correo electrónico: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2011 Gamewright, una marca registrada de Ceaco
Todos los derechos mundiales reservados.