MERMAID BEACH™

Fyrir 2-5 leikmenn
6 ára og eldri

SPILAREGLUR

INNIHALD

51 strandspil (strönd á bakhlið):
32 strandhlutir (sól, sólhlíf, sandkastali, seglbátur, sólgleraugu, strandbolti, brimbretti, fata og skófla, 4 af hverjum hlut)
12 hafmeyjar og hafsveinar
4 þangplöntur
2 viðsjárverðar öldur
1 sæskrímsli

26 skeljaspil (skeljar á bakhlið):
6 krossfiskar - skeljaspil sem gilda 1, 2, 3 og 4 stig (5 af hverju)

MARKMIÐ

Að safna sem flestum skeljastigum með því að leggja niður hafmeyjar, hafsveina eða tvo eins strandhluti á kastbunkann. Sá sigrar sem fengið hefur flest stig þegar einhver leikmanna losnar við síðasta spil á hendi eða er með sæskrímslið eitt á hendi.

Kastbunki fyrir strandspil

Kastbunki fyrir skeljaspil

UNDIRBÚNINGUR

1. Flokkið spilin í tvo bunka eftir myndunum á bakhliðinni, strandspil annars vegar og skeljaspil hins vegar.
2. Stokkið báða bunkana vel.
3. Gefið hverjum leikmanni 5 strandspil á hvolfi (7 spil ef tveir leikmenn spila.) Takið spilin upp á hendi og gætið þess að mótspilararnir sjái þau ekki. Setjið afganginn af strandspilunum aftur í bunka á mitt borðið.
4. Setjið bunkann með skeljaspilunum við hliðina á bunkanum með strandspilunum og hafið pláss fyrir kastbunka sitt hvoru megin við þá..

GANGUR SPILSINS

Sá sem er með hrokknasta hárið byrjar og svo er farið hringinn í kringum borðið réttsælis. Í hvert sinn sem þú átt leik máttu gera EITT af eftirfarandi:

1. Setja út hafmeyjar- eða hafsveinaspil og draga í staðinn efsta spilið úr skeljabunkanum. Bónus: Gerðu aftur!
2. Setja út spil með illgjarnri hafmeyju og taka eitt skeljaspil frá einhverjum leikmanni
3. Setja út tvö samstæð strandhlutaspil og draga efsta spilið úr skeljabunkanum
4. Spyrja einhvern mótspilara hvort hann eigi eins strandhlut og þú ert sjálf(ur) með á hendi
5. Setja út viðsjárverða öldu og velja hvaða leikmaður missir eitt skeljaspil
6. Setja út spil með þangplöntu og velja hvaða leikmaður á að draga eitt strandspil

Öllum möguleikunum er lýst nánar hér á eftir.

1. HAFMEYJAR OG HAFSVEINAR

Hafmeyja- og hafsveinaspilin eru máttug því þau leyfa þér ekki aðeins að draga úr skeljabunkanum heldur færðu líka að gera aftur. Þú leggur niður hafmeyju eða hafsvein á kastbunkann fyrir strandspilin og dregur síðan efsta spilið úr skeljabunkanum. Sjá nánar „Dregið úr skeljabunkanum". Að því búnu máttu gera aftur!

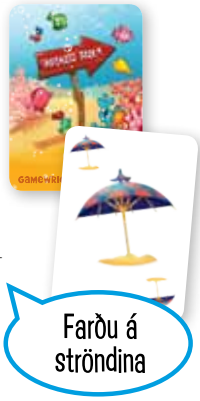
2. ILLGJÖRNU HAFMEYJARNAR

Í strandbunkanum eru tvær illa innrættar hafmeyjar, Ella hin illa og Stella hin slóttuga. Þær eru eineggja tvíburar og þegar þú setur aðra þeirra út á kastbunkann fyrir strandspilin færðu ekki að draga spil úr skeljabunkanum en í staðinn máttu stela skeljaspili (sem snýr upp) að eigin vali frá einhverjum mótspilara þinna. Leggðu skeljaspilið fyrir framan þig þannig að það snúi upp. Þá á næsti maður leik (þú færð ekki að gera aftur).

3. SAMSTÆÐ STRANDHLUTASPIL

Ef þú átt tvö eins strandhlutaspil á hendi máttu leggja þau niður á kastbunkann fyrir strandspilin og draga síðan efsta spilið úr skeljabunkanum. Sjá nánar „Dregið úr skeljabunkanum".

4. SPURT UM EINS STRANDSPIL



Ef þú getur ekki gert neitt af framangreindu máttu spyrja mótspilara hvort hann eigi strandspil sem er eins og eitthvert þeirra sem þú ert með á hendi. Til dæmis, „Áttu sólhlíf?" Ef viðkomandi á spilið á hendi verður hann að láta þig fá það. Leggðu þá niður samstæðuna og dragðu síðan efsta spilið í skeljabunkanum. Ef hann á ekki spilið verður hann að segja „Farðu niður á strönd!" Það merkir að þú verður að draga efsta spilið úr strandbunkanum. Ef þú dregur spil með strandhlutnum sem þú spurðir um, hafmeyju, hafsveini, viðsjárverðri öldu eða þangplöntu, máttu setja það strax út. Að öðrum kosti tekurðu spilið upp á hendi og næsti maður á leik.

5. VIÐSJÁRVERÐAR ÖLDUR

Ölduspilin eru sérstaklega viðsjárverð því þau bera skeljaspil mótspilaranna aftur með sér í sjóinn! Ef þú setur út ölduspil á kastbunkann fyrir strandspilin máttu velja skeljaspil sem snýr upp frá einhverjum mótspilara þinna og henda því í kastbunkann fyrir skeljaspilin. Að því búnu á næsti maður leik..

6. ÞANGPLÖNTUR

Þangið kann að vera gott fyrir þig en það er andstyggilegt fyrir mótspilara þína! Leggðu niður þangspil á kastbunkann fyrir strandspilin og veldu svo hvaða leikmaður á að draga efsta spilið úr strandbunkanum og taka það upp á

SÆSKRÍMSLIÐ

Gættu þess að sitja ekki uppi með sæskrímslið á hendi í lok spilsins því það étur öll stigahæstu skeljaspilin þín! Ef þú ert með sæskrímslið á hendi reyndu þá að lauma því til einhvers hinna leikmannanna áður en spilinu lýkur (sjá nánar hér á eftir).

DREGIÐ ÚR SKELJABUNKANUM

Í hvert sinn sem þú leggur niður hafmeyju, hafsvein eða tvö samstæð strandhlutaspil máttu draga efsta spilið úr skeljabunkanum. Í honum eru tvenns konar spil:

1. SKELJASPIL

Skeljaspilin gilda 1, 2, 3 eða 4 stig. Leggðu skeljaspilin fyrir framan þig þannig að þau snúi upp. Sá sigrar sem er með flest skeljastig í lokin.

2. KROSSFISKAR

Ef upp kemur krossfiskur verða allir leikmenn að lauma einu strandspili af hendi á hvolfi til leikmannsins vinstra eða hægra megin við sig. Lesið af spil-inu í hvora áttina þið eigið að lauma. Setjið svo krossfiskaspilið í kastbunkann fyrir skeljaspilin.

SPILUM LAUMAÐ:

- Allir verða að lauma spili jafnvel þó þeir eigi bara eitt spill eftir á hendi.
- Þetta er gott tækifæri til að losa sig við óæskileg spil (t.d. sæskrímslið!)

LEIKSLOK OG STIGAGJÖF

Spilinu lýkur þegar annað af eftirtöldu gerist:
1. Einhver leikmanna á engin strandspil eftir.
2. Einhver leikmanna á bara sæskrímslið eftir á hendi.

Í því tilviki verður sá sem er með sæskrímslið á hendi að sýna það og henda síðan öllum skeljaspilunum sínum með hæstri stigatölu. Síðan leggja leikmenn saman stigin á skeljaspilunum sínum sem snúa upp. Sá sigrar sem er með flest stig. Ef tveir eða fleiri eru með jafnmörg stig sigrar sá sem á flest skeljaspil.

Ath.: *Ef þú setur út síðasta spilið þitt og það er hafmeyja, hafsveinn eða tveir samstæðir strandhlutir máttu samt draga úr skeljabunkanum. Ef þú dregur krossfisk fá allir hinir leikmennirnir eitt lokatækifæri til að lauma spili til vinstri/hægri áður en spilinu er endanlega lokið.*

END DÆMI UM STIGAGJÖF Í LOK SPILS

Í lok spilsins situr Emily uppi með sæskrímslið á hendi, sem merkir að það „étur" bæði skeljaspilin hennar með hæstu stigatöluna (4). Hún leggur saman tölurnar á hinum skeljaspilunum sínum og fær alls 11 stig.

GÓÐ RÁÐ FYRIR UNGA LEIKMENN

Þegar ungir leikmenn spila með má fjarlægja illgjörnu hafmeyjarnar og viðsjárverðu ölduspilin úr strandbunkanum. Til að auðvelda stigatalninguna í lokin má raða öllum skeljaspilum hvers leikmanns hlið við hlið og telja skeljarnar á þeim.

ORÐSENDING FRÁ GAMEWRIGHT

Sagt er að hafið sé innblástur óteljandi listaverka. Sú var einmitt raunin með Hafmeyjarströndina en spilið varð til þegar hin átta ára gamla Emily Ehlers bjó í heilt ár um borð í seglskútu og ferðaðist um heiminn. Emily fann upp þetta frábæra spil með hjálp bræðra sinna Jake og Drew, en spilið býr yfir öllu því sem einkennir góð spil frá Gamewright: frábærar myndskreytingar, skemmtilegar persónur og reglur sem er auðvelt að læra en eru samt nógu flóknar til að draga þig að spilaborðinu aftur og aftur. Ekki fylgir sögunni hvort Emily heimsótti raunverulega hafmeyjarströnd á ferðalagi sínu en ef hún gerði það vonum við að hún snúi aftur þangað einn góðan veðurdag og kenni öllum þar spilið sitt!

Spil: Emily Ehlers
Myndskreytingar: Brian White

Spilavinir

GAMEWRIGHT®
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.