

THE RUFF SURFIN' CARD GAME

2-4 PLAYERS · AGES 8 & UP

HANG FOUR™

RULES OF PLAY



CONTENTS

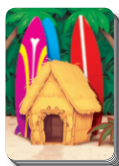
51 cards, 30 wooden sand dollars, 1 custom die

OBJECT

Be the first player to collect four complete sets of surf dogs or have the most complete sets when the Surf deck runs out.

SET UP

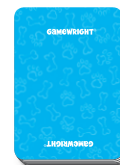
- Separate the cards into two decks according to card back.
- Sort through the Surf deck (blue back) and place one surf dog character card face up in front of each player. Shuffle the rest of the deck and stack it face down in the middle of the playing area.
- Shuffle the Surf Shack deck and stack it, face down, next to the Surf deck.
- Give each player three sand dollars. Place the remainder between the two decks in the middle of the playing area.
- Place the die within reach of all players.



SURF SHACK DECK



SAND DOLLAR BANK



SURF DECK

HOW TO PLAY

The last person to smell a wet dog starts the game and play continues to the left. On your turn take ONE of the following actions:

1. Roll the die and collect sand dollars/visit the Surf Shack, OR
2. Cash in a multiple of 3 sand dollars and buy one or more cards from the Surf deck, OR
3. Cash in 2 sand dollars and draw the top card from the Surf Shack deck.

Note: Once you roll the die, you may not cash in sand dollars (and vice versa). Think carefully before you move!



ROLLING THE DIE

If you choose to roll the die, one of two things may happen:

1. COLLECT SAND DOLLARS FROM THE BANK

If the die lands on a number, collect that number of sand dollars from the bank. This ends your turn.

Note: You can not have more than nine sand dollars at any time as a result of rolling the die. If you rolled a number that puts you over the limit, collect only the number that makes your total equal nine.

2. VISIT THE SURF SHACK

If the die lands on the “Surf Shack” icon, draw the top Surf Shack card and place it face up next to the deck. Then take one of the following actions:

SEAGULL- Swipe opponents’ sand dollars. Roll the die again and collect that number of sand dollars from each player. For example: If you roll a 3, every player must give you three sand dollars. If a player does not have the number of sand dollars you rolled, he should give as many as he has. If the die lands on the Surf Shack again, you get nothing. *Note: This is the only time you may possess more than nine sand dollars. However, you must buy at least one card on your next turn.*





SNAG A SURFBOARD – Steal an opponent’s incomplete surf board cards. Roll the die and take that number of incomplete surf board cards from one player. You may steal any assortment of cards. For example, if you roll a 2, steal any two incomplete cards from one player. If no player has the exact number of cards that you rolled, you may take up to that number. If the die lands on the Surf Shack again, you get nothing.



WIPE OUT! – Lose a number of incomplete surf board cards. Roll the die again and remove that number of incomplete surf board cards from in front of you (your choice). Place them in a discard pile next to the Surf deck. If you don’t have the number of incomplete cards that you rolled, remove as many as you have up to that number. If the die lands on the Surf Shack again, your cards are safe.



CASHING IN SAND DOLLARS

If you choose to cash in sand dollars, you can spend them in one of two ways:

1. Cash in a multiple of three sand dollars and buy one or more cards from the Surf deck. For example, three sand dollars buys you one card, six sand dollars buys two cards, and nine sand dollars buys three cards. Place your sand dollars in the bank and then draw the corresponding number of cards from the top of the Surf deck and put them face up in front of you. If any of the cards helps to complete one of your Surf Dogs, line it up next to them. If not, put it in an empty space to start a new Surf Dog. *Note: You can have multiple incomplete Surf Dogs at the same time.*



COMPLETING A SURF DOG

A complete surf dog consists of three cards: A nose surfboard card (left), a surf dog character (center), and a tail surfboard card (right). Once a Surf Dog has been completed, all three cards are now protected for the rest of the game both from being stolen by other players as well as from being lost in a wipe out.



2. Cash in two sand dollars and draw the top card from the Surf Shack deck. Follow the card action as described under “Visit the Surf Shack”. *Note: You may not buy multiple Surf Shack cards in a turn.*

WINNING THE GAME

The game ends in one of two ways:

1. The first player to assemble four complete Surf Dogs wins the game.
2. When the Surf deck is depleted, the player with the most complete Surf Dogs wins. In case of a tie, the player with the most sand dollars wins.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

We took a highly unscientific poll of dogs from around the world and asked what sport they’d most likely be doing if they had more free time. The answer was nearly unanimous - surfing. So it seemed only natural to dedicate a game to this all too obvious cultural intersection. At the same time, it’s dedicated to all you humans who love to live vicariously through your pets. As you play, you’ll hone skills like quick decision making as well as probability. (Hint- you have a one in three chance of drawing a Wipe Out! card.) Before long, you’ll be trained like a champion surf dog and learn to live by their motto: “Stand. Stay. Good dog!”

Game by Scott Anderson
Illustrations by Dave Clegg



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
TEL:617-924-6006 FAX:617-969-1758 E-MAIL:jester@gamewright.com www.gamewright.com
©2009 Gamewright, a division of Ceaco. All rights worldwide reserved.

UN JUEGO BRUSCO DE SURF Y CARTAS

2 A 4 JUGADORES

EDADES. 8 AÑOS Y MAJORES

HANG FOUR™

REGLAS DEL JUEGO



CONTENIDO

51 cartas: 30 conchas de madera, 1 dado

OBJETIVO

Sea el primer jugador en recolectar cuatro juegos de perros surfedores, o tenga el juego mas complete cuando se acaben los muelles de surf.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

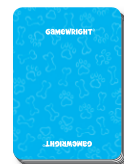
- Separe las cartas en dos montones según el diseño al verso.
- Busque entre las cartas de surf un perro surfedor y ponga la carta, mirando hacia arriba, enfrente de cada jugador. Baraje el resto del naipe y póngalo, mirando hacia abajo, en el centro del área de juego.
- Baraje el naipe de chozas de surf y pongalas mirando hacia abajo junto a al otro naipe.
- Déle a cada jugador 3 conchas. Ponga el resto en medio de los dos naipes en el centro del área de juego.
- Ponga el dado al alcance de todos los jugadores.



CARTAS DE CHOZAS DE SURF



CONCHAS



CARTAS DE SURF

COMO JUGAR

Quien haya olido un perro mojado recientemente será el primero en jugar.

El turno seguirá hacia la izquierda. A su turno haga una de las siguientes acciones:

1. Tire el dado y recoja conchas/visite la choza de surf, o
2. Cambie sus conchas (en múltiples de tres) y compre una o mas cartas de la choza de surf, o
3. Cambie 2 conchas y tome la carta de arriba del montos de chozas de surf.

Nota: Una vez haya tirado el dado no podrá cambias sus conchas por dólares, y vise versa. ¡Piense antes de jugar!



TIRANDO EL DADO

Si escoge tirar el dado, una de dos cosas pasara:

1. RECOJA CONCHAS

Si el dado cae en un número, recoja ese número de conchas del centro. Esto concluirá su turno. *Nota: No puede tener mas de 9 conchas a la vez, a causa de tirar el dado. Si saca un número que le dará un total de más de nueve, solo tome suficientes conchas para llegar a nueve.*

2. VISITA LA CHOZA DE SURF

Si el dado cae en la choza de surf, tome la carta de arriba del montón acorde, y pongala junto al montón, mirando hacia arriba. Luego tome una de las siguientes acciones:

GAVIOTAS – Se roban los dólares de los demás jugadores. Tire el dado de nuevo y tome ese número de cartas de cada jugador. Por ejemplo: Si saca un 3, cada jugador debe darle 3 conchas. Si algún jugador no tiene suficientes conchas, ese debe darle todas las conchas que tenga. Si el dado cae en la choza de surf, no obtendrá conchas. *Nota: Solo bajo estas circunstancias puede tener más de 9 conchas. Sin embargo, usted deberá comprar por lo menos una carta a su siguiente turno.*





RED DE SURF – Róbase las cartas incompletas de tablas de surf de los demás jugadores. Tire el dado y tome ese número de cartas de cada jugador. Puede robarse cualquier juego de cartas. Por ejemplo, si saca un 2, róbase 2 cartas incompletas de un jugador. Si nadie tiene ese número de cartas, tome las que tenga. Si el dado cae en la choza de surf, no obtendrá cartas.



¡BORRÓN! – Desagase de sus cartas de tablas de surf incompletas. Tire el dado de nuevo y desagase de ese número de cartas (puede escoger las cartas). Pongalas en un montón de desecho junto al montón de cartas de surf. Si no tiene suficientes cartas, desagase de las que tenga. Si el dado cae en la choza de surf, sus cartas están seguras.



CAMBIANDO SUS CONCHAS

Si escoge cambiar sus conchas, las puede gastar de dos maneras:

1. Cambie, en múltiplos de 3 conchas, y compre una o más cartas de la choza de surf. Por ejemplo, 3 conchas compran una carta, seis conchas compran dos cartas, y nueve conchas compran tres cartas. Ponga sus conchas en el medio del área de juego, y tome el número apropiado de cartas del montón de surf. Si alguna de estas cartas le ayudan a completar un juego de perros surfistas, alinéelos junto a ellos. Si no es el caso, ponga la carta en un espacio libre para empezar un perro de surf nuevo.



COMPLETANDO UN PERRO DE SURF

Un perro de surf completo consiste en tres cartas: Una carta de la parte delantera de la tabla de surf (izquierda), un perro de surf (centro), y una carta de la parte de atrás de la tabla (derecha). Una vez un perro de surf este completo, las tres cartas están protegidas durante el resto del juego de perderlas por un robo o un borrón.



2. Cambie 2 conchas y tome la carta de arriba del montón de surf. Siga las instrucciones de acción bajo “Visita la Choza de Surf”. *Nota: No puede comprar múltiples cartas de surf en un mismo turno.*

GANANDO EL JUEGO

El juego concluirá con una de las siguientes acciones:

1. El primer jugador en completar cuatro perros de surf ganará el juego.
2. Cuando el muelle de surf este vacío, el jugador con los perros de surf más completos ganará. En el caso de un empate, el jugador con más conchas ganará.

UNA NOTA DE GAMESWRIGHT

Tomamos una encuesta, poco científica, con perros alrededor del mundo y les preguntamos que deporte harían si tuvieran más tiempo libre. La respuesta fue unánime – surfearían. Así es que nos pareció natural dedicar este juego a esta obvia intersección cultural. A la misma vez, el juego está dedicado a todos los humanos que les gusta disfrutar la vida a través de sus mascotas. Mientras juega estará afinando sus habilidades para tomar decisiones rápidamente. (Pista – usted tiene una probabilidad de una en tres de sacar una carta de borrón o de choza de surf.) En poco tiempo estará bien entrenado como todo un perro de surf campeón, y vivirá bajo su lema: “¡Parece, Quieto, Buen Perro!”

Juego de Scott Anderson
Ilustraciones de Dave Clegg



GAMESWRIGHT®

Juegos para los infinitamente imaginativos®

70 Bridge Street, Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758 | Correo electrónico: jester@gameswright.com | www.gameswright.com

©2009 Gameswright, a trademark of Ceaco. Todos los derechos reservados.