



A játék célja

Az lesz a nyertes, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjti.

Előkészületek

Tegyétek a teve kártyát az asztal közepére. Keverjétek össze a megmaradt kártyákat, és osszatok mindenkinek négy lapot. A megmaradt lapokat tegyétek képpel felfelé az asztalra. Ez lesz a húzó pakli.

A játék menete

Az osztótól balra ülő játékos kezd. A körökben a következőket kell tenned:

1. Tegyéél egy lapot képpel felfelé a tevére!

2. Mondd be a tevéen lévő súly nagyságát. A lap súlyát a bal felső sarokban lévő szám mutatja meg. A tevéen lévő kártyák súlya összeadódik. Vagyis ha a gyümölcskosár súlya 6, az hozzáadódik a tevéen lévő 15 ponthoz, akkor az összsúly így 21 lesz.

3. Húzz egy lapot a húzópakliból. (Ha a pakli lapjai elfogynak, laphúzás nélkül folytatódik a játék.)

A játékot a balra ülő játékos folytatja. Addig tart egy menet, míg a teve hátán lévő súly el nem éri az 50 pontot. Ekkor a teve háta beszakad, és vége van a körnek.

A kör értékelése

Amikor a körnek vége van, mindenki (kivéve azt, akinél beszakadt a teve háta) értékeli a kezében tartott lapokat. Add össze a lapjaid értékét, és a kapott számot add hozzá a korábbi körökben szerzett pontjaidhoz. Viszont ha valaki szalmaszállal törte be a teve hátát, akkor ebben a körben csak ő értékelheti a kezében maradó lapjait. A többiek most nem kapnak pontot. Amikor mindenki feljegyezte a pontjait, szedjük össze valamennyi lapot, (a teve a helyén marad) és keverjük meg őket. Az előző osztótól balra ülő játékos lesz az osztó, és az osztás után új kör kezdődik. Újra 4 lapot kap mindenki, és a fentebb leírtak szerint megy tovább a játék.

A játék vége

A játék addig folytatódik, amíg egyszer mindenki volt már osztó. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

Speciális lapok

A Straw játékban 5 speciális lap is van. Ezek értéke a pontozás alkalmával nulla. A repülő szőnyeg negatív pontot jelent a játékosnak a kör végén.



R Reverse - Megfordítás
Megfordítja a játék menetének irányát.
A lap értéke pontozáskor nulla.



C Copy - Másolás
Lemásolja az utoljára kijátszott lapot. Nem lehet kijátszani, ha a teve hátán nincs másik lap. Amikor az Aladdin lámpája kártyát másolod, határozd meg a kártya súlyát!



X Aladdin's Lamp - Aladdin lámpája
A lapot kijátszó játékos határozza meg a kártya súlyát. Az értéknek egész számnak kell lennie (1-10).



1/1000 Straw - Szalmaszál
Csak akkor lehet kijátszani, ha ezzel betörjük a teve hátát. Amint valaki kijátszotta, csak ő értékeli a kezében maradt lapokat, míg a többiek nem értékelhetik a sajátjaikat. Aki kijátszotta ezt a lapot, már nem húzhat új lapot az értékelés előtt.



Flying Carpet - Repülő szőnyeg
Ennek a lapnak negatív súlyértéke van. Amikor ezt a lapot kijátszotta valaki, vonjuk le a súlyát a teve hátán lévő lapok összegéből. Értékeléskor a kezében maradó lapok értékei negatív pontokat jelent neked.