

„STRAW” – Gra, która złamała grzbiet wielbłąda (karciana)

Dla 2-6 graczy, wiek 8+, czas gry: ok. 30 minut

Zawartość:

64 karty do gry
1 karta Camel - wielbłąd

Cel gry:

Zakończ grę z najwyższą liczbą punktów.

Ustawienie:

Umieść kartę Wielbłąda na środku obszaru gry. Przetasuj pozostałe karty. Rozdaj po cztery karty dla każdego z graczy. Pozostałe karty odłóż zakryte na stół jako talię do dobierania.

Gra:

Rozpoczyna gracz znajdujący się po lewej stronie rozdającego. Podczas swojej kolejki gracz musi:

1. Zagrać jedną kartę na kartę wielbłąda, frontem do góry, odkrytą.
2. Ogłosić masę całkowitą na wielbłądzie. Waga jest podana w lewym górnym rogu karty. Wagi się kumulują, więc jeśli dodamy np. Kosz Owoców ważący 6 do wagi 15, która już jest na wielbłądzie, to daje nam łączną wagę 21.
3. Dobrać jedną kartę z talii dobierania. Jeśli w tej talii zabraknie kart, kontynuujemy grę bez dobierania.

Kontynuujemy grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do momentu aż złamiemy grzbiet Wielbłąda (patrz zakończenie rundy).

Zakończenie rundy:

Kiedy waga na wielbłądzie przekroczy 50, grzbiet wielbłąda zostaje złamany a runda zakończona.

Punktacja Rundy:

Kiedy runda się kończy każdy gracz z wyjątkiem tego, który złamał grzbiet wielbłąda, podlicza karty pozostałe w ręku. Zsumuj wagę kart pozostałych w ręku a wynik dodaj do wyników z poprzednich rund. Jednak jeśli któryś z graczy zdoła złamać grzbiet wielbłąda przy pomocy karty „Straw”, wtedy tylko ten gracz liczy punkty z kart na ręku a pozostali gracze nie zdobywają punktów w tej rundzie.

Kiedy wyniki z danej rundy zostaną zapisane, należy zebrać wszystkie karty i potasować. Rozdaje gracz siedzący po lewej stronie poprzednio rozdającego karty. Rozpoczynamy nową rundę rozdając po cztery karty każdemu z graczy.

Wygrana:

W grze jest tyle rund ilu graczy. Każdy z graczy powinien raz (i tylko raz) rozdawać karty podczas gry. Wygrywa osoba z najwyższym wynikiem na koniec ostatniej rundy.

Karty specjalne:

W grze znajduje się pięć różnych kart specjalnych (opis poniżej).

Karty Reverse, Copy, Aladdin's Lamp i Straw mają wartość zerową przy podliczaniu punktów, natomiast Flying Carpet ma wartość ujemną.

R Reverse - Odwróć:

Karta Reverse odwraca kierunek gry. Wartość masy karty wynosi zero.

C Copy - Kopiuj:

Karta Copy naśladuje poprzednio zagrana kartę. Nie można jej zagrać, jeśli nie ma żadnej innej karty na wielbłądzie. Przy kopiowaniu karty Aladdin's Lamp można wybrać nową wartość wagi (od 1 do 10).

X Aladdin's Lamp – Lampa Alladyna:

Gracz wybiera wartość wagi od 1 do 10. Ta wartość musi być liczbą całkowitą.

1/100 Straw - Słomka:

Może zostać zagrana tylko w celu złamania grzbietu wielbłąda. Jeśli zostanie zagrana z powodzeniem, punkty w danej rundzie liczy tylko gracz, który ją zagrał. Pozostali gracze zostają bez punktów w tej rundzie. Osoba, która zagrywa kartę Straw, nie dobiera kolejnej karty przed podliczeniem rundy

Flying Carpet – Latający Dywan:

Te karty mają ujemną (–) wartość wagi. Zagrywając flying carpet, odejmij liczbę z karty Flying Carpet od całkowitej wagi znajdującej się aktualnie na wielbłądzie. Przy podliczaniu punktów na zakończenie rundy, jeśli masz ją na ręku, odejmujesz jej wartość.