



Состав игры
64 игральные карты
1 Карта верблюда

Для 2-6 игроков
Возраст 8+
Время игры 30 минут

dvakadra.com.ua

Цель игры

Набрать больше всех очков в конце игры

Подготовка

Поместите карту с верблюдом в центр игрового стола. Перемешайте оставшиеся карты. Раздайте каждому игроку по 4 карты. Остальные карты складываются в колоду.

Ход игры

Ход начинает игрок по левую сторону от раздающего. В свой ход

1. Поместите одну карту на верблюда
2. Объявите общий вес на верблюде.
Вес указан в верхнем левом углу карты.
Вес накапливается, например если корзина с фруктами весит 6 а на верблюде уже есть вес в 15, то общий вес будет 21
3. Возьмите карту из колоды. Если колода закончилась, играйте без взятия карт.

Продолжайте игру по часовой стрелке, пока спина верблюда не сломается.

Конец раунда

Когда вес на верблюде превышает 50, его спина ломается и раунд заканчивается

Подсчет очков

Когда заканчивается раунд, каждый игрок, кроме того, кто сломал спину верблюду, подсчитывает свои очки - плюсуйте вес каждой карты, оставшейся у Вас в руке к весу с предыдущего раунда.

Однако, если игроку удалось сломать спину верблюду с одной картой соломинки, только этот игрок подсчитывает свои очки. Оставшиеся игроки этого не делают.

Когда счет раунда записан, соберите все карты, перемешайте их, и начните раунд снова. Раздавать карты в этот раз будет человек слева от первого раздававшего.

Конец игры

Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не станет раздающим. Игрок с самым высоким общим баллом становится победителем в игре.

Специальные карты

В игре есть пять разных специальных карты (писание наже) Разворот, Копия Лампа Алладина, м Карта соломинки. Каждая из них равна нулю при подсчете Ковер самолет минусует очки при подсчете.



R **Разворот** Меняет ход игры. Карта равна нулю при подсчете очков



C **Копия** Копирует предыдущую сыгранную карту. Не может быть сыграна, если на верблюде нет карт. Копируя Карту Лампы Алладина, выберите любое число от 1-10



X **Лампа Алладина** Игрок выбирает число от 1-10



$\frac{1}{1000}$ **Соломинка** Может быть сыграна только чтобы сломать спину верблюда. Если карта сыграна верно, только сыгравший ее игрок подсчитывает свои очки. Игрок сыгравший соломинку не тянет новую карту перед подсчетом очков.



-3 **Ковер Самолет** Эти карты имеют негативное (-) значение. При подсчете очков, игрок минусует значение этой карты из общей суммы очей. В ходе игры Ковер самолет уменьшает вес на верблюде на число, указанное на карте.