



STRAW

The GAME that
BROKE the CAMEL'S
BACK!



Contents:
64 Playing Cards
1 Camel Card

For 2–6 Players
Ages 8 to Adult
Playing Time: 30 minutes

Object of the Game

Be the player with the highest score at the end of play.

Setup

Place the Camel Card in the center of the play area. Shuffle the remaining cards. Deal four cards to each player. The remaining cards become the Draw Pile.

Play

The player to the left of the Dealer goes first. On your turn, you must:

1. Play one card on the camel.
2. Announce the total weight on the camel.
The weight is depicted in the upper left-hand corner of the card. Weight is cumulative, so if a Basket of Fruit weighing 6 is added to a camel with a weight of 15 already on it, the new weight is 21.
3. Draw one card from the Draw Pile. If the Draw Pile runs out of cards, continue playing without drawing cards.

Play passes to the left. Continue clockwise around the table until the Camel's back breaks (see ending the round).

Ending the Round

When the weight of the camel exceeds 50, the camel's back breaks and the round ends.

Scoring the Round

When the round ends, each player, except the one who broke the camel's back, scores his or her hand. Add up the weight of each card remaining in your hand and add that to your total score from previous rounds. However, if a player is able to break the camel's back with the Straw card, only that player scores his or her hand. The remaining players do not score that round.

Once scores for the round are recorded, collect all of the cards and shuffle. Pass the position of Dealer to the player to the left of the previous dealer and start a new round, dealing four new cards to each player.

Winning the Game

Play continues until each player has been the Dealer once (and only once). The player with the highest total score at the end of the last round is the winner.

Special Cards

There are five different special cards in Straw (explained below). *Reverse*, *Copy*, *Aladdin's Lamp* and *Straw* cards each weigh zero when scoring. *Flying Carpet* is worth negative points in a player's hand at the end of the round.



R *Reverse*: Reverses the direction of play. The weight value of this card is zero.



C *Copy*: Copies the previous card that was played. Cannot be played if there are no other cards on top of the camel. When Copying an Aladdin's Lamp card, choose a new weight value (1-10).



X *Aladdin's Lamp*: The player chooses a weight value from one to ten. This value must be a whole number.



1/1000 *Straw*: May only be played to break the camel's back. If successfully played, only the player playing the Straw card scores the round, other players do not. The player playing the Straw card does not draw another card before scoring the round.



5 *Flying Carpet*: These cards have a negative (-) weight value. When playing a flying carpet, subtract the number on the Flying Carpet card from the total weight currently on the camel. When scoring, this card counts as a negative value in your hand as well.



Matériel :
64 cartes à jouer
1 carte Chameau

**Pour 2 à 6 joueurs
à partir de 8 ans
Durée : 30 minutes**

But du jeu :

Être le joueur avec le plus de points après un nombre de manches égal au nombre de joueurs.

Préparation

Placez la carte Chameau au centre de l'aire de jeu. Mélangez les autres cartes et distribuez-en quatre à chaque joueur. Les cartes restantes forment la Pioche.

Déroulement

Le joueur à la gauche du Donneur commence. À son tour de jeu, on doit :

1. Jouer une carte sur le Chameau.
2. Annoncer le poids total sur le Chameau. Le poids d'une carte est indiqué dans son coin supérieur gauche.
3. Prendre une carte de la Pioche. Quand la Pioche est épuisée, on continue à jouer sans piocher de carte.

Puis c'est au joueur à gauche de jouer. Le jeu se fait donc dans le sens horaire.

Fin d'une Manche

Quand le poids du Chameau dépasse cinquante, le dos du chameau est brisé et la manche est terminée à la fin du tour de jeu.

Décompte d'une Manche

À la fin d'une manche, on compte les points. Chaque joueur, à l'exception de celui qui a mis fin à la manche (celui qui a fait dépasser la limite), compte ses points en main. Additionnez le poids des cartes encore en main de chaque joueur et ajoutez le à leurs total respectif des manches précédentes.

Attention: si un joueur met fin à la manche avec la carte *Brin de Paille*, seul ce joueur marque des points. Les autres marquent zéro pour cette manche.

Une fois les scores enregistrés, une nouvelle manche commence. On mélange toutes les cartes et le joueur à la gauche du précédent Donneur distribue les cartes.

Victoire

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs présents (chaque joueur aura été une fois le Donneur). Le joueur avec le plus fort total à l'issue de toutes ces manches est le vainqueur.

Cartes Spéciales

Reverse, *Copy*, *Aladdin's Lamp* et *Straw* ont un poids de zéro lors du décompte de fin de manche.



R *Reverse*: On inverse l'ordre du jeu. Le poids de cette carte est de zéro.



C *Copy*: Copie la carte précédente qui a été jouée. Ne peut pas être jouée s'il n'y a pas de carte sur le Chameau. Quand on copie la carte *Aladdin's Lamp*, on choisit un nouveau poids (entre 1 et 10).



X *Aladdin's Lamp*: Le joueur choisit une valeur de poids entre un et dix. Cette valeur doit être un nombre entier.



$\frac{1}{1000}$ *Straw*: Ne peut être jouée que pour briser le dos du Chameau. Dans ce cas, seul le joueur ayant joué cette carte marque des points pour cette manche. Le joueur qui joue cette carte ne pioche pas une autre carte avant de faire le décompte de fin de manche.



Flying Carpet: Ces cartes ont des valeurs négatives (-) de poids. Quand on joue une de ces cartes, on retire la valeur de la carte du total de poids actuellement sur le Chameau. Pour le décompte de fin de manche, ces cartes ont également une valeur négative.



Inhalt:
64 Spielkarten
1 Kamelkarte

**Für 2 bis 6 Spieler;
ab 8 Jahren
Dauer: 30 Minuten**

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Anzahl der Runden entspricht der Anzahl der Spieler.

Spiel Aufbau:

Die Kamelkarte wird in der Mitte des Spielfeldes platziert. Die übrigen Karten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt vier Karten verteilt. Die restlichen Karten sind der Nachziehstapel.

Spielablauf:

Der Spieler links neben dem Geber wird Startspieler. Der Spieler, der am Zug ist, muss die folgenden Aktionen ausführen:

1. Eine Karte auf das Kamel legen.
2. Das Gesamtgewicht, das auf dem Kamel liegt, ansagen. Das Gewicht der jeweiligen Karte steht immer oben links in der Ecke.
3. Eine Karte vom Nachzugstapel ziehen. Kann der Spieler, der am Zug ist, keine Karte mehr ziehen, wird ohne Nachziehen weitergespielt.

Danach ist der linke Spieler an der Reihe, und so geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das Ende einer Runde:

Eine Runde endet, wenn das Gesamtgewicht auf dem Kamel höher als fünfzig ist und das Kamel die Last nicht mehr tragen kann.

Die Wertung einer Runde:

Jeder Spieler, außer dem, der die letzte Karte auf das Kamel gelegt hat, zählt jetzt das Gewicht seiner verbliebenen Handkarten zusammen und addiert es zu den Punkten aus den vorherigen Runden.

Hat ein Spieler mit der „Stroh“ Karte das maximale Gewicht überschritten, zählt nur dieser Spieler das Gewicht seiner Handkarten und erhält die Punkte. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Nachdem alle Punkte gezählt worden sind, werden alle Karten eingesammelt und neu gemischt. Der Spieler links neben dem Geber wird neuer Geber, und eine weitere Runde beginnt.

Ende des Spiels:

Es werden so viele Runden gespielt, bis jeder Spieler einmal Geber war. Der Spieler, der am Ende der letzten Runde die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Sonderkarten:

Reverse, *Copy*, *Aladdin's Lamp* und *Straw* haben jeweils ein Gewicht von Null.



R *Reverse*: Lässt das Spiel in die andere Richtung laufen. Das Gewicht der Karte ist Null.



C *Copy*: Kopiert die oben liegende Karte auf dem Kamel. Copy kann nicht gespielt werden, wenn auf dem Kamel keine andere Karte liegt. Wenn die Karte *Aladdin's Lamp* kopiert wird, darf der Spieler einen neuen Wert für das Gewicht auswählen (1-10).



X *Aladdin's Lamp*: Der Spieler wählt einen Wert für das Gewicht zwischen Eins und Zehn. Der Wert muss eine ganze Zahl sein.



1 *Straw (Stroh)*: Darf nur gespielt werden, um dem Kamel den Rücken zu brechen und das Gewichtslimit zu überschreiten. Nur der Spieler, der die „Stroh“ Karte gespielt hat, erhält in dieser Runde Punkte, darf aber am Ende der Runde keine Karte nachziehen.



Flying Carpet: Diese Karten haben einen negativen (-) Gewichtswert. Das Gewicht des *Flying Carpet* wird von dem Gesamtgewicht, das auf dem Kamel lastet, abgezogen. In einer Wertung geben diese Karten Minuspunkte.



Contenuto:
64 Carte da Gioco
1 Carta Cammello

**Per 2–6 Giocatori,
da 8 anni in su
Tempo di Gioco: 30 Minuti**

Obiettivo del Gioco:

Il giocatore con il punteggio più alto, dopo un numero di round uguale al numero di giocatori impegnati nella partita, vince la partita.

Preparazione

Posizionate la Carta Cammello al centro dell'area di gioco. Decidete quale giocatore sarà il Mazziere: egli mescolerà le carte rimanenti e darà quattro carte ad ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno a formare il mazzo da cui pescare.

Gioco

Il giocatore a sinistra del Mazziere, inizia a giocare. In un turno, un giocatore deve:

1. Giocare una carta sul cammello
2. Annunciare il peso totale sul cammello. Il peso della carta è indicato nell'angolo in alto a sinistra della stessa.
3. Pescare una carta dal mazzo. Se il mazzo è finito, continua a giocare senza pescare carte.

Il gioco passa quindi al giocatore a sinistra, in senso orario.

Terminare il Round

Quando il peso del cammello supera cinquanta, la schiena del cammello si rompe e il round termina.

Contare il Punteggio del Round

Quando la schiena del cammello si rompe, il round termina. Ogni giocatore, ad eccezione di quello che ha rotto la schiena al cammello, conta i punti della propria mano, sommando semplicemente tutti i valori delle carte che ha in mano e aggiungendo questo valore ai punti che aveva precedentemente accumulato.

Se un giocatore è in grado di rompere la schiena del cammello con la paglia, solo quel giocatore conta i punti. Gli altri giocatori non ricevono alcun punto in quel round.

Una volta contati i punti, vengono recuperate tutte le carte e rimescolate. Il giocatore alla sinistra del Mazziere corrente diventa il nuovo Mazziere per dare il via ad un nuovo round.

Vincere il Gioco

I round di gioco continuano finché tutti i giocatori non sono stati almeno una volta Mazzieri. Al termine, il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

Carte Speciali

Le carte *Reverse*, *Copia*, *Lampada di Aladino* e *Paglia* valgono 0 nel calcolo del punteggio



R *Reverse*: Inverte l'ordine di gioco. Il peso di questa carta è zero.



C *Copy*: Copia la carta giocata subito prima. Non può essere giocata se non ci sono carte sul cammello. Se questa carta copia la Lampada di Aladino, il giocatore che l'ha giocata può scegliere un peso da uno a dieci. (1-10)



X *Aladdin's Lamp*: Il giocatore sceglie un peso da uno a dieci. Il numero scelto deve essere intero.



1/1000 *Straw*: Può essere giocata solo per rompere la schiena del cammello. Se giocata con successo, solo il giocatore che ha giocato la Paglia può prendere punti in quel round. Gli altri giocatori non faranno alcun punto. Il giocatore che gioca la Paglia, non pesca un'altra carta prima della fine del turno.



5 *Flying Carpet*: Queste carte hanno un valore in peso negativo (-). Quando viene giocato un Tappeto Volante, viene sottratto il numero sulla carta dal peso totale presente sul cammello. Al momento del calcolo del punteggio, questa carta è un malus e riduce il punteggio del giocatore che lo possiede.



Contenidos:
64 Cartas de juego
1 Carta de Camello

**Para 2–6 jugadores,
de 8 años en adelante**
Duración: 30 minutos

Objetivo del Juego:

Poseer la puntuación más alta tras un número de rondas igual al número de jugadores de la partida.

Preparación

Coloca la Carta de Camello en el centro del área de juego. Baraja las demás cartas. Reparte cuatro cartas a cada jugador. El resto de cartas se convierten en el Mazo de Robo.

Desarrollo del Juego

El jugador sentado a la izquierda de quien ha repartido las cartas juega en primer lugar. En su turno, un jugador debe:

1. Jugar una carta sobre el camello
2. Anunciar el peso total que hay sobre el camello.
El peso de cada carta se indica en su esquina superior izquierda.
3. Robar una carta del Mazo de Robo. Si se agotan las cartas del Mazo de Robo, el juego continúa sin que se roben nuevas cartas.

El turno de juego pasa después al jugador sentado a la izquierda, que realiza entonces todos estos pasos, y así sucesivamente.

Final de la Ronda

Cuando el peso que hay sobre el camello excede 50, su espalda se rompe y se termina la ronda.

Puntuación de la Ronda

Cuando la espalda del camello se rompe, la ronda termina. Cada jugador, a excepción del que rompió la espalda del camello, determina entonces su puntuación. Para hacerlo, el jugador suma el peso de todas las cartas que tiene en la mano, y suma después este total a su puntuación de anteriores rondas.

Sin embargo, si un jugador es capaz de romperle la espalda al camello con la carta de Straw, sólo él puntuará en esa ronda.

Una vez que se han anotado las puntuaciones de la ronda, se recogen todas las cartas y se vuelven a barajar. Se empieza entonces una nueva ronda de juego, en la que repartirá las cartas el jugador sentado a la izquierda de quien lo hizo en la anterior ronda.

Ganar la Partida

Las rondas de juego continúan hasta que cada jugador ha repartido las cartas una vez. El jugador con la puntuación más alta al final de la última ronda gana la partida.

Cartas Especiales

Reverse, *Copy*, *Aladdin's Lamp* y *Straw* son cartas que no pesan nada (valen 0) cuando se determina la puntuación.



R *Reverse*: Cambia la dirección de juego, haciendo que vaya en sentido contrario. El peso de esta carta es cero.



C *Copy*: Copia la anterior carta que se jugó. No puede jugarse esta carta si no hay ya alguna otra carta sobre el camello. Cuando se copia una carta de *Aladdin's Lamp*, se elige un nuevo peso (1-10).



X *Aladdin's Lamp*: El jugador elige un peso entre 1 y 10. Este valor debe ser un número entero.



1/1000 *Straw*: Esta carta sólo puede jugarse para romperle la espalda al camello. Si se juega con éxito, sólo el jugador que la usó puntúa en esa ronda de juego. Quien juega la carta de *Straw* no roba otra carta antes de determinar su puntuación de esa ronda.



5 *Flying Carpet*: Estas cartas tienen un valor de peso negativo. Cuando se juega una *Flying Carpet*, se resta el número de la carta del peso total que hay sobre el camello en ese momento. Cuando se determina la puntuación de un jugador, esta carta también tiene un valor negativo en su mano.

CREDITS

Design Studio

Evertide Games

Game Design

Richard James

Sorvent Development

Michael J. Nickoloff

AEG Edition Development

Ken Carpenter, Marcelo A. Figueroa, Brent Keith,
David Lepore, jim pinto, John Zinser

Playtest

John Brader, Max Cavanaugh, Michael Chen, Bernie
DeKoven, Marc Fairty, Darren Ford, Nick Ingwerson, Donna
James, Laura James, Robert James, Ross James, Rizwan
Kassim, Jeff Kelly, Pat Mannion, Tanya Mannion, Scott
Martin, David Milano, Scott Reese, Jared Rogness,
Jason Schissel, Graydon Schlichter, Chritopher Tate,
Lauren Tate, Prasanna Vernenkar, Sein Vernenkar,
Megan Watson, Neth Woelfleim, David Zahl

Original Illustrations

Jared Rogness

Original Translations

Mohamed Aboudina

AEG Edition Rules Translations

French by Frédéric Bizet, German by Pegasus Spiele, GmbH,
Italian by Federico Dumas, Spanish by Darío Aguilar

AEG Edition Art Direction

Ken Carpenter

AEG Edition Art

Octographics

AEG Edition Graphic Design

Creative Instinct, Inc. [www.creativeinstinct.com]

Copyright: ©2006 Evertide Games. All rights reserved.

Evertide Games represented by Sorvent, Inc. Published under license
by Alderac Entertainment Group, Inc. Alderac Entertainment Group
and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc.
All rights reserved.