

**UKRATKO**

Igrači su farmeri koji skupljaju krave i satjeruju ih u stada koja su spremna da budu utjerana u štalu. Međutim, pojedine krave su napadnute muhamama tako da se zapravo niko ne želi naći u njihovoj blizini...

**CILJ IGRE**

Da na kraju igre ostanete sa što manje muha.

**Svaki paket sadrži 48 KARATA S KRAVAMA** za ukupno 74 muhe. (Ilustracije I i V)  
15 krava označenih brojevima od 1 do 15, bez muha / 13 krava označenih brojevima od 2 do 14, svaka sa po 1 muhom / 11 krava označenih brojevima od 3 do 13, svaka sa po 2 muhe / 3 krave označene brojevima 7, 8 i 9, svaka sa po tri muhe / 6 specijalnih krava sa natprirodnim svojstvima... i pet muha! / 1 karta sa STRELICOM koja pokazuje pravac igre / 4 karte sa ilustracijom (zeleni paket: od I do IV - žuti paket: od V do VII).

**PRAVILA IGRE**

Za 3 do 5 igrača, koristite zeleni paket.

Ako igra od 6 do 10 igrača, koristite obadva paketa. U svakom slučaju, dobro promiješajte karte.

Svaki farmer dobija pet karata s kravama. Ostale se spuštaju na sredinu stola okrenute nadole. Farmer koji počinje igru stavlja kartu sa strelicom ispred sebe, okrenutom u smjeru njegovog suigrača s lijeve strane. Među kartama koje drži u ruci, bira prvu kartu koju će baciti, izvlači je i spušta na sredinu stola, a uzima novu kartu iz ostatka špila koji je okrenut licem nadole. Nakon toga svi farmeri jedan za drugim dodaju kravu ili sa većim, ili sa manjim brojem u odnosu na brojeve koji su već bili u igri, a onda povlače novu kartu iz špila.

*Iz ilustracije II se vidi da možete dodati kravu sa manjim brojem od 7 ili većim od 11.*

**Specijalne krave: Na ilustraciji III su prikazane posebne krave sa pet muha iz zelenog paketa.**

**Krava stražar a)** Igrajte s ovom kravom kada želite blokirati jedan kraj u poredanom nizu.

**Krava-akrobata b)** Igrajte s ovom kravom tako što ćete je staviti na drugu kravu sa istim brojem. S ovom kartom ne možete igrati osim kada se potrebna krava već nalazi u stadu i nosi isti broj (7 ili 9).

**Krava laktašica c)** Ovu kravu stavite na ono mjesto u nizu gdje je preskočen broj. Na primjer, ona se može ubaciti na mjesto gdje dođu brojevi 6, 7 ili 8 između karata s brojevima 5 i 9.

**Napomena!** Farmer koji baci specijalnu kravu sa 5 muha iz zelenog paketa može ako želi promijeniti smijer igre. U ovom slučaju, on uzima kartu sa STRELICOM i okreće je u željenom smjeru. Igra se nastavlja u pravcu u kojem je okrenuta strelica.

**Specijalne krave: Na ilustracijama VI i VII su prikazane specijalne krave sa 5 muha iz žutog paketa.**

**Krava-stražar d)** Igrajte s ovom kravom kada želite blokirati jedan kraj u poredanom nizu.

**Tele e)** S ovom kartom igrajte na kraju niza i stavite je uz kravu koja nema muha (što znači uz kravu sa zelenom pozadinom). Njena vrijednost može biti ili za jedan broj veća, ili za jedan broj manja od one koju ima krava uz koju se nalazi. Ako je stavite pored karte s brojem 1, njena vrijednost je 0. (Ne smije se dodati više ni jedna krava pored krave čija je vrijednost 0!)

**Tvigi krava: f)** Igrač koji je stadu dodao ovu kravu ne može uzeti dodatnu kartu za zamjenu na kraju svoje ređe.

**Krava muzara: g)** Igrač koji je stadu dodao ovu kartu, umjesto jedne dodatne karte za zamjenu povlači i uzima dvije.

**Krava ludara: h)** Ovom kravom zamijenite kravu s brojem 8, a nju stavite u ruku. Nemojte vući novu kartu iz špila. Sve dok se u stadu nalazi krava ludara, stadu se mogu dodati samo krave s muhamama.

Napomena! Farmer koji igra sa specijalnom kravom sa 5 muha iz žutog paketa može, ako hoće, izabrati slijedećeg igrača. Nakon što taj igrač odigra svoj red, igra se nastavlja normalno.

**UTJERIVANJE STADA U ŠTALU**

Farmer koji NE MOŽE ili NE ŽELI staviti kravu u niz, kupi sve karte iz stada i stavlja ih u svoju štalu okrenute licem nadole....Nakon toga, on počinje novo stado. Svaka muha u štali predstavlja 1 negativni poen na kraju igre.

**KRAJ KRUGA I KRAJ IGRE**

Nakon što se i posljednja krava povuče iz špila, igra se nastavlja sve dok farmer ne uzme i posljednje stado. Poslije toga farmeri utjeruju sve krave koje su im ostale u ruci u svoju štalu. Tada saberu sve muhe koje su im ušle u štalu i taj zbir dodaju ukupnom broju. Igra MU se igra nekoliko puta: završava se čim farmer na kraju igre skupi 100 muha. Pobjednik je farmer sa najmanje muha. Na kraju igre, gubitnika najčešće možete prepoznati po tome što u svojoj tuzi od nanesenog mu srama - mora imitirati javljanje krave!

**TRI STADA JEDNO DO DRUGOG ZA 2 FARMERA (KORISTITE ZELENI PAKET)** (ilustracija IV)

Ova igra se igra sa tri posebna stada koja se polaže na oblik zvijezde. Da bi bilo lakše igrati, karte se mogu uvati na gomili. Na početku svake igre, STRELICA pokazuje u smjeru kazaljke na satu. Prvi farmer pokreće stado. Nakon njega, drugi farmer pokreće drugo stado. Nakon toga, prvi farmer pokreće treće stado. Onda, drugi farmer nastavlja tjerati prvo stado, itd. Na ovaj način se na stolu naizmjenično igra sa tri stada. Ako farmer NE MOŽE ili NE ŽELI dodati kravu, uzima stado i počinje novo umjesto starog stada, a pri tome ne ometa ostala dva stada na stolu. Kada se špil isprazni, a jedan od farmera uzme jedno od tri stada, igra se završava. Za preostala dva stada se ne dobijaju poeni. Sva ostala pravila su ista.

**Najljepše hvala:** Ovom prilikom želimo iskoristiti da se zahvalimo kravama širom svijeta pošto bez njih ne bi bilo ni ove igre. Hurrican garantuje da u procesu stvaranja ove igre nije povrijeđena, niti zlostavljana ni jedna jedina krava.

**Prevod:** Da li govorite ili pišete jezik na koji pravila igre nisu prevedena? Ako je tako, priorite na posao: prevedite pravila ove igre na jezik Mu i pošaljite [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) a mi ćemo ih objaviti na našem websajtu!

*Ova pravila je na bosanski jezik prevela Maida Babcock.*