



Bruno Cathala mäng  
2-10 talunikule vanuses  
7 kuni 77777 (vähemalt)



## KOKKUVÖTE

Mängijaiks on talunikud. Nad ajavad lehmad kokku ja moodustavad neist karjad, mis on valmis lehmalauta viimiseks. Mõnedel lehmadel on aga kärbsed kallal ja nende juures ei soovi eriti keegi olla...

## EESMÄRK

Saavutada oma lehmalaudas mängu lõpuks väikseim arv kärbsed.

**Iga pakk sisaldab 48 LEHMAKAARTI** kokku 74 kärbsega. (Illustratsioonid I ja V)

15 lehma, numbritega 1 kuni 15, ilma ühegi kärbseta / 13 lehma, numbritega 2 kuni 14, igauks ühe kärbsega / 11 lehma, numbritega 3 kuni 13, igauks kahe kärbsega / 3 lehma, numbritega 7, 8 ja 9, igauks kolme kärbsega / 6 erilist lehma, kellel on ülijüüd... ja viis kärbest! / 1 NOOLEKAART, mis näitab mängu suunda / 4 illustatsioonide kaarti (roheline pakk I kuni IV – kollane pakk V kuni VII).

## KUIDAS MÄNGIDA

Kui mängijaid on 3 kuni 5, siis kasutage rohelist pakki.

Kui mängijaid on 6 kuni 10, siis kasutage mõlemat pakki. Mõlemal juhul segage kaardid hästi.

Igale talunikule jaotatakse viis lehmakaarti. Ülejäänud kaardipakk jätetakse pildiga allpool laua keskele. Talunik, kes alustab, asetab noolekaardi enda ette suunaga oma vasakpoolse naabri poole. Ta asetab esimese kaardi oma käest laua keskele ja võtab pakist uue kaardi. Seejärel asetab iga mängija järjekorras ühe lehmakaardi juba pandud kaardist suurema või väiksema numbriga ning võtab pakist uue kaardi. *Illustratsioonil II saad lisada lehma, mille number on väiksem kui 7 või suurem kui 11.*

**Erilised lehmad: Illustratsioon III näitab erilisi lehma viie kärbsega rohelist pakist.**

**Blokeeriv lehm a)** Pane see lehmakaart mängu, et blokeerida rea üks ots.

**Akrobaat-lehm b)** Pane see lehmakaart teise sama numbriga lehma peale. Seda kaarti saab kasutada ainult juhul, kui nõutav lehmakaart on juba karjas ja sellel on sama number (7 või 9).

**Veniville-lehm c)** Aseta see lehmakaart ritta puuduva numbriga kohale. Näiteks saab selle asetada 6, 7 või 8 kohale 5 ja 9 vahel.

**Tähelepanu!** Talunik, kes paneb mängu erilise lehma 5 kärbsega rohelist pakist, võib soovi korral muuta mängu suunda. Sellisel juhul võtab ta NOOLEKAARDI, suunates selle vasakule või paremale oma soovi kohaselt. Mäng jätkub noolega näidatud suunas.

**Erilised lehmad: Illustratsioonid VI ja VII näitavad erilisi lehma viie kärbsega kollasest pakist.**

**Blokeeriv lehm a)** Pane see lehmakaart mängu, et blokeerida rea üks ots.

**Vasikas e)** Pane see kaart rea lõppu, ilma ühegi kärbseta lehma kõrvale (st rohelse taustaga). Selle väärtus on ühe võrra suurem või ühe võrra väiksem selle kõrval oleva lehma omast. Kui see asetatakse 1 kõrvale, on selle väärtus 0. (Väärtusega 0 lehma kõrvale ei tohi rohkem ühtegi lehma asetada!)

**Kõhn lehm: f)** Mängija, kes selle kaardi lisas, ei võta oma käigu lõpetamisel uut kaarti asemele.

**Lüpsilehm: g)** Mängija, kes selle kaardi karja lisas, võtab oma käigu lõpetamisel kaks uut kaarti ühe asemel.

**Hull lehm: h)** Aseta see lehm number 8 lehma asemele ja võta number 8 lehmakaart oma kätte. Ära võta pakist lisakaarti. Kui karjas on hull lehm, saab karjale lisada ainult kärbestega lehma.

**Tähelepanu!** Talunik, kes paneb mängu erilise lehma 5 kärbsega kollasest pakist, võib soovi korral valida, kes on järgmine mängija. Mäng jätkub tavaliselt selle mängija korraga.

## VII KARI LEHMALAUTA

Talunik, kes EI SAA või EI TAHA lisada rivvi lehma, võtab karjast kõik kaardid ja asetab need pildiga allpool oma lehmalauda... Seejärel alustab ta uut karja. Iga kärbes laudas annab mängu lõpus 1 häbipunkti.

## VOORU LÕPP JA MÄNGU LÕPP

Pärast seda, kui pakist on võetud viimane kaart, jätkub mäng seni, kuni üks talunik võtab viimase karja. Seejärel lisavad talunikud kõik kätte jäänud lehmad oma lehmalauda. Nad liidavad kõik oma lehmalaudas olevad kärbsed kokku ning lisavad selle oma jooksvale kogusummale. Mängu HEINAKÜÜN mängitakse mitmes voorus: kohe kui talunik on kogunud 100 kärbest voo ru lõpus, lõpeb mäng. Võitjaks on talunik, kellel on kõige vähem kärbsed. Tihti võib kaotaja suust kuulda lehma häälsuste imiteerimist...häbis ja kurbusel!

## SILMITSI 2 TALUNIKU VAHEL (KASUTAGE ROHELIST PAKKI) (Illustratsioon IV)

Seda mängitakse kolme eraldi karjaga, mis on laotud tähe kujuliselt. Kaardid võivad mängu hõlbustamiseks olla hunnikuteks. Iga voo ru alguses näitab NOOL kellaotsuti suunas. Esimene talunik alustab karja. Seejärel alustab teine talunik teist karja. Seejärel alustab esimene talunik kolmandat karja. Seejärel jätkab teine talunik esimest karja jne. Seega on laual kolm karja, mida jätkatakse järjekorras. Kui talunik EI SAA või EI TAHA lehma lisada, võtab ta karja omale ning alustab selle asemele uut ilma ülejäänud kaht mõjutamata. Kui kaardipakk on otsas ja üks talunikest võtab ühe kolmest karjast, lõpeb voor. Kumbki talunik kahe järelejäänud karja eest punkte ei saa. Kõik teised reeglid on samad.

**Tänu:** tahaksime tänada kõiki lehma kogu maailmas, kuna nendega ei oleks seda mängu olemas. Hurrican tagab, et selle mängu arendamisel ei vigastatud ega koheldud halvasti ühtegi lehma.

**Tõlkimine:** Kas räägid ja kirjutad keeles, mis reeglite raamatust puudub? Ära siis niisama passi: tõlgi heinaküüni reeglid ja saada need [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) ning me avaldame need oma veebilehel!

*Need reeglid tõlkis (eesti keelde) (Margot-Helena Kasari)*