



SAŽETAK

Igrači su farmeri. Oni okupljaju krave i formiraju stada spremna za uvođenje u kraljice staje. Međutim, muhe su napale neke od krava i nitko im ne želi pričati...

CILJ

Imati najmanje muha u svojoj kraljici staji na kraju igre.

Svaki paket sadrži 48 KRAVLJIH KARATA s ukupno 74 muhe. (Ilustracija I i V)

15 krava, s brojevima od 1 do 15, bez muha / 13 krava, s brojevima od 2 do 14, svaka s 1 muhom / 11 krava, s brojevima od 3 do 13, svaka s 2 muhe / 3 krave s brojevima 7, 8 i 9, svaka s tri muhe / 6 posebnih krava sa super moćima... i pet muha! / 1 kartica sa STRELICOM koja pokazuje smjer igre / 4 oslikane karte (zeleni špil I do IV – žuti špil V do VII).

KAKO IGRATI

Ako je u igri 3 do 5 igrača, koristite zeleni špil.

Ako je u igri 6 do 10 igrača, koristite oba špila. U oba slučaja dobro promiješajte karte. Svakom farmeru podijeli se pet kraljijih karata. Ostatak se postavi na sredinu stola, licem prema dolje. Farmer koji započinje s igrom postavlja karticu sa strelicom ispred sebe i usmjeri je prema susjednom igraču s njegove lijeve strane. Odigra prvu kartu koju drži u ruci tako da je stavi na sredinu stola i uzima novu kartu iz špila. Zatim svaki farmer zauzvrat dodaje kravu s većim ili manjim brojem od onog koji je već odigran i uzima novu kartu iz špila. *Ilustracija II pokazuje kada možete dodati kravu s brojem manjim od 7 ili većim od 11.*

Posebne krave: Ilustracija III pokazuje posebne krave s pet muha iz zelenog špila.

Blokirajuća krava a) Odigrajte ovu kravu kako biste blokirali jedan kraj reda.

Akrobatska krava b) Odigrajte ovu kravu na drugu kravu s istim brojem.

Ova se karta ne može odigrati, osim ukoliko je potrebna krava već dio stada i ima isti broj (7 ili 9)

Spora krava c) Umetnite ovu kravu na mjesto broja koji nedostaje u redu. Na primjer, može zauzeti mjesto 6, 7 ili 8 između mjesta 5 i 9.

Napomena! Farmer koji odigra posebnu kravu s 5 muha iz zelenog špila može, ako želi, promijeniti smjer igre. U tom slučaju uzima karticu sa STRELICOM, usmjeravajući je ulijevo ili udesno u željenom smjeru. Igra se nastavlja u smjeru strelice.

Posebne krave: Ilustracije VI i VII pokazuju posebne krave s 5 muha iz žutog špila.

Blokirajuća krava d) Odigrajte ovu kravu kako biste blokirali jedan kraj reda.

Tele e) Odigrajte ovu kartu na kraju reda, uz kravu koja nema ni jednu muhu (to je karta sa zelenom

pozadinom). Njena vrijednost je za jedan manja ili veća od susjedne krave. Ako se postavi do 1, njena vrijednost je 0. (Uz kravu s vrijednošću 0 više se ne može postavljati ni jedna krava!)

Mršava krava: f) Igrač koji je dodao ovu kartu stadu ne uzima zamjensku kartu na kraju njegovog reda.

Krava muzara: g) Igrač koji je dodao ovu kartu stadu uzima dvije zamjenske karte umjesto 1.

Luda krava: h) Zamijenite kravu s brojem 8 s ovom kravom i uzmite kravu s brojem 8 u ruku. Nemojte uzeti dodatnu kartu iz špila. Sve dok je luda krava u stadu, samo krave s muhama mogu se dodati stadu.

Napomena! Farmer koji odigra posebnu kravu s 5 muha iz žutog špila može, ako želi, odabrati igrača koji će biti sljedeći na potezu. Igra se normalno nastavlja, a odabrani igrač igra prvi.

UVEDITE STADO U KRAVLJU STAJU

Farmer koji NE MOŽE ili NE ŽELI dodati kravu u red, uzima sve karte u stadu i postavlja ih, licem prema dolje, u svoju kraljicu staju... Zatim započinje s novim stadom. Svaka muha u staji iznosi 1 bod srama na kraju igre.

KRAJ RUNDE I IGRE

Kad se i posljednja krava uzme iz špila, igra se nastavlja sve dok farmer ne uzme posljednje stado.

Zatim farmeri dodaju sve krave koje su im ostale u ruci u svoju kraljicu staju. Zbroje sve muhe koje se nalaze u staji i dodaju to svojem tekućem zbroju. Igra MOW igra se u nekoliko rundi: kad farmer sakupi 100 muha na kraju runde, igra završava. Pobjednik je farmer s najmanje muha. Često se može čuti da gubitnik oponaša glasanje krave...posramljen i tužan!

JEDAN NA JEDAN za 2 farmera (koristite zeleni špil) (Ilustracija IV)

Igra se s 3 odvojena stada, položena u obliku zvijezde. Karte se mogu složiti na hrpu radi lakše igre. Na početku svake runde STRELICA se okrene u smjeru kazaljke na satu. Prvi farmer započinje stado. Drugi farmer započinje drugo stado. Zatim prvi farmer započinje treće stado. Nakon toga drugi farmer nastavlja s prvim stadom itd. Na taj se način tri stada na stolu dovršavaju naizmjenice. Kad farmer NE MOŽE ili NE ŽELI dodati kravu, uzima stado i započinje s novim stadom na mjestu starog, bez da utječe na druga dva. Kad se špil isprazni i jedan od farmera uzme jedno od tri stada, runda završava. Nijedan farmer ne skuplja bodove za preostala dva stada. Sva ostala pravila ostaju ista.

Zahvala: Željeli bismo zahvaliti kravama diljem svijeta jer bez njih ova igra ne bi postojala. Hurrican jamči da ni jedna krava nije bila ozlijeđena ili zlostavljana tijekom razvoja ove igre.

Prijevod: Govorite li i pišete na jeziku koji nedostaje u brošuri s pravilima? Onda nemojte gubiti vrijeme: Prevedite pravila igre Mow i pošaljite ih na mow@hurricangames.com, a mi ćemo ih objaviti na našoj web stranici!