



értéke 0. (A nulla értékű tehén mellé nem tehetünk további lapokat.)

**Soványka: f)** Az a játékos, aki ezt a kártyát a csordához teszi, nem húzhat helyette újabb kártyát.

**Tejelő tehén : g)** Az a játékos, aki ezt a kártyát a csordához teszi, két másik kártyát húzhat helyette.

**Kerge marha : h)** Helyettesítsünk 8 tehenet ezzel az eggyel, és a 8 kártyát fogjuk a kezünkbe. Ne húzzunk újabb lapot a pakliból. Amíg a csordában kerge marha van, csak olyan tehenet lehet a csordához adni, amelyiket legyek leptek be.

**Figyelem!** Az a farmer, aki a sárga csomagban található, 5 léggel belepelt különleges tehénnel játszik, ha szeretné, kiválaszthatja, ki legyen a következő lépés. A játék a kiválasztott játékkal változatlan formában folytatódik.

#### HOGYAN VISSZÜK BE A TEHENEKET A KARÁMBA

Az a farmer, aki NEM TUD vagy NEM AKAR több tehenet adni a sorhoz, a csorda minden lapját képpel lefelé a karámjába helyezi, majd újabb csordát kezd. A játék végén minden, a karámba beszállt légy egy büntetőpontot jelent.

#### A KÖR VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGE

Ha az utolsó tehén is elfogyott a pakliból, a játék addig folytatódik, amíg az egyik farmer magához nem tereli az utolsó csordát. Ezután a játékosok minden, a kezükben maradt lapot a karámjukba tesznek, majd megszámlálják a karámban lévő legyeket, és az összeget hozzáadják korábbi eredményükhöz. A teljes MÚÚ játék több körből áll : amint valamelyik farmer összegyűjt 100 legyet vége a játéknak. Az a farmer a nyertes, aki a legkevesebb legyet gyűjtötte be. Sok esetben hallhatjuk, amint a vesztes szegyenében és szomorúságában tehenbőséghez hasonló hangon búslakodik ☹

#### FEJ FEJ MELLETT 2 farmer részére (használjuk a zöld csomagot) (IV. ábra)

Ezt a játékot három egymástól különálló, csillag alakban elhelyezett csordával játszunk. A könnyebb játék kedvéért a kártyákat egymásra lehet tenni. Minden kör elején a NYÍL az óramutató járásával megegyező irányba mutat. Az első farmer megkezd egy csordát. Ezután a második farmer megkezd egy másik csordát, majd újra az első egy harmadikat. Ezután a második farmer az első csordával folytatja, és így tovább, tehát az asztalon három, felváltva kialakításra váró csorda van. Ha egy farmer NEM TUD vagy NEM AKAR egy csordához több tehenet adni, magához veszi azt a csordát, és újat indít a helyén. Ez a lépés a másik két csordára nincs hatással. Ha a lapok elfogytak és valamelyik farmer magához veszi a három csorda egyikét, vége a körnek. Egyik farmer sem kap pontot a másik két csordáért. Minden más szabály megfelel a korábban leírtaknak.

**Köszönetnyilvánítás :** Szeretnénk köszönetet mondani a világ összes tehenének, hiszen nélkülük ez a játék nem jöhetett volna létre. A Hurrican garantálja, hogy a játék fejlesztése során egyetlen tehén sem sérült meg és mindegyik megfelelő bánásmódban részesült.

**Fordítás :** Ha beszél bármilyen nyelvet, amire ezt a játékszabályt még nem fordítottuk le, ne habozzon : fordítsa le a Múú játékszabályát, és küldje el az alábbi címe : mow@hurricangames.com hogy közzétegyük. web stranici!

A játékszabályt magyar nyelvre Horváth Gabriella fordította.

#### A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok farmernek, akiknek csordába terelt teheneket kell a karamba kisérni. De néhány tehenet legyek fertőztek meg, és senki nem szeretne a közelükbe kerülni ...

#### A JÁTÉK CÉLJA

A játék végére a lehető legkevesebb legyet bevinni a játékos karámjába.

**Minden csomagban 48 TEHÉNKÁRTYA VAN** összesen 74 léggel. (I. és V. ábra) 15 tehén, 1-15-ig számozva, legyek nélkül / 13 tehén, 2-14-ig számozva, mindegyik egy léggel / 11 tehén, 3-13-ig számozva, mindegyik két léggel / 3 tehén, 7, 8, 9 számmal, mindegyik három léggel / 6 különleges erejű tehén... és öt légy! / egy, a játék irányát mutató NYÍL kártya / 4 illusztrációs kártya (zöld csomag I-IV – sárga csomag V-VII).

#### A JÁTÉK MENETE

3-5 játékos esetén használjuk a zöld csomagot.

6-10 játékos esetén használjuk mindkét csomagot, de minden esetben jól keverjük meg a kártyákat.

Minden farmernek 5 tehénkártyát osztunk, a maradék kártyákat képpel lefelé tegyük az asztal közepére. Az a farmer, aki a játékot kezdi, a nyíl kártyát balkéz felőli szomszédja felé mutatva maga elé helyezi. Egyik lapját kezdő lapként leteszi az asztalra, és helyette újat húz a pakliból. Ezek után minden farmer a kijátszott lapoknál vagy nagyobb, vagy kisebb számot mutató tehenet rak mellé, és a letett lapja helyett újat húz a pakliból. *A kettes számú ábrán látható, hogy a sorhoz vagy hétnél kisebb, vagy tizenegynél nagyobb számú tehenet lehet hozzáadni.*

**Különleges tehének : a** hármasszámú ábra mutatja a zöld csomagban lévő, 5 léggel belepelt teheneket.

**Lépést gátló tehén : a)** Ezzel a tehénnel lezárhatjuk a sor egyik végét.

**Akrobata tehén : b)** Játsszuk ki ezt a tehenet egy másik, azonos számú mellett. Ezt a kártyát addig nem lehet kijátszani, amíg a megfelelő, azonos számú (7 vagy 9) tehén nincs a csordában.

**Cammogó tehén : c)** Ezt a tehenet valamely hiányzó szám helyére tehetjük a sorban. Például az 5 és 9 között elfoglalhatja a 6, 7 vagy 8 helyét.

**Figyelem!** Az a farmer, aki a zöld csomagban található 5 léggel belepelt különleges tehénnel játszik, ha szeretné, megváltoztathatja a játék irányát. Ebben az esetben, elképzelése szerint, jobbra vagy balra mutatva teheti le a NYÍL kártyát. A játék a nyilat mutató irányban folytatódik.

**Különleges tehének : A VI. és VII. ábrán láthatók a sárga csomagban található különleges, 5 léggel belepelt tehenek.**

**Lépést gátló tehén : d)** Ezzel a tehénnel lezárhatjuk a sor egyik végét.

**Böci : e)** Ezt a kártyát a sor végén, olyan tehén mellé tehetjük, amelyiken nincs légy (tehát a lapnak zöld a háttere). Értéke a mellette álló tehén értékénél eggyel több, vagy kevesebb. Ha az egyes mellé tesszük,