

**SAMANTEKT**

Leikmennirnir eru bændur. Þeir smala saman kúm og mynda úr þeim hjarðir sem eru tilbúnar til að fara inn í fjósið. Hins vegar eru sumar kýr með flugur á sér og engan langar til að vera nálægt þeim...

**MARKMIÐIÐ**

Að vera með sem færstar flugur í fjósinu þínu við leikslok.

**Hver pakki inniheldur 48 KÚASPIL, samanlagt 74 flugur. (Mynd I og V)** 15 kýr með númer frá 1 til 15 með engar flugur / 13 kýr með númer frá 2 til 14 með 1 flugu hver / 11 kýr með númer frá 3 til 13 með 2 flugur hver / 3 kýr númer 7, 8 og 9 með þrjár flugur hver / 6 sérstakar kýr með ofurkrafta... og fimm flugur! / 1 ÖRVARSPIL sem sýnir leikstefnuna / 4 myndaspil (grænn pakki I til IV - gulur pakki V til VII).

**SPILAREGLUR**

Ef 3 til 5 leikmenn spila, notið græna pakkann.

Ef 6 til 10 leikmenn spila, notið báða pakkana. Í báðum tilfellum skal stokka spilin vel.

Hverjum bónda eru gefin fimm kúaspil. Leggið spilin sem eftir eru á hvolf á mitt borðið. Bóndinn sem byrjar leikinn leggur örvarspilið fyrir framan sig og lætur það vísa á leikmanninn sér á vinstri hönd. Hann spilar út sínu fyrsta spili, leggur það á miðju borðsins og tekur nýtt spjald úr bunkanum. Hver bóndi bætir þá við kú með annað hvort hærri eða lægri tölu en þeim sem spilað hefur verið út og tekur nýtt spjald úr bunkanum. *Á mynd II geturðu bætt við kú með tölu sem er lægri en 7 eða hærri en 11.*

**Sérstakar kýr: Mynd III sýnir sérstöku kýrnar með fimm flugur úr græna pakkannum.**

**Hindrunarkýr a)** Leiktu út þessari kú til að loka fyrir einn enda raðarinnar.

**Lipur kýr b)** Leiktu út þessari kú á aðra kú með jafnhárra tölu. Þetta spil má ekki nota nema viðkomandi kýr sé þegar komin í hjörðina og sé með sama númer (7 eða 9).

**Letikýr c)** Settu þessa kú inn í röðina í stað tölu sem vantar. Til dæmis getur hún komi í stað 6, 7 eða 8 á milli 5 og 9.

**Athugið!** bóndi sem leikur út sérstakri kú með 5 flugur úr græna pakkannum getur, ef hann óskar, breytt leikstefnunni. Þá tekur hann ÖRVARSPJALDIÐ og beinir því til vinstri eða hægri að vild. Leikurinn heldur áfram í áttina sem örin sýnir.

**Sérstakar kýr: Myndir VI og VII sýna sérstöku kýrnar með 5 flugur úr gula pakkannum.**

**Hindrunarkýr d)** Spilaðu út þessari kú til að loka fyrir einn enda raðarinnar.

**Kálfur e)** Leiktu út þessu spili við enda raðarinnar, við hliðina á kú án flugna (þ. e. með grænan bakgrunn). Tölugildi kálfins er einum meira eða minna en kýrinnar við hlið hans. Ef hann er settur hjá 1 er gildi hans 0. (Ekki má setja fleiri spil við hlið kýr með tölugildið 0!)

**Mjó kýr: f)** Leikmaðurinn sem bætti þessu spjaldi við hjörðina dregur ekki nýtt spjald í staðinn.

**Mjólkurkýr: g)** Leikmaðurinn sem bætti þessu spili við hjörðina dregur tvö ný spil í stað eins.

**Kúariðukýr: h)** Leggðu þessa kú niður í staðinn fyrir 8-kúna og bættu 8-kúnni við spilin sem þú hefur á hendi. Ekki draga nýtt spil úr stokkunum. Á meðan kúariðukýr er í hjörðinni er aðeins hægt að bæta kúm með flugum við hjörðina.

**Athugið!** bóndi sem spilar út sérstakri kú með 5 flugur úr gula pakkannum getur, ef hann óskar, ákveðið hvaða leikmaður leikur næst. Sá leikmaður heldur svo leiknum áfram eins og venjulega.

**FLYTIÐ HJÖRÐINA Í FJÓSIÐ**

Bóndi sem GETUR EKKI eða VILL EKKI bæta kú í röðina tekur öll spjöldin úr hjörðinni og leggur þau niður á hvolf í fjósið sitt... Svo byrjar hann með nýja hjörð. Hver fluga í fjósi verður að 1 skammarstigi við leikslok.

**LOK UMFERÐAR OG LEIKSLOK**

Þegar síðasta kýrin hefur verið dregin úr stokkunum heldur leikurinn áfram þar til einhver bóndi tekur síðustu hjörðina. Bændurnir bæta þá öllum kúnum sem eftir eru á hendi við fjósið sitt. Þeir leggja saman allar flugurnar í fjósinu og bæta þeirri tölu við heildartöluna sína. Spilið MOW er spilað í nokkrum umferðum: um leið og bóndi hefur safnað 100 flugum við lok umferðar, lýkur spilinu. Sá bóndi sigrar sem er með færstar flugur. Sá sem tapar spilinu heyrst oft baula eins og kýr...vonsvikin og skömmustuleg kýr!

**TVEGGJA MANNA SPIL FÜR 2 BÆNDUR (notið græna pakkann) (Mynd IV)**

Þessi útgáfa er spiluð með þremur hjörðum, raðað þannig að þær mynda stjörmu. Hægt er að stafila spilunum til að auðvelda leikinn. Við upphaf hvernar umferðar vísar ÖRIN réttssælis. Fyrri bóndinn byrjar á einni hjörð. hinn bóndinn byrjar á annari hjörð. Þá byrjar fyrri bóndinn á þriðju hjörðinni. hinn bóndinn heldur svo áfram með fyrstu hjörðina o.s.frv. Þannig eru þrjár hjarðir á borðinu sem unnið er við að klára til skiptis. Þegar bóndi GETUR EKKI eða VILL EKKI bæta við kú fjarlægir hann hjörðina og byrjar á nýrri hjörð í hennar stað án þess að það hafi áhrif á hinar tvær. Þegar öll spilin hafa verið klárðu úr stokkunum og annar bændanna fjarlægir eina af hjörðunum þremur, lýkur umferðinni. Hvorugur bændanna fær stig fyrir hjarðirnar tvær sem eftir eru. Að öðru leyti gilda sömu leikreglur.

**Þakkir :** Við viljum þakka kúm víðs vegar um heiminn, vegna þess að án þeirra væri þessi leikur ekki til. Hurrican ábyrgist að engin kýr var meidd eða hlaut slæma meðferð við gerð þessa spils.

**Þýðing :** Talar þú eða skrifar tungumál sem vantar í spilareglur? Eftir hverju ertu þá að bíða: þýddu reglur Mow-spilsins og sendu þær til [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) og við birtum þær á vefsíðunni okkar!