



TRUMPAS ŽAIDIMO APRÁŠYMAS

Žaidėjai, kitaip tariant, ūkininkai apsupta grupelę karvių ir skirsto jas į bandas, kurias būtų patogū ginti į tvartą. Deja, kai kurios karvės apniktos musiu, todėl visų jų kratosi...

TIKSLAS

Pasibaigus žaidimui, savo karvidėje turėti mažiausiai musiu.

Kiekviename pakelyje yra 48 KARVIŲ KORTOS, kuriose gyvulius apnikę viso 74 musės. I ir V paveikslėliai. 15 karvių, pažymėtų skaičiais nuo 1 iki 15, nekamuoja nė viena musė / aplink 13 karvių, pažymėtų skaičiais nuo 2 iki 14, zvimbia po 1 musę / aplink 11 karvių, pažymėtų skaičiais nuo 3 iki 13, sukiojasi po 2 muses / kiekvienos iš 3 karvių, pažymėtų skaičiais 7, 8 ir 9, neapleidžia trys musės / 6 karvės yra ypatingos, joms duota didžiulių galių ... ir po penkias muses! / 1 STRĖLĖS korta rodo kryptį, kuria judama žaidžiant / 4 kortos su paveikslėliais (žalias pakelis, sužymėtas skaitmenimis nuo 1 iki IV – geltonas pakelis, sužymėtas skaitmenimis nuo V iki VII).

KAIP ŽAISTI

Jei dalyvauja 3-5 žaidėjai, rinkitės žalią pakelį.

Jei dalyvauja 6-10 žaidėjai, reikės abiejų pakelių. Ir vienu, ir kitu atveju būtina gerai sumaišyti kortas.

Kiekvienam ūkininkui skiriama po penkias karvių kortas. Likusios kortos neatverstos paliekamos gulėti stalo viduryje. Žaidimą pradantis ūkininkas prieš save deda strėlės kortą – strėlės smaigalys nukreiptas į jo kairymą kairėje. Paskui jis stalo viduryje kloja vieną iš rankoje laikomų kortų ir iš malkos ima naują. Tada kiekvienas ūkininkas iš eilės deda po karvės kortą – pažymėtą didesniu ar mažesniu skaitmenimi nei jau gulintičios ant stalo – ir iš malkos ima naują.

II paveikslėlis. Galima dėti karvės kortą, pažymėtą skaičiumi, mažesniu nei 7 ar didesniu nei 11.

Ypatingos karvės. III paveikslėlyje matome tas ypatingas karves iš žaliojo pakelio. Kiekvieną jų apnikę penkios musės.

Kraštinė karvė: a) Šią kortą rinkitės norėdami baigti rikiuoti karvių eilę.

Karvė akrobatė: b) Meskite šią kortą ant kitos tuo pačiu skaičiumi pažymėtos karvės kortos. Šią kortą galima naudoti tik tada, kai kita būtina karvė jau prisijungę prie bandos – ir yra pažymėta tokiu pat skaičiumi (7 ar 9).

Lėtapėdė karvė: c) Šią karvę patalpinkite toje eilės vietoje, kur trūksta tam tikro skaičiaus. Pavyzdžiui, jei tarp 5 ir 9 nieko nėra, ji gali užimti skaičių 6, 7 ar 8 vieta.

Pastaba! Ūkininkas, lošiantis ypatingos, 5 musiu apniktos karvės korta (iš žaliojo pakelio), jei nori, gali keisti žaidimo kryptį. Tokiu atveju jis ima STRĖLĖS kortą ir nukreipia ją savo nuožiūra kairėn ar dešinėn. Žaidimas tęsiasi strėlės kryptimi.

Ypatingos karvės. VI ir VII paveikslėliuose matome tas ypatingas, 5 musiu apniktas karves iš geltonojo pakelio.

Kraštinė karvė: d) Meskite šią kortą, kai norėsite baigti eilę viename gale.

Veršiuokas: e) Šią kortą klokite eilės gale, greta karvės, kurios nevargina nė viena musė (kitai tariant, greta kortos žaliu fonu). Jo vertė yra vienetu didesnė ar mažesnė nei greta esančios karvės. Jei veršiuokas prisilięš prie 1, jo vertė bus lygi 0. (Šalia gyvulio, kurio vertė lygi 0, jau nebegalima rikiuoti jokių kitų karvių!).

Lieska karvė: f) Šią kortą prie bandos paklojęs žaidėjas po šio veiksmo negali iš malkos imti kitos kortos.

Pieninga karvė: g) Tokią kortą prie bandos paklojęs žaidėjas iš malkos ima nė viena, o dvi kortas.

Pasiutusi karvė: h) Šia karve keiskite pažymėtąjį skaičiumi 8, o pažymėtąjį skaičiumi 8 paimitę į rankas.

Iš malkos neimkite jokios kortos. Kai bandoje atsiranda pasiutusi karvė, į prie jos šlietis gali apniktosios musiu.

Pastaba! Ūkininkas, klojantis ypatingos, penkių musiu apniktos karvės kortą iš geltonojo pakelio, gali panorėjęs pasirinkti žaidėją kitam ėjimui. Žaidimas vykta įprastai, tik jį tęsia parinktas žaidėjas.

GINKIME BANDĄ Į KARVIDĘ

Ūkininkas, kuris NEGALI ar NENORI į eilę statyti karvės, ima visas bandos kortas ir užverstas kloja savo karvidėje... Paskui šis žaidėjas pradeda formuoti naują bandą. Kiekviena karvidėje zvimbianči musė pasibaigus žaidimui tampa vienu gėdos tašku.

APSUKUS RATĄ. ŽAIDIMO PABAIGA

Paėmus iš malkos paskutinę karvės kortą, žaidimas tęsiasi, kol kuris nors ūkininkas pargena paskutinę bandą. Tada ūkininkai prie savo karvidėse esančių gyvulių šlieja rankose esančias karvių kortas. Paskui jie suskaičiuoja visas karvidėje zvimbiančias muses ir pridėda prie anksčiau įgyto jų skaičiaus. Žaidimui KARVIŲ LAIMI prireikia keleto turų – jis baigiamas, kai kuris nors ūkininkas, pasibaigus turui, būna surinkęs 100 musiu. Laimi mažiausias žaidėjas. Pralaimėjusysis neretai ima mukti karvės balsu ... Gėda ir liūdna!

AKIS Į AKĮ – ŽAIDIMAS 2 ŪKININKAMS (REIKĖS ŽALIOJO PAKELIO)

(IV paveikslėlis) Žaidžiama trimis skirtingomis bandomis, kurios išdėstomos žvaigždės pavidalu. kad būtų patogiau, kortas sukrauname į krūveles. Prieš pradėdami bet kurį turą STRĖLĖ nukreipiama laikrodžio rodyklės kryptimi. Pirmasis ūkininkas pradeda formuoti vieną bandą. Paskui antrasis ūkininkas ima formuoti antrąją bandą. Tada pirmasis ūkininkas pradeda formuoti trečiąją bandą, paskui antrasis imasi pirmosios ir taip toliau. Taigi, ant stalo guli viena po kitos gausinamos trys kortų krūvelės („bandos“). Jei ūkininkas NEGALI ar NENORI prišlieti karvės, jis pasiima vieną bandą ir vietoje šios ima formuoti naują – tai neturi įtakos kitoms dviem bandoms. Kai malkoje nebelieka kortų ir kai kuris nors ūkininkas pasiima vieną bandą, turas baigiasi. Už dvi likusias bandas nė vienas ūkininkas taškų negauna. Visos kitos taisyklės galioja kaip ir anksčiau aprašytame žaidime.

Padėka. Norime padėkoti visoms pasaulio karvėms. Jei ne jos – nebūtų ir šio žaidimo. Firma „Hurrican“ garantuoja, kad, kuriant žaidimą, nė viena karvė nebuvo sužeista. Nė su viena nebuvo blogai elgiamasi.

Vertimas. Galbūt kalbate ar rašote kalba, kurios nėra šiose taisyklėse lankstinuke? Jei taip, nedelskite – išvertę taisykles, siųskite adresu: mow@hurricangames.com. Mes vertimą pateiksime savo interneto svetainėje!

Šias taisykles į lietuvių kalbą išvertė Dalia Morkvenienė