

**POVZETEK**

Igralci so kmetje. Zberejo krave v vrste in jih združijo v črede, ki so pripravljene, da jih peljejo v hlev. A na nekaterih kravah mrgoli muh in nihče ne želi biti v njihovi bližini ...

CILJ IGRE

Imeti čim manj muh v kravjem hlevu ob koncu igre.

V vsakem paketu je 48 KART S KRAVAMI za skupno 74 muh. Sliki I in V 15 krav s številkami od 1 do 15, brez muh/13 krav s številkami od 2 do 14, vsaka z 1 muho/11 krav s številkami od 3 do 13, vsaka z 2 muhama/3 krave s številkami 7, 8 in 9, vsaka s 3 muhami/6 posebnih krav ima nadnaravno moč ... in 5 muh! /1 KARTA S PUŠČICO, ki kaže smer poteka igre/4 KARTE S SLIKAMI (zeleni paket I do IV – rumeni paket V do VII).

PRAVILA IGRE

Če igra igro 3 do 5 igralcev, uporabite zeleni paket.

Če igra igro 6 do 10 igralcev, uporabite oba paketa. V obeh primerih dobo premešajte karte.

Vsak kmet dobi 5 kart s kravami. Kup ostalih kart položite na sredo mize tako, da je obrnjen navzdol. Kmet, ki igro začne, postavi karto s puščico pred seboj tako, da ta kaže proti igralcu levo od njega. Igrati začne tako, da položi eno karto na sredo mize in vzame novo karto s kupa na mizi. Nato vsak kmet, ko je na vrsti, doda na mizo karto z višjo ali nižjo številko od tistih, ki so že na mizi in vleče s kupa novo karto.

Na sliki II vidite, da lahko dodate kravo s številko, ki je nižja od 7 ali višja od 11.

Posebne krave: Slika III prikazuje posebne krave s petimi muhami iz zelenega paketa.

Krava oviralka a) S to karto igrate takrat, ko želite blokirati eno stran vrste.

Krava akrobatka b) To karto položite na vrh druge karto, ki ima enako.

številko. S to karto lahko igrate samo, če je ta krava že del črede in ima enako številko (7 ali 9).

Krava počasnela c) To karto vstavite v vrsto namesto manjkajoče številke. Na primer, lahko zavzame mesta 6, 7 ali 8 v vrsti med 5 in 9.

Pozor! Kmet, ki odvrže karto s posebno kravo s 5 muhami iz zelenega paketa, lahko po želji spremeni smer igre. V tem primeru vzame KARTO S PUŠČICO in jo po želji obrne v levo ali desno. Igra se nadaljuje v smeri, kot jo kaže puščica.

Posebne krave: Sliki VI in VII prikazujeta posebne krave s 5 muhami iz rumenega paketa.

Krava za oviralka d) S to karto igrate takrat, ko želite blokirati eno stran vrste.

Teliček e) To karto postavite na konec vrste poleg krave brez muh (karte z zelenim ozadjem). Vrednost te karte je ena več ali manj od tiste, ki je navedena na sosednji karti. Če karto s teličkom položite poleg karte

s številko 1, je njena vrednost 0. (Poleg karte z vrednostjo 0 ne smete postaviti nobene druge karte!)

Krava suhica: f) Igralec, ki je dodal to karto k čredi, po tem ne sme vzeti nadomestne karte s kupa.

Krava mlekarica: g) Igralec, ki je dodal to karto k čredi, vzame s kupa 2 karti namesto ene.

Krava zmešnjava: h) Karta s to kravo nadomesti 8 krav in omogoča, da poberte teh 8 kart z mize. Ne smete potegniti dodatne karte s kupa. Dokler je v čredi Krava zmešnjava, lahko k čredi dodajate samo krave z muhami.

Pozor! Kmet, ki odvrže karto s posebno kravo s 5 muhami iz rumenega paketa, lahko po želji spremeni smer igre. Igra se normalno nadaljuje tako, da je na vrsti izbrani igralec.

NAZNEITE ČREDO V HLEV

Kmet, ki NE MORE ali NE ŽELI dodati krave v vrsto, pobere vse karte s kravami v čredi in jih v svojem hlevu obrne navzdol ... Nato začne sestavljati novo čredo. Ob koncu igre šteje vsaka muha v hlevu 1 sramotilno točko.

KONEC PARTIJE IN KONEC IGRE

Ko ste s kupa potegnili vse karte, se igra nadaljuje, dokler kmet ne pobere zadnje črede. Nato dodajo kmetje vse preostale krave na kartah, ki so jim ostale na kartah, v svoje hleve. Seštejejo vse muhe, ki so že v njihovi ogradi in jih dodajo h končnemu seštevku vseh muh. Igra MUUU se igra nekaj partij: **kakor hitro kmet zbere 100 muh** ob koncu partije, je igre konec. Zmagovalec je kmet, ki ima najmanj muh. Pogosto bo poraženec posnemal glasove krav ... osramočen in žalosten!

ROG NA ROG, IGRA ZA 2 KMETA (UPORABITE ZELENI PAKET) (Slika IV)

Igra poteka s tremi ločenimi čredami, ki so položene na mizo v obliki zvezde. Zaradi lažjega igranja se karte lahko prekrivajo. Na začetku vsake partije, kaže KARTA S PUŠČICO v smeri urnega kazalca. Prvi kmet

začne zbirati čredo. Nato drugi kmet začne zbirati drugo čredo. Nato prvi kmet začne zbirati tretjo čredo. Drugi kmet nato nadaljuje s prvo čredo in tako dalje. Tako so na mizi tri črede, ki jih kmeta izmenično dopolnjujeta. Ko kmet NE MORE ali NE ŽELI dodati krave v čredo, pobere čredo in začne na njenem mestu zbirati novo, brez da bi to vplivalo na ostali dve čredi. Ko je kup prazen in eden od kmetov vzame eno od treh čred, se igra konča. Noben od kmetov ne prejme točk za ostali dve čredi.

Vsa ostala pravila igre ostanejo enaka.

Zahvala: Radi bi se zahvalili vsem kravam po svetu, saj brez njih te igre ne bi bilo. Podjetje Hurrican zagotavlja, da se med razvojem te igre ni poškodovala nobena krava.

Prevod: Ali govorite jezik, ki manjka na knjižici z navodili za igro? Ne oklevajte: prevedite pravila igre, jih pošljite na naš naslov mow@hurricangames.com in objavili jih bomo na naši spletni strani.