

**KRAKAK PREGLED**

Igrači su farmeri. Okupljaju krave i stvaraju krda, da bi ih odveli u štalu. Međutim, pojedine krave su spopale mušice i niko ne želi da bude blizu njih...

CILJ

Imati što manje muha u štali na kraju igre.

Svako pakovanje sadrži 48 KARATA SA KRAVAMA za ukupno 74 muha. (Ilustracija I i V)
15 krava, koje su numerisane od 1 do 15, bez muha/ 13 krava, koje su numerisane od 2 do 14, sa po 1 muhom / 11 krava, koje su numerisane od 3 do 13, sa po 2 muhe / 3 krave, koje su numerisane sa 7, 8 i 9, sa po 3 muhe/ 6 posebnih krava sa super snagom... i pet muha/ 1 karta sa STRELICOM koja pokazuje pravac igre / 4 ilustrovane karte (zeleni omot od I do IV - žuti omot od V do VII).

KAKO DA SE IGRA

Ako ima 3 do 5 igrača, onda koristite zeleni omot.

Ako ima 6 do 10 igrača, onda koristite oba omota. U oba slučaja, dobro promešajte karte.

Svaki farmer dobija po pet karata sa kravama. Ostatok karata se stavlja s licem okrenutim prema dole na sredinu stola. Farmer, koji započinje igru, postavlja kartu sa strelicom ispred sebe tako da je strelica uperena na suigrača s leve strane. On stavlja prvu kartu iz ruke na sredinu stola i uzima novu kartu sa špila. Zatim svaki farmer redom dodaje novu kartu sa kravom sa manjim ili većim brojem od brojeva s kojima se već igralo i uzima novu kartu sa špila.

Na ilustraciji II možete dodati kravu sa brojem manjim od 7 ili većim od 11.

Posebne krave: Na ilustraciji III su prikazane posebne krave sa pet muha iz zelenog mota.

Krava koja blokira a) Koristite ovu kravu za blokiranje jednog kraja linije.

Akrobatska krava b) Stavite ovu kravu na drugu kravu s istim brojem. Ovom kartom se ne može igrati, osim ako je potrebna krava već deo krda i nosi isti broj (7 ili 9).

Krava koja oteže c) Ubacite ovu kravu u liniju na mesto broja koji nedostaje. Može, na primer, zauzeti mesto broja 6, 7 ili 8 između petice i devetke.

Napomena! Farmer koji igra posebnom kravom sa 5 muha iz zelenog omota može, ako želi, da promeni pravac igre. U tom slučaju, on uzima kartu sa STRELICOM i uperi strelicu prema levoj ili desnoj strani po želji. Igra se nastavlja u pravcu koji je prikazan strelicom.

Posebne krave: Na ilustracijama VI i VII su prikazane posebne krave sa 5 muha iz žutog omota.

Krava koja blokira a) Koristite ovu kravu za blokiranje jednog kraja linije.

Tele e) Igrajte ovom kartom na kraju linije do krave bez muha (tj. krave sa zelenom pozadinom). Vrednost te karte je jedan manji ili veći broj od broja s kravom do nje. Ako je stavljena do jedinice, onda je njena

vrednost 0. (Nije dozvoljeno stavljanje dodatnih krava do krave koja vredi 0!)

Mršava krava: f) Igrač koji je dodao ovu kravu krdu, ne uzima zamensku kartu sa stola na kraju njegovog reda.

Krava muzara: g) Igrač koji je dodao ovu kravu krdu uzima dve zamenske karte sa stola umesto jedne.
Luda krava: h) Zamenite kravu sa brojem 8 sa ovom kravom i uzмите kravu sa brojem 8 sebi u ruke. Ne uzimajte dodatnu kartu sa špila. Dok je luda krava u krdu, njemu se mogu dodati samo krave sa muhami.

Napomena! Farmer koji igra posebnom kravom sa 5 muha iz žutog omota može, ako želi, da promeni pravac igre. Igra se nastavlja normalno sa sledećim igračem na redu.

UVEDITE KRDO U ŠTALU

Farmer koji NE MOŽE ili NEĆE da doda kravu na liniju, uzima sve krave iz krda i stavlja ih licem okrenutim prema dole u njegovu štalu.... Zatim počinje sa stvaranjem novog krda. Svaka muha u krdu predstavlja 1 neprijatni poen na kraju igre.

KRAJ KRUGA I KRAJ IGRE

Kada je uzeta poslednja krava sa špila, igra se nastavlja dok farmer ne stvori poslednje krdo. Zatim farmeri dodaju preostale krave iz ruke u štalu. Oni sabiraju sve muhe u njihovoj štali i taj zbir dodaju na tekući broj poena. Igra MOW traje nekoliko krugova: Igra je završena čim farmer skupi 100 muha na kraju kruga. Pobjednik je farmer sa najmanjim brojem muha. Često možete čuti gubitnika kako imitira zvuk krave.... sramotno i tužno!

PRSA U PRSA ZA 2 FARMERA (KORISTITE ZELENI OMOT) (Ilustracija IV)

Ovo se igra sa tri zasebna krda, koja su postavljena u obliku zvezde. Karte se mogu staviti jedna na drugu, radi lakšeg igranja. Na početku svakog kruga STRELICA pokazuje u smeru kazaljke na satu. Prvi farmer počinje da stvara krdo. Onda drugi farmer počinje da stvara drugo krdo. Zatim prvi farmer počinje da stvara treće krdo. Potom drugi farmer nastavlja sa prvim krdom, itd. Znači na stolu ima tri krda koja se naizmenično završavaju. Kada farmer NE MOŽE ili NEĆE da doda kravu, on uzima krdo i počinje da stvara novo krdo na mestu prethodnog krda, tako da ne ugrozi druga dva krda. Kada nema više špila karata na sredini stola, jedan od farmara uzima jedno od tri krda i krug igre se završava. Nijedan od farmara ne skuplja poene za dva preostala krda. Sva ostala pravila su ista.

Hvala! Želimo da se zahvalimo svim kravama širom sveta, jer bez njih ova igra ne bi postojala. Hurrican garantuje da nijedna krava nije povređena ili zlostavljana u fazi razvijanja ove igre.

Prevod: Da li govorite i pišete jezik kojeg nema u knjizi sa pravilima? Pa, onda nemojte oklevati: prevedite pravila igre Mow i pošaljite ih na mow@hurricangames.com, a mi ćemo ih objaviti na našoj veb stranici!

Ova pravila je prevela Slađana Spaić na srpski jezik