



PRESENTATION

Bönderna samlar kossorna i en flock för att föra in dem i ladan. Vissa kor är fulla med flugor. Varje bonde försöker få bort flugorna...

VAD SKA DU GÖRA

Se till att du har så få flugor som möjligt i ladan i slutet på varje runda.

Varje paket innehåller 48 ko kort med totalt 74 flugor. Se illustration I och V.

15 kor är numrerade 1 till 15, och har inga flugor / 13 kor, från 2 till 14, har en fluga var och en / 11 kor, från 3 till 13, har två flugor / 3 kor, från 7 till 9, har tre flugor / 6 speciella kor har en special makt... och fem flugor / 1 PIL kort visar riktningen på spelet / 4 kort är illustrationer (Grona paketet I till IV – gula paketet V till VII).

SPEL REGLER

För 3 till 5 spelare, ta det gröna paketet och blanda korten.

För 6 till 10 spelare, ta båda paketen och blanda korten.

Varje bonde får fem ko kort. Resten läggs i en hög, med bilderna neråt, i mitten på bordet. Bonden som börjar rundan lägger PILEN i riktning mot grannen på vänstra sidan. Han lägger en första kossa i mitten på bordet och tar upp ett nytt kort från högen på bordet. Sen lägger dom andra bönderna, var och en i sin tur, ett ko kort, vars nummer är antingen lagre eller över stor än det kortet som redan lagts. Efter att ha lagt ett kort, får man inte glömma att ta ett nytt kort! På teckningen II, är det möjligt att lägga till en kossa med ett nummer som är mindre än 7 eller större än 11.

Speciella fall - korna med 5 flugor från det gröna paketet (illustration III)

Kläm kossan a) Spela denna kon för att blockera en extremitet av flocken.

Akrobat kossan b) Lägg denna kossan ovanpå en annan kossa med samma nummer. Denna kossan kan bara spelas på en kossa som redan finns i flocken och som har samma nummer (7 eller 9).

Forsenade Kossan c) Lägg det kortet på en ledig plats mellan två andra nummer. Till exempel mellan 5 eller 9, kan det ta plats 6, 7 eller 8.

Varning! Att spela ett kort med special kossan med 5 flugor från det gröna paketet tillåter bonden att ändra riktningen på spelet, om han vill. Han placerar i så fall PILEN framför sej, i riktningen han valt.

Grannen han sa utnamt försätter spelet på normalt sätt...

Speciella fall - korna med 5 flugor från det gula paketet (illustration VI och VII)

Kläm kossan file d) Spela detta kort för att blockera en extremitet av flocken.

Kalv e) Detta kort måste läggas bredvid en kossa utan flugor (grön botten) längst ute på flocken. Kortets nummer är därför under eller över kortet precis bredvid. Om det läggs till vänster om 1, blir det då en 0.

(Vilket dessutom gör det omöjligt att lägga en annan kossa med nummer 0!)

Magra kossan f) Spelaren som tar detta kort till sin flock behöver inte ta ett nytt kort när han spelat färdigt.

Mjök kossan g) Spelaren som lägger till denna kossan till sin flock måste ta två nya kort från högen i stället för ett.

Tokiga kossan h) Ersätt en kossa som har nummer 8 med den tokiga kossan. Ta kortet med nummer 8 i handen. Ta inte något nytt kort. Så länge en tokig kossa finns i flocken, får ingen spelare spela ett ko kort utan fluga!

Varning! Att spela en special kossa med 5 flugor från det gula paketet tillåter bonden att bestämma vem som blir nästa spelare, utan att ändra på riktningen. Spelet fortsätter sen normalt från och med den punkten...

VALKOMNA FLOCKEN I LADAN

En bonde **skulle INTE KAN** eller **INTE VILL** lägga till en kossa måste ta över alla kossorna i flocken och lägga dom med bilden neråt i ladan, och så börjar han en ny flock. Varje fluga på varje kossa i hans lada är värd en skam poäng.

SLUT PÅ EN RUNDA OCH PÅ SPELET

När sista kossan i högen har blivit tagen, förstärker spelet tills en bonde tar upp den sista flocken. Sen tar bönderna emot korna dom har kvar i sina lador. Varje spelare räknar alla flugor som finns på kossorna i hans lada och lägger till resultatet han hade från tidigare rundor. En MUUHH (partie) spelas i flera (manches): så fort en bonde nått 100 flugor åter en första manche, så är (la partie) slut. Vinnaren är den som har minst flugor. Man hör ofta den som förlorat (mua) som en ko – utav skam och besvikelse!

EN "TETE A TETE" MED OXAR, FÖR TVÅ BÖNDER (SPELA MED DET GRÖNA PAKETET)

(Teckning IV) Man spelar med tre olika flockar, lagda som en stjärna. För att göra det praktiskare, kan man man lägga korten ovanpå varandra. I början av varje (manche) är PILEN placerad i klock riktning. Den första bonden börjar en flock. Bonde nummer två börjar en annan flock. Den första bonden börjar en tredje flock. Sen så fortsätter bonde nummer två med den första flocken osv. Så finns det tre flockar på bordet som slutgiltigt alternativt. Om en bonde **INTE KAN** eller **INTE VILL** lägga till en kossa, så får han ta över flocken och börjar en ny flock på samma ställe, utan att ändra på något på dom andra två flockarna. När högen med kort på bordet är tom och en av bönderna tar över en av dom tre flockarna så tar (la manche) slut. Poängerna från dom två flockarna som ligger kvar på bordet ges inte till någon av bönderna. Alla andra regler gäller fortfarande.

Tack: Vi tackar all kor världen över, därför att utan dom så skulle inte det här spelet finnas. Hurrican (certifies) att ingen ko har blivit misshandlad för att göra det när spelet.