



Игра создана Бруно Катала.
Рекомендованное количество игроков - от 2 до 10 в возрасте 7 – 77777 лет (по меньшей мере).



СУТЬ ИГРЫ.

Играющие исполняют роль фермеров, которые сгоняют коров в стада, чтобы отвести их в коровник. Между тем, некоторые коровы заскожены мухами, и находиться рядом с такими коровами никому не хочется...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

К концу игры в вашем коровнике должно быть как можно меньше мух.

У вас есть колода из 48 карт с изображением коров на 74 карты с изображением мух. См изображения I и V.

У вас есть: 15 коров без мух (номера 1-15)/ 13 коров, на каждой по одной мухе (номера 2-14)/ 11 коров, на каждой из которых по 2 мухи (номера 3-13)/ 3 коровы под номерами 7, 8 и 9 – по 3 мухи на каждой/ 6 особых коров со сверх-сильн... и... 5-ю мухами!/ 1 карта СТРЕЛА, указывающая направление игры/ 4 карты с изображениями (в зеленой колоде I-IV, в желтой колоде V-VII).

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Используйте разные колоды в зависимости от количества игроков.

3-5 игроков – зеленая колода.

6-10 игроков – обе колоды. В любом случае, тщательно перетасовывайте карты.

Каждому фермеру раздается пять карт с коровами. Оставшиеся карты лежат рубашкой вниз в центре стола. Фермер, раздающий карты, располагает карту «стрелу» перед собой так, чтобы она указывала на его соседа слева. Тот ходит первой картой из его раздачи в центр стола и берет новую карту из стопки. Затем каждый фермер по очереди складывает карту с большим или меньшим номером из уже присутствующих в игре и берет новую карту из стопки.

См изображение II: Вы можете сложить корову с числом меньше 7 или больше 11.

Особые коровы: На изображении III особые коровы с пятью мухами из зеленої колоды.

Корова-затор – это карта для блокировки одного конца расклада.

Корова-акробат – Кройте этой картой карту с тем же числом. Карточка нельзя пользоваться, если нужная корова уже в стаде и у нее то же число (7 или 9).

Корова-копуша – этой картой можно заменить отсутствующий номер. Например, она может заменить 6, 7 или 8 между 5 и 9.

Примечание: фермер, который ходит особой картой коровой с пятью пчелами из зеленої колоды может, по его желанию, менять ход игры. Чтобы изменить ход игры, картой СТРЕЛОЙ он указывает нужное ему направление: налево или направо. Далее игра идет по измененному направлению стрелы.

Особые коровы: Изображения VI и VII – это особые коровы с пятью пчелами из желтой колоды.

Корова-затор – это карта для блокировки одного конца расклада.

Теленок – воспользуйтесь этой картой в конце расклада, сразу после коровы, на которой нет мух (карты с зеленої рубашкой). Ее ценность на один балл больше или на один балл меньше следующей заней коровы. Если эта карта стоит после 1, она стоит 0. (После коровы с ценой в 0 баллов других коров клапать нельзя!)

Худосочная корова – Тот, кто добавил эту карту в стадо, не берет новую карту в конце его хода.

Молочная корова – Тот, кто добавил эту карту в стадо, берет две новые карты вместо одной.

Бешеная корова – забирайте корову с номером 8 в вашу раздачу, заменяя этой коровой. Не берите еще одну карту из стопки. Пока в стаде есть бешеная корова, в него могут идти только коровы с мухами.

Примечание: фермер, который ходит особой картой коровой с пятью пчелами из зеленої колоды может, по его желанию, выбирать следующего игрока. Обычно игра продолжается до хода этого игрока.

СОГНЯТЬ СТАДО В КОРОВНИК

Фермер, который НЕ МОЖЕТ или НЕ ХОЧЕТ добавлять корову в стадо (карту в расклад) берет всех коров стада (карты расклада) и кладет их рубашкой вниз в своем коровнике. Затем он начинает разводить новое стадо. К концу игры каждая муха в стойле приносит минус одно очко.

КОНЕЦ РАУНДА И КОНЕЦ ИГРЫ.

Когда из стопки забирают последнюю корову, игра продолжается до тех пор, пока фермер не соберет последнее стадо. Затем фермеры складывают всех коров, оставшихся в их раздаче, со своим коровником. Они суммируют также всех мух в их коровнике и добавляют это к промежуточной сумме. Игра проходит несколько кругов. Как только фермер накопил 100 мух в конце раунда, игра завершается. Побеждает тот, у кого наименьшее количество мух. Если повезет, Вы услышите, как проигравший, в стыде и печали, мычит, изображая корову...

ОДИН НА ОДИН. ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ (ВОЗЬМИТЕ ЗЕЛЕНУЮ КОЛОДУ)

(См изображение IV).

В игре присутствуют три стада, расположенные в форме звезды. Карты могут быть сложены в стопку для упрощения. В начале каждого круга СТРЕЛА движется по часовой стрелке. Первый фермер начинает собирать первое стадо. Затем второй фермер начинает собирать второе стадо. Потом первый фермер начинает собирать третье стадо. Второй продолжает с первым стадом и т.д. Таким образом, на столе поочередно заполняются три стада. Когда фермер НЕ МОЖЕТ или НЕ ХОЧЕТ добавлять корову, он забирает стадо и начинает собирать новое стадо на его месте, не обращая внимания на два оставшихся. В остальном, правила те же.

Благодарность: Мы выражаем признательность всем коровам мира, ведь без них игры бы не существовало. Компания «Харрикэн» гарантирует, что при разработке игры ни одна корова не пострадала.

Перевод: Вы пишете и говорите на языке, которого нет в буклете с правилами игры? Тогда не прохладайтесь и отправляйте Ваш перевод правил на mow@hurricangames.com, мы опубликуем его на нашем сайте!

Правила игры на русский язык перевел pavelf