

الأبقار الخاصة: توضح الأشكال 6 و7 الأبقار الخاصة مع 5 ذبابات من الحزمة الصفراء.

بقرة الحبيب: (د) العب هذه البقرة لحجب واحدة من نهايتي الصف.
العطش: (هـ) العب هذه الورقة في نهاية الصف، بعد بقرة بدون أي ذباب (أي ذات خلفية خضراء)، وتكون قيمتها أكثر برقم أو أقل برقم من البقرة التالية لها. وإذا تم وضعها بعد رقم 1، تكون قيمتها صفر. (لا يمكن وضع المزيد من الأبقار بعد بقرة قيمتها صفر!)

البقرة النحيفة: (و) اللعاب الذي يضيف هذه الورقة إلى القطيع لا يأخذ ورقة بديلة لها في نهاية دوره.
البقرة المنتجة للبيّن: (ز) اللعاب الذي يضيف هذه الورقة إلى القطيع يأخذ وقتين وبدلتيّن بدلاً من واحدة.
البقرة المجنونة: (ح) استبدل البقرة رقم 8 بهذه البقرة وأضف البقرة رقم 8 إلى يدك. لا تأخذ ورقة إضافية من مجموعة الأوراق. عند وجود بقرة مجنونة في القطيع، يمكن فقط إضافة الأبقار ذات الذبابات إلى القطيع.

ملاحظة: يستطيع المزارع الذي يلعب بقرة خاصة مع 5 ذبابات من الحزمة الصفراء، إذا أراد، اختيار من سيكون اللاعب التالي، وتستمر اللعبة بشكل عادي بدور هذا اللاعب.

ادخال القطيع إلى الحظيرة

المزارع الذي لا يستطيع أو لا يريد إضافة بقرة إلى الصف، يأخذ كل الأوراق في القطيع ويضعها ووجهها لأسفل في حظيرته... وبعد ذلك، يبدأ قطيعاً جديداً. وتنتج كل ذبابة في إسبيل نقطة إخراج واحدة في نهاية اللعبة.

نهاية الجولة ونهاية اللعبة

بمجرد أخذ آخر بقرة من مجموعة الأوراق، تستمر اللعبة حتى يأخذ أحد المزارعين القطيع الأخير. بعد ذلك يضيف المزارعون كل الأبقار المتبقية في أيديهم إلى حظائرهم. ويضيفون كل الذبابات الموجودة في حظائرهم ويضيفونها إلى مجموع درجات اللعب الخاص بهم. يتم لعب MOW خلال عدة جولات: بمجرد تجميع مزارع لمائة ذبابة مع نهاية إحدى الجولات، تنتهي اللعبة. والفائز هو المزارع الذي يوجد معه أقل عدد من الذبابات. وفي الغالب يمكن سماع الخاسر وهو يقلد صوت بقرة... بخجل وحزن!

وجهاً لوجه لمزارعين اثنين (استخدم الحزمة الخضراء)

(الشكل التوضيحي 4) يتم اللعب باستخدام ثلاثة قطعان منفصلة، وتوضح في شكل نجمة. ويمكن تجميع الأوراق من أجل سهولة اللعب. وفي بداية كل جولة، يشير السهم في اتجاه حركة عقارب الساعة. ويبدأ المزارع الأول تكوين قطع. ويبدأ المزارع الثاني تكوين قطع ثان. وبعد ذلك يبدأ المزارع الأول تكوين قطع ثالث. ثم يواصل المزارع الثاني تكوين القطيع الأول وهكذا. وبالتالي يوجد ثلاثة قطعان على الطاولة يتم إكمالها بالتبادل. وعندما لا يستطيع مزارع أو لا يريد إضافة بقرة، فإنه يأخذ القطيع ويبدأ قطيعاً جديداً مكانه دون التأثير في القطيعين الآخرين. وعندما تنتهي مجموعة الورق ويأخذ أحد المزارعين واحداً من القطعان الثلاثة، تنتهي الجولة. ولا يجمع أيًا من المزارعين نقاط القطيعين الباقيين. وتبقى كل القواعد الأخرى كما هي.

شكراً: نود أن نشكر الأبقار من جميع أنحاء العالم، فيدونها لم يكن لهذه اللعبة وجود. وتضمن هاريكان عدم إيداء أي بقرة أو إساءة معاملتها أثناء تطوير هذه اللعبة.

ترجمة: هل تتحدث وتكتب لغة لا يتضمنها كتاب القواعد الخاص بنا؟ حسناً، لا تتردد: ترجم قواعد لعبة Mow وأرسلها إلى mow@hurricangames.com وسوف نشرها على موقع الويب الخاص بنا!



لعبة بواسطة برونو كاتالو ألبانيا مع 2 إلى 10 مزارعين بأعمار من 7 إلى 77777 (على الأقل)

MOW

ملخص

اللاعبون مزارعون، وهم يقومون بجمع الأبقار ويكونون منها قطعاناً على استعداد لإدخالها إلى الحظيرة. إلا أن بعض الأبقار تتعرض للإزعاج من الذباب، ولا يريد أي شخص في الواقع الاقتراب من هذا الذباب...

الهدف

وجود أقل عدد من الذباب في حظيرتك في نهاية اللعبة.

تحتوي كل حزمة على 48 أوراق لعب أبقار بإجمالي 74 ذبابة. الشكل التوضيحي 1 و5.

15 بقرة، مرقمة من 1 إلى 15، بدون أي ذباب / 13 بقرة، مرقمة من 2 إلى 14، ذبابة واحدة لكل منها / 11 بقرة، مرقمة من 3 إلى 13، بذابيتين لكل منها / 9 بقرات مرقمة 7 و8 و9 بثلاث ذبابات لكل منها / 6 بقرات خاصة ذات قوة خارقة... وخمس ذبابات! / ورقة سهم واحدة توضح اتجاه اللعب / 4 أوراق لعب توضيحية (حزمة خضراء من 1 إلى 4 - حزمة صفراء من 5 إلى 7).

طريقة اللعب

في حالة وجود من 3 إلى 5 لاعبين، استخدم الحزمة الخضراء.
في حالة وجود من 6 إلى 10 لاعبين، استخدم الحزمتين. وفي كلتا الحالتين اخلط أوراق اللعب جيداً.

يتم توزيع خمس أوراق لعب أبقار على كل مزارع. ويتم ترك أوراق اللعب الباقية ووجهها لأسفل في منتصف الطاولة. ويضع المزارع الذي يبدأ اللعبة ورقة سهم أمامه وهي تشير ناحية زميله الذي يجلس على يساره. ويلعب أول ورقة من يده في منتصف الطاولة ويأخذ ورقة جديدة من مجموعة أوراق اللعب. وبعد ذلك يقوم كل مزارع بدوره بإضافة بقرة إما برقم أكبر أو أصغر من الرقم الذي تم لعبه بالفعل ويأخذ ورقة جديدة من مجموعة أوراق اللعب.

في الشكل التوضيحي 2، يمكنك إضافة بقرة برقم أصغر من 7 أو أكبر من 11.

الأبقار الخاصة: يوضح الشكل 3 الأبقار الخاصة مع خمس ذبابات من الحزمة الخضراء.

بقرة الحبيب: (أ) العب هذه البقرة لحجب واحدة من نهايتي الصف.

البقرة المبهمة: (ب) العب هذه البقرة فوق بقرة أخرى بنفس الرقم. ولا يمكن لعب هذه الورقة إلا إذا كانت البقرة المطلوبة جزءاً من القطيع وتحمل نفس الرقم (7 أو 9)

البقرة الكسولة: (ج) وضع هذه البقرة في المدة... مكان رقم مفقود... على... دون المال، ربما: أن تحل محل 6 أو 7 أو 8 بين 5 و9.

ملاحظة: يستطيع المزارع الذي يلعب بقرة خاصة مع 5 ذبابات من الحزمة الخضراء، إذا أراد، تغيير اتجاه اللعب. وفي هذه الحالة، يأخذ بطاقة السهم، ويشير بها إلى اليسار أو اليمين كما يفضل. وتستمر اللعبة في الاتجاه الذي يوضحه السهم.