

DA

MOW

Et spil af Bruno Cathala for
2-10 farmere i alderen
7-77777 (minimum)



SAMMENDRAG

Spillerne er farmere. De opdrætter køer og skaber bestande til kostalden. Nogle køer er dog plaget af fluer, og dem har ingen rigtig lyst til at komme i nærheden af...

FORMÅLET

At have færrest mulige fluer i kostalden i slutningen af spillet.

Hver pakke indeholder 48 KOKORT med samlet 74 fluer. (Illustration I og V)

15 køer nummereret fra 1-15 uden nogen fluer/13 køer nummereret fra 2-14 med 1 flue hver/11 køer nummereret fra 3-13 med 2 fluer hver/3 køer nummereret med 7, 8 og 9 med 3 fluer hver/6 specialkøer med superkraft... Og 5 fluer/1 PILEKORT, der viser spillerretningen/4 illustrationskort (grøn pakke, I-IV - gul pakke V-VII).

SÅDAN SPILLER DU

Hvis der er 3-5 spillere, skal den grønne kortpakke bruges. Hvis der er 6-10 spillere, skal begge pakker bruges. Sørg under alle omstændigheder for at blande kortene godt.

Hver farmer få fem kort. Resten af kortene placeres på midten af bordet med billedsiden nedad. Den farmer, der begynder spillet, placerer pilekortet foran sig med pilen pegende mod naboen på venstre hånd. Vedkommende spiller sit første kort ud på midten af bordet og tager et nyt kort fra stakken. Efterfølgende tilføjer hver farmer efter tur enten et større eller mindre tal udover dem, der allerede er blevet spillet, og tager et nyt kort fra stakken. *I illustration II kan du tilføje en ko med et tal, der er mindre end 7 eller større end 11.*

Specialkøer: Illustration III viser specialkøerne med 5 fluer fra den grønne pakke.

Blokerende ko a) Spil denne ko for at blokere for den ene ende af linjerne.

Akrobatiske ko b) Spil denne ko på en anden ko med det samme tal. Dette kort kan ikke spilles, medmindre den nødvendige ko allerede er en del af bestanden og har det samme nummer (7 eller 9).

Jokerko c) Indsæt denne ko i linjen i stedet for et manglende tal. F.eks. kan den erstatte 6, 7 eller 8 mellem 5 og 9.

Bemærk! En farmer, der spiller en specialko med 5 fluer fra den grønne kortpakke, kan, såfremt det ønskes, skifte spillerretning. I så tilfælde skal vedkommende tage PILEKORTET og pege det med venstre eller højre alt efter ønske. Spillet fortsætter i den retning, pilen viser.

Specialkøer: Illustrationerne VI og VII forestiller specialkøerne med 5 fluer fra den gule pakke.

Blokerende ko d) Spil denne ko for at blokere for den ene ende af linjerne.

Kalv e) Spil dette kort i slutningen af linjen og ved siden af en ko uden fluer (dvs. med grøn baggrund). Dens værdi er 1 mere eller 1 mindre end koen ved siden af. Hvis den placeres ved siden af 1, er dens værdi 0. (Ingen yderligere køer må placeres ved siden af en ko med værdien 0!)

Tynd ko: f) Den spiller, der har føjet dette kort til bestanden, tager ikke et udskiftningskort i slutningen af sin tur.

Malkeko: g) Den spiller, der har føjet dette kort til bestanden, tager to udskiftningskort i stedet for 1.
Gal ko: h) Erstat 8-koen med denne ko, og fjør 8-koen til din hånd. Tag ikke et yderligere kort fra stakken. Så længe der er en gal ko i bestanden, kan kun køer med fluer føjes til bestanden.

Bemærk! En farmer, der spiller en specialko med 5 fluer fra den gule kortpakke, kan, såfremt det ønskes, vælge, hvem den næste spiller skal være. Spillet fortsætter som normalt med den pågældende spillers tur.

DRIV BESTANDEN IND I KOSTALDEN

En farmer, der ikke KAN eller ikke VIL føje en ko til linjen, tager alle kortene i bestanden og placerer dem med billedsiden nedad i sin kostald... Efterfølgende starter vedkommende en ny bestand. Hver flue i en stall producerer 1 pinlighedspoint i slutningen af spillet.

AFSLUTNING AF HVER RUNDE OG AF SPILLET

Når den sidste ko tages fra stakken, fortsætte spillet, indtil en farmer tager den sidste bestand. Derefter føjer farmerne alle de køer, der er tilbage op hånden, til kostalden. Alle fluer til stede i kostalden optælles og føjes til det samlede pointantal. Et spil MOW spilles over flere runder: Så snart en farmer har samlet 100 fluer i slutningen af en runde, slutter spillet. Vinderen er den farmer, der har færrest fluer. Ofte hører man taberen imitere lyden af en ko – af skam og bedrøvelse!

MAND MOD MAND FOR TO FARMERE (brug den grønne pakke) (Illustration IV)

Denne variant spilles med tre separate bestande, der lægges ud i en stjerneformation. Kortene kan stables for at lette spillet. I begyndelsen af hver runde peger PILEN med uret. Den første farmer starter en bestand. Derefter starter den anden farmer en sekundær bestand. Derefter starter den første farmer starts en tredje bestand. Derefter fortsætter den anden farmer med den første bestand osv. Der er således tre bestande på det bord, der færdiggøres alternativt. Når en farmer ikke KAN eller ikke VIL tilføje en ko, kan vedkommende tage bestanden og starte en ny bestand i stedet, uden at det påvirker de to. Når der ikke er flere kort, og én af farmerne tager én af de tre bestande, slutter runden. Ingen af farmerne optjener point for de to tilbageblivende bestande. Alle øvrige regler forbliver uændrede.

Tak: Vi vil gerne rette en tak til alle køer over hele verden – uden dem ville dette spil ikke eksistere. Hurrican garanterer, at ingen køer tog skade eller led overlast under udviklingen af dette spil.

Oversættelse: Taler og skriver du et sprog, der mangler i denne brochure? Så tøv ikke: Oversæt reglerne til Mow, og send dem til mow@hurricangames.com. Så offentliggør vi dem på vores websted!

Disse regler er blevet oversat til dansk af HOLMSGAARD COMMUNICATIONS.