



# MOW

Un juego de Bruno Cathala  
para 2 a 10 granjeros de  
7 a 77777 años (por lo menos)



## PRESENTACIÓN

Los granjeros agrupan sus vacas para llevarlas al establo. Algunas vacas están llenas de moscas, por lo que los granjeros intentan evitarlas...

## QUÉ HAY QUE HACER

Tener el menor número de moscas en el establo al final de la partida.

Cada baraja de compone de 48 CARTAS VACAS con un total de 74 moscas. Ilustraciones I y V.  
15 vacas numeradas del 1 al 15 sin mosca / 13 vacas de 2 a 14 con una mosca cada una / 11 vacas de 3 a 13 con dos moscas / 3 vacas de 7 a 9 con tres moscas / 6 vacas especiales con un superpoder... ¡y cinco moscas! / 1 carta FLECHA que indica el sentido del turno de juego / 4 cartas con ilustraciones: baraja verde I a IV – baraja amarilla V a VII.

## CÓMO SE JUEGA

Si hay de 3 a 5 jugadores se mezclan las cartas de la baraja verde.

Si hay de 6 a 10 jugadores, se mezclan las dos barajas conjuntamente.

Cada granjero recibe cinco vacas. Las cartas restantes se dejan en un montón cara abajo en el centro de la mesa. El granjero que empieza la partida coloca la carta FLECHA delante suyo dirigida hacia su vecino de la izquierda. Pone una carta de su mano en el centro de la mesa y roba una carta vaca del montón. Después, por turno, cada granjero añade una vaca con un número mayor o menor al de las cartas ya colocadas. No hay que olvidar que después de jugar una vaca hay que robar una nueva carta.

*En la partida que muestra la ilustración II, se puede añadir una carta inferior al 7 o superior al 11.*

**Las vacas especiales con cinco moscas de la baraja verde.** (Ilustración III)

**Vaca cierrafilas a)** Se juega esta vaca para bloquear un extremo de la manada de vacas.

**Vaca acróbata b)** Se pone encima de una vaca del mismo número. Esta vaca sólo se puede jugar sobre una vaca que ya está en la manada y que tenga el mismo número que la vaca acróbata (7 o 9).

**Vaca tardona c)** Esta vaca se inserta en un espacio libre entre otros dos números. Por ejemplo, entre el 5 y el 9 puede colocarse en el sitio del 6, el 7 o el 8.

**¡Atención!** Jugar una vaca especial con cinco moscas de la baraja verde permite al granjero, si lo desea, cambiar el sentido del turno de juego. Coloca la FLECHA delante suyo en la dirección que desee. El vecino designado es quien continúa el juego...

**Las vacas especiales con cinco moscas de la baraja amarilla.** (Ilustraciones VI y VII)

**Vaca cierrafilas d)** Se juega esta vaca para bloquear un extremo de la manada de vacas.

**Ternero e)** Esta carta se debe poner al lado de una vaca sin moscas (fondo verde) a un extremo de la manada. Su número es inmediatamente inferior o superior al de la carta vecina. Puesta a la izquierda de

un 1, se convierte en un 0 (lo que provocará que no se pueda poner otra carta de valor 0).

**Vaca flaca f)** El jugador que pone esta carta no roba al final de su turno.

**Vaca lechera g)** El jugador que pone esta carta roba dos cartas en vez de una al final del turno.

**Vaca loca h)** El jugador reemplaza la carta 8 por la vaca loca. Se queda la carta 8 en su mano y no roba una nueva. Mientras haya una carta loca en la manada, no se pueden jugar vacas sin moscas.

**¡Atención!** Jugar una vaca especial con cinco moscas de la baraja amarilla permite al granjero designar el siguiente jugador, sin cambiar el sentido del turno de juego. El jugador designado es quien continúa el juego...

## LLEVAR LA MANADA AL ESTABLO

Un granjero que NO PUEDE o NO QUIERE añadir una vaca coge todas las vacas de la manada y las pone cara abajo en su establo, delante suyo, y empieza una nueva manada. Cada mosca en las vacas de su establo vale un punto de vergüenza.

## FIN DE RONDA Y DE PARTIDA

Cuando se roba la última carta del montón, el juego sigue hasta que un granjero se lleva la última manada. Después todos los granjeros llevan las vacas que tienen en la mano a sus establos respectivos. Cada granjero suma las moscas que tienen sus vacas y se anota los resultados en un papel. Se van jugando rondas hasta que un jugador tiene más de 100 moscas. Gana el jugador que tiene menos moscas. Es normal que el perdedor exprese con sentidos mugidos su vergüenza y su tristeza...

## CARA A CARA de bueyes, para dos granjeros (se juega con la baraja verde) (Ilustración IV)

Se juega en tres manadas al mismo tiempo, dispuestas en forma de estrella. Si es necesario, las cartas se pueden superponer. Al principio de cada ronda, la FLECHA se sitúa en sentido horario. El primer granjero empieza una manada, el segundo granjero empieza la segunda manada y el primer granjero empieza la tercera manada. Después el segundo granjero continúa en la primera manada, etc., con lo que hay tres manadas en la mesa que se van completando alternativamente. Cuando un granjero NO PUEDE o NO QUIERE añadir una vaca coge todas las vacas de la manada y empieza una nueva manada, sin tocar las otras dos. La ronda se acaba cuando se coge la última carta del montón y un granjero se queda una manada. Las dos manadas que aún quedan en la mesa no se las queda ningún granjero. Las otras reglas son iguales.

**Agradecimientos:** Damos las gracias a las vacas del mundo entero porque sin ellas este juego no existiría. Hurrican Games certifica que ninguna vaca ha sido maltratada durante la elaboración de este juego.

**Traducción:** ¿Hablas y escribes en una lengua que no está incluida en este folleto? No lo dudes: traduce las reglas de Mow y envíalas a [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com). Las publicaremos en nuestra página web.

*Estas reglas han sido traducidas al español por Oriol Comas i Coma.*