



# MOW

Spil eftir Bruno Cathala fyrir  
2 til 10 bændur á aldrinum  
7 til 77777 (minnst)



## YFIRLIT

Þátttakendur eru bændur. Þeir smala kúm og mynda hópa sem setja skal í fjósið. En á sumum kúnum eru flugur og þeim vill helst enginn koma nærri.

## MARKMIÐ SPILSINS

Að hafa sem færstar flugur í þínu fjósi þegar spiliinu lýkur.

### Í hverjum pakka eru 48 KÚASPIL með alls 74 flugum. (Myndir I og V.)

15 kúr, tölusettar frá 1 til 15, sem eru með engar flugur / 13 kúr, tölusettar frá 2 til 14, hver með eina flugur / 11 kúr, tölusettar frá 3 til 13, hver með 2 flugur / 3 kúr, tölusettar 7, 8 og 9, hver með 3 flugur / 6 sérstakar kúr kúr með ofurkraft... og fimm flugur á hverri! / 1 ÖRVARSPIL sem sýnir stefnu spilsins / 4 myndaspil (grænn pakki I til IV – gulur pakki V til VII).

## HVERNIG SPILAÐ ER

Ef þátttakendur eru 3 til 5 skal nota græna pakkann.

Ef þátttakendur eru 6 til 10 skal nota báða pakkana. Í báðum tilvikum skal stokka spilin vel.

Hverjum bónda eru gefin fimm kúaspil. Spilin sem eftir eru eru lögð á grúfu á mitt borðið. Bóndinn sem byrjar spilið setur örvarspilið niður fyrir framan sig þannig að það bendi á þann sem situr vinstra megin við hann. Hann leggur fyrsta spilið af hendinni á mitt borðið og tekur nýtt spil úr stokkunum. Hver bóndi af öðrum bætir nú við kú með annað hvort hærra eða lægra númer en þær sem áður hefur verið spilað og tekur nýtt spil úr stokkunum. Á mynd II getur þú bætt við kú með lægra númer en 7 eða hærra en 11.

**Sérstakar kúr:** Mynd III sýnir sérstöku kúrnar með flugunum fimm úr græna pakkannum.

**Stoppkúr a)** Spilaðu þessari kú til að loka öðrum enda raðarinnar.

**Hoppkúr b)** Spilaðu þessari kú á aðra kú með sama númeri. Þessu spili er ekki hægt að spila nema kúrinn sem um er að ræða sé þegar hluti af hópunum og hafi sama númer (7 eða 9).

**Hægfare kúr c)** Settu þessa kú í röðina í stað númers sem vantar. Hún getur til dæmis tekið sæti 6, 7 eða 8 milli 5 og 9.

**Athugaðu!** Bóndi sem spila sérstakri kú með 5 flugum úr græna pakkannum getur ef hann vill breytt stefnu spilsins. Þá tekur hann ÖRVARSPILIÐ og bendir með því til hægri eða vinstri að vild. Spilið heldur áfram í þá stefnu sem örn sýnir.

**Sérstakar kúr:** Myndir VI og VII sýna sérstöku kúrnar með 5 flugum úr gula pakkannum.

**Stoppkúr d)** Spilaðu þessari kú til að loka öðrum enda raðarinnar.

**Kálfur e)** Spilaðu þessu spili við enda raðarinnar, hjá kú með engar flugur (það er, á grænum grunni).

Gildi þess er einum lægra eða hærra en næstu kúr. Ef það er sett hjá 1 er gildi þess 0. (Enga aðra kú má setja hjá kú með gildið 0!)

**Mögur kúr. f)** Þátttakandinn sem bætti þessu spili við hópin tekur ekki spil í staðinn þegar hann er búinn.

**Mjólurkúr g)** Þátttakandinn sem bætti þessu spili við hópin tekur tvö spil í stað eins.

**Brjáluð kúr h)** Settu þess kú í stað kúr númer 8 og bættu kúr númer 8 á höndina. Taktu ekki viðbótarspil úr stokkunum. Meðan brjáluð kúr er í hópunum má aðeins bæta kúm með flugum við hópin.

**Athugaðu!** Bóndi sem spila sérstakri kú með 5 flugum úr gula pakkannum getur ef hann vill valið hver spilar næst. Sá þátttakandi byrjar og spilið heldur áfram á venjulegan hátt.

## HÓPURINN SETTUR Í FJÓSIÐ

Bóndi sem GETUR EKKI eða VILL EKKI bæta kú við röðina tekur öll spilin í hópunum og setur þau á grúfu í sitt fjós. Hver fluga í fjósinu gefur 1 minuspunkt við lok spilsins.

## LOK UMFERÐAR OG LOK SPILSINS

Þegar síðasta kúr er tekin úr stokkunum heldur spilið áfram þar til bóndi tekur síðasta hópin. Þá bæta bændurnir öllum kúm sem þeir hafa á hendinni í fjós sitt. Þeir leggja saman allar flugur sem eru í fjósi þeirra og bæta fjöldanum við niðurstöðutölu sína. MOW [MUU] spilið er spilað nokkrar umferðir: Þegar bóndi hefur safnað 100 flugum við lok umferðar lýkur spiliinu. Sigurvegarinn er bóndinn sem er með færstar flugur. Öft má heyra þann sem tapar baula eins og kúr af skömm og skapaun!

## TVEGGJA MANNA SPIL fyrir tvo bændur (notið græna pakkann) (Mynd IV)

Þá er spilað með þremur aðskildum hópum sem eru lagðir í stjórn. Setja má spilin í stokk til að auðvelda spilið. Við upphaf hverrar umferðar bendir ÖRIN réttssælis. Fyrsti bóndinn byrjar hóp. Annar bóndinn byrjar annan hóp. Síðan byrjar fyrsti bóndinn þriðja hóp. Síðan heldur annar bóndinn áfram með fyrsta hópinum o.s.frv. Þannig eru þrjú hópar á borðinu sem eru fylltir til skiptis. Þegar bóndi GETUR EKKI eða VILL EKKI bæta við kú tekur hann hópin og byrjar nýjan hóp í stað hans, án þess að það hafi áhrif á hina tvo. Þegar stokkurinn er búinn og einn af bændunum tekur einn af hópunum þremur er umferðinni lokið. Hvorugur bóndinn fær stig fyrir hópana tvo sem eftir eru. Allar aðrar reglur eru óbreyttar.

**Þakkir:** Við viljum gjarna þakka öllum heimsum kúm, því án þeirra væri þetta spil ekki til. Framleiðandinn ábyrgist að engin kúr varð fyrir meiðslum eða sætti illri meðferð við þróun þessa spils.

**Þýðing:** Talar þú eða ritar tungumál sem vantar í spilareglurnar? Ekki gera ekkert: Þýddu reglurnar fyrir MOW [MUU] og sendu þær á [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) og við birtum þær á vefsíðu okkar!

*Þessar reglur voru þýddar á íslensku af Jóni D. Þorsteinsyni.*