



# MOW

Ένα παιχνίδι του Bruno Cathala  
για 2 έως 10 αγρότες,  
από 7 έως 77777 χρονών  
(τουλάχιστον)



αριθμού που λείπει. Για παράδειγμα, μπορεί να πάρει τη θέση του 6, 7 ή 8, αν μπει ανάμεσα στο 5 και στο 9.

**Σημείωση!** Ο αγρότης που παίζει μια ειδική αγελάδα με 5 μύγες από το πράσινο πακέτο μπορεί, εφόσον το επιθυμεί, να αλλάξει τη φορά του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση, αλλάζει την κάρτα ΒΕΛΟΥΣ έτσι ώστε να δείχνει αριστερά ή δεξιά, ανάλογα με την προτίμησή του. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη φορά που δείχνει το βέλος.

**Ειδικές αγελάδες:** Οι εικόνες VI και VII παρουσιάζουν τις ειδικές αγελάδες με τις πέντε μύγες που βρίσκονται στο κίτρινο πακέτο.

**Αγελάδα-Εμπόδιο: δ)** Παίξει αυτή την αγελάδα προκειμένου να μπλοκάρει το ένα άκρο της σειράς. Μοσχάρακι: ε) Παίξει αυτή την αγελάδα στο τέλος μιας σειράς, δίπλα από μια αγελάδα με μύγες (δηλαδή κάρτα με πράσινο φόντο). Η αξία του είναι +1 ή -1 από τη διπλανή αγελάδα. Αν παιχτεί δίπλα σε αγελάδα με αριθμό 1, τότε η αξία του είναι 0 (καμία άλλη αγελάδα δεν μπορεί να παιχτεί δίπλα σε αγελάδα με αριθμό 0!)

**Λεπτή Αγελάδα: στ)** Ο αγρότης που έπαιξε αυτή την αγελάδα στο κοπάδι, δεν τραβάει νέα κάρτα στο τέλος της γύρας του.

**Αγελάδα Γάλακτος: ζ)** Ο αγρότης που έπαιξε αυτή την αγελάδα στο κοπάδι, τραβάει δύο νέες κάρτες στο τέλος της γύρας του.

**Τρελή Αγελάδα: η)** Αντάλλαξε την αγελάδα με αξία 8 με την τρελή αγελάδα. Μην τραβήξετε νέα κάρτα στο τέλος της γύρας σας. Από δω και στο εξής, όταν υπάρχει τρελή αγελάδα στο κοπάδι, μπορούν να παιχτούν μόνο αγελάδες με μύγες.

**Σημείωση!** Ο αγρότης που παίζει μια ειδική αγελάδα με 5 μύγες από το κίτρινο πακέτο μπορεί, εφόσον το επιθυμεί, να επιλέξει ποιος θα είναι ο επόμενος αγρότης που θα παίζει. Το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά με αυτόν τον αγρότη.

### ΟΔΗΓΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΠΑΔΙ ΣΤΟΝ ΣΤΑΒΛΟ

Ο αγρότης που ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ ή ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να προσθέσει μια αγελάδα στο κοπάδι, παίρνει όλες τις κάρτες του κοπαδιού και τις τοποθετεί μπροστά του, δημιουργώντας έτσι τον στάβλο του. Μετά ξεκινάει να φτιάξει ένα νέο κοπάδι, τοποθετώντας μια κάρτα αγελάδας στο κέντρο του τραπέζιού. Κάθε μύγα που βρίσκεται μέσα στον στάβλο ισοδυναμεί με ένα βαθμό ντροπής στο τέλος του παιχνιδιού.

### ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΓΥΡΑΣ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν τραβήχτει και η τελευταία κάρτα αγελάδας από την κλειστή στοίβα, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος αγρότης να μαζέψει το τελευταίο κοπάδι. Έπειτα όλοι οι αγρότες προσθέτουν στον στάβλο τους όλες τις κάρτες που τους έχουν απομείνει στο χέρι και προσθέτουν τις μύγες που υπάρχουν σε κάθε κάρτα αγελάδας του στάβλου τους. Το MOW παίζεται σε πολλές γύρες: όταν κάποιος αγρότης μαζέψει συνολικά 100 μύγες στο τέλος μιας γύρας, τότε το παιχνίδι τελειώνει και νικητής

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι παίκτες είναι αγρότες. Προσπαθούν να μαζέψουν τις αγελάδες φτιάχνοντας κοπάδια, προκειμένου να τις οδηγήσουν στον στάβλο. Μερικές αγελάδες, όμως, περιτριφυρίζονται από μύγες και κανείς δε θέλει να βρισκείται κοντά τους...

### ΣΚΟΠΟΣ

Στο τέλος του παιχνιδιού να έχετε τις λιγότερες μύγες μέσα στον στάβλο σας.

**Κάθε πακέτο περιέχει 48 ΚΑΡΤΕΣ ΑΓΕΛΑΔΑΣ** με συνολικά 74 μύγες. (Εικόνα I και V)

15 αγελάδες, με αριθμούς από το 1 έως το 15, χωρίς μύγες / 13 αγελάδες με αριθμούς από το 2 έως το 14, με μια μύγα η καθεμιά / 11 αγελάδες με αριθμούς από το 3 έως το 13, με δύο μύγες η καθεμιά / 3 αγελάδες με αριθμούς 7, 8 και 9, με τρεις μύγες η καθεμιά / 6 ειδικές αγελάδες με υπερδυνάμεις... και πέντε μύγες η καθεμιά! / 1 κάρτα ΒΕΛΟΥΣ που υποδεικνύει τη φορά του παιχνιδιού / 4 βοηθητικές κάρτες εικόνων (πράσινο πακέτο I έως IV - κίτρινο πακέτο V έως VII)

### ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αν υπάρχουν 3 με 5 παίκτες, χρησιμοποιήστε το πράσινο πακέτο.

Αν υπάρχουν 6 με 10 παίκτες, χρησιμοποιήστε και τα δύο πακέτα. Και στις δύο περιπτώσεις, ανακατέψτε καλά τις κάρτες.

Μοιράστε σε κάθε αγρότη από πέντε κάρτες αγελάδας. Οι υπόλοιπες σχηματίζουν μια κλειστή στοίβα στο κέντρο του τραπέζιού. Ο αγρότης που ξεκινάει το παιχνίδι τοποθετεί την κάρτα βέλους μπροστά του, με τη φορά του βέλους προς τον αγρότη που κάθεται στα αριστερά του. Παίξει μια κάρτα από το χέρι του, τοποθετώντας την στο κέντρο του τραπέζιού και τραβάει μια νέα κάρτα από την κλειστή στοίβα. Μετά, κάθε αγρότης στη σειρά του, παίζει μια κάρτα μεγαλύτερης ή μικρότερης αξίας από αυτές που ήδη παίχτηκαν και τραβάει μια νέα κάρτα από την κλειστή στοίβα.

(Στην εικόνα II, μπορείτε να παίξετε μια αγελάδα με αξία μικρότερης του 7 ή μεγαλύτερης του 11).

**Ειδικές αγελάδες:** Η εικόνα III παρουσιάζει τις ειδικές αγελάδες με τις πέντε μύγες που βρίσκονται στο πράσινο πακέτο.

**Αγελάδα-Εμπόδιο: α)** Παίξει αυτή την αγελάδα προκειμένου να μπλοκάρει το ένα άκρο της σειράς.  
**Αγελάδα-Ακροβότης: β)** Παίξει αυτή την αγελάδα πάνω από μια άλλη αγελάδα με τον ίδιο αριθμό. Αυτή η κάρτα μπορεί να παιχτεί μόνο εάν υπάρχει στο κοπάδι αγελάδα με τον ίδιο αριθμό (7 ή 9)

**Αγελάδα-Απατεώνας: γ)** Παίξει αυτή την αγελάδα ανάμεσα στη σειρά του κοπαδιού, στη θέση ενός

ανακრύσσεται ο αγρότης με τις λιγότερες μύγες. Μερικές φορές, μπορείτε να ακούσετε τον χαμένο του παιχνιδιού να μιμείται τον ήχο της... ντροπιασμένης και λυπημένης αγελάδας!

**ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΟ για δύο αγρότες (χρησιμοποιήστε το πράσινο πακέτο) (Εικόνα IV)**

Το παιχνίδι παίζεται με τρία διαφορετικά κοπάδια, τοποθετημένα σε σχήμα αστεριού. Οι κάρτες μπορούν να τοποθετηθούν η μία πάνω στην άλλη για εξοικονόμηση χώρου, αρκεί να φαίνεται η αξία τους. Στην αρχή κάθε γύρας, η κάρτα ΒΕΛΟΥΣ τοποθετείται σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Ο πρώτος αγρότης ξεκινάει ένα κοπάδι. Ο δεύτερος αγρότης ξεκινάει το δεύτερο κοπάδι. Ο πρώτος αγρότης ξεκινάει το τρίτο κοπάδι. Ο δεύτερος αγρότης συνεχίζει με το πρώτο κοπάδι κ.ο.κ. Υπάρχουν δηλαδή τρία κοπάδια τα οποία συμπληρώνονται εναλλάξ. Ο αγρότης που ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ ή ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να προσθέσει μια αγελάδα στο κοπάδι, παίρνει όλες τις κάρτες του κοπαδιού και τις τοποθετεί μπροστά του, δημιουργώντας έτσι τον στάβλο του. Μετά ξεκινάει να φτιάξει ένα νέο κοπάδι στη θέση του προηγούμενου... Όταν τραβηχτεί και η τελευταία κάρτα αγελάδας από την κλειστή στοίβα, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιο αγρότης να μαζέψει κάποιο από τα τρία κοπάδια. Κανένας αγρότης δεν μαζεύει βαβμούς ντροπής από τα άλλα δύο κοπάδια. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν ίδιοι.

**Ευχαριστίες:** Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις αγελάδες όλου του κόσμου καθώς, χωρίς αυτές, το παιχνίδι αυτό δε θα υπήρχε. Η εταιρία Hurricane σας διαβεβαιώνει πως καμία αγελάδα δεν πληγώθηκε, ούτε κακομεταχειρίστηκε κατά τη διάρκεια της παραγωγής αυτού του παιχνιδιού.

**Μετάφραση:** Γνωρίζετε κάποια γλώσσα η οποία λείπει από το βιβλιαράκι των οδηγιών; Μην κάθεστε: μεταφράστε τους κανόνες του MOW, στείλτε τους στο [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) και θα τους δημοσιεύσουμε στην ιστοσελίδα μας!

Αυτοί οι κανόνες μεταφράστηκαν στα ελληνικά από τον Γιώργο Ευθυμιάδη ([sethdove@gmail.com](mailto:sethdove@gmail.com))

HI

MOW

बुर्रो कैथाला द्वारा एक 7  
से 77777 (कम से कम)  
वर्ष की आयु वाले 2 से 10  
किसानों के लिए गेम



सारांश

इसके खिलाड़ी किसान हैं। वे गायाँ को घेरते हैं और उनके ऐसे झुंड बनाते हैं जो गौशाला में भेजे जाने के लिए तैयार हों। तथापि, कुछ गायाँ मक्खनियों द्वारा संक्रमित हैं, और दरअसल कोई उनके पास नहीं रहना चाहता....

लक्ष्य

गेम के अंत में आपकी गौशाला में कम से कम मक्खनियों होनी चाहिए।

प्रत्येक पैकेट में 48 गाय कार्ड कुल 74 मक्खनियों के लिए होते हैं। चित्र I और V 1 से 15 अंकों वाली 15 गायाँ बना कोई मक्खी वाली/2 से 14 अंकों वाली 13 गायाँ, प्रत्येक 1 मक्खी वाली/3 से 13 अंकों वाली 11 गायाँ, प्रत्येक 2 मक्खनियों वाली/7, 8 और 9 अंकों वाली 3 गायाँ, प्रत्येक 3 मक्खनियों वाली/6 गायाँ सुपर शक्तियाँ..... और 5 मक्खनियों वाली होती हैं। / खेल की दशिश दर्शाने वाला 1 तीर कार्ड/4 चित्रण कार्ड होते हैं (हरे पैकेट I से IV - पीले पैकेट V से VII तक होते हैं।)

कैसे खेलना है

यदि 3 से 5 खिलाड़ी हैं, तो हरे पैकेट का प्रयोग करें। यदि 6 से 10 खिलाड़ी हैं, तो दोनों पैकेटों का प्रयोग करें। दोनों स्थितियों में, कार्डों को भली भाँति फेंटें।

प्रत्येक किसान को पाँच गाय कार्ड बाँटें जाते हैं। शेष कार्डों को आँधे मुँह टेबल के बीच रखा जाता है। गेम प्रारंभ करने वाला किसान अपने सामने तीर कार्ड रखता है जिसका सरि बाएँ पडोसी की ओर इंगति करता है। वह अपने हाथों से पहला कार्ड टेबल के बीच खेलता है और गड्डी से एक नया कार्ड उठाता है। उसके बाद प्रत्येक किसान बारी-बारी से पछिले खेले व्यक्तियों से कम या अधिक अंकों वाली एक गाय शामिल करते और गड्डी से एक नया कार्ड उठाते जाते हैं।

चित्र II में, आप 7 से कम या 11 से अधिक अंकों वाली एक गाय जोड़ सकते हैं।

**वशिष गायाँ:** चित्र III हरे पैकेट से पाँच मक्खनियों वाली वशिष गायाँ को दर्शाता है।

**अवरोधक गाय a)** पंक्तिके एक सरि को अवरोधित करने के लिए इस गाय को खेले **कलावाज गाय b)** इस गाय को समान अंक वाली अन्य गाय पर खेलें। इस कार्ड को तब तक नहीं खेला जा सकता जब तक कि आवश्यक गाय पहले ही झुंड की सदस्य और समान अंकों (7 या 9) वाली न हो

**सुस्त गाय c)** इस गाय को पंक्ति में एक गायब अंक के स्थान पर सममलिति करें। उदाहरण के