

ανακრύσσεται ο αγρότης με τις λιγότερες μύγες. Μερικές φορές, μπορείτε να ακούσετε τον χαμένο του παιχνιδιού να μιμείται τον ήχο της... ντροπισσμένης 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 και θα τους δημοσιεύσουμε στην ιστοσελίδα μας!

Αυτοί οι κανόνες μεταφράστηκαν στα ελληνικά από τον Γιώργο Ευθυμιάδη (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 खलिाडी किसान हैं। वे गायाँ को घेरते हैं और उनके ऐसे झुंड बनाते हैं जो गौशाला में भेजे जाने के लिए तैयार हैं। तथापि, कुछ गायाँ मक्खियाँ द्वारा संक्रमित हैं, और दरअसल कोई उनके पास नहीं रहना चाहता....

लक्ष्य

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

प्रत्येक पैकेट में 48 गाय कार्ड कुल 74 मक्खियों के लिए होते हैं। चित्र I और V 1 से 15 अंकों वाली 15 गायाँ बना कोडी मक्खी वाली/2 से 14 अंकों वाली 13 गायाँ, प्रत्येक 1 मक्खी वाली/3 से 13 अंकों वाली 11 गायाँ, प्रत्येक 2 मक्खियाँ वाली/7, 8 और 9 अंकों वाली 3 गायाँ, प्रत्येक 3 मक्खियाँ वाली/6 गायाँ सुपर शक्तियाँ..... और 5 मक्खियाँ 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 खलिाडी हैं, तो हरे पैकेट का प्रयोग करें। यदि 6 से 10 खलिाडी 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 मक्खियाँ वाली वशिष गायाँ को दर्शाता है।

अवरोधक गाय a) पंक्त के एक सरि को अवरोधित करने के लिए इस गाय को खेले **कलावाज गाय b)** इस गाय को समान अंक वाली अन्य गाय पर खेले। 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

लिए, यह 5 और 9 के बीच 6, 7 या 8 का स्थान ले सकती है।

ध्यान रहे! जो कसिन हरे पैकेट वाली 5 मक्खियों वाली वशिष गाय खेलता है, वह चाहे तो खेल की दृष्टि बदल सकता है। इस स्थिति में, वह तीर कार्ड लेता है, और उसे अपनी इच्छानुसार वाप या दाएँ इंगित कर सकता है। यह गेम तीर द्वारा दर्शाई दिशा में आगे बढ़ता है।

वशिष गायें : चतिर VI और VII पीले पैकेट की 5 मक्खियों वाली वशिष गाएँ दर्शाती हैं।

अवरोधक गाय (d) पंक्ति के एक सरि को अवरोधित करने के लिए इस गाय को खेलें। बछड़ा (l) इस कार्ड को पंक्ति के अंत में, बनिा कोई मक्खी वाली गाय के बाद खेलें (जो हरी पृष्ठभूमि वाली हो)। इसका मान अपनी अगली गाय से एक अधिक या एक कम हो सकता है। यदि वह 1 के बाद रखा जाता है, तो इसका मान 0 है। (O वाली गाय के आगे कोई गायें नहीं जोड़ी जा सकतीं।) **दुबली गाय: f)** जो खलिाडी इस कार्ड को झुंड में शामिल करता है, वह अपनी बारी के अंत में बदले का कार्ड नहीं उठाता।

डेयरी गाय: g) जो खलिाडी इस कार्ड को झुंड में शामिल करता है, वह बदले में 1 के बजाए दो कार्ड उठाता है।

पागल गाय: h) इस गाय से 8 गाय को परतस्थितिपति करें और 8 गाय को अपने हाथों में शामिल करें। गड्डी से कोई अतिरिक्त कार्ड न लें। जब तक झुंड में पागल गाय रहेगी, तब तक उसमें केवल मक्खियों वाली गाएँ शामिल की जा सकती हैं।

ध्यान रहे! जो कसिन पीले पैकेट वाली 5 मक्खियों वाली वशिष गाय खेलता है, वह चाहे तो चुन सकता है कि अगला खलिाडी कौन होगा। गेम सामान्य रूप से उस खलिाडी की बारी के साथ आगे बढ़ता है।

झुंड को गौशाला में ले जाना

जो कसिन पंक्ति में गाय नहीं जोड़ सकता या नहीं जोड़ना चाहता, वह सभी कार्डों को झुंड में लेता है और उन्हें औंधे मुँह अपनी गौशाला में रख देता है.... उसके बाद वह एक नया झुंड शुरू करता है। गौशाला में प्रत्येक मक्खी खेल के अंत में एक शर्मदा अंक उत्पन्न करती है।

दौर का अंत और गेम का समापन

जब गड्डी से अंतिम गाय निकल जाती है, तब गेम तब तक जारी रहता है, जब तक कोई कसिन अंतिम झुंड नहीं ले लेता। उसके बाद कसिन अपने हाथों में बची सभी गायों को अपनी गौशालाओं में शामिल करते हैं। वे अपनी गौशालाओं में मौजूद सभी मक्खियों को जोड़ते हैं और उसे अपने मौजूदा योग से जोड़ते हैं। माऊ का एक खेल अनेक दौरों में खेला जाता है: जब कोई कसिन दौर के अंत में 100 मक्खियों जोड़ लेता है तो खेल समाप्त हो जाता है। वजिता वह कसिन होता है जिसकी मक्खियों सबसे कम होती हैं। अकसर हारने वाले को गाय की आवाज..... शर्मदिगी और दुख के साथ निकालनी पड़ती है।

शीर्ष से शीर्ष 2 कसिनों के लिए (हरे पैकेट का प्रयोग करें)

(चतिर IV) यह तीन पृथक झुंडों के साथ खेला जाता है, जो एक सतिरे के आकार में बनाए जाते हैं। खेल की आसानी के लिए कार्ड की गड्डी बनाई जा सकती है। प्रत्येक दौर के प्रारंभ में, तीर घड़ी की सुइयों की दिशा को इंगित करता है। प्रथम कसिन एक झुंड प्रारंभ करता है। उसके बाद दूसरा कसिन दूसरा झुंड प्रारंभ करता है। उसके बाद प्रथम कसिन तीसरा झुंड प्रारंभ करता है। उसके बाद दूसरा कसिन प्रथम झुंड के साथ आगे बढ़ता है इत्यादि। इस प्रकार टेबल पर तीन झुंड एकांतर रूप में पूरे किए जाते हैं। जब कोई कसिन एक गाय नहीं जोड़ सकता या नहीं जोड़ना चाहता, तो वह एक झुंड ले लेता है और उसके स्थान में नया झुंड बनिा अन्य दो झुंडों को प्रभावित किए प्रारंभ करता है। जब गड्डी खाली हो जाती है और एक कसिन तीन में एक झुंड को ले लेता है, तब दौर समाप्त होता है। दोनों में कोई कसिन शेष बचे झुंडों के लिए अंक एकत्र नहीं करते। शेष सभी दूसरे नियम प्रववत रहते हैं।

धन्यवाद: हम दुनियाभर की सभी गायों को धन्यवाद देते हैं, क्योंकि उनके बनिा इस गेम का अस्तित्व नहीं होता। हरीकेन इस बात की गारंटी देता है कि इस गेम के विकास के दौरान कसिी भी गाय को कोई चोट नहीं पहुँचाई गई या उसके साथ कोई दुरव्यवहार नहीं किया गया है।

अनुवाद : क्या आप ऐसी भाषा बोलते और लिखते हैं जो इस नियम पुस्तिका में नहीं है? कोई बात नहीं: माऊ के नियमों का अनुवाद करें और उन्हें mow@hurricangames.com पर भेज दें और हम उन्हें अपनी वेब साइट में प्रकाशित करेंगे!