

IT

MOW

Una gioco di Bruno Cathala  
per 2-10 contadini  
dai 7 ai 77777 anni (almeno)



## SOMMARIO

I giocatori assumono il ruolo di contadini. Devono raggruppare le mucche in mandrie pronte per essere portate nella stalla. Purtroppo alcune mucche sono infestate da mosche e nessuno vuole starci vicino...

## OBIETTIVO

Avere il minor numero di mosche nella tua stalla alla fine del gioco.

Ogni scatola contiene 48 CARTE MUCCA per un totale di 74 mosche. (Figure I e V)

15 mucche, numerate da 1 a 15, senza alcuna mosca / 13 mucche, numerate da 2 a 14, ciascuna con 1 mosca / 11 mucche, numerate da 3 a 13, con 2 mosche ciascuna / 3 mucche numerate 7, 8 e 9 con 3 mosche ciascuna / 6 mucche speciali con un super potere ... e cinque mosche! / 1 carta FRECCIA che indica la direzione del gioco / 4 carte illustrate (pacchetto verde da I a V - pacchetto giallo da V a VII).

## COME GIOCARE

Se ci sono da 3 a 5 giocatori, si usa il mazzo di carte verdi.

Se ci sono da 6 a 10 giocatori, si usano entrambi i mazzetti. In ogni caso, mescola molto bene le carte.

Ad ogni contadino vengono date cinque carte mucche. Il resto viene lasciato a faccia in giù nel centro del tavolo. Il contadino che ha iniziato il gioco piazza la carta freccia di fronte a sé puntandola verso il suo vicino alla sinistra. Gioca una prima carta dalla sua mano al centro del tavolo e prende una nuova carta dal mazzo. Poi ogni contadino di turno aggiunge una mucca con un numero più alto o più basso di quello già giocato e prende una nuova carta dal mazzo. *Nella figura II, puoi aggiungere una mucca con un numero più basso di 7 o più grande di 11.*

**Mucche speciali: la figura III mostra le mucche speciali con cinque mosche dal mazzetto verde.**

**Mucca bloccante a)** Gioca questa mucca per bloccare una delle due estremità della linea.

**Mucca acrobatica b)** Gioca questa mucca su un'altra mucca con lo stesso numero. Questa carta non può essere giocata finché la mucca richiesta non fa già parte della mandria e ha lo stesso numero (7 o 9).

**Mucca ritardata c)** Inserisci questa mucca all'interno della linea al posto di un numero mancante. Per esempio, può essere messa come il numero 6, 7 o 8 tra il 5 e il 9.

**Nota!** Un contadino che gioca una mucca speciale con 5 mosche dal mazzetto verde può, se vuole, cambiare la direzione di gioco. In questo caso, prende la carta FRECCIA, puntandola a destra o a sinistra, come desidera. Il gioco continua in quella direzione.

**Mucche speciali: le figure VI e VII mostrano le mucche speciali con le 5 mosche dal pacchetto giallo.**

**Mucca bloccante d)** Gioca questa mucca per bloccare una delle due estremità della linea.

**Vitellino e)** Gioca questa carta ad una estremità della linea, vicino ad una mucca senza alcuna mosca (ovvero con lo sfondo verde). Il suo valore è uno meno o uno più della mucca vicina. Se è messa vicino ad uno 1, il suo valore è 0. (Nessun'altra mucca può essere posizionata vicino ad uno 0!)

**Mucca magra f)** Il giocatore che posiziona questa carta non pesca nessun'altra carta dal mazzo alla fine del suo turno.

**Mucca da latte g)** Il giocatore che piazza questa mucca nella mandria prende due carte dal mazzo invece di una.

**Mucca pazza h)** Il giocatore rimpiazza una qualsiasi mucca di valore 8 con la mucca pazza, e aggiunge la mucca di valore 8 alla sua mano. Non prende alcuna carta dal mazzo. Con una mucca pazza nella mandria, possono essere giocate solo mucche con mosche.

**Nota!** Un contadino che gioca una mucca speciale con 5 mosche dal mazzetto verde può, se vuole, decidere chi sarà il prossimo giocatore. Il gioco continua quindi da quel giocatore.

## PORTARE LA MANDRIA NELLA STALLA

Un contadino che NON PUO' o NON VUOLE aggiungere mucche alla linea, prende tutte le carte della mandria e le piazza a faccia in giù nella sua stalla... Poi inizia una nuova mandria. Ogni mosca nella sua stalla produce 1 punto imbarazzo alla fine del gioco.

## FINE DEL ROUND E FINE DEL GIOCO

Non appena l'ultima mucca è pescata dal mazzo, il gioco continua finché l'ultimo contadino prende l'ultima mandria. Poi i contadini aggiungono le proprie mucche rimaste in mano alla loro stalla.

I giocatori sommano le mosche che hanno nella stalla. Un gioco di MOW è giocato su diversi round e sommando di volta in volta i totali dei diversi round: appena un contadino ha accumulato 100 o più mosche alla fine di un round, il gioco termina. Il vincitore è il contadino con il minor numero di mosche. Può succedere che si senta il giocatore che ha sfiorato le 100 mosche imitare il mugugno di un bovino... alla faccia della pazzia!

## TESTA A TESTA per 2 contadini (usare il pacchetto verde) (Figura IV).

Si gioca con tre mandrie separate, posizionate a formare una stella. Le carte possono essere messe una sull'altra per migliorare la disposizione del gioco. All'inizio di ciascun round la carta FRECCIA viene posizionata in modo da indicare il verso orario. Il primo contadino inizia una mandria. Poi il secondo contadino inizia un'altra mandria. Poi il primo giocatore inizia la terza mandria. Poi il secondo giocatore gioca una carta sulla prima mandria, e così via. In questo modo si alternano le mandrie di turno in turno.

Quando un contadino NON VUOLE o NON PUO' completare la mandria su cui dovrebbe giocare, prende tutte le carte di quella mandria nella sua stalla e ne inizia una nuova, senza toccare le altre due. Quando il mazzo è concluso e uno dei due contadini prende uno delle tre mandrie, il round si conclude. Nessuno dei due giocatori perde punti per le due mandrie rimanenti. Tutte le altre regole del gioco a più giocatori restano le stesse.

**Ringraziamenti:** Vorremmo ringraziare tutte le mucche del mondo perché senza di loro questo gioco non esisterebbe. Hurrican garantisce che nessuna mucca è stata maltrattata o danneggiata durante lo sviluppo del gioco.

**Traduzione:** Parli e scrivi una lingua che manca in questo regolamento? Bene, cosa aspetti? Traduci il regolamento di Mow e spediscilo a [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) e lo pubblicheremo nel nostro sito!

*Le regole sono state tradotte in Italiano da Barbara Pivetta e Emanuele Ornella.*