



MOW

ブルーノ・カタラ作
農夫2~10人用
7歳から7777歳まで遊べます



ゲームの概要

プレイヤーは、農夫になります。野原にいる牛を集めて、牛小屋に入れる牛の群れを作ります。しかし、中にはハエがたかっている牛がいて、誰もその牛には近づくとしません…

ゲームの目的

ゲーム終了時に、できるだけ自分の牛小屋にハエが入らないようにすることです。

緑と黄色のバックには、それぞれ牛カードが48枚（合計74匹のハエ）ずつ入っています。イラストカードⅠとⅡを参照してください。

ハエがたかっているない数字1~15の牛-15枚/ハエが1匹たかっている数字2~14の牛-13枚/ハエが2匹たかっている数字3~13の牛-11枚/ハエが3匹たかっている数字7~9の牛-3枚/ハエが5匹たかっている特殊能力を持つ牛-6枚/プレイの方向を表す矢印カード-1枚/イラストカード4枚(緑のバックには1~Ⅳが、黄色のバックにはⅤ~Ⅷが入っています。)

ゲームの遊び方

3人から5人でプレイする場合は、緑のバックを使用します。

6人から10人でプレイする場合は、緑と黄色の両方のバックを使用します。どちらの場合も、矢印カードとイラストカードを除いて、残りの牛カードを良くシャッフルしてください。

各農夫は、牛カードを5枚ずつ配ります。残りのカードは、テーブル中央に裏向きに山札として準備します。先手の農夫は、矢印カードを取って自分の手前に置き、矢印の先を自分の左隣の農夫へ向けます。これで準備は終了です。ゲームは、先手の農夫が矢印の方向へ順番に、各農夫は自分の手番をプレイしていきます。

農夫は、自分の手番に以下のことを順番に実行しなければなりません。

1. 自分の手札の牛カード1枚を群れに加え。
各農夫は自分のターンに、群れ(場のカード)の並びの両端のいずれかに、牛カード1枚を置かなければなりません。1枚目の牛を置く農夫は、どの数値の牛カードでも配置できます。
2枚目以降に置く牛カードは、すでに群れにある(場に出ている)すべての牛カードよりも大きい数値または小さい数値の牛カードでなければなりません。
2. カード1枚を引く。

群れにカード1枚を配置した農夫は、その後山札から新たにカード1枚を引いて、自分の手札に加えます。イラストカードⅡの例では、より小さい数字、または1より大きい数字の牛カードを続けて置くことができます。

特殊能力を持つ牛(緑のバック): イラストカードⅢには、緑のバックのハエが5匹たかっている特殊能力の牛が表示されています。

おじゃま牛 a) この牛を置くと、この群れ(場の列)のその端にはこれ以上牛を置けなくなります。

曲芸牛 b) この牛は、すでに群れ(場の列)に配置済みの同じ数字の別の牛の上に重ねて配置します。このカードは、同じ数字(または9)の牛が、すでに場に置いていないかぎり、配置できません。

うずのろ牛 c) この牛は、群れ(場の列)に配置済みのカードとカードの間の空白の番号の箇所に割り込ませて配置します。(例えば、5のカードと9のカードが隣り合っており、並んでいる場合に、6、7、8として割り込ませて配置できます。)

注意! 緑のバックのハエが5匹たかっている特殊能力を持つ牛を配置する農夫は、プレイの方向を変えたい場合、矢印カードを受け取り、矢印の向きを左への好きな方向に変えて、プレイの方向を変えることができます。その後のゲームは、矢印の方向の順番にプレイしていきます。

特殊能力を持つ牛(黄色のバック): イラストカードⅥとⅧは、黄色のバックのハエが5匹たかっている特殊能力の牛が表示されています。

おじゃま牛 e) この牛を置くと、この群れ(場の列)のその端にはこれ以上牛を置けなくなります。

子牛 e) この牛は、ハエが1匹もたかっていない牛(背景が緑のカード)の隣の、群れ(場の列)の端に配置します。このカードの数字は、隣の牛の数字より1多いまたは1少ない数字と見なされます。1の隣に配置した場合、数字は0となります。(数字0の牛の隣に配置してもより下の数字にはなりません。)

瘦せ牛 f) このカードを群れ(場の列)に配置したプレイヤーは、この手番の終了時に、新たなカードを引いて手札に加えることができません。

乳牛 g) このカードを群れ(場の列)に配置したプレイヤーは、この手番の終了時に、新たなカードを枚ではなく2枚引いて手札に加えます。

狂牛 h) このカードと数字8の牛カードを入れ替えて、入れ替えた8の牛カードを自分の手札に加えます。山札から新たに牛カードを引くことはできません。狂牛が入っている群れ(場の列)には、ハエがたかっている牛しか配置できません。

注意! 黄色のバックのハエが5匹たかっている特殊能力を持つ牛を配置する農夫は、次の手番のプレイヤーを選ぶことができます。その後のゲームは、選ばれたプレイヤーから順番に通常通りプレイしていきます。

群れを牛小屋へ入れる

場の牛の列に、新たにカードを配置できない、または配置したくない農夫は、場の群れのカードすべてを受け取り、裏向きにして自分の牛小屋に入れます(自分の手前に置きます)。その後、自分の手札から牛カード1枚を選び、テーブル中央に配置して新たな群れを作ります。牛小屋に入れたカードに記載されているハエは、ゲーム終了時に1匹につき迷惑ポイント1となります。

ラウンドの終了と、ゲームの終了

ある農夫が、山札の最後の1枚の牛カードを引いたら、現在の場の群れがいずれかの農夫の牛小屋に入るまでゲームを続け、その群れが誰かの牛小屋に入ると現在のラウンドは終了です。次に、各自の手札に残っていたカードすべてを自分の牛小屋へ加えます。各農夫の牛小屋にあるカードに記載されているハエの数を数えます。MOWのゲームは複数のラウンドをプレイし、各ラウンドの終了時に、現在のラウンドのハエの数を前のラウンドまでのハエの数の合計数に加えます。ラウンドの終了時に、いずれかの農夫が所有するハエが100匹を越えたらゲームは終了になります。最もハエの合計数が少ない農夫が勝利者になります。敗者の牛の鳴き声に似た、恥辱と悲しみの声を聞けるかもしれません。

農夫2人によるタイマン勝負(緑のバックのみ使用)

(イラストカードⅡを参照) この例は、カードを星形に並べて、3つの群れを作ってプレイしています。カードはプレイしやすいように重ねてください。各ラウンドの開始時、矢印は時計回り方向に向けます。先手の農夫がカード1枚を置いて1つの群れを作ります。次に、後手の農夫が2つ目の群れを作り、その次に先手の農夫が3つ目の群れを作ります。その次に、後手の農夫は1つ目の群れにカードを続けて配置します…この要領でゲームを進みます。したがって、テーブル上には交互に配置していく3つの群れがあることになります。自分の手番に、場の牛の列へ新たなカードを配置できない、または配置したくない時は、その群れのカードだけをすべて受け取って自分の牛小屋に入れ、カード1枚を置いて新たな群れを作ります。この時、残りの2つの群れは、そのままテーブル上に残ります。山札のカードがなくなり、どちらかの農夫が3つの群れのうち1つを牛小屋に入ると、ラウンドは終了です。残った2つの群れは、どちらの農夫の牛小屋にも入りません(ポイントになりません)。他のルールは、通常のルールと同じです。

謝辞 私たちは世界中の牛たちに感謝しています。彼らがいなければ、このゲームは存在しませんでした。私たちは、このゲームの開発中に、1頭の牛も酷使したり傷つけたりしていません。

翻訳 あなたが普段使用している言語のルールが、このルールブックに掲載されていますか? もし載っていない場合、MOWのルールをあなたの言語に翻訳して mow@hurricangames.com まで送っていただければ、私たちのウェブサイトに掲載したいと考えています。

このルールは、関ホビージャパンが翻訳しました。