



Bruno Cathala spēle 2 - 10
fermeriem vecumā no 7 līdz
(vismaz) 77 777 gadiem



ĪSUMĀ

Spēlētāji ir fermeri. Viņi sadzen kopā govus un izveido ganāmpulkus, kuri ir gatavi iedzīšanai kūti. Tomēr dažas govis ir apspēdušas mušas, un neviens nevēlas atrasties to tuvumā...

MĒRKIS

Panākt, lai jūsu ganāmpulkā spēles beigās būtu mazākais mušu skaits.

Katrā paciņā ir 48 GOVJU KĀRTIS ar kopumā 74 mušām. (I un V attēls)

15 govis ar numuriem 1-15 bez mušām / 13 govis ar numuriem 2-14, katra ar 1 mušu / 11 govis ar numuriem 3-13, katra ar 2 mušām / 3 govis ar numuriem 7, 8 un 9, katra ar trim mušām / 6 īpašas govis ar īpašu spēku... un piecas mušas! / 1 BULTIŅAS kārts, kas rāda spēles virzienu / 4 attēlu kārtis (zaļā paciņa — no I līdz IV; dzeltenā paciņa — no V līdz VII).

KĀ SPĒLĒT

Ja ir 3-5 spēlētāji, izmantojiet zaļo paciņu.

Ja ir 6-10 spēlētāji, izmantojiet abas paciņas. Abos gadījumos labi sajauciet kārtis.

Katram fermerim tiek iedalītas piecas govju kārtis. Atlikušās kārtis paliek ar attēliem uz leju galda centrā. Fermeris, kurš sāk spēli, novieto bultiņas kārti sev priekšā, pavērstu sava kreisās puses kaimiņa virzienā. Viņš ar savu roku izspēlē pirmo kārti galda centrā un no komplekta paņem jaunu kārti. Pēc tam katrs fermeris pēc kārtas pievieno govī ar lielāku vai mazāku numuru nekā jau izspēlētās un no komplekta paņem jaunu kārti.

II attēlā var pievienot govī, kuras numurs ir mazāks par 7 vai lielāks par 11.

Īpašās govis III attēlā ir redzamas īpašās govis ar piecām mušām no zaļās paciņas.

Blokējošā govys a) Izspēlējiet šo govī, lai bloķētu vienu rindas galu.

Akrobātiskā govys b) Izspēlējiet šo govī uz citas govys ar tādu pašu numuru. Šo kārti nevar izspēlēt, izņemot ja nepieciešamā govys jau pieder ganāmpulkam un tai ir tāds pats numurs (7 vai 9).

Tūlīgā govys c) Ievietojiet šo govī rindā trūkstošā numura vietā. Tā, piemēram, var ieņemt 6., 7. vai 8. vietu starp 5 un 9.

Ievērot! Fermeris, kurš izspēlē īpašo govī ar 5 mušām no zaļās paciņas, pēc vēlēšanās var mainīt spēles virzienu. Šādā gadījumā viņš paņem BULTIŅAS kārti, kas pēc viņa vēlēšanās tiek pavērsta pa kreisi vai pa labi. Spēle turpinās bultiņas norādītajā virzienā.

Īpašās govys: VI un VII attēlā ir redzamas īpašās govys ar 5 mušām no dzeltenās paciņas.

Blokējošā govys d) Izspēlējiet šo govī, lai bloķētu vienu rindas galu.

Teļš e) Izspēlējiet šo kārti rindas galā, blakus govij bez mušām (tas ir, ar zaļu fonu). Tās vērtība ir par

vienu mazāka vai lielāka nekā blakus esošajai govij. Novietojot blakus 1, tās vērtība ir 0. (Blakus govij, kuras vērtība ir 0, nevar novietot citas govīs!)

Tievā govys: f) Spēlētājs, kurš ganāmpulkam pievienojis šo kārti, sava gājiena beigās neņem aizvietošanas kārti.

Piena govys: g) Spēlētājs, kurš ganāmpulkam pievienojis šo kārti, 1 kārtis vietā paņem divas aizvietošanas kārtis.

Trakā govys: h) Ar šo govī aizstājiet govī nr. 8 un govī nr. 8 paņemiet sev. Neņemiet no komplekta papildu kārti. Kamēr ganāmpulkā ir trakā govys, tam var pievienot tikai govīs ar mušām.

Ievērot! Fermeris, kurš izspēlē īpašo govī ar 5 mušām no dzeltenās paciņas, pēc vēlēšanās var izvēlēties nākamo spēlētāju. Spēle parasti turpinās ar šī spēlētāja gājieni.

GANĀMPULKA IEVĒŠANA KŪTĪ

Fermeris, kurš rindai NEVAR vai NEVĒLAS pievienot govī, paņem visas ganāmpulka kārtis un novieto tās kūti ar attēlu uz leju... Pēc tam viņš sāk veidot jaunu ganāmpulku. Katra muša kūtī izveido 1 soda punktu spēles beigās.

KĀRTAS BEIGAS UN SPĒLES BEIGAS

Pēc tam, kad no komplekta ir paņemta pēdējā govys, spēle turpinās, līdz fermeris paņem pēdējo ganāmpulku. Pēc tam fermeris savās kūtīs pievieno visas rokās palikušās govīs. Viņi saskaita visas kūtīs esošās mušas un pieskaita kopsummai. MOW spēle tiek spēlēta vairākās kārtās: līdzko kāds fermeris apla beigās ir uzkrājis 100 mušas, spēle beidzas. Uzvarētājs ir fermeris, kuram ir vismazāk mušu. No zaudētāja bieži vien nākas dzirdēt atdarinātu govys māvieni... apkaunojumā un bēdās!

GALVA PIE GALVAS 2 FERMIERĒM (IZMANTOJĪET ZAĻO PACIŅU)

(IV attēls) To spēlē ar trim atsevišķiem ganāmpulkiem, izliekot zvaigznes formā. Lai vienkāršotu spēli, kārtis var salikt arī kaudzītē. Katras kārtas sākumā BULTIŅA rāda pulksteņrādītāju kustības virzienu. Pirmais fermeris sāk veidot ganāmpulku. Pēc tam otrs fermeris sāk veidot otru ganāmpulku. Pēc tam pirmais fermeris sāk veidot trešo ganāmpulku. Pēc tam otrs fermeris sāk ar pirmo ganāmpulku utt. Tādējādi pārmaiņus uz galda tiek papildināti trīs ganāmpulki. Ja kāds fermeris NEVAR vai NEVĒLAS pievienot govī, viņš paņem ganāmpulku un tā vietā sāk veidot jaunu ganāmpulku, neietekmējot pārējos divus. Ja kava ir tukša un viens no fermeriem paņem vienu no trim ganāmpulkiem, kārtā beidzas. Neviens fermeris neievāc punktus pārējiem diviem ganāmpulkiem. Visi citi noteikumi ir tādi paši.

Pateicības: Mēs vēlamies izteikt pateicību visas pasaules govīm, jo bez viņām nebūtu arī šīs spēles. Hurrican garantē, ka šīs spēles izstrādes laikā neviena govys netika ne ievainota, ne arī aizskarta.

Tulkojums: Vai jūs runājat ar rakstāt valodā, kura nav ietverta noteikumu brošūrā? Tad nedomājiet ilgi, bet pārtulkojiet Mow noteikumus, nosūtiet tos mow@hurricangames.com, un mēs tos publicēsim savā vietnē!