

MS

MOW

Sebuah permainan oleh Bruno Cathala untuk 2 hingga 10 petani yang berumur 7 hingga 77777 (sekurang-kurangnya)



RINGKASAN

Pemainnya adalah petani. Mereka mengelompokkan lembu-lembu itu sehingga menjadi sekawan lembu yang sedia untuk dibawa ke kandang lembu. Walau bagaimanapun, sesetengah lembu telah dijangkiti lalat, dan tiada sesiapa yang mahu mendekati lembu-lembu itu...

MATLAMATNYA

Untuk mempunyai paling sedikit lalat di dalam kandang lembu pada akhir permainan.

Setiap paket mengandungi 48 KAD LEMBU untuk sejumlah 74 lalat. (Ilustrasi I dan V). 15 lembu, bernombor daripada 1 hingga 15, tanpa sebarang lalat / 13 lembu, bernombor daripada 2 hingga 14, dengan 1 lalat bagi setiap / 11 lembu, bernombor daripada 3 hingga 13, dengan 2 lalat bagi setiap / 3 lembu yang bernombor 7, 8 dan 9 dengan tiga lalat bagi setiap / 6 lembu khas dengan kuasa hebat ... dan lima lalat! / 1 kad ANAK PANAH menunjukkan arahan peramaian / 4 kad ilustrasi (paket hijau I hingga IV – paket hijau V hingga VII).

CARA PERMAINAN

Jika terdapat 3 hingga 5 pemain, gunakan paket hijau.

Jika terdapat 6 hingga 10 pemain, gunakan kedua-dua paket. Dalam kedua-dua keadaan, kocok kad tersebut dengan rapi.

Setiap petani diberikan lima kad lembu. Bakinya dibiarkan tertelungkup di tengah-tengah meja. Petani yang memulakan permainan meletakkan kad anak panah di depannya dan menunjuk ke arah jiran sebelah kirinya. Dia memainkan kad pertama dari tangannya di tengah meja dan mengambil satu kad baru dari setnya. Kemudian setiap petani secara bergilir-gilir menambah lembu dengan sama ada nombor yang lebih besar atau lebih rendah daripada yang telah dimainkan dan mengambil kad baru dari setnya.

Dalam ilustrasi II, anda boleh menambah satu lembu dengan nombor yang kurang daripada 7 atau lebih daripada 11.

Lembu istimewa: Ilustrasi III menunjukkan lembu istimewa dengan lima lalat dari set hijau. Menghalang lembu a) Jalankan lembu ini untuk menghalang satu hujung daripada barisnya.

Lembu akrobatik b) Jalankan lembu ini di atas lembu lain dengan nombor yang sama. Kad ini tidak boleh dimainkan kecuali lembu perlu telah menjadi sebahagian daripada kawanannya dan mempunyai nombor yang sama (7 atau 9).

Lembu lembap c) Sisipkan lembu ini ke dalam baris sebagai ganti nombor yang tiada. Contohnya, ia boleh mengambil tempat 6, 7 atau 8 antara 5 dan 9.

Ambil perhatian! petani yang menjalankan lembu istimewa dengan 5 lalat dari paket hijau boleh, jika dia mahu, menukar arah permainan. Dalam keadaan ini, dia mengambil kad ANAK PANAH, menunjukkannya ke kiri atau kanan mengikut pilihannya. Permainan diteruskan dalam arah yang ditunjukkan oleh anak panah tersebut.

Lembu istimewa: Ilustrasi VI dan VII menunjukkan lembu istimewa dengan 5 lalat dari paket kuning.

Lembu penghalang d) Jalankan lembu ini untuk menghalang satu hujung daripada barisnya.

Anak lembu e) Jalankan kad ini di hujung barisnya, di sebelah lembu tanpa sebarang lalat (yakni, dengan latar belakang hijau). Nilainya adalah lebih atau kurang daripada satu daripada lembu di sebelahnya. Jika diletakkan bersebelahan 1, nilainya adalah 0. (Tiada lembu lain boleh diletakkan di sebelah lembu yang bernilai 0!)

Lembu krus: f) Pemain yang menambah kad ini pada kawan tersebut tidak mengambil kad ganti di akhir gilirannya.

Lembu tenusu: g) Pemain yang menambah kad ini pada kawan tersebut mengambil dua kad ganti dan bukan 1.

Lembu gila: h) Gantikan lembu 8 dengan lembu ini dan tambah lembu 8 ke tangan anda. Jangan ambil kad tambahan dari setnya. Sementara terdapat lembu gila di dalam kawan itu, hanya lembu dengan lalat boleh ditambah pada kawan tersebut.

Ambil perhatian! petani yang menjalankan lembu istimewa dengan 5 lalat dari paket kuning boleh, jika dia mahu, memilih siapa pemain seterusnya. Permainan diteruskan seperti biasa dengan giliran pemain tersebut.

BAWA KAWANAN ITU KE DALAM KANDANG LEMBU

Petani yang TIDAK BOLEH atau TIDAK MAHU menambah lembu pada barisan, mengambil semua kad dalam kawan dan menelungkupkannya dalam kandang lembunya... Kemudian, dia memulakan kawan baru. Setiap lalat di dalam kandangnya mengeluarkan 1 titik malu di akhir permainan.

TAMAT PUSINGAN DAN TAMAT PERMAINAN

Sebaik sahaja lembu terakhir diambil dari setnya, permainan diteruskan sehingga petani mengambil kawan yang terakhir. Kemudian petani menambah semua baki lembu yang ada di dalam tangan mereka ke kandang lembu mereka. Mereka menjumlahkan semua lalat yang ada di dalam kandang lembu mereka dan menambah bilangan ini pada jumlah yang sedia ada. Permainan MOW dimainkan selama beberapa pusingan: sebaik sahaja seseorang petani telah mengumpulkan 100 lalat di akhir setiap pusingan, permainan tersebut tamat. Pemenangnya adalah petani yang mempunyai lalat yang paling sedikit. Sering kali, petani yang kalah akan kedegaran meniru bunyi lembukerana malu dan sedih!

KEPALA KE KEPALA UNTUK 2 PETANI (GUNAKAN PAKET HIJAU) (Ilustrasi IV)

Ini dimainkan dengan tiga kawan yang berasingan, membentuk bentuk bintang. Kad boleh disusun untuk memudahkan permainan. Pada permulaan setiap pusingan, ANAK PANAH menunjuk ke arah jam. Petani pertama memulakan kawanannya. Petani kedua memulakan kawanannya yang kedua. Petani pertama memulakan kawanannya yang ketiga. Kemudian petani yang kedua meneruskan kawanannya yang pertama, dsb. Maka terdapat tiga kawan di atas meja yang diselesaikan secara bersilih ganti. Apabila petani TIDAK BOLEH atau TIDAK MAHU menambah lembu, dia mengambil kawanannya dan memulakan kawanannya baru sebagai ganti tanpa menjejaskan tiga kawan yang lain itu. Apabila set kad kosong dan satu daripada petaninya mengambil satu daripada tiga kawan, pusingan tersebut tamat. Tiada petani yang mengumpulkan mata bagi baki dua kawanannya itu. Semua peraturan yang lain tetap sama.

Terima kasih : Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada lembu di seluruh dunia kerana, tanpanya, permainan ini tidak akan wujud. Hurian menjamin bahawa tiada lembu yang tercedera atau disalah laku semasa pembangunan permainan ini.