



SAMENVATTING

De spelers zijn boeren. Ze drijven koeien samen en brengen kuddes in gereedheid voor de koeienstal. Sommige koeien zitten echter onder de vliegen en niemand wil die koeien in de buurt hebben...

HET DOEL

Het doel is aan het eind van het spel de minste vliegen in je koeienstal te hebben.

Elke stapel bevat 48 koeienkaarten met in totaal 74 vliegen. Afbeelding I en V.

15 koeien, genummerd van 1 tot 15, zonder vliegen / 13 koeien, genummerd van 2 tot 14 met elk 1 vlieg / 11 koeien, genummerd van 3 tot 13 met elk 2 vliegen / 3 koeien, genummerd 7, 8 en 9 met elk 3 vliegen / 6 speciale koeien met superkracht... en 5 vliegen! / 1 pijl kaart die de speelrichting aangeeft / 4 afbeelding kaarten (groene stapel I tot IV - gele stapel V tot VII).

ZO SPEEL JE HET SPEL

Als er 3 tot 5 spelers zijn, gebruik je de groene stapel.

Als er 6 tot 10 spelers zijn, gebruik je de beide stapels. In beide gevallen schud je alle kaarten goed. Deel aan elke boer vijf koeienkaarten uit. De rest wordt in een stapel midden op tafel gelegd. De boer die mag beginnen legt de pijl kaart voor zich neer met de pijl in de richting van zijn linkerbuurman. Hij speelt als eerste een kaart uit zijn hand midden op tafel en pakt een nieuwe van de stapel. Om beurten voegen de boeren een koe toe met een hoger of een lager getal dan de reeds gespeelde koeien en nemen een nieuwe kaart van de stapel.

In afbeelding II kun je een koe met een getal lager dan 7 of groter dan 11 toevoegen.

Speciale koeien: Afbeelding III toont de speciale koeien met vijf vliegen uit de groene stapel.

Blokkeer koe a) Speel deze koe om één uiteinde van de rij te blokkeren.

Acrobatische koe b) Speel deze koe op een andere koe met hetzelfde getal. Deze kaart kan alleen gespeeld worden als de bijbehorende koe reeds deel uitmaakt van de kudde en hetzelfde getal heeft (7 of 9).

Treuzel koe c) Voeg deze koe toe in de rij op de plaats van een ontbrekend getal.

Deze koe kan bijvoorbeeld de plaats innemen van de 6, de 7 of de 8 tussen de 5 en de 9.

Let op! Een boer die een speciale koe met vijf vliegen uit de groene stapel speelt, kan, als hij dat wil, de speelrichting veranderen. In dat geval neemt hij de pijl kaart en laat deze naar keuze naar links of naar rechts wijzen. Het spel gaat vervolgens in de aangegeven richting verder.

Speciale koeien: Afbeeldingen VI en VII tonen de speciale koeien met vijf vliegen uit de gele stapel.

Blokkeer koe d) Speel deze koe om één uiteinde van de rij te blokkeren.

Kalfje e) Speel deze kaart aan een uiteinde van de rij naast een koe zonder vliegen (dus met een groene achtergrond). De waarde is één meer of minder dan de koe ernaast. Als het kalfje naast de 1 wordt

gelegd, is de waarde 0. (Er mogen verder geen koeien worden geplaatst naar een koe met waarde 0!)

Magere koe f) De boer die deze kaart aan de kudde heeft toegevoegd trekt geen vervangende kaart van de stapel aan het eind van zijn beurt.

Melk koe g) De boer die deze kaart aan de kudde heeft toegevoegd trekt twee vervangende kaarten van de stapel in plaats van één.

Gekke koe h) Vervang de 8 koe door deze koe en voeg de 8 koe toe aan je hand. Neem geen vervangende kaart van de stapel. Zolang er een gekke koe in de kudde is, mogen alleen koeien met vliegen aan de kudde worden toegevoegd.

Let op! Een boer die een speciale koe met vijf vliegen uit de gele stapel speelt, kan, als hij dat wil, kiezen wie de volgende speler zal zijn. Het spel gaat vervolgens normaal verder met de beurt van die speler.

BRENG DE KUDDE NAAR DE KOEIENSTAL

Een boer die geen koe KAN of WIL toevoegen aan de rij, neemt alle kaarten van de kudde en legt ze in een gesloten stapel in zijn koeienstal... Daarna begint hij een nieuwe kudde. Elke vlieg in een stal zorgt voor 1 verlegenheidspunt aan het eind van het spel.

EINDE VAN EEN RONDE EN EINDE VAN HET SPEL

Zodra de laatste koe van de stapel is genomen, gaat het spel door totdat een boer de laatste kudde neemt. De boeren voegen nu alle koeien uit hun hand toe aan hun koeienstal. Ze tellen alle vliegen die aanwezig zijn in hun koeienstal en voegen deze toe aan hun totaal. Een spelletje MOW wordt meerdere rondes gespeeld: zodra een boer 100 vliegen heeft verzameld aan het einde van een ronde, eindigt het spel. De winnaar is de boer met de minste vliegen. Maar al te vaak hoor je de verliezer het geluid van een koe nadoen... in schaamte en verdriet!

EEN-TEGEN-EEN voor 2 boeren (gebruik de groene stapel) (Afbeelding IV)

Dit spel wordt gespeeld met drie aparte kuddes, neergelegd in een stervorm. De kaarten kunnen voor het gemak overlappend worden neergelegd. Aan het begin van elke ronde wordt de pijlkaart kloksgewijs neergelegd. De eerste boer begint een kudde. Vervolgens begint de tweede begint een tweede kudde. Daarna begint de eerste boer een derde kudde. De tweede boer gaat verder met de tweede kudde enz. Er zijn dus drie kuddes op tafel die om beurten worden aangevuld. Wanneer een boer geen koe KAN of WIL toevoegen, neemt hij de kudde en begint een nieuwe kudde op dezelfde plaats, zonder de twee andere kuddes te veranderen. Als de stapel leeg is en één van de boeren neemt een kudde, dan eindigt de ronde. Geen van de boeren scoort punten voor de overgebleven kuddes. Alle andere regels blijven onveranderd.

Dankwoord: We willen alle koeien van de wereld bedanken, want zonder hen had dit spel nooit bestaan. Hurrican garandeert dat geen enkele koe schade heeft opgelopen tijdens de ontwikkeling van dit spel.

Vertaling: Spreek en schrijf je een taal die ontbreekt in het spelregelboekje? Waar wacht je dan op? Vertaal de regels van Mow en stuur ze naar mow@hurricangames.com en we zullen ze op onze website publiceren!

Deze regels zijn vertaald in het Nederlands door Ronald Hoekstra / Spelmagazijn.nl