



# MOW

Et spill av Bruno Cathala for  
2 til 10 bønder i alderen  
7 til 7777 (minst)



## OVERSIKT

Spillerne er bønder. De samler sammen kuene i flokker som skal drives til fjøset. Men, noen av kuene er infisert med fluer og ingen har egentlig lyst til å være nær dem...

## MÅLSETNING

Å ha færrest fluer i fjøset ditt ved spillets slutt.

Hvert spill inneholder 2 sett med 48 KU-KORT med totalt 74 fluer. Illustrasjon I og V.  
15 kuer, nummerert fra 1 til 15 uten fluer / 13 kuer, nummerert 2 til 14 med 1 flue hver / 11 kuer nummerert 3 til 13 med 2 fluer hver / 3 kuer nummerert 7, 8 og 9 med 3 fluer hver / 6 spesialkuer med en superevne... og 5 fluer! / 1 PIL-kort som angir spillretningen / 4 illustrasjonskort (grønt sett I til IV – gult sett V til VII).

## HVORDAN SPILLE

Hvis det er 3 til 5 spillere bruk det grønne settet.

Hvis det er 6 til 10 spillere, bruk begge pakkene. I begge tilfeller, stokk kortene godt.

Hver bonde blir gitt 5 ku-kort. Resten av bunken blir plassert med billedsiden ned på midten av bordet. Bonden som starter spillet plasserer PIL-kortet foran seg pekende mot sin venstre nabo. Han/hun legger ut det første kortet på midten av bordet og trekker et nytt kort fra bunken. Så legger hver bonde i sin tur ut en ku med enten høyere eller lavere verdi (tall) enn de som allerede er lagt ut og tar et nytt kort fra bunken. *I illustrasjon II kan du legge ut en ku med verdi lavere enn 7 eller høyere enn 11.*

**Spesialkuer: Illustrasjon III viser spesialkuene med fem fluer fra det grønne settet.**

**Blokkerende ku a)** Legg ut denne kuen for å blokkere en ende av rekken.

**Akrobatisk ku b)** Legg ut denne kuen på en annen ku med samme verdi. Dette kortet kan ikke bli spilt om ikke nødvendige kortet allerede er en del av flokken og har den samme verdien (7 og 9).

**Somlekopp ku c)** Plasser denne kua inn i rekken hvor det mangler et tall. For eksempel, kan den ta plassen til 6, 7 eller 8 mellom 5 og 9.

**Bemerk!** En bonde som legger ut en spesialku med 5 fluer fra det grønne settet kan, om han/hun ønsker, endre spillrets retning. I så fall tar han/hun PIL-kortet og lar det peke til høyre eller venstre som han/hun ønsker. Spillet fortsetter i retningen pilen viser.

**Spesialkuer: Illustrasjon VI og VII viser spesialkuene med 5 fluer fra det gule settet.**

**Blokkerende ku d)** Legg ut denne kuen for å blokkere en ende av rekken.

**Kalv e)** Legg ut dette kortet på enden av rekken, ved siden av en ku uten fluer (altså med en grønn bakgrunn). Dets verdi er en mer eller en mindre enn kuen ved siden av det. Hvis det plasseres ved siden av 1'eren, blir dets verdi 0. (Ingen andre kuer kan plasseres ved siden av en ku med verdi 0!)

**Tynn ku f)** Spilleren som la ut dette kortet til flokken tar ikke et nytt kort på slutten av turen sin.

**Melkeku g)** Spilleren som la ut dette kortet til flokken tar 2 istedenfor 1 nytt kort på slutten av turen sin.  
**Gal ku h)** Erstatt kuen med verdi 8 med denne kuen og ta inn kuen med verdi 8 til hånden. Ikke trekk et nytt kort fra bunken. Så lenge det er en gal ku i flokken kan det kun legges ut kuer med fluer til flokken.

**Bemerk!** En bonde som spiller en spesialku med 5 fluer fra det gule settet kan, om han/hun ønsker, velge hvem den neste spilleren skal være. Spillet fortsetter som normalt med denne spillerens tur.

## GJETE FLOKKEN INN I FJØSET

En bonde som ikke KAN eller VIL å legge ut en ny ku til flokken, tar alle kortene i flokken og plasserer dem med billedsiden ned i fjøset sitt... Så starter han/hun en ny flokk. Hver flue i fjøset gir et flauhetspoeng ved spillets slutt.

## SLUTTEN AV EN RUNDE OG SPILLETS SLUTT

Så fort den siste kuen blir tatt fra bunken, fortsetter spillet inntil en av bøndene tar den siste flokken. Deretter legger alle bøndene de gjenværende kuene på deres hender i sitt fjøs. Alle bøndene legger så sammen alle fluene de har i fjøset sitt og noterer poengsummen. Et MOW spill spilles over flere runder: så fort en bonde har flere enn 100 fluer etter en runde slutter spillet. Ofte kan en høre taperen imitere rautingen til en ku... i skam og tristhet!

## ANSIKT TIL ANSIKT FOR 2 BØNDER (BRUK DEN GRØNNE PAKKEN) (Illustrasjon IV)

Dette spilles med 3 separate flokker, som legges ut i en stjerneform. Kortene kan overlappe for å spare plass. Ved begynnelsen av hver runde peker pilen med klokken. Den første bonden starter flokken. Så starter den andre bonden den andre flokken. Den første spilleren starter så den tredje flokken. Den andre bonden fortsetter så med den første flokken, etc. På denne måten er de tre flokker på bordet som blir fullførte i rekkefølge. Når en bonde ikke KAN eller VIL legge ut en ku til, tar han/hun flokken og starter en ny flokk uten at dette påvirker de to andre flokkene. Når bunken er tom og en av bøndene tar en av de tre flokkene, avsluttes runden. Ingen av bøndene får poeng for de to gjenværende flokkene. Alle andre regler er de samme.

**Takk** Vi ønsker å takke kuene rundt om i verden siden dette spillet ikke ville eksistert uten dem. Hurrican garanterer at ingen kuer ble skadd eller mishandlet gjennom utviklingen av dette spillet.

**Oversettelse** Snakker og skriver du et språk som mangler i dette regelheftet? Vel, ikke bare sitt der: oversett reglene til MOW og send dem til [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) og vi vil publisere dem på vår hjemmeside!

*Disse reglene ble oversatt til norsk av Remo Rehder.*