



MOW

In tiribibi ed' Bruno Cathala
pour 2 à 10 cinsiers ed'
7 à 77777 ans



QUO QU'CH'EST QU'CA ?

Dé cinsiers ringent dé vaques en troupiaus pour les rentrer à l'étab'. Certaines vaques chont infestouillées ed' mouques. Chaque cinsier essaie ed' les éviter...

CH' QUE TU DO FAIRE

Avoir l'moins possib' ed' mouques dins tin étab' à l'fin.

Chaque paquet a 48 cartes vaques, choit 74 mouques.

Déchins I et V / 15 vaques numérotées 1 à 15 chans mouque / 13 vaques ed' 2 à 14 avec eun mouque 11 vaques ed' 3 à 13 avec deux mouques / 3 vaques de 7 à 9 avec tros mouques / 6 vaques espéciales avec un tchiot biloute pouvoir... et cinq mouques / 1 carte flèche indiquant l'sins ed' rotation deul' jeu 4 cartes déchins. (Paquet vert I à IV - paquet jône V à VII)

COMIN QU'CHA MARCHÉ

Pour 3 à 5 chtio biloutes, prindre l'paquet à dos vert et le touiller.

Pour 6 à 10 chtio biloutes, prindre les deux paquets et les touiller insemb'.

Chaque cinsier archivoit chinq cartes vaques. Achteur, l'reste est posé en pile, faces muchées, au cintre ed' del' tape. L'cinsier qui comminche plache el' flèche d'vin li in direction ed' chtio biloute ed' gauche. Il saque eune première vaque ed' cha main au cintre de l'tape et saque eun' nouvelle carte vaque. Pis, chacun à s'tour, les ot' cinsiers ajoutent eun vaque, dont le numéro est choit pus pti, choit pus grand que celle déjà posée.

Aprô avoir posé une vaque, nin oblier ed' saquer une nouvelle carte vaque !!!

Chur l'déchin II, il est possib' d'ajouter une vaque avec eun numéro pus pti qu' 7 ou chupérieure à 11.

Cas espéciaux : el' vaques espéciales à chinq mouques deul' paquet vert (Dechin III)

Vaque Cherre file a) Juez cette vaque pour bloquer l'queue deul' troupiau.

Vaque Acrobat' b) Saquez cette vaque chur eun vaque ed même numéro que chelui indiqué. Elle peut nin être juée qu'chur eun vaque déjà présente dins l'troupiau et portant l'même numéro (7 ou 9).

Vaque Retardataire c) Saquez cette vaque dans un trô libre intre deux ot' numéros. Par exemple intre 5 et 9, elle peut prindre l'place deul' 6, 7 ou 8.

Attention ! Juer eun vaque espéciale à chinq mouques saquée deul' paquet vert permet au cinsier - mais i fait à s'mote - ed' changer l'sens ed' jeu. Il place alors l'flèche d'vin li, dins l'direction d'in chtio biloute. L'tchiot biloute ainsi chosi continue normalemin l'jeu....

Cas espéciaux : el vaques espéciales à chinq mouques deul' paquet jaune (Déchins VI et VII)

Vaque Cherre file d) Juez cette vaque pour bloquer l'queue deul' troupiau.

Veau e) Cette carte doit être posée à côté d'une vaque chans mouque (fond vert) à l'queue deul' troupiau. Chon numero est donc immédiatement pu pti ou chupérieur à l'carte vosine. Posée à gauche deul' 1, elle devint donc un 0. (Checi, in plus, interdit ed' poser eun ot vaque ed' numéro 0 !)

Vaque maigre f) L'nonoche qui ajoute cette carte au troupiau pioche nin d'carte à l'fin ed' chon tour.

Vaque à lait g) L'nonoche qui ajoute cette vaque au troupiau pioche 2 cartes à l'plache d'une cheule.

Vaque folle h) Rimplacher une vaque portant el' numéro 8 par l'vaque folle. Prinez en main l'carte ed' numéro 8. Ne saquez nin d'carte. Auchi longtemps qu'eun vaque folle est dins l'troupiau, aucun joueur peut nin juer ed' carte vaque chans mouque !

Attention ! Juer eune vaque espéciale à 5 mouques issue deul' paquet jaune permet au cinsier de désigner qui chera l'prochain l'tchiot biloute, chans changer l'sins ed' rotation. L'jeu reprend normalmin à compter ed' ch'joueur....

ACCUEILLIR L'TROUPIAU DIN CH'N'ETAB'

Un cinsier qui peut nin ou veut nin ajouter une vaque prind el' vaques du troupiau et les pose faces muchées dans chon étab' d'vin lui, pis i démarre eun nouviau troupiau. Chaque mouque présente chur les vaques dans chon étab' vaut 1 point ed' honte.

QUIND QU'CHA FINIT ?

Quind l'dernière vaque deul' pile est saquée, l'tour che poursuit jusqu'à ch'qu'un cinsier ramache l'dernier troupiau. Pis, tous les cinsiers accueillent dans leurs étab's les vaques qui leur restent in mains. Chacun additionne el mouques présentes chur l'ensimb' ed' vaques ed' chon paquet et cumule el résultat obtenu avec celui ed' manches précédentes. Car une partie ed' mow che jue en plusieurs manches : dô qu'un cinsier totalise 100 mouques aprô l'kose d'une manche, la partie che termine. L'gagnin est ch'lui qui a l'moins ed' mouques. Il est fréquent d'entendre l'babache perdant d'argreiniier eun vaque....ed' honte et ed' tristesse !

TETE A TETE ED' BŒUFS POUR 2 CINSIERS (JOUER AVEC L'PAQUET VERT) (DECHIN IV)

Ché cinsiers juent chur trois troupeaux différents, disposés en étoile. Pour plus ed' commodité, les cartes peuvent être superposées. Au début ed' chaque manche, l'flèche est dirigée dans l'chens horaire. El premier cinsier commence un troupiau. Puis, l'ot' cinsier commence in ot' troupiau. Pis, l'premier cinsier commence un troisième troupiau. Pis l'second cinsier continue avec l'premier troupiau etc...

Il y a tros troupeaux chur l'tape complétés alternativement. Quind un cinsier peut nin ou veut nin ajouter eun vaque, il ramache l'troupiau et recommence un nouviau troupiau au même endroit, chans quehir les deux autres. Quind l'pioche est vide et que l'un ed' cinsiers ramache un des tros troupeaux l'manche prend fin. Les points ed' deux troupeaux restant chur l'tape ne chont attribués à aucun cinsier.

Les ot' règles sont toudis l'mêmes.

Remerciements Nous amercions ché vaques deul' monte entier car, chans elles, ce tiribibi existerait nin. Hurrican certifie qu'les vaques ont nin maltraitées lors deul' réalisation ed' ch'tiribibi.

Traduction Vous flaminquez et écrivez eun langue qu'est nin présente din ch'livret ed' règles ? Alors, hésitez nin : traduisez les règles ed' Mow, et envoyez eun maiye à mow@hurricangames.com, nous les publierons sur not chite internet ! A l'avroyeur !

Cette règle à été traduite en chti par Caroline Delmarle