



MOW

Gr Brauna Cathali
od 2 do 10 farmerów w wieku
od 7 do 77777 lat (przynajmniej)



jeden większy lub mniejszy od numeru sąsiadującej krowy. Jeśli cieiel zostało umieszczone z lewej strony krowy 1, jego wartość wynosi 0. (Jeśli cieiel jest warte 0 lub 16 nie można obok niego umieszczać żadnych krow, nawet blokujących)

Chuda krowa: f) Gracz, który dodał tę kartę do stada nie doбира z zamian karty ze stosu.

Mleczna krowa: g) Gracz, który dodał tę kartę do stada doбира dwie nowe karty ze stosu zamiast 1.

Wściekła krowa: h) Zamień leżącą na stole krowę z numerem 8 na Wściekłą krowę. Nie doбираsz dodatkowej karty ze stosu. Kiedy w stadzie znajduje się wściekła krowa tylko krowy z muchami mogą być dołączane do stada.

Uwaga! Farmer, który zagrał specjalną krowę z 5 muchami z złotego zestawu może jeśli chce wybrać następnego gracza. Gra jest kontynuowana normalnie poczynając od wybranego gracza.

ZAPĘDZENIE STADA DO OBORY

Farmer, który nie może lub nie chce dodać krowy do stada zabiera wszystkie krowy ze stada i umieszcza je zakryte w swojej oborze... Następnie rozpoczyna on nowe stado. Każda mucha w oborze oznacza 1 punkt zakłopotania na koniec rundy.

KONIEC RUNDY I KONIEC GRY

Kiedy ostatnia karta krowy została dobrana z talii, gra toczy się nadal do momentu zabrania ostatniego stada. Po zabraniu ostatniego stada, wszystkie krowy, które zostały na ręce, należy umieścić w swojej oborze.

Następnie każdy farmer liczy muchy we własnej oborze. Kolejne rundy rozgrywane są w ten sam sposób. Gra MOW toczy się do momentu gdy jeden z graczy zgromadzi łącznie 100 much. Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą much w swojej oborze. Często przegrany będzie słyszał odgłos naśladowej krowy...to zawstydzające i smutne!

JEDEN NA JEDNEGO - WARIANT DLA 2 FARMERÓW (UŻYJ ZIELONEGO ZESTAWU) (Ilustracja IV)

Ten wariant rozgrywa się tworząc 3 oddzielne stada ułożone w formie gwiazdy. Karty można kłaść na sobie (tak by widoczne były numery krow). Na początku każdej rundy karta kierunku układana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy farmer rozpoczyna pierwsze stado. Potem drugi farmer rozpoczyna drugie stado. Następnie pierwszy farmer rozpoczyna trzecie stado. Potem drugi farmer kontynuuje pierwsze stado itd. Zatem są trzy stada na stole, które będą kolejno rozbudowywane. Kiedy rolnik NIE MOŻE lub NIE CHCE dodać krowy, zabiera on stado i rozpoczyna nowe bez ruszania pozostałych dwóch. Kiedy talia się skończy i jeden z farmerów zabierze jedno z trzech stad, runda się kończy. Żaden z farmerów nie dostaje punktów za dwa pozostałe stado. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Podziękowania: Chcemy podziękować krowom z całego świata, bez których ta gra nie mogłaby powstać. Hurrican gwarantuje, że żadna krowa nie ucierpiała podczas powstawania tej gry.

Tłumaczenia: Czy posługujesz się językiem, którego nie ma w tych zasadach? Nie obijaj się tylko przetłumacz zasady do MOW i wyślij je na adres mow@hurricangames.com, a my je opublikujemy na naszej stronie !

Zasady te przemuczało na język polski wydawnictwo Hobby.eu

WPROWADZENIE

W tej grze gracze wcielają się w farmerów. Wypędzają swoje krowy na pastwiską i tworzą z nich stada gotowe do zapędzenia do swojej obory. Niestety niektóre krowy otoczone są muchami, a jak powszechnie wiadomo każdy profesjonalny farmer woli mieć w swojej oborze krowy bez much...

CEL GRY

Posiadanie jak najmniejszej ilości much w swojej oborze na końcu gry.
Każdy zestaw zawiera 48 kart KRÓW z 74 muchami w sumie (rys. I i V)

15 krow ponumerowanych od 1 do 15 bez much / 13 krow ponumerowanych od 2 do 14 z 1 muchą na każdej / 11 krow ponumerowanych od 3 do 13 z 2 muchami na każdej / 3 krowy ponumerowane 7, 8 i 9 z 3 muchami na każdej / 6 specjalnych krow z unikatową mocą... i 5 muchami na każdej! / 1 karta KIERUNKU pokazująca kierunek gry / 4 karty ilustracji (zielony zestaw od I do IV – złoty zestaw od V do VII).

JAK GRAĆ

Jeśli w grze uczestniczy od 3 do 5 graczy należy użyć zielonego zestawu.

Jeśli w grze uczestniczy od 6 do 10 graczy należy użyć obu zestawów. W obu przypadkach należy dobrze potasować karty.

Każdy farmer otrzymuje po pięć kart krow. Pozostałe karty należy umieścić w zakrytym stosie na środku stołu. Farmer, który rozpoczyna grę umieszcza przed sobą kartę kierunku skierowaną w stronę gracza po swojej lewej stronie. Następnie zagrała pierwszą kartę z ręki na środek stołu i doбира nową kartę z zakrytego stosu. Gra toczy się dalej, zgodnie z kartą kierunku. Każdy farmer w swojej turze dodaje do wspólnego stada krowę z dowolnym numerem (mniejszym – jeśli dokłada krowę z lewej strony stada lub większym – jeśli dokłada krowę z prawej strony stada). *Rysunek II, możesz zagrać kartę krowy z liczbą mniejszą niż 7 lub większą niż 11.*

Specjalne krowy 1: Rysunek III pokazuje specjalne krowy z pięcioma muchami, na każdej z zielonego zestawu.

Blokująca krowa a) Zagraj tę krowę, aby zablokować jeden z końców stada.

Zwinna krowa b) Umieść tę krowę na innej krowie z taką samą liczbą. Jeśli nie ma na stole odpowiedniej krowy (7 lub 9), nie można zagrać Zwinnej krowy

Spóźniona krowa c) Umieść tę krowę w stadzie na miejscu brakującej krowy. Na przykład może zająć wolne miejsca: 6, 7 lub 8 pomiędzy krowami 5 i 9.

Uwaga! Farmer, który zagrał specjalną krowę (z 5 muchami) z zielonego zestawu może jeśli chce zmienić kierunek gry. W tym przypadku bierze kartę kierunku i wybiera kierunek gry jaki mu odpowiada. Dalej gra toczy się zgodnie z kierunkiem strzałki.

Specjalne krowy 2: Rysunki VI i VII pokazują specjalne krowy z 5 muchami na każdej z złotego zestawu.

Blokująca krowa: d) Zagraj tę krowę, aby zablokować jeden z końców stada.

Ciel: e) Zagraj tę kartę na koniec stada obok krowy bez much (czyli na zielonym tle). Numer ciela jest o