



APRESENTAÇÃO

Os fazendeiros juntam as vacas em manadas para as porem no estábulo. Mas algumas vacas estão infestadas de moscas. Cada fazendeiro faz o possível para as evitar...

O QUE É QUE É PRECISO FAZER

Ter o menor número possível de moscas no seu estábulo no fim do jogo.

Cada baralho contém 48 CARTAS VACAS para um total de 74 moscas. Figuras I e V
15 vacas numeradas de 1 a 15 sem moscas / 13 vacas de 2 a 14 com uma mosca cada / 11 vacas de 3 a 13 com duas moscas / 3 vacas 7, 8 e 9 com três moscas / 6 vacas especiais com um super poder...e cinco moscas! / 1 carta FLECHA indicando o sentido de rotação da volta do jogo / 4 cartas ilustradas. (Baralho verde I a IV – baralho amarelo V a VIII)

COMO JOGAR

Para 3 a 5 jogadores, usar as cartas com o verso verde e baralhá-las.

Para 6 a 10 jogadores, usar os dois pacotes e baralhar o conjunto.

Cada fazendeiro recebe cinco cartas vacas. O resto é colocado num monte com a face escondida no centro da mesa. O fazendeiro que começa o jogo, coloca a FLECHA à sua frente na direcção do seu vizinho da esquerda. Ele coloca uma primeira vaca da sua mão no centro da mesa e retira uma nova carta vaca do monte. Depois, na sua vez, cada um dos outros fazendeiros juntam uma vaca, cujo número seja ou mais pequeno ou maior que os já colocados. Depois de terem colocado uma vaca não esquecer de retirar uma nova carta vaca do monte !!! Na figura II, é possível juntar uma vaca com um número inferior a 7 ou superior a 11.

Casos particulares, as vacas especiais com 5 moscas do baralho verde figura III

Vaca Fim da fila a) Jogue esta vaca para bloquear uma extremidade da manada.

Vaca acrobata b) Coloque esta vaca sobre uma vaca de mesmo número que o indicado. Esta vaca só pode ser jogada sobre uma vaca que já esteja na manada e com o mesmo número (7 ou 9)

Vaca Retardatária c) Insira esta vaca num espaço livre entre dois outros números. Por ex. entre 5 e 9, ela pode substituir o 6, 7 ou 8.

Atenção ! Jogar uma vaca especial de 5 moscas do baralho verde permite ao fazendeiro, se ele quiser, mudar o sentido do jogo. Ele coloca a FLECHA à sua frente, na direcção escolhida. O vizinho escolhido continua normalmente o jogo...

Casos particulares, as vacas especiais com 5 moscas do baralho amarelo (Figuras VI e VII)

Vaca Fim da fila d) Jogue esta vaca para bloquear uma extremidade da manada.

Vitelo e) Esta carta deve ser colocada ao lado de uma vaca sem moscas (verso verde) na extremidade da manada. O seu número é portanto imediatamente inferior ou superior à carta vizinha. Colocada à

esquerda do número 1, ela passa a ser um 0. (Além disso, impede a colocação de outra vaca com o número 0 !)

Vaca Magra f) O jogador que colocar esta carta na manada não tem que retirar uma carta no fim da sua jogada.

Vaca leiteira g) O jogador que colocar esta carta na manada tem que retirar duas cartas em vez de uma.

Vaca maluca h) Troque uma vaca com o número 8 pela vaca maluca. Fique na mão com a carta número 8. Não retire uma carta do monte. Enquanto uma vaca maluca estiver presente na manada, nenhum dos jogadores pode jogar uma carta vaca sem moscas !

Atenção ! Jogar uma vaca especial de 5 moscas do baralho amarelo permite ao fazendeiro indicar quem será o próximo a jogar, sem mudar o sentido do jogo. O jogador escolhido continua normalmente o jogo...

RECOLHER A MANADA NO SEU ESTÁBULO

Um fazendeiro que não PUDER ou QUISER juntar uma vaca, apanha todas as vacas da manada e coloca-as de face escondida no estábulo à sua frente, e começa uma nova manada. Cada mosca presente nas vacas do seu estábulo vale 1 ponto de vergonha.

FIM DE MÃO E DA PARTIDA

Quando a última vaca for retirada do monte, o jogo continua até que o último fazendeiro apanhe a última manada. Depois, todos os fazendeiros acolhem nos seus estábulos as vacas que têm na mão. Cada um soma as moscas presentes no conjunto das vacas do seu estábulo e acumula o resultado obtido com os das mãos anteriores. Porque uma partida de MOW se joga em várias mãos : quando um fazendeiro totalize 100 moscas depois do fim de uma mão, a partida acaba. O vencedor é aquele que tiver menos moscas. É frequente ouvir o vencido imitar uma vaca.... em sinal de vergonha e tristeza !

PEGA DE CARAS de bovinos para 2 fazendeiros (jogar com o baralho verde) (Figura IV)

Joga-se em três manadas diferentes, dispostas em estrela. Para maior comodidade, as cartas podem ser sobrepostas. No começo de cada mão, a FLECHA é dirigida no sentido horário. O primeiro fazendeiro começa uma manada. Em seguida, o segundo fazendeiro começa uma segunda manada. Depois, o primeiro fazendeiro começa uma terceira manada. O segundo fazendeiro continua com a primeira manada, etc. Há assim três manadas na mesa completadas alternadamente. Quando um fazendeiro não PUDER ou QUISER juntar uma vaca, ele apanha a manada e recomeça uma nova no mesmo sítio, sem tocar nas outras duas. Quando o monte estiver vazio e um dos fazendeiros apanhar uma das três manadas, acaba essa mão. Os pontos das duas manadas que ficaram na mesa não são atribuídos a nenhum dos fazendeiros. As outras regras não mudam.

Agradecimentos : Agradecemos às vacas do mundo inteiro porque sem elas este jogo não existiria. Hurrican certifica que nenhuma vaca foi maltratada durante a concepção deste jogo.

Tradução : Fala e escreve numa língua que não consta neste livro de regras ? Não hesite : Traduza as regras de Mow, e envie-as a mow@hurricangames.com, que nós as publicaremos no nosso sítio na internet !

Estas regras foram traduzidas em Junho de 2009 por Fernando Mendes