



MOW

Un joc de Bruno Cathala pentru
2 la 10 fermieri îmbătrâniți 7 la
77777 (cel puțin)



SUMAR

Jucătorii sunt fermieri. Adună vaci și le pune în cârd gata de adus la grajd. Totuși, câteva dintre vaci sunt infestate cu muște, și nimeni nu vrea să fie în jurul acestora...

OBIECTIV

Să aveți cele mai puține muște în grajdul dvs. la sfârșitul jocului.

Fiecare pachet conține 48 de CĂRȚI DE VACI pentru un total de 74 de muște. Ilustrația I și V 15 vaci, numărare de la 1 la 15, fără nicio muscă / 13 vaci, numărare de la 2 la 14, cu câte o muscă / 11 vaci, numărare de la 3 la 13 cu câte 3 muște fiecare / 3 vaci numărare 7,8 și 9 cu câte trei muște fiecare / 6 vaci speciale cu o putere mare...și 5 muște! / 1 carte cu SĂGEATĂ care arată direcția de joc / 4 cărți de ilustrare (pachetul verde I la IV - pachetul galben V la VII).

CUM SE JOACĂ

Dacă sunt între 3 și 5 jucători, folosește pachetul verde.

Dacă sunt de la 6 la 10 jucători, folosește amândouă pachetele. În amândouă cazurile, amestecă bine cărțile.

Fiecărui fermier i se dau 5 cărți cu vaci. Cele rămase se pun cu fața în jos pe masă. Fermierul care începe jocul pune cartea cu săgeată în fața sa arătând înspre cel din stânga. El pune prima carte din mâna sa în centrul mesei și mai ia o carte de jos. Apoi fiecare fermier la rândul lui adaugă o vacă cu o valoare mai mică sau mai mare decât cele jucate deja și ia o carte nouă de jos.

În ilustrația II, poți adăuga o carte cu un număr mai mic de 7 și mai mare de 11.

Vaci Speciale: Ilustrația III arată vacile speciale cu cinci muște din pachetul verde.

Vaca care Blochează a) Joacă această vacă pentru a bloca un sfârșit de linie.

Vaca Acrobatică b) Joacă această vacă pe altă vacă cu același număr. Această carte nu poate fi jucată decât dacă vaca necesară face deja parte din cârd și are același număr (7 sau 9)

Vaca Leneșă c) Introdu această vacă în linie în locul unui număr lipsă. De exemplu, poate lua locul la 6, 7 sau 8 între 5 și 9.

Notă! un fermier care joacă o vacă specială cu 5 muște din pachetul verde poate, dacă dorește, schimba direcția jocului. În acest caz, el ia cartea cu SĂGEATĂ, îndreptând-o înspre stânga sau dreapta, după cum dorește. Jocul continuă în direcția arătată de către săgeată.

Vaci Speciale: Ilustrația VI și VII arată vacile speciale cu 5 muște din pachetul galben.

Vaca care Blochează d) Joacă această vacă pentru a bloca un sfârșit de linie.

Vițel e) Joacă această carte la sfârșitul de linie, lângă o vacă fără muște (adică, cu fondul verde).

Valoarea sa este cu una mai mult sau cu una mai puțin decât vaca de lângă ea. Dacă se pune lângă 1,

valoarea sa este 0. (Nu se mai pot plasa vaci lângă o vacă cu valoarea 0!)

Vaca slabă: f) Jucătorul care a adăugat această carte la cârd nu ia o carte de jos la sfârșitul rundeii sale.

Vaca de lapte: g) Jucătorul care a adăugat această carte la cârd ia două cărți de jos în loc de una.

Vaca ne bună: h) Înlocuiește vaca 8 cu această vacă și adaugă vaca 8 în mâna ta. Nu lua o carte în plus de jos. Atât timp cât este o vacă ne bună în cârd, numai vacile cu muște pot fi adăugate la cârd.

Notă! un fermier care joacă o vacă specială cu 5 muște din pachetul galben poate alege, dacă dorește, care va fi următorul jucător. Jocul continuă în mod normal cu rândul aceluși jucător.

ADU CÂRDUL ÎN GRAJD

Un fermier care NU POATE sau NU VREA să adauge o vacă pe linie, ia toate cărțile din cârd și le pune cu fața în jos în grajd...Apoi acesta începe un cârd nou. Fiecare muscă din grajd produce un punct de rușine la sfârșitul meciului.

SFÂRȘITUL RUNDEII ȘI SFÂRȘITUL JOCULUI

Odată ce s-a luat ultima vaca de jos, jocul continuă până când un fermier ia ultima mână. Apoi fermierii adaugă toate vacile rămase în mâna lor la grajdul lor. Adună toate muștele în grajdul lor și le adaugă la total. Un joc de MOW se joacă de-a lungul câtorva runde: imediat ce un fermier a acumulat 100 de muște la sfârșitul rundeii, jocul se termină. Câștigătorul este fermierul cu cele mai puține muște. De multe ori, cel ce pierde poate fi auzit că imită sunetul unei vaci...cu rușine și tristețe!

CAP LA CAP PENTRU 2 FERMIERI (FOLOSEȘTE PACHETUL VERDE) (Ilustrația IV)

Acesta se joacă cu trei cârduri diferite, așezate în formă de stea. cărțile pot și puse grămadă pentru a se juca mai ușor. La începutul fiecărei runde, SĂGEATA se pune în sensul acelor de ceasornic. Primul fermier începe un cârd. Al doilea fermier începe și el un al doilea cârd. Apoi primul fermier începe un al treilea cârd. Apoi al doilea fermier continuă cu primul cârd etc. Așadar sunt trei cârduri pe masă care sunt completate alternativ. Când un fermier NU POATE sau NU VREA să adauge o vacă, el ia cârdul și începe un cârd în locul acestuia fără a le afecta pe celelalte două. Când nu mia sunt cărți pe masă și unul dintre fermieri ia unul dintre cele trei cârduri, runda se termină. Nici-unul dintre fermieri nu primește puncte pentru cârdurile rămase. Toate celelalte reguli rămân la fel.

Mulțumiri : Vrem să mulțumim tuturor vacilor din lume, fără de care, acest joc nu ar exista. Hurrican garantează că nicio vacă nu a fost rănită sau maltrată pe timpul dezvoltării acestui joc.

Traducere : Vorbești sau scrii într-o limbă care lipsește din cârtica de reguli? Atunci, nu sta degeaba: tradu regulile la Mow and trimite-le la mow@hurricangames.com și noi le vom publica pe site-ul nostru!

Aceste Reguli au fost traduse în românește de către Irina Adams