



# MOW

Cluiche le Bruno Cathala do idir  
2 agus 10 bhfeirmeoir idir  
7 agus 77777 bliain d'aois  
(ar a laghad)



## ACHOIMRE

Is feirmeoirí iad na himreoirí. Déanann siad beithigh a chluicheadh chun tréada a chruthú atá réidh le bheith tíomáinte isteach i dteach na mbeithíoch. Mar sin féin, tá roinnt de na beithigh imhliolaithe le cuileoga, agus níl fonn ar aon duine a bheith in aice leo...

## AN CUSPÓIR

An líon is lú cuileog a bheith i do theach beithíoch agat ag deireadh an chluiche.

I ngach paicéad tá 48 CÁRTA BEITHÍGH ar a bhfuil 74 cuileog san iomlán.

Léaráid I agus V 15 bheithíoch ar a bhfuil na huimhreacha 1 go 15, agus cuileog ar bith orthu / 13 bheithíoch ar a bhfuil na huimhreacha 2 go 14, agus cuileog amháin ar gach beithíoch / 11 bheithíoch ar a bhfuil na huimhreacha 3 go 13, agus 2 cuileog ar gach beithíoch / 3 bheithíoch ar a bhfuil na huimhreacha 7, 8 agus 9, agus trí cuileog ar gach beithíoch / 6 bheithíoch speisialta le sárchumhachtaí... agus 5 cuileog ar gach ceann díobh! / 1 chárta SAIGHDE a léiríonn treo an chluiche / 4 chárta léaráide (paicéad glas I go IV – paicéad buí V go VII).

## AN CLUICHE A IMIRT

Má tá idir 3 agus 5 imreoir, bain úsáid as an bpaicéad glas. Má tá idir 6 agus 10 imreoir, bain úsáid as an dá phaicéad. I ngach cás, déan na cártaí a bhocsáil go maith.

Tugtar cúig chárta beithigh do gach feirmeoir. Fágтар na cártaí eile i gcarn i lár an bhoird lena n-aghaidheanna síos. Cuireann an feirmeoir a thosaíonn an cluiche an cárta saighde os a chomhair amach, leis an tsaighde díriithe ar an imreoir ar a thaobh clé. Cuireann sé cárta óna lámh isteach i lár an bhoird agus tógann sé cárta nua ó charn na gcártaí. Ansin, cuireann gach feirmeoir faoi seach cárta beithigh ar an mbord le huimhir atá níos mó ná níos lú ná na cártaí a imríodh cheana féin, agus tógann sé cárta nua ó charn na gcártaí.

*I Léaráid II féadtar beithíoch ar a bhfuil uimhir níos lú ná 7 nó níos mó ná 11 a chur ar an mbord.*

**Beithigh speisialta:** I Léaráid III taispeántar na beithigh speisialta a bhfuil cúig cuileog orthu atá ar fáil sa phaicéad glas.

**An beithíoch a chuireann bac a)** Cuir an beithíoch seo síos chun bac a chur ar thaobh amháin den líne.

**An beithíoch gleacaíoch b)** Cuir an beithíoch seo ar bheithíoch eile ar a bhfuil an uimhir chéanna. Ní féidir an cárta seo a imirt ach amháin má tá an beithíoch a leagtar an cárta seo air ina bhall den tréad cheana féin agus má tá an uimhir chéanna air (7 nó 9).

**An beithíoch leadránach c)** Cuir an beithíoch seo isteach sa líne in áit uimhreach atá ar iarraidh. Mar shampla, féadtar é a chur in áit an 6, an 7 nó an 8 idir an 5 agus an 9.

**Fainic!** maidir le feirmeoir a chuireann beithíoch speisialta síos atá ar fáil sa phaicéad glas agus a bhfuil 5 cuileog air, más mian leis, féadtar sé treo an chluiche a athrú. I gcás go dteastaíonn uaidh é sin a dhéanamh, tógann sé an cárta SAIGHDE, agus diríonn sé ar chlé nó ar dheis é, cibé treo is mian leis. Leanann an cluiche ar aghaidh i dtreo na saighde.

**Beithigh speisialta:** I Léaráid VI agus VII taispeántar na beithigh speisialta a bhfuil 5 cuileog orthu atá

ar fáil sa phaicéad buí.

**An beithíoch a chuireann bac d)** Cuir an beithíoch seo síos chun bac a chur ar thaobh amháin den líne.

**An lao e)** Cuir an cárta seo síos ag deireadh líne in aice le beithíoch gan aon chuilleog air (beithíoch ar chúlra glas). Tá luach an lao aon sa bhreis air nó aon níos lú ná an beithíoch in aice láimhe. Má dhántar é a chur síos in aice leis an mbeithíoch leis an uimhir 1 air, tá luach 0 ag an lao. (Ní féidir aon beithíoch a chur in aice le beithíoch de luach 0!)

**An beithíoch tanaí: f)** Ní thógann an t-imreoir a chuireann an cárta seo leis an tréad cárta nua ó charn na gcártaí ag deireadh an bhbabhta sin.

**An bhó bhainne: g)** Tógann an t-imreoir a chuireann an cárta seo leis an tréad 2 chárta nua ó charn na gcártaí ag deireadh an bhbabhta sin in ionad 1 chárta amháin.

**An bhó bhuile: h)** Cuir an beithíoch seo in ionad an bheithigh a bhfuil uimhir 8 air, agus cuir an beithíoch leis an uimhir 8 air i do lámh. Ná tóg cárta breise ó charn na gcártaí. Nuair atá bó bhuile sa tréad, ní féidir ach beithigh a bhfuil cuileoga orthu a chur leis an tréad.

**Fainic!** más mian leis, féadtar feirmeoir a chuireann síos beithíoch speisialta a bhfuil 5 cuileog air agus atá ar fáil sa phaicéad buí a roghnú cén duine a bheidh mar an chéad imreoir eile. Leanann an cluiche ar aghaidh ar an ngnáthbhealach leis an imreoir sin ag cur cárta síos.

## AN TRÉAD A THÍOMÁINT ISTEAH I DTEACH NA MBEITHÍOCH

MURA FÉIDIR nó MURA DTEASTAÍONN ó feirmeoir beithíoch a chur leis an líne, tógann sé na cártaí uile sa tréad agus cuireann sé ina theach beithíoch iad lena n-aghaidheanna síos... Ansin, cuireann sé tús le tréad nua. Faightear pointe náire do gach cuileog i do theach beithíoch ag deireadh an chluiche.

## DEIREADH AN BHABHTA AGUS DEIREADH AN CHLUICHE

Nuair a thógtar an beithíoch deiridh ó charn na gcártaí, leanann an cluiche ar aghaidh go dtí go dtógann duine de na feirmeoirí an tréad deiridh. Ansin cuireann na feirmeoirí na beithigh uile atá fós ina lámha acu ina dtithe beithíoch faoi seach. Déanann siad na cuileoga uile ina dtithe beithíoch faoi seach a chomhairreamh agus cuirtear an uimhir sin lena scór carnach. Bíonn roinnt babhtaí i gceist le cluiche MOW: a luaithe agus atá 100 cuileog bailithe ag feirmeoir ag deireadh babhta, críochnaítear an cluiche. Is é an buaiteoir an feirmeoir leis an líon is lú cuileog. Is minic a chloistear búireach nó an duine a chailleann ag deireadh cluiche ...toisc an náire agus an brón a bhíonn air!

## DUINE AR DHUINE DO 2 FEIRMEOIR (BAIN ÚSÁID AS AN BPAICÉAD GLAS) (Léaráid IV)

Imrítear an cluiche seo le trí thréad ar leith, a leagtar amach i gcorú réaltá. Is féidir na cártaí a chur i gcrúach chun an imirt a éascú. Ag tús gach babhta, bíonn an tSAIGHDE ag pointeáil i dtreo dheisealach. Cuireann an chéad feirmeoir tús le tréad. Ansin cuireann an dara feirmeoir tús le tréad eile. Ansin cuireann an chéad feirmeoir tús leis an tríú tréad. Ansin, cuireann an dara feirmeoir beithíoch leis an gcéad tréad etc. Mar sin, bíonn trí thréad ar an mbord a bhíonn á gcríochnú ar bhonn sealaíochta. Nuair NACH FÉIDIR nó NACH DTEASTAÍONN ó feirmeoir beithíoch a chur le tréad, tógann sé an tréad agus cuireann sé tús le tréad nua ina áit gan chur isteach ar an dá thréad eile. Críochnaítear an babhta nuair atá carn na gcártaí folamh agus nuair a thógann duine de na feirmeoirí ceann de na trí thréad. Ní fhaigheann ceachtar den dá feirmeoir pointí don dá thréad fágtha. Fanann na rialacha uile eile mar an gcéanna.

**Aistriúchán:** An labhraíonn agus an scríobhann tú teanga nach bhfuil ar fáil i leabhrán na rialacha? Ná bíodh moill ort mar sin: déan rialacha Mow a aistriú, seol chuig [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com) iad agus foilsíodimid ar ár láithreán gréasáin iad!