

TR

MOW

Bruno Cathala tarafından hazırlanan
bir oyun olup yaşları 7 ile 77777 (en
az) arasında olan 2 ile 10 arasındaki
çiftçi için hazırlanmıştır



ÖZET

Oyuncular çiftçilerdir. Çiftçiler inekleri bir araya getirir ve ahıra götürmek için sürü halinde tutar. Ancak bazı ineklerin çevresinde sinekler var ve hiç kimse bu ineklere yaklaşmak istemiyor ...

AMAÇ

Oyunun sonunda ahırda en az seyyede sinek bulundurmak.

Her pakette 48 İNEK KARTI bulunmaktadır ve toplam 74 sinek içindir. Resim I ve V 15 inek, 1'den 15'e kadar numaralandırılır, hiç sinek olmadan / 13 inek, 2'den 14'e kadar numaralandırılır, her birinde 1 sinek ile / 11 inek, 3'den 13'e kadar numaralandırılır, her birinde 2 sinek ile / 3 inek her birinde üç sinek ile 7, 8 ve 9 ile numaralandırılır / süper güç ile 6 özel inek... ve beş sinek! / 1 OK kartı oyun açıklamalarını göçsterir / 4 resimli kart (I'den IV'e yeşil paket – V'den VII'ye sarı paket).

NASIL OYNANIR

Eğer 3 ile 5 arasında oyuncu varsa, yeşil paketi kullanın.

6 ile 10 arasında oyuncu varsa, her iki paketi de kullanın. Her iki durumda da kartları iyice karın.

Her çiftçi beş inek kartı ile ilgilenir. Geride kalanlar tablonun ortasında solda aşağı bakar. Oyunu başlatan çiftçi ok kartını kendi önüne yerleştirerek soldaki komşusuna bakmasını sağlar. İlk kartını tablonun ortasında kendi elinden oynar ve desteden yeni bir kart çeker. Ardından her çiftçi sırayla daha önceden oynanandan daha büyük veya daha küçük sayıda bir inek ekler ve desteden yeni bir kart çeker. *Resim II'de numarası 7'den küçük veya 11'den büyük bir inek ekleyebilirsiniz.*

Özel inekler: Resim III'de yeşil paketten çıkan beş sinek ile birlikte özel inekler gösterilmektedir. **Engelleyen inek: a)** Bu inekle oynayarak hattın bir ucunu kapatın.

Akrobatik inek: b) Bu ineğin aynı sayıya sahip diğer inek ile oynayın. Gerekli inek sürünün parçası oluncaya ve aynı numarayı taşıyuncaya kadar (7 veya 9) bu kart ile oynamamaz.

Uyuşuk inek: c) Bu ineği kayıp numaranın yerine sıraya ekleyin. Örneğin 5 ile 9 arasında 6, 7 veya 8 oynatabilir.

Not! Yeşil paketten çıkan 5 sinek ile birlikte özel bir inekle oynayan bir çiftçi isterse oyun yönünü değiştirebilir. Bu durumda OK kartını alarak istediği şekilde sola veya sağa çevirebilir. Oyun ok ile gösterilen yönde devam eder.

Özel inekler: Resim VI ve VII'de sarı paketten çıkan 5 sinek ile birlikte özel inekler gösterilir.

Engelleyen inek: d) Bu ineğin sıranın sonu tıkamak için oynayınız.

Buza: e) Bu kart sıranın sonunda hemen yanındaki bir ineğe sineksiz şekilde geçmek için oynanır. (bu yeşil arka planla birlikte.) Bunun değeri yanındaki inekten bir daha fazla ya da daha azdır. 1 değerindeki ineğin yanında yerleşirse, bunun değeri 0 'dir. (0 değerindeki bir ineğin yanında daha fazla

inek yerleştiremeyebilir).

Cılız inek: f) Bu kartı sürüye ekleyen oyuncu dönüşünün sonunda bir değiştirme kartı alamaz.

Süt ineği: g) Bu kartı sürüye ekleyen oyuncu 1 yerine iki değiştirme kartı alır.

Deli Dana: h) Bu inek 8 inekle yer değiştirir ve elinize 8 inek ekler. Desteden yeni bir ek almayın. Sürüde bir deli dana varken, yalnızca sinekli inekler sürüye ilave edilebilir.

Not! Sarı paketten 5 sinek ile özel bir inekle oynayan çiftçi eğer isterse sıradaki oyuncunun kimin olacağını seçebilir. Oyun normal olarak bu oyuncunun dönüşüyle devam edecektir.

SÜRÜYÜ AHIRA GETİRME

Sıraya bir inek İLAVE EDEMEYEN ya da İLAVE ETMEK İSTEMEYEN bir çiftçi sürüdeki tüm kartları alır ve onları kendi ahırında ters şekilde yerleştirir. Ardından, yeni bir ahıra başlar. Bir ahırda bulunan her bir sinek oyunun sonunda 1 sorun noktası yaratır.

ETAP SONU VE OYUN SONU

Desteden son ineği aldıktan sonra, oyun bir çiftçinin son sürüyü almasına kadar devam eder. Ardından çiftçiler ellerinde kalan tüm inekleri kendi ahırlarına ilave ederler. Kendi ahırlarında bulunan tüm sinekleri ekleyerek bunu kendi toplam skorlarına ekler. Bir MOW oyunu birkaç etap üzerinden oynanır: bir çiftçi bir etabın sonunda 100 sinek biriktirir biriktirmez oyun biter. Kazanan en az sineği olan çiftçidir. Genelde kaybeden mahcup ve üzgün bir inek sesi taklidi duyabilir.

2 ÇİFTÇİ KARŞI KARŞIYA (YEŞİL PAKETİN KULLANILMASI) (Resim IV)

Yıldız şeklinde yerleştirilmiş üç ayrı sürü ile oynanır. Kartlar, kolay oynanması için istiflenebilir. Her bir etap başında OK saat yönünü gösterecektir. İlk çiftçi bir sürü ile başlar. Sonra ikinci çiftçi ikinci sürü ile başlar. Ardından birinci çiftçi üçüncü bir sürü ile başlar ve ikinci çiftçi birinci sürü ile devam eder vs. Böylece masada dönüşümlü olarak tamamlanan üç sürü bulunmaktadır. Bir çiftçi bir inek İLAVE EDEMEDİĞİNDE ya da İLAVE ETMEK İSTEMEDİĞİNDE sürüyü alır ve diğer iki sürüyü etkilemeden yerindeki yeni bir sürü ile başlar. Kalan iki sürü için hiç bir çiftçi noktaları toplamayacaktır. Diğer tüm kurallar aynı kalır.

Teşekkürler: Dünyadaki ineklere teşekkür ederiz çünkü onlarsız bu oyun olmayacaktı. Hurrigan, bu oyunun gelişme sürecinde hiçbir ineğin yaralanmadığını ya da mağdur olmadığını garanti eder.

Tercüme: Kitapçıkta kuralların yazılı olmadığı bir dili mi konuşuyor ve yazıyorsunuz? Güzel, oyalanmayın: kuralları Mow'a tercüme edin ve mow@hurrigan.com adresine gönderin ve bizler websitemizde onları yayınlayalım.