



RESUMO

Os jogadores são agricultores. Eles juntam vacas e formam rebanhos prontos a serem levados para o curral. No entanto, algumas vacas estão infestadas com moscas, e na realidade ninguém deseja permanecer perto dessas...

O OBJETIVO

Ter a menor quantidade de moscas no seu curral ao final do jogo.

Cada pacote contém 48 CARTAS DE VACAS para um total de 74 moscas. (Ilustração I e V)
15 vacas, numeradas de 1 a 15, sem nenhuma mosca / 13 vacas, numeradas de 2 a 14, com 1 mosca a cada / 11 vacas, numeradas de 3 a 13, com 2 moscas a cada / 3 vacas numeradas 7, 8 e 9 com três moscas cada / 6 vacas especiais com super poderes... e cinco moscas!
/ 1 carta de FLECHA (direção) que mostra a direção do jogo / 4 cartas de ilustração (pacote verde I a IV - pacote amarelo V a VII).

COMO SE JOGA

Em caso de 3 a 5 jogadores, utilize o pacote verde.

Em caso de 6 a 10 jogadores, utilize os dois pacotes. Sempre misture bem as cartas.

Cada agricultor recebe cinco cartas de vaca. As cartas restantes se deixam viradas para baixo no centro da mesa. O agricultor que começa o jogo coloca a carta de flecha frente a ele em direção a seu vizinho à esquerda. Joga uma primeira carta de sua mão no centro da mesa e pega uma nova carta do maço.

Depois cada agricultor a sua vez, agrega uma vaca com um número maior ou menor que a carta jogada e pega uma nova carta do maço.

Na ilustração II, você pode agregar uma vaca com um número menor de 7 OU maior de 11.

Vacas especiais: A Ilustração II mostra as vacas especiais com cinco moscas do pacote verde.

Vaca de bloqueio a) Jogue este vaca para bloquear um extremo da linha.

Vaca acrobática b) Jogue este vaca sobre outra vaca com o mesmo número. Esta carta não pode ser jogada a não ser que o vaca de requisito já seja parte do rebanho e possua o mesmo número (7 ou 9)

Vaca torpe c) Insira este vaca na linha, em lugar de um número faltante. Por exemplo, pode ficar no lugar do 6, 7 ou 8 entre a número 5 e a 9.

Aviso! um agricultor que joga uma vaca especial com 5 moscas, do pacote verde pode, se o deseja, mudar a direção do jogo. Nesse caso, pega a carta de FLECHA (direção), apontando-a a esquerda ou a direita como preferir. O jogo continua na direção que mostra a flecha.

Vacas especiais: As ilustrações VI e VII mostram as vacas especiais com 5 moscas do pacote amarelo.

Vaca de bloqueio d) Jogue esta vaca para bloquear um extremo da linha.

Bezero e) Jogue esta carta ao final da linha, logo de uma vaca sem nenhuma mosca (isto é, com um fundo verde). Seu valor é um mais ou um menos do que a vaca próximo a ela. Se é colocada a seguir do 1, seu valor é 0. (Nenhuma outra vaca pode ser colocada logo de uma vaca que vale 0!)

Vaca magra: f) O jogador que agregou esta carta ao rebanho não pega uma carta de substituição ao final de seu turno.

Vaca leiteira: g) O jogador que agregou esta carta ao rebanho pega duas cartas de substituição em lugar de 1.
Vaca louca: h) Substitua a vaca 8 com esta vaca e agregue a vaca 8 a sua mão. Não levante uma carta adicional do maço. Enquanto exista uma vaca louca no rebanho, somente as vacas com moscas poderão serem agregadas ao rebanho.

Aviso! um agricultor que joga uma vaca especial com 5 moscas, do pacote amarelo pode, se o deseja, escolher quem será o próximo jogador. O jogo continua normalmente com o turno de dito jogador.

LEVAR O REBANHO AO CURRAL

Um agricultor que NÃO PODE ou NÃO DESEJA agregar uma vaca à linha, pega todas as cartas no rebanho e as coloca viradas para baixo em seu curral... Depois disso, começa um novo rebanho. Cada mosca num curral produz 1 ponto de embarço ao final do jogo.

FINAL DA RONDA E FINAL DO JOGO

Quando a última vaca se pega do maço, o jogo continua até que um agricultor pega o último rebanho. Depois os agricultores agregam todas as vacas restantes em sua mão a seus currais. Eles somam todas as moscas em seus currais e agregam este valor a sua soma total. Um jogo de MOW se realiza durante várias voltas: quando um agricultor acumulou 100 moscas ao final de uma volta, o jogo acaba. O ganhador é o agricultor com a menor quantidade de moscas. Com frequência, o perdedor pode ser escutado imitando o som de uma vaca... como sinal de tristeza e vergonha!

CABEÇA A CABEÇA DE 2 AGRICULTORES (USE O PACOTE VERDE) (Ilustração IV)

Isto se joga com três rebanhos separados, colocados em forma de estrela. As cartas devem ser empilhadas para facilitar o jogo. Ao começo de cada volta, a FLECHA aponta na direção das agulhas do relógio. O primeiro agricultor inicia um rebanho. Depois o segundo agricultor inicia um segundo rebanho. Depois o primeiro agricultor inicia um terceiro rebanho. Depois o segundo agricultor continua com o primeiro rebanho, etc., portanto existem três rebanhos na mesa que se completam alternativamente. Quando um agricultor NÃO PODE ou NÃO DESEJA agregar uma vaca, pega o rebanho e começa um novo rebanho em seu lugar, sem afetar aos outros dois. Quando o maço está vazio e um dos agricultores pega um destes três rebanhos, a volta acaba. Nenhum agricultor reúne pontos pelos dois rebanhos restantes. Todas as demais regras permanecem sendo as mesmas.

Obrigado: Queremos agradecer às vacas de todo mundo já que, sem elas, este jogo não existiria. Hurrican garante que nenhuma vaca foi ferida ou maltratada durante o desenvolvimento deste jogo.

Tradução: Fala você e/ou escreve num idioma que não se encontra no manual de regras? Bom, chega de preguiça: traduza as regras de MOW e envie-as a mow@hurricangames.com, e nós as publicaremos em nosso site!