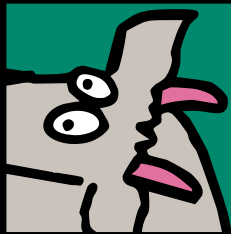
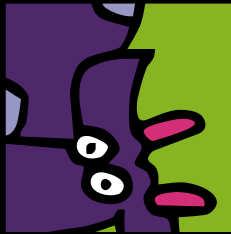
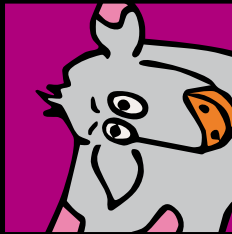
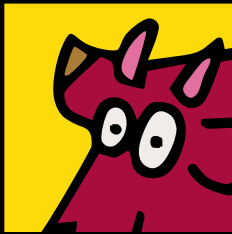


Bruno
Café



MOW





RESUMO

La ludantoj estas bienistoj. Ili kolektas bovojn, aranĝas ilin en bovarojn kaj pretigas tiujn por enbovejigo. Tamen, kelkaj bovoj estas infestitaj per muŝoj, kaj neniu volas esti apud tiuj...

LA CELO

Por havi plej malmulte da muŝoj en ties bovejo ludfine.

Ĉiu kartaro enhavas 48 BOVAJN KARTOJN kun entute 74 muŝoj. Ilustraĵo I kaj V.

15 bovoj, nombritaj de 1-15, sen muŝoj / 13 bovoj, nombritaj 2-14, kun po 1 muŝo por ĉiu bovo / 11 bovoj, nombritaj 3-13, kun po 2 muŝoj por ĉiu bovo / 3 bovoj nombritaj 7, 8, kaj 9 kun po tri muŝoj por ĉiu bovo / 6 specialaj bovoj kun speciala povo... kaj kvin muŝoj! / 1 SAGA karto montras la direkton de ludo / 4 ilustraĵaj kartoj (verda kartaro I ĝis IV – flava kartaro V ĝis VII).

KIEL LUDI

Se estas 3-5 ludantoj, uzu la verdan kartaron.

Se estas 6-10 ludantoj, uzu ambaŭ kartarojn. En ambaŭ kazoj, bone miksu la kartojn.

Ĉiu bienisto ricevas kvin kartojn. La cetero estas lasita kaŝite en la mezo de la tablo. La bienisto kiu komencas la ludon metas la sagan karton antaŭ si, en la direkto de sia maldekstra najbaro. Li ludas la unuan karton de sia mano tablomeze kaj prenas novan karton de la kartaro. Tiam, ĉiu bienisto siavice aldonas bovon kun aŭ pli granda aŭ malpli granda numero ol tiuj kiuj estis jam luditaj kaj prenas novan karton de la kartaro. *En ilustraĵo II, vi povas aldoni bovon kun numero malpli ol 7 aŭ pli granda ol 11.*

Specialaj bovoj: Ilustraĵo III montras la specialajn bovojn kun kvin muŝoj de la verda kartaro.

Ŝtopanta bovo a) Ludu ĉi tiun bovon por ŝtopi unu finaĵon de la vico.

Akrobata bovo b) Ludu ĉi tiun bovon sur alian bovon kun la sama numero. Ĉi tiu karto ne povas esti ludata krom se la bezonata bovo estas jam parto de la bovaro kaj havas la saman numeron (7 aŭ 9).

Malrapida bovo c) Enmetu ĉi tiun bovon en la vicon anstataŭ la mankanta numero. Ekzemple, ĝi povas anstataŭigi la lokon de la 6, 7 aŭ 8 inter 5 kaj 9.

Rimarku! Bienisto kiu ludas specialan bovon kun 5 muŝoj el la verda kartaro povas, se li deziras, ŝanĝi la direkton de ludado. Tiukaze, li prenas la SAGAN karton, montrante ĝin dekstren aŭ maldekstren kiel li preferas. La ludo daŭras en la direkto montrata per la sago.

Specialaj bovoj: Ilustraĵo VI kaj VII montras la specialajn bovojn kun 5 muŝoj de la flava kartaro.

Ŝtopanta bovo d) Ludu ĉi tiun bovon por ŝtopi unu finaĵon de la vico.

Bovido e) Ludu ĉi tiun karton fine de la vico, apud bovo sen muŝoj (tiuj kun verda fono). Ĝia valoro estas unu pli aŭ unu malpli ol la bovo apud ĝi. Se lokita apud la 1, ĝia valoro estas 0. (Neniu pli aj bovoj povas esti

lokita apud bovo kiu valoras 0!)

Maldika bovo: f) La ludanto kiu aldonis ĉi tiun karton al la bovaro ne prenas anstataŭigan karton por anstataŭigi tion fine de sia vico.

Lakta bovo: g) La ludanto kiu aldonis ĉi tiun karton al la bovaro prenas du anstataŭigajn kartojn anstataŭ unu. **Freneza bovo: h)** Anstataŭigu la 8-bovon per ĉi tiu bovo kaj aldonu la 8-bovon al via mano. Ne prenu aldonan karton de la kartaro. Dum estas freneza bovo en la bovaro, nur bovoj kun muŝoj povas aldoniĝi al la bovaro.

Rimarku! Bienisto kiu ludas specialan bovon kun 5 muŝoj de la flava kartaro povas, se li volas, elekti kiu estos la venonta ludanto. La ludo tiam daŭriĝus ĉe la elektito.

ENBOVEJIGU LA BOVARON

Bienisto kiu NE POVAS aŭ NE VOLAS aldoni bovon al la fino de la vico, prenas ĉiujn kartojn de la bovaro kaj metas ilin kaŝite en sia bovejo.... Tiam, tiu komencas novan bovaron. Ĉiu muŝo en la bovejo produktas 1 embarasan poenton ludfine.

FINO DE LA RAŬNDO KAJ FINO DE LA LUDO

Kiam la lasta bovo estas prenita de la kartaro, la ludo daŭras ĝis kiam bienisto prenas la lastan bovaron. Tiam, la bienistoj aldonas ĉiujn bovojn enmane al ties bovejo. Ili aldonas tiom da muŝoj al ties aktuala poentaro.

Ludo de MOW estas ludata en multaj raŭndoj: kiam bienisto ekhavas entute 100 muŝojn fine de raŭndo, la ludo finiĝas. La venkanto estas la bienisto kun malplej multe da muŝoj. Ofte, la malvenkanto povas esti aŭdata imitante la sonon de bovo... honte kaj malfeliĉe.

DUOPE POR 2 BIENISTOJ (UZU LA VERDAN KARTARON) (Ilustraĵo IV)

Tio estas ludata kun tri apartaj bovaroj, metata en stela formo. La kartoj povas esti metataj en stakoj por faciligi la ludadon. Komence de ĉiu raŭndo, la SAGO montras horloĝdirekton. La unua bienisto komencas bovaron. Tiam la dua bienisto komencas duan bovaron. Tiam la unua bienisto komencas trian bovaron. Tiam la dua bienisto daŭriĝas ĉe la unua bovaro ktp. Tiel estas tri bovaroj surtable aktivaj alternative. Kiam bienisto NE POVAS aŭ NE VOLAS aldoni bovon, li prenas la bovaron kaj komencas novan bovaron en ĝia loko sen havi efikon ĉe la aliaj du. Kiam la kartaro estas malplena kaj unu el la bienistoj prenas unu el la tri bovaroj, la raŭndo finiĝas. Neniu bienisto kolektas poentojn por la du restantaj bovaroj.

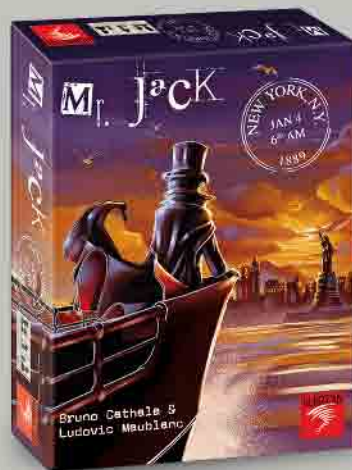
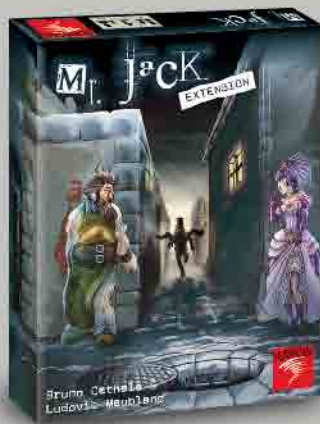
Ĉiuj aliaj reguloj restas same.

Dankon: Ni ŝatus danki ĉiujn bovojn ĉirkaŭ la mondo ĉar, sen ili, ĉi tiu ludo ne ekzistus. Hurrigan garantias ke neniu bovo estis damaĝita aŭ mistraktita dum la kreado de ĉi tiu ludo.

Tradukado: Ĉu vi parolas aŭ skribas lingvon kiu mankas en la libro de reguloj? Nu, aktivu: traduku la regulojn de Mow kaj sendu ilin al mow@hurricangames.com kaj ni eldonos ilin en nia retejo!

Come to visit us at

WWW.HURRICANGAMES.COM



Hurrican Edition SA
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com