



SAMENVATTING

De spelers zijn boeren. Ze drijven koeien samen en brengen kuddes in gereedheid voor de koeienstal. Sommige koeien zitten echter onder de vliegen en niemand wil die koeien in de buurt hebben...

HET DOEL

Het doel is aan het eind van het spel de minste vliegen in je koeienstal te hebben.

Elke stapel bevat 48 koeienkaarten met in totaal 74 vliegen. Afbeelding I en V.

15 koeien, genummerd van 1 tot 15, zonder vliegen / 13 koeien, genummerd van 2 tot 14 met elk 1 vlieg / 11 koeien, genummerd van 3 tot 13 met elk 2 vliegen / 3 koeien, genummerd 7, 8 en 9 met elk 3 vliegen / 6 speciale koeien met superkracht... en 5 vliegen! / 1 pijl kaart die de speelrichting aangeeft / 4 afbeelding kaarten (groene stapel I tot IV - gele stapel V tot VII).

ZO SPEEL JE HET SPEL

Als er 3 tot 5 spelers zijn, gebruik je de groene stapel.

Als er 6 tot 10 spelers zijn, gebruik je de beide stapels. In beide gevallen schud je alle kaarten goed. Deel aan elke boer vijf koeienkaarten uit. De rest wordt in een stapel midden op tafel gelegd. De boer die mag beginnen legt de pijl kaart voor zich neer met de pijl in de richting van zijn linkerbuurman. Hij speelt als eerste een kaart uit zijn hand midden op tafel en pakt een nieuwe van de stapel. Om beurten voegen de boeren een koe toe met een hoger of een lager getal dan de reeds gespeelde koeien en nemen een nieuwe kaart van de stapel.

In afbeelding II kun je een koe met een getal lager dan 7 of groter dan 11 toevoegen.

Speciale koeien: Afbeelding III toont de speciale koeien met vijf vliegen uit de groene stapel.

Blokkeer koe a) Speel deze koe om één uiteinde van de rij te blokkeren.

Acrobatische koe b) Speel deze koe op een andere koe met hetzelfde getal. Deze kaart kan alleen gespeeld worden als de bijbehorende koe reeds deel uitmaakt van de kudde en hetzelfde getal heeft (7 of 9).

Treuzel koe c) Voeg deze koe toe in de rij op de plaats van een ontbrekend getal.

Deze koe kan bijvoorbeeld de plaats innemen van de 6, de 7 of de 8 tussen de 5 en de 9.

Let op! Een boer die een speciale koe met vijf vliegen uit de groene stapel speelt, kan, als hij dat wil, de speelrichting veranderen. In dat geval neemt hij de pijl kaart en laat deze naar keuze naar links of naar rechts wijzen. Het spel gaat vervolgens in de aangegeven richting verder.

Speciale koeien: Afbeeldingen VI en VII tonen de speciale koeien met vijf vliegen uit de gele stapel.

Blokkeer koe d) Speel deze koe om één uiteinde van de rij te blokkeren.

Kalfje e) Speel deze kaart aan een uiteinde van de rij naast een koe zonder vliegen (dus met een groene achtergrond). De waarde is één meer of minder dan de koe ernaast. Als het kalfje naast de 1 wordt

gelegd, is de waarde 0. (Er mogen verder geen koeien worden geplaatst naar een koe met waarde 0!)

Magere koe f) De boer die deze kaart aan de kudde heeft toegevoegd trekt geen vervangende kaart van de stapel aan het eind van zijn beurt.

Melk koe g) De boer die deze kaart aan de kudde heeft toegevoegd trekt twee vervangende kaarten van de stapel in plaats van één.

Gekke koe h) Vervang de 8 koe door deze koe en voeg de 8 koe toe aan je hand. Neem geen vervangende kaart van de stapel. Zolang er een gekke koe in de kudde is, mogen alleen koeien met vliegen aan de kudde worden toegevoegd.

Let op! Een boer die een speciale koe met vijf vliegen uit de gele stapel speelt, kan, als hij dat wil, kiezen wie de volgende speler zal zijn. Het spel gaat vervolgens normaal verder met de beurt van die speler.

BRENG DE KUDDE NAAR DE KOEIENSTAL

Een boer die geen koe KAN of WIL toevoegen aan de rij, neemt alle kaarten van de kudde en legt ze in een gesloten stapel in zijn koeienstal... Daarna begint hij een nieuwe kudde. Elke vlieg in een stal zorgt voor 1 verlegenheidspunt aan het eind van het spel.

EINDE VAN EEN RONDE EN EINDE VAN HET SPEL

Zodra de laatste koe van de stapel is genomen, gaat het spel door totdat een boer de laatste kudde neemt. De boeren voegen nu alle koeien uit hun hand toe aan hun koeienstal. Ze tellen alle vliegen die aanwezig zijn in hun koeienstal en voegen deze toe aan hun totaal. Een spelletje MOW wordt meerdere rondes gespeeld: zodra een boer 100 vliegen heeft verzameld aan het einde van een ronde, eindigt het spel. De winnaar is de boer met de minste vliegen. Maar al te vaak hoor je de verliezer het geluid van een koe nadoen... in schaamte en verdriet!

EEN-TEGEN-EEN voor 2 boeren (gebruik de groene stapel) (Afbeelding IV)

Dit spel wordt gespeeld met drie aparte kuddes, neergelegd in een stervorm. De kaarten kunnen voor het gemak overlappend worden neergelegd. Aan het begin van elke ronde wordt de pijlkaart kloksgewijs neergelegd. De eerste boer begint een kudde. Vervolgens begint de tweede begint een tweede kudde. Daarna begint de eerste boer een derde kudde. De tweede boer gaat verder met de tweede kudde enz. Er zijn dus drie kuddes op tafel die om beurten worden aangevuld. Wanneer een boer geen koe KAN of WIL toevoegen, neemt hij de kudde en begint een nieuwe kudde op dezelfde plaats, zonder de twee andere kuddes te veranderen. Als de stapel leeg is en één van de boeren neemt een kudde, dan eindigt de ronde. Geen van de boeren scoort punten voor de overgebleven kuddes. Alle andere regels blijven onveranderd.

Dankwoord: We willen alle koeien van de wereld bedanken, want zonder hen had dit spel nooit bestaan. Hurrican garandeert dat geen enkele koe schade heeft opgelopen tijdens de ontwikkeling van dit spel.

Vertaling: Spreek en schrijf je een taal die ontbreekt in het spelregelboekje? Waar wacht je dan op? Vertaal de regels van Mow en stuur ze naar mow@hurricangames.com en we zullen ze op onze website publiceren!

Deze regels zijn vertaald in het Nederlands door Ronald Hoekstra / Spelmagazijn.nl



MOW

Un jeu de Bruno Cathala
pour 2 à 10 fermiers
de 7 à 77777 ans (au moins)



PRESENTATION

Les fermiers rassemblent les vaches en troupeaux pour les rentrer à l'étable. Certaines vaches sont infestées de mouches. Chaque fermier essaie alors de les éviter...

CE QU'IL FAUT FAIRE

Avoir le moins possible de mouches dans son étable en fin de partie.

Chaque paquet contient 48 CARTES VACHES pour un total de 74 mouches. (Illustration I et V)
15 vaches numérotées 1 à 15 sans mouche / 13 vaches de 2 à 14 avec une mouche chacune / 11 vaches de 3 à 13 avec deux mouches / 3 vaches de 7 à 9 avec trois mouches / 6 vaches spéciales avec un super pouvoir... et cinq mouches! / 1 carte FLECHE indiquant le sens de rotation du tour de jeu / 4 cartes illustrations. (Paquet vert I à IV – paquet jaune V à VII)

COMMENT JOUER

Pour 3 à 5 joueurs, prendre le paquet à dos vert et le mélanger.

Pour 6 à 10 joueurs, regrouper les deux paquets et les mélanger.

Chaque fermier reçoit cinq cartes vaches. Le reste est posé en pile, faces cachées, vers le centre de la table. Le fermier qui commence la partie place la FLECHE devant lui en direction de son voisin de gauche. Il pose une première vache de sa main au centre de la table et pioche une nouvelle carte vache. Puis, chacun leur tour, les autres fermiers ajoutent une vache, dont le numéro est soit plus petit, soit plus grand que celle déjà posée. Après avoir posé une vache, ne pas oublier de piocher une nouvelle carte vache !!!
Sur l'illustration II, il est possible d'ajouter une vache avec un numéro inférieur à 7 ou supérieur à 11.

Cas particuliers, les vaches spéciales à 5 mouches du paquet vert (Illustration III)

Vache Serre file a) Jouez cette vache pour bloquer une extrémité du troupeau.

Vache Acrobate b) Empilez cette vache sur une vache de même numéro que celui indiqué. Cette vache ne peut être jouée que sur une vache déjà présente dans le troupeau et portant le même numéro (7 ou 9).

Vache Retardataire c) Insérez cette vache dans un espace libre entre deux autres numéros.

Par exemple entre 5 et 9, elle peut prendre la place du 6, 7 ou 8.

Attention ! Jouer une vache spéciale à 5 mouches issue du paquet vert permet au fermier, s'il le désire, de changer le sens du tour de jeu. Il place alors la FLECHE devant lui, dans la direction de son choix. Le voisin ainsi désigné continue normalement le jeu...

Cas particuliers, les vaches spéciales à 5 mouches du paquet jaune (Illustration VI et VII)

Vache Serre file d) Jouez cette vache pour bloquer une extrémité du troupeau.

Veau e) Cette carte doit être posée à côté d'une vache sans mouche (fond vert) à l'extrémité du troupeau. Son numéro est donc immédiatement inférieur ou supérieur à la carte voisine. Posée à gauche du 1, elle

devient donc un 0. (Ce qui, en plus, interdit la pose d'une autre vache de numéro 0 !)

Vache Maigre f) Le joueur qui ajoute cette carte au troupeau ne pioche pas de carte à la fin de son tour.

Vache à lait g) Le joueur qui ajoute cette vache au troupeau pioche 2 cartes au lieu d'une seule.

Vache folle h) Remplacer une vache portant le numéro 8 par la vache folle. Prenez en main la carte de numéro 8. Ne piochez pas de carte. Aussi longtemps qu'une vache folle est présente dans le troupeau, aucun joueur ne peut jouer de carte vache sans mouche !

Attention ! Jouer une vache spéciale à 5 mouches issue du paquet jaune permet au fermier de désigner qui sera le prochain joueur, sans changer le sens de rotation. Le jeu reprend normalement à partir de ce joueur...

ACCUEILLIR LE TROUPEAU DANS SON ETABLE

Un fermier qui ne PEUT PAS ou ne VEUT PAS ajouter une vache ramasse toutes les vaches du troupeau et les pose faces cachées dans son étable devant lui, puis il démarre un nouveau troupeau. Chaque mouche présente sur les vaches dans son étable vaut 1 point de honte.

FIN DE MANCHE ET DE PARTIE

Lorsque la dernière vache de la pile est piochée, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un fermier ramasse le dernier troupeau. Puis, tous les fermiers accueillent dans leurs étables les vaches qui leur restent en mains. Chacun additionne les mouches présentes sur l'ensemble des vaches de son étable et cumule le résultat obtenu avec celui des manches précédentes. Car une partie de MOW se joue en plusieurs manches : dès qu'un fermier totalise 100 mouches après la fin d'une manche, la partie se termine.

Le gagnant est celui qui a le moins de mouches.

Il est fréquent d'entendre le perdant imiter le beuglement de la vache...de honte et de tristesse !

TETE A TETE de bœufs pour 2 fermiers (jouer avec le paquet vert) (Illustration IV)

On joue sur trois troupeaux différents, disposés en étoile. Pour pas de commodité, les cartes peuvent être superposées. Au départ de chaque manche, la FLECHE est dirigée dans le sens horaire. Le premier fermier commence un troupeau. Puis, le deuxième fermier commence un deuxième troupeau. Puis, le premier fermier commence un troisième troupeau. Puis le deuxième fermier continue avec le premier troupeau etc. Il y a ainsi trois troupeaux sur la table complétés alternativement. Lorsqu'un fermier ne PEUT PAS ou ne VEUT PAS ajouter une vache, il ramasse le troupeau et recommence un nouveau troupeau au même endroit, sans toucher les deux autres. Lorsque la pioche est vide et que l'un des fermiers ramasse un des trois troupeaux la manche prend fin. Les points des deux troupeaux restant sur la table ne sont attribués à aucun fermier. Les autres règles ne changent pas.

Remerciements : Nous remercions les vaches du monde entier car, sans elles, ce jeu n'existerait pas. Hurrican certifie qu'aucune vache n'a été maltraitée lors de la mise au point de ce jeu.

Traduction : Vous parlez et écrivez une langue qui n'est pas présente dans ce livret de règles ? Alors, n'hésitez pas : Traduisez les règles de Mow, et envoyez-les à mow@hurricangames.com, nous les publierons sur notre site internet !



ZUSAMMENFASSUNG

Die Bauern treiben die Kühe auf den Weiden zu Herden zusammen und bringen sie zurück in ihren Stall. Aber manche Kühe umschwirren dermaßen viele Fliegen, dass keiner sie in seinem Stall haben will ...

WORUM ES GEHT

Am Ende der Partie die wenigsten Fliegen im Stall zu haben.

Jedes Spiel enthält 48 KUH-KARTEN mit insgesamt 74 Fliegen (Abb. I und V). 15 Kühe, von 1 bis 15 durchnummeriert, ohne Fliegen. 13 Kühe von 2 bis 14 mit jeweils 1 Fliege. 11 Kühe von 3 bis 13 mit jeweils 2 Fliegen. 3 Kühe mit den Zahlen 7, 8 und 9 und je 3 Fliegen. 6 Spezialkühe mit besonderen Eigenschaften, aber je 5 Fliegen! 1 Karte als Spielrichtungsanzeiger. 4 Karten mit Abbildungen (Grünes Paket I bis IV, gelbes Paket V bis VII).

WIE GESPIELT WIRD

Bei 3 bis 5 Mitspielern: das Kartenpaket mit dem grünen Rücken benutzen und mischen.

Bei 6 bis 10 Mitspielern: beide Kartenpakete benutzen und mischen.

Jeder Bauer erhält 5 Kuh-Karten. Der Rest bildet den Nachziehstapel. Der Bauer, der anfängt, legt den Spielrichtungsanzeiger so vor sich hin, dass der Pfeil auf seinen linken Nachbarn zeigt. Dann spielt er eine beliebige Kuh-Karte von seiner Hand aus und nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Der Reihe nach ziehen die anderen je eine Kuh hinzu, deren Zahl entweder höher oder niedriger sein muss als die der schon zur Herde gehörenden Kühe. Nicht vergessen, nach dem Auspielen eine Kuh-Karte vom Stapel nachzuziehen!!! Auf Abb. II kann man nur eine Kuh hinzufügen, deren Nummer niedriger als 7 oder höher als 11 ist.

Sonderfälle: Die Spezialkühe mit 5 Fliegen aus dem grünen Paket (Abb. III).

Schlusslicht a) Diese Kuh wird ausgespielt, um ein Ende der Herde zu schließen.

Zirkuskuh b) Diese Kuh kann auf eine schon vorhandene Kuh mit der gleichen Zahl (7 oder 9) gelegt werden.

Nachzügler c) Diese Kuh darf man auf einen freien Platz zwischen zwei Kühen schieben, zwischen denen eine Nummer fehlt. Z. B. zwischen der 5 und der 9 kann sie die Stelle der 6, 7 oder 8 einnehmen.

Aufgepasst! Ein Bauer, der eine Spezialkuh mit 5 Fliegen aus dem grünen Paket ausspielt, kann, wenn er will, die Spielrichtung ändern. Er dreht den Spielrichtungsanzeiger mit dem Pfeil in die gewünschte Richtung. Das Spiel wird nun in Pfeilrichtung fortgesetzt.

Sonderfälle: Die Spezialkühe mit 5 Fliegen aus dem gelben Paket (Abb. VI und VII).

Schlusslicht d) Diese Kuh wird ausgespielt, um ein Ende der Herde zu schließen.

Kälbchen e) Das Kälbchen muss neben eine fliegenfreie Kuh (grüner Kartenrücken) am Ende der Herde platziert werden. Sein Wert ist also um 1 höher oder niedriger als der der Nachbarkuh. Neben der 1 platziert,

wird es also eine 0 bekommen. Dann kann natürlich keine andere Karte mit der 0 ausgespielt werden.

Magerkuh (f) Wer diese Karte ausspielt, zieht keine Karte vom Stapel nach.

Milchkuh (g) Wer diese Karte ausspielt, zieht 2 Karten vom Stapel nach.

Wahnrrind (h) Tritt an die Stelle der Kuh mit der Nummer 8. Die 8er-Kuh-Karte wird auf die Hand genommen und keine Karte nachgezogen. Solange sich ein Wahnrrind in der Herde befindet, darf keine fliegenfreie Kuh platziert werden.

Aufgepasst! Ein Bauer, der eine Spezialkuh mit 5 Fliegen aus dem gelben Paket ausspielt, kann bestimmen, welcher Spieler als nächstes an die Reihe kommt, ohne aber die Spielrichtung zu ändern. Das Spiel geht ganz normal bei dem ausgewählten Spieler weiter.

DIE HERDE IN SEINEN STALL BRINGEN

Ein Bauer, der keine Kuh der bestehenden Herde anschließen KANN oder WILL, bringt alle Kühe der Herde in seinen Stall, das heißt er nimmt alle ausliegenden Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Dann fängt er eine neue Herde an. Jede Fliege auf den Kühen im Stall zählt 1 Minuspunkt.

ENDE DER RUNDE

Wird die letzte Kuh vom Stapel gezogen, wird noch so lange weitergespielt, bis ein Bauer die aktuelle Herde in seinen Stall bringt. Dann kommen auch die Kühe, die die Bauern noch auf der Hand haben, zu ihren Kühen im Stall hinzu. Die Mitspieler zählen nun die Fliegen, die sich in ihren Ställen befinden, und addieren die Anzahl zu der Summe der bereits in den vorherigen Runden eingeschleppten Fliegen. Denn MOW wird über mehrere Runden gespielt. Erst wenn ein Bauer am Ende einer Runde 100 Fliegen oder mehr in seinem Stall hat, endet das Spiel. Der Bauer mit den wenigsten Fliegen im Stall gewinnt. Des öfteren hat man schon den Verlierer muhen gehört – aus Scham und Enttäuschung!

DICKSCHÄDEL-VARIANTE FÜR ZWEI BAUERN (mit dem grünen Paket zu spielen) (Abb. IV)

Man spielt gleichzeitig mit 3 Herden, die sternförmig ausgelegt werden. Der Einfachheit halber können die Karten aufeinander gelegt werden. Jede neue Runde beginnt im Uhrzeigersinn. Bauer A startet mit der ersten Herde, der Gegenspieler B beginnt eine zweite, dann gründet Bauer A die dritte. Bauer B macht an der ersten Herde weiter, usw. So gibt es 3 Herden, die abwechselnd ergänzt werden. Ein Bauer, der keine Kuh anschließen KANN oder WILL, bringt alle Kühe der entsprechenden Herde in seinen Stall und beginnt mit einer neuen an gleicher Stelle, ohne sich um die beiden anderen zu kümmern. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet die Runde, sobald ein Bauer eine der drei Herden in seinen Stall bringt. Die Punkte der beiden verbleibenden Herden zählen nicht. Im übrigen gelten die Regeln des Standardspiels.

Unser Dank geht an die Kühe dieser Welt, ohne die es dieses Spiel nicht gäbe. Hurrican garantiert, dass keine einzige Kuh im Zuge der Entwicklung dieses Spiels malträtiert wurde.

Übersetzung Sie sprechen und schreiben eine Sprache, die in diesem Regelheft noch nicht vertreten ist? Zögern Sie nicht: Einfach die MOW-Spielregeln übersetzen und an mow@hurricangames.com senden, dann werden wir sie auf unserer Internetseite veröffentlichen.

Diese Spielregel wurde von Ulrich Schädler ins Deutsche übersetzt.



SUMMARY

The players are farmers. They round up cows and form them into herds ready to be brought into the cowshed. However, some cows are infested with flies, and nobody really wants to be near those...

THE AIM

To have the fewest flies in your cowshed at the end of the game.

Each packet contains 48 COW CARDS for a total of 74 flies. Illustration I and V 15 cows, numbered from 1 to 15, without any flies / 13 cows, numbered from 2 to 14, with 1 fly each 11 cows, numbered from 3 to 13, with 2 flies each / 3 cows numbered 7, 8 and 9 with three flies each 6 special cows with a super power... and five flies! / 1 ARROW card showing the direction of play 4 illustration cards (green packet I to IV - yellow packet V to VII).

HOW TO PLAY

If there are 3 to 5 players, use the green packet.

If there are 6 to 10 players, use both packets. In both cases, shuffle the cards well.

Each farmer is dealt five cow cards. The remainder are left facedown in the centre of the table. The farmer who starts the game places the arrow card in front of him pointing towards his lefthand neighbour. He plays a first card from his hand in the centre of the table and takes a new card from the deck. Then each farmer in turn adds a cow with either a greater or lower number than those already played and takes a new card from the deck! *In illustration II, you can add a cow with a number less than 7 or greater than 11.*

Special cows: Illustration III shows the special cows with five flies from the green packet.

Blocking cow a) Play this cow to block off one end of the line.

Acrobatic cow b) Play this cow on another cow with the same number. This card cannot be played unless the requisite cow is already part of the herd and has the same number (7 or 9).

Slowpoke cow c) Insert this cow into the line in place of a missing number. For example, it can take the place of the 6, 7 or 8 between the 5 and the 9.

Note! a farmer who plays a special cow with 5 flies from the green packet can, if he wishes, change the direction of play. In this case, he takes the ARROW card, pointing it left or right as he prefers. The game continues in the direction shown by the arrow.

Special cows: Illustrations VI and VII show the special cows with 5 flies from the yellow packet.

Blocking cow d) Play this cow to block off one end of the line.

Calf e) Play this card at the end of the line, next to a cow without any flies (that is, with a green background). Its value is one more or one less than the cow next to it. If placed next to the 1, its value is 0. (No further cows may be placed next to a cow worth 0!)

Thin cow: f) The player who added this card to the herd does not take a replacement card at the end of his turn.

Dairy cow: g) The player who added this card to the herd takes two replacement cards instead of 1.

Mad cow: h) Replace the 8 cow with this cow and add the 8 cow to your hand. Do not take an additional card from the deck. Whilst there is a mad cow in the herd, only cows with flies can be added to the herd.

Note! a farmer who plays a special cow with 5 flies from the yellow packet can, if he wishes, choose who the next player will be. The game continues normally with that player's turn.

BRING THE HERD INTO THE COWSHED

A farmer who CANNOT or DOES NOT WANT to add a cow to the line, takes all the cards in the herd and places them face down in his cowshed.... Then, he starts a new herd. Each fly in a cowshed produces 1 embarrassment point at the end of the game.

END OF THE ROUND AND END OF THE GAME

Once the last cow is taken from the deck, the game continues until a farmer takes the last herd. Then the farmers add all the cows remaining in their hand to their cowshed. They add up all the flies present in their cowshed and add this to their running total. A game of MOW is played over several rounds: as soon as a farmer has accumulated 100 flies at the end of a round, the game ends. The winner is the farmer with the fewest flies. Often, the loser can be heard imitating the sound of a cow...in shame and sadness!

HEAD TO HEAD for 2 farmers (use the green packet) (Illustration IV)

This is played with three separate herds, laid out in a star shape. The cards can be stacked for ease of play. At the beginning of each round, the ARROW points clockwise. The first farmer starts a herd. Then the second farmer starts a second herd. Then the first farmer starts a third herd. Then the second farmer continues with the first herd etc. Thus there are three herds on the table being completed alternately. When a farmer CANNOT or DOES NOT WANT to add a cow, he takes the herd and starts a new herd in its place without affecting the other two. When the deck is empty and one of the farmers takes one of the three herds, the round ends. Neither farmer collects points for the two remaining herds. All the other rules stay the same.

Thanks: We'd like to thank cows from around the world as, without them, this game would not exist. Hurricane guarantees that no cow was hurt or mistreated during development of this game

Translation: Do you speak and write a language that is missing from the rules booklet? Well, don't hang around: translate the rules to Mow and send them to mow@hurricangames.com and we will publish them on our web site!

These rules were translated into English by Gavin Wynford-Jones.