

משחק מאת ברונו קאטי'אלה  
ל-2-10 משתתפים  
גילאי 7+

## הרעיון מאחורי המשחק

כל המשתתפים במשחק הם חוואים. הם מכנסים את הפרות שלהם ויוצרים מהן עדרים על מנת להובילן לרפת. אולם כמה מהפרות מוכות זבובים, וברור שאף אחד לא מעוניין לאסוף זבובים...

## מטרת המשחק

להגיע בסיום המשחק למספר הנמוך ביותר של זבובים ברפת שלך. בכל חפיסת קלפים יש 48 קלפי פרות המכילים סך של 74 זבובים (איורים 1 ו-5), לפי הפירוט הבא:

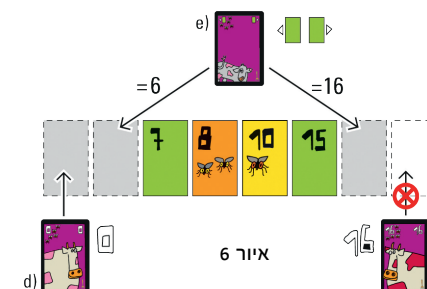
- 15 פרות ממוספרות מ-1 ועד 15, ללא זבובים כלל
- 13 פרות ממוספרות מ-2 ועד 14, בעלות זבוב אחד כל אחת
- 11 פרות ממוספרות מ-3 ועד 13, בעלות 2 זבובים כל אחת
- 3 פרות ממוספרות 7, 8 ו-9, בעלות 3 זבובים כל אחת
- 6 פרות מיוחדות בעלות כוחות-על ו... 5 זבובים כל אחת!
- קלף חץ אחד המראה את כיוון המשחק



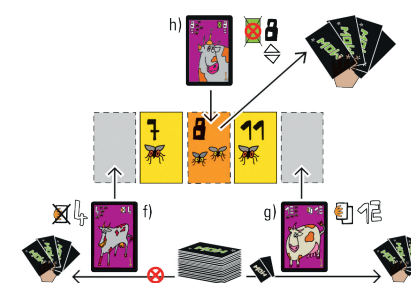
איור 1

**פרה משוגעת** (h) - יש להחליף קלף זה בקלף 8 שמונח על השולחן ולאסוף את קלף ה-8 לידך. משתתף שהשתמש בקלף זה לא מושך קלף נוסף מהקופה. כל עוד יש פרה משוגעת בעדר אפשר להוסיף רק פרות עם זבובים!

**שימו לב!** חוואי המשתמש בקלף פרה מיוחדת עם 5 זבובים מהחפיסה הצהובה, יכול להחליט מי המשתתף שישחק אחריו. לאחר מכן המשחק ממשיך כרגיל מאותו משתתף נבחר.



איור 6



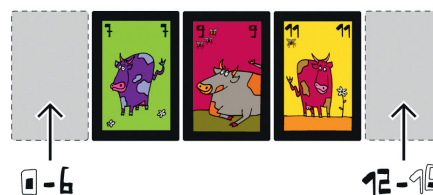
איור 7

## כיצד משחקים

במשחק של 3-5 משתתפים השתמשו בחפיסת הקלפים הירוקה. במשחק של 6-10 משתתפים השתמשו בשתי החפיסות. בשני המקרים יש לערבב היטב את הקלפים.

כל משתתף מקבל 5 קלפי פרות, יתר הקלפים מונחים כשפניהם מטה במרכז השולחן ומשמשים כקופה. המשתתף שמשחק ראשון מניח את קלף החץ לפניו כך שהחץ מכוון לשחקן היושב משמאלו, מניח קלף אחד מידו במרכז השולחן ומושך קלף חדש מהקופה. לאחר מכן כל משתתף בתורו מניח קלף פרה נוסף בעל ערך גבוה יותר או נמוך יותר מהקלפים שכבר מונחים על השולחן, ומושך קלף אחד מהקופה.

לדוגמה באיור 2: ניתן להוסיף קלף בעל ערך נמוך מ-7 או גבוה מ-11.



איור 2

## פרות מיוחדות

איור 3 מראה את קלפי הפרות המיוחדות מהחפיסה הירוקה (בעלות 5 זבובים).

**פרה חוסמת** (a) - השתמשו בקלף זה כדי לחסום קצה אחד של שורת הקלפים.

**פרה אקרובטית** (b) - הניחו קלף זה מעל קלף פרה במספר זהה. לא ניתן להשתמש בקלף זה אם אין קלף בערך זהה שכבר מונח על השולחן (7 או 9).

**פרה נדהפת** (c) - השתמשו בקלף זה במקום מספר חסר בתוך שורת הקלפים. לדוגמה, קלף זה יכול להחליף אחד מהקלפים 6, 7 או 8 בין הקלפים 5 ו-9.

## הכנסת העדר לרפת

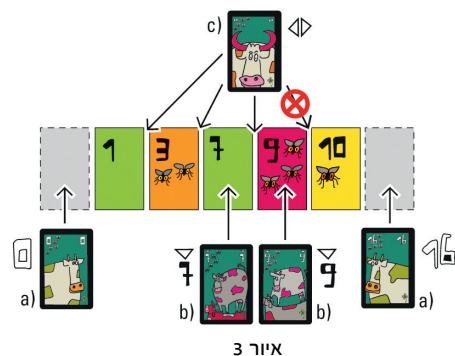
חוואי שאינו יכול או אינו רוצה להוסיף קלף פרה לשורת הקלפים, חייב לאסוף את כל קלפי העדר ולהניחם ברפת לצידו כשפניהם כלפי מטה. לאחר מכן הוא מתחיל ליצור עדר חדש. כל זבוב המצוי על הפרות ברפת מוסיף נקודה רעה אחת שתצטרף לחישוב הנקודות בסיום המשחק.

## סיום סיבוב וסיום המשחק

לאחר משיכת קלף הפרה האחרון מהקופה, ממשיכים לשחק עד שאחד המשתתפים אוסף את העדר האחרון שהצטבר. לאחר מכן כל משתתף מצרף לרפת שלו את כל קלפי הפרה שנותרו בידיו. מסכמים את סך הזבובים שכל חוואי צבר על הפרות ברפתו ומוסיפים סכום זה לנקודות שנצברו בסיבובים הקודמים. המשחק "מוווו..." מסתיים לאחר 7 סיבובים או כאשר אחד המשתתפים צובר 100 זבובים. המנצח הוא המשתתף בעל מספר הזבובים הנמוך ביותר.



איור 5



איור 3

**שימו לב!** חוואי המשתמש בקלף פרה מיוחדת מהחפיסה הירוקה (5 זבובים), יכול להחליט לשנות את כיוון המשחק. במקרה כזה על המשתתף לשנות את כיוון קלף החץ ימינה או שמאלה לבחירתו והמשחק ממשיך בכיוון זה כרגיל.

## פרות מיוחדות

איורים 6 ו-7 מראים את קלפי הפרות המיוחדות מהחפיסה הצהובה (בעלות 5 זבובים).

**פרה חוסמת** (d) - השתמשו בקלף זה כדי לחסום קצה אחד של שורת הקלפים.

**עגלה** (e) - השתמשו בקלף זה בקצה שורת הקלפים, ליד קלף פרה ללא זבובים (קלף בעל רקע ירוק בהיר). ערך הקלף יהיה גבוה באחד או נמוך באחד מהקלף שלצידו. אם הקלף הונח ליד קלף 1 ערכו יהיה 0 (לא ניתן להניח קלפים נוספים אחרי קלף בעל ערך 0).

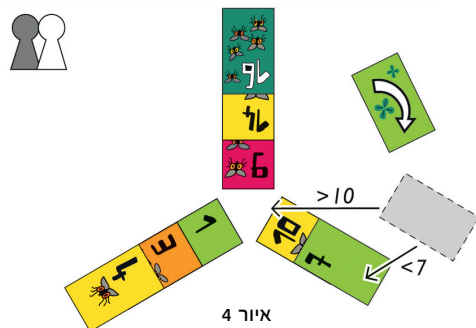
**פרה רוזה** (f) - משתתף שהניח קלף זה לא מושך קלף חדש מהקופה בסיום תורו.

**פרה חולבת** (g) - משתתף שהוסיף קלף זה לעדר מושך מהקופה בסיום תורו שני קלפים במקום קלף אחד.

## ראש בראש משחק ל-2 חוואים (השתמשו בחפיסה הירוקה)

(איור 4)

משחק זה מתנהל בשלושה עדרים נפרדים, המונחים בצורת משולש. ליתר נוחיות, ניתן לערום את הקלפים זה על גבי זה. בתחילת כל סיבוב קלף החץ מורה בכיוון השעון. המשתתף הראשון מתחיל ליצור את העדר הראשון, המשתתף השני מתחיל את העדר השני, ולאחריו המשתתף הראשון מתחיל את העדר השלישי. לאחר מכן המשתתף השני מוסיף קלף לעדר הראשון וכן הלאה. באופן זה נוצרים על השולחן שלושה עדרים הנאספים לסירוגין. משתתף שאינו יכול או אינו רוצה להוסיף קלף, אוסף את העדר לרפתו ומתחיל עדר חדש במקומו, מבלי להשפיע על שני העדרים האחרים. לאחר שהקלפים בקופה אזולים ואחד המשתתפים אוסף עדר לרפתו, המשחק מסתיים. הנקודות של שני העדרים הנותרים אינם נזקקים לחיוב המשתתפים ויתר החוקים נותרים כרגיל.



איור 4

תודות: אנו מודים לכל פרות העולם, שבלעדיהן משחק זה לא היה רואה אור. אנו מבטיחים שאף פרה לא נפגעה או נוצלה במהלך פיתוח משחק זה.



# MOW

A game by Bruno Cathala  
for 2 to 10 farmers  
aged 7+

## 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 1 and 5).

- 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



Illustration 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.

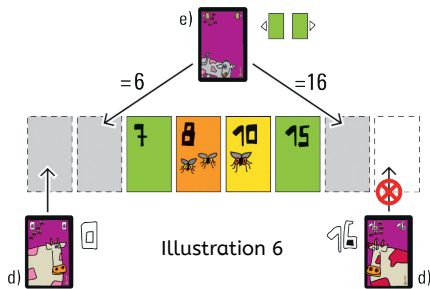


Illustration 6

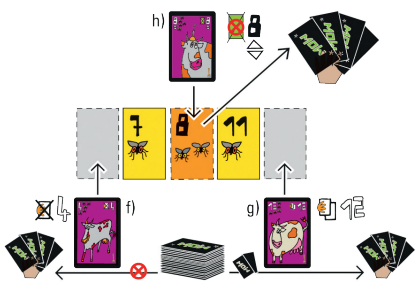


Illustration 7

## 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 2, you can add a cow with a number less than 7 or greater than 11.



Illustration 2

**Special cows:** Illustration 3 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.

## 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!

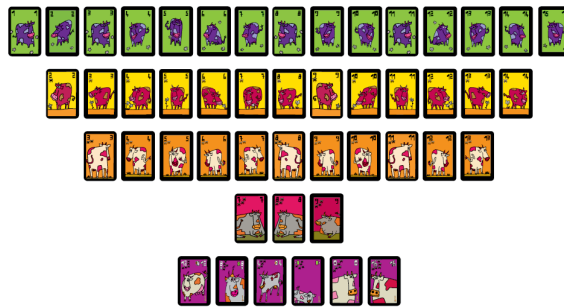


Illustration 5

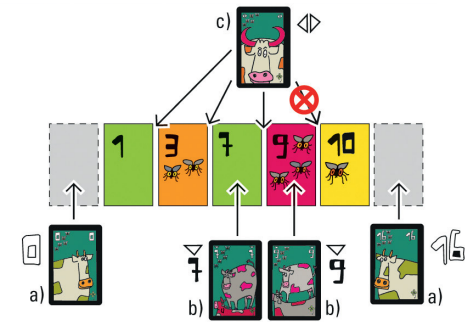


Illustration 3

**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 6 and 7 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.

## Head to head for 2 farmers (use the green packet)

(Illustration 4)

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.

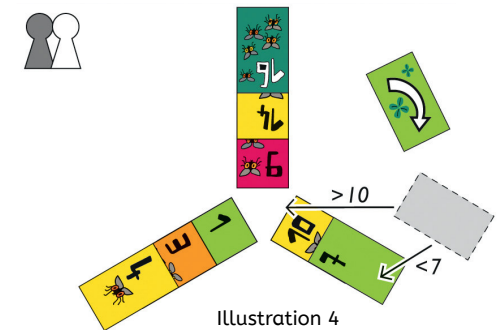


Illustration 4

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

