Правила игры MOW

Игра создана Бруно Катала.
Рекомендованное количество игроков - от 2 до 10 в возрасте 7 - 77777 лет (по меньшей мере).

СУТЬ ИГРЫ.

Играющие исполняют роль фермеров, которые сгоняют коров в стада, чтобы отвести их в коровник. Между тем, некоторые коровы засижены мухами, и находиться рядом с такими коровами никому не хочется...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

К концу игры в вашем коровнике должно быть как можно меньше мух.

У вас есть колода из 48 карт с изображением коров. На картах коров изображены 74 мухи.

Состав колоды:
15 коров без мух (номера 1-15)
13 коров, на каждой по одной мухе (номера 2-14)
11 коров, на каждой из которых по 2 мухи (номера 3-13)
3 коровы под номерами 7, 8 и 9 - по 3 мухи на каждой
6 особых коров со сверх-силой и... 5-ю мухами!
1 карта СТРЕЛА, указывающая направление игры

ПРАВИЛА ИГРЫ

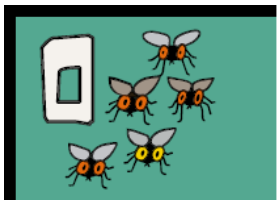
Каждому фермеру раздается пять карт с коровами. Оставшиеся карты лежат рубашкой вниз в центре стола. Фермер, раздающий карты, располагает карту «стрелу» перед собой так, чтобы она указывала на его соседа слева. Тот ходит первой картой из его раздачи в центр стола и берет новую карту из колоды. Затем каждый фермер по очереди складывает карту с большим или меньшим номером из уже присутствующих в игре и берет новую карту из колоды. Карту можно разыграть только справа или слева от ряда уже сыгранных на стол карт; для этого она должна быть либо меньше по номеру, чем самая левая карта ряда, либо больше, чем самая правая. Таким образом, разыгрываемые карты складываются в ряд, отсортированный слева направо от наименьшего к наибольшему номеру. Если в свой ход игрок разыгрывает карту на стол, а если не может этого сделать, забирает все имеющиеся там карты в свой личный сброс, называемый «хлевом».

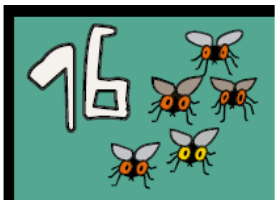
Можно добавить коров с номерами

0, 1 или 2 **12, 13, 14, 15 или 16**

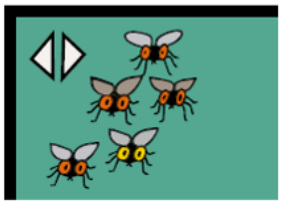
Также в колоду затесалось три особых вида коров — «прыгающие», «блокирующие» и «втискивающиеся».

Блокирующие коровы – блокируют один конец расклада.

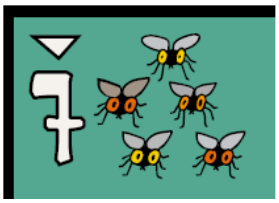


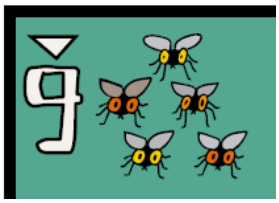


Втискивающиеся коровы – не обладают номером и могут разыгрываться между двумя любыми уже сыгранными картами. Например. этой картой можно заместить отсутствующий номер. Например, она может заменить 6, 7 или 8 между 5 и 9.



Прыгающие коровы – разыгрываются только поверх карт с таким же номером.





Примечание: фермер, который ходит особой коровой с пятью мухами может, по его желанию, менять ход игры. Чтобы изменить ход игры, картой СТРЕЛОЙ он указывает нужное ему направление: налево или направо. Далее игра идет по измененному направлению стрелы.

КОНЕЦ РАУНДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Вместе с колодой заканчивается текущий раунд. Игра продолжается до тех пор, пока фермер не соберет последнее стадо. Карты, оставшиеся в руке игрока, добавляются в его хлев. Игроки записывают, сколько мух и к кому забралось в хлев вместе с картами коров, а потом перемешивают колоду заново и начинают новый раунд. Как только фермер накопил 100 мух (суммируется количество мух в каждом раунде) в конце раунда, игра завершается. Побеждает тот, у кого наименьшее количество мух. Если повезет, Вы услышите, как проигравший, в стыде и печали, мычит, изображая корову...