



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 !