



MOW



O GRZE

Zagoń krowy i zaprowadź je do obory, ale strzeż się tych, przy których roją się muchy!



CEL GRY

Celem gry jest posiadanie jak najmniejszej liczby much w swojej oborze na koniec gry.



ELEMENTY

- 48 kart krów z zielonymi rewersami: **MOW**
- 48 kart krów z żółtymi rewersami: **MOW**
- 10 kart rolników
- karta strzałki
- notes punktacji
- ołówek



Każda talia krów zawiera:

- 15 kart krów bez much (o numerach 1–15)
- 13 kart krów z 1 muchą (o numerach 2–14)
- 11 kart krów z 2 muchami (o numerach 3–13)
- 3 karty krów z 3 muchami (o numerach 7–9)
- 6 kart krów specjalnych z 5 muchami

W każdej z talii znajdują się łącznie 74 irytujące muchy.



Wskazówka. Oznaczenie przy lewej i prawej górnej krawędzi karty z muchami wskazuje, ile much się na niej znajduje.

Zacznijcie od zapoznania się z zasadami rozgrywki dla 3–10 osób. Kilka zmienionych zasad rozgrywki 2-osobowej jest opisanych na końcu instrukcji.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ♣ Potasuj karty rolników i utwórz z nich zakrytą talię, a następnie umieść ją niedaleko krawędzi stołu.
- ♣ **3–5 graczy:** Weź 48 kart krów z zielonymi albo żółtymi rewersami. Potasuj je i utwórz z nich zakrytą talię, a następnie umieść ją na środku stołu.
- ♣ **6–10 graczy:** Weź wszystkie 96 kart krów, potasuj je, utwórz z nich zakrytą talię i umieść ją na środku stołu.
- ♣ Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart.
- ♣ W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać osoba, która najgłośniej zamuczy. Pierwszy gracz kładzie przed sobą kartę strzałki, tak aby wskazywała gracza po lewej stronie.



JAK GRAĆ?

Rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez kartę strzałki.

W swojej turze MUSISZ wykonać 2 akcje:

1. Zagrać kartę krowy z ręki.
2. Dobrać nową kartę krowy.



1. ZAGRANIE KARTY KROWY Z RĘKI

Wybierz kartę krowy z ręki i dodaj ją do stada, przestrzegając złotej zasady.

ZŁOTA ZASADA

Karta krowy, którą dodajesz do stada, MUSI mieć:

- ♣ NIŻSZY
 - ♣ ALBO WYŻSZY numer
- niż pozostałe karty krów w stadzie.

Uwaga! Zawsze, gdy zaczynasz nowe stado, możesz zagrać dowolną kartę krowy. (Wyjątek stanowią krowy niemrawki i akrobatki).

PRZYKŁAD. W skład obecnego stada wchodzi następujące karty krów:



ZAPĘDZANIE STADA DO TWOJEJ OBORY

Jeśli NIE MOŻESZ albo NIE CHCESZ (co może być dobrą taktyką) zagrać karty krowy do obecnego stada, zbierz wszystkie karty w tym stadzie i umieść zakryte przed sobą.

Ten stos jest Twoją oborą. Na koniec gry każda mucha na kartach krów w Twojej oborze działa na Twoją niekorzyść.

Następnie rozpocznij nowe stado.



2. DOBIERZ NOWĄ KARTĘ KROWY

Dobierz kartę z wierzchu talii krów na rękę.

Uważaj, aby się nie zagapić!
Nowi gracze czasami zapominają dobrać kartę na rękę na koniec swojej tury.

Jeśli tak Ci się zdarzy, trudno! Po prostu w następnej turze będziesz mieć o 1 kartę krowy mniej. Po swojej następnej turze napraw błąd i dobierz 2 karty krów zamiast 1.





KROWY SPECJALNE

W każdej talii krów znajduje się 6 kart krów specjalnych. Są świetne, gdy wpadniesz w tarapaty. Jednak roi się na nich od much, więc postaraj się trzymać je z dala od swojej obory!



Krowy blokerki (numery 0 i 16)

Zagrywaj te karty krów, aby zablokować jeden koniec stada.



Krowy akrobatki (numery 7 i 9)



Możesz zagrywać te karty tylko wtedy, gdy w stadzie znajduje się karta krowy o tym samym numerze. Umieść kartę krowy akrobatki w stadzie na karcie krowy o tym samym numerze.



Krowy niemrawki (2 identyczne karty)



Umieść kartę krowy niemrawki w stadzie między 2 kartami z nienastępującymi po sobie numerami.



Efekt dodatkowy



Po zagraniu karty **krowy niemrawki** albo **krowy akrobatki** możesz zmienić kierunek rozgrywania tur. Skieruj kartę strzałki w przeciwnym kierunku. Tura przebiega zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałkę.



Po zagraniu karty **krowy blokerki** możesz wybrać zmianę kierunku rozgrywki, jak opisano powyżej, ALBO wybrać, który przeciwnik rozegra swoją turę jako następny bez zmiany kierunku rozgrywania tur.



KONIEC RUNDY

Gdy ostatnia karta zostanie dobrana z talii krów, kontynuujcie rozgrywkę, zagrywając karty z ręki do momentu, aż ostatnie z istniejących stad zostanie dodane do obory 1 z graczy (dobrowolnie albo nie).

Jeśli zostały Ci na ręce karty krów, dołóż je do swojej obory. (Pamiętaj, aby na koniec gry nie mieć na ręce zbyt wielu kart krów z muchami). Następnie policz muchy na kartach krów w swojej oborze.

PRZYPADEK SZCZEGÓLNY: BYCZKI, STRZEŻCIE SIĘ!



Jeśli w Twojej oborze znajduje się wszystkie 6 kart krów specjalnych, na koniec rundy nie otrzymujesz punktów niezależnie od liczby much. (To dobry powód, aby nie zmawiać się przeciwko jednemu graczowi).

W notesie dodaj liczbę much zebranych w tej rundzie przez poszczególnych graczy do sumy much, które zebrali w poprzednich rundach.



Karty rolników



Jeśli zebrałeś w tej rundzie najwięcej much, dobrać wierzchnią kartę z talii rolników na rękę. Spójrz na nią bez pokazywania jej pozostałym graczom.

Możesz użyć tej karty w dowolnej kolejnej rundzie.

Na rękę możesz mieć dowolną liczbę kart rolników. Zasady zagrywania tych kart i ich efekty są opisane na końcu tej instrukcji.



NOWA RUNDA ALBO KONIEC GRY

Jeśli na koniec rundy dowolny z graczy ma łącznie 100 much albo więcej, gra dobiega końca. Gracz z najmniejszą liczbą much wygrywa.

Jeśli żaden z graczy nie zebrał co najmniej 100 much, zacznijcie nową rundę.

Gracz, który zebrał łącznie najwięcej much w poprzednich rundach, zostaje pierwszym graczem.

W razie remisu zostaje nim pierwszy z graczy, który krzyknie „Muu!”.



MUU!

Przygotuj nową rundę zgodnie z zasadami opisanymi na początku instrukcji. Po rozdaniu kart – ale jeszcze przed zagranie 1. karty – pierwszy gracz **może zamienić swoją rękę startową z dowolnym przeciwnikiem!** (To może być dobry sposób na przekazanie kilku złych kart graczowi z najmniejszą liczbą much albo na zawarcie tymczasowego sojuszu z graczem w tarapatach).

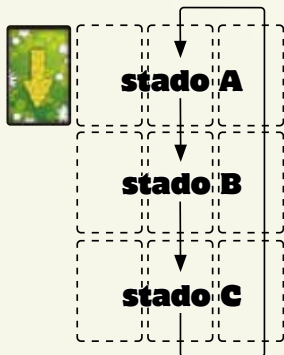
Jest to również świetna okazja, aby zdrwić z przeciwników, otwierając pudełko, aby uwolnić triumfalne „Muu!”.



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Zagrywaj karty krów do 3 stad zamiast do 1, tworząc 3 rzędy kart podczas każdej rundy. Te 3 stada układa się jedno nad drugim.

Na początku każdej rundy karta strzałki wskazuje kierunek, w którym należy zagrywać karty do stad.




Przykład rozgrywki 2-osobowej.


Marek zagrywa 1. kartę krowy do stada A. Następnie Felicja zagrywa 1. kartę krowy do stada B.

Następnie Marek zagrywa 1. kartę krowy do stada C.

Następnie Felicja musi zagrać 2. kartę krowy do stada A i tak dalej, w kierunku wskazywanym przez strzałkę.

Gdy zagrasz...

 kartę krowy specjalnej – **nierawki** albo **akrobatki** – możesz zmienić kierunek rozgrywki, obracając kartę strzałki. Od tej pory należy zagrywać karty krów do stad zgodnie z nowym kierunkiem rozgrywania tur.

 kartę **krowy blokerki**, możesz zmienić kierunek rozgrywki, jak opisano powyżej, albo wybrać, do którego z 3 stad Twój przeciwnik musi zagrać kartę krowy.

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrać karty krowy, zbierz wszystkie karty w stadzie, do którego miałeś ją zagrać, a następnie zacznij nowe stado w tym samym miejscu.

Runda dobiega końca, gdy talia krów jest pusta i 1 z graczy zbierze 1 z 3 stad. Muchy na kartach krów w 2 pozostałych stadach nie są przypisywane żadnemu z graczy.

Wszystkie inne zasady są takie same jak w rozgrywce dla 3–10 graczy.



KARTY ROLNIKÓW – ZASTOSOWANIA I EFEKTY



W swojej turze poza standardowymi akcjami możesz zagrać 1 albo więcej kart rolników. Gdy zagrywasz kartę rolnika, natychmiast zastosuj jej efekt w całości, a następnie ją odrzuć. Jeśli chcesz, możesz zagrać kolejną kartę rolnika.



Następny gracz nie może zagrać karty krowy specjalnej.



Wybierz przeciwnika i obejrzyj jego karty.



Wylosuj kartę z ręki przeciwnika i weź ją na rękę. Następnie przekaz mu dowolną kartę ze swojej ręki (możesz zwrócić wcześniej wylosowaną kartę).



Pomiń swoją turę.



Odrzuć obecne stado, nie dodając go do niczyjej obory. Rozpocznij nowe stado.



Dobierz 2 karty rolników.



Odrzuć ze swojej ręki karty krów o numerach 7, 8 i 9. Dobierz tyle kart krów, ile odrzuciłeś. (Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli w talii krów nie ma wystarczającej liczby kart).



Na koniec swojej tury zmień kierunek rozgrywki ALBO wybierz, który przeciwnik rozegra swoją turę jako następny.



Wylosuj po 1 karcie krowy z ręki każdego przeciwnika i odrzuć ją bez oglądania. Twoi przeciwnicy muszą grać z 1 kartą mniej do końca rundy.



WYJĄTEK. TĘ KARTĘ NALEŻY ZAGRAĆ PODCZAS PODLICZANIA PUNKTÓW Z RUNDY.

Wybierz rodzaj kart krów (na przykład „blokerki”). Nie licz much na kartach należących do tego rodzaju podczas podliczania punktów.



OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

