

Правила настольной игры «Муууу» (Mow)

Автор: Bruno Cathala

Игра для 2-10 фермеров

**Перевод правил на русский язык: Сыпкова Анна,
ООО «Игровед» ©**

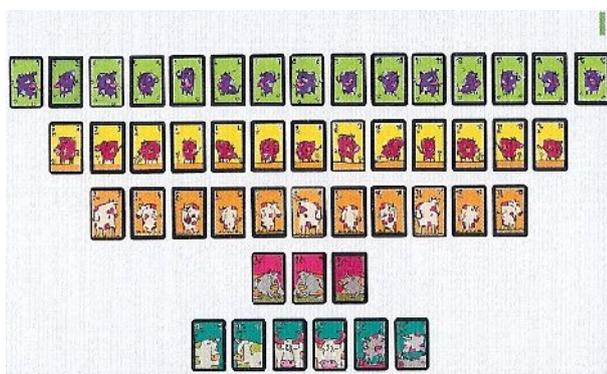
Идея игры

Игроки выступают в роли фермеров: собирают коров в стада, которые затем перегоняют в коровники. Между тем, над некоторыми животными вьются мухи и никто не хочет находиться рядом с ними...

Цель игры

Собрать как можно меньше мух в коровнике.

Каждая коробка с игрой содержит 48 коров, 74 мухи, 1 стрелку и 4 карты с иллюстрациями



Итак, у вас есть:

- 15 коров (карты с цифрами 1 и 15) без мух
- 13 коров (карты с цифрами 2 и 14) – с одной мухой на каждой карте
- 11 коров (карты с цифрами 3 и 13) – с двумя мухами на каждой из них
- 3 коровы (карты с цифрами 7, 8 и 9) – с тремя мухами
- 6 специальных карт с супервозможностями ... и пятью мухами!
- 1 карта со стрелкой, указывающей направление передачи хода
- 4 карты с иллюстрациями (в колоде с зелеными рубашками карты №№1, 4; в колоде с желтыми рубашками карты №№5, 7).

Как играть

Если вы собрались компанией из 3-5 человек – используйте «зеленую» колоду. Если за столом собралось от 6 до 10 игроков – используйте обе (и «зеленую», и «желтую») колоды. Хорошо перемешайте карты перед игрой.

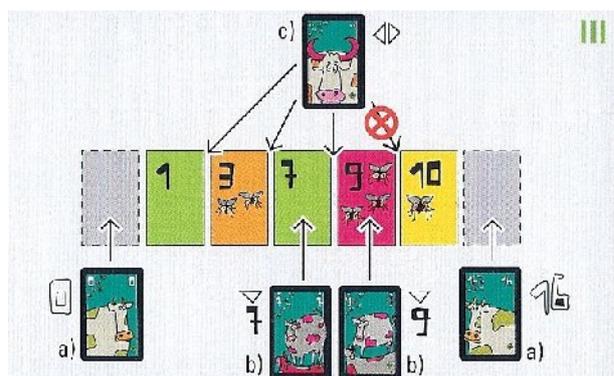
Каждому игроку достается 5 случайных карт. Остаток колоды кладется вверх рубашками в центр стола.

Игрок, который ходит первым, кладет карту со стрелочкой перед собой, указывая на соседа слева. Он выкладывает первую карту из руки в центр стола и берет новую карту из стопки.

Затем каждый фермер, в свою очередь, добавляет к картам, лежащим на столе, еще по одной, с большим или меньшим достоинством, нежели уже выложенные. Все игроки добирают по одной карте из колоды.



На иллюстрации №2 вы видите ситуацию, в которой игрок может выложить на стол карту с достоинством либо меньше семи, либо больше одиннадцати.



Особые коровы: Иллюстрация №3 демонстрирует специальные карты из «зеленой колоды» с пятью мухами.

Упертая корова: а) сыграйте эту карту для того, чтобы заблокировать один из рядов с картами.

Корова-акробат: б) сыграйте эту карту или другую карту с таким же достоинством. Эта карта не может быть выложена, если в вашем стаде нет необходимой карты с нужным номером. (7 или 9).

Глупая корова: в) Положите эту карту в ряд вместо карты с нужной цифрой. Например, такая карта может занять место 6,7 или 8 между 5 и 9.

Внимание! Фермер, который сыграл специальную корову с пятью мухами из «зеленой» колоды может по своему желанию изменить направление передачи хода. В этом случае он должен взять карту со стрелочкой и повернуть ее направо/налево, по своему желанию. Ход перейдет в том направлении, в котором укажет стрелка.

Теленок: г) Игрок может выложить эту карту в конце ряда, сразу за коровой без мух (с зеленым фоном). Эта карта будет обладать достоинством на 1 единицу больше/меньше чем следующая карта в ряду. Если положить эту карту сразу за карту с единичкой, ценность ее будет равна нулю. (Ни одна другая карта не может быть выложена следом за картой с нулевым достоинством),

Худая корова: д) Игрок, выложивший эту карту на стол, не добирает руку по окончании хода.

Молочная корова: е) Игрок, сыгравший эту карту, берет две карты в конце хода, вместо одной.

Бешеная корова: ж) Поменяйте корову с цифрой 8 на эту карту и возьмите карту с восьмеркой себе. В конце хода, при этом, карта не берется. Пока в стаде есть сумасшедшая корова, в нем не могут появляться новые коровы без мух.

Внимание! Фермер, сыгравший специальную карту с пятью мухами из «желтой» колоды, может, по своему желанию, выбрать игрока, который будет ходить следующим. Затем игра продолжится, как обычно.

Как загнать стадо в коровник

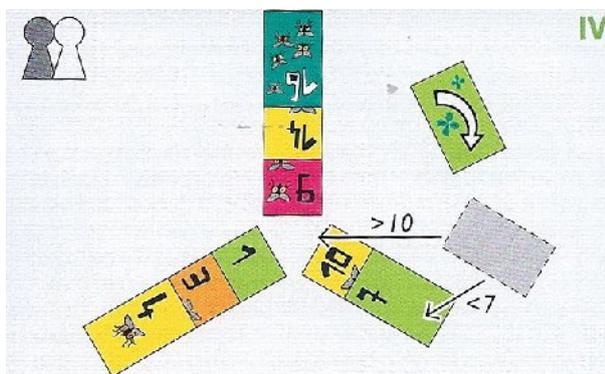
Фермер, который **не может** или **не хочет** добавлять корову в ряд, берет все карты ряда себе и кладет их, вверх рубашкой, в свой «коровник». Затем начинает собирать новое стадо (формировать новый ряд). Каждая муха в хлеве приносит одно штрафное очко в конце игры.

Конец раунда и конец игры

Как только из стопки забирают последнюю карту, игра продолжается до тех пор, пока какой-нибудь фермер не заберет себе последнее стадо. Затем игроки добавляют оставшихся коров в свой коровник и подсчитывают всех мух и набранные баллы в целом.

Игра может продолжаться несколько раундов; но как только один из фермеров насчитывает у себя в коровнике 100 мух в конце раунда – игра кончается. Победителем становится тот фермер, у кого меньше всего мух. Часто случается так, что проигравший, испытывая стыд и сожаление, издаст звук, похожий на мычание ...

Игра для двоих игроков (используйте «зеленую» колоду)



В этом варианте игры раскладывается три отдельных стада, расположенных в виде звезды. Для упрощения, карты могут быть сложены в стопку. В начале каждого раунда ход идет по часовой стрелке (карта со стрелкой разворачивается в правую сторону). Игрок, который начинает игру, основывает стадо. Затем второй игрок создает второе стадо. И, наконец, первый игрок начинает третье стадо. Затем второй игрок продолжает первое стадо и т. д. Таким образом, на столе последовательно образуется и развивается три стада.

Если фермер не может или не хочет добавлять корову в стадо, он забирает себе все стадо и начинает новое, не затрагивая оставшиеся два.

Когда в колоде кончаются карты или фермер забирает себе одно из трех стад, раунд кончается. Ни один из фермеров не получает очки за оставшиеся стада.

Все остальные правила такие же, как и для большой компании игроков.

Благодарности: Мы хотим поблагодарить коров во всем мире, ведь без них бы этой игры просто не было! **Hurrican** гарантирует: во время создания этой игры ни одной коровы не пострадало.

Перевод: Если вы говорите на каком-нибудь языке, которого нет в этом буклете с правилами – не слоняйтесь без дела! Переведите правила игры и пришлите их по адресу mow@hurrican.com и мы опубликуем их на нашем веб-сайте.