

# MOW

1

**Bruno Cathala játéka**

2-5 pástör részére 7-től 7777 éves korig (legalább)

## Összefoglalás

A játékosok pástörökké válnak. Teheneket fognak összeteregetni gulyákba, hogy azok az istállóba indulhassanak. Viszont jónéhány tehen körül igencsak megsaporodtak a legyek, és persze hogy senki sem akar a közelükben lenni...

## A játék célja

A játék végére a lehető legkevesebb legyet összegyűjteni.

## A kártyák

49 kártya, a következő eloszlásban:

- 15 tehen, 1-től 15-ig számozva, legyek nélkül
- 13 tehen, 2-től 14-ig számozva, 1 léggel
- 11 tehen, 3-tól 13-ig számozva, 2 léggel
- 3 tehen, 7-es, 8-as és 9-es számozással, 3 léggel
- 6 tehen, 5 léggel de szupererővel!
- 1 MOW kártya a kör irányát mutatva ↑

## A játék menete

A játék több körből áll.

Minden kör elején keverd meg a 48 kártyát, majd ossz ki minden játékosnak ötöt.

Az kezd a kört, aki körül a legtöbb légy szálldogál (az első körben a legfiatalabb játékos kezd).

A kezdő játékos maga elé teszi a MOW kártyát úgy, hogy a nyíllal a baloldali szomszédjára mutat (a nyíl jelzi majd a kör irányát).

## A pásztorok akciói

A játékos a körében:

- 1 tehenet ad a gulyához
- 2 majd húz egy kártyát

### **1 Új tehen kerül a gulyába**

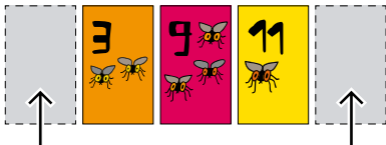
Minden játékosnak kötelező a köre során egy tehenet a gulyához adnia, az asztalon lévő sor egyik vagy másik végére.

Az első tehenet lerakó játékos bármilyen számú kártyát választhat.

A további teheneknek viszont kisebb vagy nagyobb számúnak kell lenniük, mint a már gulyát alkotó számsor két vége.

Példa:

Ebben az esetben olyan tehenet tehetsz a gulyához, melynek száma kisebb, mint 3, vagy nagyobb, mint 11.



ide tedd a tehened  
aminek száma lehet

**0, 1** vagy **2**

ide tedd a tehened  
aminek száma lehet

**12, 13, 14, 15** vagy **16**

## Különleges tehenek

- **Blokkoló:** ezekkel a tehenekkel lezárod a sor egyik végét.



- **Akrobata tehén:** kijátszhatod ezt a tehenet úgy, hogy ráteszed egy megfelelő számúra, függetlenül attól, hogy az hol áll a sorban (a kártyát nem lehet addig kijátszani, amíg a lerakásához szükséges kártya nincs az asztalon).



- **Taszigálós:** illeszd egy taszigálót a sorba arra a helyre, ahol kimaradt egy szám.

(pl.: egy 6-os tehén befér egy 5-ös és egy 7-es közé)  
(Ezt a kártyát akkor nem lehet kijátszani, ha nincs a sorozatban kihagyott szám!)



## Megjegyzés!

Az a pásztor, aki kijátszotta a különleges 5 legyes tehenet, ha akarja, megváltoztathatja a játék irányát!!! Ha így dönt, akkor maga elé veszi a MOW kártyát, majd beállítja a nyilat jobbra vagy balra. A játék és a kör az új irány alapján folytatódik.



## Új gulya

Az a pásztor, aki NEM TUD, vagy NEM AKAR újabb tehenet adni a sorozathoz, betereli a gulyát az istállójába, vagyis elveszi a sorozatot, és lefordítva maga elé teszi... majd újabb gulyát indít azzal, hogy a kezéből lerak egy kártyát az asztalra.

Az istállóban repkedő legyek 1-1 zavaró pontot jelentenek a játék végén.

## 2 Kártyahúzás

Miután a pásztor egy újabb tehénnel bővítette a gulyát, húz új kártyát a pakliból és a kezébe veszi.

### **A kör vége**

Mikor a pakli utolsó lapját is felhúzza valaki, nem ér rögtön véget a kör, majd csak akkor, ha a gulya valamelyik pásztor istállójába vonul. **Ekkor minden, a játékosok kezében lévő kártya is a saját istállóba kerül.**

Számold össze az istállódban szállingózó legyeket és add hozzá az előző körökben bekapottakhoz.

### **A játék vége**

Akkor ér véget a játék, ha egy pásztor 100-nál is több legyet számlál. A legkevesebb legyet összegyűjtő játékos a nyertes.

### **Szabályok 2 pásztor részére**

2 pásztoros játékban egy láthatatlan harmadik pásztor is részt vesz. A láthatatlan pásztor körében fordítsd fel a húzópakli legfelső lapját. Ha lehetséges, akkor a gulyához kell adni, ha nem, akkor tedd félre. Ha esetleg egy különleges tehén került így sorra, akkor a kör iránya azonnal megfordul (ne felejtse el megfordítani a nyilas kártyát!). A láthatatlan pásztorhoz féltetett kártyákat minden körben az a pásztor kapja, aki az utolsó gulyát veszi fel...