



MOW



WORUM ES GEHT

Treiben Sie die Kühe zu Herden zusammen und bringen Sie sie in ihren Stall. Aber die Kühe, die von Fliegen umschwirrt werden, lässt man lieber draußen...



ZIEL DES SPIELS

Am Ende der Partie die wenigsten Fliegen im Stall zu haben.



SPIELMATERIAL

- 48 Kuhkarten mit grünem Rücken:
- 48 Kuhkarten mit gelbem Rücken:
- 10 Farmerkarten
- 1 Karte als Spielrichtungsanzeiger
- 1 Punkteblock
- 1 Stift



In einem Satz aus 48 Kuhkarten befinden sich:

- 15 Kühe, von 1 bis 15 durchnummeriert, ohne Fliegen
- 13 Kühe, von 2 bis 14 durchnummeriert, mit jeweils einer Fliege
- 11 Kühe, von 3 bis 13 durchnummeriert, mit jeweils zwei Fliegen
- 3 Kühe mit den Zahlen 7, 8 und 9 und je drei Fliegen
- 6 Spezialkühe mit je 5 Fliegen

Jeder Satz aus 48 Karten enthält also 74 Fliegen.



Am oberen Kartenrand geben Zacken die Anzahl der auf jeder Karte vorhandenen Fliegen an.

Machen Sie sich zuerst mit den Spielregeln für 3 bis 10 Personen vertraut. Die speziellen Regeln für 2 Spieler werden am Ende des Regelheftes erläutert.



SPIELAUFBAU

- Die Farmerkarten mischen und in einem verdeckten Stapel am Rand des Tisches platzieren.
- Für 3 bis 5 Spieler:** Einen Kartensatz auswählen und die zugehörigen 48 Kuhkarten mischen. Daraus einen Kartenstapel bilden und in der Tischmitte platzieren.
- Für 6 bis 10 Spieler:** Die 96 Kuhkarten mischen, daraus einen Kartenstapel bilden und in der Tischmitte platzieren.
- Jedem Spieler 5 Kuhkarten austeilen.
- Ermitteln Sie den Startspieler nach einer Methode Ihrer Wahl, zum Beispiel, wer am besten muhen kann. Der Startspieler legt den Spielrichtungsanzeiger so vor sich hin, dass der Pfeil auf seinen linken Nachbarn zeigt.



WIE GESPIELT WIRD

Die Spieler spielen der Reihe nach in Richtung des Spielrichtungsanzeigers.

Wer an der Reihe ist, MUSS 2 Aktionen ausführen:

1. eine Kuh von seiner Hand ausspielen
2. eine Karte nachziehen



1- EINE KUH VON SEINER HAND AUSSPIELEN

Der Spieler wählt eine der Kühe auf seiner Hand aus und fügt sie der Herde hinzu. Dabei gilt folgende goldene Regel:

GOLDENE REGEL

Die der Herde hinzugefügte Kuh MUSS

- ENTWEDER eine NIEDRIGERE Nummer haben
- ODER eine HÖHERE Nummer haben

als alle schon in der Herde befindlichen Kühe.

Hinweis: Wer eine neue Herde anfängt, kann irgendeine Kuh seiner Wahl auslegen! (Außer Nachzügler- und Zirkuskühe)

BEISPIEL: Die Herde besteht gegenwärtig aus folgenden Kühen:



EINE HERDE IN SEINEN STALL BRINGEN

Wer keine Kuh der bestehenden Herde anschließen KANN oder WILL (das kann eine gute Taktik sein), nimmt alle ausliegenden Kühe der Herde und legt sie verdeckt vor sich ab.

Dieser Stapel bildet seinen Stall. Jede Fliege auf den Kühen im Stall zählt bei Spielende 1 Minuspunkt!

Dann fängt er eine neue Herde an.

2- EINE NEUE KUHKARTE ZIEHEN

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Kuhkartenstapel und nimmt sie auf seine Hand.

WICHTIG: *Aufgepasst! Am Anfang kann es passieren, dass manche vergessen, nach ihrem Zug eine Karte nachzuziehen.*

In diesem Fall Pech für Sie. Sie spielen ihren nächsten Zug mit einer Karte weniger. Erst nach ihrem nächsten Zug vervollständigen Sie ihr Blatt, indem Sie zwei Karten statt einer ziehen.





SONDERFÄLLE: DIE SPEZIALKÜHE

Jeder Satz aus 48 Kuhkarten enthält 6 spezielle Kühe, die zwar sehr nützlich sind, um sich aus brenzligen Situationen zu befreien, aber aus dem eigenen Stall unbedingt herausgehalten werden sollten (sie sind nämlich von Fliegen befallen).



Schlusslicht-Kühe (nummern 0 bis 6)

Diese Kuh ausspielen, um ein Ende der Herde zu schließen.



Zirkus-Kühe (nummern 7 bis 9)



Um diese Kühe auszuspielen, ist es zwingend erforderlich, dass bereits eine andere Kuh mit der gleichen Nummer in der Herde vorhanden ist. Legen Sie die Zirkus-Kuh auf die Kuh mit der gleichen Nummer.



Nachzügler-Kühe (2 gleiche Karten)



Diese Kuh darf man zwischen zwei Kühe schieben, deren Nummern nicht direkt aufeinander folgen.



Bonus-Effekt



Wer eine Nachzügler-Kuh oder eine Zirkus-Kuh ausgespielt hat, kann, wenn er will, die Spielrichtung ändern. Er dreht den Spielrichtungsanzeiger mit dem Pfeil in die entgegengesetzte Richtung.



Wer eine Schlusslicht-Kuh ausgespielt hat, kann ENTWEDER die Spielrichtung ändern, wie oben beschrieben, ODER den nächsten Spieler bestimmen, ohne dass sich dabei die Spielrichtung ändert.



ENDE DER RUNDE

Wird die letzte Kuh vom Stapel gezogen, wird das Spiel noch fortgesetzt. Die Spieler spielen die Karten, die sie noch auf der Hand haben, aus, bis jemand diese letzte Herde in seinen Stall bringt (sei es freiwillig oder gezwungenermaßen).

Alle Spieler fügen nun auch die Kuhkarten, die sie noch auf der Hand halten, zu ihren Kühen im Stall hinzu (aufpassen, dass man gegen Spielende nicht zu viele Fliegen auf der Hand hat!).

Die Spieler zählen nun die Fliegen in ihrem Stall.

SONDERFALL: KUHHADEL



Wer 6 oder mehr Spezialkühe in seinem Stall hat, erhält keine Minuspunkte für diese Runde, egal wie viele Fliegen er im Stall hat.

(Darauf achten, sich nicht immer auf den selben Gegenspieler zu versteifen...)

Auf dem Punkteblock zählt jeder Spieler seine Anzahl an Fliegen zu der Anzahl aus den vorherigen Runden hinzu.



Farmerkarten



Der Spieler mit den meisten Fliegen in der Runde zieht die erste Karte vom Farmerkartenstapel. Er nimmt von ihrem Inhalt Kenntnis, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Die Karte kann in einer der nächsten Runden eingesetzt werden.

Die Anzahl der Farmerkarten, die ein Spieler besitzen darf, ist nicht begrenzt.

Die Auswirkungen und die Verwendung dieser Karten werden am Ende der Spielregel detailliert beschrieben.



NEUE RUNDE ODER ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende einer Runde 100 oder mehr Fliegen angesammelt hat. Wer die wenigsten Fliegen hat, gewinnt.

Solange niemand 100 Fliegen hat, wird mit einer neuen Runde weitergespielt.

Wer nach den schon gespielten Runden die meisten Fliegen im Stall hat, ist jeweils neuer Startspieler.

Bei Gleichstand beginnt der Spieler, der als erster MUH! ruft.



Fahren Sie mit dem am Anfang der Spielregel beschriebenen Spielaufbau fort. Nachdem die Karten ausgeteilt wurden und **BEVOR ER SEINE ERSTE KARTE AUSSPIELT**, darf der Startspieler seine Handkarten mit denen eines Mitspielers seiner Wahl tauschen! *(Eine gute Möglichkeit, schlechte Karten mit dem Spieler zu tauschen, der die wenigsten Fliegen hat, oder eine vorübergehende Allianz mit einem Mitspieler zu schließen, der ebenfalls in Schwierigkeiten ist).*

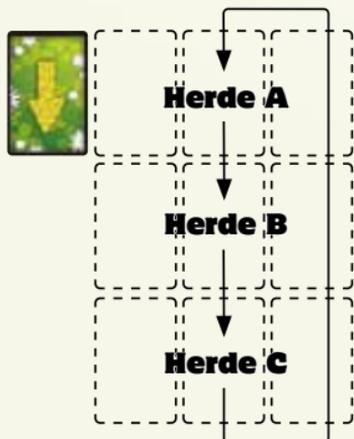
Dabei gehört es zum guten Ton, die Schachtel zu öffnen und ein höhnisches Muhen ertönen zu lassen, um seinen Gegenspieler zu sticheln!



FÜR 2 SPIELER

Es wird mit drei Herden statt mit einer gespielt, so dass in einer Runde drei Reihen von Kühen gebildet werden können. Die drei Herden werden untereinander angeordnet.

Zu Beginn jeder Runde zeigt der Spielrichtungsanzeiger die Richtung an, in der die Herden aufgefüllt werden müssen.



Beispielpartie zwischen Maël und Fanny

Maël legt die erste Kuh der Herde A aus.

Sodann legt Fanny die erste Kuh der Herde B aus.

Anschließend legt Maël die erste Kuh der Herde C aus.

Fanny muss jetzt die zweite Kuh der Herde A anlegen. Und so weiter in Pfeilrichtung.



Wenn ein Spieler eine Spezialkuh ausspielt



Mit einer Nachzügler- oder Zirkuskuh kann man entscheiden, die Richtung der Spielrunde zu ändern, indem man die Pfeilrichtung

umkehrt. Die Herden müssen abwechselnd in der neu angegebenen Richtung aufgefüllt werden.

 Mit der Schlusslicht-Kuh kann man sich entscheiden, die Richtung der Spielrunde zu ändern, wie oben beschrieben, ODER dem Gegenspieler die Herde vorzuschreiben, an die er anlegen muss (man darf irgendeine der 3 Herden wählen)!

Wenn ein Spieler keine Kuh hinzufügen kann oder will, nimmt er die Herde, an die er anlegen sollte, an sich und beginnt eine neue Herde an der gleichen Stelle.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und einer der Spieler eine der drei Herden in seinen Stall bringt, endet die Runde. Die Punkte der beiden auf dem Tisch verbleibenden Herden verfallen und werden keinem Spieler zuerkannt.

Die anderen Regeln bleiben unverändert.



DIE FARMERKARTEN: AUSWIRKUNGEN UND EINSATZ



Wer am Zug ist, kann zusätzlich zu den normalen Aktionen eine oder mehrere Farmerkarten in seinem Besitz ausspielen. Wenn eine Farmerkarte ausgespielt wird, wird ihr Effekt sofort vollständig angewendet. Dann wird die Karte abgeworfen. Der Spieler kann sodann eine weitere Farmerkarte spielen, wenn er möchte.



Der Gegenspieler darf keine Spezialkuh ausspielen!



Schauen Sie sich die Karten eines Mitspielers ihrer Wahl an.



Ziehen Sie eine Karte von der Hand eines Mitspielers und geben Sie ihm dafür eine eigene Karte Ihrer Wahl (das kann auch die gerade gezogene Karte sein).



Eine Runde aussetzen.



Legen Sie die derzeitige Herde beiseite. Niemand bringt sie in seinen Stall. Beginnen Sie mit einer neuen Herde.



Ziehen Sie 2 Farmerkarten.



Legen Sie die Kühe mit den Nummern 7, 8 und 9 aus Ihrer Hand beiseite. Ersetzen Sie sie durch ebenso viele Kuhkarten vom Nachziehstapel (Aktion unmöglich, wenn nicht mehr genügend Karten im Stapel sind).



Ändern Sie am Ende Ihres Zuges die Spielrichtung ODER bestimmen Sie einen Mitspieler ihrer Wahl als nächsten Spieler.



Ziehen Sie eine beliebige Kuhkarte aus der Hand jedes Mitspielers und legen Sie sie ab, ohne sie zu anzusehen. Die Mitspieler müssen bis zum Ende der Runde mit einer Karte weniger auskommen.



AUSNAHME: DIESE KARTE KOMMT ERST BEI DER ABRECHNUNG DER RUNDE ZUM EINSATZ:

Suchen Sie sich eine Sorte Kühe aus. Die Fliegen dieser Kühe werden nicht mitgezählt.

