



ZUSAMMENFASSUNG

Die Bauern treiben die Kühe auf den Weiden zu Herden zusammen und bringen sie zurück in ihren Stall. Aber manche Kühe umschwirren dermaßen viele Fliegen, dass keiner sie in seinem Stall haben will ...

WORUM ES GEHT

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

Jedes Spiel enthält 48 KUH-KARTEN mit insgesamt 74 Fliegen (Abb. I und V). 15 Kühe, von 1 bis 15 durchnummeriert, ohne Fliegen. 13 Kühe von 2 bis 14 mit jeweils 1 Fliege. 11 Kühe von 3 bis 13 mit jeweils 2 Fliegen. 3 Kühe mit den Zahlen 7, 8 und 9 und je 3 Fliegen. 6 Spezialkühe mit besonderen Eigenschaften, aber je 5 Fliegen! 1 Karte als Spielrichtungsanzeiger. 4 Karten mit Abbildungen (Grünes Paket I bis IV, gelbes Paket V bis VII).

WIE GESPIELT WIRD

Bei 3 bis 5 Mitspielern: das Kartenpaket mit dem grünen Rücken benutzen und mischen.

Bei 6 bis 10 Mitspielern: beide Kartenpakete benutzen und mischen.

Jeder Bauer erhält 5 Kuh-Karten. Der Rest bildet den Nachziehstapel. Der Bauer, der anfängt, legt den Spielrichtungsanzeiger so vor sich hin, dass der Pfeil auf seinen linken Nachbarn zeigt. Dann spielt er eine beliebige Kuh-Karte von seiner Hand aus und nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Der Reihe nach fügen die anderen je eine Kuh hinzu, deren Zahl entweder höher oder niedriger sein muss als die der schon zur Herde gehörenden Kühe. Nicht vergessen, nach dem Ausspielen eine Kuh-Karte vom Stapel nachzuziehen!!! Auf Abb. II kann man nur eine Kuh hinzufügen, deren Nummer niedriger als 7 oder höher als 11 ist.

Sonderfälle: Die Spezialkühe mit 5 Fliegen aus dem grünen Paket (Abb. III).

Schlusslicht a) Diese Kuh wird ausgespielt, um ein Ende der Herde zu schließen.

Zirkuskuh b) Diese Kuh kann auf eine schon vorhandene Kuh mit der gleichen Zahl (7 oder 9) gelegt werden.

Nachzügler c) Diese Kuh darf man auf einen freien Platz zwischen zwei Kühen schieben, zwischen denen eine Nummer fehlt. Z. B. zwischen der 5 und der 9 kann sie die Stelle der 6, 7 oder 8 einnehmen.

Aufgepasst! Ein Bauer, der eine Spezialkuh mit 5 Fliegen aus dem grünen Paket ausspielt, kann, wenn er will, die Spielrichtung ändern. Er dreht den Spielrichtungsanzeiger mit dem Pfeil in die gewünschte Richtung. Das Spiel wird nun in Pfeilrichtung fortgesetzt.

Sonderfälle: Die Spezialkühe mit 5 Fliegen aus dem gelben Paket (Abb. VI und VII).

Schlusslicht d) Diese Kuh wird ausgespielt, um ein Ende der Herde zu schließen.

Kälbchen e) Das Kälbchen muss neben eine fliegenfreie Kuh (grüner Kartenrücken) am Ende der Herde platziert werden. Sein Wert ist also um 1 höher oder niedriger als der der Nachbarkuh. Neben der 1 platziert,

wird es also eine 0 bekommen. Dann kann natürlich keine andere Karte mit der 0 ausgespielt werden.

Magerkuh (f) Wer diese Karte ausspielt, zieht keine Karte vom Stapel nach.

Milchkuh (g) Wer diese Karte ausspielt, zieht 2 Karten vom Stapel nach.

Wahnrrind (h) Tritt an die Stelle der Kuh mit der Nummer 8. Die 8er-Kuh-Karte wird auf die Hand genommen und keine Karte nachgezogen. Solange sich ein Wahnrrind in der Herde befindet, darf keine fliegenfreie Kuh platziert werden.

Aufgepasst! Ein Bauer, der eine Spezialkuh mit 5 Fliegen aus dem gelben Paket ausspielt, kann bestimmen, welcher Spieler als nächstes an die Reihe kommt, ohne aber die Spielrichtung zu ändern. Das Spiel geht ganz normal bei dem ausgewählten Spieler weiter.

DIE HERDE IN SEINEN STALL BRINGEN

Ein Bauer, der keine Kuh der bestehenden Herde anschließen KANN oder WILL, bringt alle Kühe der Herde in seinen Stall, das heißt er nimmt alle ausliegenden Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Dann fängt er eine neue Herde an. Jede Fliege auf den Kühen im Stall zählt 1 Minuspunkt.

ENDE DER RUNDE

Wird die letzte Kuh vom Stapel gezogen, wird noch so lange weitergespielt, bis ein Bauer die aktuelle Herde in seinen Stall bringt. Dann kommen auch die Kühe, die die Bauern noch auf der Hand haben, zu ihren Kühen im Stall hinzu. Die Mitspieler zählen nun die Fliegen, die sich in ihren Ställen befinden, und addieren die Anzahl zu der Summe der bereits in den vorherigen Runden eingeschleppten Fliegen. Denn MOW wird über mehrere Runden gespielt. Erst wenn ein Bauer am Ende einer Runde 100 Fliegen oder mehr in seinem Stall hat, endet das Spiel. Der Bauer mit den wenigsten Fliegen im Stall gewinnt. Des öfteren hat man schon den Verlierer muhen gehört – aus Scham und Enttäuschung!

DICKSCHÄDEL-VARIANTE FÜR ZWEI BAUERN (mit dem grünen Paket zu spielen) (Abb. IV)

Man spielt gleichzeitig mit 3 Herden, die sternförmig ausgelegt werden. Der Einfachheit halber können die Karten aufeinander gelegt werden. Jede neue Runde beginnt im Uhrzeigersinn. Bauer A startet mit der ersten Herde, der Gegenspieler B beginnt eine zweite, dann gründet Bauer A die dritte. Bauer B macht an der ersten Herde weiter, usw. So gibt es 3 Herden, die abwechselnd ergänzt werden. Ein Bauer, der keine Kuh anschließen KANN oder WILL, bringt alle Kühe der entsprechenden Herde in seinen Stall und beginnt mit einer neuen an gleicher Stelle, ohne sich um die beiden anderen zu kümmern. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet die Runde, sobald ein Bauer eine der drei Herden in seinen Stall bringt. Die Punkte der beiden verbleibenden Herden zählen nicht. Im übrigen gelten die Regeln des Standardspiels.

Unser Dank geht an die Kühe dieser Welt, ohne die es dieses Spiel nicht gäbe. Hurrican garantiert, dass keine einzige Kuh im Zuge der Entwicklung dieses Spiels malträtiert wurde.

Übersetzung Sie sprechen und schreiben eine Sprache, die in diesem Regelheft noch nicht vertreten ist? Zögern Sie nicht: Einfach die MOW-Spielregeln übersetzen und an mow@hurricangames.com senden, dann werden wir sie auf unserer Internetseite veröffentlichen.

Diese Spielregel wurde von Ulrich Schädler ins Deutsche übersetzt.