

### Cas particuliers, les vaches spéciales

- **Serre file:** Jouez cette vache pour bloquer une extrémité du troupeau.



- **Vache acrobate:** Placez cette vache sur une vache de même numéro que celui indiqué, quelle que soit sa position dans le jeu (cette carte ne peut pas être jouée seule... Elle nécessite qu'une vache portant le numéro correspondant soit déjà présente dans le troupeau).



- **Retardataire:** Insérez cette vache dans le troupeau à la place d'un numéro manquant, entre deux autres numéros. (par exemple entre 5 et 7 elle prend la place du 6) (cette carte ne peut pas être jouée si aucun numéro ne manque dans le troupeau).



### Attention!

Un fermier qui pose une vache spéciale à S mouches peut, s'il le souhaite, changer le sens du tour de jeu!!! Il prend alors la carte MOW et la place devant lui dans le sens de son choix. Le jeu continue dans le sens indiqué par la flèche.



### Nouveau troupeau

Un fermier qui ne PEUT PAS ou ne VEUT PAS ajouter une vache au troupeau en cours, ramasse toutes les cartes de ce troupeau et les pose faces cachées dans son étable devant lui... Puis, il démarre un nouveau troupeau en posant une carte de son choix au milieu de la table.

Chaque mouche présente sur les cartes ramassées rapportera 1 point de honte en fin de manche.

### Player actions

In his turn, a player must:

- 1 Add a cow to the herd
- 2 Draw a card

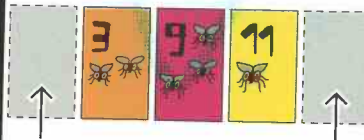
#### 1 Add a cow to the herd

During his turn, each farmer MUST add a cow to the herd at either end of the line.

The farmer who places the first cow can choose any number. Subsequent cows must be numbered higher or lower than all the cows already in the herd.

Example:

Here, you can add a cow whose number is less than 3 or greater than 11.



You can add a cow numbered

0, 1 or 2

You can add a cow numbered

12, 13, 14, 15 or 16

# MOW

Un jeu de Bruno Cathala

pour 2 à 5 fermiers de 7 à 1777 ans (au moins)

### Résumé

Les joueurs sont des fermiers. Ils vont chercher les vaches au champ et les rassemblent en troupeaux pour les rentrer dans leur étable. Mais certaines vaches sont entourées de mouches, et chacun essaie de les éviter...

### But du jeu

Avoir le moins de mouches dans son étable lorsque la partie prend fin.

### Matériel

49 cartes réparties de la façon suivante:

- 15 vaches, numérotées de 1 à 15, sans aucune mouche
- 13 vaches, numérotées de 2 à 14, avec 1 mouche
- 11 vaches, numérotées de 3 à 13, avec 2 mouches
- 3 vaches, numérotées 7, 8 et 9, avec 3 mouches
- 6 vaches spéciales, avec 5 mouches et un super pouvoir!
- 1 carte MOW indiquant le sens de rotation du tour de jeu

### Déroulement du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches.

Au début de chaque manche, mélangez les 48 cartes vaches et distribuez-en cinq à chaque fermier.

Le fermier qui a cumulé le plus grand nombre de mouches commence la manche (le plus jeune lors de la 1ère manche).

Il place la flèche MOW devant lui en la portant vers son voisin de gauche (cette flèche indique le sens du tour de jeu).