



# MOW



## PRÉSENTATION

Rassemblez les vaches en troupeaux pour les rentrer à l'étable. Certaines d'entre-elles sont infestées de mouches. Essayez de les éviter !



## BUT DU JEU

Avoir le moins de mouches dans son étable en fin de partie.



## MATÉRIEL

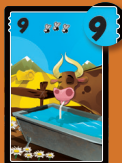
- ✦ 48 cartes Vache avec le dos vert : **MOW**
- ✦ 48 cartes Vache avec le dos jaune : **MOW**
- ✦ 10 cartes Fermier
- ✦ 1 carte Flèche
- ✦ 1 carnet de score
- ✦ 1 crayon



Chaque paquet de 48 cartes Vache est composé de :

- ✦ 15 vaches numérotées de 1 à 15 sans mouche
- ✦ 13 vaches numérotées de 2 à 14 avec une mouche
- ✦ 11 vaches numérotées de 3 à 13 avec deux mouches
- ✦ 3 vaches numérotées de 7 à 9 avec trois mouches
- ✦ 6 vaches spéciales avec cinq mouches

**Il y a donc un total de 74 mouches par paquet de 48 cartes.**



*Le nombre d'encoches sur la bordure est une information pratique rappelant le nombre de mouches présentes sur chaque carte.*

**Familiarisez-vous d'abord avec les règles pour 3 à 10 joueurs. Les adaptations spécifiques pour 2 joueurs sont présentées en fin de livret.**



## MISE EN PLACE

- ♣ Mélangez les cartes Fermier et constituez une pioche, face cachée, sur le bord de la table.
- ♣ **Pour 3 à 5 joueurs :** Choisissez un dos de cartes, et prenez les 48 cartes Vache correspondantes. Mélangez-les et constituez une pioche face cachée, au centre de la table.
- ♣ **Pour 6 à 10 joueurs :** prenez les 96 cartes Vache, mélangez-les et constituez une pioche face cachée, au centre de la table.
- ♣ Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- ♣ Désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix, par exemple celui qui imite le mieux le meuglement. Ce joueur prend la carte Flèche et la pose devant lui, pointant vers son voisin de gauche.



## COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens indiqué par la flèche.

Lors de son tour, un joueur **DOIT** effectuer 2 actions:

1. Jouer une vache de sa main
2. Piocher une nouvelle vache



## 1- JOUER UNE VACHE DE SA MAIN

Le joueur sélectionne une vache de sa main et l'ajoute au troupeau, en respectant la règle d'or suivante :

### RÈGLE D'OR

La vache ajoutée au troupeau **DOIT** avoir

- ♣ **SOIT** un numéro **PLUS PETIT**
- ♣ **SOIT** un numéro **PLUS GRAND**

que toutes les vaches déjà présentes dans ce troupeau.

*Note: lorsque l'on commence un nouveau troupeau, on peut le faire avec la vache de son choix ! (Excepté vaches retardataires et acrobates)*

**EXEMPLE :** le troupeau actuel est composé des vaches suivantes:



Le joueur actif peut ajouter n'importe quelle vache de numéro inférieure à 6 OU n'importe quelle vache de numéro supérieure à 10.  
La vache choisie sera ajoutée à l'extrémité du troupeau.

### ACCUEILLIR UN TROUPEAU DANS SON ÉTABLE

Un joueur qui ne PEUT PAS ou NE VEUT PAS (ce peut être une bonne tactique) ajouter une vache au troupeau en cours ramasse toutes les vaches du troupeau et les pose faces cachées devant lui.

*Ce tas constitue son étable. Chaque mouche présente dans l'étable rapportera des points de honte en fin de partie !*

Puis il commence un nouveau troupeau.

### 2- PIOCHER UNE NOUVELLE VACHE

Le joueur ajoute à sa main la première carte de la pioche Vache.

**IMPORTANT:** soyez vigilants ! Lors des parties de découverte, il peut arriver que certains oublient de compléter leur main à la fin de leur tour.

Dans ce cas, tant pis pour eux. Ils joueront leur prochain tour avec une carte de moins. Ils ne compléteront leur main correctement qu'à l'issue de ce nouveau tour de jeu, en piochant deux cartes au lieu d'une seule.



## CAS PARTICULIERS : les vaches spéciales

Chaque paquet de 48 cartes Vache comprend 6 vaches spéciales, bien pratiques pour se sortir de situations périlleuses, mais à éviter à tout prix dans son étable (elles sont infestées de mouches).



### Vaches serre-file (numéros 0 et 16)

Jouez ces vaches pour bloquer une extrémité du troupeau !



### Vaches acrobates (numéros 7 et 9)



Pour jouer ces vaches, il est impératif qu'une autre vache de même numéro soit déjà présente dans le troupeau. Placez la vache acrobate sur la vache de même numéro dans le troupeau.



### Vaches retardataires (2 cartes identiques)



Insérez la vache dans le troupeau, uniquement entre deux numéros qui ne se suivent pas.



### Effet bonus



Après avoir joué une vache **retardataire** ou **acrobate**, vous pouvez décider d'inverser le sens du tour de jeu. Changez alors le sens de la carte Flèche et passez la main au joueur dans le sens indiqué.



Après avoir joué une vache **serre-file**, vous pouvez décider de changer le sens du tour de jeu, comme ci-dessus OU passer directement la main à l'adversaire de votre choix, sans changer le sens du jeu.



## FIN DE MANCHE

Lorsque la dernière vache de la pioche est prise en main par un joueur, le jeu continue. Les joueurs utilisent les cartes leurs restant en main, jusqu'à ce que l'un d'entre eux accueille cet ultime troupeau dans son étable (que ce soit par choix ou par obligation).

Chaque joueur ajoute à son étable les cartes Vache lui restant en main (attention à ne pas garder trop de mouches en main en fin de partie !).

Chaque joueur compte le nombre de mouches présentes sur l'ensemble des vaches de son étable.

### CAS PARTICULIER : L'AMOUR VACHE !



Si un joueur possède 6 vaches spéciales ou plus dans son étable, il ne marque aucun point pour cette manche, quel que soit son total de mouches.  
(attention à ne pas trop s'acharner sur le même adversaire...)

Sur le carnet de scores, chaque joueur ajoute son nombre de mouches à celui obtenu lors des manches précédentes.



### Cartes Fermier



Le joueur qui a totalisé le plus de mouches sur la manche prend en main la première carte de la pioche Fermier. Il en prend connaissance sans la montrer aux adversaires.

Il pourra utiliser cette carte lors d'une manche suivante.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Fermier possédées par un joueur.

Les effets et l'utilisation de ces cartes sont détaillés en fin de ce livret.



## NOUVELLE MANCHE ou FIN DE PARTIE

La partie prend fin à la fin d'une manche, **lorsqu'un joueur cumule 100 mouches** ou plus. Le vainqueur est celui qui cumule le moins de mouches.

**Si personne ne cumule 100 mouches**, une nouvelle manche commence.

Le joueur qui cumule le plus grand nombre de mouches sur l'ensemble des manches est le nouveau premier joueur.

*Si plusieurs joueurs sont à égalité au score, le premier d'entre eux qui hurle MEUHHH est désigné premier joueur.*



# MEUHHH!!!

Procédez à la mise en place décrite en début de livret. Une fois les cartes distribuées et **AVANT DE JOUER SA PREMIERE CARTE**, le **premier joueur peut choisir d'échanger sa main de départ avec celle de l'adversaire de son choix !** (*un bon moyen d'échanger de mauvaises cartes avec le joueur cumulant le moins de mouches, ou bien aussi de nouer une alliance temporaire avec un adversaire lui aussi en difficulté*).

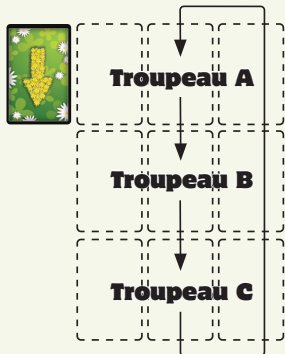
**Pour narguer son adversaire, il est alors de bon ton d'ouvrir la boîte pour faire retentir un meuglement vachard !**



## A 2 JOUEURS

Les joueurs jouent sur trois troupeaux au lieu d'un seul, ce qui leur permet de former trois lignes de vaches au cours d'une manche. Les trois troupeaux sont positionnés les uns en-dessous des autres.

Au départ de chaque manche, la carte FLÈCHE indique le sens dans lequel les troupeaux doivent être remplis.



### **Exemple de partie entre Maël et Fanny**

*Maël pose la 1<sup>ère</sup> vache du troupeau A.*

*Puis Fanny pose la 1<sup>ère</sup> vache du troupeau B.*

*Puis Maël pose la 1<sup>ère</sup> vache du troupeau C.*

*Fanny doit alors poser la 2<sup>ème</sup> vache du troupeau A. Et ainsi de suite en suivant le sens de la flèche.*



## Lorsqu'un joueur pose une vache spéciale



Vache **retardataire** ou **acrobate**, il peut décider de changer le sens du tour de jeu en inversant le sens de la Flèche. Les troupeaux doivent être alternativement remplis dans le nouveau sens indiqué.



Vache **serre-file**, il peut décider de changer le sens du tour de jeu, comme ci-dessus OU imposer à l'adversaire le troupeau sur lequel il doit jouer ! (il peut choisir n'importe lequel des 3 troupeaux).

Lorsqu'un joueur ne peut pas ou ne veut pas ajouter une vache, il ramasse le troupeau sur lequel il devait jouer et commence un nouveau troupeau au même endroit.

Lorsque la pioche est vide et que l'un des joueurs ramasse un des trois troupeaux, la manche prend fin. Les points des deux troupeaux restants sur la table ne sont attribués à aucun joueur.

Les autres règles ne changent pas.



## CARTES FERMIER – EFFETS – UTILISATION



Lors de votre tour, en plus de vos actions normales, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Fermier en votre possession. Lorsqu'une carte Fermier est jouée, son effet est appliqué immédiatement en intégralité, puis la carte est défaussée. Le joueur peut ensuite, s'il le souhaite jouer une autre carte Fermier.



Le joueur suivant ne peut pas jouer de carte Vache Spéciale !



Prenez connaissance des cartes de l'adversaire de votre choix.



Piochez une carte dans la main d'un adversaire et rendez-lui la carte de votre choix (vous pouvez lui rendre la carte piochée).



Passez votre tour.



Défaussez le troupeau en cours. Personne ne l'accueille dans son étable. Commencez un nouveau troupeau.



Piochez 2 cartes Fermier.



Défaussez de votre main les vaches de numéro 7,8,9. Remplacez-les par autant de cartes de la pioche. (action impossible s'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche).



A la fin de votre tour, changez le sens du jeu OU passez la main à l'adversaire de votre choix.



Piochez une carte Vache au hasard dans la main de chaque adversaire et défaussez-les sans en prendre connaissance. Les adversaires jouent avec une carte de moins jusqu'à la fin de la manche.



**EXCEPTION, CETTE CARTE SE JOUE AU MOMENT DU CALCUL DU SCORE DE LA MANCHE :** choisissez une catégorie de vache. Vous ne totalisez pas les mouches de cette catégorie de vaches.

