



INVASION OF THE COW SNATCHERS™

Move the Magnets Logic Game

INSTRUCTIONS

SPIELANLEITUNG • RÈGLE DU JEU

ISTRUZIONI • HANDLEIDING

INSTRUCCIONES • INSTRUÇÕES



INVASION OF THE COW SNATCHERS™



 You are an alien who has been sent to Earth on a mission to investigate the most bizarre of all Earth creatures: the cow! You must carefully guide your flying saucer around the farm, avoiding obstacles, and beaming up all the cattle in the correct order. Featuring 60 challenges in five levels of difficulty, including Genius. The 40 Easy to Super Hard challenges are great for beginner puzzlers while the 20 Genius level challenges are appropriate for experienced puzzlers.

 Du bist ein Alien und wurdest zur Erde geschickt, um dort das seltsamste aller Lebewesen zu erforschen: Die Kuh! Fliege dein UFO geschickt über den Hof, weiche gekonnt den Hindernissen aus und beame alle Kühe und den Bullen in der vorgegebenen Reihenfolge in dein UFO. 60 Aufgaben in fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen warten darauf, von dir gelöst zu werden! Die 40 Aufgaben in den Schwierigkeitsstufen Anfänger, Fortgeschrittener, Profi und Experte eignen sich hervorragend für Logikspiel-Einsteiger. Sobald du schon etwas mehr Erfahrung hast, kannst du dich an die 20 Genie-Aufgaben wagen!

 Votre mission d'extraterrestre est d'enquêter sur la plus étrange des créatures sur Terre : la vache ! Vous devez guider habilement votre soucoupe volante autour de la ferme, éviter les obstacles et capturer tout le troupeau dans le bon ordre avec votre rayon. Ce jeu propose 60 défis répartis en 5 niveaux de difficulté, dont un niveau Génie. Les 40 défis de Simple à Très difficile conviennent très bien pour commencer, tandis que les 20 défis Génie s'adressent aux experts des casse-têtes.

 Sei un alieno, inviato sulla Terra in missione per studiare la più bizzarra di tutte le creature terrestri: la mucca! Devi pilotare molto attentamente il tuo disco volante attorno alla fattoria, evitando gli ostacoli, e catturare con il tuo raggio spaziale tutto il bestiame, nell'ordine corretto. Contiene 60 sfide in cinque livelli di difficoltà, incluso il livello Genius. Le 40 Carte Sfida da Facili a Super Difficili sono perfette per i principianti, mentre le restanti carte Genius sono più adeguate per i giocatori con maggiore esperienza.

 Je bent een alien die op missie is gestuurd naar de aarde om één van de vreemdste schepselen op Aarde te onderzoeken: de koe! Je moet je vliegende schotel voorzichtig om de boerderij heen sturen, hindernissen ontwijken, en alle koeien in de juiste volgorde omhoog stralen. Inclusief 60 uitdagingen in vijf moeilijkheidsgraden, waaronder het Genie level. De 40 uitdagingen van eenvoudig tot zeer moeilijk zijn geschikt voor beginnende puzzelaars, terwijl de 20 Genie levels geschikt zijn voor ervaren puzzelaars.

 Eres un extraterrestre que ha sido enviado a la Tierra con la misión de estudiar la más bizarra de todas las criaturas terrestres: ¡la vaca! Debes pilotar con mucho cuidado tu platillo volante alrededor de la granja, evitando los obstáculos, y capturar con tu rayo espacial todo el ganado, en el orden correcto. Contiene 60 retos con cinco niveles de dificultad, incluyendo el nivel Genio. Las 40 cartas de reto de Fáciles a Superdifíciles son perfectas para los principiantes, mientras que las cartas Genio son más apropiadas para los jugadores más experimentados.

 Você é um extraterrestre, enviado na Terra com a missão de estudar a mais estranha de todas as criaturas terrestres: a vaca! Deve pilotar o seu disco voador com muito cuidado em volta da fazenda, evitando os obstáculos e, com o seu raio espacial, deve capturar todo o gado, na ordem correta. Contém 60 desafios em cinco níveis de dificuldade, incluindo o nível Genius. As 40 Cartas Desafio de Fáceis até Super Difíceis são perfeitas para os principiantes, e as cartas Genius restantes são mais apropriadas para os jogadores mais experientes.



For even more challenges, visit • Weitere Aufgaben findest du unter • Pour découvrir d'autres défis, rendez-vous sur • Per aggiungere ulteriori sfide, visita il sito • Voor nog meer uitdagingen, ga naar • Para más retos, visita • Para adicionar outros desafios, visite o site:

www.thinkfun.com/bonus/invasion



Includes • Inhalt • Contenu • Contenuto • Inhoud Contenido • Conteúdo:



1 Game Grid
1 Spielbrett
1 plateau de jeu
1 Piano di Gioco

1 spelbord
1 tablero
1 Tabuleiro de Jogo



60 Challenges & Solutions
60 Aufgaben & Lösungen
60 Défis et solutions
60 carte sfida & soluzioni

60 Uitdagingen & Oplossingen
60 retos con soluciones
60 cartas de desafio e soluções



1 Magnetic UFO
1 magnetisches UFO
1 ovni magnétique
1 UFO Magnetico

1 magnetische UFO
1 ovni magnético
1 OVNI Magnético

5 Cattle Tokens • 5 Spielsteine • 5 animaux • 5 Gettoni Bestiame • 5 speelschijfjes
5 fichas de ganado • 5 Fichas Gado:



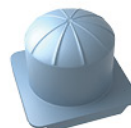
4 Magnetic Cows
4 magnetische Kühe
4 vaches magnétiques
4 Mucche Magnetiche

4 magnetische koeien
4 vacas magnéticas
4 Vacas Magnéticas



1 Magnetic Bull
1 magnetischer Bulle
1 taureau magnétique
1 Toro Magnetico

1 magnetische stier
1 toro magnético
1 Touro Magnético



1 Silo
1 Silo
1 silo
1 Silo

1 silo
1 silo
1 Silo



5 Crop Circles
5 Kornkreise
5 cercles de culture
5 Cerchi nel Grano

5 graancirkels
5 círculos de la cosecha
5 Círculos no Trigo

9 Walls • 9 Hindernisse • 9 murs • 9 Muri • 9 hindernissen • 9 muros • 9 Muros:



3 Barns
3 Scheunen
3 granges
3 Fienili

3 stallen
3 graneros
3 Celeiros



2 Crop Rows
2 Getreidefelder
2 rangées de plantations
2 Filari Colture

2 rijen met gewassen
2 hileras de cosecha
2 Linhas de Plantio



2 Hay Bales
2 Heuballen
2 balles de foin
2 Balle di Fieno

2 hooibalen
2 balas de heno
2 Bolas de Feno

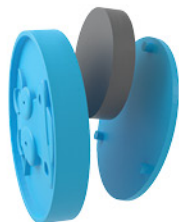


2 Fences
2 Zäune
2 clôtures
2 Steccati

2 hekken
2 vallas
2 Cercas



WARNING: THIS PRODUCT CONTAINS SMALL MAGNETS.



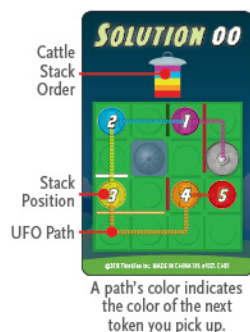
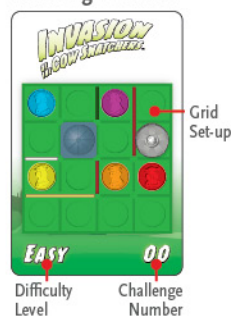
Magnets are sealed inside of the Cow, Bull, and UFO Tokens. However, if a magnet is detached from its plastic cover, discard it immediately.

Keep small magnets away from young children who might swallow them.

Look out for loose magnet pieces - and regularly inspect toys and play areas for missing or dislodged magnets.

If you suspect that magnets have been swallowed, seek medical attention immediately.

Challenge Guide:



Key

	UFO		Hay Bale Walls
	Cows		Fence Walls
	Bull		Crop Row Walls
	Silo		Barn Walls

YOUR MISSION: Fly the UFO on the Grid Cover above the Game Grid and beam up all of the Cattle. Be aware that in the Genius Challenges, the rules change and your mission becomes more difficult!

SETUP:

1. Select a Challenge Card.
2. Remove the Grid Cover from the Game Grid and place the Walls, Silo (if applicable), and Cows and Bull **face-up** on the Grid as shown on the Challenge Card. All of these pieces will go *under* the Grid Cover.
3. Place the Grid Cover back over the Game Grid, and then place the UFO on top of the Grid Cover as shown on the Challenge Card. The UFO is the *only* piece that goes on top of the Grid Cover.



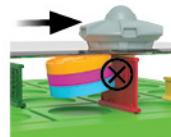
CHALLENGES 1-40: EASY TO SUPER HARD LEVELS

YOUR GOAL: Slide the UFO on the Grid Cover to pick up all of the Cattle, always picking up the red Bull last.

HOW TO PLAY

1. Slide the Magnetic UFO forward, backward, left or right on the Grid Cover moving directly over a Cow to pick it up. You may not move diagonally.
2. You may pick up Cows in any order, but remember—the red Bull must always be picked up last.
3. Don't let the Cows crash into any of the Walls! Crashing will break the force of your UFO's tractor beam, causing the Cows to fall back to the farm!

Tip: Think about how many stacked Cows can fit over each Wall as you plan your path around the Game Grid (See WALL GUIDE on page 8).



4. If there is no path to take without Cows crashing into a Wall, try again! Reset the Game Grid and try to pick up the Cows in a different order.
5. Do not lift the UFO off the Grid Cover during play. The only time you should lift the UFO is to reset a Challenge.
6. If the Silo is a part of the Challenge, the UFO must not pass over it at any time, even if it is not carrying any Cows.
7. When all of the Cattle are stacked under the UFO with the red Bull at the bottom, slide the UFO off a side of the Grid Cover to fly away—**YOU WIN!** (The stack of Cattle will attach directly to the UFO.)

Checking Your Solution: The back of each Challenge Card shows the order the Cattle are picked up, and a path your UFO can take. The white numbers indicate the order the Cattle will be picked up.

Note: There may be multiple paths to the correct solution. As long as your stack of Cattle matches the stack illustrated—**YOU WIN!**

WALL GUIDE

To complete your mission, you will have to carry Cows over different Wall obstacles. The Walls come in four different heights, which limit the number of Cows that can fit over each Wall:



0 Cows can be carried over the Barns (Red Walls).



2 Cows can be carried over the Fences (White Walls).



1 Cow can be carried over the Crop Rows (Dark Green Walls).



3 Cows can be carried over the Hay Bales (Yellow Walls).

You're now ready to play the first 40 challenges! Continue to page 9 when you're ready to play the Genius level.

CHALLENGES 41-60: GENIUS LEVEL

Congratulations, you made it to Genius Level! The Genius Level introduces Crop Circle spaces where you can temporarily drop off Cows, but not the Bull. To win, you'll need to carefully plan a series of pick ups and drop offs that will allow your UFO to fly away with Cattle stacked in the required order.

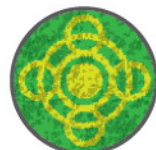
YOUR GOAL: Pick up the Cattle so your final stack matches the order shown below. Remember to always pick up the red Bull last!



Genius Level
Required Order



SETUP: Follow the same setup guidelines for the earlier levels. In addition, place the Crop Circle Tokens on the Game Grid as shown on the Challenge Card.



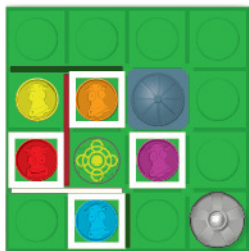
Crop Circle



HOW TO PLAY

Follow the same rules for the Easy to Super Hard levels, with the following changes:

1. To drop off a Cow, move your UFO directly over a Crop Circle, and lift the UFO straight up in the air. This will cause the Cow(s) to fall back to the Game Grid.
2. After a UFO is lifted off the Grid Cover, it must be returned to an adjacent space (left, right, forward or backward) that does not contain the Silo.

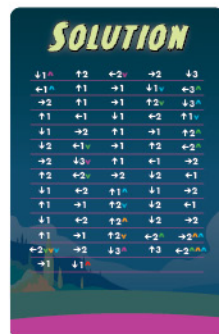


In this example, the Crop Circle's adjacent spaces are indicated in white.

3. You may drop off any number of Cows at a Crop Circle, even if there are already Cows on the Crop Circle.
4. You must return and pick up all of the Cows that have been dropped off to complete the challenge.
5. **The red Bull cannot be dropped off at a Crop Circle.** It can only be added to the bottom of a stack of four Cows.
6. When the stack of Cattle attached to the UFO matches the order shown on the Challenge Card, slide the UFO off a side of the Grid Cover to fly away —YOU WIN!

Checking Your Solution:

Solution steps are written left to right, top to bottom, and they outline the number of grid spaces to move the UFO in the direction indicated. For example, $\downarrow 2$ means move the UFO two spaces down.



means pick up the Cattle in the specified color(s)



 means drop off the Cattle in the specified color(s)



Note: There may be multiple paths to the correct solution. As long as your stack of Cattle matches the order shown on the Challenge Card—**YOU WIN!**

Challenge Development: Challenges for this game were developed by expert puzzler Bob Hearn.





ACHTUNG. DIESES PRODUKT ENTHÄLT KLEINE MAGNETE.



Im Inneren der Kühe, des Bullens und des UFOs befinden sich Magnete. Falls sich ein Magnet aus seiner Plastikummantelung löst, muss er sofort entsorgt werden.

Kleine Magnete sollten nicht in die Hände von Kleinkindern gelangen, da Verschluckungsgefahr besteht.

Achte darauf, dass sich keine Magnete gelöst haben und untersuche das Spiel und den Spielbereich regelmäßig auf fehlende oder gelöste Magnete.

Falls der Verdacht besteht, dass Magnete verschluckt worden sein könnten, bitte sofort zum Arzt gehen.

Hinweise zu den Aufgabenkarten:



Schwierigkeitsstufe Aufgabennummer

Vorbereitung des Spielbretts

Lösung

Reihenfolge der Kühe unter dem UFO

Position der Kuh im Stapel

UFO Flugroute

Die unterschiedlichen Farben innerhalb der Flugroute zeigen dir, welche Kuh du jeweils als nächstes einsammelst.

Übersicht



UFO



Heuballen-Hindernisse



Kühe



Zaun-Hindernisse



Bulle



Getreidefelder-Hindernisse



Silo



Scheunen-Hindernisse

DEINE MISSION: Fliege mit deinem UFO über das Spielbrett (entlang der transparenten Abdeckung) und beame alle Kühe und den Bullen nach oben. Hinweis: Bei den Genie-Aufgaben ändern sich die Spielregeln und deine Mission wird schwieriger!

VORBEREITUNG:

1. Wähle eine Aufgabenkarte aus.
2. Entferne die transparente Abdeckung vom Spielbrett. Platziere die Hindernisse, (gegebenenfalls) das Silo, die Kühe und den roten Bullen mit der **Abbildung nach oben** zeigend so auf dem Spielbrett, wie es die Aufgabenkarte vorgibt. All diese Spielinhalte kommen unter die Abdeckung!
3. Befestige die Abdeckung wieder auf dem Spielbrett. Setze dann das UFO auf die Abdeckung – und zwar an die Stelle, die auf der Aufgabenkarte zu sehen ist. Das UFO ist der einzige Spielinhalt, der sich oberhalb der Abdeckung befindet.



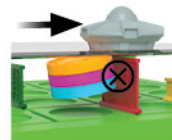
AUFGABEN 1-40: VOM ANFÄNGER BIS ZUM EXPERTEN

DEIN ZIEL: Schiebe das UFO auf der Spielbrett-Abdeckung hin und her, um alle Kühe nach oben zu beamen. Zuletzt sammelst du stets den roten Bullen ein.

SO WIRD GESPIELT

1. Um eine Kuh nach oben zu beamen, schiebst du das magnetische UFO auf der Abdeckung vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts, bis du direkt über ihr bist. Diagonales Schieben ist nicht erlaubt.
2. Du kannst die Kühe in beliebiger Reihenfolge einsammeln. Aber: Der rote Bulle muss immer zuletzt nach oben gebeamt werden.
3. Achte darauf, dass die Kühe nicht gegen ein Hindernis prallen! Sonst verliert dein Beamer seine Kraft und die Kühe stürzen auf den Boden.

Tip: Überlege genau, wie viele gestapelte Kühe über jedes Hindernis passen. Plane entsprechend die Flugroute deines UFOs (siehe dazu Abschnitt „DIE HINDERNISSE“ auf Seite 14).



- Findest du keine passende Flugroute für dein UFO, ohne dass die Kühe gegen ein Hindernis prallen, beginne von vorne. Stelle die Startaufstellung wieder her und versuche die Kühe dieses Mal in einer anderen Reihenfolge einzusammeln.
- Während des Spiels darfst du das UFO nicht anheben oder von der Abdeckung ziehen – außer du möchtest von vorne beginnen.
- Bei Aufgaben mit dem Silo gilt: Über das Silo darfst du nie fliegen;** weder mit, noch ohne Kühen an Bord!
- Sobald du mit dem UFO alle Kühe und zuletzt den roten Bullen (er hängt an unterster Stelle im Stapel) nach oben gebeamt hast, schiebst du das UFO an den Rand der Abdeckung, ziehst es vorsichtig ab und fliegst mit den Tieren davon – **DU HAST GEWONNEN!** (Alle Kühe und der Bulle hängen nun direkt an deinem UFO.)

Lösungen: Auf der Rückseite jeder Aufgabenkarte findest du in weißen Zahlen die Reihenfolge, in der die Kühe und zuletzt der Bulle eingesammelt werden, sowie die Flugroute für dein UFO.

Hinweis: Es ist möglich, dass verschiedene Flugrouten zum Ziel führen. Solange dein Kuhstapel mit dem auf der Karte abgebildeten Stapel übereinstimmt, **HAST DU GEWONNEN!**

DIE HINDERNISSE

Um deine Mission erfüllen zu können, musst du die Kühe immer wieder über verschieden hohe Hindernisse fliegen. Beachte dabei, dass über jeden Hindernis-Typ nur eine gewisse Anzahl an Kühen passt:



0 Kühe können über Scheunen geflogen werden (rote Hindernisse).



2 Kühe können über Zäune geflogen werden (weiße Hindernisse).



1 Kuh kann über Getreidefelder geflogen werden (dunkelgrüne Hindernisse).



3 Kühe können über Heuballen geflogen werden (gelbe Hindernisse).

Nun bist du bereit, um die ersten 40 Aufgaben zu lösen. Sobald du dich an die Genie-Aufgaben wagen möchtest, lies dir die Seiten 15 ff durch.

AUFGABEN 41-60: SCHWIERIGKEITSSTUFE „GENIE“

Herzlichen Glückwunsch, du hast die letzte Schwierigkeitsstufe erreicht! Bei den Genie-Aufgaben kommen Kornkreise ins Spiel, auf denen du vorübergehend Kühe (nicht den Bullen) absetzen kannst. Überlege genau, wann und wie oft du Kühe nach oben beamst, absetzt und wieder hoch beamst, denn dein UFO kann erst davonfliegen, wenn die exakte Farbreihenfolge der Tiere stimmt.

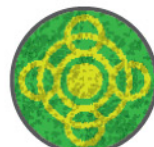
DEIN ZIEL: Beame die Kühe so in dein UFO, dass die Farbreihenfolge deines Kuhstapels mit der in der Aufgabenstellung übereinstimmt. Es bleibt dabei, dass du den roten Bullen zuletzt einsammelst!



Geforderte Reihenfolge in der Schwierigkeitsstufe „Genie“



VORBEREITUNG: Der Spielaufbau erfolgt wie bei den vorherigen Schwierigkeitsstufen. Zusätzlich legst du die Kornkreise nach den Vorgaben der Aufgabenkarte auf das Spielbrett.



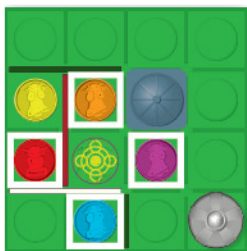
Kornkreis



SO WIRD GESPIELT

Es gelten dieselben Regeln wie bei den vorherigen Schwierigkeitsstufen – mit folgenden Änderungen:

1. Willst du eine Kuh absetzen, ziehst du das UFO über einen Kornkreis und hebst es senkrecht nach oben an. Dadurch fällt die Kuh bzw. fallen die Kühe von deinem UFO ab und befinden sich wieder auf dem Spielbrett.
2. Nachdem du das UFO angehoben hast, setzt du es wieder auf die Abdeckung zurück und zwar auf ein **angrenzendes Spielfeld** ohne Silo (links, rechts, oberhalb oder unterhalb vom Kornkreis).

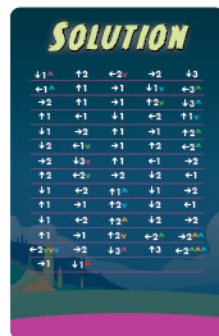


In diesem Beispiel sind die Spielfelder, die an den Kornkreis angrenzen, weiß umrandet.

3. Du darfst auf einem Kornkreis beliebig viele Kühe absetzen; auch wenn sich dort bereits andere Kühe befinden.
4. Um die Aufgabe zu lösen, musst du im Verlauf des Spiels zum Kornkreis zurückkehren und alle Kühe wieder nach oben beamen, die du auf einem Kornkreis abgesetzt hast.
5. Den roten Bullen darfst du nicht auf einem Kornkreis absetzen. Der Bulle kommt immer an unterster Stelle im Kuhstapel (es gibt 4 Kühe; er kommt also an 5. Position).
6. Entspricht der Kuhstapel unter dem UFO der Reihenfolge, die auf der Aufgabenkarte abgebildet ist, schiebst du das UFO an den Rand der Abdeckung, ziehst es vorsichtig ab und fliegst mit den Tieren davon – **DU HAST GEWONNEN!**

Lösungen kontrollieren:

Die Lösungsschritte auf der Kartenrückseite sind wie folgt zu lesen: von links nach rechts und dann von oben nach unten. Sie zeigen jeweils die Anzahl der Felder auf dem Spielbrett, die das UFO in die angegebene Richtung gezogen wird: So bedeutet ↓2 beispielsweise, dass du das UFO zwei Felder nach unten ziehen musst.



Bedeutet: Nimm die Kuh bzw. die Kühe in der entsprechenden Farbe auf.



Bedeutet: Setze die Kuh bzw. die Kühe in der entsprechenden Farbe ab.

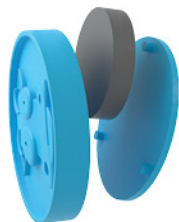


Hinweis: Es ist möglich, dass verschiedene Flugrouten zum Ziel führen. Solange dein Kuhstapel mit dem auf der Karte abgebildeten Stapel übereinstimmt, **HAST DU GEWONNEN!**

Entwicklung der Aufgaben: Die Aufgaben für dieses Spiel hat der Rätselexperte Bob Hearn entwickelt.



ATTENTION : CE PRODUIT CONTIENT DE PETITS AIMANTS.



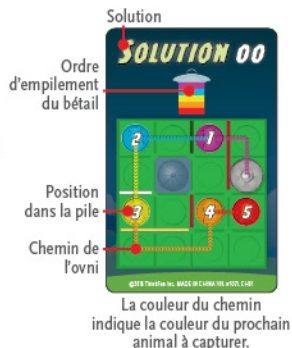
Les aimants sont scellés à l'intérieur des vaches, du taureau et de l'ovni. Si un aimant venait à sortir de son logement plastique, veuillez le jeter immédiatement.

Gardez les petits aimants hors de portée des jeunes enfants pour empêcher qu'ils ne les avalent.

Vérifiez qu'aucun aimant n'a été perdu ou n'est sorti de son logement en contrôlant régulièrement les pièces et les endroits où vous avez joué.

Si vous pensez qu'un aimant a été avalé, consultez immédiatement un médecin ou le centre antipoison.

Carte Défi :



Légende



Votre mission : Déplacez l'ovni sur la plaque au-dessus du plateau de jeu et capturez tout le troupeau. Attention : les règles des défis Génie changent et votre mission devient encore plus difficile !

Mise en place :

1. Choisissez une carte Défi.
2. Retirez la plaque et placez les obstacles, le silo (selon la carte), ainsi que les vaches et le taureau, **face visible**, sur le plateau, comme indiqué sur la carte. Toutes ces pièces sont placées sous la plaque.
3. Remettez la plaque sur le plateau et placez l'ovni au-dessus, comme indiqué sur la carte Défi. L'ovni est la seule pièce qui se trouve sur la plaque.



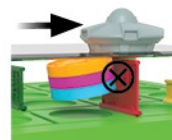
DÉFIS 1 À 40 : NIVEAUX FACILE À SUPER DIFFICILE !

VOTRE OBJECTIF : Déplacez l'ovni sur la plaque pour capturer tout le troupeau, en finissant toujours par le taureau rouge.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Déplacez l'ovni vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite sur la plaque en passant directement au-dessus des vaches pour les capturer. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.
2. Vous pouvez capturer les vaches dans n'importe quel ordre mais souvenez-vous que le taureau rouge doit toujours être attrapé en dernier.
3. Ne percutez pas les obstacles avec les vaches ! Tout accident provoquerait une perte de puissance du rayon tracteur de votre ovni et les vaches retomberaient dans la ferme !

Conseil : Réfléchissez au nombre de vaches qui peuvent franchir chaque obstacle pour planifier votre chemin au-dessus du plateau (voir LES OBSTACLES, page 20).



4. Si aucun chemin n'est possible sans qu'une vache percute un obstacle, essayez de nouveau ! Remplacez les pièces sur le plateau et essayez de capturer les vaches dans un ordre différent.
5. Ne soulevez pas l'ovni de la plaque pendant son déplacement. Le seul moment où vous pouvez le faire est pour remettre les pièces dans leur position de départ.
6. Si le silo intervient dans le défi, à aucun moment vous ne pouvez le survoler, même s'il ne transporte aucune vache.
7. Une fois tout le troupeau empilé sous l'ovni, avec le taureau en dessous, faites glisser la soucoupe vers un bord de la plaque pour décoller : **VOUS AVEZ GAGNÉ !** (La pile d'animaux est attachée directement au vaisseau.)

Vérification de la solution : Le dos de chaque carte défi indique l'ordre dans lequel doivent être capturés les animaux et le chemin que votre ovni peut suivre. Les nombres blancs indiquent l'ordre dans lequel chaque animal doit être capturé.

Remarque : Plusieurs chemins peuvent mener à la solution. Dès que votre pile d'animaux correspond à celle illustrée, **VOUS AVEZ GAGNÉ !**

LES OBSTACLES

Pour réussir votre mission, vous devrez franchir plusieurs obstacles. Ceux-ci ont 4 hauteurs différentes, ce qui limite le nombre de vaches pouvant passer par-dessus :



Aucune vache ne peut franchir les murs de la grange (rouges).



2 vaches peuvent franchir les clôtures (blanches).



1 vache peut franchir les rangées de plantations (vert foncé).



3 vaches peuvent franchir les balles de foin (jaunes).

Vous êtes maintenant prêts à relever les 40 premiers défis ! Continuez page 21 quand vous serez prêts à affronter le niveau Génie.

DÉFIS 41 À 60 : NIVEAU GÉNIE

Félicitations ! Vous êtes parvenus au niveau Génie ! Celui-ci voit l'entrée en jeu de cercles de culture sur lesquels vous pouvez temporairement poser les vaches capturées, mais **pas** le taureau. Pour gagner, il vous faudra planifier astucieusement une série de captures et de poses qui vous permettront de décoller avec la pile d'animaux dans le bon ordre.

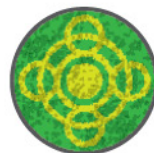
VOTRE OBJECTIF : Capturez le bétail pour que votre dernière pile corresponde à l'ordre indiqué ci-dessous. N'oubliez pas de toujours attraper le taureau en dernier !



Ordre requis pour le niveau Génie



MISE EN PLACE : La mise en place est identique aux niveaux Simple à Très difficile, à l'exception suivante : placez le jeton Cercle de culture sur le plateau comme indiqué sur la carte Défi.

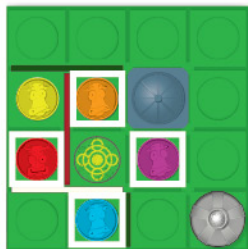


Cercle de culture

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles sont les mêmes que pour les niveaux Simple à Très difficile, aux exceptions suivantes :

1. Pour poser une vache, passez directement au-dessus d'un cercle de culture et soulevez l'ovni : la(les) vache(s) retombera(-ront) sur le plateau.
2. Après avoir été soulevé, l'ovni doit être déplacé vers une case adjacente (vers la gauche, la droite, en avant ou en arrière) qui ne soit pas occupée par le silo.

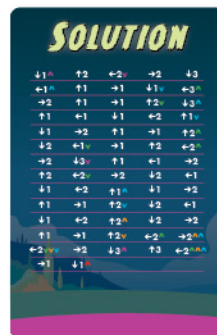


Dans cet exemple, les cases adjacentes avec un cercle de culture sont indiquées en blanc.

3. Vous pouvez poser autant de vaches que vous voulez sur un cercle de culture, même s'il y en a déjà d'autres dessus.
4. Pour réussir le défi, il vous faut récupérer ensuite toutes les vaches qui ont été posées.
5. Il est interdit de poser le taureau rouge sur un cercle de culture. Il ne peut être ajouté que sous une pile de 4 vaches.
6. Lorsque la pile d'animaux attachée sous l'ovni correspond à l'ordre indiqué sur la carte Défi, faites glisser la soucoupe vers un bord de la plaque pour décoller. VOUS AVEZ GAGNÉ !

Vérification de la solution :

Les étapes sont indiquées de la gauche vers la droite et du haut vers le bas, et précisent le nombre de cases dont doit être déplacé l'ovni dans la direction donnée. Par exemple, $\downarrow 2$ signifie « Faites glisser le vaisseau de 2 cases vers le bas ».



signifie : Capturez les animaux dans l'ordre des couleurs indiquées.



signifie : Posez les animaux dans l'ordre des couleurs indiquées.



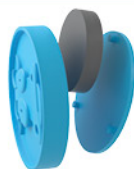
Remarque : Plusieurs chemins peuvent mener à la solution. Dès que votre pile d'animaux correspond à celle illustrée, VOUS AVEZ GAGNÉ !

Développement des défis : Les défis de ce jeu sont l'œuvre du spécialiste du casse-tête Bob Hearn.





ATTENZIONE: QUESTO PRODOTTO CONTIENE MAGNETI DI PICCOLE DIMENSIONI.



I magneti sono contenuti nei Gettoni raffiguranti le Mucche, il Toro e l'UFO. Qualora, tuttavia, dovessero staccarsi dai rispettivi supporti in plastica, vi invitiamo a disfarvene immediatamente.

Tenere i magneti fuori dalla portata dei bambini più piccoli, che potrebbero ingerirli.

Controllate che non ci siano pezzi di magnete al di fuori dei supporti previsti – ed effettuate una regolare verifica dei giocattoli e delle aree di gioco dove potrebbero finire eventuali magneti rotti o fuoriusciti dai loro supporti.

Se sospettate che il vostro bambino abbia ingerito un magnete, rivolgetevi immediatamente ad un medico.

Guida alle Carte Sfida:



Livello di Difficoltà

Numero Sfida

Preparazione Piano di Gioco



Ordine Pila Bestiame

Posizione nella Pila

Percorso UFO

Il colore di un percorso indica il colore del prossimo gettone da prendere.

Legenda

	UFO		Muri Balle di Fieno
	Mucche		Muri Steccati
	Toro		Muri Filari Culture
	Silo		Muri Fienili

LA TUA MISSIONE: Fai scivolare il tuo UFO sul coperchio del Piano di Gioco e cattura tutto il Bestiame. Attenzione, perché nelle Carte Sfida Genius le regole cambiano e la tua missione diventa più difficile!

PREPARAZIONE:

1. Scegli una Carta Sfida.
2. Rimuovi il Coperchio dal Piano di Gioco e posiziona i Muri, il Silo (se richiesto), le Mucche e il Toro con l'immagine rivolta verso l'alto, come indicato sulla Carta Sfida. Tutti questi pezzi andranno sotto al Coperchio trasparente.
3. Riposiziona il Coperchio sul Piano di Gioco, quindi posizionaci sopra l'UFO, come indicato sulla Carta Sfida. L'UFO è l'unico pezzo che va messo sopra il Coperchio.



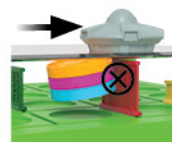
CARTE SFIDA 1-40: LIVELLI DA FACILE A SUPER DIFFICILE

SCOPO DEL GIOCO: Far scivolare l'UFO sul Coperchio del Piano di Gioco per catturare tutto il Bestiame; il Toro rosso è da catturare sempre per ultimo.

COME SI GIOCA

1. Fai scivolare l'UFO Magnetico in avanti, indietro, a sinistra o a destra sul Coperchio trasparente, spostandolo direttamente sopra ad una Mucca per catturarla. Non puoi muoverti in diagonale.
2. Puoi catturare le Mucche in qualunque ordine, ma ricorda: il Toro rosso va sempre preso per ultimo.
3. Le Mucche non devono andare a sbattere contro nessuno dei Muri! Se lo fanno, interromperanno la potenza del tuo raggio spaziale e ricadranno a terra, nella fattoria!

Suggerimento: Quando pianifichi il percorso da seguire sul Piano di Gioco, pensa bene a quante Mucche è possibile impilare per farle passare senza danni sopra a ciascun Muro (leggi la GUIDA AI MURI a pagina 26).



- Se non è possibile trovare un passaggio libero ed evitare che le Mucche sbattono contro a un Muro, prova di nuovo! Resetta il Piano di Gioco e prova a catturare le Mucche seguendo un ordine diverso.
- Durante il gioco, non sollevare mai l'UFO dal Coperchio trasparente. L'unico momento in cui è possibile farlo è per resettare il Piano di Gioco.
- Se la Carta Sfida prevede la presenza del Silo, l'UFO non dovrà mai passarvi sopra, anche se non sta trasportando mucche.
- Una volta impilato tutto il Bestiame sotto all'UFO, con il Toro rosso in fondo, fai scivolare il disco volante di lato, fuori dal Piano di Gioco, per farlo volare via... ce l'hai fatta? – **HAI VINTO!** (La pila di Bestiame si attaccherà direttamente all'UFO).

Controlla la Soluzione: Sul retro di ogni Carta Sfida trovi indicato l'ordine in cui catturare il Bestiame, e un percorso che il tuo UFO potrà seguire. I numeri bianchi indicano l'ordine in cui prelevare le mucche.

Nota: Possono esserci percorsi diversi per arrivare alla soluzione corretta. Se la tua pila di Bestiame corrisponde a quella illustrata, HAI VINTO!

GUIDA AI MURI

Per completare la missione, dovrai trasportare tutte le Mucche oltre vari ostacoli, rappresentati dai Muri. Questi hanno diverse altezze, il che limita il numero di Mucche che potrai prelevare:



0 Mucche possono passare sopra ai Fienili (Muri Rossi)



2 Mucche possono essere trasportate contemporaneamente sopra agli Steccati (Muri Bianchi)



1 Mucca può essere trasportata sopra ai Filiari Coltore (Muri Verde Scuro)



3 Mucche possono essere trasportate contemporaneamente sopra alle Balle di Fieno (Muri Gialli)

Adesso sei pronto per giocare con le prime 40 Carte Sfida!
Continua a pagina 27 quando sarai pronto per il livello Genius.

CARTE SFIDA 41-60: LIVELLO GENIUS

Congratulazioni, sei arrivato al livello Genius! Il Livello Genius introduce spazi denominati Cerchi nel Grano, dove potrai depositare temporaneamente le mucche catturate, ma non il Toro. Per vincere, dovrai pianificare attentamente una serie di catture e rilasci che consentano al tuo UFO di volare via con il Bestiame impilato nell'ordine richiesto.

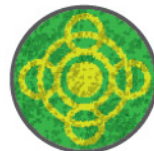
SCOPO DEL GIOCO: Prelevare il Bestiame in modo che la pila finale corrisponda all'ordine mostrato sul fronte di ogni carta sfida Genius. Ricorda che il Toro rosso va sempre prelevato per ultimo!



Ordine Richiesto per il Livello Genius



PREPARAZIONE: Segui le stesse istruzioni riportate per i livelli precedenti. In aggiunta, posiziona sul Piano di Gioco i Gettoni Cerchi nel Grano, come indicato sulla Carta Sfida.



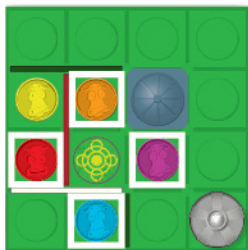
Cerchio nel Grano



COME SI GIOCA

Segui le stesse regole dei livelli da Facile a Super Difficile, con le seguenti modifiche:

1. Per rilasciare una Mucca, muovi il tuo UFO direttamente sopra ad un Cerchio nel Grano, quindi solleva il disco volante verso l'alto. Questo farà cadere la mucca (o le mucche) nuovamente sul Piano di Gioco.
2. Dopo aver sollevato l'UFO dal Coperchio del Piano di Gioco, lo stesso vi andrà riposizionato in uno spazio adiacente (a sinistra, destra, in avanti o indietro) ma che non contenga il Silo.

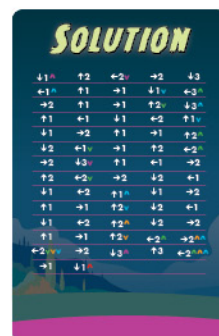


In questo esempio, gli spazi adiacenti al Cerchio nel Grano sono indicati in bianco.

3. Puoi lasciare su un Cerchio nel Grano quante Mucche desideri, anche se già ce ne sono delle altre.
4. Per completare la sfida, dovrai tornare a prendere tutte le Mucche che hai lasciato sul Cerchio nel Grano.
5. Il Toro rosso non può essere lasciato sul Cerchio nel Grano. Può solo essere aggiunto in fondo alla pila di Mucche catturate.
6. Quando la pila di Bestiame attaccata all'UFO corrisponde all'ordine indicato sulla Carta Sfida, fai scivolare il disco volante di lato, fuori dal Piano di Gioco, per farlo volare via ... ce l'hai fatta? - HAI VINTO!

Controlla la Soluzione:

I vari passaggi da seguire per risolvere la sfida sono scritti da sinistra a destra, dall'alto in basso, e indicano di quante caselle muovere l'UFO nella direzione indicata. Per esempio, $\downarrow 2$ vuol dire che l'UFO va spostato di due caselle verso il basso.



Significa catturare il Bestiame del colore (o dei colori) specificato/i.



Significa rilasciare il Bestiame del colore (o dei colori) specificato/i.



NOTA: I percorsi per arrivare alla soluzione corretta possono essere diversi. Quando la pila di Bestiame corrisponde all'ordine indicato sulla Carta Sfida, HAI VINTO!

Sviluppo Sfide: Le sfide di questo gioco sono state sviluppate da un esperto enigmista, Bob Hearn.



WAARSCHUWING: DIT PRODUCT BEVAT KLEINE MAGNETEN.



Magneten zijn bevestigd in de koe, stier en UFO schijfjes. Als een magneet heeft losgelaten, verwijder hem dan meteen.

Houd kleine magneten weg van kleine kinderen in verband met inslikkingsgevaar.

Kijk uit voor losse magneetstukjes – en kijk speelgoed en onderdelen regelmatig na voor ontbrekende of losse magneten.

Als je vermoedt dat magneten zijn ingeslikt, zoek dan onmiddellijk medische hulp!

Overzicht uitdaging:

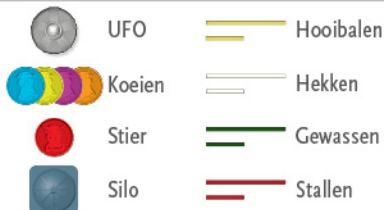


Oplossing



De kleur van een weg geeft de kleur aan van de volgende schijf die je oppakt.

Sleutelwoorden



JE MISSIE: Vlieg met de UFO op het afdekbord boven het spelbord en straal al het vee omhoog naar je UFO. Let op dat bij de Genie uitdagingen de regels veranderen en je missie moeilijker wordt!

VOORBEREIDING:

1. Kies een uitdaging.
2. Haal het afdekbord van het spelbord en plaats de muren, silo (indien van toepassing), koeien en de stier met de afbeelding naar boven op het bord zoals afgebeeld op de uitdaging. Al deze stukken gaan *onder* het afdekbord.
3. Plaats het afdekbord weer op het spelbord en plaats dan de UFO boven op het afdekbord zoals aangegeven op de uitdaging. De UFO is de enige speelfiguur die boven op het afdekbord staat.



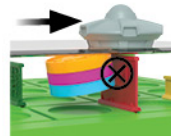
UITDAGINGEN 1-40: EENVOUDIG TOT ZEER MOEILIJK

HET DOEL: Schuif de UFO over het afdekbord om al het vee op te pikken, waarbij de stier altijd als laatste moet worden gepakt.

SPELINSTRUCTIES

1. Schuif de magnetische UFO naar voren, achteren, links of rechts op het afdekbord over een koe om die te vangen. Je mag niet diagonaal schuiven.
2. Je mag de koeien in elke gewenste volgorde oppikken, maar denk eraan – de **rode stier moet altijd als laatste worden opgepikt**.
3. Laat de koeien niet tegen de hindernissen botsen! Een botsing verbreekt de kracht van de straal van de UFO, waardoor de koeien weer terug naar beneden vallen!

Tip: Bedenk hoeveel gestapelde koeien over elke hindernis passen als je de weg over het spelbord uitstippelt (zie HANDLEIDING MUUR op pagina 32).



- Als er geen route is om koeien mee te nemen zonder tegen een hindernis te botsen, probeer het dan opnieuw! Reset het spelbord en probeer de koeien via een andere route op te pikken.
- Haal de UFO tijdens het spelen niet van het spelbord. Je mag de UFO alleen optillen als je een uitdaging reset.
- Als de silo onderdeel is van de uitdaging, mag de UFO er nooit overheen, zelfs niet als hij geen koeien draagt.
- Als al het vee onder de UFO is gestapeld met de rode stier onderop, schuif de UFO er dan aan een kant van het spelbord af om weg te vliegen – **JE WINT!** (De stapel vee zit direct vast aan de UFO.)

Controleer de oplossing: Op de achterkant van elke uitdaging staat de manier waarop het vee wordt opgepikt, en een route die je UFO kan nemen. De witte getallen laten de volgorde zien waarop het vee wordt opgepikt.

Let op: Er kunnen meerdere wegen zijn naar de oplossing. Zolang je stapel vee maar overeenkomt met die op de afbeelding – WIN JE!

HINDERNISSEN

Om je missie compleet te maken, moet je de koeien over verschillende hindernissen dragen. De hindernissen hebben vier verschillende hoogtes, die het aantal koeien beperken dat over de hindernis past:



0 koeien kunnen over de stallen (rode hindernissen) worden getild.



2 koeien kunnen over de hekken (witte hindernissen) worden getild.



1 koe kan over de gewassen (donkergroene hindernissen) worden getild.



3 koeien kunnen over de hooibalen (gele hindernissen) worden getild.

Nu ben je klaar om de eerste 40 uitdagingen te spelen! Ga door naar pagina 33 als je klaar bent voor het Genie level.

UITDAGINGEN 41-60: GENIE LEVEL

Gefeliciteerd, je hebt het Genie level gehaald! Het Genie level introduceert graancirkel ruimtes waar je tijdelijk koeien kunt laten vallen, maar geen stier. Om te winnen, moet je zorgvuldig plannen waar je koeien gaat oppikken en waar je ze juist laat vallen om daarna de UFO weg te laten vliegen met vee dat is gestapeld volgens de opdracht.

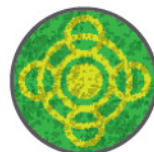
JE DOEL: Pik het vee op zodat je stapel overeenkomt met de opdracht zoals hieronder aangegeven. Denk eraan dat je de rode stier altijd als laatste oppikt!



Uitdaging Genie Level



VOORBEREIDING: Volg dezelfde regels als voor de eerdere levels. Als extra, plaats je de graancirkel-schijfjes op het spelbord zoals op de uitdaging is aangegeven.



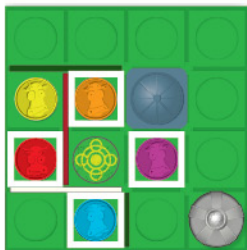
Graancirkel



SPELINSTRUCTIES

Houd dezelfde spelregels aan als voor de eenvoudige tot zeer moeilijke levels, met de volgende veranderingen:

1. Om een koe te droppen, zet je je UFO direct over een graancirkel, en til je de UFO recht omhoog. Hierdoor valt de koe of de stapel koeien terug op het spelbord.
2. Nadat een UFO van het afdekbord is getild, moet hij teruggezet worden op een aangrenzend veld (links, rechts, vooruit of achteruit) waar geen silo op staat.

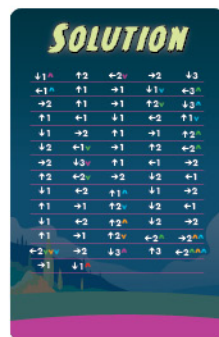


In dit voorbeeld, zijn de aangrenzende velden van de graancirkel wit gemarkeerd.

3. Je mag elk aantal koeien op een graancirkel laten vallen, ook als er al koeien liggen.
4. Je moet teruggaan en alle koeien oppikken die zijn gevallen, om de uitdaging compleet te maken.
5. De rode stier kan niet gedropt worden op een graancirkel. Hij kan alleen onderop een stapel van vier koeien worden toegevoegd.
6. Wanneer de stapel vee die aan de UFO vastzit overeenkomt met de afbeelding op de uitdaging, schuif dan de UFO naar een kant van het afdekbord en vlieg weg – JEWINT!

Controleer je oplossing:

De stappen van de oplossing staan van links naar rechts, van boven naar beneden, en ze geven het aantal velden aan dat de UFO beweegt in de aangegeven richting. Bijvoorbeeld ↓2 betekent schuif de UFO twee velden naar beneden.



betekent pik het vee op in de aangegeven kleur(en).



betekent drop het vee in de aangegeven kleur(en).



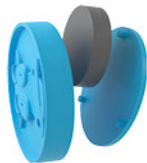
Let op: Er kunnen meerdere wegen zijn naar de correcte oplossing. Zolang je stapel vee overeenkomt met de opdracht die op de uitdaging staat – WIN JE!

Uitwerking van de uitdagingen: De uitdagingen voor dit spel zijn ontwikkeld door puzzelexpert Bob Hearn.





ADVERTENCIA: ESTE PRODUCTO CONTIENE IMANES DE PEQUEÑAS DIMENSIONES.



Los imanes están alojados dentro de las fichas que representan las vacas, el toro y el ovni. No obstante, si se separaran de sus respectivos soportes de plástico, habría que desecharlos inmediatamente.

Mantener los imanes fuera del alcance de los niños pequeños, que podrían ingerirlos.

Comprobar que no haya piezas de imán fuera de sus correspondientes soportes y realizar inspecciones regulares de los juguetes y las áreas de juego en busca de posibles imanes rotos o que se hayan salido de sus soportes.

Ante la sospecha de que un niño haya ingerido un imán, acudir inmediatamente a un médico.

Guía de las cartas de reto:



Preparación del tablero

Nivel de dificultad

Número del reto

Solución



Orden de la pila de ganado

Posición en la pila
Recorrido del ovni

El color de un recorrido indica el color de la siguiente ficha que debes coger.

Legenda



Ovni



Muros balas de heno



Vacas



Muros vallas



Toro



Muros hileras de cosecha



Silo



Muros graneros

TU MISIÓN: Vuela con tu ovni por la cubierta del tablero y captura todo el ganado. ¡Cuidado, porque en las cartas de reto Genio las reglas cambian y tu misión resultará más difícil!

PREPARACIÓN:

1. Escoge una carta de reto.
2. Quita la cubierta del tablero y coloca los muros, el silo (si es necesario), las vacas y el toro con la imagen **mirando hacia arriba**, como se indica en la carta de reto. Todas estas piezas se quedarán *debajo* de la cubierta transparente.
3. Vuelve a poner la cubierta sobre el tablero y luego coloca el ovni encima como se indica en la carta de reto. El ovni es la *única* pieza que va sobre la cubierta.



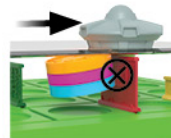
CARTAS DE RETO 1-40: NIVELES DE FÁCIL A SUPERDIFÍCIL

OBJETIVO DEL JUEGO: Desliza el ovni sobre la cubierta del tablero para capturar todo el ganado, atrapando el toro rojo siempre el último.

CÓMO SE JUEGA

1. Desliza el ovni magnético hacia delante, detrás, la izquierda o la derecha sobre la cubierta transparente, moviéndolo directamente encima de una vaca para capturarla. No puedes moverlo en diagonal.
2. Puedes capturar las vacas en cualquier orden, pero recuerda: el toro rojo se captura siempre el último.
3. ¡Las vacas no pueden chocar contra ningún muro! Si chocaran, la potencia de tu rayo espacial se vería interrumpida, ¡y las vacas caerían de vuelta a la granja!

Sugerencia: Cuando planifiques el recorrido que debes seguir por el tablero, piensa bien en cuántas vacas apiladas pueden pasar por encima de cada muro sin que choquen (lee la GUÍA DE LOS MUROS en la página 38).



- Si no hay ningún recorrido posible para evitar que las vacas choquen contra un muro, ¡inténtalo de nuevo! Vuelve a recolocar el tablero como al principio y prueba a capturar las vacas siguiendo un orden diferente.
- No levantes nunca el ovni de la cubierta transparente durante el juego. El único momento en el que se puede levantar es para volver a preparar un reto como al principio.
- Si el silo forma parte del reto, el ovni no podrá pasar nunca por encima de él, incluso aunque no esté transportando ninguna vaca.
- Una vez apilado todo el ganado bajo el ovni, con el toro rojo en la parte inferior, saca el ovni del tablero deslizándolo por un borde de la cubierta y déjalo volar libre... ¿Lo has logrado? ¡HAS GANADO! (La pila de ganado se quedará pegada al ovni directamente.)

Comprueba la solución: En el dorso de cada carta de reto encontrarás el orden en el que se debe capturar el ganado y un recorrido que podría seguir tu ovni. Los números blancos indican el orden en el que se deben atrapar las vacas.

Nota: Puede haber varios recorridos para llegar a la solución correcta. Si tu pila de ganado coincide con la ilustrada, ¡HAS GANADO!

GUÍA DE LOS MUROS

Para completar la misión, tendrás que transportar todas las vacas superando los obstáculos que representan los muros. Estos tienen diferentes alturas que limitan el número de vacas con las que puedes pasar por encima de ellos:



0 vacas pueden pasar por encima de los graneros (muros rojos)



2 vacas pueden ser transportadas al mismo tiempo por encima de las vallas (muros blancos)



1 vaca puede ser transportada por encima de las hileras de cosecha (muros verdes oscuros)



3 vacas pueden ser transportadas al mismo tiempo por encima de las balas de heno (muros amarillos)

¡Ahora ya estás listo para jugar con las primeras 40 cartas de reto! Continúa en la página 39 cuando estés preparado para el nivel Genio.

CARTAS DE RETO 41-60: NIVEL GENIO

¡Enhorabuena, has llegado al nivel Genio! El nivel Genio introduce los espacios denominados «círculos de la cosecha», donde podrás depositar temporalmente las vacas capturadas, pero **no** el toro. Para ganar, tendrás que planificar cuidadosamente cuándo y dónde vas a coger y soltar el ganado de forma que finalmente tu ovni pueda salir volando con el ganado apilado en el orden requerido.

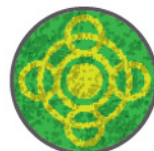
OBJETIVO DEL JUEGO: Capturar el ganado de tal forma que la pila final coincida con el orden mostrado aquí debajo. ¡Recuerda que el toro rojo siempre se debe capturar el último!



Orden requerido para el nivel Genio



PREPARACIÓN: Sigue las mismas instrucciones que para los niveles anteriores. Además, tendrás que colocar en el tablero las fichas de los círculos de la cosecha como se muestra en la carta de reto.



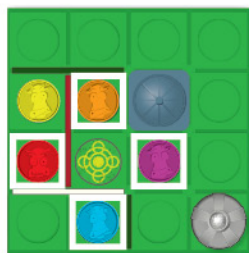
Círculos de la cosecha



CÓMO SE JUEGA

Sigue las mismas reglas de los niveles de Fácil a Superdifícil, pero con los siguientes cambios:

1. Para dejar caer a una vaca, mueve tu ovni directamente encima de un círculo de la cosecha y luego levanta el platillo volante hacia arriba. Esto hará que la vaca (o las vacas) caiga de vuelta al tablero.
2. Después de haber alejado el ovni de la cubierta del tablero, debes volver a colocarlo en un espacio adyacente (a la izquierda, derecha, delante o detrás), pero que no que no contenga el silo.

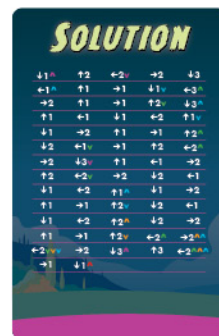


En este ejemplo, los espacios adyacentes al círculo de la cosecha están señalados en blanco.

3. Puedes dejar caer tantas vacas como desees en un círculo de la cosecha, incluso aunque ya haya otras vacas sobre el círculo.
4. Para completar el reto, tendrás que volver a coger todas las vacas que has dejado en el círculo de la cosecha.
5. El toro rojo no se puede dejar sobre el círculo de la cosecha. Solo se puede añadir en la parte inferior de la pila de vacas capturadas.
6. Cuando la pila de ganado pegada al ovni coincida con el orden indicado en la carta de reto, saca el platillo volante del tablero deslizándolo por un borde de la cubierta y déjalo volar libre – ¡HAS GANADO!

Comprueba la solución:

Los pasos que debes seguir para resolver el reto están escritos de izquierda a derecha, de arriba a abajo, e indican cuantas casillas tienes que mover el ovni en la dirección indicada. Por ejemplo, $\downarrow 2$ quiere decir que el ovni debe moverse dos casillas hacia abajo.



significa capturar el ganado
del color (o de los colores)
especificado/s.



significa soltar el ganado
del color (o de los colores)
especificado/s.

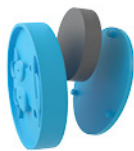


NOTA: Los recorridos para llegar a la solución correcta pueden ser diferentes. Cuando la pila del ganado coincide con el orden indicado en la carta de reto, ¡HAS GANADO!

Desarrollo de los retos: Los retos de este juego han sido desarrollados por el experto en juegos de lógica Bob Hearn.



ATENÇÃO: ESTE PRODUTO CONTEM ÍMANES DE PEQUENAS DIMENSÕES.



Os ímanes estão contidos nas Fichas que representam as Vacas, o Touro e o OVNI. Todavia, se por acaso se desprenderem dos respectivos suportes em plástico, devem ser eliminados imediatamente.

Os ímanes devem ficar fora do alcance de crianças pequenas, porque poderiam ingeri-los.

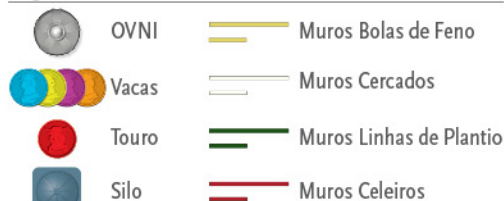
Verifique que não haja pedaços de íman fora dos suportes previstos – e controle regularmente os brinquedos e as áreas de jogo onde poderão cair eventuais ímanes quebrados ou que se soltaram de seus suportes.

Se suspeita que sua criança ingeriu um íman, procure imediatamente um médico.

Guia das Cartas Desafio:



Legenda



A TUA MISSÃO: Faça o seu OVNI voar sobre a tampa do Tabuleiro de Jogo e capture todo o Gado. Atenção, porque nas Cartas Desafio Genius as regras mudam e a tua missão fica mais difícil!

PREPARAÇÃO:

1. Escolha uma Carta Desafio.
2. Tire a Tampa do Tabuleiro de Jogo e posicione os Muros, o Silo (se necessário), as Vacas e o Touro com a imagem **virada para cima**, como indicado na Carta Desafio. Todas estas peças deverão estar em baixo da Tampa transparente.
3. Recoloque a Tampa sobre o Tabuleiro de Jogo, depois posicione por cima o OVNI, como indicado na Carta Desafio. O OVNI é a **única** peça que deve ser colocada sobre a Tampa.



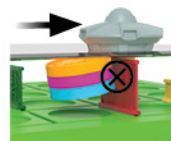
CARTAS DESAFIO 1-40: NÍVEIS DE FÁCIL ATÉ SUPER DIFÍCIL

OBJETIVO DO JOGO: Deslize o OVNI sobre a Tampa do Tabuleiro de Jogo para capturar todo o Gado; o Touro vermelho deve ser capturado sempre por último.

COMO JOGAR

1. Deslize o OVNI Magnético para frente, para trás, à esquerda ou à direita sobre a Tampa transparente e desloque-o diretamente em cima de uma Vaca para capturá-la. Não pode mover-se na diagonal.
2. Pode capturar as Vacas em qualquer ordem, mas lembre: o **Touro vermelho** deve ser pego sempre por último.
3. As Vacas não devem bater contra nenhum dos Muros! Se isso acontecer, interromperão a potência de seu raio espacial e cairão no chão, na fazenda!

Sugestão: Quando planejar o percurso a seguir no Tabuleiro de Jogo, pense bem em quantas Vacas podem ser empilhadas para que passem sem danos sobre cada Muro (leia as INSTRUÇÕES DOS MUROS na página 44).



- Se não for possível encontrar uma passagem livre e evitar que as Vacas batam contra um Muro, tente de novo! Reinicie o Tabuleiro de Jogo e tente capturar as Vacas seguindo uma ordem diferente.
- Durante o jogo, o OVNI nunca deve ser erguido da Tampa transparente. O único momento no qual é possível fazer isso é para reiniciar o Tabuleiro de Jogo.
- Se a Carta Desafio prever a presença do Silo, o OVNI nunca deverá passar por cima deste, mesmo se não está a transportar vacas.
- Depois de empilhado todo o Gado em baixo do OVNI, com o Touro vermelho no fundo, deslize o disco voador de lado, fora do Tabuleiro de Jogo, para que este voe... conseguiu? - **GANHOU!** (A pilha de Gado irá prender-se diretamente no OVNI).

Verifique a Solução: No verso de cada Carta Desafio está indicada a ordem em que capturar o Gado e um percurso que o seu OVNI poderá seguir. Os números brancos indicam a ordem em que as vacas devem ser pegas.

Nota: Pode haver percursos diferentes para chegar na solução correta. Se a sua pilha de Gado corresponde àquela ilustrada, **GANHOU!**

INSTRUÇÕES DOS MUROS

Para finalizar a missão, deverá transportar todas as Vacas para fora de vários obstáculos, representados pelos Muros. Estes têm várias alturas, coisa que limita o número de Vacas que poderá pegar:



0 Vacas podem passar sobre os Celeiros (Muros Vermelhos)



2 Vacas podem ser transportadas simultaneamente em cima das Cercas (Muros Brancos)



1 Vaca pode ser transportada sobre as Linhas de Plantio (Muros Verde Escuro)



3 Vacas podem ser transportadas simultaneamente em cima das Bolas de Feno (Muros Amarelos)

Agora está pronto para jogar com as primeiras 40 Cartas Desafio! Continue na página quando estiver pronto para o nível Genius.

CARTAS DESAFIO 41-60: NÍVEL GENIUS

Parabéns, chegou no nível Genius! O Nível Genius introduz espaços denominados Círculos no Trigo, onde poderá depositar temporariamente as vacas capturadas, mas não o Touro. Para ganhar, deverá planejar com atenção uma série de retiradas e lançamentos que permitam ao seu OVNI de voar para longe com o Gado empilhado na ordem necessária.

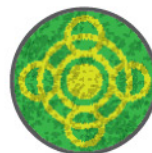
OBJETIVO DO JOGO: Retirar o Gado de forma que a pilha final corresponda na ordem mostrada aqui abaixo. Lembre que o Touro vermelho deve ser sempre retirado por último!



Ordem Necessária para o Nível Genius



PREPARAÇÃO: Siga as mesmas instruções indicadas para os níveis anteriores. Para além disso, posicione no Tabuleiro de Jogo as Fichas Círculos no Trigo, como indicado na Carta Desafio.

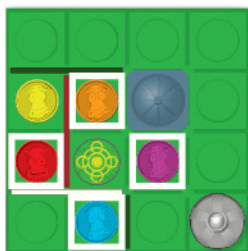


Círculo no Trigo

COMO JOGAR

Siga as mesmas regras dos níveis de Fácil até Super Difícil, com as seguintes alterações:

1. Para soltar uma Vaca, mova o seu OVNI diretamente sobre um Círculo no Trigo, depois erga o disco voador para cima. Este fará cair a vaca (ou as vacas) de novo no Tabuleiro de Jogo.
2. Depois de ter afastado o OVNI da Tampa do Tabuleiro de Jogo, o mesmo deverá ser reposicionado num espaço próximo (à esquerda, direita, para frente ou para trás), mas que não contenha o Silo.

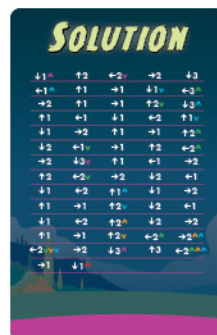


Neste exemplo, os espaços próximos do Círculo no Trigo estão indicados em branco.

3. Pode deixar sobre um Círculo no Trigo quantas Vacas desejar, mesmo se já houverem outras.
4. Para finalizar o desafio, deverá pegar de novo todas as Vacas que deixou no Círculo no Trigo.
5. O Touro vermelho não pode ser deixado no Círculo no Trigo. Pode somente ser adicionado no fundo da pilha de Vacas capturadas.
6. Quando a pilha de Gado presa no OVNI corresponde à ordem indicada na Carta Desafio, deslize o disco voador de lado, fora do Tabuleiro de Jogo, para que seja lançado – **GANHOU!**

Verifique a Solução:

As verdadeiras etapas a seguir para resolver o desafio estão escritas da esquerda para a direita, de cima para baixo, e indicam de quantas casas mover o OVNI na direção indicada. Por exemplo, ↘2 quer dizer que o OVNI deve ser deslocado de duas casas para baixo.



Quer dizer capturar o Gado da cor (ou das cores) especificado/s.



Quer dizer soltar o Gado da cor (ou das cores) especificado/s.



NOTA: Os percursos para chegar na solução correta podem ser diferentes. Quando a pilha de Gado corresponde à ordem indicada na Carta Desafio, **GANHOU!**

Desenvolvimento Desafios: Os desafios deste jogo foram desenvolvidos por um especialista enigmata, Bob Hearn.



ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



© 2018 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA, 109. #76374-0. IN01.