



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 inslikingsgevaar.

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:



Moelijkheidsgraad

Uitdaging nummer

Oplossing



Volgorde vee stapelen

Opstelling spelbord

Stapel positie

UFO route

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

Sleutelwoorden

	UFO		Hooibalen
	Koeien		Hekken
	Stier		Gewassen
	Silo		Stallen

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.



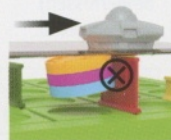
UITDAGINGEN 1-40: EENVOUDIG TOT ZEER MOEILIK

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.

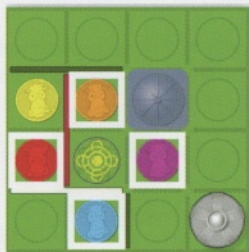


Graancirkel

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.

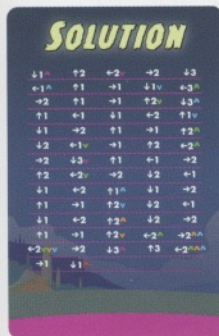


In dit voorbeeld, zijn de aangrenzende velden van de graancirkel wit gemarkeerd.

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 – **JE WINT!**

Controleer je oplossing:

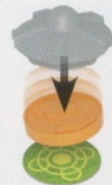
De stappen van de oplossing staan van links naar rechts, van boven naar beneden, en ze geven het aantal velden aan dat de UFO beweegt in de aangegeven richting. Bijvoorbeeld $\downarrow 2$ betekent schuif de UFO twee velden naar beneden.



 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.