



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 schepsels 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, incluído 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

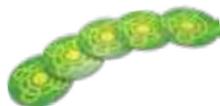
1 magnetische stier
1 toro magnético
1 Touro Magnético





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 Culture

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



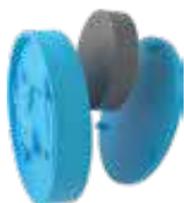
2 Fences
2 Zäune
2 clôtures
2 Steccati

2 hekken
2 vallas
2 Cercas





ADVERTENCIA: ESTE PRODUCTO CONTIENE IMANES DE PEQUEÑAS DIMENSIONES.



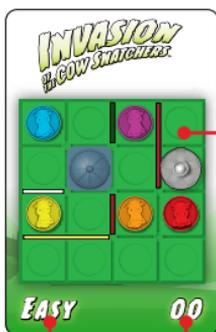
Los imanes están alojados dentro de las fichas que representan las vacas, el toro y el ovni. No obstante, si se separaran de sus respectivos soportes de plástico, habría que desecharlos inmediatamente.

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.

Leyenda



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. Éstos 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.



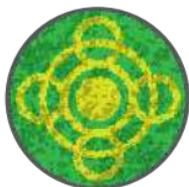
CARTAS DE RETO 41-60: NIVEL GENIO

¡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!



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.

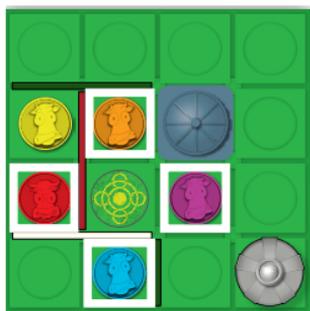


Círculos de la cosecha

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 contenga el silo.



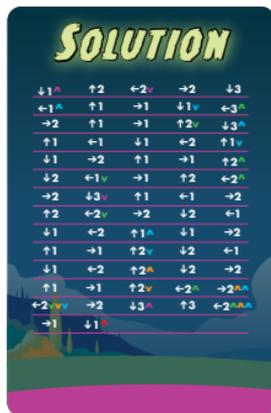
En este ejemplo, los espacios adyacentes al círculo de la cosecha están señalados en blanco.

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!



Verifique a Solução:

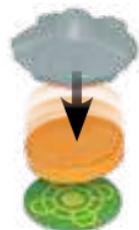
As verdadeiras etapas a seguir para resolver o desafio estão escritas da esquerda para a direita, de cima para baixo, e indicam de quantas casas mover o OVNI na direção indicada. Por exemplo, $\downarrow 2$ quer dizer que o OVNI deve ser deslocado de duas casas para baixo.



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 enigmatista, Bob Hearn.

