

GAME RULES

UK

- 1 Place the pieces on the game board as shown in your selected challenge:
 - Early challenges show the position of 2 of each of the farm animals.
 - Later challenges show only one of each of the farm animals, and also include water troughs.
- 2 Divide the field into separate meadows using the fences:
 - The horses, cows, sheep and pigs must end up in different, separate meadows.
 - In later challenges each separate meadow must have a water trough for the animal in that meadow.
 - Not all fences are needed for every solution. Sometimes you will only need 1 or 2.
 - Fences should be placed with the rounded edges on top.
 - You can only change the position of the 3 fences. You are not allowed to change the position of the animals or the water troughs.
 - All meadows should be occupied – there will not be any empty meadows in the solution.
- 3 There is only 1 possible solution, shown at the backside of each challenge.

SPELREGELS

NL

- 1 Plaats alles op het spelbord zoals afgebeeld in de opdracht:
 - Makkelijke opdrachten tonen de plaats van verschillende boerderijdieren (2 per soort)
 - Moeilijke opdrachten tonen telkens maar 1 dier per soort en evenveel drinkbakken als er dieren zijn.
- 2 Verdeel met de losse hekken het spelbord in aparte weides:
 - Paarden, koeien, schapen en varkens moeten elk een eigen weide krijgen.
 - In moeilijke opdrachten moet elke weide zijn eigen drinkbak hebben.
 - Je hebt niet altijd alle hekken nodig. Soms kan je de opdracht oplossen met 1 of 2 hekken.
 - De hekken moeten altijd geplaatst worden met de ronde kant bovenaan.
 - Alleen de 3 losse hekken mag je van plaats veranderen. De dieren en drinkbakken moeten blijven staan, zoals in de opdracht afgebeeld
 - Elke weide moet gebruikt worden. Je mag geen lege weides zonder dieren maken.
- 3 Er is maar 1 mogelijke oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Platziere die Puzzleteile auf dem Spielbrett wie in der gewählten Aufgabe gezeigt.
 - Einfache Aufgaben zeigen jeweils 2 Positionen der einzelnen Tiere an.
 - Schwierige Aufgaben zeigen nur jeweils 1 Position der einzelnen Tiere an sowie die Position des Wassertrogs.
- 2 Teile die Weide mit Hilfe der Zäune in einzeln abgetrennte Weidefelder.
 - Die Pferde, Kühe, Schafe und Schweine müssen am Ende alle auf ihrer eigenen Weidefläche stehen.
 - In den schwierigeren Aufgaben müssen alle Tiere auch noch ihren eigenen Wassertrog auf ihrer Weidefläche haben.
 - Nicht immer sind alle Zäune notwendig, um die einzelnen Felder für die Tiere zu schaffen.
 - Die Zäune werden mit den abgerundeten Pfeilern nach oben gesetzt.
 - Die Position der einzelnen Tiere bzw. des Wassertrogs darf nicht verändert werden – nur die Zäune können bewegt werden.
 - Es befinden sich immer Tiere auf jedem einzelnen Weidefeld. Es gibt keine „leeren“ Flächen (ohne Tiere).
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung, die jeweils auf der Folgeseite des Aufgabenheftes gezeigt wird.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Placez les animaux sur le plan de jeu comme indiqué dans le défi. Les autres animaux ne sont pas mis en jeu.
 - Pour les défis faciles : l'emplacement des différents animaux de la ferme (2 au plus par espèce) est indiqué.
 - Pour les défis difficiles : un animal (minimum) par espèce pourra être en jeu et il y aura autant d'abreuvoirs qu'il y a d'espèces.
- 2 Placez chaque espèce distincte dans son enclos à l'aide des barrières (trois au maximum) ;
 - Les chevaux, vaches, moutons et cochons doivent chacun être séparés des autres dans le pré.
 - Les défis difficiles ajoutent une pièce de jeu : l'abreuvoir. Chaque espèce doit avoir accès exclusivement à son abreuvoir situé dans son pré.
 - Vous ne devrez pas obligatoirement utiliser toutes les barrières pour résoudre chaque défi. Certains défis n'en demandent qu'une voire deux.
 - Les barrières doivent toujours être posées leur côté rond vers le haut (c'est la raison pour laquelle l'oiseau a été ajouté afin d'aider les enfants dans la manipulation de cette pièce).
 - Seules les TROIS barrières mobiles peuvent être manipulées et posées. Lorsqu'ils sont placés sur le plan de jeu, les animaux et les abreuvoirs ne peuvent être déplacés. Ils sont considérés fixes.
 - Lorsque la/les barrières sont posées, les espaces créés doivent contenir un/des animaux. Il ne peut y avoir de pré sans animaux.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution possible, que vous trouverez à la fin du livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Coloca las piezas en el tablero como se indica en el desafío que has elegido:
 - Los primeros desafíos muestran la posición de 2 de cada uno de los animales de la granja.
 - Los desafíos posteriores solo muestran uno de cada uno de los animales de la granja y también incluyen los bebederos de agua.
- 2 Divide el campo en prados independientes utilizando las vallas:
 - Los caballos, las vacas, las ovejas y los cerdos deben estar en prados independientes y diferentes.
 - En desafíos posteriores cada prado independiente debe tener un bebedero de agua para el animal que se encuentra en ese prado.
 - No es necesario utilizar todas las vallas en todas las soluciones. A veces solo necesitarás 1 o 2.
 - Debes colocar las vallas con los bordes redondeados hacia arriba.
 - Solo puedes cambiar la posición de las 3 vallas. No puedes cambiar la posición de los animales ni de los bebederos de agua.
 - Todos los prados deben estar ocupados: no habrá ningún prado vacío en la solución.
- 3 Solo hay una solución posible, que se muestra en la parte de atrás del folleto de desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Coloca as peças no tabuleiro de jogo conforme indicado no desafio que escolheste:
 - Os primeiros desafios mostram a posição de 2 de cada um dos animais da quinta.
 - Os desafios seguintes mostram apenas um de cada um dos animais da quinta e incluem também bebedouros.
- 2 Divide o terreno em prados separados utilizando as cercas:
 - Os cavalos, as vacas, as ovelhas e os porcos têm de ficar em prados diferentes e separados.
 - Nos desafios seguintes, cada prado separado tem de ter o seu próprio bebedouro, destinado ao animal que está nesse prado.
 - Nem todos os desafios precisam de todas as cercas. Por vezes vais precisar apenas de 1 ou 2.
 - As cercas devem ser colocadas com o lado arredondado para cima.
 - Só podes mudar a posição das 3 cercas. Não podes alterar a posição dos animais nem dos bebedouros.
 - Todos os prados têm de estar ocupados – não existiram prados vazios na solução.
- 3 Existe apenas 1 solução possível, que encontras na parte de trás do folheto do desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Posiziona i pezzi sul tabellone di gioco come illustrato nella sfida che hai scelto:
 - Le sfide iniziali indicano la posizione di 2 degli animali della fattoria.
 - Le sfide successive indicano la posizione di un solo animale e includono gli abbeveratoi.
- 2 Suddividi il campo in sezioni separate usando le staccionate:
 - I cavalli, le mucche, le pecore e i maiali devono essere disposti in sezioni separate.
 - Nelle sfide successive, in ciascuna sezione deve essere posizionato un abbeveratoio.
 - Non è sempre necessario usare tutte le staccionate per risolvere le sfide. Talvolta, è sufficiente usarne una o al massimo due.
 - Le staccionate devono essere posizionate con i bordi arrotondati in alto.
 - Puoi cambiare la posizione di tre staccionate soltanto. Non è consentito cambiare la posizione degli animali o degli abbeveratoi.
 - Tutte le sezioni devono essere occupate. Nella soluzione, non deve esserci nessuna sezione vuota.
- 3 Esiste solo 1 soluzione ed è riportata sul retro del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Τοποθετήστε τα κομμάτια στο ταμπλό του παιχνιδιού όπως φαίνεται στην επιλεγμένη σας δοκιμασία:
 - Οι αρχικές δοκιμασίες δείχνουν τη θέση και για τα δύο ζώα από το κάθε είδος ζώου της φάρμας που εμφανίζεται στη συγκεκριμένη δοκιμασία.
 - Οι επόμενες δοκιμασίες δείχνουν μόνο ένα από το κάθε ζώο της φάρμας που εμφανίζεται στη συγκεκριμένη δοκιμασία και περιλαμβάνουν επίσης δεξαμενές με νερό.
- 2 Διαχωρίστε το χωράφι χρησιμοποιώντας τους φράχτες:
 - Τα άλογα, οι αγελάδες, τα πρόβατα και τα γουρούνια πρέπει να καταλήξουν σε διαφορετικούς χώρους.
 - Σε επόμενες δοκιμασίες, κάθε χώρος πρέπει να έχει μια δεξαμενή με νερό για το ζώο.
 - Δεν χρειάζονται όλοι οι φράχτες σε κάθε λύση. Μερικές φορές θα χρειαστείτε μόνο 1 ή 2.
 - Οι φράχτες πρέπει να τοποθετούνται με τις στρογγυλεμένες άκρες τους προς τα πάνω.
 - Μπορείτε μόνο να αλλάξετε τη θέση των 3 φραχτών. Δεν επιτρέπεται να αλλάξετε τη θέση των ζώων ή των δεξαμενών νερού.
 - Όλοι οι χώροι θα πρέπει να χρησιμοποιούνται - δεν θα υπάρχουν καθόλου κενοί χώροι στην λύση.
- 3 Υπάρχει μόνο 1 πιθανή λύση, που εμφανίζεται στο πίσω μέρος κάθε δοκιμασίας.

SPILLEREGLER

DK

- 1 Sæt figurene og brikerne som vist på spillepladen til den udfordring, du vælger:
 - I de første udfordringer ses placeringen af 2 af hvert landbrugsdyr.
 - I de efterfølgende udfordringer bliver der kun vist placeringen af 1 af hvert landbrugsdyr, og her er der også vandtrug.
- 2 Del marken op i enge ved hjælp af hegnene:
 - Hestene, køerne, fårene og grisene skal have hver deres egen mark.
 - I de efterfølgende udfordringer skal der på hver mark være hvert sit vandtrug til dyrene.
 - Det er ikke nødvendigt at bruge alle hegnene til hver udfordring. Nogle gange kan du nøjes med at bruge 1 eller 2 hegn.
 - Hegnene skal stå med stolpernes runde top opad.
 - Du må kun ændre placeringen af de 3 hegn. Du må ikke flytte dyrene eller vandtrugene.
 - Der skal være dyr på alle markerne; for at løse udfordringerne må der ikke være tomme marker.
- 3 Der er kun 1 mulig løsning, som vist bagest i udfordringsbogen.

SPELREGLER

SE

- 1 Placera figurerna på spelbrädet på det sätt som anvisas i den valda utmaningen:
 - Tidiga utmaningar visar positionen för 2 av alla bondgårdsdjur.
 - Senare utmaningar visar bara ett av alla bondgårdsdjur, och inkluderar även vattentråg.
- 2 Dela fältet i separata ängar med hjälp av staketet:
 - Hästarna, korna, fåren och grisarna måste vara i olika, separata ängar.
 - I senare utmaningar måste varje enskild äng ha ett vattentråg för djuret i den ängen.
 - Du behöver inte alla staket för varje lösning. Ibland behöver du bara 1 eller 2.
 - Staket ska placeras med de rundade kanterna upptill.
 - Du kan bara ändra positionen på de 3 staketet. Du får inte ändra positionen för djuren eller vattentrågen.
 - Det måste finnas djur på alla ängar – det finns inga tomma ängar i lösningen.
- 3 Det finns bara en rätt lösning och den visas på baksidan av varje utmaning.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Legg brikkene på brettet som vist i den valgte utfordringen:
 - Tidlige utfordringer viser posisjonen til to av hvert av husdyrene.
 - Senere utfordringer viser bare ett av hvert husdyr og inkluderer også drikkestrau.
- 2 Del opp marken i separate innhegninger med gjerdene:
 - Hestene, kuene, sauene og grisene må ende opp i atskilte innhegninger.
 - I senere utfordringer må hver innhegning ha et drikkestrau for dyret som befinner seg i innhegningen.
 - Ikke alle gjerdene trengs til hver løsning. Noen ganger trenger du bare ett eller to.
 - Gjerdene skal plasseres med de avrundede kantene øverst.
 - Du kan bare flytte på de tre gjerdene. Det er ikke tillatt å flytte på dyrene eller drikkestrauene.
 - Alle innhegningene skal ha dyr – det er ikke noen tomme innhegninger i løsningen.
- 3 Hver utfordring har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Aseta valitsemassasi haasteessa kuvatut osat paikoilleen.
 - Helpommassa haasteissa on annettu kunkin lajin kahden eläimen paikat valmiina.
 - Vaikeimmissa haasteissa on kuvattu vain kunkin lajin yhden eläimen sekä vesiaastian paikat.
- 2 Jaa laidun osiin käyttäen aitapaloja:
 - Hevosten, lehmiä, lampaiden ja possujen tulee olla omilla, erillisissä aitauksissaan.
 - Vaikeimmissa haasteissa tulee jokaisessa aitauksessa olla myös vesiaastia.
 - Kaikkia aitoja ei tarvitse käyttää haasteen ratkaisemiseksi. Joskus yksi tai kaksi aitaa riittää.
 - Aidat tulee asettaa pelialudalle pyörästetyt aidanpäät ylöspäin.
 - Voit muuttaa aitojen paikkoja, mutta et voi siirtää eläimiä tai vesiaistioita.
 - Yksikään aitaus ei saa jäädä tyhjäksi.
- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjasen lopusta.

© 2018 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Smart Farmer

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



dd: 20181220B Made in China
5 414301 522034

Smart
Farmer™