

UK GAME RULES

FR RÈGLES DU JEU

NL SPELREGELS

- 1 Open the lid of the game board and choose a challenge card. Place all cards back into the base with the chosen challenge on top and close the lid.

- 2 Slide the puzzle tiles around until each and every egg is covered by a chicken nesting on it.

Sometimes there will be more chickens than eggs. Chickens that are not nesting must not be left on a place with another farm animal. But you can move a chicken over these places when you are still looking for the solution.

- 3 The correct final positions of the chickens can be found in this leaflet. You must find your way to the solution yourself, because the sequence of movements depends on the starting positions of the puzzle tiles. But with only five chickens to shuffle, how hard can it be?

- 1 Soulevez le couvercle du plateau de jeu et choisissez une carte de défi. Remettez toutes les cartes dans la base en plaçant la carte défi choisie au-dessus et refermez le couvercle.

- 2 Faites coulisser les tuiles du puzzle jusqu'à ce que tous les œufs représentés sur la carte défi soient couverts par une poule (aucun œuf ne doit plus être visible). Certains défis proposent plus de poules qu'il n'y a d'œufs en jeu.

Vous devrez alors déplacer les poules qui ne couvrent pas un emplacement qui ne comporte pas sur un emplacement ferme. Bien évidemment, cela ne vous empêche pas de déplacer les tuiles « poules » au-dessus de ces animaux pendant que vous cherchez la bonne solution.

- 3 Pour chaque défi, vous trouverez les positions finales correctes de chaque poule dans ce livret. Mais pour trouver comment y parvenir, vous devrez chercher seul, car les positions initiales des tuiles avant chaque partie seront toujours différentes !

- 1 Open het spelbord en kies een opdracht. Leg alle opdrachtkaarten terug in de bodem van het spel, met de gekozen opdracht bovenaan. Sluit het spelbord.

- 2 Schuif de puzzelstukken zodat alle eieren bedekt worden door kippen. Soms zijn er meer kippen dan eieren.

De kippen die niet op een ei broeden mogen overal zitten, behalve op een plaats waar een ander boerderijdier zit. Je mag ze echter wel over deze plaatsen schuiven, wanneer je de oplossing nog aan het zoeken bent.

- 3 Er is maar één juiste oplossing. De juiste eindpositie van de kippen kan je in deze folder terugvinden. De manier hoe je tot deze oplossing moet komen, hangt af van de startpositie van je kippen en zal je dus zelf moeten zoeken. Maar hoe moeilijk kan dit zijn, wanneer je maar 5 kippen moet verschuiven?



© 2009 Concept, game design and artwork:
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Chicken Shuffle
Smart nv/sa
Nieuwveld 14, 8-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu

pp 2010101109



DE SPIELREGELN

1 Öffne den Deckel des Spielbretts und wähle eine Aufgabenkarte aus. Alle Karten wieder in den Boden zurücklegen und dabei die ausgewählte Aufgabe oben auf platzieren. Dann den Deckel schließen.

2 Schiebe die Puzzleteile so lange hin und her, bis jedes einzelne Ei von einer Henne bedeckt ist. Manchmal gibt es mehr Hennen als Eier. Hennen, die nicht brüten, dürfen nicht irgendwo anders zusammen mit einem anderen Tier gelassen werden. Allerdings darfst Du eine Henne über diese Plätze schieben, wenn Du noch nach der Lösung suchst.

3 Die richtigen Endpositionen der Hennen können in diesem Anleitungshäftchen eingesehen werden. Du musst selbst Deinen eigenen Lösungsweg finden, da die Bewegungsreihenfolge von den Startpositionen der Puzzleteile abhängt. Aber so schwierig kann es ja nicht sein, wenn nur fünf Hennen hin und her geschoben werden müssen, oder?

ES REGLAS DE JUEGOS

1 Abre la tapa del tablero y elige una carta de reto. Vuelve a poner todas las cartas en la base, con el reto elegido encima, y cierra la tapa.

2 Desliza las piezas del puzzle hasta que cada huevo quede cubierto por una gallina clueca. A veces habrá más gallinas que huevos. Las gallinas que no estén poniendo no pueden quedarse en un lugar con otro animal de granja. Pero puedes mover una gallina por estos lugares mientras sigas buscando la solución.

3 Las posiciones finales correctas de los pollos pueden encontrarse en este folleto. Debes encontrar la solución por ti mismo, porque la secuencia de movimientos depende de las posiciones iniciales de las piezas del puzzle. Pero sólo tienes que mover cinco gallinas, así que no puede ser tan difícil.

PT REGRAS DO JOGO

1 Abre a tampa do tabuleiro de jogo e escolha um cartão de desafio. Coloca todos os cartões novamente na base, com o desafio escolhido no topo e fecha a tampa.

2 Desliza as peças de puzzle até que cada ovo esteja coberto por uma galinha. Por vezes haverá mais galinhas do que ovos. Galinhas que não estejam no ninho não devem ser deixadas num local com outro animal da quinta. Mas poderás mover estas galinhas sobre estes locais quando ainda estiveres à procura da solução.

3 As posições finais correctas das galinhas podem ser encontradas neste folheto. Terás que encontrar sozinho o caminho para a tua solução, porque a sequência de movimentos depende das posições iniciais das peças de puzzle. Mas com apenas cinco galinhas para misturar será assim tão difícil?

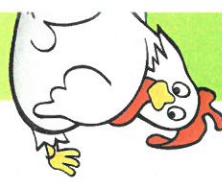
IT REGOLE DEL GIOCO

1 Apri il coperchio del piano di gioco e scegli una carta di sfida. Rimetti tutte le carte nella base con la carta di sfida appena scelta in cima e chiudi il coperchio.

2 Fai scorrere le tessere del puzzle in modo che su ogni uovo sia accovacciata una gallina. A volte capita che ci siano più galline che uova. Le galline che non covano non devono essere lasciate da parte assieme ad un altro animale della fattoria. Tuttavia, puoi spostare una gallina su uno di questi spazi mentre sei ancora in cerca di una soluzione.

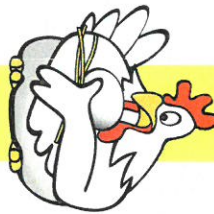
3 Le posizioni finali corrette delle galline si trovano in questo volantino. Sei tu a dover trovare la strada per arrivare alla soluzione, poiché la sequenza dei movimenti dipende dalla posizione di partenza delle tessere del puzzle. Ma con solo 5 galline, quanto può risultare difficile?

STARTER



10	7	4	1
11	8	5	2
12	9	6	3

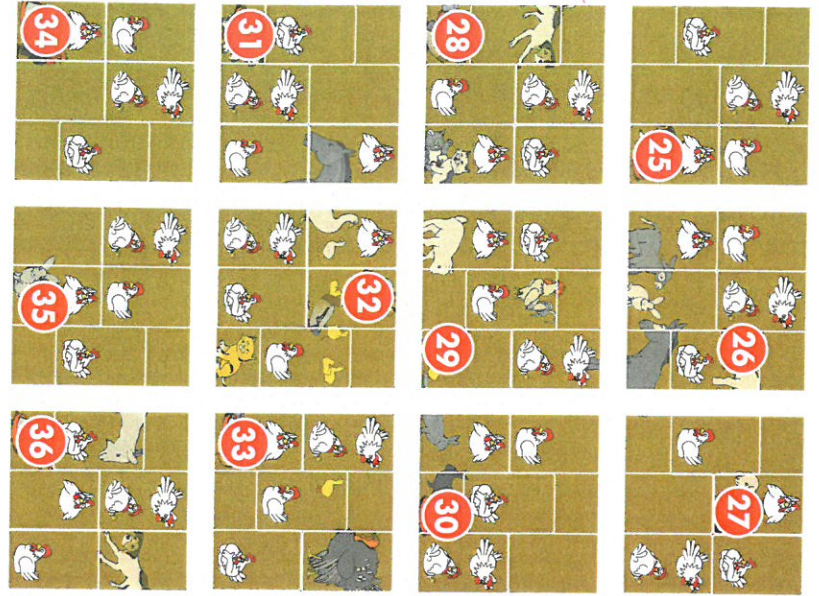
JUNIOR



22	19	16	13
23	20	17	14
24	21	18	15

3

EXPERT



MASTER

