



- 1 Wybierz zadanie. Umieść zwierzęta i korytka na planszy zgodnie z ilustracją do wybranego zadania.
 - W łatwiejszych zadaniach na ilustracji pokazano położenie obu zwierząt danego gatunku. W tych zadaniach korytka nie są potrzebne.
 - W trudniejszych zadaniach pokazane jest położenie tylko jednego ze zwierząt danego gatunku, a także miejsce, w którym należy umieścić korytka z wodą.
- 2 Podziel pole na oddzielne zagrody za pomocą elementów płotu, pamiętając o następujących zasadach:
 - Konie, krowy, owce i świnki muszą znajdować się w oddzielnych zagrodach.
 - W trudniejszych zadaniach w każdej oddzielonej płotem zagrodzie musi znajdować się korytka z wodą.
 - Nie musisz wykorzystywać wszystkich fragmentów płotu w każdym zadaniu. Czasami do budowy zagrody wystarczą tylko 1 lub 2 fragmenty płotu.
 - Fragmenty płotu powinny być układane zaokrąglonymi krawędziami ku górze.
 - Możesz zmienić położenie tylko 3 fragmentów płotu. Nie wolno zmieniać położenia zwierząt ani koryt - muszą one pozostać na miejscach wskazanych na ilustracji do zadania.
 - Każda z zagród na planszy musi zawierać co najmniej jedno zwierzątko. Niedozwolone jest tworzenie pustych zagród.
- 3 Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.



© 2018 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Raf Peeters
 Original product name: Smart Farmer
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium -
 info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivgames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., sp.k. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl