

SET-UP & TROUBLESHOOTING

- The spring in the Blue UFO shown in the pack window is likely to be deformed. Before playing for the first time, please replace this spring with the supplied spare spring, as shown in the diagrams below.
- If a spring comes loose, attach it to the UFO sections by positioning the end of the spring so it is flat against the surface. Then push the spring through each of the three plastic loops on the UFO.

INSTELLEN EN PROBLEEMOPLOSSING

- De veer van de blauwe UFO in de verpakking is waarschijnlijk vervormd. Vervang deze veer indien je het spel voor de eerste keer speelt, door de meegeleverde reserveveer, zoals aangegeven in de onderstaande afbeeldingen.
- Indien een veer losraakt, bevestig deze dan aan de boven- en onderzijdes van de UFO door het uiteinde van de veer zo te plaatsen dat deze plat tegen de zijdes ligt. Duw vervolgens de veer door elk van de drie plastic lussen op de UFO.

VORBEREITUNG & PROBLEMBEHÜBERUNG

- Die Feder im gezeigten blauen UFO in der Packung kann verformt sein. Vor dem ersten Spielen bitte diese Feder so positioniert wird, dass es flach an der Oberfläche anliegt. Dann muss die Feder durch jede der drei Kunststoffschlaufen am UFO durchgeschoben werden.
- Sollte sich eine Feder lösen, kann sie wieder an den UFO-Teilen befestigt werden, indem das Ende der Feder so positioniert wird, dass es flach an der Oberfläche anliegt. Dann muss die Feder durch jede der drei Kunststoffschlaufen am UFO durchgeschoben werden.

ALLESTIMENTO E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- È probabile che la molla dell'UFO blu mostrata nella finestra della confezione sia deformata. Prima di giocare per la prima volta, sostituire questa molla con la molla di ricambio in dotazione, come mostrato in figura.
- Se una molla si allenta o si stacca, fissarla all'UFO posizionando l'estremità della molla contro la base dell'UFO e facendola scorrere attraverso ciascuno dei tre anelli di fissaggio in plastica.

CONFIGURACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es probable que el muelle del OVNI azul que aparece en la ventana del paquete esté deformado. Antes de jugar por primera vez, sustituye este muelle por el muelle de repuesto suministrado, tal como se muestra en los diagramas siguientes.
- Si un muelle se suelta, fíjalo a las secciones del OVNI colocando el extremo del muelle de modo que quede a ras de la superficie plana. A continuación, empuja el muelle a través de cada uno de los tres bucles de plástico del OVNI.

CONFIGURACÃO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- É possível que a mola do OVNI Azul mostrado na janela da embalagem esteja deformada. Antes de jogar pela primeira vez, substitua esta mola pela mola sobresselente fornecida, conforme mostrado nas figuras abaixo.
- Se uma mola se soltar, fixe-a nas secções do OVNI posicionando a ponta da mola de forma a que fique plana relativamente à superfície. Em seguida, empurre a mola através das três argolas de plástico no OVNI.

PRZYGOTOWANIE I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- Sprężyna niebieskiego UFO pokazanego w okienku opakowania najprawdopodobniej będzie zniekształcona. Przed pierwszą zabawą

wymień tę sprężynę na dołączoną do zestawu sprężynę zapasową, zgodnie z poniższymi rysunkami.

- Jeśli jakaś sprężyna się poluzuje, przymocuj ją do sekcji UFO, umieszczając koniec sprężyny płasko na powierzchni. Następnie przepchnij sprężynę przez każdą z trzech plastikowych pętli na UFO.

OPSETNING & FEJLFINNING

- Fjederen i den blå UFO, der vises i ruden i pakken, bliver nemt deform. Før du leger for første gang, bedes du udskifte fjederen med den medfølgende reservefjeder som vist på billederne herunder.
- Hvis en fjeder bliver løs, skal du montere den på delene af UFO'en ved at anbringe enden af fjederen, så den er flad mod overfladen. Skub derefter fjederen gennem hver af de tre plastløgker i UFO'en.

OPSETT OG FEILSØKING

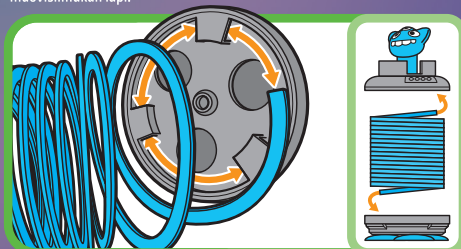
- Fjæren i den blå UFO-en som vises i pakningsvinduet er sannsynligvis deformert. Før du spiller for første gang, må denne fjæren skiftes ut med den ekstra fjæren som følger med, som vist i tegningene nedenfor.
- Hvis en fjær løser, fest den til UFO-delene ved å plassere enden av fjæren slik at den ligger flatt mot overflaten. Skyv deretter fjæren gjennom alle de tre plastløkkene på UFO-en.

INSTALLATION OCH FELSÖKNING

- Fjädern i det blåa UFO:t som visas i förpackningens fönster är troligen deformerad. Innan du spelar för första gången, byt ut denna fjäder mot den medföljande reservfjädern, såsom det visas i diagrammen nedan.
- Om en fjäder lossnar, fäst den på UFO-sektionerna genom att placera fjäderns ände så att den ligger platt mot ytan. Tryck sedan en fjäder genom alla tre plastöglorna på ditt UFO.

ASENMUS JA VIANETSIMÄ

- Pakkauksen ikkunassa näkyvä sinisen ufon jousi on todennäköisesti vääntynyt. Ennen kuin pelaat ensimmäistä kertaa, vaihda tämä jousi mukana toimitetulla varajousella alla olevien kaavioiden mukaisesti.
- Jos jousi löystyy, kiinnitä se ufon osiin asettamalla jousen pää niin, että se on tasaisesti pintaa vasten. Työnnä jousi tämän jälkeen ufon jokaisen kolmen muovisilmukan läpi.



932019

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.
www.goliathgames.com Made in China.



932019 3-10-01-2-109

INSTRUCTIONS

CONTENTS

- 3 UFOs
- 16 Farm Cards
{4 Chickens, 4 Sheep, 3 Cows,
3 Pigs, 2 Farmers}
- 4 Alien Antics Cards

GAME SET UP

1. Spread all 16 Farm Cards face up on the floor so players can see which animals and farmers are available to capture.
2. Randomly place the 4 Alien Antics Cards face down amongst the Farm Cards so that players cannot see which cards they are.
3. Give each player a UFO.

PLAYING THE GAME

Object of the game: Be the player to have the highest total score once all cards have been captured.

1. Together, players shout "Go Go UFO!", then run with their UFO to an animal, and attempt to capture it by bouncing the suction cup on the bottom of their UFO onto the card to pick it up.
2. Players use their UFOs to move captured cards to their personal piles, then head back out to catch another farmer or farm animal.
3. Place any captured Alien Antics Cards in players' personal piles as well – they'll come in handy at the end of the game.

END OF GAME

Once all cards have been captured, each alien reveals and plays their Alien Antics Cards:



Swap any one of your cards with any one card from another player!



You're a star alien! Add 2 points to your total!



Uh oh! You grabbed a cloud instead of a sheep! Remove 1 card from your capture pile.



Cluck cluck! Add 1 point for each chicken in your capture pile!

TEAM PLAY

In **team play**, each player passes the UFO to their teammate after each successful capture.

4 players: 2 teams with 1 UFO each. **5 players:** 2 teams of 2 with 1 UFO and 1 team of 1 with an UFO. **6 players:** 3 teams of 2 with 1 UFO.

SCORING

To calculate their **Card Score**, players should:

1. Add the point values from the fronts of all Farm Cards in their capture piles.
2. Add any bonus points they find hidden on the backs of their Farm Cards.
3. Add points from any +2 or +1 Alien Antics cards they have in their capture pile.

As an additional bonus, players can earn extra points if they have collected special **Cosmic Card Combinations!** Players add the point value for each Cosmic Card Combination they have collected to their Card Scores to get their **Total Score**.

Cosmic Card Combinations:

Farm Family:
2 farmers with any 2 animals = 4 bonus points.

Full Barn:
1 of each animal = 6 bonus points.

Farm Specialist:
All animals of 1 kind = 3 bonus points

WINNING

The player with the highest **Total Score** wins!

Warning. Not suitable for children under 36 months.
Small parts. Choking hazard.



HANDLEIDING

INHOUD

- 3 ufo's,
- 16 boerderijkaarten
(4 kippen, 4 schapen, 3 koeien, 3 varkens, 2 boeren)
- 4 buitenaardse fratsenkaarten

SPEL OPSTELLEN

1. Spreid alle 16 boerderijkaarten open op de vloer zodat de spelers kunnen zien welke dieren en boeren beschikbaar zijn om te vangen.
2. Leg de 4 buitenaardse fratsenkaarten willekeurig met de afbeelding naar beneden tussen de boerderijkaarten zodat de spelers niet kunnen zien welke kaarten het zijn.
3. Geef elke speler een ufo.

TIJDENS HET SPEL

Doel van het spel: Zorg ervoor dat jij de speler met de hoogste totaalscore bent als alle kaarten zijn veroverd.

1. Samen roepen de spelers "Go, Go, Ufo!", rennen dan met hun ufo naar een dier en proberen het te vangen door de zuignap aan de onderkant van hun ufo op de kaart te laten stuiten om deze op te pakken.
2. De spelers gebruiken hun ufo's om gevangen kaarten naar hun persoonlijke stapel te verplaatsen en gaan dan weer op pad om een andere boer of een ander boerderijdier te vangen.
3. Leg ook gevangen buitenaardse fratsenkaarten op de persoonlijke stapel van de spelers - ze zullen van pas komen aan het einde van het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Zo'dra alle kaarten zijn gevangen, onthult elke speler zijn eigen buitenaardse fratsenkaarten en speelt deze uit:



Ruil een van je kaarten met een kaart van een andere speler!



Je bent een buitenaards wezen! Voeg 2 punten toe aan je totaal!



Oh oh! Je hebt een wolk in plaats van een schaap gevangen! Verwijder 1 kaart van je vangstapel.



Tok tok! Voeg 1 punt toe voor elke kip op je vangstapel!

TEAMSPEL

In **teamspel** geeft elke speler de ufo door aan zijn teamgenoot na elke geslaagde vangst.

4 spelers: 2 teams met elk 1 ufo. **5 spelers:** 2 teams van 2 met 1 ufo en 1 team van 1 met een ufo. **6 spelers:** 3 teams van 2 met 1 ufo.

PUNTENVERDELING

Om hun **kaartscore** te berekenen, moeten de spelers:

1. De punten aan de voorkant van alle boerderijkaarten op hun vangstapel bij elkaar optellen.
2. Eventuele bonuspunten toevoegen die ze op de achterkant van hun boerderijkaarten hebben gevonden.
3. De punten toevoegen van alle +2 of +1 buitenaardse fratsenkaarten die ze op hun vangstapel hebben.

Als een extra bonus kunnen spelers extra punten verdienen als ze speciale **kosmische kaartcombinaties** hebben verzameld! Spelers tellen de puntwaarde voor elke kosmische kaartcombinaties die ze hebben verzameld op bij hun kaartscore om hun **totale score** te krijgen.

Kosmische kaartcombinaties:

Boerderijfamilie:

2 boeren met 2 dieren = 4 bonuspunten.

Volle stal:

1 van elk dier = 6 bonuspunten.

Boerderijspecialist:

Alle dieren van 1 soort = 3 bonuspunten.

WINNEN

De speler met de hoogste **totaalscore** wint!

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



ANLEITUNG

INHALT

- 3 UFOs
- 16 Bauernhofkarten
(4 Hühner, 4 Schafe, 3 Kühe, 3 Schweine, 2 Bauersleute)
- 4 Alienkarten

SPIELVORBEREITUNG

1. Lege alle 16 Bauernhofkarten mit dem Bild nach oben auf den Boden, sodass man sehen kann, welche Tiere und Bauersleute entführt werden können.
2. Lege die 4 Alienkarten mit dem Bild nach unten zwischen die Bauernhofkarten, sodass man nicht sehen kann, welche Karte es jeweils ist.
3. Jetzt bekommt jeder ein UFO.

SPIELABLAUF

Ziel des Spiels: Die meisten Punkte zu haben, wenn alle Karten eingesammelt wurden.

1. Alle Spieler rufen gemeinsam „Go Go UFO!“ und laufen mit Ihrem UFO los zu einem Tier, das sie dann versuchen zu entführen, indem Sie die Saugnäpfe mit der Feder nach unten schnellen lassen, um die Karte anzusaugen und hochzuheben.
2. Die Spieler bringen ihre entführten Karten mit dem UFO zu ihren persönlichen Stapeln und gehen dann wieder los, um das nächste Tier oder einen Bauern zu fangen.
3. Gefangene Alienkarten werden ebenfalls auf den Stapeln gesammelt - diese werden am Ende des Spiels noch wichtig.

ENDE DES SPIELS

Sobald alle Karten vom Boden eingefangen wurden, werden die Alienkarten umgedreht und ausgespielt:



Tausche eine deiner Karten mit einer Karte eines anderen Spielers!



Du bist ein Alienstar! Rechne 2 Punkte zu deinem Punktestand hinzu!



Oh, oh! Du hast eine Wolke statt eines Schafs erwisch! Entferne 1 Karte aus deinem Stapel.



Gack-ack-ack! Rechne 1 Punkt für jedes Huhn in deinem Stapel dazu!

TEAMS SPIELT

Wenn ihr als **Teams spielt** gibt jeder Spieler sein UFO nach einer erfolgreichen Entführung an seinen Mitspieler weiter.

4 Spieler: 2 Teams mit jeweils 1 UFO. **5 Spieler:** 2 Zweiertteams mit 1 UFO und 1 Einzelspieler mit 1 UFO.

6 Spieler: 3 Zweiertteams mit jeweils 1 UFO.

PUNKTE ZÄHLEN

So wird ausgerechnet, wie viele **Kartenpunkte** jeder erreicht hat:

1. Alle Punktwerte auf den Vorderseiten der Bauernhofkarten in jedem Stapel werden zusammengerechnet.
2. Dann werden alle Bonuspunkte hinzugezählt, die auf den Rückseiten der Karten versteckt waren.
3. Anschließend kommen alle +2 oder +1 Zusatzpunkte von den Alienkarten aus den Stapeln dazu.

Und zu guter Letzt können alle Spieler noch Bonuspunkte verdienen, indem sie spezielle **Kosmische Kartenkombinationen sammeln!** Die Punktwerte für alle erreichten kosmischen Kartenkombinationen werden dem eigenen Ergebnis hinzugerechnet, sodass jeder Spieler auf seinen **Gesamtpunktestand** kommt.

Kosmische Kartenkombinationen:

Bauernfamilie:

2 Bauersleute mit 2 Tieren = 4 Bonuspunkte.

Volle Scheune:

1 von jeder Tierart = 6 Bonuspunkte.

Bauernhofspecialist:

Alle Tiere 1 Art = 3 Bonuspunkte.

GEWINNEN

Der Spieler oder die Spielerin mit der höchsten **Gesamtpunktzahl** gewinnt!

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erststüchungsgefahr.



ISTRUZIONI

CONTENUTO

- 3 UFO,
- 16 carte fattoria (4 polli, 4 pecore, 3 mucche, 3 maiali, 2 contadini)
- 4 carte sorpresa extraterrestre

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Sparpagliare tutte e 16 le carte fattoria con la faccia rivolta verso l'alto in modo che i giocatori siano in grado di vedere gli animali e i contadini da catturare.
2. Disporre in modo casuale le 4 carte sorpresa extraterrestre a faccia in giù tra le carte fattoria in modo che i giocatori non riescano a riconoscerle.
3. Consegnare un UFO a ciascun giocatore.

COME GIOCARE

Obiettivo del gioco: Totalizza il punteggio più alto dopo che tutte le carte sono state catturate.

1. Tutti insieme i giocatori gridano "go go UFO!", mentre fanno oscillare l'UFO su e giù verso le carte target (come uno YoYo) cercando di catturarne il più possibile con la ventosa che si trova sul fondo dell'UFO.
2. I giocatori devono poi utilizzare gli UFO per spostare le carte catturate e aggiungerle ai propri mazzi per poi tornare a catturare un altro contadino o animale della fattoria.
3. I giocatori devono catturare anche le carte sorpresa extraterrestre e aggiungerle al proprio mazzo personale. Torneranno utili a fine partita.

FINE DEL GIOCO

Dopo aver catturato tutte le carte, ogni giocatore-alieno scopre e gioca le proprie carte sorpresa extraterrestre:



Scambia una delle tue carte con quella di un altro giocatore!



Sei una star extraterrestre! Aggiungi 2 punti al totale!



Oh oh! Hai preso una nuvola invece che una pecora! Togli 1 carta dal tuo mazzo.



Coccoché coccoché! Aggiungi 1 punto per ogni pollo catturato nel tuo mazzo!

GIOCO A SQUADRE

Nel **gioco a squadre**, ogni giocatore deve passare l'UFO al proprio compagno di squadra ogni volta che porta a termine una cattura.

4 giocatori: 2 squadre con 1 UFO ciascuna. **5 giocatori:** 2 squadre da 2 con 1 UFO e 1 squadra da 1 con un UFO.

6 giocatori: 3 squadre da 2 con 1 UFO.

PUNTEGGIO

Per calcolare il **punteggio totalizzato con le carte**, i giocatori devono:

1. Sommare i valori dei punti presenti sulla faccia di tutte le carte fattoria catturate.
2. Sommare eventuali punti bonus nascosti sul retro delle carte fattoria catturate.
3. Sommare i punti di eventuali +2 o +1 carte sorpresa extraterrestre presenti nel proprio mazzo.

Come ulteriore bonus, i giocatori hanno la possibilità di guadagnare punti extra se hanno catturato le carte che formano le speciali **combinazioni cosmiche!** I giocatori devono aggiungere il valore dei punti di ogni combinazione cosmica ai punteggi totalizzati con le altre carte per ottenere il **punteggio totale**.

Combinazioni cosmiche:

Famiglia della fattoria:
2 contadini con 2 animali qualsiasi = 4 punti bonus.

Fienile pieno:
1 carta di ogni animale = 6 punti bonus.

Esperto della fattoria:
Tutti animali di 1 solo tipo = 3 punti bonus.

COME VINCERE

Il giocatore con il **punteggio totale** più alto vince!

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



INSTRUCCIONES

CONTENIDO

- 3 OVNIS
- 16 cartas de granja (4 pollos, 4 ovejas, 3 vacas, 3 cerdos, 2 granjeros)
- 4 cartas de travesuras alienígenas

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Extiende las 16 cartas de granja boca arriba en el suelo para que los jugadores puedan ver qué animales y granjeros están disponibles para capturar.
2. Coloca al azar las 4 cartas de travesuras alienígenas boca abajo entre las cartas de granja para que los jugadores no puedan ver de qué cartas se trata.
3. Entrega a cada jugador un OVNI.

CÓMO SE JUEGA

Objetivo del juego: Sé el jugador que tenga la puntuación total más alta una vez capturadas todas las cartas.

1. Juntos, los jugadores gritan "¡Vamos OVNI!", luego corren con su OVNI hacia un animal, e intentan capturarlo haciendo rebotar la ventosa de la parte inferior de su OVNI sobre la carta para cogerla.
2. Los jugadores utilizan sus OVNIS para mover las cartas capturadas a sus montones personales, y luego vuelven a salir para atrapar a otro granjero o animal de granja.
3. Coloca también las cartas de travesuras alienígenas capturadas en los montones personales de los jugadores: serán útiles al final de la partida.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez capturadas todas las cartas, cada alienígena revela y juega sus cartas de travesuras alienígenas:



¡Cambia cualquiera de tus cartas por una de otro jugador!



¡Eres un alienígena estelar! ¡Suma 2 puntos a tu total!



¡Uh, Oh! ¡Has cogido una nube en vez de una oveja! Retira 1 carta de tu pila de capturas.



¡Cocorocó! ¡Suma 1 punto por cada pollo en tu pila de captura!

JUEGO DE EQUIPO

En **juego de equipo**, cada jugador pasa el OVNI a su compañero después de cada captura exitosa.

4 jugadores: 2 equipos con 1 OVNI cada uno. **5 jugadores:** 2 equipos de 2 con 1 OVNI y 1 equipo de 1 con un OVNI.

6 jugadores: 3 equipos de 2 con 1 OVNI.

PUNTUACIÓN

Para calcular su **puntuación de cartas**, los jugadores deben:

1. Sumar los valores en puntos de los frentes de todas las cartas de ganja que tengas en su montón de capturas.
2. Añadir los puntos extra que encuentren escondidos en el reverso de sus tarjetas de granja.
3. Sumar los puntos de cualquier carta de +2 o +1 de travesuras alienígenas que tengan en tu montón de captura.

¡Como bonificación adicional, los jugadores pueden ganar puntos extra si han reunido **combinaciones especiales de cartas cósmicas!** Los jugadores suman el valor en puntos de cada combinación de cartas cósmicas que han recogido a sus puntuaciones de cartas para obtener su **puntuación total**.

Combinaciones de cartas cósmicas:

Familia de granjeros:
2 granjeros con 2 animales cualesquiera = 4 puntos de bonificación.

Granero completo:
1 de cada animal = 6 puntos de bonificación.

Especialista en granjas:
Todos los animales de 1 clase = 3 puntos de bonificación.

GANAR

¡Gana el jugador con la **puntuación total** más alta!

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.



INSTRUÇÕES

CONTEÚDO

- 3 OVNI
- 16 cartões da quinta (4 galinhas, 4 ovelhas, 3 vacas, 3 porcos, 2 agricultores)
- 4 cartões de artimanhas extraterrestres

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Espalha todos os 16 cartões da quinta no chão de forma a que os jogadores consigam ver que animais e agricultores estão disponíveis para serem capturados.
2. Coloca de forma aleatória os 4 cartões de artimanhas extraterrestres com a face virada para baixo misturados com os cartões da quinta, de forma a que os jogadores não consigam ver que cartões são.
3. Atribui um OVNI a cada jogador.

COMO JOGAR

Objetivo do jogo: Torna-te no jogador a alcançar a pontuação mais elevada quando todos os cartões tiverem sido capturados.

1. Juntos, os jogadores gritam "Vai, vai, OVNI!" e depois correm com o seu OVNI até um animal e tentam capturá-lo, fazendo saltar a ventosa na parte inferior do seu OVNI para cima do cartão para o apanhar.
2. Os jogadores utilizam o seu OVNI para movimentar cartões capturados para o seu monte pessoal, depois voltam atrás para apanhar outro agricultor ou animal da quinta.
3. Coloca também todos os cartões de artimanhas extraterrestres nos montes pessoais dos jogadores - eles serão úteis no fim do jogo.

FIM DO JOGO

Quando todos os cartões tiverem sido capturados, todos os extraterrestres se revelam e jogam os seus cartões de artimanhas extraterrestres:



Troca qualquer um dos teus cartões por um cartão de outro jogador!



És uma estrela extraterrestre! Adiciona 2 pontos ao teu total!



Ups! Agarraste uma nuvem em vez de uma ovelha! Retira 1 cartão do teu monte de captura.



Cocorocó! Adiciona 1 ponto por cada galinha no teu monte de captura!

JOGO DE EQUIPA

No **jogo de equipa**, cada jogador passa o OVNI ao seu colega de equipa após cada captura bem sucedida.

- 4 jogadores:** 2 equipas com 1 OVNI cada. **5 jogadores:** 2 equipas de 2 com 1 OVNI e 1 equipa de 1 com um OVNI.
6 jogadores: 3 equipas de 2 com 1 OVNI.

PONTUAÇÃO

Para calcular as suas **pontuações dos cartões**, os jogadores devem:

1. Adicionar os valores dos pontos na parte da frente de todos os cartões da quinta nos seus montes de captura.
2. Adicionar quaisquer pontos de bónus que encontrem escondidos na parte traseira dos seus cartões da quinta.
3. Adicionar pontos de cartões de artimanhas extraterrestres +2 ou +1 que tenham no seu monte de captura.

Como bónus adicional, os jogadores podem ganhar pontos extra se tiverem reunido **combinações de cartões cósmicas especiais!** Os jogadores adicionam o valor dos pontos de cada combinação de cartões cósmicas que tenham reunido à pontuação dos seus cartões para obter a sua **pontuação total**.

Combinações de cartões cósmicas:

Família da quinta:

2 agricultores com quaisquer 2 animais = 4 pontos de bónus.

Celeiro cheio:

1 de cada animal = 6 pontos de bónus.

Especialista da quinta:

Todos os animais de 1 espécie = 3 pontos de bónus.

VENCEDOR

O jogador com a **pontuação total** mais elevada ganha!

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ

- 3 UFO
- 16 kart farmy (4 kurczaki, 4 owce, 3 krowy, 3 świnię, 2 farmerów)
- 4 karty wybryków obcych

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż na podłodze wszystkie 16 kart farmy obrazkiem do góry tak, aby gracze widzieli, które zwierzęta i farmerów można porwać.
2. Losowo rozłóż pomiędzy kartami farmy 4 karty wybryków obcych, obrazkiem do dołu tak, aby gracze nie mogli zobaczyć, które to karty.
3. Każdy gracz otrzymuje UFO.

ROZGRYWKA

Cel gry: Uzyskaj najwyższy łączny wynik po porwaniu wszystkich kart.

1. Gracze krzyczą razem „Dalej, dalej, UFO!”, po czym podbiegają ze swoimi UFO do zwierzęcia i próbują je schwytać, odbijając przyssawkę znajdującą się na spodzie UFO w stronę karty, aby ją podnieść.
2. Gracze używają swoich UFO, by przemieścić złapane karty na własne stosy, a następnie wracają, by porwać kolejne zwierzę lub farmera.
3. Wszystkie zdobyte karty wybryków obcych gracze też powinni umieścić w swoich stosach – przydadzą się na koniec gry.

KONIEC GRY

Gdy wszystkie karty zostaną zdobyte każdy gracz, który posiada jedną lub więcej kart wybryków obcych zagrywa je.



Zamień dowolną ze swoich kart na dowolną kartę innego gracza!



Jesteś gwiazdą wśród obcych! Dodaj 2 punkty do swojego łącznego wyniku!



O nie! Złapałeś chmurę zamiast owcy! Usuń jedną kartę ze swojego stosu.



Ko, ko, ko! Dodaj 1 punkt za każdego kurczaka w stosie schwytyanych kart!

GRA ZESPOŁOWA

W wariantcie **gry zespołowej** gracze dzielą się na drużyny. Każdy gracz z drużyny, po udanej próbie schwywania karty, przekazuje UFO kolejnemu graczowi. **4 graczy:** 2 drużyny, każda z 1 UFO. **5 graczy:** 2 drużyny 2-osobowe, każda z 1 UFO i drużyna 1-osobowa z 1 UFO. **6 graczy:** 3 drużyny 2-osobowe, każda z 1 UFO.

PUNKTACJA

Aby obliczyć swój **wynik z kart**, gracze powinni:

1. Dodać punkty podane na przodzie wszystkich kart farmy w ich stosach.
2. Dodać wszelkie dodatkowe punkty, które znajdują ukryte na odwrocie swoich kart farmy.
3. Dodać punkty ze wszystkich kart wybryków obcych +2 lub +1, które mają w swoim stosie.

Jako bonus gracze mogą zdobyć dodatkowe punkty, jeśli zebrali specjalne **kosmiczne kombinacje kart!** Gracze dodają punkty za każdą zebraną kosmiczną kombinację kart do sumy ze swoich kart, aby obliczyć **łączny wynik**.

Kosmiczne kombinacje kart:

Farmerowska rodzina:

2 farmerów i 2 dowolne zwierzęta = 4 bonusowe punkty.

Pełna stodoła:

1 zwierzę każdego rodzaju = 6 bonusowych punktów.

Farmerowski ekspert:

Wszystkie zwierzęta danego rodzaju = 3 bonusowe punkty.

WYGRANA

Zwycięza gracz (drużyna), który(a) uzyskał(a) najwyższy **łączny wynik!**

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.



BRUGERVEJLEDNING

INDHOLD

- 3 UFO'er
- 16 bondegårdskort
- [4 kyllinger, 4 får, 3 kører, 3 grise, 2 bondemænd]
- 4 antikke rumvæsenkort

OPSÆTNING AF SPILLET

1. Spred alle 16 bondegårdskort ud på gulvet med forsiden opad, så spillerne kan se, hvilke dyr og bondemænd de kan fange.
2. Læg de 4 antikke rumvæsenkort tilfældigt med forsiden nedad blandt bondegårdskortene, så spillerne ikke kan se, hvad det er for nogle kort.
3. Giv hver spiller en UFO.

SPILLER SPILLET

Spillets formål: Vær den spiller, der samlet har det højeste antal point, når alle kortene er blevet fanget.

1. Sammen råber spillerne: "Kom så, UFO!", løber derefter med deres UFO hen til et dyr og forsøger at fange det ved at slå sugekoppen i bunden af deres UFO ned på kortet for at samle det op.
2. Spillerne bruger deres UFO'er til at flytte de kort, de har fanget, til deres egne bunker og går derefter i gang med at fange en bondemand mere eller flere bondegårdsdyr.
3. Læg også alle de indfangede antikke rumvæsenkort i spillernes egne bunker - de bliver en stor hjælp i slutningen af spillet.

SPILLETS AFSLUTNING

Når alle kort er blevet fanget, viser og spiller hvert rumvæsen sine antikke rumvæsenkort:



Byt et vilkårligt af dine kort med et vilkårligt kort fra en anden spiller!



Du er et stjerne-rumvæsen! Læg 2 point til dit samlede antal point!



Åh-åh! Du fangede en sky i stedet for et får! Fjern 1 kort fra din bunke med kort, du har fanget.



Klukk-klukk! Læg 1 point til for hver kylling i din bunke med kort, du har fanget!

HOLDSPIL

Hvis **1 spiller i hold**, giver hver spiller UFO'en videre til deres holdkammerat, hver gang det lykkes at fange noget.

4 spillere: 2 hold med hver 1 UFO. **5 spillere:** 2 hold med 2 spillere og 1 UFO og 1 hold med 1 spiller og en UFO.

6 spillere: 3 hold med 2 spillere og 1 UFO.

POINTTÆLLING

For at beregne deres **pointtal på kortene** skal spillerne:

1. Lægge pointene fra forsiden af alle bondegårdskort til i deres bunke med kort, de har fanget.
2. Lægge eventuelle bonuspoint til, som de finder skjult på bagsiden af deres bondegårdskort.
3. Lægge point til fra eventuelle antikke rumvæsenkort med +2 eller +1, som de har i deres bunke med kort, de har fanget.

Som en ekstra bonus kan spillerne tjene ekstra point, hvis de har samlet særlige **kosmiske kortkombinationer!** Spillerne lægger pointene for hver kosmisk kortkombination, de har samlet, til deres pointtal for at få deres **samlede pointtal**.

Kosmiske kortkombinationer:

Bondegårdsfamilie:

2 bondemænd med 2 vilkårlige bondegårdsdyr = 4 bonuspoint.

Fuld lade:

1 af hvert dyr = 6 bonuspoint.

Bondegårdsspecialist:

Alle dyr af 1 slags = 3 bonuspoint.

SÅDAN VINDER DU SPILLET

Spilleren med det højeste **samlede pointtal** vinder!

Advarsel. Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele. Kvalningsfare.



BRUKSANVISNING

INDHOLD

- 3 UFO'er
- 16 bondegårdskort
- [4 kyllinger, 4 sauer, 3 kyr, 3 griser, 2 bønder]
- 4 rumvesenkort

SPILLOPPSETT

1. Legg alle de 16 bondegårdskortene på gulvet med billedsiden opp, slik at spillerne kan se hvilke dyr og bønder som er tilgjengelige for fangst.
2. Plasser de 4 rumvesenkortene med billedsiden ned blant bondegårdskortene, slik at spillerne ikke kan se hvilke kort de er.
3. Gi hver spiller en UFO.

SPILLER SPILLET

Spillets mål: Bli den spilleren som har høyest total poengsum når alle kortene har blitt fanget.

1. Sammen roper spillerne «Go Go UFO!», og løper med UFO-en sin til et dyr og prøver å fange det ved å sprette sugekoppen på bunnen av UFO-en opp på kortet for å plukke det opp.
2. Spillerne bruker UFO-ene sine til å flytte fangede kort til sine personlige bunker, og drar så ut igjen for å fange en annen bonde eller et husdyr.
3. Legg også eventuelle fangede rumvesenkort i spillernes personlige bunker - de vil komme til nytte ved spillets slutt.

SLUTTEN AV SPELET

Når alle kortene er tatt, avslører og spiller hvert rumvesen romvesenkortene sine:



Bytt hvilket som helst av kortene dine med et hvilket som helst kort fra en annen spiller!



Du er et stjerne-rumvesen! Legg 2 poeng til totalsummen din!



Ups! Du tok en sky i stedet for en sau! Fjern 1 kort fra fangstbunken din.



Klukk klukk! Legg til 1 poeng for hver kylling i fangstbunken din!

LAGSPILL

I **lagspill** gir hver spiller UFO-en til lagkameraten sin etter hver vellykkede fangst.

4 spillere: 2 lag med 1 UFO hver. **5 spillere:** 2 lag på 2 med 1 UFO, og 1 lag på 1 med en UFO. **6 spillere:** 3 lag på 2 med 1 UFO.

DOENGSETTING

For å beregne sin **kortpoengsum** skal spillerne:

1. Legge sammen poengverdiene på forsiden av alle bondegårdskortene i fangstbunken.
2. Legg til eventuelle bonuspoeng som er gjemt på baksiden av bondegårdskortene.
3. Legge til poeng fra eventuelle +2 eller +1 rumvesenkort de har i fangstbunken.

Som en ekstra bonus kan spillerne få ekstra poeng hvis de har samlet spesielle **kosmiske kortkombinasjoner!** Spillerne legger poengverdien for hver kosmiske kortkombinasjon de har samlet sammen med kortpoengene for å få sin **totale poengsum**.

Kosmiske kortkombinasjoner:

Bondefamilie:

2 bønder med 2 dyr = 4 bonuspoeng.

Fullt fjøs:

1 av hvert dyr = 6 bonus points.

Gårdsspecialist:

Alle dyr av 1 slag = 3 bonuspoeng.

VINNE

Spilleren med høyeste **totale poengsum** vinner!

Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små dele. Kvelningsfare.



BRUKSANVISNING

INNEHÅLL

- 3 ufon
- 16 bondgårdskort
- 4 hönor, 4 får, 3 kor, 3 grisar, 2 bönder
- 4 utomjordingshyss-kort

SPELFÖRBEREDELSE

1. Sprid ut alla 16 bondgårdskort uppåtvända på golvet så att spelarna kan se vilka djur och bönder som finns att fånga.
2. Placera slumpmässigt ut de 4 utomjordingshyss-korten, nedåtvända, bland bondgårdskorten så att spelarna inte kan se vilka kort de är.
3. Ge varje spelare ett ufo.

SPELAR SPELET

Syftet med spelet: Var den spelare som har högst poäng totalt när alla kort har fångats.

1. Tillsammans ropar spelarna "Go Go ufo!", och springer sedan med ufot till ett djur och försöker att fånga det genom att studsas sugpropparna på undersidan av ufo på kortet för att plocka upp det.
2. Spelarna använder ufot för att flytta fångade kort till sina personliga korthögar, och springer sedan tillbaka för att fånga ytterligare en bonde eller ett gårdsdjur.
3. Placera även eventuella fångade utomjordingshyss-kort i spelarnas personliga korthögar – de kommer att vara till nytta i slutet av spelet.

AVSLUTNINGEN AV SPELET

När alla kort har fångats avslöjas utomjordingarna och spelar sina utomjordingshyss-kort:



Byt ut valfritt eget kort mot ett kort från en annan spelare!



Du är en stjärn-utomjording! Lägg till 2 poäng till dina totala poäng!



Åh nej! Du fångade ett moln istället för ett får! Ta bort 1 kort från din fångsthög.



Kuckeliku! Lägg till 1 poäng för varje höna i din fångsthög!

LAGSPEL

Vid **lagspel** ska varje spelare skicka vidare ufot till sin lagkamrat efter att ha fångat ett djur eller en bonde.

4 spelare: 2 lag med 1 ufo var. **5 spelare:** 2 lag om 2 spelare med 1 ufo och 1 lag om 1 spelare med ufo. **6 spelare:** 3 lag om 2 spelare med 1 ufo.

POÄNGRÄKNING

För att räkna ut **kortpoängen** ska spelarna:

1. Räkna ihop poängen från framsidan av alla bondgårdskort i sina fångsthögar.
2. Räkna ihop eventuella bonuspoäng som finns gömda på baksidan av bondgårdskorten.
3. Räkna ihop poäng från eventuella utomjordingshyss-kort som ger +2 eller +1 som de har i sina fångsthögar.

Som en extra bonus kan spelare få ytterligare poäng om de har samlat särskilda **kosmiska kortkombinationer!** Spelarna lägger till poängen från varje kosmisk kortkombination som de samlat ihop till deras kortpoäng för att få **totalpoängen**.

Kosmiska kortkombinationer:

Gårdsfamilj:

2 bönder med 2 djur = 4 bonuspoäng.

Full ladugård:

1 av varje djur = 6 bonuspoäng.

Gårdsspecialist:

Alla djur av 1 sort = 3 bonuspoäng.

HUR DU VINNER

Spelaren med **högst totalpoäng** vinner!

Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader.
Smådelar. Kvävningsrisk.



OHJEET

SISÄLTÖ

- 3 ufoa
- 16 maatilakorttia
- 4 kanaa, 4 lammasta, 3 lehmää, 3 porsasta ja 2 villjelijää)
- 4 avaruusolentokorttia

DELIN VALMISTELUT

1. Levitä kaikki 16 maatilakorttia kuvapuoli ylöspäin lattialle, jotta pelaajat näkevät, mitkä eläimet ja maanviljelijät ovat napattavissa.
2. Aseta 4 avaruusolentokorttia satunnaisesti kuvapuoli alaspäin maatilakorttien joukkoon niin, etteivät pelaajat näe, mitkä kortit ne ovat.
3. Anna jokaiselle pelaajalle ufo.

DELIN KULKU

Pelin tavoite: Pelaaja, jolla on eniten pisteitä korttien loputtua, on voittaja.

1. Pelaajat huutavat yhdessä "Go Go UFO!", juoksevat ufonsa kanssa eläimen luokse ja yrittävät vangita sen pompauttamalla ufonsa pohjassa olevan imukupin kortin päälle nostatakseen sen.
2. Pelaajat käyttävät ufojaan siirtääkseen napatut kortit omiin kasoihinsa ja lähtevät sitten takaisin nappaamaan uutta maanviljelijää tai maatilaneläintä.
3. Aseta myös kaikki napatut avaruusolentokortit pelaajien omiin kasoihin, sillä niistä on hyötyä pelin lopussa.

DELIN LOPPU

Kun kaikki kortit on napattu, kukin avaruusolento paljastaa ja pelaa avaruusolentokorttinsa:



Vaihda mikä tahansa korttisi toisen pelaajan mihin tahansa korttiin!



Olet tähtiolento! Lisää 2 pistettä kokonaismääräsi!



Voi ei! Nappasit pilven lampaan sijasta! Poista 1 kortti napattujen korttien pinostasi.



Kot kot! Lisää 1 piste jokaisesta kanasta, joka löytyy napattujen korttien pinostasi!

JOUKKUEDELI

Joukkuepelissä jokainen pelaaja luovuttaa ufon joukkueoverilleen jokaisen onnistuneen nappauksen jälkeen.

4 pelaajaa: kaksi joukkuetta, joilla molemmilla on yksi ufo. **5 pelaajaa:** kaksi kahden hengen joukkuetta, joilla on yksi ufo, ja yksi yhden hengen joukkue, jolla on ufo. **6 pelaajaa:** kolme kahden hengen joukkuetta, joilla on yksi ufo.

DISTELASKU

Korttipisteiden laskemiseksi pelaajien tulee:

1. Lisätä kaikkien napattujen korttien pinoissa olevien maatilakorttien etupuolten pistearvot.
2. Lisätä kaikki bonuspisteet, jotta löytyvät piilotettuna maatilakorttien takapuolelta.
3. Lisätä pisteet kaikista +2 tai +1 -avaruusolentokorteista, joita heillä on napattujen korttien pinoissa.

Lisäbonuksena pelaajat voivat ansaita lisäpisteitä, jos he ovat keränneet erityisiä **kosmisia korttiyhdistelmiä!** Pelaajat lisäävät jokaisen keräämänsä kosmisen korttiyhdistelmän pistearvon korttipisteisiinsä saadakseen **kokonaispistemääränsä**.

Kosmiset korttiyhdistelmät:

Maatilaperhe:

2 villjelijää ja 2 mitä tahansa eläintä = 4 bonuspistettä.

Täysi karjasuoja:

1 jokaista eläintä = 6 bonuspistettä.

Maatila-asiantuntija:

kaikki 1 lajin eläimet = 3 bonuspistettä.

VOITTAMINEN

Pelaaja, jolla on korkein **kokonaispistemäärä**, voittaa!

Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.