

## Instructie voor boerderijklussen

### Hoe moet ik het spel spelen/inleveren



Hierboven zie je het beginscherm.

Je hebt om te spelen de dieren niet nodig in je schuur.

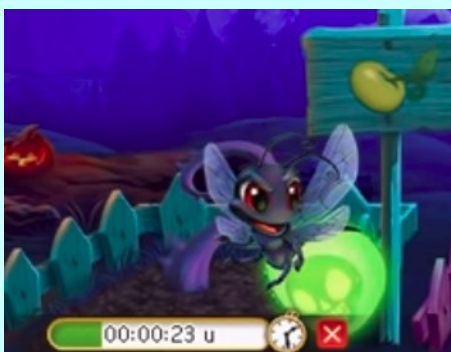
Deze krijg je van het spel cadeau.



Hierboven zie je dat het vuur vliegje is geactiveerd.

Deze kan je nu gaan trainen.

Je kiest voor 1 van de 3 mogelijkheden en sleept hem daar heen.



Je ziet dan een klokje lopen met tijd. Elke keer als je hem traint wordt de tijd langer.

Als hij klaar is klik je erop.

Het dier valt dan direct in slaap.



Om de beloning te krijgen moet je hem wakker maken.

Hier zijn 2 manieren voor:

- 2 supervoer
- 90 donkere energierepen



gewas kan je maken op je volle maan velden

Je ziet nu een geel en een bruin deel bij het gloeiwormpje.

- het bruine is wat je nodig hebt. Zeg maar het aantal keer dat je hem moet trainen
- het gele is wat je tot nu toe hebt gedaan.

Je ziet de nummers 1 tot en met 4

Dat zijn de klassen die je moet voltooien met trainen.

Je hoeft niet voor elke dier 5 keer te trainen om de vierde klas af te maken.

Let dus goed op dat je niet te vaak traint is zonde van je eventgewas en je drops.

Als je genoeg hebt getraind voor klas 1 moet je die nog voltooien.

- dit doe je door op het cijfer te klikken
- je dier moet wel wakker zijn hiervoor

**Hieronder een tabel met wat en hoe vaak je een dier moet trainen om alle dieren klas vier te laten voltooien**

	zaaien	snoeien	oogsten
Griezelig vuurvliegje	3	2	2
kattenfee	5	3	2
slijmmonster	5	4	4
zombieschaap	5	5	5