

AMY'S FARM

Spielanleitung * Instruction

**XL SOUND
GAME** 



GRUNZ!
OINK!

MÄH!
BAAH!

MUH!
MOO!

WIEH!
NEIGH!



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 多方面发展提升 / El juego fomenta /
Gra rozwija / Hra podporuje



Somatische Bildung: Genaues Zuhören (akustische Wahrnehmung und auditive Gedächtnisfähigkeit), Feinmotorik beim Bewegen der Spielfigur.

Somatic Education: careful listening (acoustic perception and auditory memory), fine motor skills when moving the game figure.

Formation somatique: Écoute attentive (perception acoustique et mémoire auditive), motricité fine lors du déplacement du pion.

体感教育: 专注聆听（声音辨识与听觉记忆），移动游戏角色时的精细动作控制

Desarrollo somático: Escucha atenta (percepción acústica y memoria auditiva), motricidad fina al mover la figura de juguete.

Edukacja somatyczna: ćwiczenie uważnego słuchania (percepcja słuchowa i pamięć słuchowa), doskonalenie małej motoryki przy przesuwaniu pionka.

Fyzický vývoj: Pozorné počúvanie (akustické vnímanie a sluchová pamäť), jemná motorika pri pohybe figúrky.



Sprachliche Bildung: Kommunikation, Erkennen und Benennen von Tieren und Tiergeräuschen.

Linguistic education: communication, recognising and naming animals

Formation linguistique: Communication, reconnaissance et dénomination des animaux et de leur cri.

语言教育: 动物名称认知与发音练习，游戏中的社交对话

Educación lingüística: Comunicación, reconocimiento y denominación de animales y sonidos de animales.

Edukacja językowa: komunikacja, rozpoznawanie i nazywanie zwierząt oraz dźwięków wydawanych przez zwierzęta

Rozvoj reči: Komunikácia, rozpoznávanie a pomenovanie zvierat a zvukov zvierat.



Soziale Bildung: Regeln innerhalb einer Gruppe einhalten, Sozialverhalten während des Spiels.

Social Education: following rules within a group, social behaviour during the game.

Education sociale : Respecter les règles au sein d'un groupe, comportement social pendant le jeu.

社会教育: 遵守团体规则，培养轮流等待的社交礼仪

Desarrollo social: Comunicación, reconocimiento y denominación de animales y sonidos de animales.

Edukacja społeczna: przestrzeganie zasad w grupie, zachowanie społeczne podczas gry

Sociálny vývoj: Dodržiavanie pravidiel v skupine, sociálne správanie počas hry.

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
游戏信息/Información sobre el juego/
Informacje o grze/Informácie o hre



Game Info

www.beleduc.de/
amys-farm

AMY'S FARM

Hört genau hin und findet die Tiere

Listen closely and find the animals

GRUNZ!
OINK!



MUH!
MOO!

GERÄUSCHE-SPIEL
SOUND GAME

JEDE RUNDE NEU GEMISCHT!
RESHUFFLED EVERY ROUND!

10 Futterballen |
10 animal feed



Zaun |
fence



Fahne mit
Tiermotiven |
Flag with animal
motifs



Scheune
barn



Würfel
dice



Spielfigur Amy
game figur Amy

8 Büsche je 2x das gleiche Geräusch |
8 bushes each make the same sound twice



Holzspielbrett mit Geräuschfunktion |
wooden game board with sound functions



Spielmatte | game mat



2 x AAA Batterien erforderlich –
nicht im Lieferumfang enthalten!
2 x AAA batteries required – not
included in delivery!



25587 AMY'S FARM

Auf Amys Farm ist heute etwas Lustiges passiert! Die Tiere haben sich einen Scherz erlaubt und verstecken sich in den Büschen auf der Farm. Als Amy ihre Tiere füttern möchte, merkt sie, dass sie Hilfe braucht, um alle Tiere wiederzufinden. Dabei ist gutes Zuhören wichtig, um nach und nach alle Tiere zu entdecken. Die Geräusche verraten, welches Tier sich in welchem Busch versteckt hat: Die Kuh muht, das Schaf blökt, das Schwein grunzt und das Pferd wiehert.

Das Spiel lädt Kinder dazu ein, ganz genau zuzuhören. Es fördert das aufmerksame Hinhören, das Merken von Geräuschen und macht tierischen Spaß.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Batterien in das Spielbrett (Klappe am Boden) eingelegt. Mischt die kleinen Büsche durch und stellt sie in die sechseckigen Felder auf dem Spielbrett. Erst danach schaltet ihr den Schalter auf der Rückseite auf „ON“. Die Scheune befindet sich links vom Spielbrett und der Würfel liegt griffbereit daneben. Die Fahne wird in den Schlitz in der Mitte gesteckt. Neben dem Spielbrett wird der Zaun aufgestellt, in dem das Tierfutter gestapelt wird. Die Farmerin Amy steht an der Scheune und wartet dort auf den Spielbeginn.

Amys Farmtiere haben sich versteckt und sind zur Erinnerung auf der Scheune und der Fahne abgebildet. Sprecht vor Spielbeginn über die Tiere. Welche Geräusche machen sie? Tiergeräusche nachahmen ist besonders lustig!



Jedes Tier versteckt sich 2x im Busch.

QUICK-START

- 1 Batterien einlegen (2x AAA).
- 2 Büsche mischen und verteilen.
- 3 Schalter umlegen (ON) und loslegen.

„Schaltet das Spielbrett nach jedem Spiel aus und mischt die Büsche neu. So sind die Tiere jedes Mal an einem anderen Ort versteckt.“

AMY'S TIPP



Spielverlauf

Der älteste Mitspieler darf beginnen und würfelt. Der Spieler zieht mit Amy die gewürfelten Schritte und bleibt auf einem Feld neben einem Busch stehen. **Jetzt rät der Spieler welches Tier sich dort versteckt.**

Er kann das Tiergeräusch (Kuh, Schaf, Schwein, Pferd) nachmachen **oder** benennt das Tier. Entscheidet euch am besten vor Spielbeginn, wie ihr spielen wollt. Nun darf er den Busch anheben und genau hinhören.

Hat er das Tier vorher **richtig geraten**, stellt er den Busch wieder an seinen Platz und darf noch einmal würfeln. Amy läuft weiter, rät das nächste versteckte Tier, hebt den Busch an und hört aufmerksam hin. Schafft es Amy bis ans Ende des Spielbretts alle Tiere richtig zu erraten, erhält der Spieler einen Futterballen als Belohnung und legt ihn vor sich ab. Würfelpunkte können am Ende übrigbleiben. Amy wird wieder an den Start bei der Scheune gestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat der Spieler **falsch geraten**, stellt er den Busch wieder an seinen Platz und seine Runde ist zu Ende. **Amy wird wieder an den Start bei der Scheune gestellt.** Dort beginnt der nächste Spieler seine Runde.

TIPP



Merkt euch, welches Tier ihr an welchem Busch gehört habt! Wenn ihr später zum selben Busch kommt, wisst ihr schon, wer sich dort versteckt.

BEISPIEL

- 1 Würfeln & mit Farmerin Amy in Pfeilrichtung ziehen.
- 2 Raten, wer sich im Busch versteckt. Ein Tier benennen oder Tierlaut machen.



- 3 Busch anheben & gut hinhören.
- 4 Richtig: Dann weiter würfeln & raten bis man falsch liegt oder es ins Ziel schafft und einen Ballen bekommt.

Falsch: Amy wird wieder an den Start gestellt. Der nächste Spieler darf seine Runde beginnen.



Info: Jeder Spieler braucht mindestens drei Würfelschritte (4-4-1), um zum Tierfutter zu gelangen. Je nach Würfelglück kann es aber auch in kleineren Schritten und somit langsamer vorwärtsgen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **drei Futterballen** gesammelt hat. Nun sind alle Tiere wieder da und Amy kann mit dem Füttern beginnen.

Tip: Für kleinere Kinder kann die Anzahl der Futterballen verringert werden.





25587 AMY'S FARM

Something funny happened on Amy's farm today! The animals decided to play a prank by hiding themselves in the bushes on the farm. As Amy gets ready to feed them, she realises she'll need help to find all of them. Careful listening is key to discover all the animals. Each sound reveals which animal is hiding in which bush: The cow moos, the sheep bleats, the pig grunts and the horse neighs.

The game invites children to listen very carefully. It promotes attentive listening, the remembering of sounds and is lots of fun at the same time.

Game preparation

Before beginning the game, insert the batteries into the game board (compartment on the bottom). Next, shuffle the bushes and place them onto the hexagonal spaces on the game board. After everything is set, you can turn the switch on the backside to "ON". The barn is located to the left of the game board and the dice is placed next to it. The flag is inserted into the slot in the middle. The animal feed is stacked in the fence next to the game board. Farmer Amy stands by the barn and waits for the game to begin.

Amy's farm animals have hidden themselves and are shown on the barn and on the flag as a reminder. Take a moment to talk about the animals before starting the game. What sounds do the animals make? Imitating animal sounds is really fun!



Each animal hides 2x in the bushes.

QUICK-START

- 1 Insert the batteries (2x AAA).
- 2 Shuffle the bushes and place them.
- 3 Turn the switch (ON) and get started.

„Turn off the game board and shuffle the bushes after each game. That way, the animals are hidden in a different place each time.“

AMY'S TIP





How to play

The oldest player begins the game by rolling the dice. The player moves Amy the number of steps rolled with the dice and stops on a field beside a bush. **Now the player guesses which animal is hiding there.**

They can imitate the animal's sound (cow, sheep, pig, horse) **or** name the animal. It is best to decide how you want to play before the game starts. Now they may lift the bush and listen carefully.

If he guessed the animal **correctly**, the player returns the bush to its spot and rolls the dice again. Amy continues, guesses the next hidden animal, lifts the bush and listens attentively. If Amy successfully guesses all the animals by the time she reaches the end of the game board, the player earns an animal feed bale as a reward and places it in front of them. Any extra dice points can be disregarded at the end. Amy returns to the start by the barn and the next player takes their turn and rolls the dice.

If the guess is unfortunately **incorrect**, they return the bush to its spot and their turn is over. **Amy is placed back at the start at the barn** and the next player takes their turn.

TIP



Remember which animal you heard at which bush! When you get to the same bush later, you will already know who is hiding there.



EXAMPLE

- 1 Roll the dice and move with farmer Amy in the direction of the arrow.
- 2 Guess who is hiding in the bush. Name the animal or make an animal sound.



- 3 Lift the bush and listen carefully.
- 4 Correct: Keep rolling the dice and guessing until you make a mistake or reach the finish line to collect a bale.

Incorrect: Amy moves back to the starting line. The next player may begin their turn.

Info: Each player needs at least three dice steps (4-4-1) to reach the animal feed. Depending on the luck of the roll, however, they could also progress in smaller steps and therefore more slowly.

End of the game

The game ends as soon as one player collects **three animal feed bales**. All the animals have been found and Amy can finally feed them.

Tip: For smaller children, the number of animal feed bales can be reduced.





25587 AMY'S FARM

Quelque chose d'amusant s'est passé aujourd'hui à la ferme d'Amy : les animaux ont fait une farce et se sont cachés dans les buissons ! Alors qu'Amy veut nourrir les animaux, elle réalise qu'elle a besoin d'aide pour les retrouver. Une écoute attentive est essentielle pour les retrouver un par un. Les sons révèlent quel animal se cache dans quel buisson : la vache meugle, le mouton bêle, le cochon grogne et le cheval hennit.

Ce jeu invite les enfants à écouter attentivement. Il encourage l'écoute active, la mémorisation des sons et est un jeu amusant et respectueux des animaux.

Préparation du jeu

Avant la première partie, insérez les piles dans le plateau de jeu (rabat en bas). Mélangez les petits buissons et placez-les dans les cases hexagonales du plateau. Ensuite, mettez l'interrupteur au dos sur « ON ». La ferme se trouve à gauche du plateau de jeu et le dé est placé à côté, à portée de main. Le drapeau est inséré dans la fente du milieu. La clôture, où sont empilées les provisions pour animaux, est placée à côté du plateau de jeu. Amy, la fermière, se tient près de la ferme et attend le début de la partie.

Les animaux de la ferme d'Amy se cachent et sont représentés sur la ferme pour rappel. Parlez des animaux avant de commencer la partie. Quels cris font-ils ? Imiter les cris des animaux est particulièrement amusant !



Chaque animal se cache deux fois dans le buisson.

DÉMARRAGE RAPIDE

- 1 Insérez les piles (2x AAA).
- 2 Mélangez et répartissez les buissons.
- 3 Mettez l'interrupteur sur « ON » et commencez à jouer.

« Éteignez le plateau de jeu après chaque partie et mélangez les buissons. Ainsi, les animaux sont cachés à un endroit différent à chaque fois. »

CONSEIL D'AMY

DÉBUT

FIN

Remarque : Le plateau de jeu en bois passe en mode veille après 5 minutes.

beleduc

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence et lance le dé. Il avance Amy selon le nombre de pas obtenu et s'arrête sur une case près d'un buisson. **Il devine alors quel animal s'y cache.**

Il peut imiter le cri de l'animal (vache, mouton, cochon, cheval) **ou** nommer l'animal. Il est préférable de décider de son mode de jeu avant le début de la partie. Il peut ensuite soulever le buisson et écouter attentivement.

S'il a **deviné** l'animal, il remet le buisson à sa place et relance le dé. Amy continue, devine l'animal caché suivant, soulève le buisson et écoute attentivement. Si Amy parvient à deviner tous les animaux avant la fin du plateau de jeu, le joueur reçoit une pièce nourriture - fourrage en récompense et la place devant lui. Il peut rester des points de dés à la fin. Amy est remise au point de départ, près de la ferme et le joueur suivant joue.

Si le joueur **s'est trompé**, il remet le buisson à sa place et son tour est terminé. **Amy revient au point de départ, près de la ferme.** Le joueur suivant commence son tour à cet endroit.

CONSEIL

Souvenez-vous de l'animal que vous avez entendu dans quel buisson ! Lorsque vous reviendrez plus tard dans le même buisson, vous saurez déjà qui s'y cache.

EXEMPLE

- 1 Lancez le dé et avancez avec Amy, la fermière, dans le sens de la flèche.
- 2 Devinez qui se cache dans le buisson. Nommez l'animal ou faites son cri.



- 3 Soulevez le buisson et écoutez attentivement. 
- 4 Correct : Continuez à lancer le dé et à deviner jusqu'à ce que vous vous trompiez ou que vous atteigniez la ligne d'arrivée et receviez une pièce nourriture - fourrage.

Incorrect : Amy revient au départ. Le joueur suivant commence son tour. 



Info : Chaque joueur doit faire au moins trois pas (4-4-1) pour atteindre la nourriture pour animaux. Il peut également avancer par petits pas et donc plus lentement.

Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois pièces de nourriture - fourrage. Tous les animaux sont de retour et Amy peut commencer à nourrir les animaux.

Conseil : Pour les plus jeunes, le nombre de pièces de nourriture - fourrage peut être réduit.





25587 AMY'S FARM

艾米农场的动物们今天玩起了捉迷藏! 它们调皮地躲进灌木丛中, 当艾米准备喂食时, 发现需要小朋友帮忙寻找。仔细聆听是关键——每种动物的叫声都对应着特定的灌木丛: 奶牛发出哞哞声, 绵羊咩咩叫, 猪哼哼响, 马则嘶鸣。游戏通过趣味互动培养孩子的专注力与声音记忆能力。

游戏准备

将电池装入游戏板底部电池仓

打乱灌木丛卡, 随机放置在游戏板的六边形格子上

打开游戏板背面开关至ON

将谷仓、骰子、旗子按图示位置摆放, 饲料堆放在围栏旁

农场里的小动物藏在了灌木丛里, 小旗子可以帮助你回忆有哪些小动物。在游戏开始前, 也可以说说看这些小动物的特点, 比如小动物们会发出什么样的声音? 让我们开始游戏吧。



每种小动物有2个

快速开始指南

- ① 装入电池
- ② 打乱灌木丛卡
- ③ 开启开关, 开始游戏



每局结束后关闭电源并重新摆放灌木丛, 动物藏匿位置会变化哦!

小贴士

贴士: 5 分钟没有游玩, 游戏会自动进入待机模式。



游戏规则

从年纪最大的小朋友开始, 投掷骰子移动艾米, 停在对应灌木丛旁, 猜一猜灌木里的是什么小动物

可以模仿动物叫声或说出动物名称

翻开灌木丛验证答案

猜对: 继续投掷, 直至猜错或到达终点, 到达终点可以获得1个饲料奖励。到终点后换下一位玩家开始

猜错: 返回起点, 换下一位玩家



小贴士

在其他玩家玩的时候, 你可以记住灌木丛藏的是什么小动物。



示例回合

① 投骰子, 按箭头方向移动艾米

② 猜一猜灌木丛里是什么小动物



③ 翻开验证

④ 正确继续, 直到错误或者到达终点

错误换人, 艾米回到原点



提示

每个玩家最少需要掷3次骰子到达终点 (4-4-1)

游戏结束

当某位玩家集齐3份饲料时

所有动物都被找到, 艾米终于可以喂食它们啦

低龄儿童建议: 可减少获胜所需饲料数量





25587 AMY'S FARM

¡Algo gracioso ha pasado hoy en la granja de Amy! Los animales hicieron una broma y se escondieron entre los arbustos. Cuando Amy quiere alimentar a sus animales, se da cuenta de que necesita ayuda para encontrarlos a todos. Escuchar atentamente es clave para descubrirlos uno por uno. Los sonidos revelan qué animal se esconde en qué arbusto: la vaca muge, la oveja bala, el cerdo gruñe y el caballo relincha.

Este juego invita a los niños a escuchar atentamente. Fomenta la escucha atenta, la capacidad de recordar sonidos y es una diversión amigable con los animales.

Preparación del juego

Antes del primer juego, inserta las pilas en el tablero (solapa inferior). Mezcla los arbustos pequeños y colócalos en los espacios hexagonales del tablero. Solo entonces, gira el interruptor de la parte trasera a la posición "ON". El granero se encuentra a la izquierda del tablero y el dado se coloca junto a él, al alcance de la mano. La bandera se inserta en la ranura central. La valla, donde se apila el alimento para los animales, se coloca junto al tablero. La granjera Amy espera junto al granero a que comience el juego.

Los animales de la granja de Amy se esconden y están representados en el granero y la bandera como recordatorio. Habla sobre los animales antes de empezar el juego. ¿Qué sonidos hacen? ¡Imitar sonidos de animales es muy divertido!



Cada animal se esconde dos veces en el arbusto.

INICIO RÁPIDO

- 1 Inserta las pilas (2x AAA).
- 2 Mezcla y distribuye los arbustos.
- 3 Activa el interruptor (ON) y empieza a jugar.

"Apaga el tablero después de cada partida y baraja los arbustos. Así, los animales se esconden en un lugar diferente cada vez."

CONSEJO
DE AMY



INICIO

FIN

Nota: El tablero de madera entra en modo de espera después de 5 minutos.

beleduc

Desarrollo del juego

El jugador de mayor edad empieza y tira el dado. Avanza la cantidad de pasos que obtuvo Amy y se detiene en un espacio junto a un arbusto. **Adivina qué animal está escondido.**

Puede imitar el sonido del animal (vaca, oveja, cerdo, caballo) o nombrarlo. Es mejor decidir cómo quiere jugar antes de empezar. Luego, puede levantar el arbusto y escuchar atentamente.

Si **acierta** el animal, devuelve el arbusto a su lugar y vuelve a tirar el dado.

Amy continúa, adivina el siguiente animal escondido, levanta el arbusto y escucha atentamente. Si Amy logra adivinar todos los animales al final del tablero, recibe una bola de comida como recompensa y la coloca frente a él. Pueden sobrar puntos de dados al final. Amy se coloca de nuevo al principio, cerca del granero, y el siguiente jugador juega su turno.

Si **se equivoca**, devuelve el arbusto a su lugar y termina su turno.

Amy se coloca de nuevo al principio, cerca del granero.

El siguiente jugador empieza su turno allí.

CONSEJO



¡Recuerda qué animal oíste en qué arbusto! Cuando llegues al mismo arbusto más tarde, ya sabrás quién se esconde allí.

EJEMPLO

- 1 Tira el dado y avanza con la granjera Amy en la dirección de la flecha.
- 2 Adivina quién se esconde en el arbusto. Nombra el animal o haz un sonido de animal.



- 3 Levanta el arbusto y escucha atentamente.
- 4 Correcto: Sigue tirando el dado y adivinando hasta que te equivoques o llegues a la meta y recibas un fardo.



Incorrecto: Amy vuelve al inicio. El siguiente jugador comienza su turno.



Información: Cada jugador necesita al menos tres pasos (4-4-1) para llegar al alimento.

Dependiendo de su suerte, también pueden avanzar en pasos más pequeños y, por lo tanto, más lentamente.

Final del juego

El juego termina cuando un jugador consigue tres bolas de comida. Ahora todos los animales han vuelto y Amy puede empezar a alimentarlos.

Consejo: Para los niños más pequeños, se puede reducir la cantidad de bolas de comida.





25587 AMY'S FARM

Na farmie Amy wydarzyło się dziś coś naprawdę zabawnego! Zwierzęta postanowiły zrobić psikus swojej opiekunce i schowały się w krzakach rozsianych po całym gospodarstwie. Gdy Amy szukuje się do karmienia, orientuje się, że będzie potrzebowała pomocy, by je wszystkie odnaleźć.

Kluczem do sukcesu jest uważne słuchanie – każdy dźwięk zdradza, które zwierzątko ukryło się w danym krzaku: krowa muczy, owca beczy, świnka chrumka, a koń rzy.

Gra zachęca dzieci do wsłuchiwania się w dźwięki, ćwiczy pamięć słuchową i uważność – a przy tym zapewnia mnóstwo radości.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą grą włóż baterie do planszy (klapka na dole). Wymieszaaj małe krzaki i umieść je w sześciokątnych polach na planszy. Dopiero wtedy przełącz przełącznik z tyłu na pozycję „ON”.

Stodoła znajduje się po lewej stronie planszy, a kostka do gry jest umieszczona obok niej, w zasięgu ręki. Flaga powinna znaleźć się w otworze na środku planszy. Karmę dla zwierząt ułóż w plotku obok planszy. Farmerka Amy czeka przy stodole – gotowa do rozpoczęcia przygody.

Zwierzęta, które będą się ukrywać, możesz zobaczyć na stodole i fladze – to świetna okazja, by przed rozpoczęciem gry wspólnie o nich porozmawiać. Jakie dźwięki wydają? Naśladowanie ich to świetna zabawa!



Każde zwierzę schowało się 2x w krzakach.

SZYBKI START

- 1 Włóż baterie (2x AAA).
- 2 Wymieszaaj i rozłóż krzaki.
- 3 Przełącz przełącznik (ON) i rozpocznij grę.

„Po każdej rozgrywce wyłącz planszę i ponownie potasuj krzaczki – wtedy za każdym razem zwierzątka będą ukrywać się w nowych miejscach.”

PORADA AMY



Przebieg gry

Najstarszy z graczy rozpoczyna grę, rzucając kostką. Następnie przesuwamy Amy o tyle pól, ile oczek wypadło, i zatrzymujemy się przy krzaku. **Teraz czas na zgadywanie: które zwierzątko się tam ukryło?**

Gracz może nazwać zwierzę albo naśladować jego odgłos (krowy, owcy, świnki lub konia) – najlepiej ustalić to wspólnie przed rozpoczęciem gry. Potem delikatnie podnosi krzaczek i uważnie nasłuchuje.

Jeśli gracz **poprawnie odgadł** zwierzę, odkłada krzaczek na miejsce i ponownie rzuca kostką. Amy rusza dalej, odkrywa kolejne zwierzątka i nasłuchuje ich dźwięków. Jeśli uda jej się odgadnąć wszystkie, zanim dotrze na koniec planszy, gracz zdobywa jedną porcję karmy i kładzie ją przed sobą. Nadmiar oczek na końcu tury można pominąć. Amy wraca do stodoły, a kolejny gracz zaczyna swoją turę.

Jeśli gracz **udzielił niepoprawnej odpowiedzi**, odkłada krzak na miejsce i jego tura się kończy. **Amy wraca na punkt startowy, niedaleko stodoły.** Następny gracz rozpoczyna tam swoją turę.

WSKAZÓWKA



Zapamiętaj, które zwierzę słyszałeś przy którym krzaku! Kiedy później dojdiesz do tego samego krzaka, będziesz już wiedział, kto się tam ukrywa.



PRZYKŁAD

- 1 Rzuć kostką i poruszaj się z farmerką Amy w kierunku wskazanym przez strzałkę.
- 2 Zgadnij, kto ukrywa się w krzaku. Nazwij zwierzę lub wydaj dźwięk zwierzęcia.



- 3 Podnieś krzak i słuchaj uważnie.

- 4 Poprawna odpowiedź: Kontynuuj rzucanie kostką i zgadywanie, aż się pomylisz lub dotrzesz do mety i otrzymasz porcję karmy.



Niepoprawna odpowiedź: Amy wraca na start. Następny gracz rozpoczyna swoją turę.



Informacja: Aby zdobyć karmę, każdy gracz potrzebuje co najmniej trzech rzutów kostką (np. 4–4–1). W zależności od szczęścia w rzutach można poruszać się szybciej lub wolniej.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze trzy porcje karmy. Wszystkie zwierzęta zostały odnalezione, a Amy może wreszcie je nakarmić!

Wskazówka: dla młodszych dzieci można zmniejszyć wymaganą liczbę porcji karmy, aby gra była krótsza i prostsza.





25587 AMY'S FARM

Dnes sa na Amyinej farme stalo niečo vtipné! Zvieratá si urobili žart a schovali sa v kríkoch na farme. Keď chce Amy nakrmiť svoje zvieratá, uvedomí si, že potrebuje pomoc s ich nájdením. Pozorné počúvanie je kľúčom k ich objaveniu jedno po druhom. Zvuky prezrádzajú, ktoré zviera sa v ktorom kríku skrýva: Krava bučí, ovca bečí, prasa chrochtá a kôň erdží.

Táto hra nabáda deti, aby pozorne počúvali. Podporuje pozorné počúvanie, schopnosť zapamätať si zvuky a je tiež zábavná.

Príprava hry

Pred prvou hrou vložte batérie do hernej dosky (priestor na batérie je na spodnej strane). Zmiešajte kríky a umiestnite ich do šesťuholníkových políčok na hernej doske. Až potom prepnite prepínač na zadnej strane do polohy „ON“. Stodola sa nachádza naľavo od hernej dosky a kocka sa umiestni vedľa nej, na dosah ruky. Vlajka sa umiestni do otvoru v strede. Plot, kde je uložené krmivo pre zvieratá, sa umiestni vedľa hernej dosky. Farmárka Amy stojí pri stodole a čaká na začiatok hry.

Amyine hospodárske zvieratá sa schovávajú a sú zobrazené na stodole a vlajke ako pripomienka. Pred začiatkom hry sa porozprávajte o zvieratách. Aké zvuky vydávajú? Napodobňovanie zvukov zvierat je obzvlášť zábavné!



Každé zviera sa dvakrát schová v kríku.

RÝCHLY ŠTART

- 1 Vložte batérie (2x AAA).
- 2 Zmiešajte a rozložte kríky.
- 3 Prepnite prepínač (ON) a začnite hrať.

„Po každej hre vypnite hernú dosku a zamiešajte kríky. Takto sa zvieratá zakaždým ukrývajú na inom mieste.“

AMYIN TIP



Hranie

Najstarší hráč ide prvý a hodí kockou. Hráč posunie Amy o počet krokov hodených kockou a zastaví sa na políčku vedľa kríka. **Hráč potom háda, ktoré zviera sa tam skrýva.**

Môže napodobniť zvuk zvieraťa (krava, ovca, prasa, kôň) **alebo** pomenovať zviera. Najlepšie je rozhodnúť sa, ako chcete hrať, pred začiatkom hry. Potom môže zdvihnúť krík a pozorne počúvať.

Ak uhádol zviera **správne**, vráti krík na jeho miesto a znova hodí kockou. Amy pokračuje, ak uhádne ďalšie skryté zviera, zdvihne krík a pozorne počúva. Ak sa Amy podarí správne uhádnuť všetky zvieratá do konca hernej dosky, hráč dostane ako odmenu balíček krmiva a položí ho pred seba. Ďalšie body z kocky sa konci už nezapočítavajú. Amy sa umiestni späť na začiatok blízko stodoly a na rade je ďalší hráč.

Ak hráč **neuhádol**, vráti krík na jeho miesto a jeho ťah sa končí.

Amy sa umiestni späť na začiatok blízko stodoly. A nasledujúci hráč začína svoj ťah.



TIP

Pamätajte si, ktoré zviera ste počuli pri ktorom kriku! Keď neskôr pridete k tomu istému kriku, už budete vedieť, kto sa tam skrýva.



PRÍKLAD

- 1 Hodte kockou a posuňte sa s farmárkou Amy v smere šípky.
- 2 Háďajte, kto sa skrýva v kríku. Pomenujte zviera alebo vyďajte zvierací zvuk.



- 3 Zdvihnite krík a pozorne počúvajte.



- 4 Správne: Pokračujte v hádzaní kockou a háďajte, kým sa nezmylíte alebo nedosiahnete cieľovú čiaru a nedostanete balík krmiva.



Nesprávne: Amy sa vráti späť na štart. Nasledujúci hráč začína svoj ťah.



Informácia: Každý hráč potrebuje aspoň tri hody kockou (4-4-1), aby sa dostal ku krmivu pre zvieratá. V závislosti od šťastia pri hode však môže hráč postupovať aj v menších krokoch, a teda pomalšie.

Koniec hry

Hra končí hneď, ako hráč nazbiera tri balíky krmiva. Teraz keď sa všetky zvieratká už našli, Amy ich môže začať kŕmiť.

Tip: Pre mladšie deti je možné počet balíkov krmiva znížiť.





Autor

Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinen beiden Söhnen Simon und Moritz in Sinzing, ganz nah an der Donau und nur einen Steinwurf vom nächsten Wald entfernt. Seit vielen Jahren arbeitet er in seinem kreativen Traumjob als freiberuflicher Spieleautor, Kinderbuchautor und Spieleredakteur und konnte somit sein spielerisches Hobby zum Beruf machen. Mit Amy's Farm erscheint das fünfte Spiel aus seiner Autorenfeder bei beleduc.

Author

Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and his two sons, Simon and Moritz, in Sinzing, close to the Danube River and just a stone's throw from the nearest forest. For many years, he has worked in his creative dream job as a freelance game designer, children's book author, and games editor, thus turning his gaming hobby into a career. Amy's Farm is the fifth game he has written, published by beleduc.



Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.





Künstlerische Bildung: Bauernhoftiere basteln

Basteln Sie mit den Kindern lustige Bauernhoftiere! Aus leeren Klopapier- oder Küchenpapierrollen sowie Acrylstiften oder anderen Malfarben entstehen tierische Figuren wie Schafe, Schweine, Hähne und viele weitere.

Art education: Crafting farm animals

Get creative with the kids and craft fun farm animals! Using empty toilet paper or paper towel rolls and acrylic painters or other paints, you can create animal figures like sheep, pigs, roosters, and many more.



Sommatische Bildung: Reaktion und Motorik fördern beim Bingospiele

Lasst uns Bingo spielen! Amys Bauernhof Bingo zeigt Motive wie Tiere und Pflanzen von ihrer Farm. Beim Spielen werden die Reaktionsfähigkeit und die Motorik von Kindern gefördert. Eine kostenlose Bastelvorlage finden Sie auf unserer Website – einfach den QR-Code scannen.

Somatic education: Promoting reaction and motor skills while playing bingo

Let's play bingo! Amy's Farm Bingo features motifs like animals and plants from her farm. Playing this game promotes children's reaction and motor skills. You can find a craft template on our website – simply scan the QR code.



Inhalt:

- Anleitung
- Motivkarten und Blumenkarten zum Ausschneiden
- 8 Bingo-Karten



Content:

- Instruction
- Motif cards and Flower cards to cut out
- 8 Bingo game cards





LIKE US ON FACEBOOK!
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN ,
@BELEDUC_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2026



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
请保留包装材料上的产品信息。
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
Guardar esta información para futuras referencias.



DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息.

beleduc