



# Barnyard Bingo™

AGES: 3+ PLAYERS: 2-4

## Object:

Be the first to cover the spaces on your card with the matching chips.

## Contents:

Barn, Base, 4 Bingo Cards, 12 Chips, Label Decoration Sheet, Plastic Storage Case

## Assembly:

- Turn the chips smooth side up.
- Apply colored labels to corresponding chips (e.g., red chip label on red chip).

**Helpful Hint:** For best adhesion, try to avoid applying the labels more than once.

## Set-Up:

- Firmly insert the barn into the base.
- Insert all 12 chips (in any order), with the animal side facing you, into the slot at the top of the barn.
- Pick a Bingo card. For 2 players, each player takes two cards. For 3 or 4 players, each player takes one card.

## Let's Play Color Bingo!

### Level 1

1. Play with the spotted side of your Bingo card showing, i.e., the side with 3 colored spots.
2. The youngest player goes first. Play continues to the left (clockwise).
3. Push the barn lever down to release a chip. "B-O-I-N-G!"
4. Look at the color of the chip to see if it matches your Bingo card.
5. If it's a match, good for you! Place the chip on your card. It's now the next player's turn.
6. If it's not a match, sorry! Insert the chip into the slot at the top of the barn. It's the next player's turn.
7. Keep playing until all three spaces on a player's card(s) are covered.

### You Win!

The first player to cover all his/her spaces WINS! After each game, pick a different color card.

## Let's Play Barnyard Bingo!

### Level 2

**NOTE:** This level requires more concentration and developed observational skills.

1. Set-up is slightly different for this game.

(Continued on back)

EDADES: 3+ JUGADORES: 2-4

## Objetivo:

Ser el primero en cubrir los espacios de tu carta con las fichas correspondientes.

## Contenido:

Establo, base, 4 cartas de Bingo, 12 fichas, hoja de adhesivos, estuche de plástico.

## Montaje:

- Coloca las fichas con la cara suave hacia arriba.
- Pega los adhesivos de color en las fichas correspondientes (adhesivo de ficha rojo en la ficha roja, etc.)

**Consejo:** Para óptimos resultados, evitar despegar y volver a pegar los adhesivos.

## Preparación:

- Introduce firmemente el establo en la base.
- Mete las 12 fichas (en cualquier orden), con la cara del animal hacia ti, en la ranura en la parte superior del establo.
- Escoge una carta de Bingo. Para 2 jugadores, cada jugador toma dos cartas. Para 3 ó 4 jugadores, cada jugador toma una carta.

## ¡A jugar Bingo de colores!

### Nivel 1

1. Voltea tu carta de Bingo con la cara marcada para arriba la cara con las 3 marcas de color.
2. El menor jugador empieza. El juego sigue hacia la izquierda (en dirección de las manecillas del reloj).
3. Empuja la palanca del establo para abajo para que salga una ficha. "¡B-O-I-N-G!"
4. Ve el color de la ficha para ver si hace juego con el de la carta de Bingo.
5. ¡Si es el mismo, muy bien! Pon la ficha sobre tu carta. Ahora le toca al siguiente jugador.
6. ¡Si no es el mismo, ni modo! Mete la ficha en la ranura de la parte superior del establo. Ahora le toca al siguiente jugador.
7. Sigán jugando hasta que los tres espacios de la carta de un jugador estén cubiertos.

### ¡Ganaste!

¡El primer jugador en cubrir todos sus espacios es el ganador! Escoge una carta de diferente color después de cada juego.

(Continuó espalda)

ÂGE: 3+ JOUEURS: 2-4

## But du jeu

Être le premier à couvrir les espaces sur sa carte avec les jetons correspondants.

## Contenu

étable, base, 4 cartes-Bingo, 12 jetons, feuille d'autocollants décoratifs et étui de rangement en plastique.

## Assemblage

- Placez les jetons face lisse sur le dessus.
- Apposez les étiquettes de couleur sur les jetons correspondants (par exemple, l'étiquette rouge sur le jeton rouge).

**Conseil:** Pour de meilleurs résultats, éviter d'apposer les autocollants plus d'une fois.

## Installation

- Insérer fermement l'étable dans la base.
- Insérez les 12 jetons (peu importe l'ordre), le côté de l'animal face à vous, dans la fente sur le dessus de l'étable.
- Pigez une carte-Bingo. Pour 2 joueurs, chacun tire deux cartes. Pour 3 ou 4 joueurs, chaque joueur tire une carte.

## Jouons au bingo couleurs !

### Niveau 1

1. Jouez avec le côté tacheté de la carte en vue, c'est-à-dire le côté avec trois taches colorées.
2. Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit à sa gauche (dans le sens horaire).
3. Appuyez sur le levier de l'étable pour laisser tomber un jeton. B-O-I-N-G!
4. Regardez la couleur du jeton pour voir s'il correspond à votre carte-Bingo.
5. Si c'est le cas, tant mieux pour vous! Placez le jeton sur votre carte-clôture. C'est au tour du joueur suivant.
6. Si l'animal ne correspond à aucun de ceux qui sont sur votre carte-clôture, désolé! Insérez le jeton dans la fente sur le dessus de l'étable. C'est au tour du joueur suivant.
7. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs ait couvert les trois espaces sur sa carte-clôture.

### Le gagnant

Le premier joueur qui couvre tous ces espaces GAGNE! Pigez une carte-clôture de couleur différente pour chaque partie.

(Continué sur le dos)

- Insert all 12 chips (in any order), with the color side facing you, into the slot at the top of the barn.
- This game will be played on the other side of the card, the one showing illustrated animals and characters in the barnyard scene. Players can place a chip on the spaces on their card if the character or animal is found in their scene.
- The first player to cover all their spaces WINS!

## Barnyard Animal Race!

### Object:

See which animal is the first to reach the barn at the end of the race!

### Set Up:

- Open up the case so the gridded spaces are face up. The spaces will be your race course.
- Place the barnyard on one end of the case.
- Put aside the bingo cards; you won't need them for this game.
- Each player picks an animal they'd like to race; place that animal chip on the first space at the opposite side of the barn.
- Place the remaining animal chips in the barn.



### Let's Play!

- Youngest player goes first; alternate taking turns.
- Push the barn lever down to release a chip.
  - If the chip shows an animal in the race, advance that animal one space straight ahead towards the barn. Once the player has moved the animal, insert the chip back into the barn.
  - If it's an animal that is not racing, let him rest in the barn. Insert that chip back into the barn slot.
- Whatever animal reaches the end first wins!
- Place the chips back in the barn at the end of the game for easy storage.

47510-0720 G1

**FisherPrice**  
**GAMES**

mattel.com  
fisher-price.com

© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.

Mattel, U.K., Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628500303

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time.  
Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.

IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-665-MATTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 5:00 p.m. EST.

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h (HNE).

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF  
ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SECURITE.  
CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.



## ¡A jugar Bingo del establo!

### Nivel 2

**NOTA:** Para este nivel se requiere de más concentración y habilidades de observación.

- Este juego es un poco diferente que el anterior.
- Mete las 12 fichas (en cualquier orden), con la cara del color hacia ti, en la ranura en la parte superior del establo.
- Este juego se juega con la otra cara de la carta (en la que aparecen animales y personajes del establo). Los jugadores pueden colocar una ficha en los espacios de su carta si el personaje o animal aparece en la ilustración.
- ¡El primer jugador en cubrir todos sus espacios es el ganador!

## ¡Carrera de Animales del Establo!

### Objetivo:

¡Ver cuál es el primer animal en llegar al establo al final de la carrera!

### Preparación:

- Abre el estuche de modo que los espacios cuadrículados queden para arriba. Los espacios forman el camino de la carrera.
- Pon el establo en un extremo del estuche.
- Pon las cartas de lotería a un lado; no las necesitarás para este juego.
- Cada jugador escoge un animal con el que quiere competir; pon dicha ficha de animal en el primer espacio en el extremo opuesto del establo.
- Pon las fichas de animales restantes en el establo.



### ¡A jugar!

- El menor de los jugadores empieza; alternense tomando turnos.
- Presiona para abajo la palanca del establo para que salga una ficha.
  - Si en la ficha sale uno de los animales participando en la carrera, mueve dicho animal un espacio en dirección al establo. Vuelve a meter la ficha en el establo después de que el jugador mueva el animal.
  - Si sale un animal que no está participando en la carrera, déjalo en el establo. Mete dicha ficha de regreso en la ranura del establo.
- ¡El primer animal en llegar a la meta gana!
  - Al final del juego, pon todas las fichas en el establo para guardarlas.

mattel.com  
fisher-price.com

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A080842809

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V. Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados.

**FisherPrice**  
**JUEGOS**

## Jouons au bingo de la ferme!

### Niveau 2

**INDICATION:** Ce niveau requiert beaucoup de concentration et une habileté d'observation développée.

- Pour ce type de jeu, l'installation est un peu différente.
- Insérez les 12 jetons (peu importe l'ordre), le côté de couleur face à vous, dans la fente sur le dessus de l'étable.
- Ce jeu sera joué de l'autre côté de la carte, celle avec les animaux et les personnages de la ferme en vue. Les joueurs peuvent placer un jeton sur les espaces de leur carte si le personnage ou l'animal se trouve sur leur champ.
- Le premier joueur qui couvre tous ces espaces GAGNE!

## La course des animaux!

### But du jeu

Être le premier animal à atteindre la ferme!

### Préparation

- Ouvrez la mallette de façon que les carrés soient face vers le haut. Ces carrés constituent le trajet de la course.
- Placez la ferme à l'une des extrémités de la mallette.
- Mettez les cartes de bingo de côté; elles ne seront d'aucune utilité pour ce jeu.
- Chaque joueur choisit un animal; placez ces animaux sur la première case, à l'opposé de la ferme.
- Placez les animaux restants dans la ferme.



### Jouons!

- Le joueur le plus jeune commence; puis, c'est chacun votre tour.
- Abaissez le levier de la ferme pour libérer un jeton.
  - Si le jeton est un animal qui prend part à la course, avancez cet animal de un espace en direction de la ferme. Une fois l'animal déplacé, remettez le jeton dans la ferme.
  - Si l'animal ne participe pas à la course, laissez-le se reposer dans la ferme - remettez le jeton dans la fente.
- Le premier animal qui arrive au bout gagne la partie.
  - Rangez les jetons dans la ferme à la fin de la partie.

mattel.com  
fisher-price.com

© 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

Mattel, Inc., 2002.

Distributed by / Distribué par: Retain this address for future reference. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel Australia Pty Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Mattel East Asia Limited, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Conservez cette adresse pour vous y référer en cas de besoin. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex.

**FisherPrice**  
**JEUX**