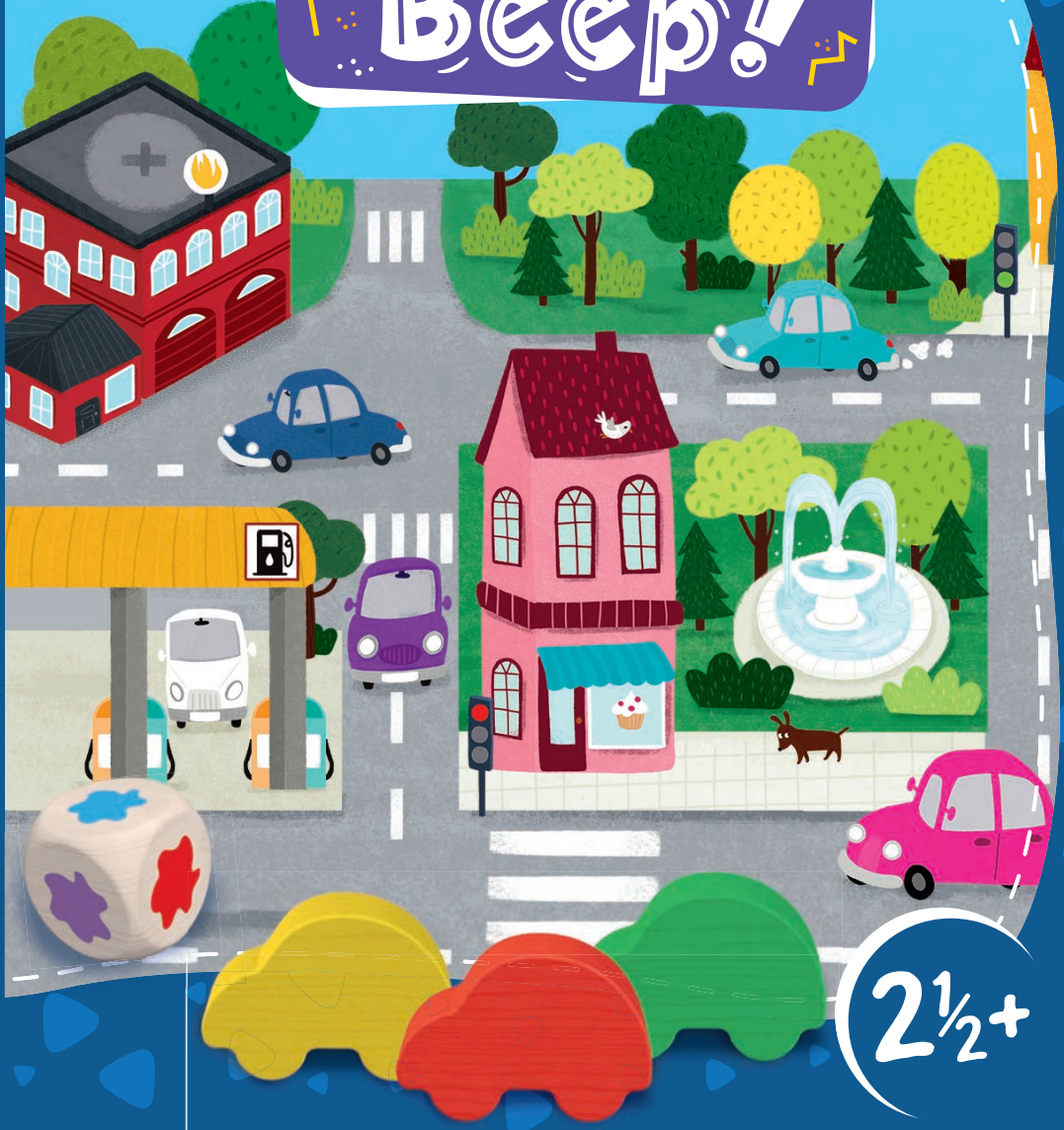


1st GAME

Trefl

BEEP!

Beep!



2½+

CHERS PARENTS !

Nous vous souhaitons la bienvenue, à vous et vos enfants, dans l'univers des jeux. Nous sommes fiers de vous servir de guide !

Vous avez entre les mains la série **1st Game**, qui a été conçue pour les tout-petits. Les premières années de la vie d'un enfant sont une période de développement très intense. À cet âge, les activités pour renforcer ses aptitudes cognitives sont les bienvenues. C'est aussi un moment idéal pour découvrir en s'amusant les jeux de société.

Les règles simples, les images colorées et les grands éléments en bois de la série **1st Game** sont pensés pour convenir aux enfants dès 2 ans et demi.



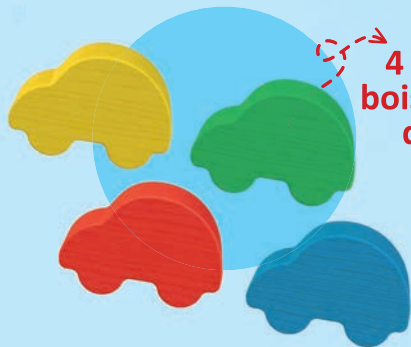
Beep!

Beep!



Aujourd'hui, la ville fait face à une panne d'envergure. Les bus et les trains ne fonctionnent plus. Pour se déplacer, les habitants ne peuvent plus compter que sur les taxis. Quel chauffeur sera le meilleur et le premier à amener ses passagers à destination ? À vous de le découvrir !

CONTENU DE LA BOÎTE :

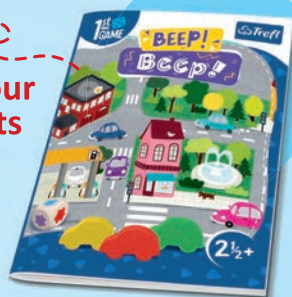


4 voitures en bois de couleurs différentes

1 grand dé en bois



1 guide pour les parents



1 plateau de jeu

12 tuiles d'emplacement



CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant. Il contient 4 voitures et un dé aux faces multicolores. Demandez à votre enfant s'il connaît et peut nommer ces objets. Présentez-lui ensuite le plateau de jeu, qui comprend une carte de la ville. Ensemble, essayez de retrouver les tuiles ci-dessous sur le plateau de jeu :



un parking



une école



**une station-
service**



**une
fontaine**



**un
lotissement**



**une aire
de jeux**



un marché



**une
caserne**



un parc



**un arrêt
de bus**



un café

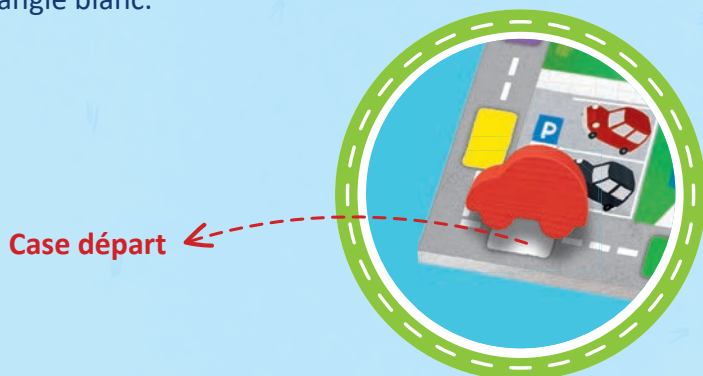


un hôpital



PRÉPARATION DU JEU

Disposez le plateau de jeu avec la carte de ville sur une surface plane. Placez le dé à côté du plateau. Chaque joueur choisit une voiture et la place sur une case départ. Chaque coin du plateau est muni d'une case départ symbolisée par un rectangle blanc.



Mélangez les tuiles d'emplacement et distribuez-en trois au hasard à chaque joueur.



OBJECTIF

Votre but est de conduire votre voiture aux 3 emplacements indiqués sur vos tuiles. Le premier joueur qui remplit cette mission remporte la partie !

RÈGLES

Le joueur le plus jeune commence. Il déplace son pion jusqu'à la case la plus proche qui est de la couleur indiquée par le dé.



Votre voiture peut seulement avancer : elle ne peut pas reculer. Deux voitures ne peuvent se trouver sur la même case au même moment. Si la case de la bonne couleur la plus proche est occupée, placez votre voiture sur la première case libre qui suit.

Chaque joueur doit se rendre aux 3 emplacements qui sont indiqués sur ses tuiles. Quand votre voiture se trouve sur l'une des deux cases à proximité de l'emplacement, posez la tuile correspondante sur la case en question.



Le joueur peut dire le nom du lieu à haute voix.



→ un
lotissement

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand un joueur a atteint ses 3 destinations et placé toutes ses tuiles sur le plateau de jeu : ce joueur reçoit le titre de meilleur chauffeur de taxi. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour atteindre leurs emplacements.

Au cours de ce jeu, les enfants :

- développent leur dextérité (en particulier la motricité fine),
- développent leur vocabulaire (actif et passif),
- développent leur mémoire et leur capacité d'attention,
- développent un esprit de compétition sain,
- développent leur imagination dans l'espace,
- développent leur logique de raisonnement.





Illustrations:

Agnieszka Matz,
Iwona Murawska

Game designed by:

Monika Rutowska-Leśniewska

The team:

Justyna Kieczmer-Kalisz, Mariusz Majchrowski,
Adam Bukowski, Patryk Gęsiak,
Agnieszka Walczak, Tomasz Czerwiński,
Michał Szewczyk

Graphic design:

Monika Duc, Iwona Murawska

Technical design:

Grzegorz Traczykowski



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

