

1st GAME

Trefl

COCO
LOCO



2 1/2+

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.



COCO LOCO

Découvrez vos nouveaux amis : Coco le singe, Loco la girafe et Tuko le toucan. Sur leur île paradisiaque, ils adorent jouer ensemble et ramasser des noix de coco. Ils aimeraient beaucoup jouer avec vous, mais une énorme vague se dirige vers leur île. Pouvez-vous aider Coco, Loco et Tuko à mettre les noix de coco à l'abri avant l'inondation ?

CONTENU DE LA BOÎTE:



CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant. Il comprend 10 tuiles, 8 jetons noix de coco, des 3 pions en bois et un dé. Si vous regardez bien, chaque tuile est légèrement différente. L'une d'elle est unique : c'est la terre ferme où les noix et les animaux seront en lieu sûr.



Vous verrez que le dé est décoré de différents symboles :

Les vagues entraînent l'inondation de l'une des îles.



La barque permet à votre animal d'accéder à l'île la plus proche.

Le bateau à voiles permet à votre animal d'accéder à l'île de son choix.

PRÉPARATION DU JEU

Disposez les tuiles « îles » et « terre ferme » en cercle face visible de façon aléatoire. Répartissez les noix de coco sur les îles selon les symboles imprimés sur les tuiles.



Placez les animaux sur la terre ferme : il s'agit de la case départ. Placez le dé à proximité du cercle.



OBJECTIF

Votre objectif est de rapatrier un maximum de noix de coco sur la terre ferme.



RÈGLES

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. Chaque joueur choisit un animal. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Chacun son tour, chaque joueur lance le dé et déplace son pion en conséquence.



– Si le dé tombe sur la barque, le joueur se déplace jusqu'à l'île la plus proche.



– Si le dé tombe sur le bateau à voiles, le joueur peut se rendre sur l'île de son choix.



– Si le dé tombe sur les vagues, l'une des îles est alors inondée. Dans ce cas, retournez la tuile pour symboliser sa disparition dans l'eau. Quand une île est inondée, personne ne peut plus s'y rendre. Vous pouvez aussi retirer les îles inondées du jeu et les ranger dans la boîte.



Si votre animal se trouve sur l'île qui va être inondée, déplacez-le sur l'île la plus proche. En revanche, les noix de coco présentes sur l'île seront perdues (rangez-les dans la boîte).

Quand un joueur arrive sur une île avec une noix de coco, il place cette noix sur la terre ferme.



Un joueur peut rapatrier une seule noix de coco par tour. Un joueur ne peut pas rapatrier à la suite deux noix de coco se trouvant sur une même île. Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de noix de coco sur les îles.

Comptez combien de noix de coco vous avez réussi à sauver au cours de la partie.

8 – Vous êtes des pros du sauvetage de noix de coco !

7-5 – Très beau travail ! Assez pour faire un gâteau à la noix de coco.

4-3 – Pas mal ! Assez pour faire de l'huile de coco.

2-1 – Il vous faut plus d'entraînement. Refaites une partie !



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 leur réflexion stratégique.





Illustrations:

Roksana Barwińska

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

