

JUNIOR
game

MINI MARKET

BOARD GAME



3+

Trefl

JUNIOR GAME

„Junior Game” to seria gier progresywnych dla dzieci w wieku 3-4 lat. To interesujące rozgrywki w dwóch wariantach, które sprawiają, że gra „rośnie” razem z dzieckiem i jest świetną rozrywką zarówno dla młodszych, jak i starszych dzieci. Atrakcyjne drewniane elementy, interesujące w tym wieku tematy oraz piękne ilustracje zachęcają dzieci do wesołej zabawy.



MINI MARKET

Hurra! Idziemy na zakupy! Lista i wózek przygotowane, możemy zacząć kupowanie. Kto jako pierwszy zbierze do koszyka wszystkie produkty i dotrze z nimi do kasy?

Mini Market – to dwa wesołe warianty gry o różnym poziomie trudności, które zapewnią dzieciom urozmaiconą zabawę i dużo radości.



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

Plansza sklepu



5 skrzynek na produkty



Drewniana kostka



Instrukcja



5 list z zakupami



Potykaniec + 2 podstawki



Drewniane artykuły spożywcze

5 rodzajów po 6 sztuk
(jabłko, ser, chleb, ryba,
kapusta)



3 pionki – wózki zakupowe



Gra ma charakter progresywny i zawiera dwa warianty rozgrywki. Łatwiejszy jest skierowany do dzieci od 3. roku życia lub mających pierwszy kontakt z grą, trudniejszy – do dzieci starszych, od 4. roku życia, lub dzieci, które świetnie sobie radzą z wariantem pierwszym i potrzebują nowych wyzwań.

Zapraszamy do gry!



WARIANT PIERWSZY (OD 3. ROKU ŻYCIA)

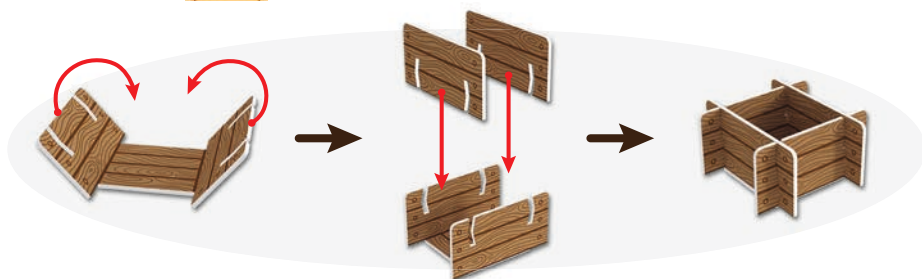
ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza sklepu
- 5 list z zakupami
- drewniana kostka
- 3 pionki – wózki zakupowe
- drewniane artykuły spożywcze: 5 rodzajów po 6 sztuk (jabłko, ser, chleb, ryba, kapusta)
- 5 skrzynek na produkty

PRZYGOTOWANIE DO GRY

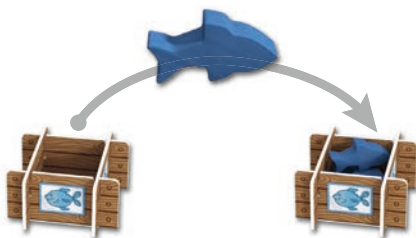
Przygotujcie planszę. Następnie złożcie skrzynki i ustawcie je w losowy sposób na

oznaczonych polach  na planszy.



Uzupełnijcie skrzynki drewnianymi artykułami spożywczymi. Każda ze skrzynek jest oznaczona, dzięki czemu wiadomo, jaki produkt powinien się w niej znaleźć.

Pamiętajcie – w jednej skrzynce powinien się znaleźć jeden typ produktu.



Każdy z graczy wybiera jeden z pionków – wózków sklepowych oraz jedną listę zakupów. Kartoniki z listami zakupów są dwustronne. Po drugiej stronie znajduje się wizerunek karty płatniczej – będziecie mogli zapłacić za zakupy, kiedy dojdziecie wózkiem do kasy.



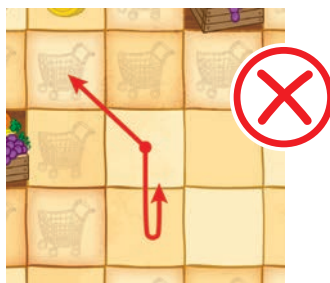
CEL GRY

Zadaniem graczy jest zebranie do swojego wózka wszystkich towarów z listy zakupów i dotarcie z nimi do kasy.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i porusza swoim pionkiem – wózkiem o dokładnie tyle pól, ile oczek wyrzucił na kostce. Kolory na kostce nie mają znaczenia. Zawsze trzeba wykorzystać cały ruch. Gracz decyduje, w którą stronę będzie się poruszał.

Po planszy można się poruszać w pionie lub poziomie. W swoim ruchu można łączyć poruszanie się w pionie i poziomie, tzn. można skręcać. Gracz nie może poruszać się na ukos ani cofać się po swoich śladach w ramach jednego ruchu.



Na jednym polu może stać tylko jeden wózek. Gracz nie może przejść przez pole, które jest już zajmowane przez inny wózek, musi go wyminąć. Jeśli gracz jest zablokowany przez inne wózki i nie może wykonać ruchu w żadną ze stron, wyjątkowo może przeskoczyć wózek innego gracza.



Aby pobrać towar, gracz musi zatrzymać wózek na jednym z oznaczonych pól obok skrzynki z danym produktem. Po pobraniu produktu wkłada go do wózka.

Jeśli gracz stanie na polu obok skrzynki z produktem, którego nie ma na liście, nie powinien go pobierać. Pobrać można tylko te produkty, które ma się na swojej liście.



Gracz, który zebrał wszystkie produkty z listy, kieruje się w stronę kasy.

Aby dojść do kasy, wystarczy przekroczyć pole specjalne, wyrzucając dokładną lub większą liczbę oczek.

ZAKOŃCZENIE

Pierwszy gracz, który dotrze do kasy, wyjmuje swoje zakupy z wózka i sprawdza, czy zebrał wszystkie produkty ze swojej listy. Jeśli tak – wygrywa. Natomiast jeśli się pomylił i brakuje mu jakichś produktów albo ma produkty spoza listy, musi wrócić po brakujące artykuły lub odłożyć te nadmiarowe.



WARIANT DRUGI (DLA 4 LATKÓW)

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza sklepu
- 5 list z zakupami
- drewniana kostka
- 3 pionki – wózki zakupowe
- drewniane artykuły spożywcze: 5 rodzajów po 6 sztuk (jabłko, ser, chleb, ryba, kapusta)
- 5 skrzynek na produkty
- potykacz + 2 podstawki
- instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jak w wariantcie pierwszym.

W tym wariantcie potrzebny jest **potykacz** – kartonik z ilustracją potykacza umieszczamy na dwóch podstawkach.



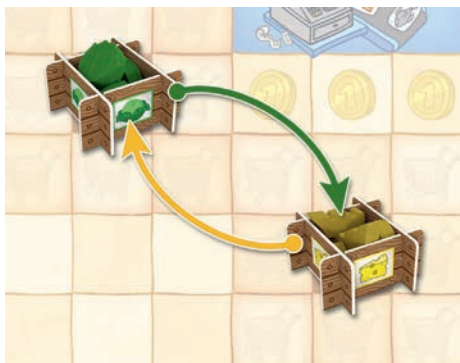
ROZGRYWKA

Zasady zbierania artykułów z listy i poruszania się są takie same jak w wariantcie pierwszym. Dodatkowo, w grze bierze udział potykacz, który stanowi przeszkodę na drodze i który trzeba obejść. Po drugie, podczas rzutu kostką znaczenie mają również kolory ścianek kostki.

W swojej turze gracz rzuca kostką, a następnie postępuje zgodnie z kolorem wylosowanej ścianki:

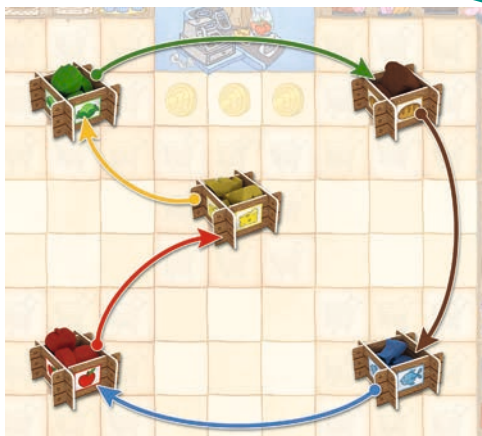


Jeśli wylosowana ścianka kostki ma kolor pomarańczowy, gracz zamienia miejscami dwie wybrane przez siebie skrzynki. Następnie przemieszcza swój wózek o tyle pól, ile było oczek na kostce.





Jeśli wylosowana ścianka kostki ma kolor zielony, gracz przesuwa wszystkie skrzynki o jedno miejsce. Następnie przemieszcza swój wózek o tyle pól, ile było oczek na kostce.



Jeśli wylosowana ścianka kostki ma kolor niebieski, gracz umieszcza potykacz w dowolnym miejscu na planszy, np. utrudniając tym samym drogę pozostałym graczom lub usuwając potykacz ze swojej ścieżki. Następnie przemieszcza swój wózek o tyle pól, ile było oczek na kostce. Potykacza nie można postawić na polach kasy.



Jeśli na boku kostki są tylko oczka, bez kolorowego tła, gracz po prostu przesuwa swój wózek o tyle pól, ile wskazuje kostka.

Gdy gracz zastosuje efekt koloru, porusza się zatem o tyle oczek, ile wylosował na kostce. Jeśli gracz zakończy ruch na polu do pobierania artykułów spożywczych, może pobrać produkt, jeśli ma go na liście.

ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który dotrze do kasy, wyjmuje swoje zakupy z koszyczka i sprawdza, czy zebrał wszystkie produkty ze swojej listy. Jeśli tak – wygrywa.

JUNIOR GAME

“Junior Game” is a series of progressive games for children aged 3–4. The game “grows” with children thanks to its two exciting variants that provide great entertainment for both younger and older kids.

Eye-catching wooden elements, interesting, age-appropriate topics and beautiful illustrations encourage little ones to have fun.



MINI MARKET

Hurray! Let’s go shopping! We’ve got our list and trolley ready, we can buy everything we need. Who will be the first to put all the products in the trolley and reach the cash till? **Mini Market** is a fun two-variant game that offers various levels of difficulty to ensure diverse gameplay and enormous fun.



CONTENTS OF THE BOX:

Shop board



**5
product crates**



**Wooden
die**



**5
shopping lists**



Instructions



**Caution
board + 2 stands**



**Wooden
groceries:**

5 types of 6 items each
(apples, cheese, bread,
fish, cabbage)



**3
pieces –
shopping trolleys**



It's a progressive game with two gameplay variants. The easier variant is intended for children from the age of 3 or the ones who play the game for the first time, whereas the more difficult variant is intended for children from the age of 4 or the ones who are great at playing the first variant and need new challenges.

Let's play!



VARIANT ONE (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 3)

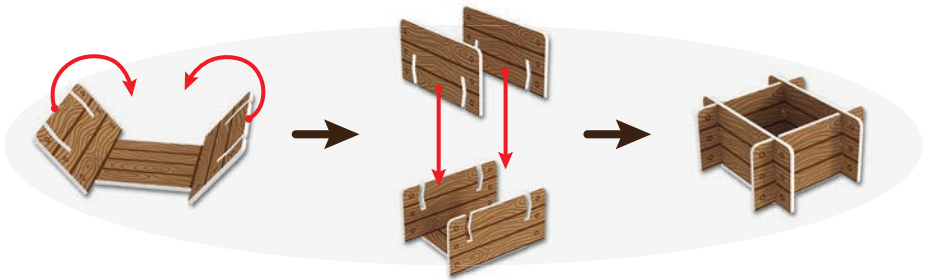
NECESSARY ELEMENTS:

- shop board
- 5 shopping lists
- wooden die
- 3 pieces – shopping trolleys
- wooden groceries: 5 types of 6 items each (apples, cheese, bread, fish, cabbage)
- 5 product crates

GAME PREPARATION

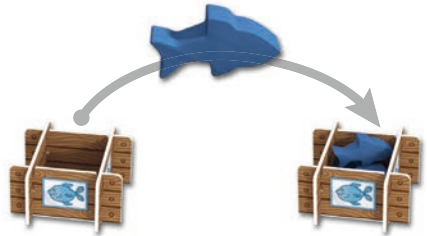
Set up the board. Next, assemble the crates and place them randomly on the marked fields

on the board



Fill the crates with wooden groceries. Each crate is labelled so that you know which products should be in it.

Remember – there should only be one type of products in each of the crates.



Each player chooses one trolley piece and one shopping list. Tiles with the shopping lists are two-sided. On the reverse side, there's a picture of a payment card by which you'll be able to pay for your groceries once your trolley reaches the cash till.



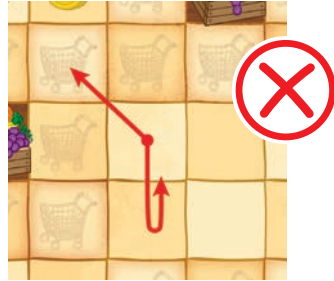
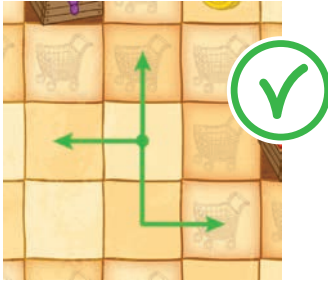
GOAL OF THE GAME

The players' task is to put all the items on their shopping list in the trolley and reach the cash till.

HOW TO PLAY

The youngest player begins the game. They roll the die and move their trolley piece exactly by the number of fields indicated by the throw. The colours on the die don't matter. Always move by the exact number of fields. The player decides in which direction they want to move.

Players can move horizontally or vertically. During one turn, players can move both horizontally and vertically, meaning that they can turn left or right. Players can't move diagonally or backtrack within the same turn.



Only one trolley may occupy one field. The player can't go through a field that is occupied by another trolley – they have to go around it. If the player is blocked by other trolleys and can't move in any direction, an exception is made – they can jump over another player's trolley.



To collect a product, the player has to stop at one of the marked fields next to a crate containing a given product. After collecting the product, the player puts it in their trolley.

If the player stops at a field next to a crate containing a product that isn't on their list, they shouldn't take it. Players can only take products which are on their shopping lists.



The player who has collected all the products from the list heads towards the checkout. To get to the checkout simply cross the special area by rolling the dice and throwing the exact number or higher.

END OF THE GAME

The first player to reach the cash till empties their trolley and checks if they have collected all the groceries on their shopping list. If they have, they win. However, if some products are missing or the player has collected products that aren't on their list, they have to go back to collect the missing products or put the extra ones back.



VARIANT TWO (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 4)

NECESSARY ELEMENTS:

- shop board
- 5 shopping lists
- wooden die
- 3 pieces – shopping trolleys
- wooden groceries: 5 types of 6 items each (apples, cheese, bread, fish, cabbage)
- 5 product crates
- caution board + 2 stands
- instructions

GAME PREPARATION

The setup is the same as for the first variant. For the second variant, you need **a caution board** – assemble it by placing the tile with the relevant illustration in two stands.



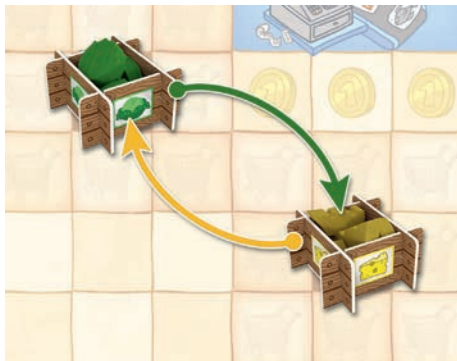
HOW TO PLAY

The rules for collecting the items on the list and moving around the board are the same as for the first variant. Additionally, there's a caution board which makes for an obstacle on the way and which has to be bypassed by the players. Also, colours on the sides of the die play an important role in this variant.

During their turn, the player rolls the die and then performs an action based on the colour of the side rolled:

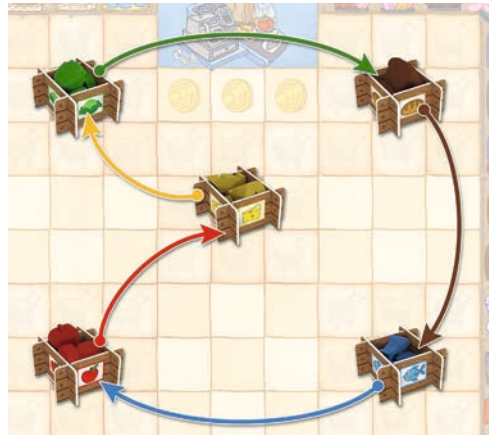


If the player has rolled the orange side, they swap the places of two crates of their choice. Next, they move their trolley by the number of fields indicated by the throw.





If the player has rolled the green side, they move all the crates by one field. Next, they move their trolley by the number of fields indicated by the throw.



If the player has rolled the blue side, they place the caution board on any field on the game board, either making it harder for the other players to move around or getting the caution board out of their own way. Next, they move their trolley by the number of fields indicated by the throw. The caution board cannot be placed on the cash till field.



If there are only pips on the side of the die, with no coloured background, the player simply moves their trolley by the number of fields indicated by the throw.

After performing a colour-based action, the player moves their trolley by the number of fields indicated by the throw. If the player ends their turn on a product-collecting field, they can take the product provided it's on their shopping list.

END OF THE GAME

The first player to reach the cash till empties their trolley and checks if they have collected all the groceries on their shopping list. If they have, they win.

JUNIOR GAME

„Junior Game“ ist eine Spielreihe mit variablem Schwierigkeitsgrad für Kinder im Alter von 3–4 Jahren. Dank der zwei spannenden Varianten wächst das Spiel mit den Kleinen mit und bietet sowohl jüngeren als auch älteren Kindern tolle Unterhaltung. Die ansprechenden Holzelemente, die interessanten, altersgerechten Themen und die schönen Illustrationen regen zum Spielen und Spaß haben an.



MINI MARKET

Hurra! Lasst uns einkaufen gehen! Wir haben unsere Einkaufsliste und einen Wagen dabei und können jetzt alles einkaufen, was wir brauchen. Wer schafft es als Erster, alle Artikel in den Einkaufswagen zu legen und die Kasse zu erreichen? **Mini Market** ist ein witziges Spiel mit zwei Varianten und unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für einen abwechslungsreichen Spielverlauf und jede Menge Spaß!



INHALT DER SCHACHTEL:

Laden- Spielbrett



5 Warenkisten



Holzwürfel



5 Einkaufslisten



Spielanleitung



Warnschild + 2 Ständer



Lebensmittel aus Holz:

5 Artikel (Apfel, Käse,
Brot, Fisch, Kohl) mit je
6 Teilen



3 Figuren (Einkaufswagen)



Dieses Spiel verfügt über zwei Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Die leichtere Variante ist für Kinder ab 3 Jahren gedacht, oder für diejenigen, die das Spiel zum ersten Mal spielen – die schwierigere Variante ist für Kinder ab 4 Jahren oder diejenigen gedacht, die die erste Variante schon gut kennen und eine neue Herausforderung brauchen.

Los geht's!



VARIANTE 1 (FÜR KINDER AB 3 JAHREN)

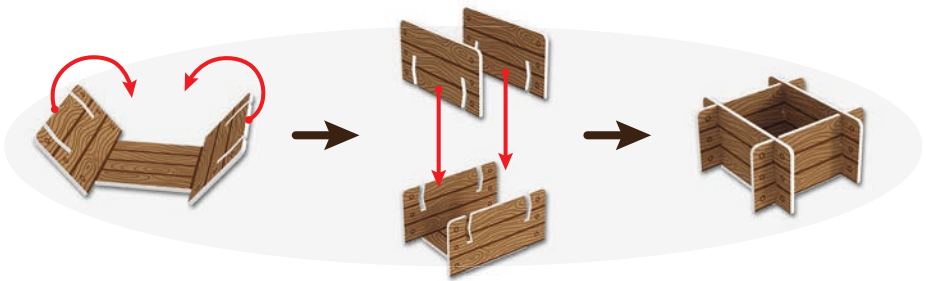
BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Laden-Spielbrett
- 5 Einkaufslisten
- Holzwürfel
- 3 Figuren (Einkaufswagen)
- Lebensmittel aus Holz: 5 Artikel (Apfel, Käse, Brot, Fisch, Kohl) mit je 6 Teilen
- 5 Warenkisten

SPIELVORBEREITUNG

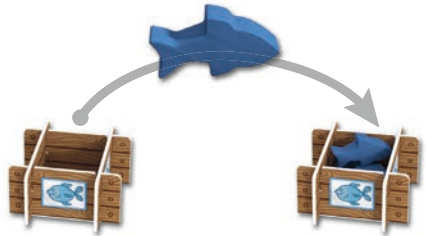
Lege das Spielbrett aus. Baue dann die Kisten zusammen und platziere sie zufällig

auf den markierten Feldern auf dem Spielbrett



Fülle die Kisten mit den Lebensmitteln aus Holz. Jede Kiste ist mit einem Etikett versehen, damit du weißt, welche Artikel in die Kiste gehören.

Denke daran, dass in jede Kiste nur eine Art von Artikel gehört.



Jede Person sucht sich einen Einkaufswagen und eine Einkaufsliste aus. Die Kärtchen mit den Einkaufslisten sind beidseitig bedruckt. Auf der Rückseite ist eine Geldkarte abgebildet, mit der du deine Einkäufe bezahlen kannst, sobald du mit deinem Wagen an die Kasse gehst.



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, alle Artikel auf deiner Einkaufsliste in den Wagen zu legen und die Kasse zu erreichen.

SPIELANLEITUNG

Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und bewegt seinen Einkaufswagen um die Anzahl der gewürfelten Augen. Die Farben auf dem Würfel spielen keine Rolle. Bewege dich immer um die genaue Anzahl der Felder, die du gewürfelt hast. Du darfst entscheiden, in welche Richtung du dich bewegen möchtest.

Du kannst dich horizontal oder vertikal bewegen. In deinem Zug darfst du dich auch horizontal UND vertikal bewegen – das heißt, du kannst dich nach links oder rechts drehen. Du darfst dich nicht diagonal bewegen oder im selben Zug zurückgehen.



Auf einem Feld darf sich immer nur ein Einkaufswagen befinden. Du darfst kein Feld passieren, das von einem anderen Wagen besetzt ist, und musst stattdessen um das Feld herumfahren. Wenn die anderen Wagen deinen Weg blockieren und du dich in keine Richtung mehr bewegen kannst, darfst du ausnahmsweise über einen anderen Wagen springen.



Um einen Artikel in den Wagen zu legen, musst du auf einem der markierten Felder neben einer Warenkiste anhalten. Nachdem du den Artikel aus der Kiste genommen hast, legst du ihn in deinen Wagen.

Wenn du neben einer Kiste mit Artikeln zum Stehen kommst, die du nicht brauchst, darfst du sie nicht mitnehmen. Du darfst nur die Artikel mitnehmen, die auf deiner Einkaufsliste stehen.



Der Spieler, der alle Produkte auf der Liste gesammelt hat, geht zur Kasse.

Um zur Kasse zu gelangen, reicht es aus, das Sonderfeld durch einen Wurf mit der genauen Zahl oder höher zu überqueren.

SPIELENDEN

Die erste Person, die die Kasse erreicht, leert ihren Einkaufswagen und überprüft, ob sie alle Lebensmittel auf ihrer Einkaufsliste gesammelt hat. Wenn ja, gewinnt sie. Wenn aber etwas fehlt oder Artikel gekauft wurden, die nicht auf der Einkaufsliste stehen, muss sie zurückgehen, um die fehlenden Artikel zu kaufen oder die überzähligen Produkte zurückzulegen.



VARIANTE 2 (FÜR KINDER AB 4 JAHREN)

BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Laden-Spielbrett
- 5 Einkaufslisten
- Holzwürfel
- 3 Figuren (Einkaufswagen)
- Lebensmittel aus Holz: 5 Artikel (Apfel, Käse, Brot, Fisch, Kohl) mit je 6 Teilen
- 5 Warenkisten
- Warnschild + 2 Ständer
- Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielaufbau ist der Gleiche wie bei der ersten Variante.
Für die zweite Variante brauchst du **das Warnschild** – baue es zusammen, indem du das Kärtchen mit der entsprechenden Abbildung auf die zwei Ständer stellst.



SPIELANLEITUNG

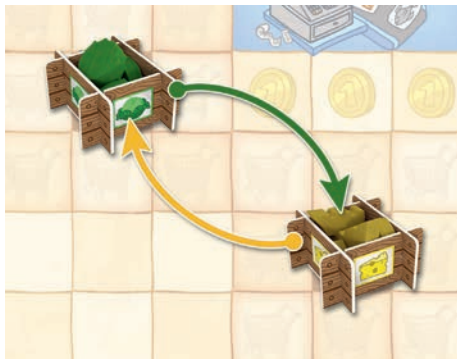
Die Regeln für das Sammeln der Artikel auf der Einkaufsliste und das Bewegen auf dem Spielbrett sind dieselben wie bei der ersten Variante.

Zusätzlich sorgt das Warnschild für ein Hindernis, das umgangen werden muss. Auch die Farben auf den Würfelseiten spielen bei dieser Variante eine wichtige Rolle.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und führst dann je nach Farbe eine Aktion aus:

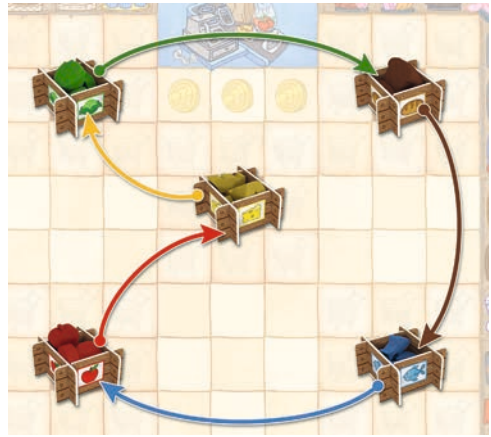


Wenn du orange gewürfelt hast, tauschst du die Plätze von zwei Kisten deiner Wahl. Dann bewegst du deinen Einkaufswagen um die Anzahl der gewürfelten Augen.





Wenn du grün gewürfelt hast, bewegst du alle Kisten einen Platz weiter. Dann bewegst du deinen Einkaufswagen um die Anzahl der gewürfelten Augen.



Wenn du blau gewürfelt hast, platzierst du das Warnschild auf einem beliebigen Feld auf dem Spielbrett, um den anderen den Weg zu versperren oder das Warnschild aus deinem eigenen Weg zu räumen. Dann bewegst du deinen Einkaufswagen um die Anzahl der gewürfelten Augen. Das Warnschild kann nicht auf das Kassenfeld gestellt werden.



Wenn du keine Farbe gewürfelt hast, dann bewegst du deinen Einkaufswagen einfach um die Anzahl der gewürfelten Augen.

Nachdem du eine Farbaktion ausgeführt hast, bewegst du deinen Einkaufswagen um die Anzahl der gewürfelten Augen. Wenn du deinen Zug auf dem Sammelfeld neben einer Warenkiste beendest, darfst du den Artikel mitnehmen, wenn er auf deiner Einkaufsliste steht.

SPIELLENDE

Die erste Person, die die Kasse erreicht, leert ihren Einkaufswagen und überprüft, ob sie alle Lebensmittel auf ihrer Einkaufsliste gesammelt hat. Wenn ja, gewinnt sie.

Les jeux de notre gamme « Junior Game » sont évolutifs et pensés pour les enfants de 3 à 4 ans. Ils les accompagnent plus longtemps grâce à deux variantes qui divertiront les plus jeunes comme les plus grands. Leurs jolies pièces en bois, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



MINI MARKET

Super, nous allons faire du shopping ! Notre liste et notre chariot sont prêts, nous n'avons plus qu'à acheter ce dont nous avons besoin. Qui parviendra à remplir son chariot et atteindre la caisse enregistreuse en premier ? Mini Market est un jeu amusant à deux variantes dont le niveau de difficulté variable promet de nombreuses parties différentes et pleines de fun !



CONTENU DE LA BOÎTE :

**Plateau
de magasin**



**5
caisses**



**1
dé en bois**



**5
listes de courses**



Règles du jeu



**1
panneau
d'avertissement
+ 2 supports**



**Articles
de course en bois :**

6 articles pour chacun des
5 types (pommes, fromage,
pain, poisson et chou)



**3
pions de chariot**



Ce jeu est évolutif et propose deux variantes. La plus simple est destinée aux enfants dès 3 ans ou qui jouent au jeu pour la première fois. La deuxième est plus complexe et vise les enfants de 4 ans et plus, ainsi que ceux qui maîtrisent sur le bout des doigts la première variante et ont besoin de relever de nouveaux défis.

C'est parti !



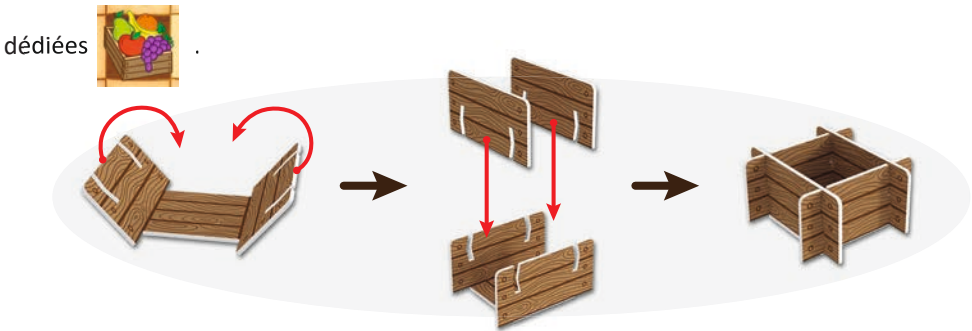
VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau de magasin
- 5 listes de courses
- 1 dé en bois
- 3 pions de chariot
- Articles de course en bois : 6 articles pour chacun des 5 types (pommes, fromage, pain, poisson et chou)
- 5 caisses

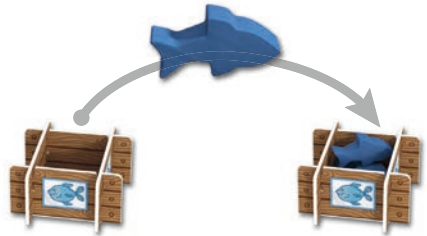
PRÉPARATION DU JEU

Installez le plateau. Ensuite, assemblez les caisses et placez-les au hasard sur les cases



Remplissez-les avec les articles de course en bois. Chaque caisse est étiquetée pour vous indiquer quels articles vous devez y placer.

N'oubliez pas : chaque caisse ne doit contenir qu'un seul type d'article.



Chaque joueur choisit un chariot et une liste de courses. Les tuiles représentant des listes de courses sont recto verso. Sur le verso, vous trouverez une carte de paiement avec laquelle pourrez payer vos courses une fois que votre chariot sera arrivé à la caisse enregistreuse.



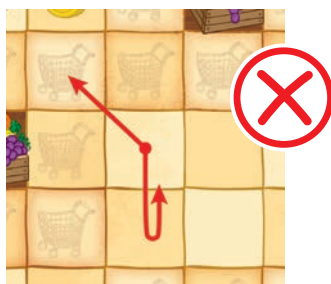
BUT DU JEU

Les joueurs doivent placer tous les articles de leur liste de courses dans le chariot et atteindre la caisse enregistreuse.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace son chariot du nombre de cases indiquées. Dans cette variante, les couleurs du dé n'ont pas d'importance. Le joueur doit toujours se déplacer du nombre exact de cases indiquées par le dé, mais il est libre de choisir la direction de son déplacement.

Pendant son tour, un joueur peut se déplacer horizontalement ET verticalement (il peut tourner à gauche ou à droite). En revanche, il ne peut pas se déplacer en diagonale, ni avancer et reculer lors d'un même tour.



Deux chariots ne peuvent pas se trouver sur la même case au même moment. Le joueur ne peut pas passer par une case occupée par un autre chariot, il doit la contourner. Une exception : s'il est bloqué par d'autres chariots et ne peut se déplacer dans aucune direction. Il est alors autorisé à passer par-dessus un des chariots.



Pour placer un article dans son chariot, le joueur doit s'arrêter sur une des cases signalées à côté d'une caisse contenant ledit article. Après avoir récupéré l'article, le joueur le place dans son chariot.

Si le joueur s'arrête sur une case située à côté d'une caisse contenant un article qui ne figure pas sur sa liste, il ne doit pas le prendre. Il ne peut prendre que les articles indiqués sur sa liste de courses.



Le joueur qui a collecté tous les produits de la liste se dirige vers la caisse. Pour atteindre la caisse, il suffit de franchir la case spéciale en lançant le dé et en obtenant un nombre exact ou supérieur.

FIN DU JEU

Le premier joueur à atteindre la caisse enregistreuse vide son chariot et vérifie s'il a bien récupéré tous les articles de sa liste de courses. Si c'est bien le cas, il remporte la partie. En revanche, si certains articles sont manquants ou en trop, il devra repartir les ranger ou les récupérer, selon le cas.



VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau de magasin
- 5 listes de courses
- 1 dé en bois
- 3 pions de chariot
- Articles de course en bois : 6 articles pour chacun des 5 types (pommes, fromage, pain, poisson et chou)
- 5 caisses
- 1 panneau d'avertissement + 2 supports
- Règles du jeu

PRÉPARATION DU JEU

La préparation du jeu est la même que pour la variante 1. Pour cette nouvelle variante, vous aurez besoin d'un panneau d'avertissement. **Assemblez-le** en plaçant la tuile présentant l'illustration concernée sur les deux supports.



DÉROULEMENT DU JEU

Les règles de récupération des articles de la liste et de déplacement sur le plateau sont identiques à celles de la variante 1.

Un nouveau panneau d'avertissement forme un obstacle que les joueurs doivent contourner. De plus, les couleurs sur les faces du dé jouent cette fois un rôle important.

Lors de leur tour, les joueurs lancent le dé et réalisent une action en fonction de la couleur obtenue :

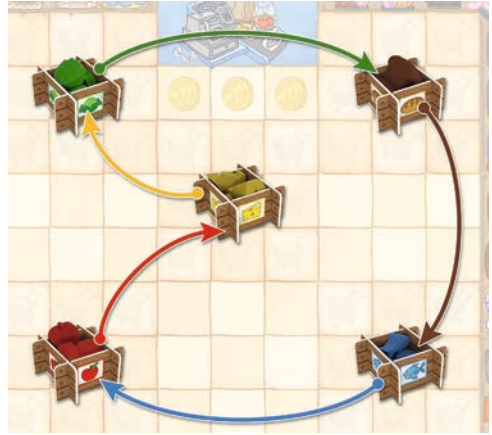


Si le joueur obtient la couleur orange, il doit inverser les deux caisses de son choix. Ensuite, il déplace son chariot du nombre de cases indiquées par le dé.





Si le joueur obtient la couleur verte, il doit déplacer toutes les caisses d'un cran. Ensuite, il déplace son chariot du nombre de cases indiquées par le dé.



Si le joueur obtient la couleur bleue, il doit placer le panneau d'avertissement sur n'importe quelle case du plateau pour rendre les déplacements des autres joueurs plus difficiles ou pour faciliter ses propres déplacements. Ensuite, il déplace son chariot du nombre de cases indiquées par le dé. Le panneau d'avertissement ne peut pas être placé sur la case de la caisse enregistreuse.



Si la face du dé ne présente que des points, sans fond coloré, le joueur se contente de déplacer son chariot du nombre de cases indiquées par le dé.

Après avoir effectué une action liée à la couleur du dé, le joueur doit déplacer son chariot du nombre de cases indiquées par le dé. Si le joueur termine son tour sur une case permettant de récupérer un article, il peut prendre l'article si celui-ci figure sur sa liste de courses.

FIN DU JEU

Le premier joueur à atteindre la caisse enregistreuse vide son chariot et vérifie s'il a bien récupéré tous les articles de sa liste de courses. Si c'est bien le cas, il remporte la partie.

JUNIOR GAME

«Junior Game» es una serie de juegos progresivos para niños y niñas de 3 y 4 años. El juego «crece» con ellos gracias a sus dos emocionantes variantes, que proporcionan un estupendo entretenimiento para niños y niñas más pequeños y más mayores. Los atractivos elementos de madera, los interesantes temas adecuados para su edad y las bonitas ilustraciones animan a los y las peques a divertirse.



MINI MARKET

¡Hurra! ¡Vámonos de compras! Hemos preparado la lista de la compra y nuestro carrito, y podemos comprar todo lo que necesitamos. ¿Quién conseguirá colocar primero todos los productos en el carrito y llegar a la caja registradora? **Mini Market** es un divertido juego con dos variantes que ofrece distintos niveles de dificultad para garantizar un juego variado y una enorme diversión.



CONTENIDO DE LA CAJA:

tablero
de tienda



5
cajas de productos



dado
de madera



5
listas de la compra



instrucciones



señal
de advertencia
+ 2 soportes



3
figuras:
carritos de la compra



piezas de
comida de madera:
6 piezas para cada uno
de los 5 objetos (manzanas,
queso, pan, pescado, col)



Se trata de un juego progresivo con dos variantes de juego. La variante más sencilla está pensada para niños y niñas a partir de 3 años o que juegan por primera vez, mientras que la variante más difícil está pensada para niños y niñas a partir de 4 años o para aquellos y aquellas a quienes se les dé genial la primera variante y necesiten nuevos desafíos.

¡Vamos a jugar!



VARIANTE UNO (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 3 AÑOS)

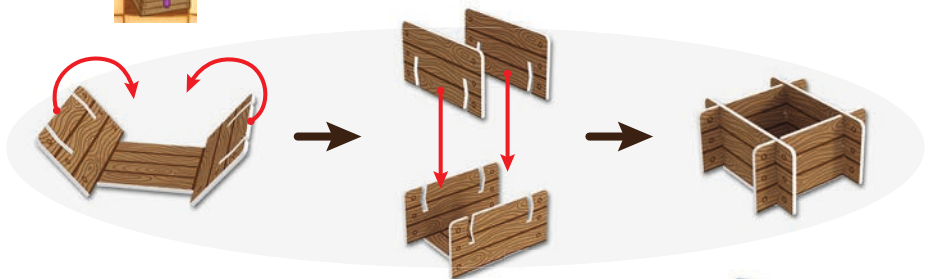
ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de tienda
- 5 listas de la compra
- dado de madera
- 3 figuras: carritos de la compra
- piezas de comida de madera: 6 piezas para cada uno de los 5 objetos (manzanas, queso, pan, pescado, col)
- 5 cajas de productos

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Prepara el tablero. Después, monta las cajas y colócalas al azar en las casillas del tablero

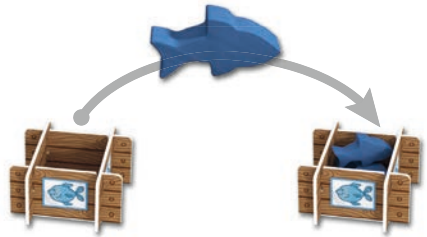
marcadas con



Llena las cajas de comida de madera. Cada caja tiene una etiqueta, para que sepas qué productos debe contener.

Recuerda: solo debe haber un tipo de producto en cada una de las cajas.

Cada jugador/a elige un carrito y una lista de la compra. Las fichas con las listas de la compra tienen dos caras. En la parte posterior hay una foto de una tarjeta de pago con la que podrás pagar tu compra cuando tu carrito llegue a la caja registradora.

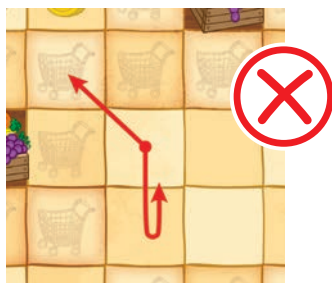
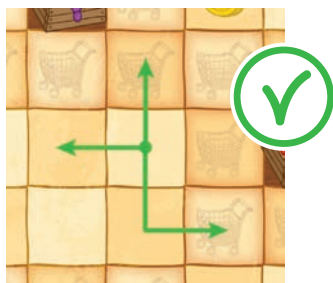


OBJETIVO DEL JUEGO

Tu tarea es colocar todos los artículos de tu lista de la compra en el carrito y llegar a la caja registradora.

CÓMO JUGAR

La persona de menor edad será quien empiece la partida. Lanza el dado y mueve su carrito el número de casillas exacto que indique la tirada. No importan los colores del dado. Debes moverte siempre el número exacto de casillas que indique. Cada persona elige en qué dirección moverse. Puedes moverte tanto en horizontal como en vertical. En cualquier turno es posible moverse tanto en horizontal como en vertical, lo que significa que puedes girar a izquierda o derecha. Pero no podrás moverte en diagonal o hacia atrás en ese mismo turno.



Solo puede haber un carrito en cada casilla. No es posible atravesar una casilla que esté ocupada por otro carrito: tendrás que rodearla. Si hay otros carritos bloqueando tu camino y no puedes moverte en ninguna dirección, puede hacerse una excepción: podrás saltar por encima del carrito de otra persona.



Para coger un producto, deberás detenerte en una de las casillas marcadas junto a la caja que contenga un producto específico. Tras coger el producto, colócalo en el carrito.

Si te detienes en una casilla que está junto a una caja con un producto que no está en tu lista, no lo cojas. Solo podrás coger aquellos productos que estén en tu lista de la compra.



El jugador que ha recogido todos los productos de la lista se dirige a la caja. Para llegar a la caja, basta con que el jugador atravesase el campo especial lanzando un número exacto o superior de puntos.

FIN DE LA PARTIDA

La primera persona en llegar a la caja registradora vacía su carrito y comprueba si tiene todos los productos de su lista. Si los tiene, habrá ganado. Sin embargo, si le faltan productos o esa persona ha cogido productos que no estaban en su lista de la compra, deberá volver para coger los productos que le falten o devolver los que le sobren.



VARIANTE DOS (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 4 AÑOS)

ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de tienda
- 5 listas de la compra
- dado de madera
- 3 figuras– carritos de la compra
- piezas de comida de madera: 6 piezas para cada uno de los 5 objetos (manzanas, queso, pan, pescado, col)
- 5 cajas de productos
- señal de advertencia + 2 soportes
- instrucciones

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se prepara de la misma forma que la primera variante.

En la segunda variante, os hará falta una señal de advertencia: móntala colocando la casilla con la ilustración que corresponda en dos estantes.



CÓMO JUGAR

Las reglas para coger los productos de la lista y moverte por el tablero son los mismos que en la primera variante.

Además, hay una señal de advertencia que crea un obstáculo en el camino y que deberéis rodear. Además, en esta variante los colores a los lados del dado juegan un papel importante en esta variante.

Durante su turno, cada persona lanza el dado y tendrá que hacer una acción dependiendo del color que haya salido al lanzarlo:

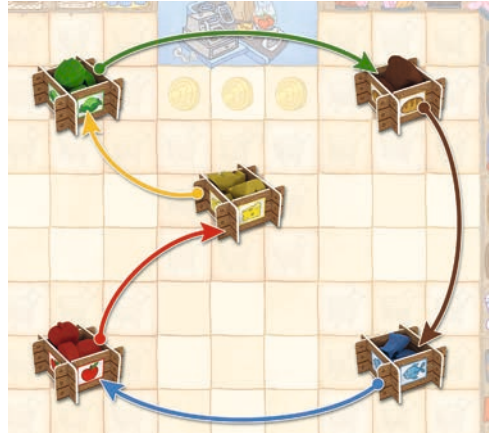


Si sale el lado naranja, esa persona podrá intercambiar los lugares de las dos cajas que elija. Después, mueve su carrito el número de casillas que indique la tirada.





Si sale el lado verde, esa persona mueve todas las cajas una casilla. Después, mueve su carrito el número de casillas que indique la tirada.



Si sale el lado azul, coloca la señal de advertencia en cualquier casilla del tablero de juego, para dificultar que las demás personas puedan moverse o para apartar el de su camino. Después, mueve su carrito el número de casillas que indique la tirada. La señal de advertencia no puede colocarse en la casilla de la caja registradora.



Si solo hay puntos en el lateral del dado, sin un fondo de colores, esa persona únicamente mueve su carrito el número de casillas indicado en la tirada.

Tras realizar la acción indicada por el color, esa persona mueve su carrito el número de casillas indicado en la tirada. Si esa persona acaba su turno en una casilla en la que puede coger un producto, podrá coger el producto siempre y cuando esté en su lista de la compra.

FIN DE LA PARTIDA

La primera persona en llegar a la caja registradora vacía su carrito y comprueba si tiene todos los productos de su lista. Si los tiene, habrá ganado.

"Junior Game" è una serie di giochi progressivi pensata per i bambini e le bambine di 3-4 anni. Il gioco "cresce" insieme a loro grazie alle due stimolanti varianti previste: grandi e piccoli non si annoieranno di certo! Con i colorati elementi di legno, gli argomenti interessanti adatti all'età di tutti i giocatori e le bellissime illustrazioni il divertimento è assicurato.



MINI MARKET

Evviva! È ora di fare la spesa! La lista e il carrello sono pronti: possiamo comprare tutto ciò che ci occorre. Chi sarà il primo giocatore a mettere nel carrello tutti gli articoli della lista e a raggiungere la cassa? **Mini Market** è un gioco con due varianti e diversi livelli di difficoltà per un'esperienza sempre nuova e divertente.



CONTENUTO DELLA SCATOLA:

**Tabellone-
negozio**



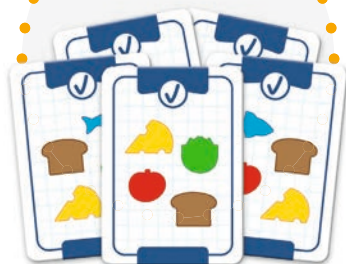
**5
cassette con
prodotti**



**1
dado di legno**



**5
liste della spesa**



Istruzioni



**Pannello
di avviso
e 2 supporti**



Alimenti di legno:

5 tipi con 6 pezzi ciascuno
a disposizione (mela,
formaggio, pane,
pesce e cavolo)



**3
pedine
(carrelli della spesa)**



Si tratta di un gioco progressivo con due varianti. La variante più facile è pensata per i bambini e le bambine a partire dai 3 anni oppure per chi gioca per la prima volta. La variante più difficile è invece adatta ai bambini e alle bambine a partire dai 4 anni oppure per chi ha bisogno di nuove sfide dopo aver superato quelle della variante più facile.

Iniziamo!



VARIANTE 1 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 3 ANNI)

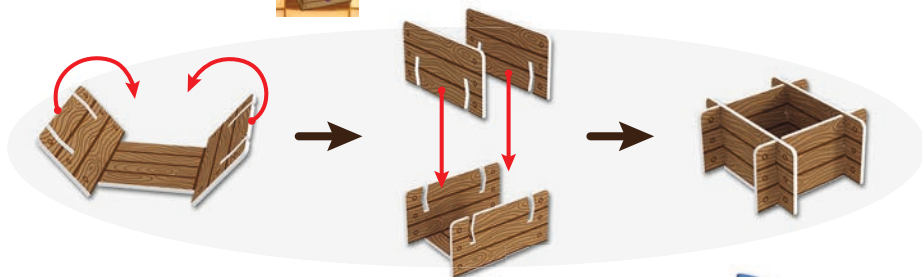
ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone-negozio
- 5 liste della spesa
- 1 dado di legno
- 3 pedine (carrelli della spesa)
- Alimenti di legno: 5 tipi con 6 pezzi ciascuno a disposizione (mela, formaggio, pane, pesce e cavolo)
- 5 cassette con prodotti

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prepara il tabellone di gioco. Assembla le cassette e posizionale a caso sulle caselle

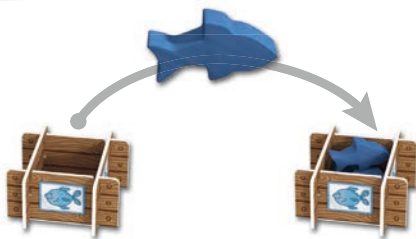
corrispondenti del tabellone



Poi riempi con gli alimenti di legno. Ogni cassetta è dotata di un'etichetta, così sai già quali prodotti inserire.

Ricorda: può esserci un solo tipo di prodotto in ognuna delle cassette.

Ogni giocatore sceglie un carrello come pedina e una lista della spesa. Le tessere con la lista hanno due lati. Sul retro è raffigurata l'immagine di una carta di credito che puoi usare per acquistare i prodotti che hai scelto, una volta che raggiungi la cassa con il carrello.



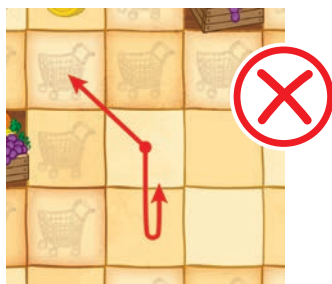
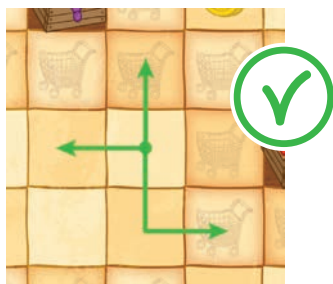
SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo di ogni giocatore è mettere nel carrello tutti gli articoli presenti sulla sua lista della spesa e raggiungere la cassa.

COME GIOCARE

Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore lancia il dado e muove la pedina (il carrello della spesa) di un numero di caselle pari a quello indicato. In questa variante i colori del dado non hanno rilevanza all'interno del gioco. Muovi la pedina sempre del numero esatto di caselle indicato dal dado. Il giocatore decide in quale direzione muoversi.

Può farlo in orizzontale o in verticale. Durante il proprio turno, il giocatore può muoversi in entrambe le direzioni, quindi verso sinistra o verso destra, ma non in diagonale o all'indietro nello stesso turno.



Su una casella deve essere presente un solo carrello della spesa. Il giocatore non può passare su una casella occupata da un altro carrello, ma deve aggirarla. Se è bloccato da altri carrelli e non può muoversi in nessuna direzione, può eccezionalmente superare il carrello di un altro giocatore.



Per prendere un articolo, il giocatore deve fermarsi su una delle caselle in corrispondenza delle cassette che contengono un determinato prodotto e metterlo nel carrello.

Se il giocatore si ferma su una casella in corrispondenza di una cassetta che contiene un articolo non presente sulla sua lista, non può prendere nulla. È possibile prendere solo gli articoli presenti sulla propria lista della spesa.



Il giocatore che ha raccolto tutti i prodotti della lista si dirige verso la cassa. Per arrivare alla cassa basta superare il campo speciale, lanciando il numero esatto o maggiore.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che raggiunge la cassa svuota il carrello della spesa e controlla di aver preso tutti gli alimenti presenti sulla sua lista. Se non manca nulla, ha vinto. Tuttavia, se ha dimenticato alcuni prodotti oppure ha preso degli articoli che non erano sulla sua lista, deve tornare indietro e prendere gli articoli mancanti oppure restituire quelli in eccesso.



VARIANTE 2 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 4 ANNI)

ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone-negozio
- 5 liste della spesa
- 1 dado di legno
- 3 pedine (carrelli della spesa)
- Alimenti di legno: 5 tipi con 6 pezzi ciascuno a disposizione (mela, formaggio, pane, pesce e cavolo)
- 5 cassette con prodotti
- Pannello di avviso e 2 supporti
- Istruzioni

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è la stessa della variante 1. Per la variante 2, ti occorre un pannello di avviso. Assemblalo posizionando la tessera con la relativa immagine sui due supporti.



COME GIOCARE

Le regole su come prendere gli articoli presenti sulla lista e su come muoversi sul tabellone di gioco sono le stesse della variante 1.

In più, è presente un pannello di avviso che costituisce un ostacolo nel gioco e deve essere superato da ogni giocatore. Inoltre, in questa variante, anche i colori del dado svolgono un ruolo importante.

Durante il proprio turno, il giocatore lancia il dado e compie un'azione in base al colore indicato:

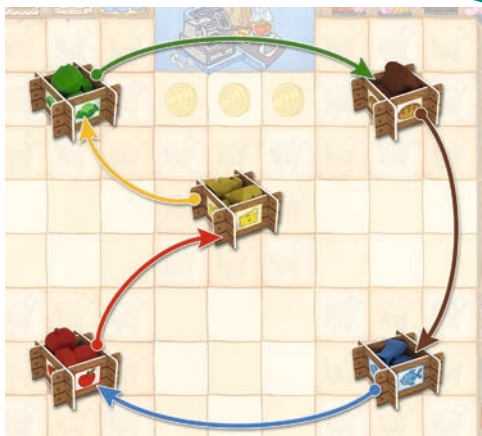


Arancione: inverte la posizione di due cassette a sua scelta e poi muove il proprio carrello della spesa di un numero di caselle pari a quello indicato.





Verde: sposta tutte le cassette di una casella e poi muove il proprio carrello della spesa di un numero di caselle pari a quello indicato.



Blu: posiziona il pannello di avviso su una casella qualsiasi del tabellone di gioco per complicare la strategia degli altri giocatori oppure per spostarlo come preferisce, poi muove il proprio carrello della spesa di un numero di caselle pari a quello indicato. Il pannello di avviso non può essere posizionato sulla casella della cassa.



Se sul dado sono presenti solo i puntini e nessun colore come sfondo, il giocatore muove il proprio carrello della spesa di un numero di caselle pari a quello indicato.

Dopo aver concluso l'azione associata al colore, il giocatore muove il proprio carrello della spesa di un numero di caselle pari a quello indicato. Se il giocatore termina il proprio turno su una casella con un prodotto, può prenderlo se è presente sulla sua lista della spesa.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che raggiunge la cassa svuota il carrello della spesa e controlla di aver preso tutti gli alimenti presenti sulla sua lista. Se non manca nulla, ha vinto.

JUNIOR GAME

'Junior Game' is een reeks 'gelaagde' spellen voor kinderen tussen de 3 en 4 jaar oud. Deze spellen 'groeien' mee met de kinderen dankzij de twee spannende spelvarianten die zowel jongere als oudere kinderen volop vermaak bieden.

Met de in het oog springende houten speelstukken, de interessante onderwerpen die geschikt zijn voor deze leeftijd en de prachtige illustraties, beleven de kleintjes veel plezier aan deze spellen.



MINI MARKET

Hoera! Tijd om te shoppen! We hebben ons boodschappenlijstje en het winkelkarretje al klaar staan. Nu kunnen we alles inslaan dat we nodig hebben. Wie weet als eerste alle artikelen in het karretje te plaatsen en de kassa te bereiken? Mini Market is een leuk spel met twee spelvarianten en verschillende moeilijkheidsniveaus, voor veel afwisselend spelplezier.



INHOUD VAN DE DOOS:

supermarktbord



5
productkragen



houten
dobbelsteen



5
boodschappenlijstjes



instructies



waarschuwings-
bord
+ 2 standaarden



houten
boodschappen:

5 soorten boodschappen
met elk 6 exemplaren (appels,
kaas, brood, vis en sla)



3
speelfiguren
– winkelkarretjes



Dit is een 'gelaagd' spel met twee spelvarianten. De gemakkelijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar, of voor kinderen die het spel voor het eerst spelen. De moeilijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 4 jaar, of kinderen die de makkelijke variant goed snappen en toe zijn aan een nieuwe uitdaging.

Tijd om te spelen!



EERSTE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 3 JAAR)

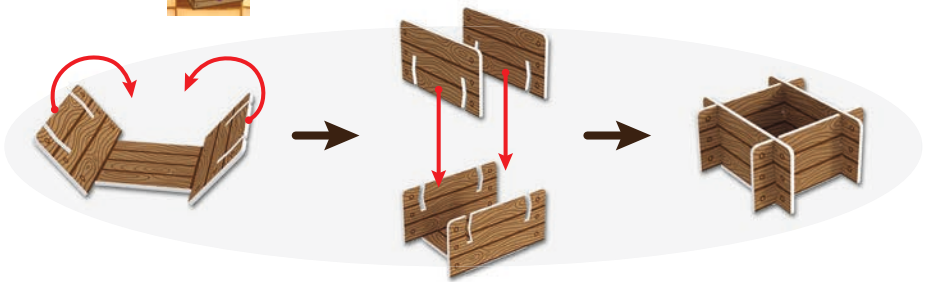
BENODIGDE ONDERDELEN:

- supermarktbord
- 5 boodschappenlijstjes
- houten dobbelsteen
- 3 speelfiguren – winkelkarretjes
- houten boodschappen: 5 soorten boodschappen met elk 6 exemplaren (appels, kaas, brood, vis en sla)
- 5 productkragen

SPELVOORBEREIDING

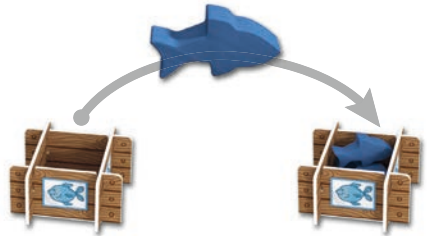
Zet het bord klaar. Zet de kratten in elkaar en plaats ze lukraak op de gemarkeerde

velden op het bord



Vul de kratten met houten boodschappen. Elk krat is gelabeld, zodat je weet welke producten erin moeten.

Onthoud: in elk van de kratten hoort maar één soort product te zitten.



Elke speler kiest één winkelkarretje en één boodschappenlijstje. De tegels met de boodschappenlijstjes hebben twee kanten. Op de achterkant staat een betaalpas afgebeeld. Hiermee kun je je boodschappen afrekenen zodra het karretje bij de kassa is.



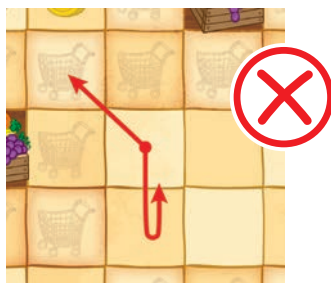
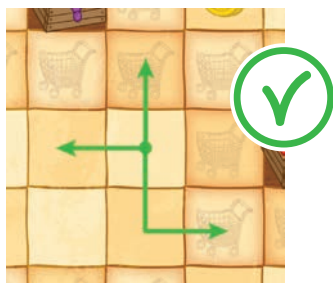
DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om alle voorwerpen op het boodschappenlijstje in het karretje te krijgen en de kassa te bereiken.


SPELUITLEG

De jongste speler begint. Deze werpt de dobbelsteen en verplaatst het winkelkarretje, waarbij het aantal ogen het aantal vakjes aangeeft. De kleuren op de dobbelsteen tellen niet mee. Je moet je altijd het exacte aantal vakjes verplaatsen. Je bepaalt zelf welke richting je op wil gaan.


Je mag zowel horizontaal als verticaal bewegen. Je mag ook gedurende dezelfde beurt zowel horizontaal als verticaal bewegen. Je kunt dus links en rechts afslaan. Je mag gedurende dezelfde beurt niet diagonaal bewegen of omdraaien.



Er mag maar één karretje op elk vakje staan. Je kunt niet dwars door een vakje gaan waar al een ander karretje op staat. In dit geval moet je eromheen. Als je bent ingesloten door andere karretjes en geen kant meer op kunt, geldt er een uitzondering. In dat geval mag je over het karretje van een andere speler springen.

 Om een product te verzamelen, moet je tot stilstand komen op een van de gemarkeerde vakjes naast een krat met het betreffende product. Nadat je het product hebt verzameld, leg je het in je karretje.

Als je op een vakje tot stilstand komt met daarnaast een krat met een product dat niet op je lijstje staat, mag je het niet pakken. Je mag alleen producten pakken die op je lijstje staan.

 De speler die alle producten op de lijst heeft verzameld, gaat naar de kassa. Om bij de kassa te komen, volstaat het om het speciale veld over te steken door het exacte aantal ogen of meer te gooien.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler aan de kassa checkt zijn of haar karretje om te kijken of alle boodschappen op het lijstje erin zitten. Zo ja, dan wint deze speler. Als er producten ontbreken of je producten hebt verzameld die niet op het lijstje staan, moet je terug om de ontbrekende producten te verzamelen of de overbodige producten terug te leggen.



TWEEDE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 4 JAAR)

BENODIGDE ONDERDELEN:

- supermarktbord
- 5 boodschappenlijstjes
- houten dobbelsteen
- 3 speelfiguren – winkelkarretjes
- houten boodschappen: 5 soorten boodschappen met elk 6 exemplaren (appels, kaas, brood, vis en sla)
- 5 productkragen
- waarschuwingsbord + 2 standaarden
- instructies

SPELVOORBEREIDING

De opzet is hetzelfde als bij de eerste variant. Voor de tweede variant heb je een waarschuwingsbord nodig. Zet deze in elkaar door de tegel met de juiste illustratie in de twee standaarden te plaatsen.



SPELUITLEG

De regels voor het verzamelen van de producten op het lijstje en het verplaatsen over het bord zijn hetzelfde als bij de eerste variant.

Er is nu echter ook een waarschuwingsbord in het spel. Deze moet je zien te ontwijken. Bovendien spelen de kleuren aan weerszijden van de dobbelsteen een belangrijke rol bij deze spelvariant.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verricht je een handeling op basis van de geworpen kleur:

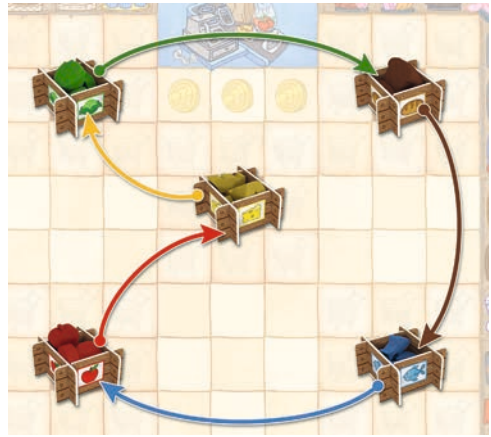


Als je oranje hebt gegooid, verwissel je twee kragen naar keuze van plek. Vervolgens verplaats je het winkelkarretje, waarbij het aantal ogen het aantal vakjes aangeeft.





Als je groen hebt gegooid, verplaats je alle kratten met één vakje. Vervolgens verplaats je het winkelkarretje, waarbij het aantal ogen het aantal vakjes aangeeft.



Als je blauw hebt gegooid, plaats je het waarschuwingsbord op een vakje naar keuze. Zo kun je het moeilijker maken voor de andere spelers om zich over het bord te bewegen, of zelf het bord uit je pad halen. Vervolgens verplaats je het winkelkarretje, waarbij het aantal ogen het aantal vakjes aangeeft. Het waarschuwingsbord kan niet op de kassa worden gelegd.



Als er alleen een aantal ogen en niet een gekleurde achtergrond op de dobbelsteen staat, verplaats je alleen je karretje met het geworpen aantal ogen.

Nadat je een kleurhandeling hebt verricht, verplaats je je karretje met het geworpen aantal ogen. Als je aan het eind van je beurt op een vakje terecht komt waarbij je een product kunt verzamelen, mag je dit product in je karretje leggen, mits deze op je lijstje staat.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler aan de kassa checkt zijn of haar karretje om te kijken of alle boodschappen op het lijstje erin zitten. Zo ja, dan wint deze speler.



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

Illustrations: Małgorzata Detner, Iwona Murawska

The Team: Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki

Graphic design: Monika Duc, Iwona Murawska, Przemysław Walczak

Technical design: Grzegorz Traczykowski, Paulina Paczkowska



WIDEOINSTRUKCJA

02481