

1<sup>st</sup> GAME

Trefl

# Little BUILDER



2½+

## DRODZY RODZICE!

Witamy Was i Wasze maluchy w świecie gier. Jesteśmy dumni, że do tego świata wkraczacie razem z nami!

Oddajemy w Wasze ręce serię „**Pierwsza gra planszowa**”, która została stworzona z myślą o najmłodszych. Pierwsze lata życia dziecka to okres bardzo dynamicznego rozwoju. Warto wtedy wprowadzić dodatkowe aktywności, które będą wspierać jego rozwój poznawczy. Jest to też idealny moment na rozpoczęcie przygody z grami.

Proste zasady, atrakcyjne ilustracje oraz duże drewniane elementy sprawiają, że seria „**Pierwsza gra planszowa**” jest odpowiednia dla dzieci już od 2,5 roku życia.



# Little BUILDER

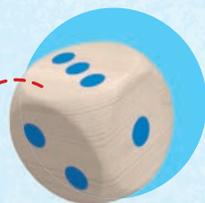
Miasteczko Hocki-Klocki wciąż się rozrasta. Codziennie powstają nowe budowle. Poszukajcie odpowiednich elementów i pomóżcie wykonać kolejny projekt, zanim zła pogoda popsuje plany i uniemożliwi ukończenie budowy na czas.

## ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:



drewniany pionek

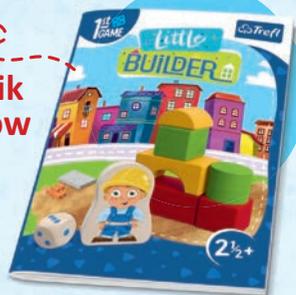
drewniana kostka



plansza



przewodnik dla rodziców



deszczomierz  
z 4 wyjmowanymi  
żetonami kroperek



4 dwustronne karty  
z projektami  
(układami klocków)



6 kolorowych klocków  
drewnianych



# NA DOBRY POCZĄTEK

Przy pierwszym spotkaniu z grą proponujemy obejrzeć z dzieckiem wszystkie elementy gry:

1. Obejrzyjcie klocki, porozmawiajcie, w jakich są kolorach i jakie mają kształty. Pozwólcie dziecku się nimi pobawić.
2. Następnie obejrzyjcie razem karty z projektami budowli, które można zbudować z klocków. Spróbujcie wspólnie wykonać te budowle zgodnie z projektami.
3. Zapoznajcie się z planszą – pokażcie dziecku, że kolorowe pola to tor, po którym będzie poruszał się pionek. Na planszy znajduje się też miejsce na stworzenie naszej budowli.



4. Obejrzyjcie wspólnie kostkę i policzcie kropki na każdym z boków – o tyle pól będziecie przesuwać pionek po planszy.
5. Obejrzyjcie deszczomierz – za jego pomocą można sprawdzić, jak mocno pada deszcz. Im więcej kropelek się w nim znajduje, tym większa jest ulewa.

# PRZYGOTUJMY SIĘ DO GRANIA

Rozłóżcie planszę na stole lub innej stabilnej powierzchni. Pionek postawcie

na polu ze strzałką . Kostkę i klocki ułóżcie obok planszy. W zasięgu

ręki połóżcie deszczomierz oraz żetony kropel deszczu. Karty projektów ułóżcie w stos obok pudełka. Będą Wam potrzebne na koniec gry.



## JAKI MAMY CEL?

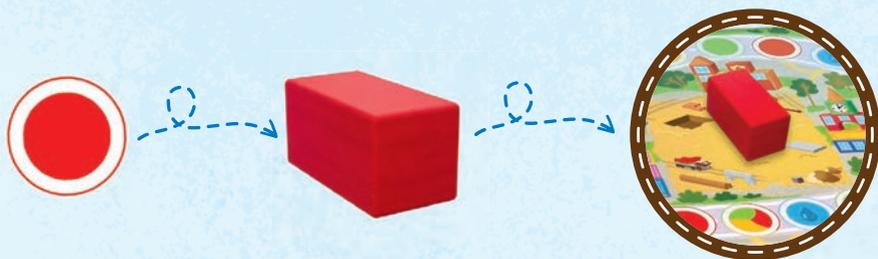
Waszym zadaniem jest zdobycie wszystkich klocków, zanim dotrzecie do mety lub nim deszczomierz wypełni się żetonami kropel deszczu. Jeśli się to uda, stwórzcie z klocków budowlę według jednego z projektów.

# JAK GRAĆ?

Gra ma charakter kooperacyjny, wszyscy gracze mają ten sam cel i współpracują ze sobą. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile kropek wypadnie na kostce, czyli 1, 2 lub 3, zgodnie z kierunkiem strzałki. W grze nie ma cofania.



Jeśli pionek zatrzyma się na polu w kolorze czerwonym, zielonym lub żółtym, gracz pobiera klocek w tym samym kolorze i kładzie go na placu budowy na planszy.



Jeśli nie ma już klocka w danym kolorze w puli, do gry przystępuje kolejny gracz.



Jeśli pionek zatrzyma się na polu wielokolorowym, gracz może pobrać z puli klocek w dowolnym kolorze i położyć go na placu budowy.



Jeśli pionek zatrzyma się na polu w kolorze niebieskim – gracz umieszcza jeden żeton kropelki w deszczomierzu.



Jeśli pionek zatrzyma się na polu w kolorze fioletowym, gracz musi zdjąć z planszy jeden ze zdobytych już klocków. Można wybrać, który klocek zostanie odłożony z powrotem do puli obok planszy.

Następnie do gry przystępuje kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

# KIEDY KOŃCZYMY GRĘ?

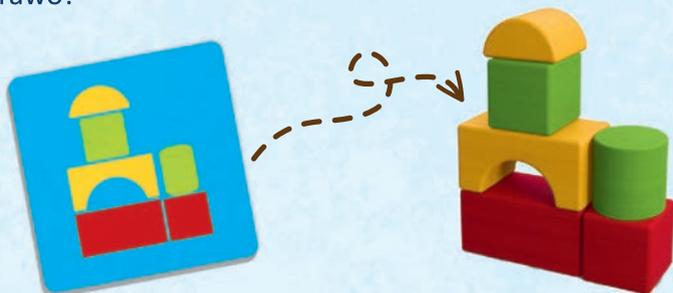
Gra kończy się, gdy zdobędziecie komplet klocków, zanim pionek dotrze do

kolorowego pola



i zanim deszczomierz zapełni się kropelkami.

Wylosujcie jedną z kart projektu i obejrzyjcie ją uważnie. Waszym zadaniem na koniec jest ułożenie budowli z klocków zgodnie z wylosowanym projektem. Udało się? Brawo!



Jeśli nie uda Wam się zdobyć wszystkich klocków, zanim dotrzecie do końca trasy i zanim deszczomierz wypełni się kropelkami, zacznijcie jeszcze raz!

## Dzieci podczas zabawy tą grą:

- ćwiczą sprawność manualną (zwłaszcza motorykę małą),
- poszerzają zasób słów (słownik bierny i czynny),
- pobudzają wyobraźnię przestrzenną,
- ćwiczą pamięć i koncentrację,
- uczą się współpracy,
- trenują logiczne myślenie.

## DEAR PARENTS!

We welcome you and your children to the world of games. We are proud to be your guide!

We give into your hands the **1<sup>st</sup> Game** series which has been created with the youngest children in mind. The first years of a child's life are the time of extremely dynamic and multifaceted growth. This is when it would be worthwhile to introduce some additional activities that support children's cognitive development. It is also the perfect moment to embark on an adventure with board games.

Simple rules, eye-catching pictures and large wooden elements make the **1<sup>st</sup> Game** series suitable for children as young as 2.5 years old.



# Little BUILDER

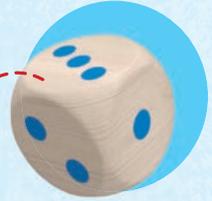
The Brickville town keeps growing bigger and bigger. New buildings are being built every day. Find the right elements and help complete another project before bad weather thwarts your plans and prevents you from putting up the building in time.

## CONTENTS:



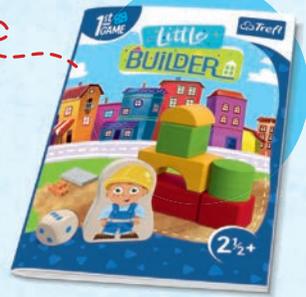
wooden piece

large wooden die

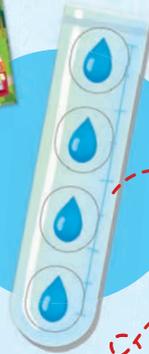


game board

parents' manual



rain gauge with 4 removable droplet tokens



6 colourful wooden bricks



4 double-sided cards with projects (brick layouts)





# PREPARING THE GAME

Put the game board on a table or another stable surface. Place the piece on the field with an arrow . Put the die and the bricks next to the board.

Put the rain gauge and the droplet tokens nearby. Arrange the project cards into a pile and place them next to the box. You will need them by the end of the game.



## GOAL

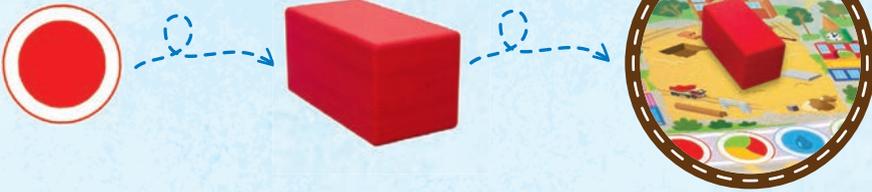
Your task is to collect all bricks before you reach the finish field or before the rain gauge fills with droplet tokens. If you manage to do so, you can put up a building according to one of the projects.

# RULES

This is a cooperation game – all players have the same goal and work together. The youngest player begins. They roll the die and move the piece by the number of fields indicated by the throw (1, 2 or 3) in the direction pointed by the arrow. You cannot move the piece backwards.



If the piece lands on a red, green or yellow field, the player picks a brick in that colour and puts it in the construction site area on the game board.



If there are no more bricks in that colour in the pool, the next player takes their turn.



If the piece lands on a multicolour field, the player can pick a brick in any colour and put it in the construction site area.



If the piece lands on a blue field, put one droplet token into the rain gauge.



If the piece lands on a purple field, it means that you need to take one of the already collected bricks off the board. You can choose which brick you will put away.

Then, the players take their turns in a clockwise direction.

# END OF THE GAME

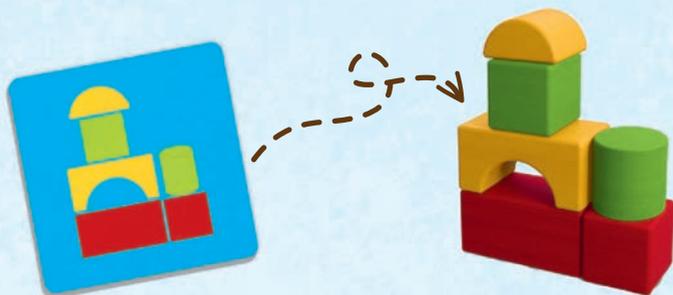
The game ends once you collect all the bricks before the piece reaches

the multicolour



field or before the rain gauge fills with droplets.

Draw one project card and look at it closely. Your task is to construct a building according to the project. You've made it! Congratulations!



If you fail to collect all the bricks before the piece reaches the finish field or before the rain gauge fills with droplets, you can start over!

## During the game, children:

- practise manual dexterity (especially fine motor skills),
- expand vocabulary (passive and active vocabulary),
- stimulate spatial imagination,
- practise memory and concentration skills,
- learn how to work in a team,
- develop logical thinking.

## LIEBE ELTERN!

Wir heißen euch und eure Kleinen ganz herzlich in der Welt der Spiele willkommen und freuen uns darauf, sie euch vorzustellen!

Ihr haltet die **1<sup>st</sup> Game**-Spieleserie in der Hand, die speziell für Kleinkinder entwickelt wurde. In den ersten Lebensjahren ist die Entwicklung von Kindern besonders dynamisch. Es lohnt sich daher, in dieser Phase zusätzliche Aktivitäten anzubieten, die die kognitive Entwicklung der Kinder fördern. Das ist auch der perfekte Moment, um sich mit Brettspielen ins Abenteuer zu stürzen!

Dank einfacher Regeln, ansprechender Bilder und großer Holzelemente eignet sich die **1<sup>st</sup> Game**-Spieleserie schon für Kinder ab 2,5 Jahren.



# Little BUILDER

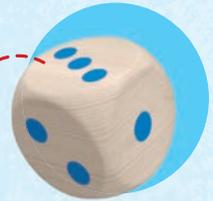
Die Stadt Ziegelhausen wird immer größer und größer. Jeden Tag werden neue Gebäude gebaut. Finde die richtigen Bausteine und stelle dein Bauprojekt rechtzeitig fertig, bevor dir das schlechte Wetter einen Strich durch die Rechnung macht.

## INHALT:



Holzfigur

Großer  
Holzwürfel

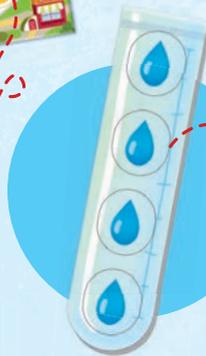


Elternhandbuch



Spielbrett

Regenmesser  
mit 4  
Tropfenplättchen



6 bunte  
Holzbausteine



4 doppelseitige  
Karten mit  
Bauprojekten



# FÜR DEN ANFANG

Beim ersten Spielen ist es sinnvoll, dir alle Elemente gemeinsam mit deinem Kind anzuschauen.

1. Schaut euch die Bausteine an und sprecht über ihre Formen und Farben. Lass das Kind eine Weile damit spielen.
2. Dann seht ihr euch die Karten mit den Bauprojekten an – sie zeigen Gebäude, die mit den Bausteinen errichtet werden können. Versucht, die Gebäude gemeinsam zu bauen.
3. Schaut euch jetzt das Spielbrett an – erkläre dem Kind, dass die bunten Felder auf dem Spielbrett einen Weg darstellen, auf dem sich die Spielfigur bewegt. Auf dem Spielbrett gibt es auch eine Baustelle, auf der ihr euer Gebäude errichten könnt.



4. Betrachtet den Würfel und zählt die Punkte auf jeder Seite – sie stellen die Anzahl der Felder dar, um die ihr die Spielfigur bewegen dürft.
5. Werft dann einen Blick auf den Regenschirm – er zeigt an, wie stark es regnet. Je mehr Tropfen sich in der Anzeige befinden, umso stärker ist der Regenschauer.

# SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett auf einen Tisch oder eine andere stabile Unterlage. Setze die Spielfigur auf das Spielfeld mit dem Pfeil . Lege den Würfel und die Bausteine neben das Spielbrett. Lege den Regenmesser und die Tropfenplättchen daneben. Bilde einen Stapel aus den Bauprojektkarten und lege sie neben die Box. Du brauchst die Karten am Ende des Spiels.



# SPIELZIEL

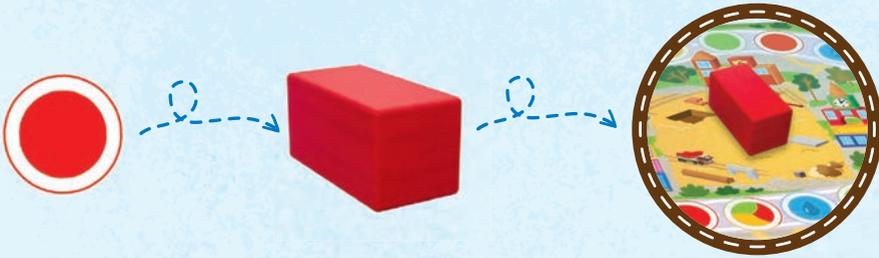
Euer gemeinsames Ziel ist es, die Bausteine einzusammeln, bevor ihr das Zielfeld erreicht und sich der Regenmesser mit Tropfen füllt. Wenn ihr das schafft, könnt ihr eure Bausteine verwenden, um eines der Gebäude auf den Projektkarten zu errichten.

# SPIELREGELN

In diesem Spiel gewinnt man nur gemeinsam – alle Spieler haben dasselbe Spielziel und arbeiten zusammen. Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird gewürfelt. Der Spieler bewegt die Spielfigur um die gewürfelte Anzahl an Feldern (1, 2 oder 3) in Pfeilrichtung. Die Spielfigur darf nicht rückwärts bewegt werden.



Wenn die Spielfigur auf einem roten, grünen oder gelben Feld landet, darf sich der Spieler einen Baustein der entsprechenden Farbe aussuchen und ihn auf das Baustellenfeld auf dem Spielbrett legen.



Wenn es keine Bausteine in dieser Farbe mehr gibt, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Wenn die Spielfigur auf einem bunten Feld landet, darf sich der Spieler einen Baustein in einer beliebigen Farbe aussuchen und ihn auf das Baustellenfeld auf dem Spielbrett legen.



Wenn die Spielfigur auf einem blauen Feld landet, muss ein Tropfenplättchen in den Regenschirm gesteckt werden.



Wenn die Spielfigur auf einem violetten Feld landet, muss einer der Bausteine vom Feld genommen werden. Du darfst dir aussuchen, welchen Baustein du weglegen willst.

Dann wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab.

# SPIELLENDE

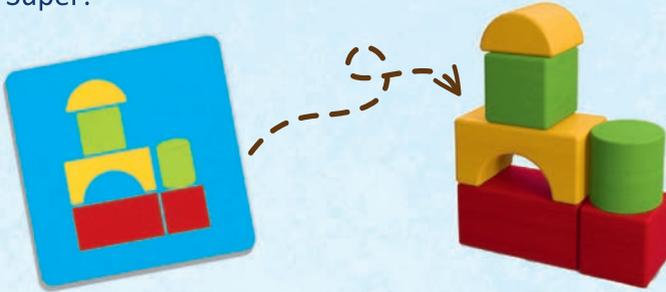
Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr alle Bausteine gesammelt habt, bevor die

Spielfigur das bunte



Feld erreicht, oder bevor sich der Regenschirm

mit Tropfen füllt. Zieht dann eine Projektkarte und schaut sie euch genau an. Eure Aufgabe ist es, das Gebäude auf der Projektkarte nachzubauen. Ihr habt es geschafft! Super!



Wenn ihr die Bausteine nicht einsammeln konntet, bevor die Spielfigur das Zielfeld erreicht oder sich der Regenschirm mit Tropfen füllt, dann probiert es einfach noch einmal!

## Beim Spielen lernen die Kinder:

- ihre Geschicklichkeit zu trainieren (besonders die Feinmotorik),
- ihren Wortschatz zu erweitern (aktiver und passiver Wortschatz),
- ihr räumliches Vorstellungsvermögen anzuregen,
- ihr Gedächtnis und ihre Konzentration zu schulen,
- im Team zu arbeiten,
- logisches Denken zu entwickeln.

## 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 **1<sup>st</sup> 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 **1<sup>st</sup> Game** sont pensés pour convenir aux enfants dès 2 ans et demi.



# Little BUILDER

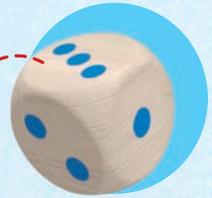
Chaque jour, de nouveaux bâtiments sont érigés à Brique-ville, qui ne cesse de s'agrandir. Votre mission : trouver les bons éléments pour terminer un nouveau projet de construction avant que le mauvais temps ne vous en empêche.

## CONTENU DE LA BOÎTE:



1 pion  
en bois

1 grand  
dé en bois



1 guide  
pour les  
parents



1 plateau  
de jeu

6 briques en  
bois colorées



1 jauge de pluie  
avec 4 gouttes  
amovibles



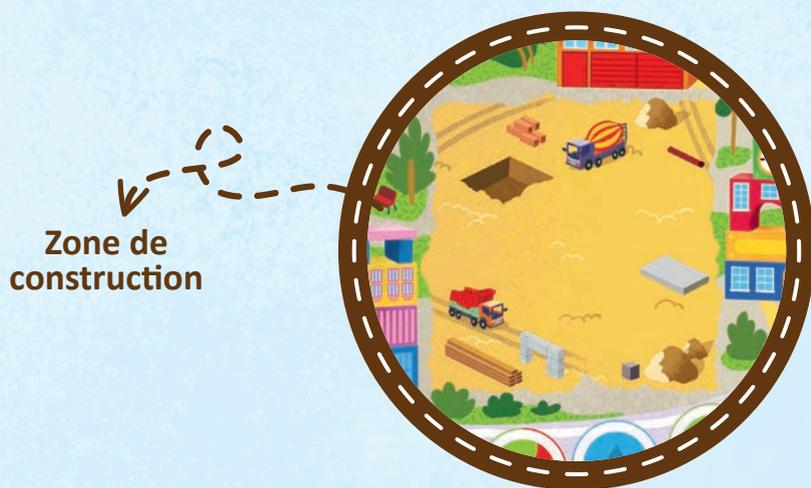
4 cartes de  
construction  
à double face  
(agencement  
des briques)



# CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant.

1. Passez en revue la couleur et la forme de chaque brique. Invitez votre enfant à jouer un peu avec chacune d'entre elles.
2. Regardez ensuite les cartes de construction, qui montrent comment disposer les briques. Essayez ensemble de réaliser les figures imprimées sur les cartes.
3. Explorez le plateau de jeu : expliquez à votre enfant que le pion avance sur les cases colorées. Le plateau comprend aussi un emplacement dédié à la construction de votre bâtiment.



**Zone de construction**

4. Le nombre de points sur la face du dé détermine le nombre de cases que votre pion parcourra.
5. Examinez la jauge de pluie pour connaître l'intensité de l'intempérie. Plus il y a de gouttes dans la jauge, plus la pluie est abondante.

# PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau de jeu sur une surface plane. Placez le pion sur la case munie d'une flèche . Placez le dé et les briques à côté du plateau. Placez la jauge de pluie et les gouttes à proximité. Faites une pile avec les cartes de construction et placez-la à côté de la boîte. Vous aurez besoin d'elles à la fin de la partie.



## OBJECTIF

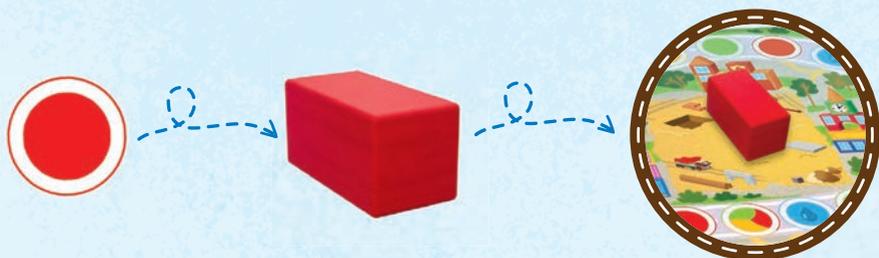
Vous devez récupérer toutes les briques de construction avant que votre pion n'atteigne la case d'arrivée et avant que la jauge de pluie ne soit remplie. Si vous réussissez ce défi, vous pourrez ensuite vous lancer dans un projet de construction.

# RÈGLES

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Lancez le dé et avancez le pion d'un nombre de cases égal à celui présent sur la face du dé (1, 2 ou 3) dans le sens indiqué par la flèche. Le pion ne peut pas reculer.



Si le pion s'arrête sur une case rouge, verte ou jaune, le joueur choisit une brique de cette couleur et la place dans la zone de construction qui se trouve sur le plateau.



S'il ne reste plus de briques de cette couleur dans la pioche, la main passe au joueur suivant.



Si le pion s'arrête sur une case multicolore, le joueur peut choisir une brique de la couleur de son choix et la placer dans la zone de construction.



Si le pion s'arrête sur une case bleue, ajoutez une goutte à la jauge de pluie.



Si le pion s'arrête sur une case violette, retirez l'une des briques du plateau. Vous pouvez choisir de retirer la brique de votre choix.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

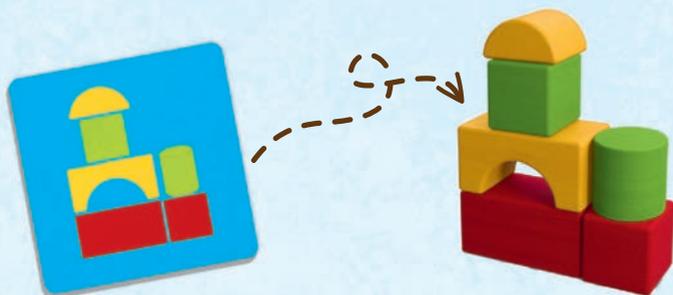
# FIN DU JEU

La partie est gagnée quand vous parvenez à récolter toutes les briques avant que le pion n'arrive sur la dernière case multicolore



et avant que

la jauge de pluie ne soit remplie. Ensuite, piochez une carte de construction et regardez-la avec attention. Votre mission est de construire une réplique de bâtiment imprimé sur la carte. Vous avez vaincu le jeu. Bravo !



Si vous échouez à récolter toutes les briques, vous pouvez lancer une nouvelle partie.

## Au cours de ce jeu, les enfants :

- développent leur dextérité (en particulier la motricité fine),
- développent leur vocabulaire (actif et passif),
- développent leur imagination dans l'espace,
- développent leur mémoire et leur capacité d'attention,
- apprennent à travailler en équipe,
- développent leur logique de raisonnement.

ES

# MANUAL PARA LOS PADRES

## ¡QUERIDOS PADRES!

Os damos la bienvenida, tanto a vosotros como a vuestros hijos e hijas, al mundo de los juegos. ¡Estamos encantados de ser vuestros guías!

Dejamos en vuestras manos la serie **1<sup>st</sup> Game**, creada con la mente puesta en los peques de menor edad. Los primeros años de la vida de un niño o niña son una época de un desarrollo altamente dinámico. Es en estos momentos cuando vale la pena introducir actividades adicionales que puedan contribuir al desarrollo cognitivo de niños y niñas. Es también el momento perfecto para embarcarse en la aventura de los juegos de mesa.

Sus sencillas reglas, las llamativas fotos y las grandes piezas de madera hacen a la serie **1<sup>st</sup> Game** apta para niños y niñas a partir de tan solo 2 años y medio.



# Little BUILDER

La ciudad de Villa Ladrillo no para de crecer. Cada día se construyen edificios nuevos. Encontrad los elementos necesarios y ayudad a completar otro proyecto, antes de que el mal tiempo arruine vuestros planes y os impida levantar un edificio a tiempo.

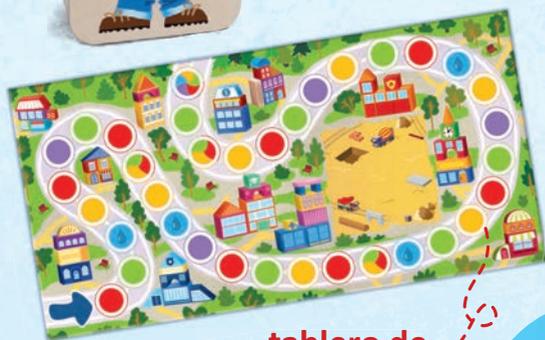
## CONTENIDO:



pieza de  
madera

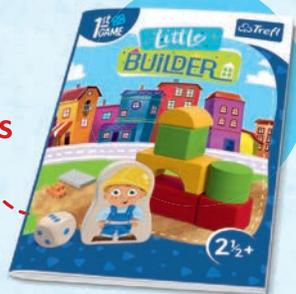


un gran  
dado de  
madera



tablero de  
juego

manual  
para  
los padres



indicador de lluvia  
con 4 fichas de gotas  
de agua extraíbles



6 bloques de  
madera de colores



4 tarjetas a doble  
cara con proyectos  
(distribución de  
ladrillos)



# PARA EMPEZAR CON BUEN PIE

Al jugar por primera vez, os recomendamos echar un ojo a los distintos elementos junto a vuestro hijo o hija:

1. Observad los ladrillos y comentad sus colores y formas. Dejad que el niño o niña juegue con ellos un rato.
2. Después, observad las tarjetas con los proyectos; muestran edificios que pueden levantarse usando los ladrillos. Intentad realizar juntos los proyectos.
3. Mirad el tablero y decidle al niño o niña que las casillas de colores son el recorrido del juego por el que debe moverse el personaje. El tablero de juego también tiene un lugar en el que levantaréis el edificio.



4. Mirad el dado y contad los puntos en cada lado: este será el número de casillas que moveréis la pieza.
5. Mirad el indicador de lluvia: indica cuánta lluvia está cayendo. Cuantas más gotas haya en el indicador, más intensa será la lluvia.

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Colocad el tablero en una mesa u otra superficie estable. Colocad la pieza en

la casilla con una flecha . Colocad el dado y los ladrillos junto al

tablero. Colocad el indicador de lluvia y las fichas de gotas cerca. Colocad las tarjetas de proyecto en un montón y ponedlas junto a la caja. Las necesitaréis al final de la partida.



## OBJETIVO

El objetivo es recoger todos los ladrillos antes de alcanzar la casilla final y antes de que el indicador de lluvia se llene con fichas de gotas. Si conseguís hacerlo, podréis levantar un edificio igual al que aparezca en uno de los proyectos.

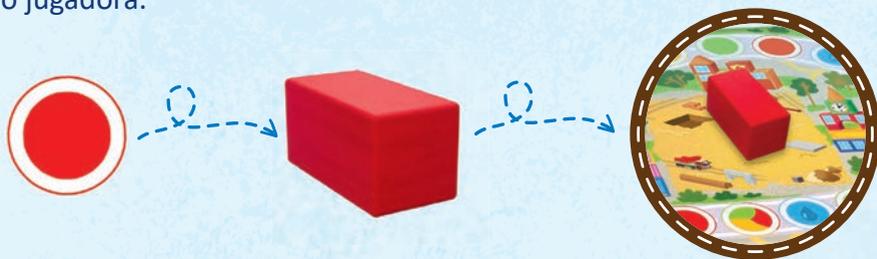
# REGLAS

Este es un juego cooperativo; todos los jugadores tienen el mismo objetivo y trabajan juntos. Empieza el jugador o jugadora de menor edad. Lanza el dado y mueve la pieza el número de casillas mostrado en la tirada (1, 2 o 3) en la dirección indicada por la flecha. No se puede mover la pieza hacia atrás.



Si la pieza cae en una casilla roja, verde o amarilla, el jugador o jugadora elige un ladrillo de ese color y lo coloca en la obra del tablero.

Si no quedan ladrillos de ese color, será el turno del siguiente jugador o jugadora.



Si la pieza cae en una casilla multicolor, el jugador o jugadora podrá elegir un ladrillo de cualquier color y colocarlo en la obra.



Si la pieza cae en una casilla azul, colocad una gota en el indicador de lluvia.



Si la pieza cae en una casilla morada, significa que tendréis que quitar un ladrillo del tablero. Podréis elegir qué ladrillo queréis quitar.

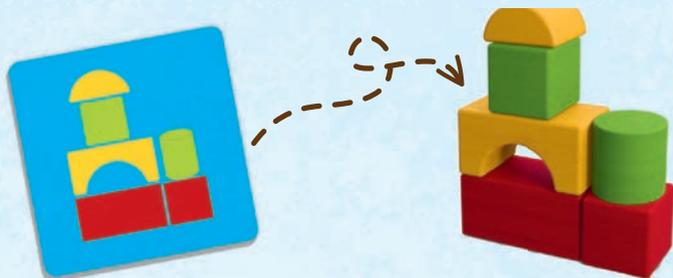
Después, los demás jugadores jugarán por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

# FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando hayáis conseguido recoger todos los ladrillos antes

de que la pieza alcance la casilla multicolor  o antes de que

el indicador de lluvia se llene de gotas. Coged una tarjeta de proyecto y miradla atentamente. Vuestra tarea es construir un edificio que sea igual al del proyecto. Si lo conseguís, ¡genial!



Si no conseguís recoger todos los ladrillos antes de que la pieza llegue a la casilla final, o antes de que el indicador de lluvia se llene de gotas, ¡podréis empezar de nuevo!

## **Durante el juego, los niños y las niñas:**

- practican sus habilidades manuales (especialmente la motricidad fina),
- amplían su vocabulario (vocabulario activo y pasivo),
- estimulan la imaginación especial,
- practican la memoria y la capacidad de concentración,
- aprenden a trabajar en equipo,
- desarrollan el pensamiento lógico.

## CARI GENITORI,

Diamo il benvenuto a voi, alle vostre bambine e ai vostri bambini nel fantastico mondo dei giochi. Ci riempie di orgoglio essere la vostra guida!

Vi presentiamo la serie di giochi **1<sup>st</sup> Game**, che è stata creata appositamente per le bambine e i bambini dell'età dell'infanzia. I primi anni di vita rappresentano una tappa fondamentale per ogni bambina e bambino e sono caratterizzati da uno sviluppo altamente dinamico. Quest'arco di tempo è ideale per introdurre delle attività aggiuntive, che supporteranno lo sviluppo cognitivo delle vostre bambine e dei vostri bambini. È inoltre il momento perfetto per intraprendere la divertente avventura dei giochi da tavolo.

Le semplici regole, le immagini accattivanti e i grandi elementi in legno rendono la serie di giochi **1<sup>st</sup> Game** adatta alle bambine e ai bambini a partire dai 2 anni e mezzo d'età.



# Little BUILDER

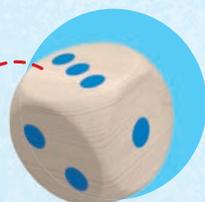
La città di Brickville continua a diventare sempre più grande. Ogni giorno si costruiscono nuovi edifici. Trovate gli elementi giusti e completate il prossimo progetto prima che il brutto tempo rovini tutti i piani e vi impedisca di costruire il vostro edificio.

## CONTENUTO:



1 pedina  
di legno

1 dado  
di legno  
grande

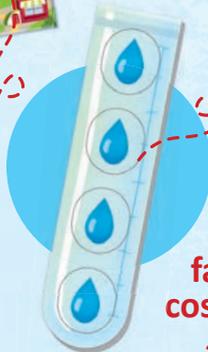


1 libretto  
d'istruzioni  
per i genitori



1 tabellone  
di gioco

1 pluviometro con  
4 gettoni a goccia  
rimovibili



6 mattoncini  
di legno colorati



4 carte a doppia  
faccia con i progetti di  
costruzione (disposizione  
dei mattoncini)



# PER UN BUON INIZIO

Quando ci si appresta a giocare per la prima volta, è bene far familiarizzare le bambine e i bambini con tutti gli elementi del gioco.

1. Date insieme un'occhiata ai mattoncini per distinguerne le forme e i colori. Lasciate che le bambine e i bambini ci giochino per un po'.
2. Successivamente, guardate le carte con i progetti di costruzione: queste carte raffigurano gli edifici che si possono costruire usando i mattoncini. Fate un po' di pratica insieme con i vari progetti.
3. Passate poi a esaminare il tabellone di gioco: spiegate alle bambine e ai bambini che le caselle colorate rappresentano il percorso di gioco lungo il quale muovere la pedina. Il tabellone di gioco presenta inoltre un'area in cui poter costruire il vostro edificio.



Cantiere

4. Osservate bene il dado e contate i punti raffigurati su ogni faccia: corrispondono infatti al numero di caselle in base alle quali si dovrà muovere la pedina dopo il lancio del dado.
5. Date anche un'occhiata al pluviometro, per controllare quanto stia piovendo. Più gocce ci sono nel pluviometro, più intenso sarà il temporale!

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Predisponete il tabellone di gioco su un tavolo oppure su un'altra superficie stabile. Disponete la pedina sulla casella con la freccia . Posizionate

il dado accanto al tabellone di gioco. Lasciate il pluviometro e i gettoni a goccia nelle vicinanze. Mescolate le carte con i progetti di costruzione e formate un mazzo, posizionandolo poi accanto alla scatola del gioco. Vi serviranno per la fine del gioco.



## SCOPO DEL GIOCO

Il vostro obiettivo è raccogliere tutti i mattoncini prima di raggiungere la casella d'arrivo e prima che il pluviometro si riempia di gettoni a goccia. Se riuscirete a farlo, potrete costruire un edificio in base a uno dei progetti di costruzione.

# REGOLE

Questo è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo e lavorano insieme. Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore di turno lancia il dado e muove la pedina di un numero di caselle pari a quelle presenti sulla faccia del dado (1, 2 o 3) nella direzione indicata dalla freccia. Non si può muovere la pedina all'indietro.



Se la pedina mossa dal giocatore di turno atterra su una casella rossa, verde o gialla, il giocatore sceglie un mattoncino del colore corrispondente e lo posiziona nell'area del cantiere sul tabellone di gioco.

Se non ci sono più mattoncini di quel colore a disposizione, il turno passa al giocatore successivo.



Se la pedina mossa dal giocatore di turno atterra su una casella multicolore, il giocatore sceglie un mattoncino di un colore qualsiasi e lo posiziona nell'area del cantiere sul tabellone di gioco.



Se la pedina mossa dal giocatore di turno atterra su una casella blu, si mette un gettone a goccia nel pluviometro.



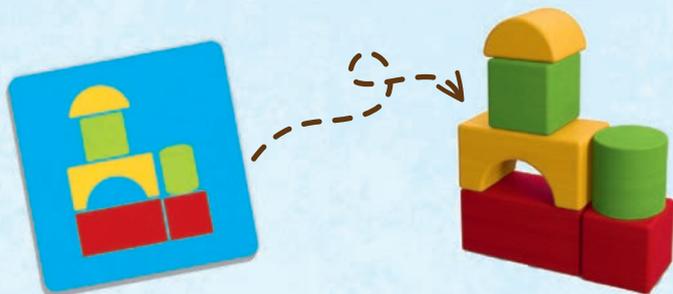
Se la pedina mossa dal giocatore di turno atterra su una casella viola, il giocatore deve togliere uno dei mattoncini dal tabellone di gioco. Può togliere il mattoncino che preferisce.

Quindi, i giocatori procedono con il loro turno in senso orario.

# FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina una volta che riuscirete a raccogliere tutti i mattoncini prima che la pedina raggiunga il campo  multicolore oppure prima che

il pluviometro sia pieno di gettoni a goccia. Pescate una carta con i progetti di costruzione e osservatela attentamente. Il vostro obiettivo sarà quello di costruire un edificio in base al progetto scelto. Ce l'avete fatta! Fantastico!



Se non riuscite a raccogliere tutti i mattoncini prima che la pedina raggiunga la casella d'arrivo oppure prima che il pluviometro si riempia di gocce, potete ricominciare da capo!

## Attraverso il gioco, le bambine e i bambini:

- allenano la loro manualità (soprattutto le abilità fino motorie);
- ampliano il proprio vocabolario (lessico attivo e passivo);
- stimolano l'immaginazione spaziale;
- allenano le loro abilità di memoria e concentrazione;
- imparano a lavorare in squadra;
- sviluppano il pensiero logico.





# Little BUILDER

## **Illustrations:**

Katarzyna Urbaniak, Monika Duc,  
Michał Ambrzykowski, 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](http://www.trefl.com)  
Made in Poland

