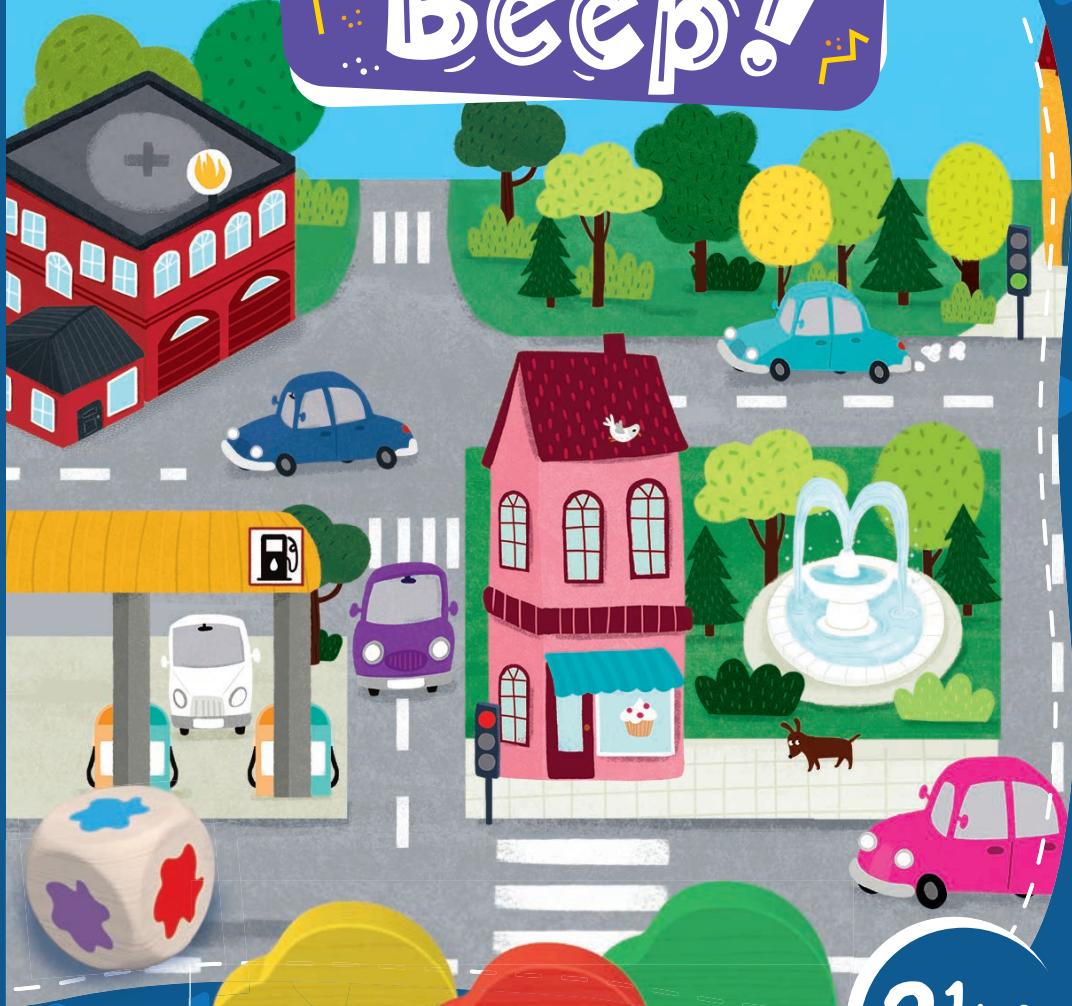


1st
GAME

Trefl

BEEP!

Beep!!



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.

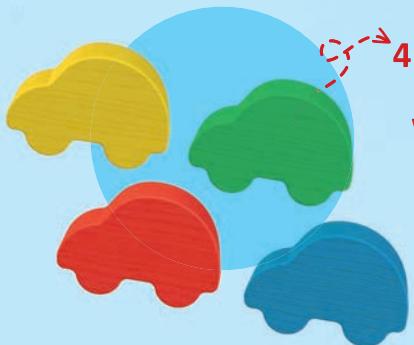
Proste zasady, atrakcyjne ilustracje oraz duże drewniane elementy sprawiają, że seria „**Pierwsza gra planszowa**” jest odpowiednia dla dzieci już od 2,5 roku życia.





W naszym miasteczku dziś wielka awaria. Nie działają autobusy ani pociągi. Jedynym ratunkiem dla mieszkańców są taksówki. Który z taksówkarzy okazuje się najlepszy i rozwiezie swoich pasażerów jako pierwszy? Sprawdźcie sami!

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:



4 drewniane autka w różnych kolorach



duża drewniana kostka

przewodnik dla rodziców



plansza

12 kartoników miejsc



NA DOBRY POCZĄTEK

Przy pierwszym spotkaniu z grą proponujemy obejrzeć z dzieckiem wszystkie jej elementy. W grze mamy 4 samochodziki i kostkę z kolorami. Sprawdź z dzieckiem, czy je zna i umie nazwać. Przyjrzyjcie się wspólnie planszy – znajduje się na niej mapa miasteczka. Następnie obejrzyjcie poszczególne kartoniki z ciekawymi miejscami i spróbujcie odnaleźć je na planszy.



parking



szkoła



stacja benzynowa



fontanna



osiedle domków



plac zabaw



targ



staż pożarna



park



przystanek autobusowy



kawiarnia



szpital

PRZYGOTUJMY SIĘ DO GRANIA

Rozłożcie planszę z mapą miasteczka. Położcie kostkę obok planszy. Każdy z graczy wybiera swoje autko i umieszcza je na starcie, czyli na jednym z białych pól w narożnikach planszy.



Potasujcie kartoniki miejsc i rozdajcie losowo każdemu z graczy po trzy.



JAKI MAMY CEL?

Waszym zadaniem jest dotarcie swoim autkiem do 3 wylosowanych miejsc. Kto zrobi to pierwszy, wygrywa!

JAK GRAĆ?

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz – przesuwa swoje autko na najbliższe pole w kolorze wyrzuconym na kostce.



Poruszacie się zawsze w kierunku, w którym skierowany jest przód autka, nie można się cofać. Na jednym polu nie może stać więcej niż jedno autko. Jeśli najbliższe pole w wylosowanym kolorze jest zajęte, musicie ustawić autko na kolejnym wolnym polu.

Każdy z graczy musi odwiedzić wszystkie trzy miejsca z wylosowanych kartoników. Jeśli autko zatrzyma się na jednym z dwóch pól obok miejsca, które widnieje na kartoniku gracza, układą on kartonik na planszy w tym miejscu.



Gracz może przy tym wypowiedzieć na głos nazwę tego miejsca.



→ osiedle domków!

KIEDY KOŃCZY SIĘ GRA?

Gra kończy się w momencie, gdy pierwszy z graczy odwiedzi wszystkie trzy wylosowane przez siebie miejsca i wszystkie jego kartoniki znajdą się na planszy. Ten gracz zostaje najlepszym taksówkarzem w mieście.

Reszta graczy może jednak dokończyć grę i wykonać swoje zadania.

Dzieci podczas zabawy tą grą:

- ćwiczą sprawność manualną (zwłaszcza motorykę małą),
- poszerzają zasób słów (słownik bierny i czynny),
- ćwiczą pamięć i koncentrację,
- uczą się zdrowego współzawodnictwa,
- pobudzają wyobraźnię przestrzenną,
- 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 **1st 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.

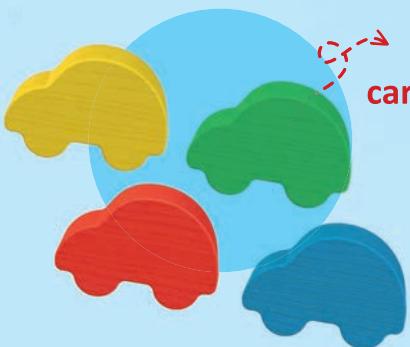
Simple rules, eye-catching pictures and large wooden elements make the **1st Game** series suitable for children as young as 2.5 years old.



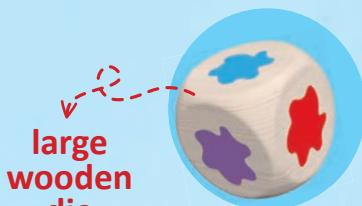
Beep! Beep!

Today, we have a major breakdown in the town. Buses and trains are not running. The only thing that can save the inhabitants are cabs. Which of the cab drivers will prove to be the best and get the passengers to their destinations first? Find out for yourselves!

CONTENTS:

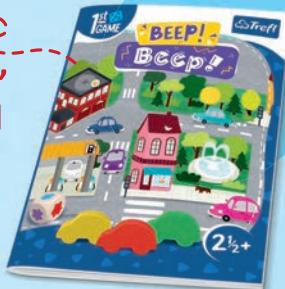


4 wooden cars in different colors



large wooden die

parents' manual



game board

12 location tiles



FOR A GOOD START

When playing the game for the first time, it would be worthwhile to examine all the elements with your child. There are 4 cars and a die featuring different colours. Ask the child if they know the colours and can name them. Together, take a look at the game board – there is a map of the town there. Next, look at respective location tiles and try to find the interesting places they depict on the board.

The locations are:



a car park



a school



a petrol station



a fountain



a housing estate



a playground



a marketplace



a fire station



a park



a bus stop



a cafe

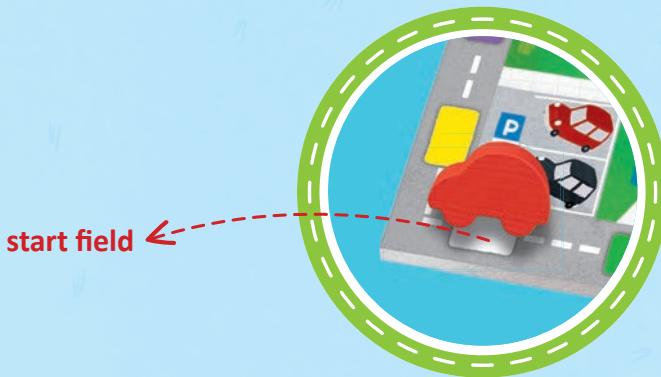


a hospital



PREPARING THE GAME

Lay out the game board with the map of the town. Put the die next to the board. Each of the players picks a car and places it on a start field – one of the white fields in each corner of the board.



Shuffle the location tiles and deal three random ones to each player.



GOAL

Your task is to drive your car to each of the 3 places depicted on your tiles. The first player to accomplish this wins!

RULES

The youngest player begins. They move their car to the nearest field in the colour indicated by the die.



You always move in the direction that your car is facing, you can't go backwards. Only one car may occupy one field. If the nearest field in the colour indicated by the die is occupied, you have to place your car on the next unoccupied field.

Each player has to visit 3 places shown on their tiles. If a player's car lands on one of the two fields near the location shown on the tile, the player puts the tile on that field.



The player can say the name of the location out loud.



→ a housing estate

END OF THE GAME

The game ends as soon as one of the players has reached all three of their destinations and placed all of their tiles on the board. This player becomes the best cab driver in town. The rest can continue the game and complete their tasks.

During the game, children:

- practise manual dexterity (especially fine motor skills),
- expand vocabulary (passive and active vocabulary),
- practise memory and concentration skills,
- learn healthy competition,
- stimulate spatial imagination,
- 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 **1st 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!

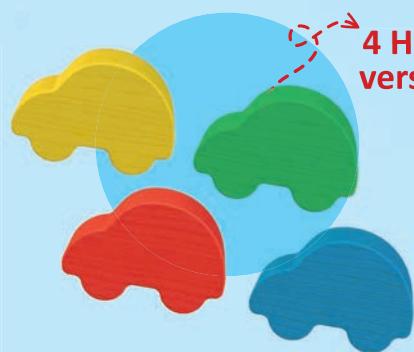
Dank einfacher Regeln, ansprechender Bilder und großer Holzelemente eignet sich die **1st Game**-Spieleserie schon für Kinder ab 2,5 Jahren.



Beep! Beep!

Heute herrscht ein großes Durcheinander in der Stadt. Die Busse und Bahnen fahren nicht. Das Einzige, was die Stadtbewohner jetzt noch retten kann, sind die Taxis. Welcher Taxifahrer ist der beste und bringt die Fahrgäste als Erster ans Ziel? Findet es selbst heraus!

INHALT:



Elternhandbuch



FÜR DEN ANFANG

Beim ersten Spielen ist es sinnvoll, dir alle Elemente gemeinsam mit deinem Kind anzuschauen. Es gibt 4 Autos und einen Würfel mit verschiedenen Farben. Frage das Kind, ob es die Farben kennt und benennen kann. Schaut euch dann gemeinsam das Spielbrett an – hier seht ihr eine Karte der Stadt. Als Nächstes seht ihr euch die Kärtchen mit all den interessanten Orten an und platziert sie auf dem Spielbrett. Zu den Orten gehören:



ein Parkplatz



eine Schule



eine Tankstelle



ein Springbrunnen



eine Wohnsiedlung



ein Spielplatz



ein Markt



eine Feuerwache



ein Park



eine Bushaltestelle



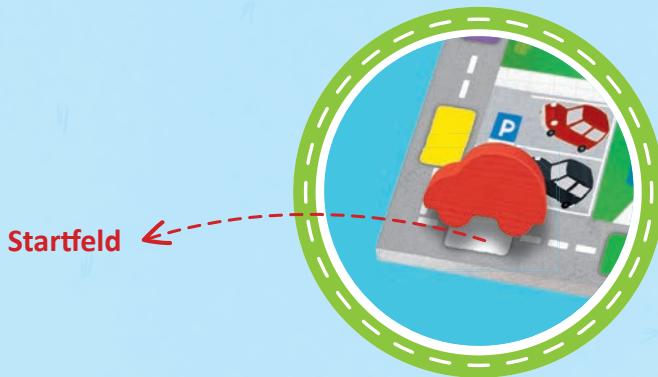
ein Cafe



ein Krankenhaus

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett mit der Karte der Stadt aus. Lege den Würfel neben das Spielbrett. Jeder Spieler wählt ein Auto und stellt es auf eines der Startfelder – das sind die weißen Felder in den Ecken des Spielbretts.



Mische dann die Ortskärtchen und gib jedem Spieler drei zufällige Kärtchen.



SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, mit deinem Auto an jeden der 3 Orte zu fahren, die auf deinen Kärtchen abgebildet sind. Der erste Spieler, der alle Orte besucht hat, gewinnt!

SPIELREGELN

Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird gewürfelt. Der Spieler zieht sein Auto auf das nächstgelegene Feld, dessen Farbe mit der auf dem Würfel übereinstimmt.



Dabei darf er sich nur in die Richtung bewegen, in die das Auto zeigt. Rückwärtsfahren ist nicht erlaubt. Auf einem Feld darf sich immer nur ein Auto befinden. Wenn das nächstgelegene Feld in der Farbe des Würfels besetzt ist, musst du dein Auto auf das nächste unbesetzte Feld stellen.

Jeder Spieler muss die 3 Orte besuchen, die auf seinen Kärtchen angegeben sind. Wenn das Auto auf einem der beiden Felder vor dem Ort auf dem Kärtchen landet, darf der Spieler das Kärtchen auf das Ortsfeld legen.



Der Spieler kann dann den Namen des Ortes laut ansagen.



eine
Wohnsiedlung

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler alle drei Orte besucht und alle seine Kärtchen auf dem Spielbrett platziert hat. Dieser Spieler wird dann zum besten Taxifahrer der Stadt gekürt! Die anderen Spieler können mit dem Spiel fortfahren und ihre Fahrgäste ans Ziel bringen.

Beim Spielen lernen die Kinder:

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

GUIDE POUR LES PARENTS

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.

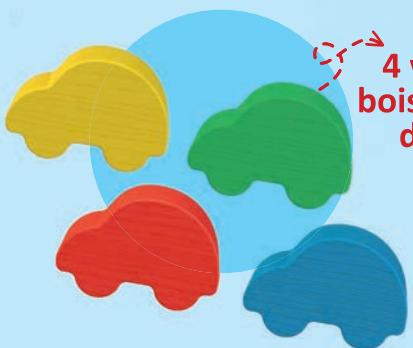
Les règles simples, les images colorées et les grands éléments en bois de la série **1st Game** sont pensés pour convenir aux enfants dès 2 ans et demi.





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 :

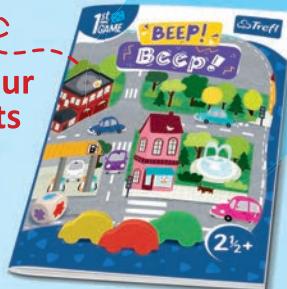


4 voitures en bois de couleurs différentes



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

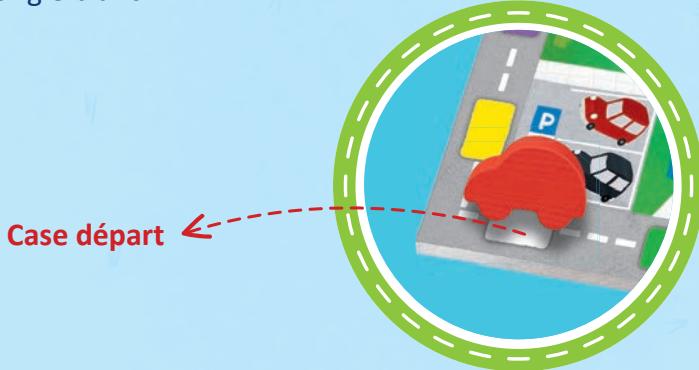


un hôpital



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.

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 **1st 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.

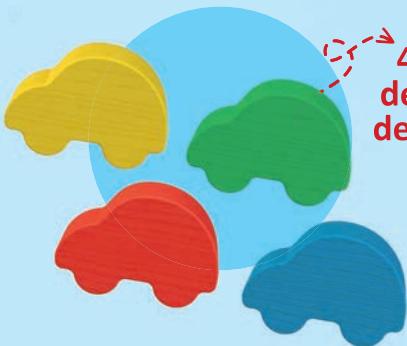
Sus sencillas reglas, las llamativas fotos y las grandes piezas de madera hacen a la serie **1st Game** apta para niños y niñas a partir de tan solo 2 años y medio.



Beep! Beep!

Hoy tenemos un grave problema en la ciudad. Los autobuses y los trenes han dejado de funcionar. Lo único que puede salvar a los ciudadanos son los taxis. ¿Qué taxista demostrará ser el mejor y conseguirá llevar a los pasajeros a su destino en primer lugar? ¡Descubridlo por vuestra cuenta!

CONTENIDO:



manual para los padres



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. Hay 4 coches y un dado de diferentes colores. Preguntad al niño o niña si los conocen y si pueden nombrarlos. Despues, juntos, mirad el tablero: contiene un mapa de la ciudad. A continuación, mirad las fichas con lugares interesantes e intentad encontrarlas en el tablero. Entre ellas, encontraréis:



un aparcamiento



un colegio



una gasolinera



una fuente



una zona
residencial



un parque
infantil



un
mercado



un parque
de bomberos



un parque



una parada
de autobús



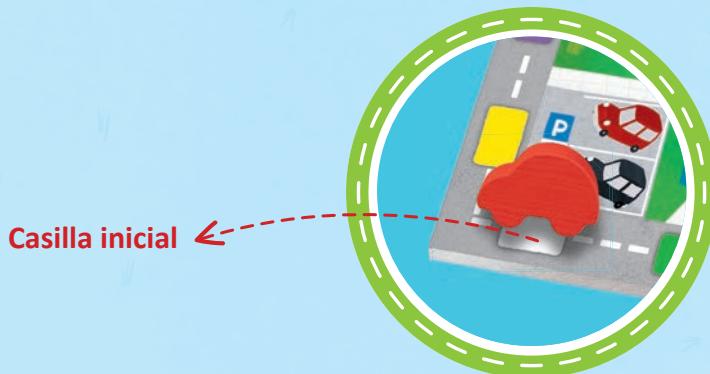
una
cafetería



un hospital

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sacad el tablero de juego con el mapa de la ciudad. Colocad el dado junto al tablero. Cada jugador o jugadora elige un coche y lo coloca en una casilla inicial, una de las casillas blancas en cada esquina del tablero.



Barajad las piezas de ubicación y dad tres al azar a cada jugador o jugadora.



OBJETIVO

El objetivo es llevar vuestro coche a cada uno de los 3 lugares que muestran vuestras fichas. ¡El primer jugador o jugadora en conseguirlo, ganará!

REGLAS

El jugador o jugadora más joven será el que empiece la partida. Moverá su coche a la casilla más cercana del color indicado por el dado.



Siempre deberá moverse en la dirección hacia la que mire su coche, no puede ir hacia atrás. Solo puede haber un coche en cada casilla. Si la casilla más cercana del color indicado por el dado está ocupada, deberá colocar su coche en la casilla más cercana que no esté ocupada.

Cada jugador o jugadora deberá visitar 3 lugares, que se muestran en sus fichas. Si el coche cae en una de las dos casillas junto a la ubicación que muestra la ficha, el jugador o jugadora colocará esa ficha en la casilla.



Después, dirá en alto el nombre de esa ubicación.



una zona
residencial

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando uno de los jugadores o jugadoras haya alcanzado sus tres destinos y colocado todas sus fichas en el tablero. Este jugador o jugadora será el mejor, o la mejor, taxista de la ciudad. Los demás podrán seguir jugando y completar sus tareas.

Durante el juego, los niños y las niñas:

- practican sus habilidades manuales (especialmente la motricidad fina),
- amplían su vocabulario (vocabulario activo y pasivo),
- practican la memoria y la capacidad de concentración,
- aprenden lo que es la competencia saludable,
- estimulan la imaginación especial,
- desarrollan el pensamiento lógico.

LIBRETTO D'ISTRUZIONI PER I GENITORI

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 **1st 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 **1st Game** adatta alle bambine e ai bambini a partire dai 2 anni e mezzo d'età.



Beep! Beep!

Oggi c'è un grosso guasto in città. Gli autobus e i treni non funzionano. L'unica cosa che può salvare gli abitanti dal caos del traffico sono i taxi. Quale tassista sarà più abile e veloce a portare ogni passeggero a destinazione prima degli altri? Resta a voi scoprirlo!

CONTENUTO:



4 auto
di legno in
colori
diversi



1 dado
di legno
grande



1 tabellone
di gioco

1 libretto
d'istruzioni
per i genitori



12 tessere
luogo

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. Ci sono 4 auto e un dado con colori diversi. Chiedete alle bambine e ai bambini se conoscono i nomi di questi elementi. Date insieme un'occhiata al tabellone di gioco: vi è una mappa della città. Successivamente, osservate sempre insieme tutte le tessere con diversi luoghi interessanti e provate a trovarli sul tabellone di gioco. Potete trovare:



un parcheggio per auto



una scuola



un distributore di benzina



una fontana



un complesso residenziale



un parco giochi



un mercato



una caserma dei vigili del fuoco



un parco



una fermata degli autobus



un bar



un ospedale

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete il tabellone di gioco con la mappa della città. Posizionate il dado accanto al tabellone di gioco. Ogni giocatore sceglie un'auto e la posiziona sulla casella di partenza, scegliendo una delle quattro caselle bianche presenti su ogni angolo del tabellone di gioco.



Mescolate le tessere luogo e distribuitene in modo casuale 3 a ogni giocatore.



SCOPO DEL GIOCO

Il vostro obiettivo è guidare l'auto verso ognuno dei 3 luoghi raffigurati sulle vostre tessere. Il primo giocatore che riesce a farlo vince!

REGOLE

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Il giocatore di turno lancia il dado e muove la sua auto verso la casella più vicina del colore indicato dal dado.



Si può sempre muovere l'auto solo in avanti, mai all'indietro. E solo un'auto può occupare una casella. Se la casella più vicina del colore indicato dal dado è occupata, il giocatore di turno deve posizionare l'auto sulla prima casella successiva libera.

Ogni giocatore deve arrivare nei 3 luoghi indicati sulle rispettive tessere. Se l'auto arriva su una delle due caselle vicine al luogo rappresentato sulla tessera, il giocatore di turno posiziona la tessera su quella casella.



Il giocatore di turno può dunque dire il nome del luogo ad alta voce.



un complesso
residenziale

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando uno dei giocatori è riuscito a raggiungere tutte e 3 le destinazioni e a posizionare le sue 3 tessere sul tabellone di gioco. Questo giocatore diventa il tassista numero uno in città! Gli altri giocatori possono continuare a giocare per completare il loro obiettivo.

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);
- allenano le loro abilità di memoria e concentrazione;
- imparano l'arte di una sana competizione;
- stimolano l'immaginazione spaziale;
- sviluppano il pensiero logico.





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

