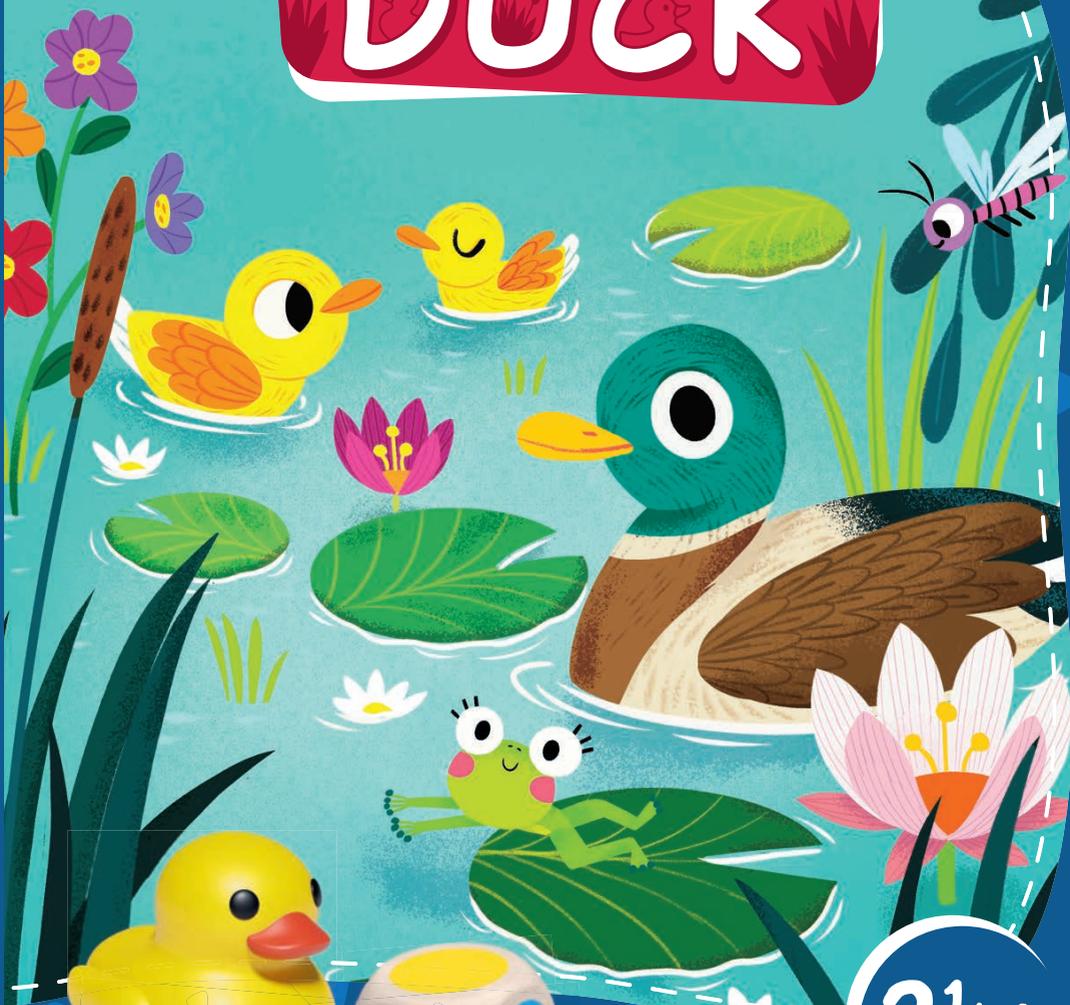


1st GAME

Trefl

FUNNY DUCK



2½+

CHERS PARENTS !

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

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

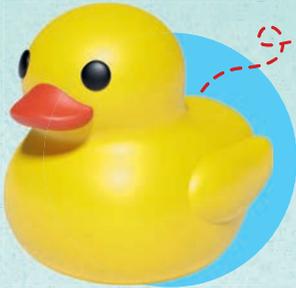
Les règles simples, les images colorées et les grands éléments en bois de la série **1st Game** sont pensés pour convenir aux enfants dès 2 ans et demi.



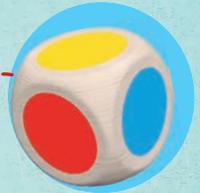
Funny DUCK

Bonjour ! Mon nom, c'est Funny. Je suis un petit canard joyeux qui vit dans une mare bleue entourée d'une prairie colorée. Aujourd'hui, je suis parti pour une longue balade ... et je me suis égaré. Pouvez-vous m'aider à rentrer à la maison ? Ce sera une aventure inoubliable !

CONTENU DE LA BOÎTE:



1 canard en
plastique

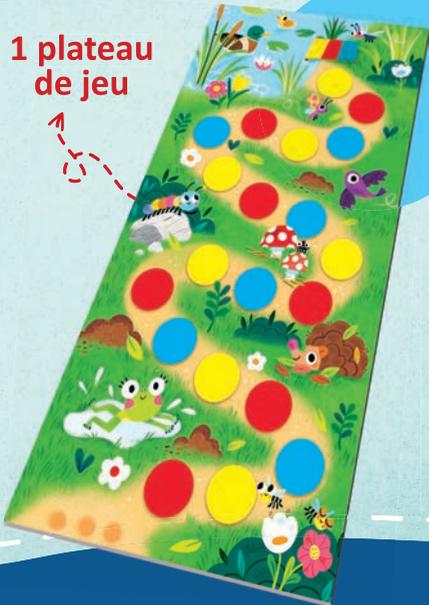


1 grand
dé en bois



1 guide pour
les parents

1 plateau
de jeu



24 tuiles en carton
avec des activités



CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER



Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant. Le personnage principal est un canard : il vous servira de pion. Sur le plateau, les cases n'ont pas toutes la même couleur. Demandez à votre enfant de nommer chacune d'entre elles. Examinez ensemble chaque tuile et expliquez à votre enfant l'activité imprimée sur chacune d'entre elles (vous trouverez page 24 une description détaillée des activités).

Les activités sont réparties en 3 catégories, chacune symbolisée par une couleur différente :



SEUL



AVEC LE CANARD



AVEC UN AUTRE JOUEUR

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau sur une surface plane et disposez le canard sur la case départ.

case départ ←



Placez le dé à côté du plateau. Triez les tuiles d'activité par couleur et placez les trois piles face cachée à côté du plateau.



OBJECTIF

Le but du jeu est de ramener le canard chez lui, dans sa mare.

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 déplacez le canard jusqu'à la case de la couleur indiquée par le dé le plus proche. Ensuite, piochez une tuile d'activité de la couleur correspondante et réalisez l'action décrite.

Dans ce jeu, c'est la couleur de la tuile qui détermine le type d'activité :



Le joueur doit réaliser l'activité SEUL



Le joueur doit réaliser l'activité AVEC UN AUTRE JOUEUR



Le joueur doit réaliser l'activité AVEC LE CANARD*

* Durant l'activité, vous pouvez placer le dé sur la case occupée par le canard. Ainsi, il sera facile de replacer le canard sur la bonne case.

Après avoir réalisé l'activité, le joueur garde la tuile correspondante. Si le joueur ne remplit pas l'activité, il recule de 3 cases.

Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

FIN DU JEU

La partie est gagnée quand le canard retrouve sa mare et se trouve sur le pont tricolore. Vous pouvez compter le nombre de tuiles remportées et faire la danse des canards. La partie est perdue si le canard retourne à la case départ.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS IMPRIMÉES SUR LES TUILES :

SEUL



imiter le canard
(cri ou
mouvements)



imiter
la cigogne (cri ou
mouvements)



imiter
la grenouille (cri
ou mouvements)



imiter
le poisson (cri
ou mouvements)



imiter la mouche
(cri ou
mouvements)



fermer ses yeux et
toucher son nez
avec son doigt



rire très fort



sauter aussi
haut que
possible

AVEC LE CANARD



prendre le canard
à deux mains et le
placer au-dessus
de sa tête



placer le canard au
creux de sa main
et s'accroupir une
fois



placer le canard au
creux de sa main et
tourner sur soi une
fois



jeter le canard
dans la boîte de
jeu



jeter le canard
en l'air et le
rattraper



coincer le canard
entre sa tête et son
épaule et faire le
tour du plateau du
jeu



placer le canard
sur sa tête et faire
le tour du plateau
du jeu



lancer le canard
à un autre
joueur en
faisant une
passe

AVEC UN AUTRE JOUEUR



faire un câlin
à un autre
joueur



danser avec un
autre joueur



taper dans la
main d'un autre
joueur



chanter un bout
de chanson avec
un autre joueur



former un pont
au-dessus de vos
têtes en joignant
vos bras



utiliser son doigt
pour dessiner dans
le dos d'un autre
joueur, qui doit
deviner de quoi il
s'agit



s'asseoir face
à un autre joueur
et lui faire une
grimace : l'autre
joueur doit
imiter la grimace



faire le tour de la
pièce à la queue
leu leu en faisant
« tchou tchou »





Funny DUCK

Illustrations:

Małgorzata Detner

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

