

Geschenkwürfel - Quatschgeschichten

Ein witziges kooperatives Geschichten-Spiel für 1 - 4 Spieler ab 3 Jahren und 1 Vorleser.

Autorin: Anna Lena Räckers
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 4 Würfel
- 3 quadratische Ortstafeln
- 9 Geschichtenplättchen
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Sortiert die Ortstafeln und die Geschichtenplättchen nach ihrer Rahmenfarbe, legt sie jeweils mit einer beliebigen Seite nach oben zusammen am Tischrand aus und den passenden Würfel dazu.

Spielablauf



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über beliebig viele Runden. Wer zuletzt in einem ganz dicken Buch geblättert hat, darf beginnen. Würfle mit dem **blauen** Würfel und sieh dir das Symbol an. Zu welchem Ort passt es? Schaut euch gemeinsam die Vorder- und Rückseiten der Ortstafeln an und legt die Tafel mit dem passenden **Ort** nach oben in die Tischmitte. Lasst euch den Anfang der Geschichte vorlesen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Würfle mit dem **grünen** Würfel und sieh dir das Symbol an. Zu welcher Figur passt es? Schaut euch gemeinsam die Vorder- und Rückseiten der entsprechenden Geschichtenplättchen an und legt das Plättchen mit der passenden **Hauptfigur** nach oben in die Tischmitte (unterhalb der Ortstafel). Lasst euch den Anfang und den zweiten Teil der Geschichte vorlesen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Würfle mit dem **gelben** Würfel und sieh dir das Symbol an. Zu welcher Figur passt es? Schaut euch gemeinsam die Vorder- und Rückseiten der entsprechenden Geschichtenplättchen an und legt das Plättchen mit der passenden **Nebenfigur** nach oben in die Tischmitte (rechts neben die Hauptfigur). Lasst euch den Anfang, den zweiten und den dritten Teil der Geschichte vorlesen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Würfle mit dem **orange** Würfel und sieh dir das Symbol an. Zu welchem Bild passt es? Schaut euch gemeinsam die Vorder- und Rückseiten der entsprechenden Geschichtenplättchen an und legt das Plättchen mit dem passenden **Ende** nach oben in die Tischmitte (rechts neben die Nebenfigur). Lasst euch die ganze Geschichte vom Anfang bis zum Ende vorlesen.

Spielende

Mit dieser lustigen Quatschgeschichte endet die Runde. Spielt doch gleich noch einmal: Sortiert Ortstafel, Geschichtenplättchen und Würfel wieder zurück und lasst euch überraschen, welche Geschichte beim nächsten Mal entsteht!

Die Geschichten

Blauer Würfel für den Ort = Anfang der Geschichte



Auf einer alten Burg in einem fernen **Königreich**, da lebte ...



Auf einem schönen Segelschiff in einem weit entfernten **Meer**, da lebte ...



Auf einer schönen **Wiese** mit saftigem Gras, da lebte ...



In einem ganz großen, finsternen **Wald**, da lebte ...



In einem hübschen kleinen **Häuschen**, da lebte ...



Hoch oben in den **Bergen**, da lebte ...

Grüner Würfel für die Hauptfigur = zweiter Teil der Geschichte



... eine hübsche, abenteuerlustige **Prinzessin**. Sie hatte genug davon, immer nur brav herumzusitzen und Blumen auf ihre Kleider zu sticken. Lieber wollte die Prinzessin auch mal was Spannendes erleben. Also sattelte sie ein Pferd, ritt los und traf ...



... ein mutiger **Pirat**. Der Pirat war ein wilder Geselle mit Augenklappe und steuerte sein Schiff durch alle tosenden Stürme. An einem schönen, sonnigen Tag sah er plötzlich ...



... eine verträumte **Ziege**. Während sie kaute, träumte sie davon, irgendwann einem gruseligen Riesen, einer wunderschönen Elfe oder zumindest einem bärtigen Zwerg zu begegnen. Eines Tages traf sie dann ...



... ein einsamer **Räuber**. Dem Räuber war sehr langweilig, denn außer Rehen, Kaninchen und Vögeln lebte niemand in der Nähe und es kam auch keiner bei ihm vorbei. Doch dann entdeckte er plötzlich ...



... eine jung gebliebene **Oma**. Sie backte den ganzen Tag Kuchen, dekorierte Torten oder stach Kekse aus dem Teig aus. Die Oma träumte davon, eine Bäckerei zu eröffnen und schrieb deshalb einen Brief an ...



... ein **Sternforscher** in einer Forschungsstation. Nachts wollte er nicht schlafen, sondern lieber durch sein Fernrohr hinauf zu den Sternen blicken. Er glaubte nicht an magische Dinge, aber als er eines Abends die Sterne betrachtete, sah er auf einmal ...

Gelber Würfel für die Nebenfigur = dritter Teil der Geschichte



... einen tapferen **Ritter** in schimmernder Rüstung. Der Ritter war losgezogen, um Prinzessinnen zu befreien oder zumindest gegen Drachen und Riesen zu kämpfen. Also ...



... einen riesigen **Wal**, der eine Schatzkarte verschluckt hatte. Die Schatzkarte rumpelte und pumpelte dem Wal im Bauch umher. Da hustete der Wal, spuckte die Karte wieder aus und so ...



... einen gefährlich aussehenden **Drachen**. Eigentlich hatte der Drache ein weiches Herz, fraß nur Gänseblümchen und war auf der Suche nach einem guten Freund. Also ...



... einen **Zwerg** mit einer spitzen Mütze, der fröhlich singend des Weges kam. Der Zwerg hatte weder Gold noch Geld, aber er konnte sehr gut singen, laut lachen und schnell Feuer machen. Also ...



... eine **Naschkatze**, die ein wunderschönes pudierzucker-weißes Fell hatte. Die Naschkatze liebte Kuchen, Torten und Kekse über alles und wollte am liebsten in einem Café arbeiten. Also ...



... einen **Sandmann**, der in einem kleinen Ballon am Himmel flog, dann näher kam und schließlich landete. Der Sandmann begann die schönsten Gutenachtgeschichten zu erzählen und dann ...

Orange Würfel für das Ende = Abschluss der Geschichte



... **küssten** sich die beiden und suchten fortan zusammen nach den spannendsten Abenteuern.



... suchten die beiden gemeinsam nach einem versteckten **Schatz**, fanden ihn und waren unermesslich reich.



... umarmten sich die beiden und lebten glücklich und zufrieden bis an ihr Ende in einem kleinen **Häuschen** mit Garten.



... wanderten die beiden zusammen durch die Welt, wurden die besten Freunde und sangen jeden Abend laute, lustige Lieder am knisternden **Lagerfeuer**.



... eröffneten sie gemeinsam ein Café, verkauften das leckerste **Gebäck** in der ganzen Umgebung und lebten sehr glücklich zusammen gleich neben der Backstube.



... legten sich die beiden gemütlich hin und betrachteten gemeinsam die **Sterne**, bis sie müde wurden, laut gähnen mussten und schließlich einschliefen.

Gift Cube - Nonsensical Stories

A funny, cooperative, story-based game for 1 to 4 players 3 years and up and one person to act as the reader.

Author: Anna Lena Räckers

Illustrator: Martina Leykamm

Length of the game: approx. 10 minutes

Contents

- 4 dice
- 3 square signposts
- 9 story markers
- 1 set of game instructions



Preparation

Sort the signposts and the story markers by border color, place them with whichever side you like face up along the edge of the table and put the matching die next to them.

How to play



Take turns in a clockwise direction and play as many rounds you wish. Whichever player was the last to browse through a very thick book starts.

Roll the **blue** die and see which symbol you get. Which place does it belong to? Look at the both the front and back sides of the signpost and place the panel with the matching **place** face up in the middle of the table. Read the beginning of the story out loud.

Then the next player takes their turn.

Stories

Blue die for the place = beginning of the story



In an old castle in a faraway **kingdom**, there lived ...



On a beautiful sailboat on a distant **sea**, there lived ...



In a beautiful **meadow** with lush grass, there lived ...



In a huge, dark **forest**, there lived ...



In a pretty little **house**, there lived ...



High up in the **mountains**, there lived ...

Green die for the main character = second part of the story



... a beautiful and adventurous **princess**. She was tired of always sitting around being good and embroidering flowers on her clothes. The dear princess wanted to experience something exciting. So she saddled a horse, rode off and met ...



... a brave **pirate**. The pirate was a wild guy with an eye patch and steered his ship through all the raging storms. On a beautiful, sunny day, he suddenly saw ...



... a daydreaming **goat**. While it chewed, it dreamed of someday meeting a creepy giant, a beautiful elf or at least a bearded dwarf. One day it met ...



... a lone **robber**. The robber was very bored, because nobody lived nearby except deer, rabbits and birds and nobody came to visit, ever. But then he suddenly discovered ...



... a young at heart **grandma**. She spent all day baking and decorating cakes and making cookies out of dough. The grandmother dreamed of opening a bakery and therefore she wrote a letter to ...



... a **star researcher** in a research station. At night he would not sleep, but rather look up at the stars through his telescope. He didn't believe in magical things, but when he looked at the stars one night, he saw at once ...



Roll the **green** die and see which symbol you get. Who does it belong to? Look at both the front and back sides of the matching story marker and place the marker with the matching **main character** face up in the middle of the table (underneath the signpost). Read aloud the beginning and second part of the story. Then the next player takes their turn.



Roll the **yellow** die and see which symbol you get. Who does it belong to? Look at both the front and back sides of the matching story marker and place the marker with the matching **secondary character** face up in the middle of the table (to the right of the main character). Read aloud the beginning, second part and third part of the story. Then the next player takes their turn.



Roll the **orange** die and see which symbol you get. Which picture does it belong to? Look at both the front and back sides of the matching story marker and place the marker with the matching **ending** face up in the middle of the table (to the right of the secondary character). Read out loud the whole story from the beginning to the end.

End of the game

This is where the story ends.

Play it again with the same rules: Mix up the signpost, story markers and dice, and let yourself be surprised by what story comes up next time!

Yellow die for the minor character = third part of the story



... a brave **knight** in shining armor. The knight had gone off to rescue princesses, or at least fight dragons and giants. And then ...



... a giant **whale** swallowed a treasure map. The treasure map rumbled all around the whale's stomach. Then the whale coughed, and the map flew out ...



... a dangerous looking **dragon**. Actually, the dragon had a good heart, he ate only daisies and was looking for a good friend. And then ...



... a **dwarf** with a pointed cap appeared singing merrily to himself. The dwarf had neither gold nor money, but he could sing very well, laugh out loud and he was great at making fires. And then ...



... a **cat with a sweet tooth**, who had beautiful icing sugar white fur. The cat with a sweet tooth loved pies, cakes and cookies best of all, and really wanted to work in a café. And then ...



... a sandman who flew across the sky in a small balloon, then descended and finally landed. The sandman started to tell the best bedtime stories and then ...

Orange die for the end = end of the story



... they **kissed** and went on the best adventures together.



... they searched together for a hidden **treasure**, found it and were immensely rich.



... they hugged and lived happily ever after in a **little house** with a garden.



... they traveled the world together, became best friends and sang funny songs out loud every night by the **campfire**.



... they opened a café together selling the tastiest **pastries** in the neighborhood, and lived very happily together next to the bakery.



... they lay down together and looked up at the **stars** until they were so tired they both yawned loudly, and eventually fell asleep.

Cube-Mania - Blabla Story

Un jeu coopératif et amusant d'histoires à raconter pour 1 à 3 joueurs à partir de 3 ans et 1 lecteur.

Auteur : Anna Lena Räckers

Graphisme : Martina Leykamm

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu de la boîte

- 4 dés
- 3 plaques carrées de lieu
- 9 plaquettes à histoires
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Trier les plaques de lieu et les plaquettes à histoires selon la couleur de leur contour, et les placer librement face visible tout autour de la table avec le dé correspondant à côté.

Déroulement du jeu



Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, avec autant de manches que vous le souhaitez. C'est le joueur ayant été le dernier à feuilleter un gros livre qui commence.

Le premier joueur lance le dé **turquoise** et observe le symbole obtenu. A quel lieu correspond-il ? Les joueurs regardent ensemble les deux côtés des plaques de **lieu** et posent la plaque au centre de la table, face visible avec le lieu correspondant. Les joueurs écoutent le début de l'histoire. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Le joueur suivant lance le dé **vert** et observe le symbole obtenu. A quel personnage correspond-il ? Les joueurs regardent ensemble les deux côtés de la plaquette à histoire correspondant à ce personnage, et la posent avec le **personnage principal** face visible sous la plaque de lieu. Les joueurs écoutent le début et la deuxième partie de l'histoire. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Le joueur suivant lance le dé **jaune** et observe le symbole obtenu. A quel personnage correspond-il ? Les joueurs regardent ensemble les deux côtés de la plaquette à histoire correspondant à ce personnage, et la posent avec le **personnage secondaire** face visible à côté du personnage principal. Les joueurs écoutent le début, la deuxième et la troisième partie de l'histoire. Puis, c'est au tour du joueur suivant.




Le joueur suivant lance le dé **orange** et observe le symbole obtenu. A quelle image correspond-il ? Les joueurs regardent ensemble les deux côtés de la plaquette à histoire correspondant à cette image, et la posent avec la **fin** face visible à côté du personnage secondaire. Les joueurs écoutent toute l'histoire du début à la fin.


Fin de la partie


La manche s'achève une fois cette amusante petite histoire racontée. Les joueurs peuvent rejouer tout de suite : trie de nouveau les plaques de lieu, les plaquettes à histoires et les dés, et laissez-vous surprendre...quelle nouvelle histoire naîtra des dés cette fois-ci ?


Les histoires


Dé bleu pour le lieu = début de l'histoire


 Dans un vieux château, au fin fond d'un lointain **royaume**, vivait...

 À bord d'un magnifique voilier sur une **mer** du bout du monde, vivait...


 Dans une magnifique **prairie** abondante en herbe, vivait...


 Au fin fond d'une grande **forêt** sombre vivait...


 Dans une tout petite **maisonnette** vivait...


 Tout en haut dans les **montagnes** vivait...


Dé vert pour le personnage principal = deuxième partie de l'histoire


 ...une jolie **princesse** qui ne rêvait que d'aventures. Elle en avait assez de devoir toujours rester à l'intérieur à broder des fleurs sur ses vêtements. La princesse souhaitait vivre des aventures autrement plus passionnantes. Alors un jour, elle enfourcha un cheval et partit au galop. En chemin, elle rencontra...

 ...un courageux **pirate**. Affublé d'un bandeau à l'œil, ce pirate très rebelle était toujours à la barre de son bateau par vents et marées. Mais par un beau jour ensoleillé, il aperçut tout à coup...


 ...une magnifique **chèvre**. En broutant, elle rêvait du jour où, peut-être, elle rencontrerait des créatures magiques comme un effrayant géant, un elfe malicieux ou même un nain barbu. Un jour pourtant, elle rencontra...


 ...un **voleur** solitaire. Le voleur s'ennuyait beaucoup, car à part le gibier, les lapins et les oiseaux, pas âme qui vive aux alentours ! En plus, personne ne lui rendait visite. Mais tout à coup, il découvrit...


 ...une **grand-mère** qui ne faisait pas son âge. Toute la journée, elle cuisinait des gâteaux, de jolies tartes ou de délicieuses pâtisseries. La grand-mère rêvait du jour où elle pourrait enfin ouvrir sa propre boulangerie. Elle écrivit donc une lettre à...


 ...un **chercheur d'étoiles** dans une station de recherche. Il ne dormait jamais la nuit car il préférait regarder les étoiles au loin à travers son télescope. Il ne croyait pas au surnaturel mais une nuit, alors qu'il regardait les étoiles, il aperçut alors...


Dé jaune pour le personnage secondaire = troisième partie de l'histoire


 ...un valeureux **chevalier** dans une armure rutilante. Le chevalier était parti à l'aventure pour délivrer des princesses ou, au moins, combattre des dragons et des géants. Alors...

 ...une **baleine** géante qui avait avalé une carte au trésor. La carte au trésor ballottait dans le ventre de la baleine, lui causant certaines douleurs. Alors la baleine toussa, et toussa, jusqu'à recracher la carte et ainsi...


 ...un **dragon** à l'aspect bien effrayant. Mais ce dragon avait le cœur tendre...il ne mangeait que des pâquerettes et se cherchait un ami avec qui les partager. Alors...


 ...un **lutin** au chapeau pointu qui se promenait en chantonnant gaie-ment. Le lutin n'avait ni or ni argent, mais il chantait magnifiquement, riait souvent à gorge déployée et en plus, savait allumer un feu très rapidement. Alors...


 ...un **chat** dont le magnifique pelage blanc rappelait la couleur du sucre. Ce chat était très gourmand, il adorait les gâteaux, les tartes et les pâtisseries et rêvait de travailler dans un café. Alors...


 ...un **marchand de sable** qui parcourait le ciel à bord de sa montgolfière. Il s'approcha du sol pour atterrir et se posa. Le marchand de sable commença à raconter ses plus belles histoires pour endormir les petits, et alors...


Dé orange pour la fin = fin de l'histoire


 ...les deux **s'embrassèrent** et partirent ensemble à la recherche de nouvelles aventures toujours plus passionnantes.

 ...les deux cherchèrent ensemble le **trésor** caché, le retrouvèrent, et devinrent immensément riches.

 ...les deux se prirent dans les bras l'un de l'autre et vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours dans une **maisonnette** avec un jardin.

 ...les deux parcoururent ensemble le monde par monts et par vaux, devinrent les meilleurs amis du monde, et chantèrent tous les soirs d'amusantes chansonnettes assis devant un **feu de camp crépitant**.

 ...les deux ouvrirent ensemble une boulangerie, vendirent les meilleures **pâtisseries** de toute la région, et vécurent heureux ensemble à côté du petit magasin.

 ...les deux s'installèrent confortablement et regardèrent ensemble les **étoiles** jusqu'à ce que leurs paupières soient lourdes, qu'ils baillent et s'endorment.

Geschenkkubus - Fantastische onzin

Een grappig, coöperatief verhalenspel voor 1 - 4 spelers vanaf 3 jaar en 1 voorlezer.

Auteur: Anna Lena Räckers
Illustraties: Martina Leykamm
Duur van het spel: ca. 10 minuten



Inhoud van het spel

- 4 dobbelstenen
- 3 vierkante plaatskaartjes
- 9 verhaalkaartjes
- 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Sorteer de plaatskaartjes en de verhaalkaartjes volgens de kleur van hun rand. Leg ze telkens met een willekeurige kant naar boven aan de rand van de tafel en leg de bijbehorende dobbelsteen erbij.

Verloop van het spel



Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee, zoveel rondes als je wil. Wie als laatste in een heel dik boek heeft gekeken, mag beginnen.

Gooi met de **turkooizen** dobbelsteen en bekijk het symbool. Bij welke plaats past het? Kijk samen naar de voor- en achterkant van de plaatskaartjes en leg het kaartje met de gepaste **plaats** naar boven in het midden van de tafel. Laat het begin van het verhaal voorlezen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Gooi met de **groene** dobbelsteen en bekijk het symbool. Bij welke figuur past het? Kijk samen naar de voor- en achterkant van de bijbehorende verhaalkaartjes en leg het kaartje met de gepaste **hoofdfiguur** naar boven in het midden van de tafel (onder het plaatskaartje). Laat het begin en het tweede deel van het verhaal voorlezen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Gooi met de **gele** dobbelsteen en bekijk het symbool. Bij welke figuur past het? Kijk samen naar de voor- en achterkant van de bijbehorende verhaalkaartjes en leg het kaartje met de gepaste **bijpersoon** naar boven in het midden van de tafel (rechts naast de hoofdfiguur). Laat het begin, het tweede en het derde deel van het verhaal voorlezen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.



Gooi met de **oranje** dobbelsteen en bekijk het symbool. Bij welke afbeelding past het? Kijk samen naar de voor- en achterkant van het bijbehorende verhaalkaartje en leg het kaartje met het gepaste **einde** naar boven in het midden van de tafel (rechts naast de bijpersoon). Laat het hele verhaal, van het begin tot het einde, voorlezen.

Einde van het spel

Met dit grappige, onzinnige verhaal is de ronde afgelopen.

Speel meteen nog eens: sorteer de plaats- en verhaalkaartjes, leg de dobbelstenen terug en laat jullie verrassen: welk verhaal ontstaat de volgende keer?

De verhalen

Blauwe dobbelsteen voor de plaats = begin van het verhaal



In een oud kasteel in een ver **koninkrijk** woonde...



Op een prachtig zeilschip, ver weg op **zee**, woonde...



Op een mooie **wei** met sappig gras woonde...



In een groot, donker **bos** woonde...



In een leuk, klein **huisje** woonde...



Hoog in de **bergen** woonde...

Groene dobbelsteen voor de hoofdfiguur = tweede deel van het verhaal



... een knappe, avontuurlijke **prinses**. Ze was het beu om altijd maar braaf en stil te moeten zitten en bloemen op haar kleren te naaien. De prinses wilde liever iets spannends beleven. Ze zadelde een paard, gaf het de sporen en ontmoette...



... een moedige **piraat**. De zeerover was een wilde kerel met een ooglap, die zijn schip doorheen alle razende stormen loodste. Op een mooie, zonnige dag zag hij plotseling...



... een dromerige **geit**. Terwijl ze gras aan het kauwen was, droomde ze ervan om ooit een huiveringwekkende reus, een prachtig elfje of tenminste een baardige dwerg tegen te komen. Op een dag ontmoette ze...



... een eenzame **rover**. De rover verveelde zich dood, want behalve reeën, konijnen en vogels was er niemand in de buurt en er kwam nooit eens iemand voorbij. Maar dan ontdekte hij plotseling...



... een **oma**, die jong van hart was. Ze bakte de hele dag cake, versierde taarten of stak met vormpjes koekjes uit deeg. De oma droomde ervan om een bakkerij te openen. Daarom schreef ze een brief naar...



... een **sterrenkundige** in een onderzoeksstation. 's Nachts wilde hij niet slapen: hij keek veel liever door zijn telescoop naar de sterren aan de hemel. Hij geloofde niet in tovenarij, maar toen hij op een avond naar een ster keek, zag hij plots...

Gele dobbelsteen voor de bijpersoon = derde deel van het verhaal



... een dappere **ridder** in een schitterend harnas. De ridder was eropuit getrokken om prinsessen te bevrijden of minstens om tegen een draak of een reus te vechten. Dus...



... een reusachtige **walvis**, die een schattenkaart had ingeslikt. De schattenkaart rammelde en klotste door de buik van de walvis. Toen hoestte de walvis, hij spuwde de kaart weer uit en dan...



... een vervaarlijk uitziende **draak**. Eigenlijk was de draak zeer goedhartig, at hij enkel madeliefjes en was hij op zoek naar een goede vriend. Dus...



... een **kabouter** met een puntmuts, die vrolijk zingend kwam aanwandelen. De kabouter had geen goud of geld, maar hij kon wondermooi zingen, hartelijk lachen en snel vuur maken. Dus...



... een **kat** met een prachtige vacht, zo wit als poedersuiker. De kat was gek op cake, taart en koekjes en zou het liefst in een theehuisje werken. Dus...



... een **zandmannetje**, dat in een kleine luchtballon door de hemel vloog, dan dichterbij kwam en ten slotte landde. Het zandmannetje begon de wonderbaarlijkste slaapverhaaltjes te vertellen. Toen...

Oranje dobbelsteen voor het einde = einde van het verhaal



... **kusten** beiden elkaar en beleefden ze voortaan samen de spannendste avonturen.



... zochten beiden samen een verborgen **schat**, vonden hem en waren onnoemelijk rijk.



... omhelsden beiden elkaar en leefden ze nog lang en gelukkig in een klein **huisje** met een tuintje.



... trokken beiden samen de wereld door, werden ze de allerbeste vrienden en zongen ze elke avond samen luide, grappige liedjes bij het knetterende **kampvuur**.



... openden ze samen een theehuisje, verkochten de heerlijkste **lekkernijen** uit de wijde omtrek en leefden ze lang en gelukkig vlak naast de bakkerij.



... gingen beiden comfortabel liggen en keken ze samen naar de **sterren**, tot ze moe werden, luid geeuwden en ten slotte in slaap vielen.

Cubo de regalo - Historias bobas

Un divertido juego de cooperación para 1 - 4 jugadores a partir de 3 años y un narrador.

Autora: Anna Lena Räckers
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

- 4 dados
- 3 lugares cuadrados
- 9 fichas de historias
- 1 Instrucciones del juego



Preparación del juego

Clasificad los lugares y las fichas de historias por colores, situadlas en el borde de la mesa con el lado que preferáis hacia arriba y el dado que les corresponda.







Desarrollo del juego









Jugad por turnos y en el sentido de las agujas del reloj tantas rondas como queráis. El último en hojear el gran libro gordo de las historias será el ganador.
Lanza el dado **turquesa** y mira el dibujo. ¿Con qué lugar pega? Mirad juntos el anverso y reverso de las láminas con los lugares y situad la que corresponda con el **lugar** adecuado hacia arriba en el centro de la mesa. El narrador lee el principio de la historia en voz alta. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Historias

Dado turquesa para el lugar = principio de la historia

-  En un antiguo castillo de un **reino** remoto vivía...
-  En un precioso barco en un lejano mar **vivía**...
-  En un bonito prado de jugosa **hierba** vivía...
-  En un **bosque** grande y tenebroso vivía...
-  En una pequeña y dulce **casita** vivía...
-  Arriba en las **montañas** vivía...

Dado verde para el protagonista = segunda parte de la historia

-  ... una preciosa **princesa** aventurera, cansada de estar siempre bien sentada cosiendo flores a sus vestidos. La princesa prefería experimentar algo emocionante, por lo que ensilló un caballo, comenzó a cabalgar y se encontró...
-  ... un valiente **pirata**. Era un alma salvaje con parche en el ojo y timoneaba su barco a través de tempestuosas tormentas. De pronto, un bonito día soleado vio...
-  ... una **cabrita** soñadora. Mientras rumiaba, soñaba con toparse un día con un gigante terrorífico, un maravilloso elfo o al menos un gnomo barbudo. Un día, se encontró...
-  ... un **predador** solitario. Estaba muy aburrido, pues a excepción de corzos, conejos y pájaros, no habitaba nadie cerca de él y tampoco venía nadie a visitarlo. De repente, un día descubrió...
-  ... una **abuelita** eternamente joven. Hacía pasteles todos los días, decoraba tartas o sacaba galletas con moldes. La abuelita soñaba con abrir su propia pastelería y por eso, escribió una carta a...
-  ... un **astrónomo** en una estación astrofísica. Por las noches, nunca quería dormir, pues prefería observar las estrellas con su telescopio. No creía en supersticiones, pero una noche, mientras observaba el cielo, vio de pronto...



Lanza el dado **verde** y mira el dibujo. ¿Con qué personaje pega? Mirad juntos el anverso y el reverso de las fichas de historias y situad la que corresponda con el **protagonista** adecuado hacia arriba en el centro de la mesa (debajo del lugar). El narrador lee el principio y la segunda parte de la historia en voz alta. A continuación, será el turno del siguiente jugador.



Lanza el dado **amarillo** y mira el dibujo. ¿Con qué personaje pega? Mirad juntos el anverso y el reverso de las fichas de historia y situad la que corresponda con el **personaje secundario** adecuado hacia arriba en el centro de la mesa (a la derecha del protagonista). El narrador lee en voz alta el principio y la segunda y tercera parte de la historia. A continuación, será el turno del siguiente jugador.









Lanza el dado **naranja** y mira el dibujo. ¿Con qué figura pega? Mirad juntos el anverso y el reverso de las fichas de historia y situad la que corresponda con el **final** adecuado hacia arriba en el centro de la mesa (a la derecha del personaje secundario). El narrador lee en voz alta la historia completa, de principio a fin.







Finalización del juego

La ronda concluye con esta divertida historia boba. Jugad otra ronda al terminar: clasificad de nuevo los lugares, las fichas de historias y los dados y dejaos sorprender por la próxima historia.

Dado amarillo para el personaje secundario = tercera parte de la historia

-  ...un valeroso **caballero** con reluciente armadura. El caballero había emprendido su camino para liberar a princesas o, al menos, luchar contra dragones y gigantes. Así,...
-  ...una enorme **ballena** que se había tragado un mapa del tesoro. El mapa causaba estragos en el estómago del animal, por lo que la ballena tosió y el mapa salió de nuevo y así...
-  ... un **dragón** de aspecto peligroso. No obstante, tenía en realidad un buen corazón, comía únicamente margaritas silvestres y estaba a la búsqueda de un buen amigo. Así,...
-  ... un **gnomo** con un gorro puntiagudo, que hacía su camino cantando. El gnomo no tenía oro ni dinero, pero sabía cantar muy bien, reír muy alto y hacer fuego rápidamente. Así,...
-  ... un **goloso gato**, con un precioso pelaje de azúcar. El gato adoraba los pasteles, las tartas y las galletas ante todo en el mundo y su mayor ilusión era la de trabajar en una cafetería. Así,...
-  ... un **hombre de arena** que surcaba el cielo en un pequeño globo; se acercó y finalmente aterrizó. El hombre empezó a contar la más bonita historia de buenas noches y...

Dado naranja para el final = conclusión de la historia

-  ... se **besaron** y continuaron buscando juntos las aventuras más emocionantes.
-  ... ambos buscaron juntos el **tesoro** escondido, lo encontraron y fueron inmensurablemente ricos.
-  ... se abrazaron y vivieron felices para siempre en una pequeña **casita** con jardín.
-  ... caminaron juntos por el mundo, se convirtieron en mejores amigos y cantaron todas las noches fuerte y alegremente junto a una chispeante **hoguera**.
-  ... inauguraron juntos un café, vendieron los mejores **dulces** de toda la zona y vivieron felices junto a la amasadera.
-  ... se tumbaron cómodamente y observaron juntos las **estrellas** hasta que el sueño les acechó, bostezaron profundamente y, finalmente, se quedaron dormidos.

Cubo regalo - Storie dell'assurdo

Un divertente gioco cooperativo di storie per 1 - 4 giocatori a partire da 3 anni e 1 lettore ad alta voce.

Autrice: Anna Lena Räckers

Illustrazioni: Martina Leykamm

Durata del gioco: circa 10 minuti

Contenuto del gioco

- 4 dadi
- 3 tavolette dei luoghi quadrate
- 9 tessere delle storie
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Suddividete le tavolette dei luoghi e le tessere delle storie in base al colore del bordo. Disponetele poi conseguentemente, ciascuna dal lato che preferite, ai bordi del tavolo, unitamente al dado corrispondente.







Svolgimento del gioco









Giocate a turno in senso orario e senza limite di giri. Chi per ultimo ha sfogliato un bel librone può iniziare. Tira il dado **turchese** e osservane il simbolo. A quale luogo corrisponde? Guardate assieme i due lati delle tavolette dei luoghi e mettete la tavoletta, con il **luogo** adatto rivolto verso l'alto, al centro del tavolo. Fatevi leggere l'inizio della storia. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Le Storie

Dado turchese per il luogo = inizio della storia

-  In un antico castello, in un **regno** lontano, viveva ...
-  A bordo di un bel veliero, in **mari** remoti, viveva ...
-  In un bel **prato** ricco di erba rigogliosa viveva ...
-  In un enorme **bosco** oscuro viveva ...
-  In una piccola e graziosa **casetta** viveva ...
-  In cima alle **montagne** viveva ...

Dado verde del protagonista = seconda parte della storia

-  ... una bellissima **principessa** desiderosa di avventure. Era stufa di stare sempre buona e seduta a decorare i suoi abiti con ricami fioriti; avrebbe preferito sperimentare l'ebbrezza dell'avventura. Fu così che fuggì in sella a un cavallo e incontrò ...
-  ... un intrepido **pirata**. Il pirata era un tipo selvaggio. Aveva un occhio bendato e guidava la sua nave attraverso turbini e tempeste. Un bel giorno splendente vide all'improvviso ...
-  ... una **capretta** sognatrice. Mentre masticava, sognava di imbattersi prima o poi in un gigante spaventoso, in un elfo meraviglioso o almeno in uno gnomo barbuto. Un giorno incontrò ...
-  ... un **furfante** solitario. Il furfante era molto annoiato, perché i suoi unici vicini erano caprioli, conigli e uccellini, e nessuno andava mai a trovarlo. Ma un giorno scoprì all'improvviso ...
-  ... una **nonnina giovanile**, che passava le giornate a preparare dolci, a decorare torte o a ritagliare biscotti con uno stampino. La nonnina sognava di aprire un forno, e per questo scrisse una lettera a ...
-  ... un **astronomo** in una stazione di ricerca. La notte, invece di dormire, l'astronomo preferiva scrutare le stelle con il suo telescopio. Non credeva alla magia, ma una sera, osservando le stelle, vide all'improvviso ...



Tira il dado **verde** e osservane il simbolo. A quale figura corrisponde? Guardate assieme i due lati delle tessere delle storie corrispondenti e mettete la tessera con il **protagonista** adatto rivolto verso l'alto al centro del tavolo (in basso rispetto alla tavoletta dei luoghi). Fatevi leggere l'inizio e la seconda parte della storia. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Tira il dado **giallo** e osservane il simbolo. A quale figura corrisponde? Guardate assieme i due lati delle tessere delle storie corrispondenti e mettete la tessera con il **personaggio secondario** adatto rivolto verso l'alto al centro del tavolo (a destra accanto al protagonista). Fatevi leggere l'inizio, la seconda e la terza parte della storia. Il turno passa quindi al giocatore successivo.









Tira il dado **arancione** e osservane il simbolo. A quale immagine corrisponde? Guardate assieme i due lati delle tessere delle storie corrispondenti e mettete la tessera con la **fine** adatta rivolta verso l'alto al centro del tavolo (a destra accanto al personaggio secondario). Fatevi leggere tutta la storia dall'inizio alla fine.







Fine del gioco

Il giro termina con questa divertente storia dell'assurdo. Ricominciate subito a giocare: suddividete di nuovo le tavolette dei luoghi, le tessere delle storie e i dadi, e lasciatevi sorprendere dalla nuova storia che state per creare.

Dado giallo del personaggio secondario = terza parte della storia

-  ... un **cavaliere** valoroso con una scintillante armatura. Il cavaliere era partito con lo scopo di liberare principesse o, almeno, di combattere draghi e giganti. Allora ...
-  ... una **balena** enorme, che aveva ingoiato una mappa del tesoro. La mappa strepitava e rimbombava nella pancia della balena. La balena sputò fuori la mappa con un colpo di tosse, e così ...
-  ... un **drago** dall'aspetto spaventoso. In realtà, il drago aveva un cuore gentile, si nutriva solo di margherite ed era alla ricerca di un vero amico. Allora ...
-  ... uno **gnomo** con un cappello a punta che, canticchiando allegramente, scendeva per il sentiero. Lo gnomo non possedeva denaro né oro, ma aveva una bella voce, una risata sonora e sapeva accendere un fuoco in un battibaleno. Allora ...
-  ... un **gatto ghiottone** dal bellissimo pelo, bianco come lo zucchero a velo. Il gatto ghiottone amava soprattutto dolci, torte e biscotti, e sognava di lavorare in una pasticceria. Allora ...
-  ... un **uomo della sabbia**, che aveva attraversato tutti i cieli su una piccola mongolfiera, era poi disceso e infine atterrato. L'uomo della sabbia iniziò a raccontare delle magnifiche favole della buona notte, e poi ...

Dado arancione della fine = fine della storia

-  ... i due si **baciarono** e partirono insieme alla ricerca di appassionanti avventure.
-  ... i due si misero insieme sulle tracce di un **tesoro** nascosto, lo trovarono e diventarono immensamente ricchi.
-  ... i due si abbracciarono e vissero per sempre felici e contenti in una piccola **casetta** con giardino.
-  ... i due vagarono insieme per il mondo intero, diventarono amici per la pelle e, di sera, intonarono rumorose e allegre canzoni attorno a un **fuoco** scoppiettante.
-  ... aprirono insieme una pasticceria, vendettero i **dolci** più prelibati della zona e vissero assieme felici e contenti proprio accanto al forno.
-  ... si distesero comodamente e osservarono insieme le **stelle** fino a quando, vinti dalla stanchezza, iniziarono a sbadigliare rumorosamente e si addormentarono.