

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 ronden 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...

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.



... 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...



... 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.



HABA®

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 : triez 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 ?

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

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



...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...



...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.