

Sternsammler

Ein traumhaftes Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.
Mit dem Märchen „Sterntaler“ zum Vor- und Nachlesen sowie
einer Variante für ältere Kinder.

Spielidee: Wolfgang Kramer & Markus Lübke

Illustration: Annette Roeder

Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Es war einmal ein armes, kleines Mädchen. Es hatte nichts, außer der Kleidung, die es trug, und ein Stückchen Brot. Doch trotz seiner Armut war es immer freundlich und hilfsbereit. So verschenkte es eines Tages sogar sein letztes Hemd. Ohne Kleidung stand es jetzt im dunklen Wald. Da regnete es plötzlich Goldmünzen vom Himmel. Und weil man früher zu Münzen „Taler“ sagte und die Taler wie Sternschnuppen vom Himmel fielen, wurde das kleine Mädchen überall nur noch „Sterntaler“ genannt. Könnt ihr Sterntaler beim Aufsammlen der Goldmünzen helfen?



Spielinhalt

- 1 Sterntaler
- 1 Himmels-Turm
- 4 Sterntore mit Himmelsbahn
- 12 farbige Waldfelder
- 16 Goldmünzen
- 10 Silbermünzen
- 4 Säckchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

*die meisten
Goldmünzen
besitzen*

*Himmels-Turm und
Himmelsbahnen
zusammenstecken*

*je eine Goldmünze in
Himmelsbahn
stecken,
Waldfelder auslegen,
Sterntaler auf
beliebiges Waldfeld
stellen*

*je Kind ein Säckchen,
Würfel bereithalten*

würfeln

Spielziel

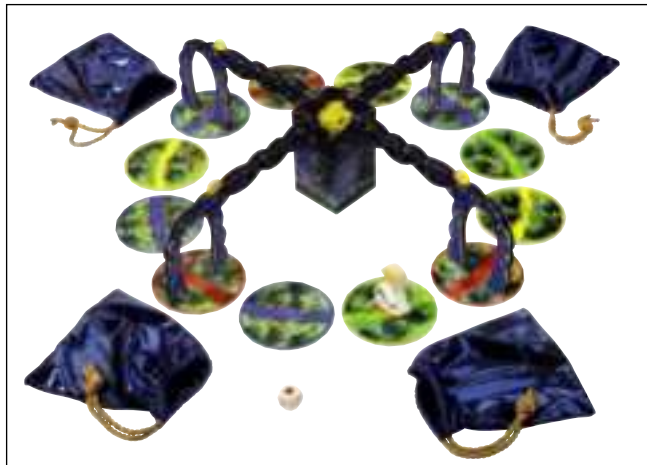
Wer hilft Sterntaler die Goldmünzen aufzusammeln und hat am Ende die meisten in seinem Säckchen?

Spielvorbereitung

Stellt den Himmels-Turm in die Tischmitte. Steckt die vier Sterntore mit den Himmelsbahnen wie abgebildet in die Aussparungen des Himmels-Turmes.



Steckt je eine Goldmünze oben in die vier Himmelsbahnen: Sie rollen sofort abwärts und stoppen kurz vor den Sterntoren. Die übrigen Goldmünzen legt ihr oben in den Turm. Legt vier beliebige Waldfelder direkt unter die vier Sterntore. Zwei weitere Waldfelder legt ihr jeweils zwischen den vier Sterntoren aus. Stellt Sterntaler auf ein beliebiges Waldfeld.



Jedes Kind bekommt ein Säckchen. Überzählige Säckchen und die Silbermünzen werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Welches Kind hat schon einmal eine Sternschnuppe gesehen? Du darfst beginnen. Wenn noch niemand von euch eine Sternschnuppe gesehen hat oder ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das kleinste Kind und würfelt.

*Farbe = Sterntaler
auf passendes
Waldfeld stellen*

*Sterntor = Sterntaler
unter nächstes
Sterntor ziehen*

*Sterntaler unter
Sterntor:*

*Goldmünzen auf
Himmelsbahn =
anstoßen und ein-
sammeln*

*keine Goldmünzen
auf Himmelsbahn =
nichts passiert*

*eine Goldmünze in
beliebige Himmels-
bahn stecken*

*nächstes Kind
würfelt*

*alle Goldmünzen
eingesammelt =
Spielende, Kind mit
höchstem Münzen-
turm = Gewinner*

Was zeigt der Würfel?

• Eine Farbe?

Ziehe Sterntaler im Uhrzeigersinn auf das nächste Waldfeld der gewürfelten Farbe.

• Ein Sterntor?

So ein Glück! Du darfst Sterntaler direkt unter das im Uhrzeigersinn nächste Sterntor stellen.

Steht Sterntaler nach deinem Zug unter einem Sterntor?

Jetzt wird es spannend! Sieh nach, ob in der Himmelsbahn, die zu diesem Sterntor führt, eine oder mehrere Goldmünzen stecken.

• Ja, es stecken eine oder mehrere Münzen in der Himmelsbahn:

Jetzt regnet es Goldmünzen auf Sterntaler hinab! Gib nacheinander jeder dieser Goldmünzen einen leichten Stoß: Jetzt fallen die Münzen vor Sterntalers Füße. Anschließend darfst du diese Münzen nehmen und in dein Säckchen stecken.

• Nein, es stecken keine Münzen in der Himmelsbahn:

Schade! Du hast leider Pech gehabt und kannst auch keine Goldmünzen einsammeln.

Eine neue Goldmünze

Am Ende deines Zuges darfst du eine Goldmünze aus dem Turm nehmen und in eine beliebige Himmelsbahn stecken. Sofort rollt sie die Himmelsbahn hinab.

Wichtig:

- Steht Sterntaler unter einem Sterntor, darfst du in diese Himmelsbahn keine Münze stecken.
- Liegen keine Münzen mehr im Turm, kannst du leider auch keine mehr in eine Himmelsbahn stecken.
- Fällt eine Münze während des Spiels aus einer Himmelsbahn heraus, steckst du sie wieder zurück.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, würfelt und zieht Sterntaler vorwärts.

Spielende

Sind alle Goldmünzen eingesammelt, endet das Spiel.

Jedes Kind holt die Goldmünzen aus seinem Säckchen heraus und stapelt sie. Wer den höchsten Münzenturm hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

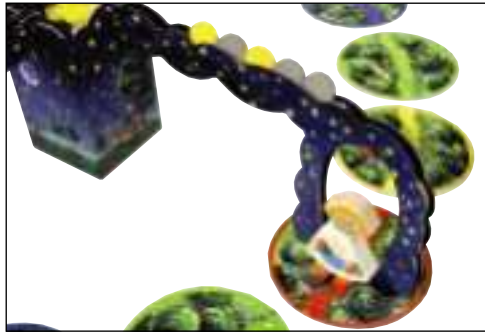
Silbermünzen-Variante

Diese Variante ist etwas schwieriger und für ältere Kinder geeignet. Die Spielregeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

- Zu Spielbeginn legt ihr zusätzlich die zehn Silbermünzen in den Himmels-Turm.
- Wenn du eine Münze in eine Himmelsbahn steckst, darfst du dich entscheiden, ob du eine Goldmünze oder eine Silbermünze rollen lassen möchtest.
- Ziehst du mit Sterntaler unter ein Sterntor, darfst du nur so lange Münzen anstoßen, bis eine andersfarbige Münze vorne liegt.

Beispiel:

Du ziehst Sterntaler unter ein Sterntor. Auf der Himmelsbahn liegen zwei Goldmünzen und drei Silbermünzen.



- Die erste Münze ist eine Silbermünze. Diese darfst du rollen lassen.
- Die zweite Münze ist ebenfalls eine Silbermünze. Auch diese darfst du anstoßen.
- Die dritte Münze ist eine Goldmünze. Dieser Münze darfst du keinen Stoß geben, da sie nicht dieselbe Farbe wie die erste Münze hat.
- Obwohl noch eine weitere Silbermünze in der Himmelsbahn steckt, darfst du keine weitere Münze mehr rollen lassen.

Du sammelst die beiden Silbermünzen vor Sterntalers Füßen ein und steckst sie in dein Säckchen. Danach ist dein Spielzug beendet.

- Sind alle Münzen eingesammelt, endet das Spiel. Das Kind mit dem höchsten Münzenturm gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Kind mit den meisten Goldmünzen. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Sterntaler

Es war einmal ein armes, kleines, aber sehr frommes Mädchen. Seine Eltern waren gestorben und so lebte es ganz allein. Das Mädchen hatte kein Dach mehr über dem Kopf und besaß nur noch ein Unterhemd, einen Rock, einen Mantel und eine Mütze.

Eines Tages bekam es von einem reichen Mann ein Stück Brot geschenkt. Das Mädchen freute sich sehr, denn es hatte seit langem nichts mehr gegessen.

Mit dem Brot in der Hand machte es sich auf den Weg in den Wald. Unterwegs begegnete ihm ein armer Mann, der sprach: „Ach, bitte gib mir etwas zu essen, ich bin so hungrig!“ Das Mädchen hatte Mitleid mit dem armen Mann und gab ihm das Stück Brot.

Wenig später kam ein kleiner Junge, der weinte und sprach: „Mir ist so kalt, bitte gib mir etwas, damit ich mich wärmen kann.“ Ohne lange zu überlegen, nahm das Mädchen seine Mütze vom Kopf und schenkte sie dem Jungen.

Ohne Mütze lief das Mädchen in den Wald. Als es eine Weile gegangen war, traf es eine alte Frau, die zitterte und fror, denn sie trug nur einen dünnen, löchrigen Rock. Das tat dem kleinen Mädchen in seinem Herzen weh und so gab es der alten Frau seinen Mantel.

Kurz darauf lief ihm ein kleines Mädchen entgegen. Das Mädchen hatte nur noch ein Unterhemd an und seine Nase war schon ganz blau vor Kälte. Voller Mitgefühl zog es seinen Rock aus und gab ihn dem Mädchen.

Ohne Mantel, Rock und Mütze lief es noch tiefer in den Wald hinein. Es war schon fast dunkel, als es ein leises Schluchzen hörte: Mitten im Wald saß ein kleiner Junge, der laut mit den Zähnen klapperte. Als er das Mädchen sah, bat er um ein Unterhemd. Das fromme Mädchen dachte: „Es ist dunkle Nacht, da sieht mich niemand und der Junge braucht das Hemd viel dringender als ich!“ So zog es kurzerhand sein Hemd aus und gab es dem Jungen. Der Junge freute sich sehr und dankte dem Mädchen von ganzem Herzen.

Und wie das Mädchen nun so allein dastand und gar nichts mehr hatte, fielen auf einmal die Sterne vom Himmel. Und siehe da, es waren lauter wertvolle Goldtaler. Das Mädchen sah erstaunt an sich herab, denn auf einmal trug es ein seidenes Gewand. Dort hinein sammelte es die Taler. Seitdem brauchte es sich keine Sorgen mehr um sein Wohlergehen zu machen und lebte glücklich und zufrieden bis an sein Lebensende.

Pennies from Heaven

A fairy tale color dice game for 2 to 4 players ages 3-8.

Includes the fairy tale "Pennies from Heaven" to read over and over again and the game includes a variation for older players.

Game idea: Wolfgang Kramer & Markus Lübke

Illustrations: Annette Roeder

Length of the game: Approx. 10 - 15 minutes

There was once upon a time a poor, little girl. She possessed nothing but the clothes she wore and a little bit of bread. Despite her poverty she was always friendly and charitable so much so that one day she even gave away her last shirt. With absolutely nothing left, she stood alone in the dark forest. Suddenly some golden coins fell down from heaven and were collected by the little girl. From then on she was called "Lucky-penny Girl". Can you help the girl collect the gold coins?



Contents

- 1 Lucky-penny girl
- 1 heavenly tower
- 4 star gates with celestial paths
- 12 colored forest squares
- 16 gold coins
- 10 silver coins
- 4 little bags
- 1 die
- Set of game instructions

get most gold coins

*assemble tower
and paths*

*insert one gold
coin in paths,
arrange forest
squares*

*put star taler girl on
any forest square*

one bag per player

get ready die

roll die

Aim of the Game

Who will help the Lucky-penny girl collect the golden coins and have the most in their little bag in the end?

Preparation of the Game

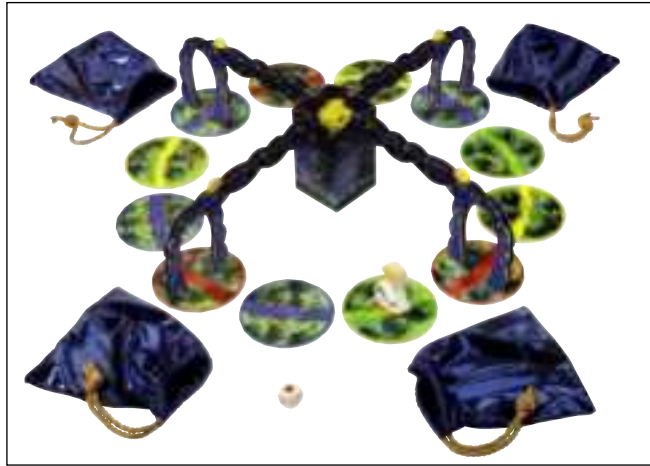
Put the heavenly tower in the center of the table. Insert the four star gates with the celestial paths into the slots of the tower, as shown in the illustration.



Insert one gold coin in each of the four celestial paths. They will roll down and stop close to the star gates. The remaining coins are placed on the tower.

Place any four forest squares directly underneath the four star gates, and between each of the star gates, two more forest squares.

Place Lucky-penny girl on any forest square.



Each player gets a little bag. Any extra bags and the silver coins are not needed and are returned to the box.

Get ready the die to use.

How to Play

Play in a clockwise direction.

Have any of you ever seen a shooting star? If so you may start. If nobody has ever seen a shooting star or you can't agree, the smallest player starts by rolling the die.

*color = move Lucky-penny girl on corresponding forest square,
star gate = place Lucky-penny girl underneath next star gate,
Lucky-penny girl underneath star gate:*

gold coins on path = nudge and collect

no gold coin on path = nothing happens

insert coin into any path

next player rolls die

*all coins collected = end of game,
player with highest tower = winner*

On the die appears:

- **A color.**

Move the girl, in a clockwise direction, to the next forest square of the color shown on the die.

- **A star gate.**

Lucky you! Place the girl underneath the next star gate, always moving in a clockwise direction.

Does the girl stand underneath a star gate?

Things now get really exciting! Look and see if there are any gold coins sticking in the celestial path leading to that star gate.

- **Yes, there are:**

So gold coins now rain down on the Lucky-penny girl! Nudge the gold coins one by one and the coins will fall at the feet of the girl. Take these coins and put them into your little bag.

- **No coins.**

Pity! Bad luck. You can't collect any gold coins.

A new gold coin

At the end of your turn you take a gold coin from the tower and stick it into any celestial path, and let it roll down the path.

Important:

- You may not stick any gold coins into a celestial path where Lucky-penny girl stands underneath.
- If there are no coins left on the tower, none can be stuck in the paths.
- Any coins which fall off the path are put back where they were.

Then it's the turn of the next player to roll the die and move Lucky-penny girl.

End of the game

Once all gold coins are collected the game ends.

Each player takes the coins out of their bag and piles them up. Whoever has the highest pile, wins the game.

In the event of a draw there are various winners.

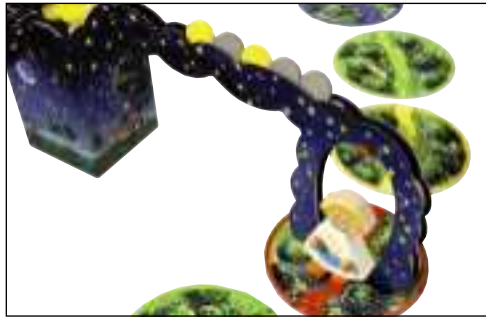
Variation with the silver coins

This variation needs some tactical thinking and is suitable for older players. The same rules apply as in the basic game, except for the following changes.

- At the beginning of the game also place the ten silver coins on the tower.
- Whenever you insert a coin into a path, you can decide whether it is a gold or a silver coin.
- When you move Lucky-penny girl under a star gate you can nudge as many coins of the same color as there are in a row.

Example: you move Lucky-penny girl under a star gate.

On the celestial path there are two gold and three silver coins.



- *The first coin is a silver coin. Nudge it.*
- *The second one also is a silver coin, so you nudge it as well.*
- *The third one is a gold coin. You may not touch this coin as it is a different color than the first one.*
- *Although there is still another silver coin sticking in the path you may not nudge any more coins.*

Collect the two silver coins lying at Lucky-penny girl's feet and keep them in your bag. Your turn is over.

- Once all coins are collected, the game ends. The player with the highest tower of coins wins the game. In the event of a draw the player with the most gold coins wins. If again there is a draw these players win together.

Pennies from Heaven

Once upon a time there was a poor, little, devout girl whose parents were dead. So she was all on her own. The girl no longer had a room to live in and at last had nothing else but a shirt, a frock, a coat and a hat.

One day a rich man gave her a bit of bread. The girl was very glad as she hadn't eaten anything for a long time. With the bread in her hand she set off to the forest.

On her way she met a poor man who said: "Ah, please give me something to eat, I am so hungry!". The girl felt sorry for the poor man and gave him her only piece of bread.

Sometime later a little boy came crying to her and said: "I am so cold please give me something to warm me up." Without even thinking about it, the girl took off her hat and gave to the boy.

Without her hat, the girl went deeper into the forest. After a while she met an old woman who was trembling with cold as she only wore a thin holey skirt. That cut the girl to the quick, so she gave her coat to the old woman.

Shortly after, a little girl came across her path. She only had a shirt on and was shivering from the stinging cold. In deep sympathy for her, she took off her frock and gave it to the girl.

Without the coat, frock and hat she went even deeper into the forest. It was nearly dark when she heard someone faintly sobbing: there in the middle of the forest was a little boy, his teeth chattering. As he saw the girl, he asked for her shirt.

The devout girl thought: "It is a dark night and no one sees me and the boy needs the shirt more than I do. So, not even doubting herself for a second, she took off her shirt and gave it to the boy. The boy was very glad and thanked her with all his heart.

And as the girl stood alone with absolutely nothing left, suddenly some stars fell down from heaven. She discovered the stars were nothing else but precious pieces of money. Astonished the girl looked at herself and found that she was suddenly all dressed in silk. She put the money in her pocket, happy and confident that she would never have to worry again. She lived happily for the rest of her days.

La petite fille aux étoiles d'or

Un fabuleux jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.
Avec le conte « Les ducats tombés du ciel » des frères Grimm à lire et raconter ainsi qu'une variante pour joueurs plus âgés.

Idée : Wolfgang Kramer & Markus Lübke

Illustration : Annette Roeder

Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

Il était une fois une petite pauvre fille. Elle ne possédait que les vêtements qu'elle portait et un petit morceau de pain.

Malgré sa pauvreté, elle était toujours aimable et prête à aider les autres, à tel point qu'un jour elle donna même ses derniers habits. Elle se retrouva au milieu de la forêt sans vêtement.

Et soudain, il se mit à pleuvoir des pièces d'or. La petite fille les ramassa.

A partir de ce moment-là, les gens l'appelèrent « Petite fille aux étoiles d'or ».

Est-ce que vous allez pouvoir aider « Petite fille aux étoiles d'or » à récupérer les pièces d'or ?



Contenu

- 1 Petite fille aux étoiles d'or
- 1 tour du ciel
- 4 arches avec une voie céleste
- 12 cases-forêt de différentes couleurs
- 16 pièces d'or
- 10 pièces d'argent
- 4 sacs
- 1 dé
- 1 règle du jeu

*recupérer le plus de
pièces d'or*

*assembler la tour du
ciel et les voies
célestes*

*mettre une pièce
d'or dans chaque
voie céleste,
poser les case-forêt
mettre « Petite fille
aux étoiles d'or » sur
n'importe quelle
case-forêt*

*un sac par joueur
préparer le dé*

lancer le dé

But du jeu

Qui va aider « Petite fille aux étoiles d'or » à ramasser les pièces d'or et en aura le plus dans son sac à la fin de la partie ?

Préparatifs

Poser la tour du ciel au milieu de la table.
Insérer les quatre arches avec les voies
célestes dans les découpes de la tour,
comme illustré.



Mettre une pièce d'or dans chacune des quatre voies célestes :
elles roulent et s'arrêtent juste devant les arches. Mettre les pièces d'or
restantes sur la tour.

Poser quatre cases-forêt quelconques directement en dessous des quatre
arches.

Poser deux autres case-forêt respectivement entre les quatre arches.
Mettre « Petite fille aux étoiles d'or » sur n'importe quelle case-forêt.



Chaque joueur prend un sac. Les sacs en trop et les pièces en argent sont
remis dans la boîte.
Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quel joueur a déjà vu une étoile filante ? Tu commences. Si personne
d'entre vous n'a jamais vu d'étoile filante ou si vous n'arrivez pas à vous
mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le
dé.

*couleur = mettre
« Petite fille aux
étoiles d'or » sur la
case-forêt corres-
pondante,
porte = avancer
« Petite fille aux
étoiles d'or » en
dessous de la pro-
chaine arche,
« Petite fille aux
étoiles d'or » en
dessous d'une arche :*

*pièces d'or dans la
voie céleste = les
pousser et les
récupérer*

*pas de pièces d'or
dans la voie céleste =
il ne se passe rien*

*mettre une pièce
d'or dans n'importe
quelle voie céleste*

joueur suivant

*toutes les pièces d'or
récupérées = fin de
la partie, joueur avec
la plus grande tour =
gagnant*

Sur quoi est tombé le dé ?

• Une couleur ?

Avance « Petite fille aux étoiles d'or » dans le sens des aiguilles d'une montre et pose-la sur la prochaine case-forêt de la couleur du dé.

• Une porte ?

Quelle chance ! Tu as le droit d'avancer « Petite fille aux étoiles d'or » juste en dessous de la prochaine arche dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après que tu aies joué, « Petite fille aux étoiles d'or » se trouve-t-elle en dessous d'une porte ?

Maintenant, ça devient intéressant ! Regarde si dans la voie céleste qui mène à cette arche, il y a une ou plusieurs pièces d'or.

• Oui, il y a une ou plusieurs pièces dans la voie céleste :

Il pleut alors des pièces d'or sur « Petite fille aux étoiles d'or » !
Pousse légèrement chacune de ces pièces : elles tombent devant elle.
Tu récupères ces pièces et les mets dans ton sac.

• Non, il n'y a pas de pièces dans la voie céleste :

Dommage ! Tu n'as pas eu de chance. Tu ne peux pas ramasser de pièces d'or.

Une nouvelle pièce d'or

A la fin de ton tour, tu as le droit de prendre une pièce de la tour et de la mettre dans n'importe quelle voie céleste. Elle se met tout de suite à rouler en direction de l'arche.

Important :

- Tu n'as pas le droit de mettre de pièce d'or dans la voie céleste d'une arche en dessous de laquelle se trouve « Petite fille aux étoiles d'or ».
- S'il n'y a plus de pièces dans la tour, tu ne peux plus en mettre dans une voie céleste.
- Si une pièce sort de la voie céleste pendant le jeu, tu la remets dedans.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer « Petite fille aux étoiles d'or ».

Fin de la partie

Quand toutes les pièces d'or ont été récupérées, la partie est finie.
Chaque joueur sort les pièces d'or de son sac et les empile. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.
S'il y a des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

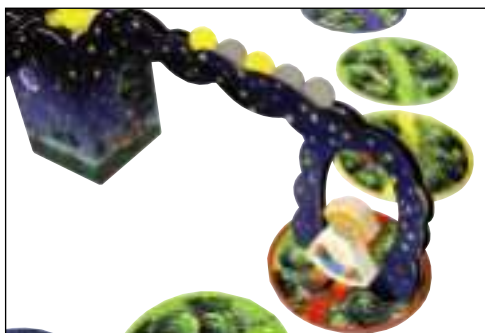
Variante avec les pièces d'argent

Cette variante est un peu plus difficile et convient aux enfants plus âgés. Les règles sont les mêmes que dans le jeu ci-dessus, avec en plus les règles suivantes :

- Au début de la partie, vous mettez en plus les dix pièces d'argent dans la tour.
- Quand tu poses une nouvelle pièce dans une voie céleste, tu choisis si tu veux prendre une pièce en or ou une pièce en argent.
- Quand tu amènes « Petite fille aux étoiles d'or » en dessous d'une arche, tu n'as le droit de pousser des pièces que jusqu'à ce qu'il y en ait une d'une autre couleur.

Exemple :

Tu amènes « Petite fille aux étoiles d'or » en dessous d'une arche. Dans la voie céleste, il y a deux pièces d'or et trois pièces d'argent.



- *La première pièce est une pièce d'argent. Tu as le droit de la pousser.*
- *La deuxième pièce est aussi une pièce d'argent. Tu as aussi le droit de la pousser.*
- *La troisième pièce est une pièce d'or. Tu n'as pas le droit de pousser cette pièce parce qu'elle n'a pas la même couleur que la première pièce.*
- *Bien qu'il y ait encore d'autres pièces d'argent dans la voie céleste, tu n'as plus le droit de pousser de pièces.*

Tu récupères les deux pièces d'argent tombées aux pieds de « Petite fille aux étoiles d'or » et les mets dans ton sac. Ton tour est alors fini.

- La partie se termine quand toutes les pièces ont été récupérées. Le joueur qui a la plus grande pile de pièces gagne la partie. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a le plus de pièces d'or. S'il y a aussi des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

« Les ducats tombés du ciel » des frères Grimm

Il était une fois une petite fille qui était pauvre et très pieuse. Ses parents étaient morts et elle vivait toute seule. Elle n'avait plus d'abri et ne possédait plus qu'une petite chemise, une jupe, un manteau et un bonnet.

Un jour, un homme riche lui donna un morceau de pain.

La petite fille se réjouit car elle n'avait rien mangé depuis fort longtemps. Le morceau de pain à la main, elle partit vers la forêt.

En route, elle rencontra un pauvre homme qui lui dit : « Ah ! Donne-moi quelque chose à manger, je suis tellement affamé ! ». La petite fille eut pitié de l'homme et elle lui donna son morceau de pain.

Un peu plus tard, elle rencontra un enfant qui pleurait. Il la supplia :

« J'ai si froid, donne-moi de quoi me réchauffer ». Sans plus réfléchir, elle ôta son bonnet et le donna à l'enfant.

Sans son bonnet, la petite fille continua à marcher dans la forêt. Après avoir poursuivi son chemin pendant un moment, elle rencontra une vieille femme qui tremblait de froid, car elle ne portait qu'une robe trouée au tissu peu épais. Cela lui fit tellement mal au cœur qu'elle donna son manteau à la vieille femme.

Peu après, elle croisa une petite fille. Celle-ci ne portait qu'une petite chemise sur elle et elle était déjà toute violette tellement elle avait froid. Pleine de compassion, elle enleva sa jupe et la donna à la petite fille.

Dépourvue de son manteau, de sa jupe et de son bonnet, elle s'enfonça encore plus profondément dans la forêt. Il faisait déjà presque nuit lorsqu'elle entendit un léger gémissement : un petit garçon était assis par terre au milieu de la forêt et claquait des dents. Lorsqu'il aperçut la petite fille, il lui demanda de lui donner sa chemise.

La petite fille pieuse pensa : « Il fait nuit, personne ne peut me voir et le petit garçon a beaucoup plus besoin de la chemise que moi ! ». Sans hésiter, elle enleva sa chemise et la donna au petit garçon. Il fut très content et la remercia de tout cœur.

Et alors que la petite fille se retrouvait toute seule et dépouillée de ses habits, il se mit à pleuvoir des étoiles du ciel. En fait, c'était de vraies pièces d'or. Ebahie, la petite fille se regarda car soudain, elle portait une robe en soie. Elle ramassa les pièces d'or et les mit dans sa robe. Depuis lors, elle n'eut plus de souci à se faire pour subvenir à ses besoins et vécut heureuse jusqu'à la fin de ses jours.

Sterren verzamelen

Een sprookjesachtig dobbelspel voor 2 - 4 kinderen van 3 - 8 jaar.
Met het sprookje „Sterrendaalders” om voor en na te lezen en een variant voor oudere kinderen.

Spelidee: Markus Lübke & Wolfgang Kramer

Illustraties: Annette Roeder

Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

Er was eens een arm, klein meisje. Ze bezat niets anders dan de kleding die ze droeg en een stukje brood. Ondanks haar armoe was ze altijd vriendelijk en behulpzaam. Op een dag gaf ze zelfs haar laatste hemd weg. En toen stond ze zonder kleren in het donkere bos.

Maar plotseling regende het gouden munten uit de hemel. Omdat men vroeger munten „daalders” noemde en de daalders als vallende sterren uit de hemel vielen, werd het kleine meisje overal door iedereen

„Sterrendaalders” genoemd.

Kunnen jullie Sterrendaalders helpen met het verzamelen van de gouden munten?



Spelinhoud

- 1 Sterrendaalders
- 1 hemeltoren
- 4 sterrentorens met hemelloop
- 12 gekleurde bosvelden
- 16 gouden munten
- 10 zilvermunten
- 4 zakjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels

de meeste gouden munten verzamelen

hemeltoren en hemellopen opstellen

in elke hemelloop een gouden munt steken

bosvelden neerleggen, Sterrendaalders op een bosveld naar keuze zetten

ieder kind een zakje dobbelsteen klaarleggen

gooien

Doel van het spel

Wie helpt Sterrendaalders de gouden munten te verzamelen en heeft aan het einde de meeste in zijn of haar zakje?

Spelvoorbereiding

Zet de hemeltoren in het midden van de tafel. Zet de vier sterrentorens neer en steek de hemellopen zoals afgebeeld in de uitsparingen van de hemeltoren en de sterrentorens.



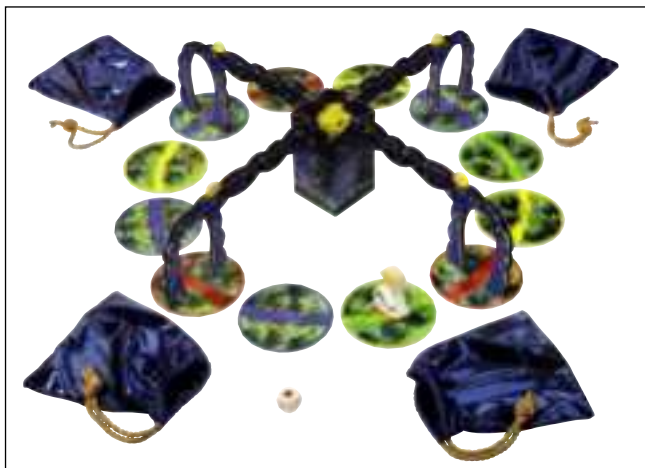
Steek boven in elke hemelbaan een goudstuk:

Ze rollen naar beneden en stoppen vlak voor de sterrentorens. De overige gouden munten leggen jullie boven in de hemeltoren.

Leg vier willekeurige bosvelden onder de vier sterrentorens.

Tussen de vier sterrentorens leggen jullie telkens twee bosvelden neer.

Zet Sterrendaalders op een bosveld naar keuze.



Ieder kind krijgt een zakje. Overgebleven zakjes en de zilvermunten worden niet gebruikt en in de doos teruggelegd.

Houd de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Welk kind heeft al 'ns een vallende ster gezien? Jij mag beginnen. Als niemand ooit een vallende ster heeft gezien of als jullie het niet eens kunnen worden, begint het kleinste kind en gooit met de dobbelsteen.

*kleur =
Sterrendaalders op
bijbehorend bosveld
zetten,
sterrentoren =
Sterrendaalders
onder de volgende
sterrentoren zetten,
Sterrendaalders
onder sterrentoren:*

*gouden munten op
de hemelloop =
aantikken en
verzamelen*

*geen gouden mun-
ten op de hemelloop
= er gebeurt niets,
een gouden munt in
een hemelloop naar
keuze steken*

volgende kind gooit

*alle gouden munten
verzameld = einde
v/h spel, kind met
hoogste munten-
toren = winnaar*

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een kleur?**
Sterrendaalders klokgewijs op het eerstvolgende bosveld van de gegooide kleur.
- **Een sterrentoren?**
Wat een geluk! Je mag Sterrendaalders klokgewijs precies onder de eerstvolgende sterrentoren zetten.

Staat Sterrendaalders na je zet onder een sterrentoren?

Nu wordt het spannend! Kijk of in de hemelloop die naar deze sterrentoren loopt één of meer gouden munten steken.

- **Ja, er steken een of meer munten in de hemelloop:**
Nu vallen de gouden munten als regendruppels op Sterrendaalders neer! Geef de munten om de beurt een zetje: zo vallen de munten voor Sterrendaalders' voeten. Je mag deze munten pakken en in je zakje stoppen.
- **Nee, er steken geen munten in de hemelloop:**
Helaas! Je hebt pech gehad en kan geen gouden munten verzamelen.

Een nieuwe gouden munt

Aan het eind van je beurt mag je een gouden munt uit de toren pakken en in een hemelloop naar keuze steken. Hij rolt meteen langs de hemelloop naar beneden.

Belangrijk:

- In de hemelloop waar Sterrendaalders onder staat, mag je geen munt steken.
- Als er geen munten meer in de toren liggen, kan je helaas niets meer in een hemelloop steken.
- Als tijdens het spel een van de munten uit een hemelloop valt, steek je hem weer terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt, gooit met de dobbelsteen en zet Sterrendaalders vooruit.

Einde van het spel

Als alle gouden munten zijn verzameld, is het spel afgelopen. Ieder kind haalt de gouden munten uit zijn zakje en legt ze op een stapel. Wie de hoogste muntentoren heeft, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Zilvermunten variant

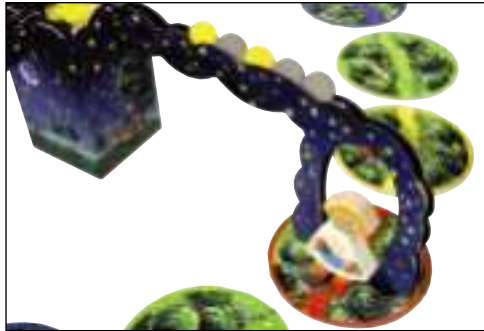
Deze variant is iets ingewikkelder en geschikt voor oudere kinderen. De spelregels zijn, afgezien van de volgende veranderingen, gelijk aan die van het basisspel:

- Aan het begin van het spel leggen jullie ook de acht zilvermunten in de hemeltoren.
- Als je een nieuwe munt in een van de hemellopen legt, mag je kiezen of je een gouden munt of een zilvermunt neemt.
- Als je Sterrendaalders onder een sterrentoren zet, mag je net zoveel munten aantikken tot er een munt van een andere kleur vooraan ligt.

Voorbeeld:

Je zet Sterrendaalders onder een sterrentoren.

Op de hemelloop liggen twee gouden munten en drie zilvermunten.



- *De eerste munt is een zilvermunt. Deze mag je een zetje geven.*
- *De tweede munt is eveneens een zilvermunt. Ook deze mag je aantikken.*
- *De derde munt is een gouden munt. Deze munt mag je niet aantikken omdat hij niet dezelfde kleur heeft als de eerste munt.*
- *Hoewel er nog een zilvermunt in de hemelloop steekt, mag je geen andere munten aantikken.*

Je neemt de beide zilvermunten die aan Sterrendaalders' voeten liggen en doet ze in je zakje. Daarna is je beurt voorbij.

- Als alle munten zijn verzameld, is het spel afgelopen. Het kind met de hoogste muntentoren wint. Bij gelijkspel wint het kind met de meeste gouden munten. Is het nog steeds gelijkspel dan hebben deze kinderen gezamenlijk gewonnen.

Sterrendaalders

Er was eens een arm, klein maar heel vroom meisje. Haar ouders waren gestorven en daarom leefde ze helemaal alleen. Het meisje had geen dak meer boven haar hoofd en haar hele bezit bestond uit een onderhemd, een rok, een mantel en een muts.

Op een dag kreeg ze van een rijk man een stuk brood. Het meisje was heel blij, want ze had al heel lang niets meer gegeten. Met het brood in de hand ging ze op weg naar het bos. Onderweg kwam ze een arme man tegen die zei: „Ach, geef me alsjeblieft wat te eten, ik heb zo'n honger!” Het meisje had medelijden met de man en gaf hem het stuk brood.

Even later zag ze een kleine jongen die huilde en zei: „Ik heb het zo koud, geef me alsjeblieft iets tegen de kou.” Zonder lang na te denken, nam het meisje de muts van haar hoofd en gaf hem aan de jongen.

Zonder muts liep het meisje het bos in. Nadat ze een tijdje onderweg was, kwam ze een oude vrouw tegen die rilde en beefde van de kou want ze droeg alleen een dunne rok vol gaten. Dat brak het hart van het kleine meisje en dus gaf ze de oude vrouw haar mantel.

Vlak daarna kwam haar een klein meisje tegemoet. Het meisje had alleen maar een onderhemd aan en haar neus was al helemaal blauw van de kou. Vol medelijden trok ze haar rok uit en gaf hem aan het meisje.

Zonder mantel, rok en muts liep ze steeds dieper het bos in. Het was al bijna helemaal donker toen ze iemand zachtjes hoorde snikken. Midden in het bos zat een jongetje dat luid zat te klappertanden. Toen hij het meisje zag, smeekte hij om haar onderhemd. Het vrome meisje dacht: „Het is een pikdonkere nacht, niemand ziet me en de jongen heeft het hemd veel harder nodig dan ik!” Zonder dralen trok ze haar hemd uit en gaf het aan het jongetje. De jongen was heel blij en bedankte het meisje uit het diepst van zijn hart.

En terwijl het meisje nu helemaal alleen was en helemaal niets meer had, vielen er opeens sterren uit de hemel. Maar wat een verrassing, het waren zuivere gouden daalders! Het meisje keek verbaasd omlaag, want opeens droeg ze een zijden gewaad. Hierin verzamelde ze de daalders. Sindsdien hoefde ze zich nooit meer zorgen te maken en leefde nog heel lang en gelukkig.

Juego Habermasb núm. 4231

Coleccionista de estrellas

Un cuento de fábula convertido en juego de dados de colores para 2 – 4 jugadores de 3 a 8 años. Incluye el cuento "Dinero caído del cielo" para leerlo una y otra vez. El juego incluye también una versión para jugadores mayores.

Idea del juego: Wolfgang Kramer & Markus Lübke

Ilustraciones: Annette Roeder

Duración de una partida: Aprox. 10 - 15 minutos

Había una vez una niña pequeña y muy muy pobre. No poseía más que la ropa que llevaba y un poco de pan. Pese a su pobreza, era siempre tan amable y caritativa que un día incluso regaló su última camisa. Ya sin absolutamente nada, anduvo por el bosque oscuro.

De repente, empezaron a caer monedas de oro del cielo y la niña las recogió.

Desde entonces se la llamó la "Niña de las Monedas de la Suerte".

¿Puedes ayudarla a conseguir las monedas de oro?



Contenido:

- 1 Niña de las monedas de la suerte
- 1 torre celestial
- 4 puertas de las estrellas con caminos celestiales
- 12 vallas de bosque redondas y de colores
- 16 monedas doradas
- 10 monedas plateadas
- 4 bolsitas
- 1 dado
- Instrucciones del juego

*conseguir monedas
doradas*

*juntar torre celestial
y caminos celestiales*

*una moneda en cada
camino celestial,
poner vallas,
Niña en cualquier
valla*

*una bolsita
cada uno,
dado preparado*

Objetivo del juego:

¿Quién ayudará a la Niña de las monedas de la suerte a conseguir las monedas doradas y tener, al final, todas las posibles en su bolsita?

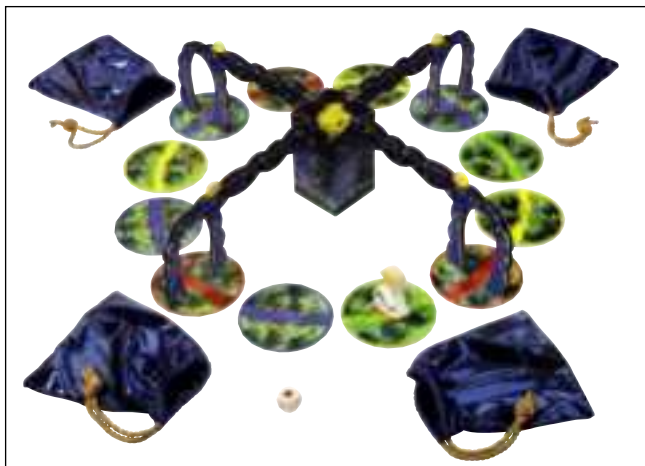
Preparación del juego:

Pon la torre celestial en el centro de la mesa. Inserta las cuatro puertas de las estrellas con los caminos celestiales en las ranuras de la torre, tal como se muestra en la imagen.



Inserta una moneda dorada en cada uno de los cuatro caminos celestiales. La moneda rodará hacia abajo y se quedará cerca de las puertas de las estrellas. El resto de las monedas se colocan en la torre. Pon cuatro vallas del bosque justo debajo de las cuatro puertas de las estrellas y después añade las ocho restantes haciendo un círculo con todas las vallas.

Coloca a la Niña de las monedas de la suerte en cualquier valla del bosque.



Cada jugador coge una bolsita. Las que sobren se devuelven a la caja.

Cómo se juega:

Se juega siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

¿Alguno de vosotros ha visto una estrella fugaz alguna vez? Quien haya visto una, puede empezar. Si ninguno habéis visto una o no os ponéis de acuerdo, empezará el jugador más joven, tirando el dado.

tirar el dado

color = niña en la valla del color

puerta = niña en la siguiente puerta

niña bajo una puerta

monedas en el camino = empújalas y guárdalas

no hay monedas = no pasa nada

poner una moneda en cualquier camino

siguiente jugador tira el dado

atodas las monedas recogidas = fin niño con más monedas = ganador

Si en el dado aparece:

• Un color:

Mueve a la niña hasta la siguiente valla del bosque del color que muestre el dado.

• Una puerta de las estrellas:

¡Qué suerte! Coloca a la niña bajo a la siguiente puerta de las estrellas, siempre en dirección de las agujas del reloj.

¿Está la niña bajo una puerta de las estrellas?

¡Esto se está poniendo muy emocionante! Mira si hay monedas doradas en el camino celestial que va hacia la puerta en la que está la niña.

• Sí, hay monedas:

¡Una lluvia de monedas doradas cae sobre la niña! Empuja las monedas una por una e irán cayendo a sus pies. Coge estas monedas y guárdalas en tu bolsita.

• No hay monedas:

Vaya, ¡mala suerte! Esta vez no te llevas monedas doradas.

• Una nueva moneda de oro:

Jetzt regnet es Goldmünzen auf Sterntaler hinab! Gib nacheinander jeder dieser Goldmünzen einen leichten Stoß: Jetzt fallen die Münzen vor Sterntalers Füße. Anschließend darfst du diese Münzen nehmen und in dein Säckchen stecken.

Una nueva moneda de oro:

Cuando termine tu turno coge una moneda de oro de la torre, ponla en cualquier camino celestial y deja que ruede hasta la puerta. Entonces es el turno del siguiente jugador.

Importante:

- No se pueden poner monedas de oro en la puerta bajo la cual esté la niña.
- Si no quedan monedas en la torre, no se pondrá ninguna en los caminos celestiales.
- Si una moneda se cae fuera del camino, se vuelve a poner donde estaba.

Fin del juego:

El juego termina cuando todas las monedas de oro han sido recogidas. Cada jugador coge las monedas de su bolsita y las apila. Quien tenga el montón más alto, gana. En caso de empate, habrá varios ganadores.

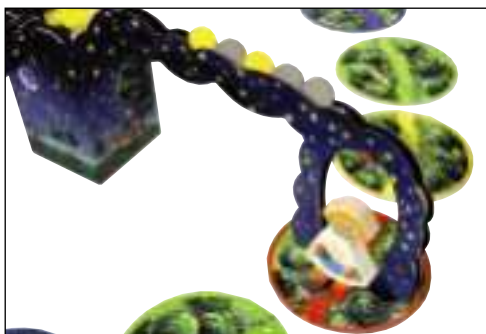
Variación con las monedas plateadas

Esta variación requiere cierto pensamiento táctico y es más apropiado para jugadores mayores. Se mantienen las mismas reglas que para el juego básico, excepto los cambios siguientes:

- Al principio del juego se colocan también las diez monedas plateadas en la torre.
- Cuando se inserta una moneda en un camino, el jugador puede escoger entre una dorada y una plateada.
- Cuando se mueve a la niña hasta debajo de una puerta, el jugador puede empujar (y recoger) todas las monedas del mismo color que estén en fila..

Ejemplo:

la niña llega a una puerta en cuyo camino celestial hay dos monedas doradas y tres plateadas.



- *La primera moneda es plateada. Empújala.*
- *La segunda también es plateada, así que también la puedes empujar.*
- *La tercera es dorada. No la puedes tocar porque es de un color distinto al primero.*
- *Aunque todavía hay otra moneda plateada en el camino, ya no puedes empujar más monedas.*

Recoge las dos monedas plateadas que están a los pies de la niña y guárdalas en tu bolsa. Es el turno del jugador siguiente.

- Cuando todas las monedas hayan sido recolectadas, termina el juego. El jugador con más monedas ha ganado. Si hay empate, gana el que tenga más monedas doradas. Si sigue habiendo empate, ganan varios jugadores.

Monedas desde el cielo – El cuento:

Había una vez una devota niña muy pobre, cuyos padres habían fallecido. Estaba totalmente sola. Ni siquiera tenía un techo bajo el que dormir y no le quedaba más que una camisa, un vestido, un abrigo y un sombrero.

Un día un hombre muy rico le regaló un poco de pan. La niña se puso muy contenta, pues no había comido nada en mucho tiempo. Con el pan en la mano, se adentró en el bosque.

En el camino, se encontró con un hombre pobre que le dijo: “Ay, por favor, ¿me das algo para comer? Tendo tanta hambre”. A la niña le dio tanta pena que le dio su único trozo de pan.

Un poco después, un niño pequeño se le acercó llorando y le rogó: “Tengo tanto frío... ¿no tendrías algo para abrigarme, por favor?”. Sin pensarlo ni un solo momento, la niña se sacó el sombrero y se lo ofreció.

Ya sin sombrero ni pan, continuó avanzando hacia el bosque. Entonces vio a una mujer viejecita que temblaba de frío, ya que llevaba apenas unos harapos como ropa. La niña no podía soportar verla así y le dio su abrigo inmediatamente.

Justo después, se cruzó con una niña muy pequeña, que sólo llevaba una camisa y tiritaba por el frío tan terrible que hacía. Sintiendo una enorme compasión por ella, la niña se sacó el abrigo y se lo dio a la pequeña.

Ya sin abrigo, vestido, sombrero ni pan, se adentró en lo profundo del bosque. Estaba muy oscuro cuando oyó unos débiles sollozos: allí, en medio del bosque, había un niño pequeño, cuyos dientes castañeaban de frío. Cuando vio a la niña, le pidió su camisa. Entonces la niña, tan devota como era, pensó: “es una noche oscura, así que nadie me ve y este niño necesita la camisa más que yo. Así que sin dudarle ni un segundo, le dio su camisa. El niño se alegró mucho y se le dio las gracias de todo corazón.

La pobre niña se quedó de pie en el bosque, sin absolutamente nada que le quedara, cuando de repente unas estrellas cayeron del cielo. Se dio cuenta entonces de que las estrellas eran en realidad preciosas monedas de oro. Absolutamente asombrada, observó que iba vestida de seda de arriba a abajo. Cogió las monedas y se las guardó en su bolsillo, inmensamente feliz porque ya no tendría que preocuparse por nada nunca más.

Desde entonces, la Niña de las monedas de la suerte vivió muy feliz toda su vida.

Pioggia di stelle

Un fantastico gioco di dadi colorati per 2-4 bambini da 3 a 8 anni.
Con la fiaba "La pioggia di stelle" da farsi leggere o da leggere da soli e con una variante per bambini più grandicelli.

Ideazione: Wolfgang Kramer & Markus Lübke
Illustrazioni: Annette Roeder
Durata del gioco: ca. 10 - 15 min.

C'era una volta una piccola fanciulla povera. Non possedeva null'altro che la camiciola che indossava e un boccone di pane. Nonostante la sua povertà era però sempre gentile e buona, tanto che un giorno finì per regalare persino la sua camiciola, ritrovandosi nuda nel mezzo del bosco oscuro.

Ed ecco cadere d'improvviso dal cielo una pioggia di monete d'oro. E poiché un tempo le monete si chiamavano "talleri" e i talleri piovevano dal cielo come stelle cadenti la sua storia è conosciuta come "Talleri di stelle".

La aiuterete a raccogliere le monete d'oro?



ITALIANO

Contenuto del gioco

- 1 Stellina
- 1 torre celeste
- 4 portali di stelle con piste celesti
- 12 caselle colorate del bosco
- 16 monete d'oro
- 10 monete d'argento
- 4 sacchetti
- 1 dado
- Istruzioni per giocare

*raccogliere il maggior
numero di monete
d'oro*

*assemblare torre
celeste e piste celesti*

*infilare una moneta
d'oro in ogni pista
celeste, sistemare le
caselle del bosco ,
porre Stellina su una
delle caselle del
bosco*

*un sacchettino per
bambino,
preparare dado*

tirare dado

Finalità del gioco

Chi aiutando Stellina a raccogliere le monete d'oro alla fine ne avrà il maggior numero nel suo sacchettino?

Preparativi del gioco

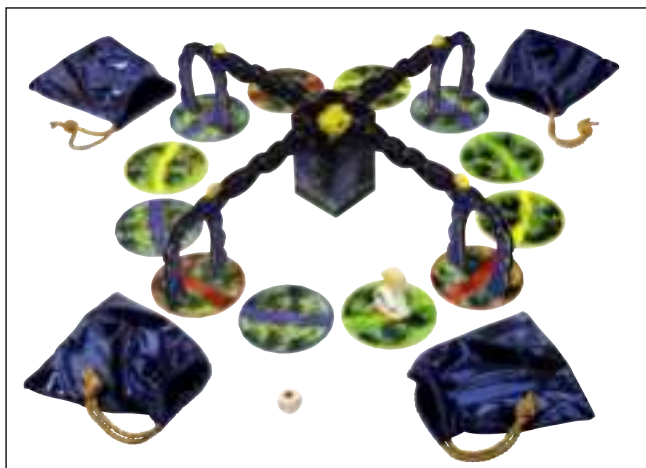
Mettete al centro del tavolo la torre celeste e infilate nelle sue aperture i quattro portali di stelle con le piste celesti come mostra la figura.



Infilate una moneta d'oro all'inizio delle quattro piste celesti: rotoleranno in basso fermandosi poco prima dei portali di stelle. Le restanti monete le metterete sopra la torre.

Ponete quattro caselle del bosco sotto i portali di stelle.

Altre due caselle del bosco le sistemerete tra i quattro portali di stelle. Mettete Stellina su una delle caselle del bosco.



Ogni bambino prende un sacchettino. Rimettete nella scatola i sacchetti che avanzano e le monete d'argento.

Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario.

Inizierà il bambino che per ultimo ha visto delle stelle cadenti. Se nessuno le ha ancora viste o non riuscite ad accordarvi, inizierà il bambino più piccolo e tirerà il dado.

*colore=avanzare
Stellina su casella del
colore corrispon-
dente, portale di
stelle=avanzare
Stellina fin sotto il
seguente portale di
stelle
Stellina sotto portale
di stelle*

*monete d'oro sulla
pista del cielo=farle
cadere e raccoglierle*

*non ci sono monete
sulla pista del
cielo=non fare nulla*

*infilare una moneta
d'oro in una delle
piste del cielo*

*il bambino seguente
tira il dado*

*sono raccolte tutte le
monete d'oro=finisce
il gioco, bambino
con pila di monete
più alta=vincitore*

Cosa appare sul dado?

• Un colore?

In senso orario avanza Stellina fino alla successiva casella del bosco del colore del dado.

• Un portale di stelle?

Che fortuna! Sempre in senso orario, avvanzerai Stellina fin sotto al seguente portale di stelle.

Dopo la tua mossa Stellina si trova sotto un portale di stelle?

Adesso viene il bello! Guarda se nella pista celeste sopra questo portale ci sono una o più monete d'oro.

• Sì, nella pista celeste ci sono una o più monete:

Ed ecco allora cadere una pioggia di monete d'oro su Stellina! Ad una ad una dai una leggera spinta a queste monete che cadranno così ai piedi di Stellina. Poi le raccoglierai e le infilerai nel tuo sacchettino.

• No, nella pista celeste non ci sono monete:

Peccato! Hai avuto sfortuna e così non potrai raccogliere monete.

Una nuova moneta d'oro

Alla fine del tuo turno di gioco potrai prendere dalla torre una moneta d'oro e infilarla in una delle piste celesti. La moneta scenderà rotolando lungo la pista celeste.

Importante:

- Se Stellina si trova sotto un portale di stelle non potrai infilare la moneta d'oro nella corrispettiva pista celeste.
- Se nella torre non ci sono più monete non potrai purtroppo neppure infilarle in una delle piste celesti.
- Se durante il gioco una moneta cade dalla pista celeste, la rimetterai di nuovo al suo posto.

Il turno passa poi al seguente bambino che tirerà il dado e avvanzerà Stellina.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si sono raccolte tutte le monete d'oro. Ogni bambino estrae dal sacchettino le monete e le ammuccia, vince chi ha la pila di monete più alta. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante con le monete d'argento

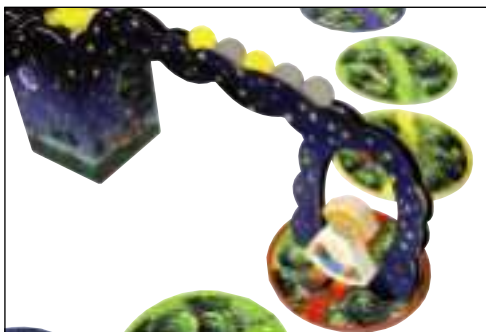
Questa variante è un poco più complessa ed è pensata per bambini più grandicelli.

Valgono le regole finora esposte, integrate però dalle seguenti modifiche:

- All'inizio del gioco metterete nella torre celeste anche le dieci monete d'argento.
- Quando infili una moneta in una delle piste celesti puoi scegliere se farne rotolare una d'oro o una d'argento.
- Se avanzi Stellina sotto un portale di stelle, puoi far cadere le monete finquando non ne arriva una di un diverso colore.

Esempio:

Avanzi Stellina sotto un portale di stelle. Sulla pista celeste ci sono due monete d'oro e tre d'argento.



- *prima moneta è d'argento. Puoi farla cadere.*
- *Anche la seconda moneta è d'argento e potrai far cadere anche questa.*
- *La terza moneta è d'oro. Non potrai farla cadere perché non è dello stesso colore della prima moneta.*
- *Anche se nella pista celeste c'è un'altra moneta d'argento, non potrai più far rotolare monete.*

Raccogli le due monete d'argento cadute ai piedi di Stellina e le infili nel tuo sacchettino; finisce così il tuo turno di gioco

- Il gioco finisce quando sono state raccolte tutte le monete. Vince il bambino con la pila di monete più alta.
In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di monete d'oro. In caso di nuovo parità vincono più bambini insieme.

La pioggia di stelle

C'era una volta una fanciulla poverissima, ma buonissima, che non aveva più né padre né madre. Non aveva più neppure un tetto sotto cui vivere e gli unici suoi beni erano una camiciola, una gonna, un cappotto e un berretto.

Un giorno un uomo ricco le donò un pezzo di pane, che la fanciulla accettò felice, perché non aveva mangiato nulla da tanto tempo. Col pane in mano si incamminò verso il bosco. Sul cammino incontrò un pover'uomo che le disse: "Ti prego, dammi qualcosa da mangiare, ho tanta fame!" La fanciulla si impietosì e gli diede il pezzo di pane.

Poco più tardi incontrò un ragazzino che piangeva e le disse: „Ho tanto freddo! Ti prego, dammi qualcosa per coprimi". Senza pensarci due volte la fanciulla si tolse il berretto e lo regalò al ragazzino.

Senza berretto la fanciulla entrò nel bosco. Cammina cammina, incontrò una vecchietta che tremava di freddo, perché indossava soltanto una leggera gonna tutta stracciata.

A quella vista alla fanciulla le si strinse il cuore e così diede il suo cappotto alla vecchietta.

Poco dopo incontrò una bambina che indossava soltanto una camiciola e aveva il naso viola dal freddo. Impietosita, la fanciulla si tolse anche la gonna e la donò alla bambina.

Senza cappotto, senza gonna né berretto s'inoltrò ancor più nel bosco. Già si era fatto buio, quando udì un sommesso singhiozzare: nel mezzo del bosco stava seduto un bambino che batteva i denti e al vedere la fanciulla le chiese la camiciola. La buona fanciulla pensò: "E' notte fonda, nessuno mi vede e il bambino ne ha molto più bisogno di me!". Senza esitare se la tolse e la diede al bambino, che ne fu felicissimo e la ringraziò di tutto cuore.

Ed ecco che mentre se ne stava là sola e senza più niente addosso, d'un tratto le stelle caddero dal cielo: e, meraviglia, erano veri, preziosi talleri d'oro. La fanciulla si guardò e con stupore vide che ora indossava una veste di seta. Vi mise dentro i talleri e d'allora, senza più privazioni di sorta, visse felice e contenta per tutta la sua vita.