



Geschenkkubus - Getallen- feest

Een krankzinnig telspel voor 2 - 4 spelers vanaf 4 jaar en 1 voorlezer.

Auteur: Anna Lena Räckers

Illustraties: Martina Leykamm

Duur van het spel: ca. 10 minuten

Inhoud van het spel

- 4 dobbelstenen
- 10 kaarten met gekke gasten
- 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Verdeel over de spelers alle kaarten met de witte rand naar boven. Het is geen probleem als een speler een kaart extra heeft. Nu wordt een grappig verhaal voorgelezen. De spelers leggen de kaarten na elkaar op de tafel, zodat de gekke gasten van 1 tot 5 op een rij liggen, daaronder die van 6 tot 10. Het verhaal is te vinden op de achterzijde van dit blad.

Verloop van het spel

Kies of je met de punten (groene dobbelstenen) of de cijfers (blauwe dobbelstenen) gaat spelen. Leg de ongebruikte dobbelstenen terug in de doos.

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste op een leuk verjaardagsfeestje was, mag beginnen.

Kijk naar de kaarten en beslis of je een laag getal (1-5) of een hoog getal (6-10) wil zoeken. Neem de bijbehorende dobbelsteen en gooi.

Wat toont de dobbelsteen?



- **Punten/cijfer(s)**

Zeg luidop het cijfer op de dobbelsteen en zoek de bijbehorende kaart. Controleer of het de juiste kaart is door de punten onder de gekke gast te tellen. Als je juist geteld hebt, mag je de kaart nemen en het geschenk uitpakken door de kaart om te draaien. Bekijk wat in het pakje zat en toon het ook aan je medespelers. Wie wil, telt de inhoud van het geschenk na. Als de gezochte kaart al voor een medespeler ligt, wijs je er enkel naar en mag je met een willekeurige dobbelsteen nog een laatste keer gooien.



- **Het geschenk (op de dobbelsteen 1 - 5)**

Je mag een willekeurige kaart nemen, de punten tellen en het geschenk uitpakken door de kaart om te draaien.



- **Het weggeefgeschenk (met pijl, op de dobbelsteen 6 - 10)**

Kies een van je kaarten en schenk deze aan een willekeurige medespeler. Als je geen geschenk voor je hebt liggen, kun je ook niks weggeven.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaarten verdeeld zijn. Wie de meeste kaarten voor zich heeft liggen, is de beste gastheer/gastvrouw van het gekke getallenfeest en wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Verhaal: Welke gasten komen naar het gekke getallenfeest?

Vandaag vieren we een gek getallenfeest. Bij een goed feest horen natuurlijk een heleboel gasten met een goed humeur.



Dingdong... de eerste gast belt al aan. Wie is het? De **luiaard**, met een groot geschenk onder zijn arm. Daaraan hangt een kaartje met het nummer 1. Omdat de luiaard zich zo gehaast heeft, is hij nu een beetje moe... hij geeuwt luid, gaat aan een tak hangen en doet een dutje tot het feest echt losbarst.

Din don... el primer invitado ya está aquí, ¿quién es? Es el **perezoso**, con un gran regalo entre los brazos, del que cuelga una etiqueta con el 1. Puesto que ha corrido mucho, el perezoso se encuentra un poco cansado. Bosteza fuertemente, se cuelga de una rama y echa una siestecita hasta que la fiesta empiece de verdad.

Dindon: il primo ospite è già qui. Chi sarà mai? È il **bradipo**, che in braccio porta un grande regalo, da cui pende un foglietto, con il numero 1. Il bradipo si è dovuto affrettare e ora è un po' stanco: eccolo che sbadiglia rumorosamente, si aggrappa a un ramo e fa un sonnellino fino a quando la festa non entra nel vivo.



Dingdong, dingdong... de vierde gast heeft haast! Het groene **koekjesmonster** kijkt erg uit naar het taartenbuffet en smakt al vol verwachting met zijn lippen. Natuurlijk heeft ook hij een pakje mee... eentje met 4 bulten. Wat zou daarin zitten?

Din don, din don, din don... el cuarto invitado tiene prisa. El **monstruito glotón** tiene muchísimas ganas de probar la selección de pasteles y se relame los labios con expectación. Por supuesto, también trae un regalo: uno con cuatro bultos. ¿Qué será?

Dindon: il quarto ospite sembra avere molta fretta. Il **mostro mangiatutto** verde pregusta il buffet dei dolci e ha già l'acquolina in bocca. Naturalmente, ha anche lui con sé un regalo, dal quale spuntano 4 gobbe: che cosa sarà mai?



Piep-pieeeeeep-piep-pieeeeeep... de zevende gast horen we al van ver. Het is de blauwe **robot**, die op zijn metalen voeten komt aantrippelen en luid zijn komst aankondigt. Welke verrassing heeft hij bij? Op het papiertje aan het roze geschenk staat het nummer 7.

Piiiiiiiiii, piiiiiiii, piiiiiiii... el séptimo invitado se anuncia desde lejos. Es el **robot** azul, que con sus pies de metal da pasitos cortos y se hace de notar. ¿Qué sorpresa es la que traerá? En la etiqueta de su regalo rosa hay un 7.

Be-beep-be-beep ... il settimo ospite si annuncia in lontananza. È il **robot** blu, che avanza con i suoi piedi di metallo trotterellando rumorosamente e attirando l'attenzione generale. Chissà quale sorpresa ha portato? Sul foglietto attaccato al regalo rosa c'è un 7.



Cube-Mania - Dés Party

Un jeu de chiffres loufoque pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans et 1 lecteur.

Auteur : Anna Lena Räckers

Graphisme : Martina Leykamm

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu de la boîte

4 dés

10 cartes d'invités loufoques

1 règle du jeu

Préparation du jeu

Répartissez toutes les cartes au bord blanc visible entre les joueurs. Ce n'est pas grave si un joueur a une carte de plus que les autres. Les joueurs écoutent une amusante petite histoire et posent les cartes les unes après les autres sur la table, de façon à aligner les invités loufoques portant les chiffres de 1 à 5 sur une rangée, et ceux portant les chiffres de 6 à 10 en-dessous. L'histoire se trouve au verso de cette feuille.

Déroulement du jeu

Les joueurs décident s'ils veulent jouer avec les points (dé vert), ou les chiffres (dé bleu). Replacer le dé non utilisé dans la boîte.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur qui a participé en dernier à une super fête d'anniversaire qui commence.

Regarde les cartes et choisis si tu veux chercher un petit chiffre (de 1 à 5), ou un grand chiffre (de 6 à 10). Prends le dé correspondant et lance-le.

Qu'indique le dé ?



- **Points/chiffre(s)**

Lis à haute voix le chiffre indiqué sur le dé et cherche la carte correspondante. Vérifie qu'il s'agisse bien de la bonne carte en comptant les points marqués sous l'invité loufoque. Si tu as bien compté, tu peux prendre la carte et ouvrir le cadeau en retournant la carte. Regarde ce qu'il y avait dans le cadeau et montre-le également aux autres joueurs. Le joueur qui le souhaite peut compter les objets contenus dans le cadeau. Si la carte souhaitée se trouve déjà devant un autre joueur, alors tu la regardes seulement, et peux ensuite lancer une nouvelle (et dernière) fois le dé de ton choix.



- **le cadeau (sur le dé 1 - 5)**

Tu peux prendre la carte que tu veux, compter les points, et ouvrir le cadeau en retournant la carte.



- **le cadeau à offrir (avec une flèche, sur le dé 6 - 10)**

Choisis une carte parmi celles qui se trouvent devant toi, et offre-la au joueur de ton choix. Si tu n'as pas de cadeau devant toi, tu ne peux rien offrir. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes ont été récupérées par les joueurs. Le joueur qui a le plus de cartes devant lui est considéré comme le meilleur organisateur de Dés Party, et remporte alors le jeu. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Histoire : Quels sont les invités de cette folle Dés Party ?

Aujourd'hui, nous organisons une Dés Party, une fête amusante autour des chiffres. Mais pour réussir une bonne fête, il faut évidemment des invités qui ont envie de s'amuser.



Schon klingelt der dritte Gast: Gut geschützt durch seinen schwarzen Anzug hat der **Taucher** ein tolles Geschenk aus dem Meer nach oben geholt. Ob in dem runden Paket auch wirklich 3 Überraschungen stecken, wie der kleine Zettel verspricht?

The third guest is here! Well protected by his black wetsuit, the **diver** has brought a great gift from the bottom of the sea. Can there really be three surprises in the round package, just like the small gift tag promises?

Le troisième invité sonne déjà : bien protégé du froid par sa combinaison noire, le **plongeur** a remonté un super cadeau de la mer. Le paquet tout rond contient-il vraiment 3 surprises comme le promet l'étiquette ?



„Haaallo!“, ruft es da. Oh, das ist der kleine **Pinguin**. Er kommt nicht an die Klingel, auch wenn er sich ganz groß macht. Aber jetzt haben wir den sechsten Gast ja gehört und er darf natürlich reinkommen. Ob wohl eine Blume mit 6 Blättern in seinem Geschenk ist?

„Helllllo!“ he cries. Oh, that's the little **penguin**. He can't reach the bell, even if he tries really hard. So now the sixth guest has arrived, and is welcomed in to the party. I wonder if his gift is a flower with 6 leaves?

« Saluuuuut ! », entend-on. Oh, c'est le petit **pingouin** ! Même s'il se met sur la pointe des pieds, il n'arrive pas à hauteur de la sonnette. Mais comme on l'a entendu appeler, il peut évidemment rentrer. Est-ce que son cadeau est vraiment un trèfle à six feuilles comme le laisse penser le paquet ?



Als Nächstes ist der neunte Gast an der Reihe: Der gestreifte **Tiger** liebt alles mit Streifen. Deshalb hat er sich seinen Ringelschal umgelegt und für das Geschenk mit der 9 extra ein gestreiftes Papier ausgesucht. Das Paket ist ganz schön groß. Was da wohl drin ist?

The ninth guest is here. The stripy **tiger** loves anything with stripes. That's why he's wearing a stripy scarf, and chose stripy paper for his gift with the number 9 on it. The package is quite large. I wonder what's in there?

C'est au tour du neuvième invité d'arriver : le **tigre** à rayures adore tout ce qui est rayé. C'est pour cela qu'il porte une écharpe à rayures et qu'il a emballé exprès avec du papier rayé son cadeau portant le chiffre 9. C'est un gros paquet. Qu'est-ce qu'il peut bien y avoir dedans ?

weit her. „Huhuuu!“, ruft es plötzlich von oben. Oh, auch sie ein Geschenk dabei. Lasst euch überraschen, Gäste da und die Party kann losgehen!

el a long way to come to the party.
astronaut is about to land. And of
y what is hidden in the package with
he party can start!

t de très loin. « Youhou » entend-
errir ! Et bien sûr, elle a également
paquet avec le chiffre 10.
nce !