



2-4



15 min



3+

## Fairytales SPINNER GAME

# eeBoo

**Object:** Be the first player to collect a Place card and each of the elements to create a story — Hero, Magical Helper, Rival, Transportation, Magical Object, and Treasure — and tell a story using the elements collected.

**Play for young kids** – Follow instructions below, except children choose Places before playing; the youngest player chooses first. If a player spins an item she has already collected, let her spin again.

**Play for older kids** – 1. Place the spinner in the center of the play area. Arrange the story elements around the spinner.

2. Youngest player goes first, spinning to collect a Place card where the other story elements will be arranged as they are collected. If Place is not spun, his turn ends and the next player spins.

3. Once a Place card is spun and collected, the story elements are chosen as the spinner lands on each category in subsequent turns. For example, if the spinner stops on Magical Object, the player may select the flute, feather, potion or key.

4. Only one item from each category may be collected. If a player spins a category for which he already has an element, he may either pass or trade for another item in that category that is still available.

5. If Lose-A-Turn is spun, the player must pass.

6. The first player to collect a Place and all six story elements wins the game and gets to tell a story based on the elements she has gathered in the game.

**Objetivo:** Ser el primer jugador en coleccionar una tarjeta de lugar y uno de cada uno de los elementos necesarios para crear el cuento — héroe, enemigo, ayudante mágico, transporte, objeto mágico, y tesoro — y cuenta el cuento usando los elementos coleccionados.

**Juego para los más jóvenes** — Seguir las reglas abajo excepto: Los jugadores pueden coleccionar los elementos en cualquier orden, no tienen que adquirir primero un lugar antes de coleccionar los otros elementos. Si el girador cae sobre un artículo que ya tiene, puede girar de nuevo.

**Juego para niños mayores**

1. Colocar el girador en el centro del área de juego. Acomodar los elementos del cuento alrededor del girador.

2. El jugador más joven comienza, girando para coleccionar primero una tarjeta de Lugar, donde colocará luego los otros elementos del cuento. Si no obtiene la tarjeta de Lugar, termina su turno y le toca al siguiente.

3. Una vez que obtenga una tarjeta de Lugar, los elementos de juego se escogerán en los turnos siguientes. Por ejemplo, si el girador se detiene en un objeto mágico, el jugador podrá seleccionar una flauta, pluma, poción, o llave.

4. Solo un artículo de cada categoría puede ser coleccionado. Si el girador cae sobre una categoría para la cual ya tiene un elemento, pierde su turno, o puede intercambiar su elemento por otro de la misma categoría que aún esté disponible.

5. Si le toca Pierda-su-turno, le toca al jugador siguiente.

6. El primer jugador en coleccionar un Lugar y los seis elementos del cuento ganará el juego y podrá contar su cuento basado en los elementos que coleccionó.

**Ziel:** Als erster eine Ort-Karte, und die restlichen Elemente für das Märchen zu sammeln, und es dann erzählen.

**Spiel für die jüngeren** — Folgen Sie der unteren Anleitung bis auf: Spieler können die Elemente in egal welcher Reihenfolge sammeln. Wenn der Dreher auf eine Kategorie zeigt die man schon hat, einfach noch mal drehen.

**Spiel für ältere Kinder**

1. Der Dreher kommt in die Mitte der Spielfläche. Die Märchenelemente können drumherum aufgestellt werden.

2. Der jüngste Spieler fängt an und dreht den Pfeil um erst eine Ort-Karte zu sammeln, da dort sein Märchen stattfinden wird. Wenn der Pfeil nicht auf eine Ort-Karte trifft ist der nächste dran.

3. Sobald ein Spieler eine Ort-Karte hat, kann er die weiteren Elemente von den verschiedenen Kategorien sammeln. Zum Beispiel: wenn der Dreher auf Magischem Objekt landet darf sich der Spieler sich entweder eine Flöte, eine Feder, einen Zaubertrank, oder einen Schlüssel aussuchen.

4. Nur ein Element jeder Kategorie kann gesammelt werden. Falls der Dreher auf eine Kategorie zeigt von der man schon was hat, verliert man den Zug, oder man kann sein Objekt gegen ein anderes der selben Kategorie austauschen.

5. Falls der Dreher auf Verliere-deinen-Zug trifft, ist der nächste dran.

6. Der erste Spieler der eine Ort-Karte und alle sechs Elemente gesammelt hat gewinnt das Spiel und darf dann seine Geschichte erzählen.

**Objectif:** être le premier joueur à récupérer une carte de lieu et chaque élément nécessaire pour créer une histoire: héros, assistant magique, rival, transport, objet magique et trésor; et raconter son histoire avec les éléments collectés.

**Jeu pour les plus jeunes** — Suivez les instructions suivantes sauf: Les joueurs peuvent collecter leurs éléments dans n'importe quel ordre. Ils ne doivent pas d'abord récupérer un lieu. Si un joueur tombe sur un élément qu'il a déjà, permettez-lui de tourner une deuxième fois.

**Pour les enfants plus âgés**

1. Placez la girouette au centre de l'espace de jeu et les pièces restantes autour.

2. Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la girouette afin d'obtenir une carte de lieu où les autres éléments seront organisés une fois collectés. Si la girouette ne tombe pas sur un lieu, il passe son tour et c'est au joueur suivant de tourner.

3. Une fois qu'un joueur obtient une carte de lieu, il choisit les éléments de l'histoire chaque fois que la girouette tombe sur les catégories correspondantes. Par exemple, si la girouette tombe sur objet magique, le joueur choisit la flûte, la plume, la potion, ou la clé.

4. Seul un élément peut être choisi par catégorie. Si un joueur tombe sur une catégorie qu'il a déjà, il peut soit passer son tour, soit échanger son élément pour un autre de la même catégorie, encore disponible.

5. Si la girouette tombe sur "passe ton tour", c'est au suivant de jouer.

6. Le premier joueur à récupérer un lieu et chacun des six éléments d'histoire, gagne le jeu et peut raconter son histoire basée sur les éléments qu'il a collectés.