

FAIRY LAND

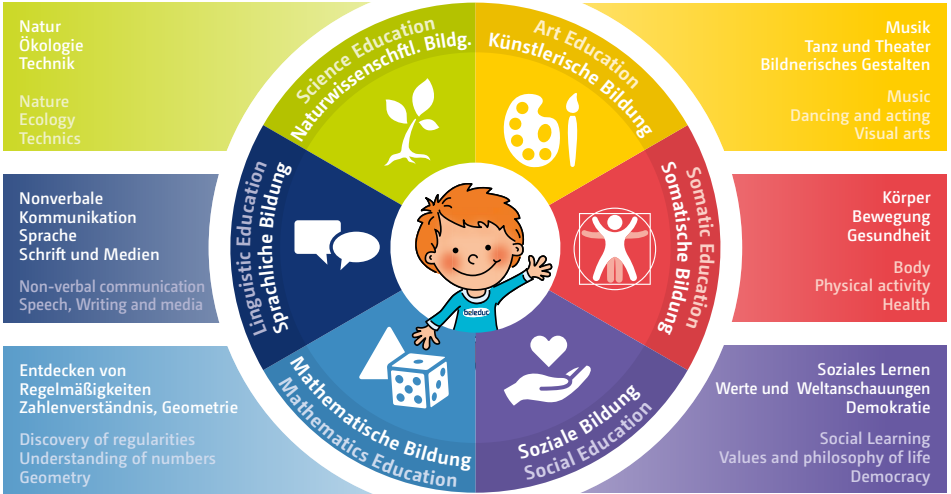
Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Feinmotorische Fähigkeit beim Herunterdrücken und Werfen der Softbälle

Fine motor skills when pushing down and throwing the soft balls
Formation mathématique: Positionnement stratégique du personnage
Motricidad fina al presionar y lanzar las pelotas blandas
Fijne motoriek bij het neerduwen en werpen van de softballen
Abilità motoria fine, spingendo e lanciando le palline morbide
精细动作训练: 按下、扔球。



Spielübersicht, strategisches Spielen, Erkennen von Regelmäßigkeiten und Zusammenhängen

Game overview, strategic playing, recognising regularities and connections
Compréhension du jeu, stratégie de jeu, reconnaissance des rythmes et corrélations
Visión de juego, juego estratégico, identificación de patrones regulares y relaciones
Speloverzicht, strategisch spelen, herkenning van regelmatigheden en samenhang
Panoramica del gioco, gioco strategico, riconoscimento delle regolarità e delle correlazioni
游戏概述, 战略性游戏, 识别规律性和关联性



Erkennen und Benennen von Farben

Recognising and naming colours
Reconnaissance et identification des couleurs
Reconocer y nombrar colores
Herkennen & benoemen van kleuren
Riconoscimento e denominazione dei colori
识别并说出各种颜色

FAIRY LAND

Zaubere die bunten Bälle weg!

Let's play magic!



1 x



20 x



4 x



34 x

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Erklär-Video

Explain-Video



www.beleduc.de/videos

Vorsicht: Ein leichter Abrieb der Bälle ist möglich.
Take care: some slight abrasion of the balls is possible.
Attention: une légère usure des balles est possible.
Atención: es posible que las bolas se desgasten ligeramente.
Voorzichtig: Een lichte oppervlakteslijtage van de ballen is mogelijk.
Attenzione: è possibile una leggera abrasione delle sfere.
注意: 使用过程中, 球可能会有磨损。

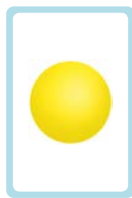
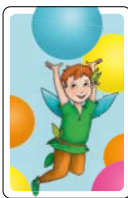


22611 Fairy Land

Die kleinen Zauberelfen leben versteckt in tiefen Wäldern und weiten Wiesen. Kein Mensch bekommt sie je zu Gesicht. Doch hin und wieder kann man sie hören, wenn man konzentriert lauscht. Ist hier und dort ein leises Kichern und in regelmäßigen Abständen ein dumpfes „Plopp“ zu hören, dann spielen sie wahrscheinlich ihr Lieblingsspiel und lassen bunte Zauberbälle hüpfen und verschwinden. Doch nur der glückliche Elf, der seine Bälle bis zum Schluss behält, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Spielbrett mit den Löchern auf das vorgesteckte Gitter in der Spielschachtel legen, um die Spielwiese für die Elfen zu eröffnen.
- Die bunten Bälle nach Zufallsprinzip auf die Löcher verteilen. Es bleiben insgesamt 5 Löcher frei.



Die vier Farbkarten verdeckt an die Spieler verteilen. Jeder Spieler schaut sich seine Karte im Verborgenen an und merkt sich seine Farbe. (Beispiel: Gelb) Der Spieler versucht mit der Farbe Gelb so lange wie möglich im Spiel zu bleiben und die anderen Ballfarben verschwinden zu lassen.

Die überschüssigen Farbkarten bei nur 2 oder 3 Spielern werden nicht benötigt und daher weggelegt.

Alle 34 grünen Aktionskarten mischen.

Je zwei Karten verdeckt an die Spieler verteilen und mit den restlichen Karten einen Stapel bilden. Jeder Spieler darf seine Aktionskarten anschauen.

Spielverlauf

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden und jeder Spieler eine Farbkarte und 2 Aktionskarten besitzt, beginnt der jüngste Spieler und spielt eine der zwei Aktionskarten aus.

Dabei legt er die Karte offen neben den Kartenstapel, führt seine Aktion aus und zieht direkt eine neue Karte vom Stapel nach. Jeder Spieler hat immer 2 Aktionskarten auf der Hand.

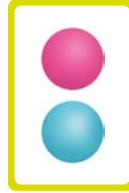


Aktionskarten



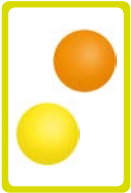
Entweder/ Oder

Bei dieser Karte darf entweder ein blauer ODER ein orangener Ball herunter gedrückt werden.



Nebeneinander

Findet der Spieler die abgebildete Farbkombination bei zwei nebeneinanderliegenden Bällen, dann darf er einen davon herunter drücken. In diesem Beispiel entweder Blau ODER Pink.



Diagonal

Findet der Spieler die abgebildete Farbkombination bei zwei Bällen, die sich diagonal zueinander befinden, dann darf er einen davon versenken. In dem Beispiel: Gelb ODER Orange



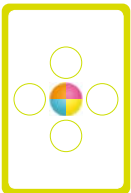
Joker

Bei dieser Karte darf der Spieler einen beliebigen Ball herunter drücken.



Wurfball

Bei dieser Karte darf ein beliebiger Ball ausgesucht werden, der vom Spielbrett genommen wird. Alle Spieler merken sich die Position, die der Ball auf dem Feld hatte. Nun hat der Spieler 3 Versuche den Ball in die Schachtel springen zu lassen. Dort wo der Ball landet, darf er einen beliebigen Nachbarn herunter drücken. Gefällt dem Spieler die neue Stelle noch nicht und es sind noch Versuche offen, darf er weitermachen. Trifft er auch nach 3 Versuchen kein freies Loch, wird der Ball wieder an seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt, ohne dass ein Ball versenkt wird.



Ohne Nachbarn

Für diese Karte darf man jeden Ball wählen, der senkrecht und waagrecht keinen direkten Nachbarn hat. Der Ball darf dabei auch am Rand liegen.

Passt keine der Karten auf der Hand, darf der Spieler seine beiden Karten auch auf den Ablagestapel werfen und zwei neue ziehen. Die neuen Karten dürfen erst beim nächsten Zug ausgeführt werden.

Wer keinen Ball mehr auf dem Spielfeld besitzt, gibt sich zu erkennen und scheidet aus. Der Spieler legt seine Karten auf den Ablagestapel. Falls der Ablagestapel aufgebraucht ist, wird er neu gemischt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Mitspieler auf dem Spielbrett einen oder mehrere Bälle besitzt. Dieser glückliche Zauberelef gewinnt das Spiel!

Spielvariante

Jeder Spieler wählt seine Ballfarbe und legt die passende Farbkarte offen vor sich. Diese nicht geheime Variante eignet sich besonders für jüngere Kinder.

TIPPS FÜR ELTERN
Sprechen Sie mit ihrem Kind über verschiedene Fantasiewesen. Das fördert den Wortschatz, die Kommunikationsbereitschaft und regt die Fantasie des Kindes an.

Welche besonderen Fähigkeiten haben sie?

Welche Fantasiewesen kennst du?

Wie sehen sie aus? Eher groß oder klein?

Kann ein Zwerg fliegen wie eine Fee?

TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN



Im Reich der Fantasiewelt (3+):

Machen Sie mit den Kindern einen kleinen Ausflug durch den Wald. Überlegen Sie gemeinsam wo die Elfen sich verstecken könnten. In einer Baumhöhle? Unter einem Tannenzweig? Sammeln Sie mit den Kindern kleine Zapfen, Steine und andere Naturmaterialien um ein kleines Elfenversteck im Kindergarten zu integrieren.



Elfenwelt-Einmachglas (4+):

Basteln Sie mit den Kindern einen kleinen Elfen-Zauberwald. Lassen Sie die Kinder dafür verschleißbare Gläser mit verschiedenen Materialien wie Moos, Glitzer oder anderer Streudekoration bekleben und befüllen. Die Elfen können mit einer Vorlage aus Karton ausgeschnitten und aufgeklebt werden oder als kleine Figuren Ihren Platz im Glas finden. Funkelnde LED Teelichter lassen die Gläser noch magischer wirken!



Bälle werfen & zählen (5+):

Stellen Sie die Schachtel zusammen mit dem Spielbrett in die Mitte. Jedes Kind bekommt einen Ball und darf diesen versuchen in die Schachtel springen zu lassen. Zählen Sie zusammen mit den Kindern die Bälle, die in den Löchern liegen geblieben sind. Wie viele gelbe, pinke, orange und blaue Bälle sind es?



Noch mehr Tipps, Bastel-Ideen und Ausmalbilder finden Sie hier: www.beleduc.de

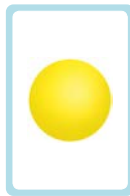
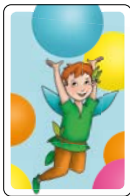


22611 Fairy Land

The little magic elves live hidden in deep forests and wide meadows. No one ever gets to see them. But now and then, you can hear them if you listen carefully. If there is a quiet giggle here and there and a muffled “plop” can be heard at regular intervals, they are probably playing their favourite game, bouncing colourful magic balls and making them disappear. But only the lucky elf who keeps his balls until the end wins the game.

Preparing to play

- Place the board with the holes on the grid in the game box to open the playground for the elves.
- Distribute the coloured balls randomly in the holes. A total of 5 holes remain empty.



Deal the 4 coloured cards face down to the players. Each player looks at his card in secret and remembers his colour. (Example: yellow) The player then tries to stay in the game with the colour yellow for as long as possible and make the other ball colours disappear.

If there are only 2 or 3 players, the extra colour cards are not needed and are therefore discarded.

Shuffle all of the 34 green action cards.

Deal two cards face down to each player and form a deck with the remaining cards. Each player can look at his action cards.



How to play

After the cards have been dealt and each player has one coloured card and 2 action cards, the youngest player begins and plays one of the two action cards.

He places the card face up next to the deck, performs his action and takes a new card from the deck. Each player always has 2 action cards in his hand.

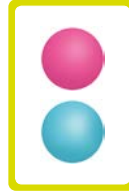


Action cards:



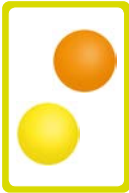
Either/Or

With this card, either a blue OR an orange ball can be pushed down.



Side by Side

If the player finds the colour combination shown in two adjacent balls, he can press one of them down. In this example, either blue OR pink.



Diagonal

If the player finds the colour combination shown in two balls that are diagonal to each other, he can sink one of them. In the example: yellow OR orange



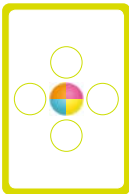
Joker

This card allows the player to push down any ball.



Throw ball

With this card, any ball can be taken off the board. All of the players remember the position the ball had on the board. Now the player has 3 attempts to bounce the ball into the box. Wherever the ball lands, he can push down any neighbouring ball. If the player does not like the new position and there are still attempts left, he can continue. If he still does not hit an empty hole after 3 attempts, the ball is put back into its original place without sinking a ball.



No Neighbours

For this card, you can choose any ball that has no direct neighbours vertically and horizontally. The ball can also lie on the edge.

If none of the cards in his hand can be used, the player can also throw his two cards onto the discard pile and take two new ones. The new cards can only be used on the next turn.

If a player no longer has any balls on the board, he makes himself known and is eliminated. The player places his cards on the discard pile. If the discard pile is used up, it is shuffled again.



End of the game

The game ends when only one player on the board has one or more balls left. This lucky magic elf wins the game!

Game variants

Each player chooses his ball colour and places the appropriate colour card in front of him. This non-secret variant is especially suitable for younger children.

TIPS FOR PARENTS
Talk to your child about different fantasy creatures. This builds vocabulary, communication skills and stimulates the child's imagination.

Which special abilities do they have?

Which fantasy creatures do you know?

What do they look like? Large or small?

Can a dwarf fly like a fairy?

TIPS FOR EDUCATORS



In a fantasy realm (3+):

Take the children on a little trip through the forest. Working together, think where the elves could be hiding. In a hollow tree? Under a fir branch? Collect small fir cones, stones and other natural materials with the children to integrate a small elf hiding place at nursery.



Elf world jam jar (4+):

Work with the children to create a small magical forest for elves. Have the children fill and decorate resealable jars with different materials such as moss, glitter or other similar materials. The elves can be cut out and glued on using a cardboard template or they can find a home in the jar as small figures. Sparkling LED tealights make the jars look even more magical!



Throwing balls & counting (5+):

Place the box and the game board in the centre. Each child gets a ball and can try to make it jump into the box. Together with the children, count the number of balls left in the holes. How many yellow, pink, orange and blue balls are there?



You can find more tips, craft ideas and colouring pictures here : www.beleduc.de

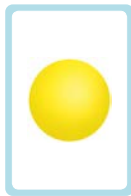
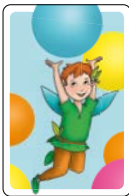


22611 Fairy Land

Les petits elfes magiques vivent cachés au fin fond de la forêt et dans de vastes prairies. Personne ne les a jamais vus. Pourtant, en se concentrant bien, on peut les entendre de temps à autre. Ici et là, un petit rire retentit et, à intervalle réguliers, c'est un « plop » sourd qui raisonne alors qu'ils jouent vraisemblablement à leur jeu préféré consistant à faire rebondir et disparaître des balles magiques colorées. Mais, seul l'elfe chanceux qui parvient à conserver ses balles jusqu'à la fin du jeu gagne.

Préparation du jeu

- Installer le plateau de jeu avec les trous sur la grille prémontée dans la boîte du jeu afin de mettre en place le terrain de jeu des elfes.
- Répartir les balles colorées sur les trous de façon aléatoire. 5 trous au total restent libres.



Distribuer les 4 cartes de couleur face cachée aux joueurs. Chaque joueur regarde sa carte sans la montrer et mémorise sa couleur. (Exemple : sa carte est jaune) Le joueur essaie alors de faire en sorte que la couleur jaune reste le plus longtemps possible dans le jeu en faisant disparaître les autres balles de couleur.

Les cartes de couleur restantes ne sont pas nécessaires s'il n'y a que 2 ou 3 joueurs et sont donc mises de côté.

Mélanger toutes les 34 cartes d'action vertes. Distribuer deux cartes face cachée par joueur et former un tas avec le reste des cartes. Chaque joueur peut alors regarder ses cartes d'action.

Déroulement du jeu

Une fois que les cartes sont distribuées et que chaque joueur possède une carte de couleur et 2 cartes d'action, le joueur le plus jeune commence et joue l'une de ses deux cartes d'action.

Pour ce faire, il place la carte face vers le haut à côté du tas de carte, il effectue son action et pioche immédiatement une nouvelle carte dans le tas. Chaque joueur doit toujours avoir 2 cartes d'action en sa possession.

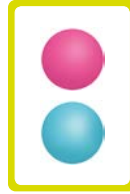


Cartes d'action:



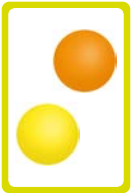
Ou/ou

Avec cette carte, il est possible de faire disparaître une balle bleue OU orange en appuyant dessus.



Côte à côte

Si le joueur trouve la combinaison des deux balles de couleur voisines représentée, il peut faire disparaître l'une des deux. Dans cet exemple, la balle bleue OU la balle rose.



Diagonale

Si le joueur trouve la combinaison des deux balles de couleur se trouvant en diagonale l'une par rapport à l'autre représentée, il peut faire disparaître l'une d'entre elles. Dans cet exemple : la balle jaune OU la balle orange



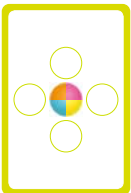
Joker

Avec cette carte, le joueur peut faire disparaître la balle de son choix.



Lancer de balle

Avec cette carte, il est possible de sélectionner librement la balle que l'on souhaite prendre. Tous les joueurs mémorisent la position où se trouvait la balle sur le plateau de jeu. Le joueur peut alors essayer de lancer la balle 3 fois dans la boîte. Lorsque la balle atterrit dans un trou, il peut faire disparaître l'une des balles voisines en appuyant dessus. Si la nouvelle place de la balle ne convient pas au joueur et qu'il lui reste des tentatives de lancer, il peut alors la relancer. Si, après 3 lancers, il ne parvient pas à placer sa balle sur un trou libre, alors la balle est replacée à sa place d'origine sans qu'il ne puisse faire disparaître aucune balle.



Balle isolée

Avec cette carte, il est possible de choisir n'importe quelle balle qui ne possède pas de balle voisine directe, dans le sens horizontal ou vertical. La balle peut également se trouver sur le bord du plateau de jeu.

Si aucune des cartes qu'il détient ne peut être jouée, le joueur peut également jeter ses cartes sur la pile de défausse et en piocher deux nouvelles. Ces nouvelles cartes ne pourront être utilisées que lors du tour suivant.

Celui qui n'a plus de balle de sa couleur sur le terrain de jeu, le signale et se retire du jeu. Le joueur pose alors ses cartes d'action sur le tas de défausse. Si la pioche est épuisée, le tas de défausse est de nouveau mélangé pour reformer la pioche.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un seul des joueurs possède encore une ou plusieurs balles sur le plateau de jeu. Cet elfe magique chanceux gagne le jeu !

Variante de jeu

Chaque joueur choisit sa couleur de balle et place la carte de couleur correspondante face vers le haut devant lui. Cette variante où les cartes sont visibles convient particulièrement pour les plus jeunes enfants.



CONSEILS POUR LES PARENTS

Parlez des différentes créatures imaginaires avec les enfants et faites-leur énumérer celles qu'ils connaissent. Réfléchissez ensemble aux pouvoirs de ces différentes créatures et à leur apparence. Un troll est-il plutôt grand ou petit ? Un nain peut-il voler comme une fée ? Cela développera le vocabulaire et la communication de l'enfant tout en stimulant son imagination.



CONSEILS POUR LES ÉDUCATEURS



Dans le monde imaginaire (3 ans et +) :

Faites une petite promenade en forêt avec les enfants. Réfléchissez ensemble aux endroits dans lesquels les elfes pourraient se cacher. Dans un trou d'arbre ? Sous une branche de sapin ? Ramassez quelques pommes de pin, des pierres et d'autres éléments naturels afin de confectionner une petite cachette d'elfe dans l'école maternelle.



L'univers des elfes en bocal (4 ans et +) :

Avec les enfants, recréez la petite forêt enchantée des elfes. Pour ce faire, donnez aux enfants des bocaux dans lesquels ils pourront coller et placer différents éléments comme de la mousse, des paillettes ou d'autres décorations à saupoudrer. Les elfes peuvent être découpés avec un modèle dans du carton, puis collés ou de petites figurines peuvent être placées dans le bocal. Des petites bougies chauffe-plat à LED lumineuses apporteront une touche de magie supplémentaire dans les bocaux !



Jeter et compter les balles (5 ans et +) :

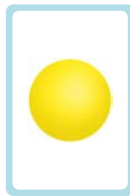
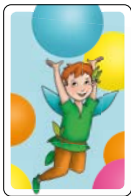
Placez la boîte avec le plateau de jeu au centre. Chaque enfant reçoit une balle et peut essayer de la lancer dans la boîte. Les enfants comptent ensemble les balles qui ont été lancées dans des trous. Combien de balles jaunes, roses, orange ou bleues y a-t-il ?

22611 Fairy Land

Los pequeños elfos mágicos viven escondidos en las profundidades de los bosques y en los anchos prados. Nadie los ve, pero de vez en cuando se les puede oír si se escucha con atención. Si en ocasiones se escuchan risillas y un «plop» sordo en intervalos regulares, eso probablemente significa que están jugando a su juego favorito y que están haciendo saltar y desaparecer bolas mágicas de colores. Sin embargo, solo ganará el juego el elfo afortunado que mantenga sus bolas hasta el final.

Preparación del juego

- Colocar el tablero con los agujeros sobre la cuadrícula de la caja para abrir el campo de juego de los elfos.
- Repartir las bolas de colores por los agujeros de forma aleatoria. En total, deben quedar 5 agujeros libres.



Repartir las 4 tarjetas de colores a los jugadores. Cada jugador mira su tarjeta a escondidas y memoriza su color. (Ejemplo: amarillo) El jugador intentará aguantar con su color, el amarillo, el máximo tiempo posible en el juego y hacer desaparecer las otras bolas de colores.

Si juegan solo 2 o 3 jugadores, las tarjetas de colores que sobran no son necesarias, por lo que se deben dejar a un lado.

Mezclar todas 34 las tarjetas de acción. Repartir dos tarjetas ocultas a cada jugador y hacer un montón con las tarjetas que sobren. Cada jugador puede mirar solo sus tarjetas de acción.



Desarrollo del juego

Una vez repartidas las tarjetas y que cada jugador tenga su tarjeta de color y sus 2 tarjetas de acción, el más joven comienza jugando con una de las dos tarjetas de acción.

Para ello, coloca la tarjeta descubierta junto al montón de tarjetas, realiza su acción y después coge directamente una nueva tarjeta del montón. Cada jugador debe tener siempre 2 tarjetas de acción en la mano.

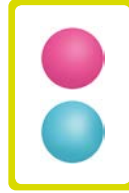


Tarjetas de acción:



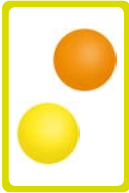
O una u otra

Con esta tarjeta, se puede presionar o bien una bola azul O una bola naranja.



Una al lado de la otra

Si el jugador encuentra la combinación de colores que se muestra en la tarjeta en dos bolas que estén una al lado de la otra, puede presionar una de esas bolas. En este ejemplo, o bien la bola azul O la bola rosa.



Diagonal

Si el jugador encuentra la combinación de colores que se representa en la tarjeta en dos bolas que se encuentren una junta a la otra en diagonal, podrá hundir una de las dos. En el ejemplo: o la amarilla O la naranja.



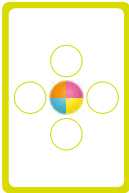
Comodín

Con esta tarjeta, el jugador puede presionar cualquier bola que elija.



Lanzar la bola

Con esta tarjeta, se puede elegir y sacar cualquier bola del tablero. Todos los jugadores deben recordar la posición que la bola tenía en el campo de juego. Después, el jugador tendrá 3 intentos para hacer saltar la bola en la caja. Allá donde caiga, el jugador podrá elegir una de las bolas vecinas y hacerla desaparecer. Si al jugador no le gusta la nueva posición de la bola, puede repetir el lanzamiento si aún le quedan intentos. Si después de 3 intentos no consigue colocar la bola en ningún hueco libre, la bola se devolverá a su lugar original sin que se hunda ninguna bola.



Sin vecinos

Con esta tarjeta, se puede elegir cualquier bola que no tenga ninguna otra bola vecina ni en horizontal ni en vertical. Esta bola también puede estar en el borde del tablero.

Si ninguna de las tarjetas que el jugador tiene en la mano sirven, puede dejar estar tarjetas en el montón de tarjetas y coger dos nuevas. Sin embargo, las nuevas tarjetas solo pueden usarse en el siguiente turno.

El que ya no tenga más bolas en el campo de juego, se identifica y abandona el juego. Este jugador dejará sus tarjetas en el montón. Si el montón de tarjetas se utiliza por completo, se mezcla de nuevo.



Final del juego

El juego finaliza en cuanto solo un jugador tenga una o varias bolas en el tablero de juego. ¡Este afortunado elfo mágico será el ganador del juego!

Variante del juego

Cada jugador selecciona sus bolas de colores y coloca delante de sí mismo la tarjeta de colores de forma visible. Esta variante, en la que el color no es secreto, es especialmente apropiada para jugadores más jóvenes.



CONSEJOS PARA LOS PADRES

Hable con su hijo o su hija sobre distintos seres fantásticos y deje que le cuente cuáles conoce. Reflexionen juntos sobre qué capacidades especiales tienen los distintos seres y qué aspecto tienen. ¿Un trol es grande o es pequeño? ¿Los enanos pueden volar como las hadas? Esto ampliará el vocabulario y las habilidades comunicativas y estimulará la imaginación de los niños y niñas.



CONSEJOS PARA EDUCADORES



En el reino de la fantasía (3+):

Dé un pequeño paseo con los niños por el bosque. Reflexionen juntos dónde se podrían esconder los elfos. ¿Dentro del hueco de un árbol? ¿Debajo de la rama de un pino? Recolecte junto con los niños pequeñas pinas, piedras y otros materiales naturales para formar un pequeño escondite para elfos en la guardería.



Mundo élfico dentro de un tarro (4+):

Haga con los niños un pequeño bosque encantado de elfos. Para ello, deje que los niños peguen y rellenen tarros de cristal que tengan tapa con distintos materiales, como musgo, purpura y otra decoración que se pueda esparcir. Los elfos se pueden recortar con patrones de cartón y después se pueden pegar o colocarse pequeñas figuras en los tarros. ¡Las brillantes velitas de té led hacen que los tarros tengan una apariencia todavía más mágica!



Lanzar bolas y contar (5+):

Coloque la caja y el tablero del juego en el centro. Cada niño y niña recibe una bola y tiene un intento de hacerla botar dentro de la caja. Cuente con los niños las bolas que han quedado dentro de los agujeros. ¿Cuántas bolas amarillas, rosas, naranjas y azules hay?

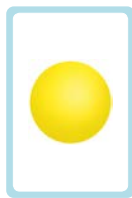
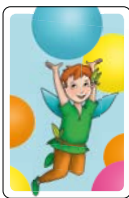


22611 Fairy Land

De kleine magische elfjes leven verborgen in diepe bossen en verre weiden. Niemand krijgt ze ooit te zien. Maar af en toe kun je ze horen, als je maar goed luistert. Als er hier en daar een zachte giechel en er af en toe een „plop“ te horen is, dan spelen ze waarschijnlijk hun favoriete spel, waarbij ze gekleurde toverballen laten stuiten en laten verdwijnen. Maar alleen het gelukkige elfje dat de ballen tot het einde houdt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- Plaats het speelbord met de gaten op het rooster in de doos om de speelweide voor de elfjes te maken.
- Verdeel de gekleurde ballen willekeurig over de gaten. Er blijven nog 5 gaten vrij.



Verdeel de 4 kleurenkaarten met de beeldzijde naar beneden over de spelers. Elke speler kijkt naar zijn kaart en onthoudt zijn kleur. (Voorbeeld: geel) De speler probeert zo lang mogelijk in het spel te blijven met de kleur geel en probeert de ballen met de andere kleuren te laten verdwijnen.

Bij 2 of 3 spelers zijn de andere kleurenkaarten niet nodig en deze kunnen apart worden gelegd.

Schud alle 34 groene actiekaarten. Verdeel twee kaarten met de beeldzijde naar beneden over elke speler en vorm een stapel met de resterende kaarten. Elke speler mag zijn actiekaarten bekijken.

Spelverloop

Nadat de kaarten zijn uitgedeeld en elke speler één kleurenkaart en twee actiekaarten heeft, begint de jongste speler en speelt hij één van de twee actiekaarten.

Hij legt de kaart met de beeldzijde naar boven naast het de stapel kaarten, voert zijn actie uit en trekt een nieuwe kaart uit de stapel. Elke speler heeft altijd 2 actiekaarten in de hand.

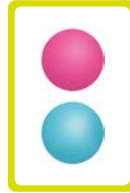


Actiekaarten:



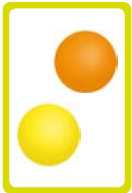
Of

Met deze kaart kan of een blauwe bal of een oranje bal naar beneden worden geduwd.



Zij aan zij

Als de speler de getoonde kleurencombinatie met twee naast elkaar liggende ballen vindt, mag hij een van de ballen naar beneden drukken. In dit voorbeeld blauw of roze.



Diagonaal

Als de speler de kleurencombinatie met twee ballen diagonaal ten opzichte van elkaar vindt, mag hij een van de ballen naar beneden duwen. In het voorbeeld: Geel of oranje



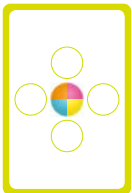
Joker

Met deze kaart mag de speler een willekeurige bal naar beneden duwen.



Gooi de bal

Met deze kaart kan een willekeurige bal worden gekozen om van het speelbord te worden gehaald. Alle spelers herinneren zich de positie die de bal op het speelveld had. Nu heeft de speler 3 pogingen om de bal in de doos te laten stuiteren. Op de plaats waar de bal landt, mag hij elke aangrenzende bal naar beneden duwen. Als de speler niet tevreden is met de plaats waar de bal terecht is gekomen en er mogen nog steeds pogingen worden ondernomen, mag hij het nog een keer proberen. Als de speler na 3 pogingen nog steeds geen vrij gat raakt, wordt de bal teruggezet op zijn oorspronkelijke plaats zonder een bal naar beneden te duwen.



Zonder burenen

Voor deze kaart mag je elke bal kiezen die geen directe burenen heeft, zowel verticaal als horizontaal. De bal mag ook aan de rand liggen.

Als met geen enkele kaart in de hand iets gedaan kan worden, dan mag de speler zijn twee kaarten op de stapel leggen en twee nieuwe kaarten trekken. De nieuwe kaarten mogen pas bij de volgende beurt worden gebruikt.

Als een speler geen ballen meer op het speelveld heeft, zegt de speler dat en stopt het spel voor deze speler. De speler legt zijn kaarten op de stapel. Als de stapel opgebruikt is, worden de kaarten nieuw geschud.



Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer de laatste speler nog één of meer ballen op het speelbord heeft. Dit gelukkige magische elfje wint het spel!

Spelvariant

Elke speler kiest zijn kleur en legt de juiste kleurkaart voor zich neer. Deze niet-geheime variant is vooral geschikt voor jongere kinderen.



TIPS VOOR OUDERS

Praat met de kinderen over verschillende fantasiewezens en laat ze een lijst maken van de wezens die ze kennen. Denk samen na over de bijzondere kenmerken van verschillende wezens en hoe ze er uitzien. Is een trol groot of klein? Kan een dwerg vliegen als een fee? Dit bevordert de woordenschat, de communicatieve vaardigheden en stimuleert de verbeelding van het kind.



TIPS VOOR LEERKRACHTEN



In het rijk van de fantasiewereld (3+):

Neem de kinderen mee op een kleine tocht door het bos. Bedenk samen waar de elfjes zich zouden kunnen verstoppen. In een holle boom? Onder een grote tak? Verzamel met de kinderen kleine takjes, stenen en andere natuurlijke materialen om een kleine elfenverstopplaats in de kleuterschool te creëren.



Sprookjeswereld jampot (4+):

Ga met de kinderen knutselen en maak samen een klein elfenbos. Gebruik afsluitbare glazen potten en versier deze met mos, glitter of andere decoratie. De elfjes kunnen met een sjabloon worden uitgesneden uit karton. Plaats de elfjes in de pot als kleine figuren. Sprankelende led-theelichtjes maken de glazen potten nog magischer!



Gooi & tel ballen (5+):

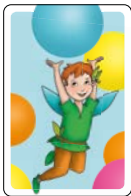
Plaats de doos samen met het speelbord in het midden. Elk kind krijgt een bal en kan proberen deze in de doos te laten stuiteren. Tel samen met de kinderen het aantal ballen dat nog in de gaten zit. Hoeveel gele, roze, oranje en blauwe ballen zijn er?

22611 Fairy Land

I piccoli elfi magici vivono nascosti in fitti boschi e ampi prati. Nessuno li vede mai ma ogni tanto, se si ascolta con attenzione, si possono sentire. Se si sentono risatine sommesse e un „plop” sordo a intervalli regolari, allora probabilmente stanno giocando al loro gioco preferito, facendo rimbalzare e scomparire magiche palline colorate. Sarà solo l'elfo più fortunato, che conserva le sue palline fino alla fine, a vincere la partita.

Preparazione del gioco

- Posizionare il tabellone con i fori sulla griglia nella scatola del gioco per aprire il parco giochi per gli elfi.
- Distribuire le palline colorate in modo casuale sui fori. In totale rimangono liberi 5 fori.



Distribuire le 4 carte colorate coperte ai giocatori. Ogni giocatore guarda la sua carta, senza farla vedere agli altri, e ne ricorda il colore. (Esempio: giallo) Il giocatore cerca quindi di rimanere in gioco con il colore giallo il più a lungo possibile e di far sparire le palline degli altri colori.

Se i giocatori sono solo 2 o 3 le carte colorate in eccesso non sono necessarie e possono quindi essere messe da parte.

Mischiare tutte le 34 carte Azione verdi. Distribuire due carte coperte ad ogni giocatore e formare un mazzo con le carte rimanenti. Ogni giocatore può guardare le proprie carte Azione.



Svolgimento del gioco

Dopo che le carte sono state distribuite e ogni giocatore ha una carta colorata e 2 carte Azione, il giocatore più giovane inizia e gioca una delle due carte Azione.

Mette la carta scoperta accanto al mazzo di carte, compie la sua azione e pesca una nuova carta direttamente dal mazzo. Ogni giocatore ha sempre 2 carte Azione in mano.

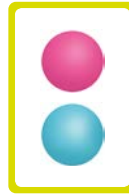


Carte Azione:



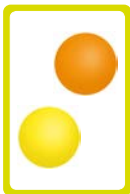
Alternativa

Con questa carta è possibile spingere verso il basso una pallina blu OPPURE una pallina arancione.



Vicino

Se il giocatore trova la combinazione di colori rappresentata in due palline vicine, può spingere verso il basso una di esse. In questo esempio blu OPPURE rosa.



Diagonale

Se il giocatore trova la combinazione di colori rappresentata in due palline in diagonale l'una rispetto all'altra, può spingerne una verso il basso. Nell'esempio: giallo OPPURE arancione



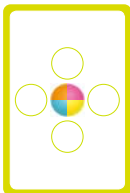
Jolly

Questa carta permette al giocatore di spingere verso il basso qualsiasi pallina.



Lancia la palla

Con questa carta, si può togliere dal tabellone una pallina qualsiasi. Tutti i giocatori ricordano la posizione della pallina. Ora il giocatore ha 3 tentativi per far rimbalzare la pallina nella scatola e può spingere verso il basso qualsiasi pallina vicina al punto in cui atterra. Se al giocatore non piace la nuova posizione e ha ancora tentativi a disposizione, può ritentare. Se non colpisce una buca libera dopo 3 tentativi, la pallina viene rimessa nella posizione originale senza spingere verso il basso alcuna pallina.



Senza vicini

Per questa carta si può scegliere qualsiasi pallina che non abbia vicini diretti in verticale e in orizzontale. La pallina può anche trovarsi sul bordo.

Se nessuna delle carte in mano è giocabile, il giocatore può scartare le sue due carte nel mazzo degli scarti e pescarne due nuove. Le nuove carte possono essere giocate solo al turno successivo.

Chi non ha più palline sul campo di gioco rivela la sua identità e viene eliminato. Il giocatore mette le sue carte sul mazzo degli scarti. Una volta finite le carte del mazzo, si rimescolano gli scarti.

Fine del gioco

Il gioco termina quando sul tabellone rimane un solo giocatore con una o più palline. Questo fortunato elfo magico vince la partita!

Variante del gioco

Ogni giocatore sceglie il colore della sua pallina e mette davanti a sé la carta del colore corrispondente. Questa variante a carte scoperte è particolarmente adatta per i bambini più piccoli.



CONSIGLI PER I GENITORI

Parlate con vostro figlio di diverse creature di fantasia e fategli elencare quelle che conosce. Riflettete insieme su quali poteri speciali possiedono i diversi esseri e che aspetto hanno. I troll sono grandi o piccoli? I nani possono volare come le fate? Ciò promuove il lessico, la capacità comunicativa e la fantasia del bambino.



CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI



Nel regno della fantasia (3+):

Fate una passeggiata nel bosco insieme ai bambini. Stimolateli a immaginare dove potrebbero nascondersi gli elfi. In un albero cavo? Sotto un ramo di abete? Raccogliete con i bambini piccole pigne, pietre e altri materiali naturali per costruire un piccolo nascondiglio per elfi nella scuola materna.



Barattolo per conservare il mondo degli elfi (4+):

Create con i bambini un piccolo bosco elfico incantato. Invitate i bambini a riempire barattoli richiudibili con diversi materiali come muschio, brillantini o altre decorazioni da spargere e incollare. Potete realizzare degli elfi di cartone e incollarli oppure, se li avete sotto forma di personaggi, potete sistemarli all'interno del vaso. Gli scintillanti lumini a LED danno ai barattoli un aspetto ancor più magico!



Lancia le palline e conta (5+):

Mettete la scatola al centro insieme al tabellone. Ogni bambino riceve una pallina e può provare a farla rimbalzare nella scatola. Insieme ai bambini, contate il numero di palline rimaste nelle buche. Quante palline gialle, rosa, arancioni e blu ci sono?



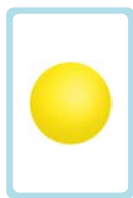
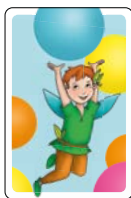
22611 Fairy Land

小魔力精灵隐藏在森林深处和广阔的草地中。没有人能看到他们。但有时候，如果你仔细听，你能够听到他们的声音。如果你听到了他们发出了“咯咯”的笑声，以及有规律的“扑扑”声，那可能是他们正在玩最爱的游戏：按下彩色魔术球，让球消失在视野中。但是游戏结束时，只有一直拥有自己的球的精灵才是赢家。

游戏准备：

-首先打开精灵们的运动场地：将带有孔的绿色板放置在游戏盒内。

-将彩色小球随机分布在各个孔上，最后留下5个孔不放小球。



将彩色卡片面朝下（有颜色的一面）发给游戏者。每个游戏者各自秘密地看一下自己的卡片，并记住自己的颜色，例如：黄色。在整个游戏过程中，游戏者努力让自己的彩球留在绿色孔板上，并尽量让其他颜色的球消失。

如果只有2个或3个游戏者，可以把不需要的色彩卡片放在一边。

随机打乱所有绿色动作卡片，然后将卡片面朝下发给每个游戏者两张动作卡片，并且剩余动作卡片叠在一起放在一旁。每个游戏者都可以查看自己的动作卡片。



怎么玩

发完卡片之后，每个游戏者都拥有1张色彩卡片和2张动作卡片，从年纪最小的游戏者开始，使用2张动作卡片中的其中1张。

该游戏者把动作卡片面朝上，放置在盒子边上，并按照卡片上的指示进行操作，完成后从旁边一叠中的动作卡片中，抽取新的一张动作卡片。游戏过程中，每个游戏者手中需要一直保持拥有2张动作卡片。



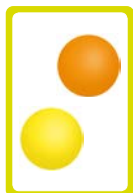
动作卡片：



两者之一
这张动作卡片指示：可以任意按下孔板上蓝色或者橘色的球。



并列
需要游戏者在孔板上发现：两个并排的球的颜色是否和动作卡片上的颜色一致，如果一致的话，则可以按下其中一个球。在这个示例中，可以按下蓝色或者粉色。



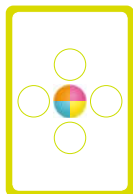
对角
需要游戏者在孔板上发现：两个彼此对角排列的球的颜色是否和动作卡片上的颜色一致，如果一致的话，则可以按下其中一个球。在该示例中：可以按下黄色或者橘色。



幸运王牌
这张动作卡片表示游戏者可以按下任意一个球。



抛球
游戏者拿到这张动作卡片后，可以选择从孔板上拿下任意一个球。所有游戏者要记得这个球原来的位置。该游戏者有3次机会把球反弹到孔板上，无论球落在哪个孔上，该游戏者都可以按下任何与其相邻的球。如果游戏者不喜欢球的新位置并且还有尝试次数，他/她可以继续尝试。如果该游戏者在3次尝试后仍未击中一个空的孔，则将球放回原来的位置，其他球没有变化。



无相邻
游戏者拿到这张动作卡片后，可以选择任意一个在垂直以及水平方向上都没有直接相邻的球。这个球也可以是位于孔板边缘上的。

如果游戏者手中的动作卡片都无法执行，也可以将他/她的两张动作卡片放回旁边的牌堆里，并抽取两张新的动作卡片。新的动作卡片只能下一轮使用。

如果一个游戏者的球全都被按下去了，他就被淘汰了，并需要亮出自己的色彩卡片。该游戏者需要将动作卡片放到旁边的牌堆上。如果牌堆动作卡片全都用完了，则重新洗牌。



当孔板上只剩下最后一个游戏者的同一种颜色球的时候，游戏结束。这个幸运的魔法精灵就赢得了比赛！

游戏多样化

每个游戏者选择一个颜色的彩球，并将相对应的色彩卡片放在自己面前。这些操作都是公开的，大家都互相看的见，这个游戏方式适合年纪更小的孩子们玩。



给家长的小建议

和你的孩子一起探讨不同的科幻生物，让他们列出一些他们知道的生物名称。一起思考不同生物的特殊能力以及他们的外观。穴居巨怪（北欧神话）会变大变小吗？小矮人会像童话里一样飞吗？这样可以培养孩子词汇量，沟通技巧，并激发孩子的想象力。



给老师的小贴士



幻想世界（3+）：

带着孩子们穿越森林，一起共同探讨，思考精灵可能藏在哪儿。在空心树里？在冷杉树枝下？和孩子们一起收集小冷杉果，石头和其他天然材料，在托育机构里建造一个小精灵藏身处。



精灵世界果酱罐（4+）：

和孩子们一起为精灵创造一个小魔法森林。让孩子们用不同的材料：苔藓，亮晶晶的东西，以及其他类似材料，填充并装饰可重复使用的密封的罐子。可以在纸上画上精灵并将精灵剪下来并粘在罐子上，也可以把罐子当作一个小矮人的屋子，亮着光的LED灯会使罐子看起来更加魔幻哦！



抛球&数数（5+）：

将盒子和游戏板放在中间。每个孩子都拿一个球，然后尝试着让球跳入盒子里。和孩子们一起数留在洞里的彩球的数量。有多少个是黄色的，粉色的，橙色的，蓝色的球呢？

Autor



Karin Hetling lebt in Osnabrück und ist hauptberuflich Lehrerin an einer Schule für körperliche und motorische Entwicklung, die sich auch auf den Bereich der Inklusion fokussiert hat. Ihre beruflichen Erfahrungen verhelfen Karin Hetling Spielideen zu entwickeln, die alle Kinder begeistern. Im Jahr 2010 gewann sie das Spielautoren-Stipendium der „Jury Spiel des Jahres“. Seit 2012 hat sie bereits elf Spiele veröffentlicht.

Im Jahr 2015 wurde ein Spiel von ihr zum „Kinderspiel des Jahres“ nominiert.

Author

Karin Hetling lives in Osnabrück and works as a teacher in a school for children with learning difficulties. The school specialises in helping children with physical and motor development challenges and focuses on the area of inclusion. Her professional experiences help Karin Hetling to create ideas for games which appeal to all children. In 2010 she won the game author's scholarship for "Jury game of the year". She has already published eleven games since 2012.

In 2015 one of her games was nominated for the prestigious German "Children's Game of the Year" award ("Kinderspiel des Jahres").



Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)

beleduc



MORE GAMES

FOR ALL YOUNG EXPLORERS: PLAYING, LEARNING, HAVING FUN!



Subject to change. Valid while stock is available.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de



© beleduc 2020

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The beleduc logo, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' each have a small yellow and red dot above them. The logo is set against a white, rounded rectangular background.