

PRIMO

Cubetto en de Verdwaalde Ballon

Boek 



Een opmerking:

De reis zal moeilijk zijn en Cubetto heeft mogelijk je hulp nodig om een aantal zeer lastige algoritmen uit te voeren. Zorg ervoor dat je je eerst voorbereidt door te leren om Cubetto in alle richtingen te bewegen: vooruit, links en rechts! Als je je eenmaal op je gemak voelt bij het reizen met Cubetto, ben je klaar om te beginnen.



**Bezoek [primotoys.com/](https://primotoys.com/resources)
resources voor tips en
hints over het gebruik van
de boeken en kaarten.**

Verhaal door Erin Eby
Illustratie door Momo

Opstelling:

Verzamel alle acht kaarten voor dit verhaal uit de doos. Je kunt ze herkennen door naar het ballonsymbool in de rechterbovenhoek te zoeken!

Kijk naar het nummer in het symbool en leg elke kaart in numerieke volgorde neer volgens de onderstaande opstelling.

Deze kaarten zijn de doelstellingen van elke taak. Verzamel de nummers '1' tot en met '8' terwijl je door Cubetto navigeert door zijn avontuur!

Wat je gaat leren:

Voor dit avontuur zul je leren denken met onze nieuwe vriend, het willekeurige blok! Onverwachte wendingen en bochten wachten op je, en geen 'willekeurig' avontuur is ooit hetzelfde. Denk eraan om na het gebruik van het willekeurige blok het bord na elk gebruik leeg te maken. Succes!

	A	B	C	D	E	F
1		8				
2						
3		7		1		4
4			6	3		
5		2				
6				5		

Na veel studeren haalde Cubetto zijn wiskunde-examen! Papa heeft voor hem een speciaal cadeau meegebracht om het te vieren: een ballonvaart!

Cubetto tuurt over de rand van de hoge rieten mand. De grond verdwijnt snel. Een stroom hete lucht blaast tegen zijn gezicht terwijl ze de lucht in gaan.

‘Het lijkt een winderige dag. Ik hoop dat het onze reis niet beïnvloedt!’ zegt papa.



Het is een erg winderige dag. Cubetto kan een aantal onverwachte bewegingen maken, dankzij onze nieuwe vriend: het willekeurige blok! Door het willekeurige blok kan Cubetto in alle mogelijke richtingen bewegen. Gebruik voorlopig echter alle blokken om bij de ballon te komen!



“Goedemorgen, lieve kubussen! We varen nu op een hoogte van 200 meter”, kondigt Owlay Longhay aan, Cubetto’s trouwe piloot voor vandaag.

Wind blaast suikerspinwolken naar de bergen in het westen. Een duif zweeft hoog in de lucht.

Owlay trekt aan een dik koord. “Kijk eens naar beneden jongens.” Owlay geeuwt als een nieuwe windvlaag de mand heen en weer wiegt.



De wind is sterk en de ballon schommelt mee! Plaats een willekeurig blok op het bord en druk op de “Go” -knop. Wis nu de reeks en laat Cubetto de wolken bereiken!



Vanaf deze hoogte kunnen ze de paden en tuinen van de stadsdierentuin herkennen. Cubetto ziet de vorm van een beer die op een rots ligt te zonnen.

Een windvlaag blaast een groene ballon los van een houder. Het lijkt uit alle richtingen te waaien!

Plots voelt de groep de ballon snel naar de rand van de stad zweven.

Cubetto kijkt naar hun piloot om zijn zenuwen te kalmeren, maar Owlay slaapt!
“VADER!”



Een sterke windstoot slaat de ballon heen en weer. Gebruik een willekeurig blok. Kijk of je Cubetto en zijn vader kunt helpen om veilig naar de dieren­tuin te gaan!



Cubetto's vader kijkt Owlay aan. "Oh nee Cubetto! Uilen zijn nachtdieren - geen wonder dat hij slaapt !! "

"Ik denk dat we alleen maar een tijdje van het uitzicht kunnen genieten." Cubetto's vader tuurt over de mand.

"KIJK PAPA !! De haven! Ik kan je kantoor zien! En daar zit mevrouw Palla in haar gekke hoed !! " Cubetto's zorgen maken plaats voor opwinding.



Leg TWEE willekeurige blokken op het bord en druk op de "Go" -knop. Ga nu naar de haven!



Plotseling zonder
waarschuwing wordt de
bemanning verrast door een
nieuwe windstoot.

“OH!”

Cubetto slaakt een zucht,
maar zijn vader kijkt alleen
naar het prachtige landschap
beneden.

‘Kijk naar de ruïnes van de
oude stad vanaf hier Cubetto.
Ze hebben er nog nooit zo
groots uitgezien!’ “

De zon werpt een schaduw op
de pilaren, waardoor ze op
een zonnewijzer op de grond
lijken.



Verplaats Cubetto twee blokken
naar het westen en gebruik dan een
willekeurig blok.

Wis nu je reeks en leid Cubetto om, om
de ruïnes te vinden!



WHOOOESHHH...

Met een verrassende snelheid draait de ballon westwaarts en gaat snel de bergen in.

Ze gaan over de besneeuwde bergtop !!!

“VADER! We moeten Owlay wakker maken !! “ Papa schudt de piloot, maar er komt alleen een zacht gesnurk uit.



Ga een vierkant naar het noorden en gebruik dan een willekeurig blok.

Navigeer terug naar de besneeuwde bergtoppen!



Ze kunnen niets doen!

**Terwijl ze de zonovergoten
piek oversteken, strekt een
uitgestrekte woestijn zich
beneden uit. “Hoe zullen we
ooit de weg terug vinden?”
Cubetto staat op het punt van
tranen.**

**Op dat moment vliegt er een
majestueuze duif voorbij.
Hij draait twee keer om de
mand.**

**Papa heeft een idee. Hij weet
precies wat hij moet doen!**



**Plaats twee willekeurige blokken op
het bord en druk op “Go”. Wis nu je
reeks en volg die duif!**



“VOLG DIE VOGEL! Hij kent de weg naar huis! “ Opeens wordt Owlay wakker.

Met een snelle draai van zijn hoofd trekt hij aan het dikke touw. De mand zwaait naar links, dan naar rechts en begint terug te keren over de bergtop.

De onderliggende stad ziet eruit als een papieren kaart. Cubetto kan de buurt herkennen.

“ONS HUIS!” Cubetto giechelt van opluchting. Eindelijk thuis.



Ga twee velden naar het oosten en plaats twee willekeurige blokken op het bord. Druk op “Go”. Wis je reeks en help Cubetto de weg terug naar huis te vinden!





Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China
2021 © Moravia Consulting
ALL RIGHTS RESERVED
Primo Toys is a trademark of Moravia Consulting

primotoys.com