

mini

Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



FUNKEL- SCHATZ



Dragon's Breath · Trésor de glace · Fonkelschat
Tesoro brillante · Il tesoro sfavillante

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Funkelschatz

Ein spannendes Sammelspiel
für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autoren: Lena & Günter Burkhardt
Illustration: Daniel Döbner
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 Minuten





Bei einem ihrer Streifzüge entdecken die Drachenkinder Mira, Feo, Luna und Diego einen ungewöhnlichen Schatz: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Gerne würden sie den Schatz mit in ihre Höhlen nehmen. Nur leider ist die Eis-Säule viel zu schwer! Da hilft nur eins: Sie müssen sie zum Schmelzen bringen. Doch das mit dem Feuerspucken ist gar nicht so leicht. Statt Feuer kommt bei ihnen nur heiße Luft. Da haben die vier eine Idee: Sie holen ihren Papa zur Hilfe.

Und es klappt tatsächlich! Durch Papas Feueratem beginnt die Säule zu tauen und nach und nach purzeln die Funkelsteine herunter. Schnell sammeln die Drachenkinder die kostbaren Schätze ein.

Welches Drachenkind hat wohl am Ende die meisten Funkelsteine gesammelt?

Spielinhalt

4 Eis-Ringe, 45 Funkelsteine (je 9 in 5 Farben), 5 Funkelstein-Plättchen, 1 Eisschollen-Plättchen, 1 Drachepapa

Vor dem ersten Spiel

Löst die Funkelstein-Plättchen und das Eisschollen-Plättchen vorsichtig aus dem Tableau. Das Tableau könnt ihr danach entsorgen.



Spielvorbereitung



- Legt das **Eisschollen-Plättchen** für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches.
- Spielt ihr zu zweit oder zu viert, dann stapelt um das Eisschollen-Plättchen alle 4 **Eis-Ringe** übereinander zu einer Eis-Säule. Spielt ihr zu dritt, dann stapelt nur 3 Eis-Ringe übereinander.
- Spielt ihr zu zweit oder zu viert, dann befüllt die Eis-Säule vorsichtig mit allen Funkelsteinen. Spielt ihr zu dritt, lasst ihr einen Funkelstein jeder Farbe in der Dose.
- Haltet den **Drachenpapa** und die **Funkelstein-Plättchen** bereit.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler unter euch beginnt und ist Startspieler. Stelle den Drachenpapa vor dich. Du darfst in dieser Runde „Feuerspucken“.

Eine Runde besteht aus:

- 1. Funkelstein-Plättchen auswählen**
- 2. Eis-Ring hochheben**
- 3. Funkelsteine verteilen**



1. Funkelstein-Plättchen auswählen

Spielt ihr zu dritt oder viert, dann gilt:

Dein linker Nachbar wählt zuerst aus allen Funkelstein-Plättchen eines aus und legt es offen vor sich ab. Die anderen Mitspieler folgen nacheinander im Uhrzeigersinn. Du darfst dir als Letzter ein Funkelstein-Plättchen nehmen. Alle übrigen Funkelstein-Plättchen bleiben liegen.

Spielt ihr nur zu zweit, dann gilt:

Dein Mitspieler darf sich zuerst ein Funkelstein-Plättchen aussuchen und offen vor sich legen. Danach darfst du dir eines aussuchen und offen zu dir nehmen. Anschließend nimmt dein Mitspieler ein zweites Funkelstein-Plättchen und danach du dir ebenfalls ein zweites.

Hinweis: Seht euch die Eis-Säule genau an. Der Spieler mit dem Drachenpapa wird den obersten Eis-Ring „zum Schmelzen bringen“, d.h. er nimmt ihn vorsichtig herunter. Wählt das Funkelstein-Plättchen aus, von dem ihr denkt, dass in dieser Runde möglichst viele Funkelsteine in dieser Farbe von der Eis-Säule herunterfallen werden.

2. Eis-Ring hochheben

Nimm nun den obersten Eis-Ring vorsichtig herunter. Dadurch purzeln Funkelsteine herab.



Es gelten folgende Drachen-Regeln:

- Du darfst zum Herunternehmen des Eis-Rings eine oder beide Hände nehmen.
- Deine Finger dürfen nur den obersten Eis-Ring anfassen. Erlaubt ist auch, dass deine Finger während des Wegnehmens einzelne Funkelsteine berühren.
- Funkelsteine, die auf dem obersten Eis-Ring liegen, kannst du auf die Eis-Säule zurückkippen oder herunterpurzeln lassen.

Der Eis-Ring wird danach aus dem Spiel genommen.

Hinweis: Du kannst versuchen, taktisch zu spielen: Nimm den Eis-Ring so vorsichtig herunter, dass möglichst wenige Funkelsteine für deine Mitspieler herunterfallen. Du musst dabei aber in jedem Fall die Drachen-Regeln beachten.



3. Funkelsteine verteilen

Der Startspieler darf beginnen: Sieh dir die Farbe deines Funkelstein-Plättchens an. Nimm alle heruntergefallenen Funkelsteine dieser Farbe und lege sie vor dir als persönlichen Vorrat ab.

Beim Spiel zu zweit darfst du dir alle Funkelsteine deiner beiden Farben nehmen. Sind keine Funkelsteine in deiner Farbe heruntergefallen, gehst du in dieser Runde leider leer aus. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn und sammeln ihre Funkelsteine ein.

Alle Funkelsteine, die nach dem Verteilen noch übrig sind, kommen zurück in die Dose und sind damit aus dem Spiel.

Gib den Drachenpapa im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Jetzt beginnt eine neue Runde.

Hinweis: Beim Hochheben eines Eis-Rings schirmt ihr am besten euren persönlichen Vorrat mit einer Hand ab. So vermischen sich keine herunterfallenden Edelsteine mit eurem persönlichen Vorrat.



Spielende

Das Spiel endet, nachdem der letzte Eis-Ring genommen wurde. Spielt die Runde noch zu Ende und verteilt die Funkelsteine, die nicht mehr auf dem Eisschollen-Plättchen liegen, anhand eurer ausgewählten Funkelstein-Plättchen.

Schaut nun nach, wer gewonnen hat. Zählt die Funkelsteine in eurem persönlichen Vorrat. Der Spieler mit den meisten Funkelsteinen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Gewinner.

Wenn euch das Zählen noch schwerfällt, legt ihr eure gesammelten Funkelsteine jeweils in einer Reihe nebeneinander. Der Spieler mit der längsten Reihe gewinnt.



Variante für jüngere Spieler

Zu Beginn des Spiels werden die Funkelstein-Plättchen verdeckt. Jeder Spieler darf sich ein Funkelstein-Plättchen nehmen und offen vor sich ablegen. Dieses Plättchen gilt dann für die gesamte Dauer des Spiels. Es muss also nicht vor jeder Runde ein Funkelstein-Plättchen ausgewählt werden.

Variante für geheime Spieler

In jeder Runde wählen die Spieler nacheinander aus den verdeckt liegenden Funkelstein-Plättchen eines geheim aus. So wissen die Spieler erst beim Verteilen der Funkelsteine, wer welche Farbe bekommt.

Hinweis für alle tapsigen Drachenkinder:

Fallen beim Verteilen der Funkelsteine oder zwischen den einzelnen Runden versehentlich Funkelsteine von der Eis-Säule herunter, legt sie einfach wieder auf die Eis-Säule zurück.



Dragon's Breath



An exciting collection game
for 2 - 4 players ages 5 and up.

Game Designers: Lena & Günter Burkhardt
Illustrations: Daniel Döbner
Game Developer: Markus Singer
Playtime: about 10 minutes



While out on one of their expeditions, the dragon children Mira, Feo, Luna and Diego discover an unusual treasure – a column of ice with sparkling stones frozen inside. They would really like to haul the treasure back to their cave, but unfortunately, the column of ice is too heavy. The only solution is to melt it. But breathing fire isn't easy when you're only a youngster. Instead of fire they only manage to blow hot air. The four of them then have an idea: they'll get their dad to help.

And it's the right decision! Dad's fire breath starts to melt the column, and little by little, the sparkling stones start to tumble out. The dragon children quickly collect the valuable treasures to take back to their cave.

Which dragon child will collect the most sparkling stones by the end of the game?

Game Contents

4 ice rings, 45 sparkling stones (9 in each of 5 colors),
5 sparkling stone tiles, 1 ice floe tile, 1 Dragon Dad

Before the First Game

Gently press out the sparkling stone tiles and the ice floe tile. The cardboard surrounds can be disposed of.



Game Setup

ENGLISH



- Place the ice **floe tile** within easy reach of everyone in the middle of the table
- If you are playing with two or four players, stack all 4 **ice rings** on top of each other around the ice floe to form an ice column. If there are three players, only 3 ice rings are stacked on top of each other.
- If you are playing with two or four players, then carefully fill the ice column with all the **sparkling stones**. If there are three players, leave one sparkling stone of each color in the tin.
- Get the **Dragon Dad** and the **sparkling stone tiles** ready.

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The most daring player among you goes first. Place the Dragon Dad in front of them. During this round, they are the player who gets to “breathe fire!” Each round consists of:

1. Picking Sparkling Stone Tiles
2. Lifting an Ice Ring
3. Distributing the Sparkling Stones



1. Picking Sparkling Stone Tile

If there are three or four players:

The player to the left of Dragon Dad chooses one of the sparkling stone tiles and places it face-up in front of themselves. The other players do the same one after the other in a clockwise direction. Dragon Dad chooses their sparkling stone tile last. The remaining tile(s) stay where they are.

If there are two players:

Dragon Dad's opponent picks a sparkling stone tile first and places it face up. Dragon Dad now choose one and place it face-up. The opponent takes a second sparkling stone tile, and then so does Dragon Dad.

Hint: Take a good look at the ice column. The player with the Dragon Dad will “melt” the top ice ring, i.e. they will carefully remove it. Select the tile according to how many sparkling stones of that color are likely to fall out of the ice column in this round.

2. Lifting the Ice Ring

Now, Dragon Dad carefully removes the uppermost ice ring. This will cause sparkling stones to fall down. You can remove the ring as quickly or as slowly as you like.



The following dragon rules apply:

- You may use one or both hands to remove the ice ring.
- Your fingers must only touch the top ice ring. It is also allowed for your fingers to touch some sparkling stones while removing the ice ring.
- If there are any sparkling stones on top of this ice ring, you can tilt it as you lift so that they either fall back into the ice column or tumble down the side.

This ice ring is now taken out of the game.

Hint: This where strategy comes into the game. Remove the ice ring in such a way that as few sparkling stones in the colors of your opponents fall out of the ice column. But at the same time, you must also take care to follow the dragon rules.



3. Distributing the Sparkling Stones

The starting player goes first again. Look at the color of your sparkling stone tile. Pick up all the fallen sparkling stones of that color and place them in front of you as your personal collection. When playing with just two players, pick up all the sparkling stones of both your colors. If no sparkling stones of your color(s) have fallen out of the ice columns, you will unfortunately come away from this round empty-handed. Continuing in a clockwise direction, each player collects their matching sparkling stones.

Any sparkling stones that are left over are returned to the tin and play no further part in the game.

Now pass the Dragon Dad clockwise to the next player. A new round is about to begin.

Hint: When lifting an ice ring, players should shield their personal collection with one hand. This prevents sparkling stones from mixing with your personal collection as they scatter around the table.



End of the Game

The game ends when the last ice ring has been lifted and the players have taken all their matching sparkling stones **except for any that remain on the ice floe tile.**

Now see who has won. Count the sparkling stones in your personal collection. The player with the most sparkling stones wins. If there is a tie, the tied players share the win.

If you are not yet able to count high enough, place your collection of sparkling stones in a row. The player with the longest row wins.



Variant for Younger Players

At the beginning of the game, the sparkling stone tiles are laid face down. Each player takes one sparkling stone tile and places it face-up in front of themselves. They then keep that same tile for the entire duration of the game, i.e. there is no need for the players to choose a sparkling stone tile at the start of each round.

Secret Player Variant

In each round, the players each take a sparkling stone tile from the face-down pile without showing it to their opponents. This way, the players only find out who is collecting which color after the sparkling stones have fallen from the ice column.

Hint for clumsy dragon children:

If sparkling stones accidentally fall out of the ice column while players are adding to their collection or between rounds, simply put them back on top of the ice column.



mini

Trésor de glace

FRANÇAIS

Un jeu de collecte passionnant
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt

Illustration : Daniel Döbner

Rédaction : Markus Singer

Durée de la partie : env. 10 minutes



Au cours d'une excursion, les jeunes dragons Mira, Féo, Luna et Diego découvrent un trésor extraordinaire : une colonne glacée remplie de pierres étincelantes gelées. Ils aimeraient bien rapporter ce trésor dans leurs grottes. Malheureusement la colonne glacée est trop lourde ! Il n'y a qu'une solution : ils doivent la faire fondre. Mais ce n'est pas si simple de cracher du feu. Ils arrivent seulement à souffler de l'air chaud, mais pas de flammes. Ils appellent alors leur papa à l'aide.

Et ça marche bien ! Le souffle enflammé du papa commence à faire fondre la colonne, et petit à petit, les pierres étincelantes dégringolent. Les jeunes dragons ramassent à toute vitesse les précieux trésors.

Quel jeune dragon aura récupéré le plus grand nombre de pierres étincelantes à la fin de la partie ?

Contenu du jeu

4 anneaux glacés, 45 pierres étincelantes (9 de chacune des 5 couleurs), 5 tuiles « pierre étincelante », 1 tuile « bloc de glace », 1 papa dragon



Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement les tuiles « pierre étincelante » et la tuile « bloc de glace » de leur cadre. Vous pouvez ensuite jeter les chutes du cadre.

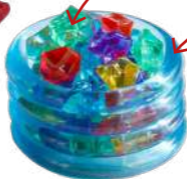


Préparatifs

papa dragon



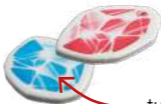
pierres étincelantes



anneaux glacés



tuile « bloc de glace »



tuiles « pierre étincelante »

- Posez la **tuile « bloc de glace »** de manière bien accessible à tous au milieu de la table
- Si vous jouez à deux ou à quatre, empilez les 4 **anneaux glacés** sur la tuile « bloc de glace » pour former une colonne glacée. Si vous jouez à trois, empilez seulement 3 anneaux glacés.
- Si vous jouez à deux ou à quatre, remplissez prudemment la colonne glacée avec toutes les **pierres étincelantes**. Si vous jouez à trois, laissez une pierre étincelante de chaque couleur dans la boîte.
- Préparez le **papa dragon** et les **tuiles « pierre étincelante »**.

Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence ; c'est le premier joueur. Pose le papa dragon devant toi. Pendant cette manche, tu « craches du feu ». Une manche comprend :

1. Sélection des tuiles « pierre étincelante »
2. Retrait d'un anneau glacé
3. Distribution des pierres étincelantes



1. Sélection des tuiles « pierre étincelante »

Si vous jouez à trois ou à quatre :

Ton voisin de gauche choisit en premier une tuile « pierre étincelante » parmi toutes les tuiles et la pose face visible devant lui. Les autres joueurs font de même les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu es le dernier à prendre une tuile « pierre étincelante ». Toutes les autres tuiles « pierre étincelante » restent à leur place.

Si vous jouez à deux :

L'autre joueur choisit en premier une tuile « pierre étincelante » et la pose face visible devant lui. Tu choisies ensuite la tienne et la pose face visible devant toi. Ensuite, l'autre joueur prend une seconde tuile « pierre étincelante », puis c'est à ton tour d'en prendre une seconde.

Remarque : observez attentivement la colonne glacée. Le joueur qui a le papa dragon devant lui fera « fondre » l'anneau glacé du dessus, c'est-à-dire qu'il le retirera avec précaution. Repérez quelles pierres il risque de faire tomber du trésor de glace et choisissez la tuile « pierre étincelante » de cette couleur.

2. Retrait d'un anneau glacé

Enlève maintenant l'anneau glacé du dessus avec précaution : des pierres étincelantes dégringolent.



Les règles de dragons suivantes s'appliquent :

- Tu peux te servir d'une ou deux mains pour retirer l'anneau glacé.
- Tes doigts ne doivent toucher que l'anneau glacé du dessus. Il est également permis de toucher quelques pierres étincelantes avec les doigts pendant le retrait.
- Les pierres étincelantes qui dépassent de l'anneau glacé du dessus peuvent être poussées sur la colonne givrée ou laissées tombées sur le plateau.

L'anneau glacé est ensuite retiré du jeu.

Remarque : tu peux essayer de jouer tactiquement : retire l'anneau glacé tout doucement en faisant tomber le moins de pierres étincelantes choisies par tes adversaires. Lorsque tu retires l'anneau, tu dois impérativement respecter les règles ci-dessus.



3. Distribution des pierres étincelantes

Le premier joueur commence : observe la couleur de ta tuile « pierre étincelante ». Prends toutes les pierres étincelantes tombées de cette couleur et pose-les devant toi, ce sera ta réserve personnelle.

Dans la partie à deux, tu peux prendre toutes les pierres étincelantes de tes deux couleurs. Si aucune pierre étincelante de ta couleur n'est tombée, tu repars malheureusement les mains vides pour cette manche. C'est ensuite aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, de ramasser leurs pierres étincelantes.

Toutes les pierres étincelantes restantes après la distribution retournent dans la boîte et sortent du jeu.

Donne le papa dragon au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une nouvelle manche peut ensuite commencer.

Remarque : Lorsqu'un joueur retire un anneau glacé, protège ta réserve personnelle d'une main. Ainsi, aucune pierre tombée ne se mélangera à ta réserve personnelle.



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que le dernier anneau glacé est retiré. Jouez la manche jusqu'à la fin, puis répartissez les pierres étincelantes qui **ne sont plus sur le « bloc de glace »** en fonction des tuiles « pierre étincelante » que vous avez choisies.

Maintenant, regardez qui a gagné. Chacun compte les pierres étincelantes dans sa réserve personnelle. Le joueur qui a le plus de pierres étincelantes a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Si vous avez du mal à compter, formez une rangée les unes au-dessus des autres avec les pierres étincelantes que vous avez collectées. Le joueur dont la rangée est la plus longue a gagné.

FRANÇAIS



Variante pour jeunes joueurs

Au début de la partie, les tuiles « pierre étincelante » sont placées faces cachées. Chaque joueur choisit une tuile « pierre étincelante » et la pose face visible devant lui. Cette tuile est ensuite valable pendant toute la durée de la partie. Les joueurs n'ont donc pas à choisir une tuile « pierre étincelante » avant chaque manche.

Variante pour joueurs masqués

Avant chaque manche, les joueurs prennent les uns après les autres une tuile « pierre étincelante » face cachée sans la regarder et la laissent face cachée devant eux. Ainsi, les joueurs ne découvrent leur couleur qu'au moment de la distribution des pierres étincelantes à la fin de la manche.

Remarque pour enfants dragons moins adroits :

Lors de la distribution des pierres étincelantes ou entre les différentes manches, si des pierres étincelantes tombent par mégarde de la colonne glacée, replacez-les simplement dans la colonne glacée.



mini

Fonkelschat

Een spannend verzamelspel
voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Lena & Günter Burkhardt
Illustraties: Daniel Döbner
Redactie: Markus Singer
Speelduur: ca. 10 minuten



NEDERLANDS



Op een van hun speurtochten ontdekken de drakenkinderen Mira, Feo, Luna en Diego een ongewone schat: een ijszuil met ingevroren fonkelstenen. Die willen ze maar wat graag meenemen naar hun holen. Helaas is de ijszuil veel te zwaar! Er is maar één oplossing: ze moeten de zuil laten smelten. Maar het vuurspuwen lukt nog niet zo goed. In plaats van vuur, blazen ze slechts hete lucht. Gelukkig heeft het viertal een idee: ze roepen de hulp van hun papa in.

En ja hoor, het werkt! Door de vuuradem van papa begint de zuil te smelten en rolt de ene na de andere fonkelsteen naar beneden. Snel verzamelen de drakenkinderen de kostbare schat.

Welk drakenkind heeft aan het einde de meest fonkelstenen verzameld?

Spelinhoud

4 ijsringen, 45 fonkelstenen (telkens 9 in 5 kleuren),
5 fonkelsteenplaatjes, 1 ijsschotsplaatje, 1 drakenpapa

Vóór het eerste spel

Verwijder voorzichtig de fonkelsteenplaatjes en het ijsschotsplaatje uit de grote plaat. De plaatresten mogen jullie daarna weggooien.



Spelvoorbereiding



- Leg het **ijsschotsplaatje** in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
- Als jullie met z'n tweeën of vieren spelen, moeten jullie alle 4 de **ijsringen** tot een ijszuil rond het ijsschotsplaatje stapelen. Als jullie met z'n drieën spelen, worden slechts 3 ijsringen op elkaar gestapeld.
- Spelen jullie met z'n tweeën of vieren, vul de ijszuil dan voorzichtig met alle fonkelstenen. Spelen jullie met z'n drieën, laat dan een fonkelsteen van elke kleur in de doos liggen.
- Houd de **drakenpapa** en de **fonkelsteenplaatjes** klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De moedigste speler begint en is de startspeler. Zet de drakenpapa voor je neer. Jij mag in deze ronde 'vuurspuwen'. Een ronde bestaat uit:

1. Fonkelsteenplaatje kiezen
2. IJsring wegnemen
3. Fonkelstenen verdelen



1. Fonkelsteenplaatje kiezen

Spelen jullie met z'n drieën of vieren, dan geldt:

Je linker buur kiest eerst een van de fonkelsteenplaatjes en legt dit open voor zich neer. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Jij mag als laatste een fonkelsteenplaatje nemen. Alle overige fonkelsteenplaatjes blijven liggen.

Spelen jullie met z'n tweeën, dan geldt:..

Eerst mag je medespeler een fonkelsteenplaatje kiezen en dit open voor zich neerleggen. Dan is het jouw beurt om er een te kiezen en open voor je neer te leggen. Daarna neemt je medespeler een tweede fonkelsteenplaatje en jij vervolgens ook.

Opmerking: Bekijk de ijszuil goed. De speler met de drakenpapa zal de bovenste ijsring 'doen smelten', d.w.z. hij neemt deze voorzichtig weg. Kies het fonkelsteenplaatje met de kleur waarvan je denkt dat er in deze ronde de meeste fonkelstenen uit de ijszuil gaan vallen.

2. Ijsring wegnemen

Neem voorzichtig de bovenste ijsring weg. Hierdoor rollen er fonkelstenen naar beneden.



De volgende drakenregels gelden:

- Je mag één of beide handen gebruiken om de ijsring weg te nemen.
- Je vingers mogen alleen de bovenste ijsring aanraken. Het is ook toegestaan dat je vingers tijdens het wegnemen enkele fonkelstenen aanraken.
- Fonkelstenen die op de bovenste ijsring liggen, kun je op de ijszuil terugduwen of naar beneden laten rollen.

De ijsring wordt daarna uit het spel genomen.

Opmerking: Je kunt tactisch proberen te spelen: neem de ijsring voorzichtig weg, zodat zo weinig mogelijk fonkelstenen voor je medespelers naar beneden vallen. Je moet wel altijd de drakenregels volgen.



3. Fonkelstenen verdelen

De startspeler mag beginnen. Bekijk de kleur van je fonkelsteenplaatje. Neem alle gevallen fonkelstenen van deze kleur en leg ze als je persoonlijke voorraad voor je neer.

Als jullie met z'n tweeën spelen, mag je alle fonkelstenen van je twee kleuren nemen. Zijn er geen fonkelstenen van jouw kleur naar beneden gevallen, dan blijf je in deze ronde helaas met lege handen achter. Daarna is het – met de klok mee – de beurt aan de andere spelers om hun fonkelstenen te verzamelen.

Alle fonkelstenen die na het verdelen overblijven, worden weer in de doos gelegd en dus uit het spel genomen.

Geef de drakenpapa, met de klok mee, door aan de volgende speler. Nu begint een nieuwe ronde.

Opmerking: Bij het wegnemen van een ijsring kun je het beste je persoonlijke voorraad met één hand afschermen. Zo voorkom je dat de vallende edelstenen met jouw persoonlijke voorraad worden vermengd.



Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de laatste ijsring werd weggenomen. Speel de ronde nog af en verdeel de fonkelstenen die niet meer op het ijschotsplaatje liggen aan de hand van de door jullie gekozen fonkelsteenplaatjes.

Kijk nu wie gewonnen heeft. Tel de fonkelstenen in je persoonlijke voorraad. De speler met de meeste fonkelstenen is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Als tellen nog wat moeilijk is, leggen jullie je verzamelde fonkelstenen op een rij naast elkaar. De speler met de langste rij, wint.



Variante voor jongere spelers

Aan het begin van het spel worden de fonkelsteenplaatjes verdekt neergelegd. Elke speler mag een fonkelsteenplaatje nemen en dit open voor zich neerleggen. Dit plaatje geldt dan voor de hele duur van het spel. Er hoeft dus niet voor elke ronde een fonkelsteenplaatje te worden gekozen.

Variante voor geheime spelers

In elke ronde kiezen de spelers na elkaar in het geheim een van de verdekt liggende fonkelsteenplaatjes. Zo weten de spelers pas bij het verdelen van de fonkelstenen, wie welke kleur krijgt.

Tip voor onhandige drakenkinderen

Als bij het verdelen van de fonkelstenen of tussen de verschillende ronden per ongeluk fonkelstenen van de ijszuil vallen, dan mag je deze gewoon weer op de ijszuil terugleggen.



mini

Tesoro brillante



Un emocionante juego de recolección
para 2 - 4 jugadores y jugadoras a partir de 5 años.

Autores: Lena & Günter Burkhardt

Ilustraciones: Daniel Döbner

Redacción: Markus Singer

Duración de una partida: aprox. 10 minutos



ESPAÑOL



En una de sus correrías, los dragoncitos Mía, Feli, Luna y Diego descubren un tesoro insólito: una columna de hielo con brillantes congelados en su interior. Con mucho gusto se llevarían ese tesoro a su gruta, pero la columna pesa demasiado. Solo hay una solución: derretir el hielo. Pero sacar fuego por la boca no es fácil cuando eres un dragoncito. En lugar de fuego, solo logran sacar aire caliente. Pero entonces se les ocurre una idea: van a buscar a su papá para que los ayude.

¡Y la cosa funciona! Gracias al aliento de fuego de papá, la columna comienza a derretirse y, poco a poco, los brillantes empiezan a caer. Las dragoncitos se apresuran a recoger los preciados tesoros para llevárselos a su gruta.

¿Qué dragoncito habrá reunido al final el mayor número de brillantes?

Contenido del juego

4 aros de hielo, 45 brillantes (9 brillantes de 5 colores diferentes), 5 fichas de brillantes, 1 ficha de témpano de hielo, 1 papá dragón

Antes de jugar por primera vez

Extraed del marco con mucho cuidado las fichas de brillantes y el témpano de hielo. A continuación podéis desechar el marco.



Preparativos



- Poned el témpano **de hielo** en el centro de la mesa, al alcance de todos.
- Si sois dos o cuatro jugadores, apilad los **4 aros de hielo** sobre el témpano de hielo formando una columna. Si sois tres jugadores, apilad solo 3 aros de hielo.
- Si sois dos o cuatro jugadores, rellenad la columna de hielo con todos los **brillantes**. Si sois tres jugadores, dejad en la caja un brillante de cada color.
- Tened preparados a **papá dragón** y **las fichas de brillantes**.

¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará el jugador o la jugadora más valiente entre vosotros. Coloca a papá dragón delante de ti. En esta ronda, tú serás quien «escupa fuego». Una ronda consta de:

- 1. Elegir una ficha de brillantes**
- 2. Retirar un aro de hielo**
- 3. Repartir los brillantes**



1. Elegir una ficha de brillantes

Si sois tres o cuatro jugadores:

El jugador o jugadora que esté a tu izquierda elegirá una de las fichas de brillantes y se la colocará delante boca arriba. El resto de jugadores hará lo mismo en el sentido de las agujas del reloj. Tú serás el último o la última en escoger una ficha de brillantes. Las fichas de brillantes que sobren se dejarán en su sitio.

Si sois solo dos jugadores:

Tu contrincante elige primero una ficha de brillantes y se la coloca delante boca arriba. Ahora eliges tú y la dejas boca arriba. A continuación, tu contrincante coge una segunda ficha de brillantes, y tú haces lo mismo.

Nota: Mirad bien la columna de hielo. El jugador o jugadora en posesión de papá dragón «derretirá» el aro de hielo superior, es decir, lo retirará con cuidado. Elegid la ficha de brillantes según el número de brillantes de ese color que creéis que van a caer de la columna en esta ronda.

2. Retirar un aro de hielo

Retira con cuidado el aro superior de hielo. De este modo caerán algunos brillantes.



Son válidas las siguientes reglas dragón:

- Para retirar el aro de hielo podrás utilizar una o ambas manos.
- Tus dedos solo pueden tocar el primer aro de hielo. Está permitido que tus dedos rocen algunos brillantes mientras retiras el aro.
- Si hay algún brillante por encima del primer aro, puedes inclinarlo para volcarlos de nuevo al interior de la columna o dejarlos caer.

El aro de hielo retirado ya no se vuelve a utilizar en la partida.

Nota: Aquí es donde entra la táctica. Puedes retirar el aro de hielo intentando que caigan pocos brillantes del color de tus contrincantes. Pero, a la vez, también tienes que respetar las reglas dragón.



3. Repartir los brillantes

Comienza el jugador o jugadora inicial. Mira el color de tu ficha de brillantes. Recoge todos los brillantes caídos de ese color y colócalos delante.

Si sois dos jugadores, puedes llevarte todos los brillantes de tus dos colores. Si no han caído brillantes de tu color, en esta ronda te quedas con las manos vacías. A continuación, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores y jugadoras recogen sus brillantes respectivos.

Los brillantes que sobren se devuelven a la caja y ya no se vuelven a utilizar en la partida.

Entrega ahora a papá dragón al jugador o jugadora siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Empieza entonces una nueva ronda.

Nota: Al retirar un aro de hielo, podéis proteger vuestra colección poniendo una mano delante. De este modo, los brillantes que caigan no se mezclarán con los ya repartidos.



Final del juego

La partida acaba cuando se haya retirado el último aro de hielo y los jugadores hayan recogido todos los brillantes de su color **excepto aquellos que hayan quedado encima del témpano de hielo.**

Mirad ahora quién ha ganado. Contad vuestros brillantes. Ganará quien tenga el mayor número de brillantes. En caso de empate serán varios los ganadores y ganadoras.

Si todavía os resulta difícil contar, formad hileras con los brillantes conseguidos por cada uno de vosotros. Ganará quien consiga la hilera más larga.



Variante para jugadoras y jugadores más pequeños

Al comienzo de la partida, las fichas de brillantes se ponen boca abajo. Cada jugador o jugadora coge una ficha de brillantes y se la coloca delante boca arriba. Esta ficha valdrá durante toda la partida. Así pues, no habrá que elegir una ficha de brillante antes de empezar cada ronda.

Variante secreta

En cada ronda, los jugadores y jugadoras eligen una de las fichas de brillantes que están boca abajo y no la enseñan a los demás. De esta manera, los jugadores y jugadoras no sabrán quién recoge cada color hasta el momento de repartir los brillantes.

Nota para dragoncitas y dragoncitos:

Si durante el reparto de los brillantes o entre ronda y ronda caen sin querer algunos brillantes de la columna de hielo, no tenéis más que introducirlos de nuevo en la columna.



Il tesoro sfavillante



Un avvincente gioco di raccolta
per 2-4 giocatori a partire da 5 anni.

Autori: Lena & Günter Burkhardt
Illustrazioni: Daniel Döbner
Redazione: Markus Singer
Durata del gioco: circa 10 minuti



Durante una delle loro scorribande, i draghetti Mira, Feo, Luna e Diego scoprono uno straordinario tesoro sfavillante: una colonna di ghiaccio che custodisce al suo interno delle pietre luccicanti. Vorrebbero tanto portare il tesoro nelle loro tane. Purtroppo però, la colonna di ghiaccio è troppo pesante. C'è solo una soluzione: farla sciogliere. Però non è così semplice sputare il fuoco necessario: riescono a fare uscire solo aria calda. Così i quattro draghetti hanno un'idea: vanno a chiedere aiuto al loro papà.

Ed è fatta! Grazie al respiro infuocato del papà, la colonna inizia a sciogliersi, mentre le pietre luccicanti cadono giù un po' alla volta. Ben presto i draghetti potranno raccogliere i tesori preziosi.

Alla fine quale draghetto avrà raccolto più pietre luccicanti?

Dotazione del gioco

4 anelli di ghiaccio, 45 pietre luccicanti (9 per 5 colori), 5 tessere pietre luccicanti, 1 dischetto lastrone di ghiaccio, 1 papà drago

Prima di giocare per la prima volta

Staccate delicatamente le tessere pietre luccicanti e il dischetto lastrone di ghiaccio dalla tavola. I residui della tavola possono essere gettati e smaltiti.



Preparazione del gioco



- Mettete il **dischetto lastrone di ghiaccio** al centro del tavolo, ben raggiungibile da tutti.
- Se giocate in due o in quattro, impilate sul dischetto lastrone di ghiaccio tutti e 4 gli **anelli di ghiaccio**, formando così una colonna di ghiaccio. Se giocate in tre, impilate solo 3 anelli di ghiaccio.
- Se giocate in due o in quattro, riempite con delicatezza la colonna di ghiaccio con tutte le **pietre luccicanti**. Se giocate in tre, lasciate nella scatola una pietra luccicante di ogni colore.
- Tenete pronti il **papà drago** e le **tessere pietre luccicanti**.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più coraggioso, che avrà il ruolo di giocatore iniziale. Metti papà drago davanti a te. In questo giro puoi "sputare il fuoco". Ogni giro comprende le seguenti fasi:

1. Scegliere le tessere pietre luccicanti
2. Sollevare l'anello di ghiaccio
3. Raccogliere le pietre luccicanti



1. Scegliere le tessere pietre luccicanti

Se giocate in tre o in quattro:

il giocatore alla tua sinistra (= a sinistra del giocatore iniziale) sceglie per primo una delle tessere pietre luccicanti e la mette scoperta davanti a sé. Seguono gli altri giocatori in senso orario. Tu sarai l'ultimo a prendere una tessera pietre luccicanti. Le tessere rimanenti restano dove sono.

Se siete solo in due a giocare:

il tuo avversario sarà il primo a scegliere una tessera pietre luccicanti e a metterla scoperta davanti a sé. Quindi sarai tu a sceglierne una e a tenerla scoperta davanti a te. Infine l'avversario prenderà una seconda tessera pietre luccicanti e tu farai altrettanto.

Nota: osservate con attenzione la colonna di ghiaccio.

Il giocatore che ha il papà drago farà "sciogliere" l'anello di ghiaccio situato più in alto, cioè lo toglierà con cautela dalla colonna. Scegliete la tessera corrispondente al colore delle pietre luccicanti che secondo voi in questo giro cadranno più copiosamente dalla colonna di ghiaccio.

2. Sollevare l'anello di ghiaccio

Togli ora l'anello di ghiaccio situato più in alto.
Le pietre luccicanti cadranno giù.

Valgono le seguenti regole dei draghi:

- Per togliere l'anello di ghiaccio puoi usare una o due mani.
- Le tue dita possono toccare solo l'anello situato più in alto. Mentre togli l'anello, le tue dita possono anche toccare qualche singola pietra.
- Puoi far rimanere sulla torre oppure lasciar cadere giù le pietre luccicanti che stanno sull'anello di ghiaccio superiore.



L'anello di ghiaccio viene quindi tolto dal gioco.

Nota: Puoi cercare di giocare seguendo una strategia: togli l'anello di ghiaccio con attenzione, facendo in modo che cada il minor numero possibile di pietre luccicanti buone per i tuoi avversari. In ogni caso dovrai rispettare le regole dei draghi.



3. Raccogliere le pietre luccicanti

Comincia il giocatore iniziale: guarda il colore della tua tessera pietre luccicanti. Prendi tutte le pietre cadute di questo colore e mettile davanti a te nel tuo bottino personale.

Se giocate in due, puoi prendere tutte le pietre luccicanti dei tuoi due colori. Se non sono cadute pietre luccicanti del tuo colore, per questo giro resterai a mani vuote. Il turno passa agli altri giocatori in senso orario, che dovranno raccogliere le loro pietre luccicanti.

Tutte le pietre luccicanti che rimangono dopo la raccolta vengono rimesse nella scatola e tolte dal gioco.

Passa il papà drago al prossimo giocatore in senso orario. Si inizia quindi un nuovo giro.

Nota: quando si solleva un anello di ghiaccio, proteggete i vostri bottini con una mano, per evitare che le pietre che cadono si mescolino con le vostre.



Fine del gioco

Il gioco si conclude quando l'ultimo anello di ghiaccio viene tolto. Portate a termine il giro e raccogliete le pietre luccicanti che **non si trovano sul dischetto lastrone di ghiaccio**, basandovi sempre sulle vostre tessere pietre luccicanti.

Ora controllate chi ha vinto. Contate le pietre luccicanti dei vostri bottini. Vince il giocatore con più pietre luccicanti. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Se fate ancora fatica a contare, disponete le pietre luccicanti raccolte in fila. Vince il giocatore con la fila più lunga.



Variante per giocatori più piccoli

All'inizio del gioco si coprono le tessere pietre luccicanti. Ogni giocatore può prendere una tessera pietre luccicanti e metterla scoperta davanti a sé. Questa tessera rimarrà per tutta la durata del gioco. Quindi non si dovrà scegliere una tessera nuova prima di ogni giro.

Variante per giocatori in incognito

Prima di ogni giro ogni giocatore sceglie, a turno e senza farla vedere agli altri, una tessera pietre luccicanti coperta. In questo modo si scoprirà il colore di ogni giocatore soltanto al momento della raccolta.

Nota per i draghetti particolarmente maldestri:

se, durante la raccolta delle pietre luccicanti o tra un giro e l'altro, alcune delle pietre dovessero cadere inavvertitamente dalla colonna di ghiaccio, potete rimetterle nuovamente sulla colonna.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.





Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr.: 305902 1/20

HABA®