

HABA

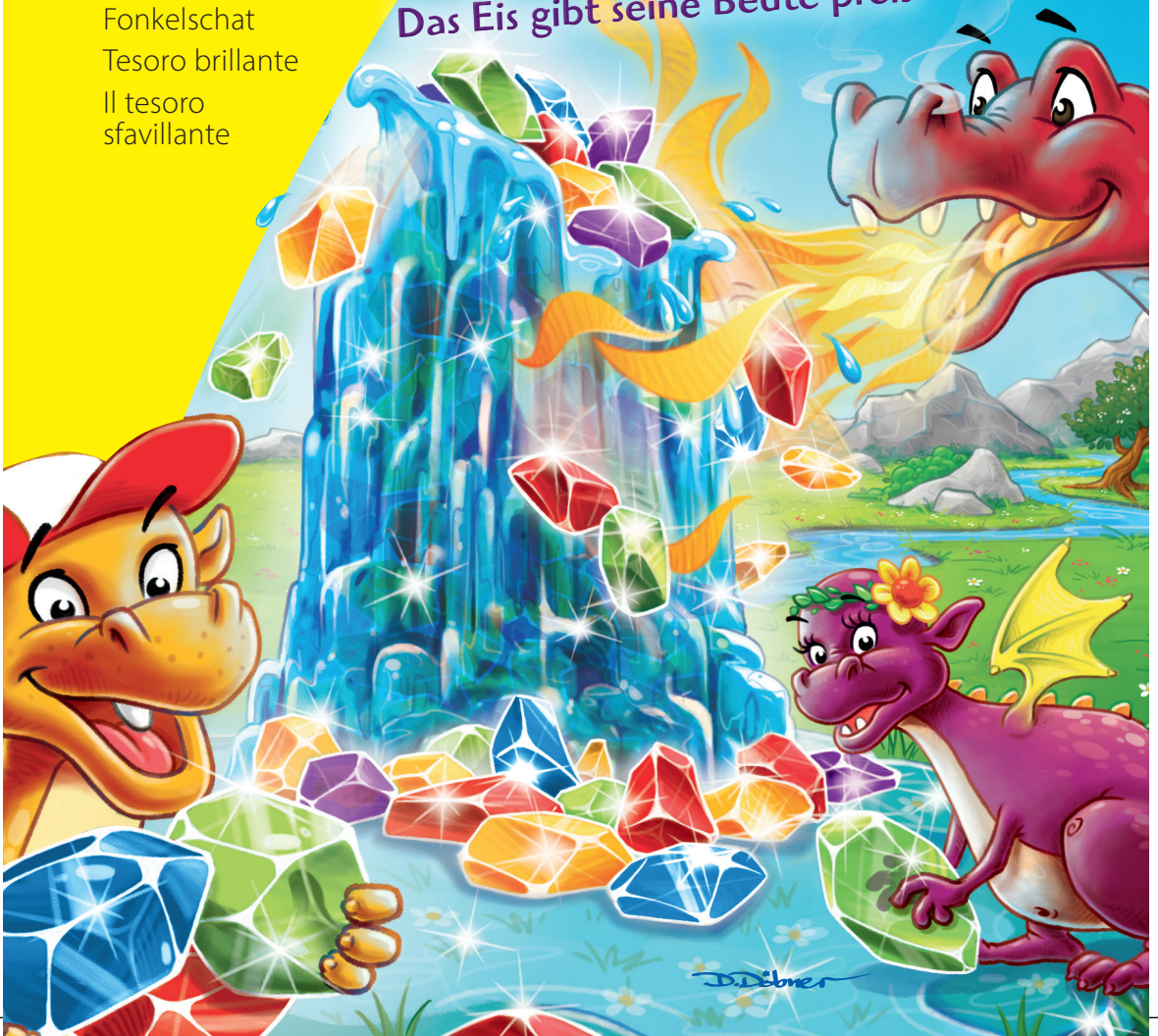
Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



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

FUNKEL- SCHATZ

Das Eis gibt seine Beute preis





Funkelschatz

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

Autoren: Lena & Günter Burkhardt

Illustration: Daniel Döbner

Redaktion: Antje Gleichmann

Spieldauer: ca. 15 Minuten

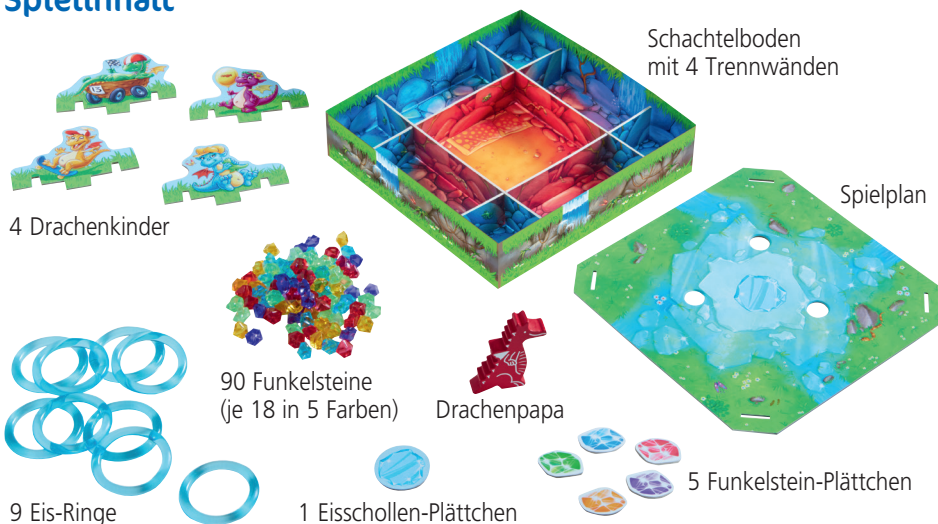


Bei einem ihrer Streifzüge entdecken die Drachenkinder Mira, Feo, Luna und Diego einen ungewöhnlichen Funkelschatz: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Gerne würden sie den Schatz mit in ihre Höhlen nehmen. Nur leider ist die Eis-Säule viel zu schwer. Da hilft nur eins, sie müssen sie zum 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 zu 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 und bringen sie in ihre Höhlen. Mit etwas Glück bekommt sogar Papa Drache ein paar Funkelsteine ab!

Welches Drachenkind hat wohl am Ende die meisten Funkelsteine in seiner Höhle gesammelt?

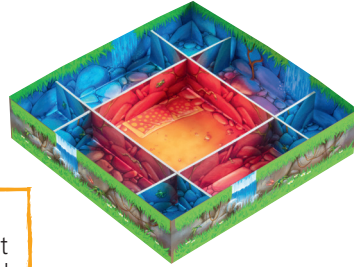
Spielinhalt





Vor dem ersten Spiel

Legt den leeren Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmt die vier Trennwände, steckt sie wie abgebildet zusammen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.



Tipp: Am Ende des Spiels könnt ihr die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das gesamte Spielmaterial in den Fächern und legt oben drauf den Spielplan und die Anleitung.

Löst die Pappteile vorsichtig aus dem Tableau. Die Ränder werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.

Spielvorbereitung

Lasst euch beim Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen.

Legt den **Spielplan** auf das Gitter im Schachtelboden.

Legt das **Eisschollen-Plättchen** auf die Markierung in der Mitte des Spielplans.



Jeder sucht sich ein **Drachenkind** aus und steckt es in den Schlitz bei seiner Spielplanecke. Seid ihr weniger als 4 Spieler, dann steckt die übrigen Drachenkinder in die Schlitz der noch leeren Ecken.



Spielt ihr zu zweit oder zu viert, dann stapelt um das Eisschollen-Plättchen 8 **Eis-Ringe** übereinander zu einer Eis-Säule. Spielt ihr zu dritt, dann stapelt alle 9 Eis-Ringe.

Haltet den **Drachenpapa** und die **Funkelstein-Plättchen** bereit.

Befüllt die Eis-Säule vorsichtig mit den **Funkelsteinen**.

Tipp: Damit euch dabei keine Steine in die Löcher im Spielplan fallen, könnt ihr diese zuvor mit 3 beliebigen Funkelstein-Plättchen abdecken. Nach dem Befüllen nehmt ihr die Funkelstein-Plättchen wieder weg.

Funkelsteine, die nicht mehr auf die Eis-Säule passen, schiebt ihr einfach in die Löcher im Spielplan.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Stelle den Drachenpapa vor dich. Du darfst in dieser Runde „Feuerspucken“. Eine Runde besteht aus:

1. Funkel-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 zurück kippen oder herunterpurzeln lassen.



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.

Manchmal plumpsen Funkelsteine in die Löcher im Spielplan. Diese landen in der großen Höhle des Drachenpapas.

Der Eis-Ring kommt danach aus dem Spiel.



3. Funkelsteine verteilen

Du darfst beginnen: Sieh dir die Farbe deines Funkelstein-Plättchens an. Nimm alle Funkelsteine dieser Farbe vom Spielplan (Beim Spiel zu zweit darfst du dir alle Funkelsteine deiner beiden Farben nehmen). Stecke sie in die Höhle hinter deinem Drachenkind. Liegen keine Funkelsteine in deiner Farbe auf dem Spielplan, gehst du leider in dieser Runde leer aus. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn und sammeln ihre Funkelsteine ein.

Alle Funkelsteine, die nach dem Verteilen noch auf dem Spielplan liegen, schiebst du in die Löcher der Drachenpapahöhle.

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

Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Eis-Ring vom Spielplan 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. Hebt dazu den Spielplan hoch und zählt die Funkelsteine in den Höhlen der Drachenkinder. Das Drachenkind bzw. der Spieler mit den meisten Funkelsteinen gewinnt.

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



Der heimliche Sieger aber ist und bleibt der Drachenpapa, denn nur mit seinem Feueratem konnte der Funkelschatz geborgen werden.

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 geheim aus den verdeckt liegenden Funkelstein-Plättchen eins 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 auf den Spielplan, so legt sie einfach auf die Eis-Säule zurück. Schiebst du versehentlich einen Funkelstein deines Mitspielers in ein Loch des Spielplans, so schenkst du ihm als Trost einen deiner eigenen Funkelsteine.

Dragon's Breath

An exciting collecting game for 2 to 4 players from 5 years.

Author: Lena & Günter Burkhardt
Illustrator: Daniel Döbner
Editorial staff: Antje Gleichmann
Length of the game: approx. 15 minutes



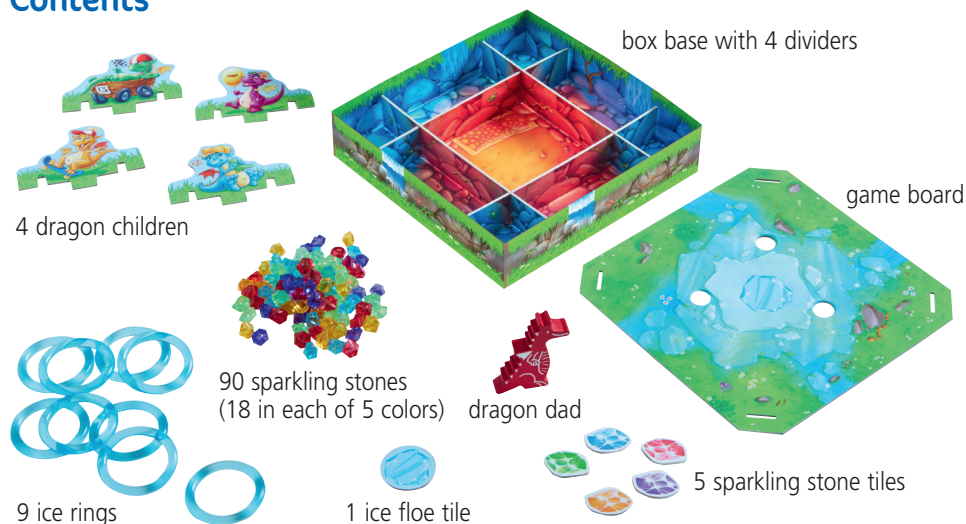
ENGLISH

On one of their expeditions the dragon children Mira, Feo, Luna and Diego discover an unusual sparkling treasure: a column of ice with sparkling stones frozen inside it. They want to take the treasure back to their cave. But unfortunately the column of ice is too heavy. The only thing they can do is to melt it. But breathing fire isn't as easy as it sounds. Instead of fire they only manage hot air. Then the four of them have an idea: they'll get their dad to help.

And it works! Dad's fire breathing starts melting the column, and little by little the sparkling stones start falling out. The dragon children quickly collect the valuable treasures, and take them back to their cave.

With a little luck even dad will get a few sparkling stones! Which dragon child will collect the most sparkling stones in their cave by the end of the game?

Contents





How to play

Play in a clockwise direction. The bravest player begins. Place the dragon dad in front of you. In this round you can "breathe fire". A round consists of:

1. Selecting a sparkling stone tile
2. Lifting an ice ring
3. Dividing up sparkling stones

1. Selecting a sparkling stone tile

If you are playing with three or four players:

first the player to the left of start player (dragon dad), selects one of the sparkling stone tiles and places it face-up in front of them. The other players follow in a clockwise direction. You are the last one to take a sparkling stone tile. All remaining sparkling stone tiles remain where they are.

If you are playing with only two players:

first the other player selects one of the sparkling stone tiles and places it face-up in front of them. After this you may select one and place it face-up in front of you. Then the other player takes a second sparkling stone tile, and you also take a second one.

Note: look carefully at the ice column. The player with the dragon dad will "melt" the top ice ring, i.e. they will carefully take it off. See which color of sparkling stone you expect to fall out of the ice column the most, and take the matching colored sparkling stone tile.

2. Lifting an ice ring

Now carefully lift the top ice ring.
This causes the sparkling stones to fall down.

The following dragon rules apply:

- You may use one or both hands to lift the ice ring.
- Your fingers may only touch the top ice ring. Your fingers are allowed to touch individual sparkling stones as you are lifting it.
- Sparkling stones that are on the top ice ring can be pushed back onto the ice column or allowed to fall down.



You can try to play tactically: take the ice ring off carefully, so that as few sparkling stones as possible fall down for the other players. But you always need to obey the dragon rules.

Sometimes sparkling stones fall into the holes in the game board. These land in dragon dad's big cave.

The ice ring is then taken out of the game.

3. Dividing up sparkling stones

You may begin: look at the color of your sparkling stone tile. Take all the sparkling stones in this color from the game board (if you are playing with two players you may take all the sparkling stones in both your colors). Place them in the cave behind your dragon child. If there are no sparkling stones in your color on the game board then you go away empty handed in this round. Then players take turns in a clockwise direction to collect their sparkling stones.

Any sparkling stones that are still lying on the game board after this step can be pushed into the holes and down to dragon dad's cave.

Give dragon dad to the next player in a clockwise direction. Now a new round starts.



ENGLISH

End of the game

The game ends when the last ice ring is taken off game board. Finish the round and divide up the sparkling stones that are **not on the ice floe tile based** on the selected sparkling stone tiles.

Check who won. Pick up the game board and count the sparkling stones in the caves of the dragon children. The dragon child or player with the most sparkling stones wins.

If counting is difficult simply lay the collected sparkling stones in rows next to each other. The player with the longest row wins.



The secret winner, however, is and remains dragon dad, because it was his fire breathing that let the sparkling treasure be retrieved.

Variants for younger players

At the start of the game the sparkling stone tiles are placed face down. Each player takes a sparkling stone tile and places it face up in front of them. This tile is then used for the entire length of the game. A different sparkling stone tile doesn't need to be selected before each round.

Variant for secretive players

In each round the players take turns selecting a face down sparkling stone tile. This means that players only learn who will collect which color when the sparkling stones are divided up.

Note for all clumsy dragon children

If sparkling stones accidentally fall off the ice column during division of the sparkling stones, or between the individual rounds then these should simply be placed back on the ice column. If you accidentally push a sparkling stone that belongs to one of the other players into a hole on the game board then you give them one of your sparkling stones as consolation.

Trésor de glace

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

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Daniel Döbner
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée du jeu : env. 15 minutes



Au cours d'une excursion sur la glace, 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 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 et les apportent dans leurs grottes. Avec un peu de chance, même papa dragon recevra quelques pierres précieuses !

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

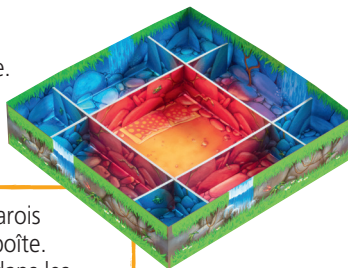
FRANÇAIS

Contenu du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.



Conseil : à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez dessus le plateau de jeu et la règle du jeu.

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Les bords ne servant plus, vous pouvez les jeter.



FRANÇAIS

Préparation du jeu

N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte pour le montage.

Posez le **plateau de jeu** sur la grille dans la partie inférieure de la boîte.

Posez la **tuile « bloc de glace »** sur le marquage au milieu du plateau de jeu.



Chacun choisit un **jeune dragon** et l'enfonce dans la fente de son coin du plateau de jeu. Si vous êtes moins de 4 joueurs, enfoncez quand même les jeunes dragons restants dans les fentes des coins restés libres.



Si vous jouez à deux ou quatre, empilez 8 **anneaux glacés** sur la tuile « bloc de glace » pour former une colonne glacée. Si vous jouez à trois, empilez les 9 anneaux glacés.

Préparez le **papa dragon** et les **tuiles « pierre étincelante »**.

Remplissez prudemment la colonne glacée de **pierres étincelantes**.

Conseil : pour éviter que des pierres tombent dans les trous du plateau de jeu, vous pouvez préalablement les couvrir de 3 tuiles « pierre étincelante » quelconques. Une fois le remplissage terminé, retirez les tuiles « pierre étincelante ».

Lorsque la colonne glacée est pleine, faites glisser les pierres étincelantes en trop dans les trous du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. 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 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 choisis 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 tomber sur le plateau.



Tu peux essayer de jouer stratégiquement : 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.

Il arrive que des pierres étincelantes tombent dans les trous du plateau de jeu. Elles atterrissent dans la grande grotte du papa dragon.

L'anneau glacé est ensuite retiré du jeu.



3. Distribution des pierres étincelantes

C'est toi qui commences : observe la couleur de ta tuile « pierre étincelante ». Prends toutes les pierres étincelantes de cette couleur sur le plateau de jeu (dans la partie à deux, tu peux prendre toutes les pierres étincelantes de tes deux couleurs). Insère-les dans la grotte derrière ton jeune dragon. Si aucune pierre étincelante de ta couleur ne se trouve sur le plateau de jeu, 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 qui se trouvent encore sur le plateau de jeu après la distribution sont glissées dans les trous de la grotte de papa dragon.

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

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que le dernier anneau glacé est retiré du plateau de jeu. 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. Pour cela, soulevez le plateau de jeu et comptez les pierres étincelantes qui se trouvent dans les grottes des jeunes dragons. Le joueur dont le jeune dragon a le plus de pierres étincelantes a gagné.

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



Mais le vrai vainqueur reste le papa dragon : sans son souffle de feu, le trésor de glace serait resté inaccessible .

Variante pour jeunes joueurs

Au début de la partie, les tuiles « pierre étincelante » sont placées faces cachées. Chaque joueur prend 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 sur le plateau de jeu, replacez-les simplement dans la colonne glacée. Si tu glisses par mégarde une pierre étincelante d'un autre joueur dans un trou du plateau de jeu, tu lui donnes une de tes pierres étincelantes pour le dédommager.

Fonkelschat

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

Auteurs: Lena & Günter Burkhardt
Illustraties: Daniel Döbner
Redactie: Antje Gleichmann
Speelduur: ca. 15 minuten

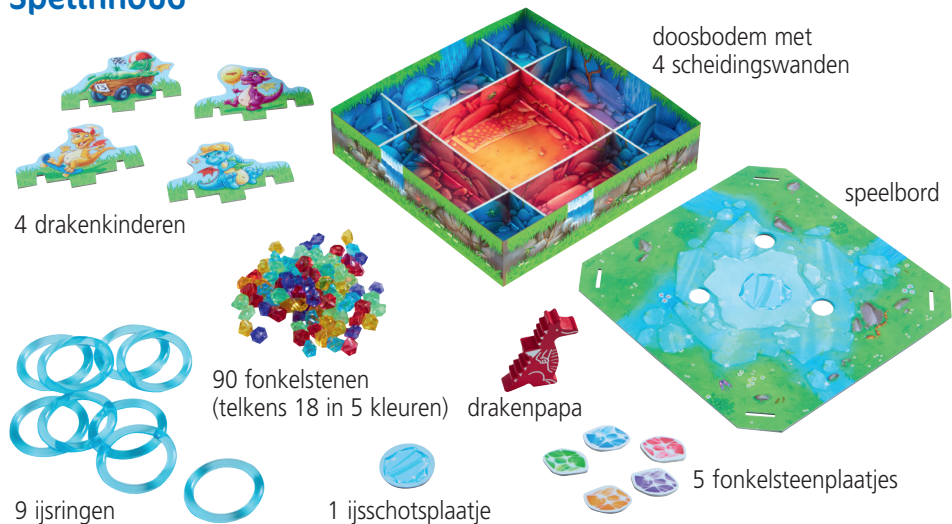


Bij een van hun stroomtochten ontdekken de drakenkinderen Mira, Feo, Luna en Diego een ongebruikelijke fonkelschat: een ijszuil met ingevroren fonkelstenen. Ze zouden deze schat maar wat graag meenemen naar hun holen. Helaas is de ijszuil daarvoor veel te zwaar. Er is maar één oplossing: ze moeten de zuil laten smelten. Maar vuurspuwen is nog niet zo makkelijk. Ze blazen nog geen vuur uit, maar hooguit hete lucht. Gelukkig heeft het viertal een ander idee: ze halen hun papa erbij om te helpen.

En dat werkt inderdaad! Door papa's vuuradem begint de zuil te ontdooien en de ene na de andere fonkelsteen tolt omlaag. Snel verzamelen de drakenkinderen de kostbare schat en brengen die naar hun holen. Met een beetje geluk zijn er zelfs voor papa draak nog een paar fonkelstenen over!

Welk drakenkind heeft aan het einde de meeste fonkelstenen in zijn hol verzameld?

Spelinhoud

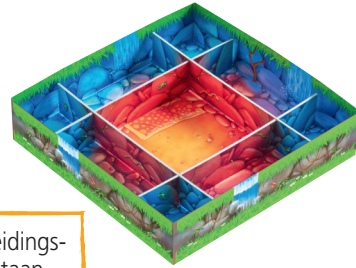


NEDERLANDS



Vóór het eerste spel

Leg de lege bodem van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het rooster dat zo ontstaat in de doosbodem.



Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken op de doosbodem laten staan. Verdeel dan alle onderdelen van het spel over de vakken en leg het speelbord en de spelregels er bovenop.

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het bord. De omlijstingen zijn niet meer nodig en kunnen worden weggegooid.

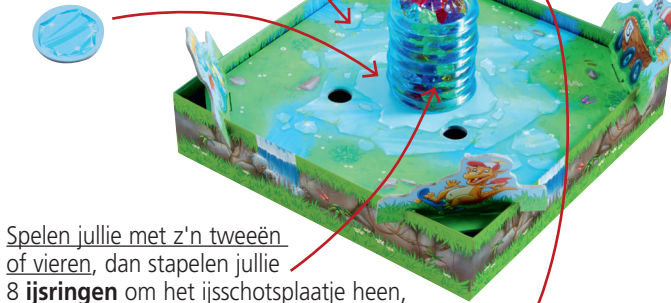
Vorbereiding van het spel

Laat je bij het opbouwen helpen door een volwassene als dat nodig is.

Leg het **speelbord** op het rooster in de doosbodem.

Iedere speler moet nu een **drakenkind** kiezen en dit in de sleuf bij zijn speelbordhoek steken. Zijn er minder dan vier spelers, dan worden de overige drakenkinderen in de sleuven van de nog lege hoeken gestoken.

Leg het **ijsshotsplaatje** op de markering in het midden van het speelbord.



Spelen jullie met z'n tweeën of vieren, dan stapelen jullie 8 **ijsringen** om het ijsshotsplaatje heen, op elkaar tot een ijszuil. Spelen jullie met z'n drieën, dan maken jullie van alle 9 ijsringen een stapel.

Houd de **drakenpapa** en de **fonkelsteenplaatjes** bij de hand.

Vul de ijszuil voorzichtig met de **fonkelstenen**.

Tip: Om te voorkomen dat de stenen in de gaten in het speelbord vallen, kunnen jullie deze gaten eerst met 3 willekeurige fonkelsteenplaatjes afdekken. Na het vullen nemen jullie de fonkelsteenplaatjes weer weg.

Fonkelstenen die niet meer op de ijszuil passen, schuiven jullie gewoon in de gaten in het speelbord.

Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De moedigste speler begint. Zet de drakenpapa voor je neer. Jij mag in deze ronde "vuurspuwen". Een ronde bestaat uit:

1. **Fonkelsteenplaatje kiezen**
2. **Ijsring optillen**
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 het open voor zich neer. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Jij mag als laatste een fonkelsteenplaatje pakken. Alle overige fonkelsteenplaatjes blijven liggen.

Spelen jullie met z'n tweeën, dan geldt:

Je medespeler mag als eerste een fonkelsteenplaatje uitzoeken en legt dit open voor zich neer. Daarna mag je er zelf een kiezen en open voor je leggen. Vervolgens kiest je medespeler nog een fonkelsteenplaatje en daarna kies je zelf ook een tweede.

Opmerking: Bekijk de ijszuil goed. De speler met de drakenpapa zal de bovenste ijsring "tot smelten brengen", d.w.z. hij pakt hem er voorzichtig vanaf. Kies het fonkelsteenplaatje voor de kleur waarvan jullie denken dat in deze ronde zoveel mogelijk fonkelstenen van de ijszuil zullen vallen.

2. Ijsring optillen

Pak nu de bovenste ijsring van de stapel. Daardoor vallen fonkelstenen omlaag.

De volgende drakenregels gelden:

- Je mag voor de verwijdering van de ijsring één of beide handen gebruiken.
- Je vingers mogen alleen de bovenste ijsring aanraken. Het is ook toegestaan dat je vingers tijdens het wegpakken van de ring individuele fonkelstenen aanraken.
- Fonkelstenen die op de bovenste ijsring liggen, kun je terugkantelen naar de ijszuil of omlaag laten rollen.



Je mag proberen om tactisch te spelen: Pak de ijsring zodanig voorzichtig weg, dat er zo weinig mogelijk fonkelstenen voor je medespeler(s) omlaag vallen. Je moet daarbij echter in ieder geval de drakenregels opvolgen.

Soms vallen de fonkelstenen in de gaten in het speelbord. Deze landen in het grote hol van de drakenpapa.

De ijsring wordt daarna uit het spel genomen.



3. Fonkelstenen verdelen

Jij mag beginnen: Bekijk de kleur van je fonkelsteenplaatje. Neem alle fonkelstenen van deze kleur van het speelbord (bij het spel met z'n tweeën mag je alle fonkelstenen van jouw beide kleuren pakken). Stop ze in het hol achter jouw drakenkind. Liggen geen fonkelstenen in jouw kleur op het speelbord, dan sta je in deze ronde helaas met lege handen. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee om hun fonkelstenen te verzamelen.

Alle fonkelstenen die na de verdeling nog op het speelbord liggen, mag je in de gaten van het hol van de drakenpapa schuiven.

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

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de laatste ijsring van het speelbord is genomen. Speel die ronde nog ten einde en verdeel de fonkelstenen die **niet meer op het ijschotsplaatje** liggen aan de hand van de door jullie gekozen fonkelsteenplaatjes.

Bekijk nu wie gewonnen heeft. Til daarvoor het speelbord omhoog en tel de fonkelstenen in de hopen van de drakenkinderen. Het drakenkind resp. de speler met de meeste fonkelstenen wint.

Wanneer je nog moeite hebt met tellen, leggen jullie de verzamelde fonkelstenen in een rij naast elkaar. De speler met de langste rij wint.



De heimelijke winnaar is en blijft echter de drakenpapa, want alleen met zijn vuuradem kon de fonkelschat worden geborgen.

NEDERLANDS

Variante voor jongere spelers

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

Variante voor geheime spelers

In elke ronde kiezen de spelers na elkaar in het geheim één van de omgekeerd neergelegde fonkelsteenplaatjes. Op die manier weten de spelers pas bij de verdeling van de fonkelstenen, wie welke kleur krijgt.

Aanwijzing voor onhandige drakenkinderen

Vallen bij het verdelen van de fonkelstenen of tussen de individuele ronden per ongeluk fonkelstenen vanaf de ijszuil op het speelbord, dan worden die gewoon op de ijszuil teruggelegd. Schuif je per ongeluk een fonkelsteen van een andere speler in een gat in het speelbord, dan geef je hem of haar een van je eigen fonkelstenen als troost.

Tesoro brillante

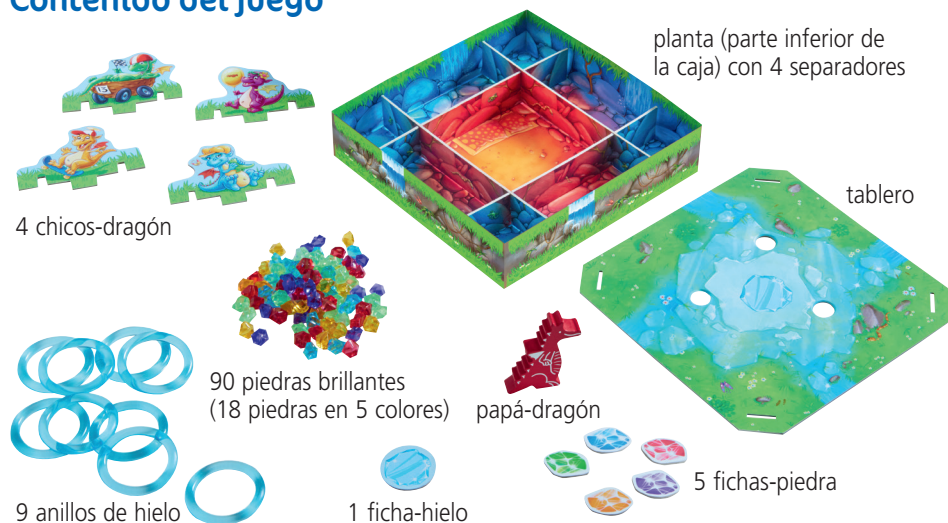
Un emocionante juego de colección para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

Autores: Lena & Günter Burkhardt
Ilustrador: Daniel Döbner
Editorial: Antje Gleichmann
Duración del juego: aprox. 15 minutos



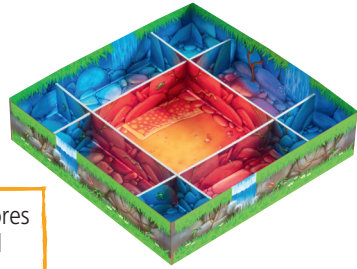
En una de sus excursiones, los chicos-dragón Mira, Leo, Luna y Diego descubren un inusitado tesoro: una columna de hielo con piedras brillantes congeladas en su interior. Les encantaría llevarse el tesoro a sus cuevas, pero la columna pesa demasiado. En este caso, hay únicamente una solución: derretirla. Sin embargo, no es tan fácil conseguirlo lanzando fuego, puesto que en lugar de fuego solo sale aire caliente. A los cuatro se les ocurre entonces una idea: le piden ayuda a papá, ¡y funciona! Gracias a la bocanada de fuego de papá, la columna comienza a derretirse y poco a poco van rodando las piedras brillantes hacia abajo. Rápidamente, los chicos-dragón recogen el preciado tesoro y lo llevan a sus cuevas. Con un poco de suerte, ¡incluso papá-dragón puede llevarse un par de piedras!
¿Quién habrá reunido al final del juego el mayor número de piedras brillantes?

Contenido del juego



Antes de comenzar el juego

Colocad la parte inferior de la caja vacía en el centro de la mesa. Coged los cuatro separadores, montadlos como se muestra en la imagen y colocadlos en la caja.



Nota: Al final del juego, podéis guardar los separadores montados en la caja. Simplemente debéis distribuir el material en los distintos compartimentos y colocar encima el tablero y las instrucciones.

Extraed las piezas del cartón. Los marcos no se necesitarán y podéis tirarlos.

Preparación del juego

Dejaros ayudar por un adulto para el montaje.

Colocad el **tablero** sobre la base.

Situad la **ficha-hielo** sobre la marca del centro del tablero.



Cada uno de los jugadores elige un **chico-dragón** y lo sitúa en la ranura de una esquina del tablero. Si sois menos de 4 jugadores, colocad el resto de los chicos-dragón en las esquinas vacías.



Preparad las **fichas-piedra** y a **papá-dragón**.

Si sois dos o cuatro jugadores, apilad 8 **anillos** sobre la ficha-hielo. Si jugáis tres, entonces debéis apilar los 9 anillos de hielo.

Rellenad con cuidado la columna con las **pedras brillantes**.

Nota: Para que no caiga ninguna piedra en los agujeros del tablero, podéis cubrirlos primero con 3 fichas-piedra. Cuando hayáis rellenado la columna, podéis volver a retirarlas.

Las pedras brillantes que no quepan en la columna, las metéis de nuevo en la caja a través de los agujeros.



ESPAÑOL

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj y comienza el jugador más valiente. Sitúa a papá-dragón delante de ti. En esta ronda, puedes «escupir fuego». Una ronda consta de.

1. Elección de una ficha piedra
2. Extracción de un anillo de hielo
3. Recogida de piedras brillantes

1. Elección de una ficha piedra

Si sois tres o cuatro jugadores:

El jugador de tu izquierda elige primero una ficha-piedra y la coloca boca arriba delante de él. El resto de jugadores hace lo mismo, en el sentido de las agujas del reloj. Tú serás el último en coger tu ficha-piedra. Las fichas-piedra sobrantes se dejan en el mismo lugar.

Si sois únicamente dos jugadores:

Tu contrincante elige en primer lugar la ficha-piedra y la coloca boca arriba delante de él. A continuación, puedes hacer tú lo mismo. Seguidamente, él vuelve a coger una segunda ficha y tú podrás coger otra después.

Nota: Mirad detenidamente la columna de hielo. El jugador que disponga de papá-dragón «derretirá» el primer anillo de hielo, es decir, lo retira con cuidado. Elegid las fichas-piedra en base al color de la mayoría de las piedras brillantes que, según vuestro criterio, caerán de la columna de hielo en esta ronda.

2. Extracción de un anillo de hielo

Retira con cuidado el anillo superior de hielo, con lo que rodarán hacia abajo piedras brillantes.

Se aplican las siguientes reglas-dragón:

- Para quitar el anillo de hielo, podrás utilizar una o dos manos.
- Solo podrás tocar el primer anillo. También puedes rozar las piedras brillantes.
- Empuja hacia la torre aquellas que descansen sobre el anillo o déjalas caer.



Puedes intentar jugar estratégicamente: retira el anillo de hielo con tal cuidado que caiga el menor número posible de piedras brillantes para tus contrincantes. Si embargo, no puedes dejar de cumplir las reglas-dragón.

A veces, las piedras caen por los agujeros del tablero y acaban en la gran cueva de papá-dragón. El anillo de hielo queda fuera de juego.

3. Recogida de piedras centelleantes

Puedes comenzar tú:

Mira el color de tu ficha-piedra. Recoge todas las piedras brillantes de este color que haya en el tablero (si sois dos jugadores, puedes coger las piedras correspondientes a tus dos colores) y colócalas en la cueva detrás de tu chico-dragón. Si no hay piedras brillantes de tu color, acabarás esta ronda con las manos vacías. A continuación, el resto de jugadores recoge sus piedras en el sentido de las agujas del reloj.

Todas las piedras brillantes que queden sobre el tablero tras la recogida podrán ser barridas hasta los agujeros de la cueva de papá-dragón.

Pasa a papá-dragón al jugador de tu derecha. Con ello, empieza una nueva ronda.

Finalización del juego

El juego termina tan pronto como se extraiga el último anillo de hielo del tablero. Terminad la ronda y recoged las piedras brillantes que **no estén encima de la ficha-hielo**, atendiendo a las fichas-piedra que habéis elegido.

Ahora, mirad quién ha ganado. Para ello, levantad el tablero y contad las piedras brillantes que haya en las cuevas de los chicos-dragón. El chico-dragón (es decir, el jugador) que disponga del mayor número de fichas piedra, ganará el juego.

Si aún os cuesta un poco contar, colocad vuestras piedras brillantes en filas y ganará el jugador con la fila más larga.



Pero, no debéis olvidar que el vencedor secreto es papá-dragón, porque únicamente con su bocanada de fuego puede recuperarse el tesoro brillante.

Variante para los jugadores más jóvenes

Al principio del juego, se colocan las fichas-piedra boca abajo, cada jugador coge una y la coloca boca arriba delante de él. Esta ficha valdrá para el resto del juego, por lo que no se tendrá que elegir una nueva al principio de cada ronda.

Variante para jugadores misteriosos

En cada ronda, los jugadores eligen por turnos y en secreto una ficha-piedra de entre las que se encuentran boca abajo. De esta forma, solo conocerán su color cuando se dispongan a recoger las piedras centelleantes.

Nota para chicos-dragón despistados

Si cae por error alguna piedra centelleante de la columna de hielo durante la recogida de piedras o entre ronda y ronda, simplemente se volverá a colocar sobre la columna.

Si introduces en un agujero por error una piedra centelleante de un contrincante, le regalarás una de las tuyas como compensación.

Il tesoro sfavillante

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

Autore: Lena & Günter Burkhardt
Illustrazioni: Daniel Döbner
Editoriale: Antje Gleichmann
Durata del gioco: circa 15 minuti

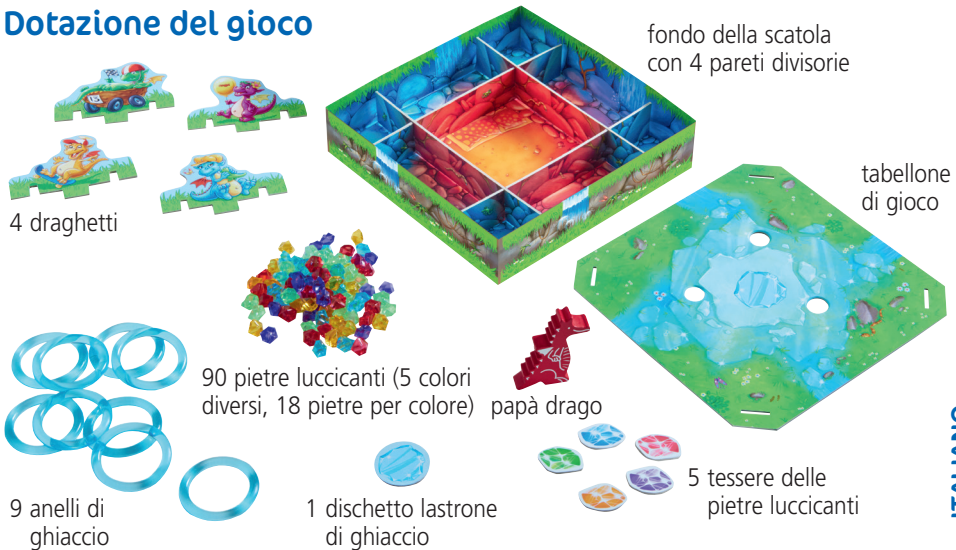


Durante una delle loro scorribande, i draghetti Mira, Feo, Luna e Diego scoprono uno straordinario tesoro sfavillante: una colonna di ghiaccio che custodisce al suo interno delle pietre luccicanti. Vorrebbero tanto portare il tesoro nelle loro tane. Purtroppo però, la colonna di ghiaccio è troppo pesante. 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 raccolgono i tesori preziosi e li portano nelle loro tane. Con un po' di fortuna anche papà drago riesce a prendere delle pietre luccicanti!

Alla fine, quale draghetto avrà raccolto più pietre luccicanti da portare nella sua tana?

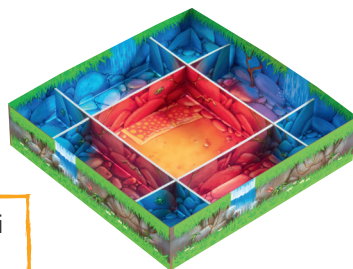
Dotazione del gioco



ITALIANO

Prima di giocare per la prima volta

posizionate il fondo della scatola vuoto al centro del tavolo. Prendete le quattro pareti divisorie, unitele come mostrato in figura e mettete la griglia così formata sul fondo della scatola.



Consiglio: Alla fine del gioco potete lasciare le pareti divisorie così unite nel fondo della scatola. Distribuite il materiale di gioco negli scomparti e posizionatevi sopra il tabellone di gioco e le istruzioni.

Togliere con cautela i pezzi di cartone dal pannello. I bordi non servono più e possono essere gettati via.

Preparazione del gioco

Fatevi aiutare da un adulto nella costruzione del gioco.

Posizionate il **tabellone di gioco** sulla griglia che si trova sul fondo della scatola.

Posizionate il **dischetto lastrone di ghiaccio** sul segno al centro del tabellone di gioco.



Ciascuno sceglie un **draghetto** e lo infila nella fessura del proprio angolo di tabellone. Se siete meno di 4 giocatori, posizionate i draghetti rimasti nelle fessure degli angoli rimasti vuoti.



Se giocate in due o in quattro, impilate sulla tessera del lastrone di ghiaccio 8 **anelli di ghiaccio**, formando così una colonna di ghiaccio. Se giocate in tre, impilate tutti e 9 gli anelli di ghiaccio.

Tenete pronti il **papà drago** e le tessere delle **pietre luccicanti**.

Riempite con attenzione la colonna di ghiaccio con le **pietre luccicanti**.

Consiglio: per evitare che le pietre vi cadano nei buchi del tabellone di gioco, potete prima coprirli con 3 tessere delle pietre a piacere. Terminata l'operazione di riempimento, togliete le tessere delle pietre.

Inserite le pietre luccicanti in eccesso, che non stanno nella colonna di ghiaccio, all'interno dei buchi del tabellone di gioco.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più coraggioso. Metti papà drago davanti a te. In questo giro puoi "sputare il fuoco". Ogni giro è suddiviso come segue:

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

1. Scegliere le tessere delle pietre luccicanti

Se giocate in tre o in quattro:

il giocatore alla tua sinistra sceglie per primo una delle tessere delle pietre luccicanti e la posiziona scoperta davanti a sé. Seguono gli altri giocatori in senso orario. Tu sarai l'ultimo a prendere una tessera delle 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 delle pietre luccicanti e a disporla scoperta davanti a sé. Quindi sarai tu a sceglierne una a posizionarla scoperta davanti a te. Quindi l'avversario prenderà una seconda tessera delle pietre e tu farai altrettanto.

Avvertenza: 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 attenzione 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.

Si applicano 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.
- Le pietre luccicanti che stanno sull'anello di ghiaccio superiore le puoi far rimanere sulla torre oppure lasciar cadere giù.



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.

A volte può capitare che le pietre luccicanti cadano nei buchi del tabellone di gioco, andando così a finire nella tana grande del papà drago.

L'anello di ghiaccio viene quindi eliminato dal gioco.



3. Distribuire le pietre luccicanti

Puoi cominciare: guarda il colore della tua tessera delle pietre luccicanti. Prendi tutte le pietre di questo colore dal tabellone di gioco (se giocate in due puoi prendere tutte le pietre corrispondenti ai colori delle due tessere scelte). Infila le pietre nella tana dietro al tuo draghetto. Se non ci sono pietre luccicanti del tuo colore sul tabellone di gioco, per questo giro resterai a mani vuote. Il turno passa agli altri giocatori in senso orario, che dovranno raccogliere le loro pietre luccicanti.

Le pietre rimaste sul tabellone di gioco dopo la distribuzione devono essere spinte all'interno dei fori della tana del papà drago.

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

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena viene eliminato dal tabellone di gioco l'ultimo anello di ghiaccio. Portate a termine il giro e distribuite le pietre luccicanti che **non si trovino sul dischetto lastrone di ghiaccio**, basandovi sempre sulle vostre tessere delle pietre.

Ora controllate chi ha vinto. Per farlo, sollevate il tabellone di gioco e contate le pietre luccicanti all'interno delle tane dei draghetti. Vince il draghetto, e il giocatore, che ha raccolto più pietre luccicanti.

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



Tuttavia, il vincitore segreto è e rimane il papà drago, perché solo grazie al suo respiro infuocato è stato possibile entrare in possesso di questo tesoro sfavillante.

Variante per i giocatori più piccoli

All'inizio del gioco si coprono le tessere delle pietre luccicanti. Ogni giocatore può scegliere una tessera delle pietre luccicanti e disporla 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 delle pietre luccicanti coperta. In questo modo si scoprirà soltanto al momento della distribuzione quale colore riceverà ogni giocatore.

Avvertenze per i draghetti particolarmente maldestri

Se, durante la distribuzione delle pietre luccicanti o tra un giro e l'altro, alcune delle pietre dovessero cadere inavvertitamente dalla colonna di ghiaccio sul tabellone di gioco, potete rimetterle nuovamente sulla colonna. Se fai cadere inavvertitamente una delle pietre luccicanti del tuo avversario in uno dei buchi del tabellone di gioco, dovrai risarcirlo regalandogli una delle tue pietre.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:

en www.haba.de/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que se haya perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



HABA



 **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-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 1303402001
TL A115083 1/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2017