Peliohje · Spelregler · Spilleveiledning · Instructions · Spielanleitung · Règle du jeu

LOHIKÄÄRMEEN-HENKÄYS

Lena & Günter Burkhardt

...Jännittävä jalokivien keräilypeli!

Den glittrande ispelaren · Juvelskatt
Dragon's Breath · Funkelschatz · Trésor de glace

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

Lohikäärmeen henkäys

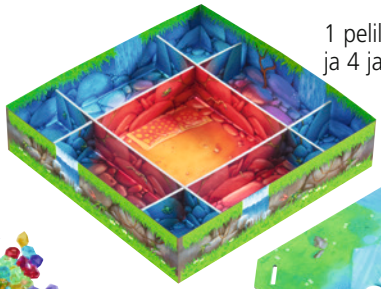
Jännittävä yhteistoiminta- ja keräilypeli 2–4 pelaajalle 5-vuotiaasta ylöspäin.

Suunnittelija: Lena & Günter Burkhardt
Kuvitus: Daniel Döbner
Toimitus: Antje Gleichmann
Pelin kesto: n. 15 min

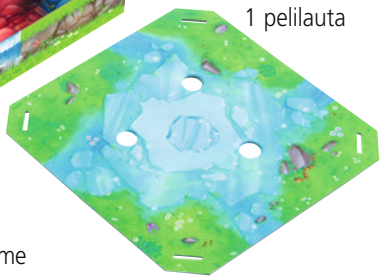
Lohikäärmeenpoikaset Mira, Feo, Luna ja Diego löytävät erikoisen kimaltavan aarteen: jääpylvään, jonka sisälle on jäätynyt kimaltavia jalokiviä. Ne haluaisivat viedä aarteen mukanaan luoliinsa. Valitettavasti jääpylväs on aivan liian painava. Ainoana ratkaisuna on jään sulattaminen. Sulattaminen tulta syöksemällä ei kuitenkaan ole helppoa. Ne saavat puhallettua ulos vain kuumaa ilmaa. Nelikko keksii idean: Ne pyytävät isän avuksi.
Nyt se onnistuu! Isän tuliset henkäykset alkavat sulattaa jääpylvästä, ja vähitellen siitä alkaa pudota jalokiviä. Lohikäärmeenpoikaset keräävät nopeasti arvokkaat jalokivet ja vievät ne luoliinsa. Pienellä tuurilla isäkin saa muutaman jalokiven!
Kuka lohikäärmeenpoikasista on kerännyt luolaansa eniten jalokiviä pelin lopussa?

Pelin sisältö:

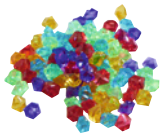
4 lohikäärmeenpoikasta



1 pelilaatikon pohjaosa ja 4 jakajaa



1 pelilauta



90 jalokiveä (18 kutakin 5 väriä)

1 isälohikäärme

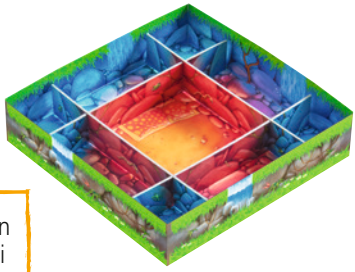
9 jäärengasta

1 jäälauttakortti, peliohjeet

5 jalokivikorttia

Ennen ensimmäistä peliä:

Asettakaa laatikon pohjaosa pöydän keskelle. Yhdistäkää neljä jakajaa ristikoksi kuten kuvassa ja asettakaa se laatikon pohjalle.



Vinkki: Pelin loputtua voitte jättää ristikon paikoilleen laatikkoon. Pelimateriaalit voidaan järjestää ristikon eri lokeroihin ja pelilauta ja ohjeet niiden päälle.

Painelkaa varovasti pahviosat irti taustapahvista. Jäljelle jäävät reunat voi heittää pois.

Pelin valmistelu:

Pelin kokoamiseen on hyvä pyytää aikuista avuksi.

Asettakaa **pelilauta** laatikossa olevan ristikon päälle.

Asettakaa **jäälauttakortti** vastaavan kuvan päälle pelilaudan keskelle.

Jokainen pelaaja ottaa yhden **lohikäärmeenpoikasen** ja asettaa sen johonkin pelilaudan nurkassa olevaan koloon. Jos pelaajia on vähemmän kuin neljä, asettakaa ylimääräiset lohikäärmeenpoikaset vapaana oleviin koloihin.

Ottakaa **isälohikäärme** ja **jalokivikortit** esiin.

Jos pelaajia on kaksi tai neljä, pinotkaa jäälauttakortin päälle 8 **jäärengasta** jääpylvääksi. Jos pelaajia on kolme, pinotkaa kaikki 9 jäärengasta.

Täyttäkää jääpylväs varovasti **jalokivillä**.

Vinkki: Kun täytätte jääpylvästä, peittäkää pelilaudan kolme reikää kolmella jalokivikortilla, jottei reikiin putoa jalokiviä. Poistakaa jalokivikortit pelilaudalta, kun olette täyttäneet jääpylvään.

Ne jalokivet, joka eivät mahdu jääpylvääseen, voidaan työntää pelilaudalta reikiin.

Pelin kulku:

Peliä pelataan vuorotellen myötäpäiväisessä järjestyksessä. Rohkein pelaaja aloittaa.
Aseta isälohikäärme eteesi. Tällä pelikierroksella voit „syöstä tulta“. Yhdessä kierroksessa on seuraavat vaiheet:

1. **Valitse jalokivikortti**
2. **Poista jäärengas**
3. **Jaa jalokivet**

1. Valitse jalokivikortti

Jos pelaajia on kolme tai neljä:

Vasemmalla puolellasi oleva pelaaja ottaa ensin yhden jalokivikorteista ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Muut pelaajat tekevät vuorollaan saman myötäpäiväisessä järjestyksessä. Saat ottaa jalokivikortin viimeisenä. Ylimääräiset jalokivikortit jätetään paikoilleen.

Jos pelaajia on kaksi:

Ensin toinen pelaaja saa ottaa yhden jalokivikortin ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Sen jälkeen voit ottaa itsellesi yhden jalokivikortin ja asettaa sen eteesi kuvapuoli ylöspäin. Lopuksi toinen pelaaja ottaa vielä yhden jalokivikortin ja sen jälkeen sinä yhden.

Huomio: Kiinnitä huomiosi jääpylvääseen. Pelaaja, jolla on isälohikäärme, „sulattaa“ eli poistaa varovasti ylimmän jäärenkaan. Valitse jalokivikortti, jonka väriä vastaavia jalokiviä uskot putoavan jääpylväästä mahdollisimman paljon kierroksen aikana.

2. Poista jäärengas

Poista varovasti ylin jäärengas. Tämän seurauksena jalokiviä putoaa.

Pelissä noudatetaan seuraavia lohikäärmesääntöjä:

- Voit poistaa jäärenkaan yhdellä tai kahdella kädellä.
- Sormesi saavat koskettaa vain ylimpään jäärenkaaseen. Sormesi saavat koskea jalokiviin, kun poistat jäärengasta.
- Ylimmän jäärenkaan päällä olevat jalokivet voi kaataa takaisin jääpylvääseen tai antaa pudota.

Voit pelata taktikoiden: Poista jäärengas niin varovasti, että mahdollisimman vähän jalokiviä putoaa muiden pelaajien saataville. Lohikäärmesääntöjä on kuitenkin noudatettava.

Joskus jalokiviä putoaa pelilaudassa oleviin reikiin. Ne päätyvät isälohikäärmeen suureen luolaan.

Poistettu jäärengas siirretään pelin ulkopuolelle.

3. Jaa jalokivet

Sinä saat aloittaa: Tarkista jalokivikorttisi väri. Ota kaikki vastaavan väriset jalokivet pelilaudalta (jos pelaajia on kaksi, voit ottaa myös toista korttiasi vastaavat jalokivet). Siirrä jalokivet lohikäärmeesi takana olevaan luolaan. Jos jalokivikorttisi väriä vastaavia jalokiviä ei ole pelilaudalla, jäät tällä kierroksella tyhjin käsin. Pelaajat keräävät jalokivensä vuorotellen myötäpäiväisessä järjestyksessä.

Jos pelilaudalla on vielä jalokiviä tämän kierroksen jälkeen, ne työnnetään pelilaudan rei'istä isälohikäärmeen luolaan.

Anna isälohikäärme myötäpäiväisessä järjestyksessä seuraavalle pelaajalle. Uusi pelikierros alkaa.

Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun viimeinenkin jäärengas on poistettu pelilaudalta. Pelatkaa kierros loppuun ja jakakaa jalokivet, **jotka eivät ole jäälauttakortin päällä**, omien jalokivikorttienne mukaan.

Tarkistakaa, kuka on voittaja. Nostakaa pelilauta pois ja laskekaa lohikäärmeenpoikasten luolissa olevat jalokivet. Eniten jalokiviä kerännyt pelaaja voittaa.

Jos laskeminen on vielä hieman vaikeaa, asettakaa keräämänne jalokivet vierekkäisiin riveihin. Voittaja on pelaaja, jonka rivi on pisin.

Salainen voittaja on kuitenkin isälohikäärme, sillä ilman sen tulista hengitystä jalokiviaarretta ei olisi voitu jakaa.

Muunnelma pienemmille pelaajille:

Pelin alussa jalokivikortit käännetään nurin. Jokainen pelaaja saa ottaa yhden jalokivikortin ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Pelaaja käyttää tätä jalokivikorttia koko pelin ajan. Näin uutta jalokivikorttia ei tarvitse valita jokaisen kierroksen alussa.

Muunnelma salaperäisille pelaajille:

Jokaisella kierroksella kukin pelaaja ottaa vuorollaan yhden nurin päin olevista jalokivikorteista näyttämättä sitä muille. Näin vasta jalokiviä jaettaessa nähdään, kuka ottaa minkäkin väriset jalokivet.

Vinkki kaikille lohikäärmeenpoikasille

Jos jalokiviä putoaa jääpylväästä jalokiviä jaettaessa tai kierrosten välillä, ne asetetaan takaisin jääpylvääseen. Jos työnnät vahingossa toisen pelaajan jalokiven johonkin pelilaudan reikään, annat korvaukseksi yhden omista jalokivistäsi.

Den glittrande ispelaren

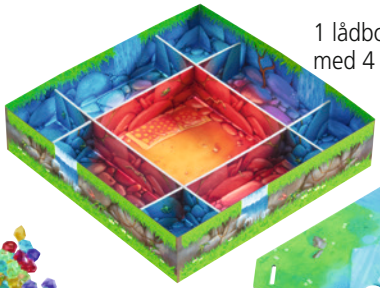
Ett spännande samlingsspel för 2–4 spelare från 5 år.

Författare: Lena & Günter Burkhardt
Illustration: Daniel Döbner
Redaktion: Antje Gleichmann
Speltid: ca. 15 minuten

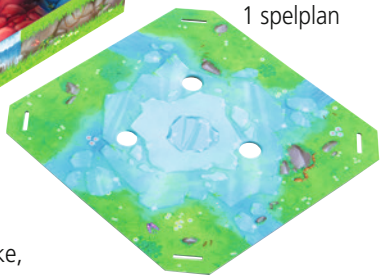
Drakungarna Mira, Feo, Luna och Diego upptäcker en ovanlig skatt under ett av sina strövtåg: En ispelare med fastfrusna, glittrande ädelstenar. Naturligtvis vill de få med sig skatten hem till sina hålor. Men ispelaren är alldeles för tung. Det finns bara en sak att göra – smälta den. Det visar sig dock att det inte är så lätt som man tror att spruta eld. Istället för eld kommer bara varm luft ur ungarnas munnar. De fyra draksyskonen får en idé: Det är dags att fråga Pappa Drake om hjälp.
Och det funkar! Ispelaren börjar töa när Pappa Drake sprutar eld och en efter en faller ädelstenarna ut. Drakungarna samlar snabbt in de dyrbara skatterna och tar med sig dem till sina hålor. Med lite tur kan Pappa Drake kanske också få ett par ädelstenar!
Vilken drakunge har samlat ihop flest ädelstenar i sin håla i slutet av spelet?

Spelinnehåll:

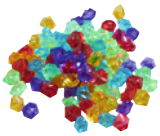
4 drakungar



1 lådbotten
med 4 skiljeväggar



1 spelplan



90 ädelstenar
(vardera 18 st.
i 5 färger)

1 Pappa Drake,

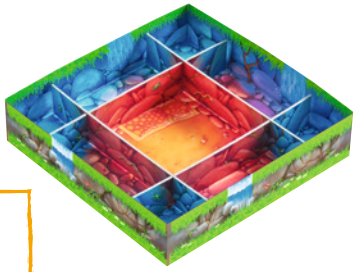
9 isringar

1 isflaksbricka

5 ädelstensbrickor

Innan första omgången:

Lägg den tomma lådbotten på bordets mitt.
Sätt ihop skiljeväggarna enligt bilden och placera dem i lådbotten.



Tips: Skiljeväggarna kan sitta kvar precis som de är i lådbotten efter avslutat spel. Sortera spelmaterialet i facken och lägg spelplanen och anvisningarna ovanpå.

Tryck ut pappdelarna ur tablån. Resten kan slängas.

Spelförberedelse:

Låt en vuxen hjälpa till med att sätta ihop spelet.

Lägg **spelplanen** på skiljeväggarna i lådbotten.

Varje spelare väljer en **drakunge** att spela med. Stick ner drakungen i springan i era respektive spelhörnor. Om ni är färre än 4 spelare kan ni sticka ner resterande drakungar i springan i det tomma spelhörnet.

Lägg **isflaksbrickan** på markeringen i mitten av spelplanen.

Håll **Pappa Drake** och **ädelstensbrickorna** beredda.

Om ni är 2 eller 4 spelare:
Stapla 8 **isringar** ovanpå varandra på isflaksbrickan till en ispelare. Om ni är 3 spelare staplas 9 **isringar** ovanpå varandra.

Fyll försiktigt ispelaren med **ädelstenar**.

Tips: Täck spelplanens hål med 3 valfria ädelstensbrickor innan ispelaren fylls för att undvika att ädelstenar ramlar ner i hålen. Ta sedan bort ädelstensbrickorna från dessa hål när ispelaren är fylld.

Ädelstenar som inte får plats i ispelaren kan puttas ner i spelplanens hål.

Spelförlopp:

Turordningen i spelet går medsols. Den spelare som är modigast får börja. Ställ upp Pappa Drake framför dig. Du får börja ditt drag med att spruta eld! Ett speldrag består av:

1. **Välja ut ädelstensbrickor**
2. **Lyfta en isring**
3. **Fördela ädelstenar**

1. Välja ut ädelstensbrickor

Om ni är 3 eller 4 spelare gäller följande:

Medspelaren till vänster om dig väljer en av alla ädelstensbrickor först och lägger den uppåtvänd framför sig. De andra medspelarna gör sedan samma sak. Turordningen går medsols. Du får välja ädelstensbricka sist. Alla övriga ädelstensbrickor får ligga kvar.

Om ni bara är 2 spelare gäller följande:

Din medspelare får välja en ädelstensbricka först och lägger den uppåtvänd framför sig. Nu är det din tur att välja. Lägg ädelstensbrickan uppåtvänd framför dig. Din medspelare får sedan välja en andra ädelstensbricka. Sedan är det din tur att välja en bricka till.

Hänvisning: Titta noga på ispelaren. Spelaren med Pappa Drake får börja "smälta" isringen högst upp genom att försiktigt lyfta bort den. Välj ut den ädelstensbricka som ni tror representerar den ädelstensfärg som det kommer att falla ut mest av ur ispelaren i denna spelomgång.

2. Lyfta en isring

Lyft försiktigt bort den översta isringen.
Det får ädelstenarna att ramla ut.

Följande drakregler gäller:

- Du får använda en hand eller båda händerna när du lyfter bort isringen.
- Dina fingrar får bara vidröra isringen högst upp. Trots detta är det tillåtet om dina fingrar råkar vidröra enstaka ädelstenar när isringen lyfts bort.
- Låt ädelstenar som ligger på isringen högst upp falla ner eller putta ner dem tillbaka i ispelaren.

Du kan försöka spela taktiskt: Ta ner isringen så försiktigt att så få ädelstenar som möjligt faller ner åt dina medspelare. Du måste trots detta ta hänsyn till drakreglerna.

Ibland faller ädelstenar ner i spelplanens hål. Dessa ädelstenar landar i Pappa Drakes stora drakhåla.

Isringen är inte längre en del av spelet när den har plockats bort.

3. Fördela ädelstenar

Du får börja: Titta noga på färgen på din ädelstensbricka. Ta bort alla ädelstenar med denna färg från spelplanen (om ni bara är 2 spelare får du ta alla ädelstenar med båda dina brickors färger). Förvara dem i hålan bakom din drakunge. Om det inte finns ädelstenar i din färg på spelplanen blir du tyvärr utan i denna spelomgång. Nu är det medspelarnas tur att samla in ädelstenar. Turordningen går medsols.

Alla ädelstenar som fortfarande ligger kvar efter insamlingen puttas helt enkelt ner i Pappa Drakes håla (spelplanens hål).

Ge vidare Pappa Drake till nästa spelare i medsols turordning. Nu börjar en ny runda.

Spelets slut:

Spelet är slut när den sista isringen lyfts bort från spelplanen. Spela rundan till slut och fördela ädelstenarna **som inte längre ligger på isflaksbrickan** med hjälp av era utvalda ädelstensbrickor.

Nu kan ni kontrollera vem som har vunnit. Lyft upp spelplanen och räkna ädelstenarna i varje drakungehåla. Den spelare som har samlat ihop flest ädelstenar vinner spelet.

Om det är svårt att räkna kan man lägga de insamlade ädelstenarna i rader bredvid varandra. Den spelare med längst rad har vunnit spelet.

Den hemlige segraren är och förblir Pappa Drake:
Tack vare att han sprutade eld kunde drakungarna
få tag i den glittrande skatten.

Variant för yngre spelare:

Ädelstensbrickorna vänds nedåt i början av spelet. Varje spelare får välja en ädelstensbricka och lägga den uppåtvänd framför sig. Denna ädelstensbricka tillhör sedan denna spelare under hela spelet. Spelarna behöver alltså inte välja en ny ädelstensbricka inför varje ny omgång.

Variant för vana spelare:

För varje runda väljer spelarna en ädelstensbricka som förblir nedåtvänd. Det är först vid fördelningen av ädelstenarna som varje spelare får reda på vilken färg de har fått.

Gör så här om det händer en olycka:

Har det av misstag ramlat ner ädelstenar från ispelaren eller har en ädelsten flugit iväg vid ädelstensfördelningen? Det gör ingenting – lägg bara tillbaka ädelstenarna. Har du av misstag puttat ner en ädelsten som tillhör din medspelare i ett av hålen på spelplanen? Det gör ingenting. Ge honom en av dina ädelstenar som tröst.

Juvelskatt

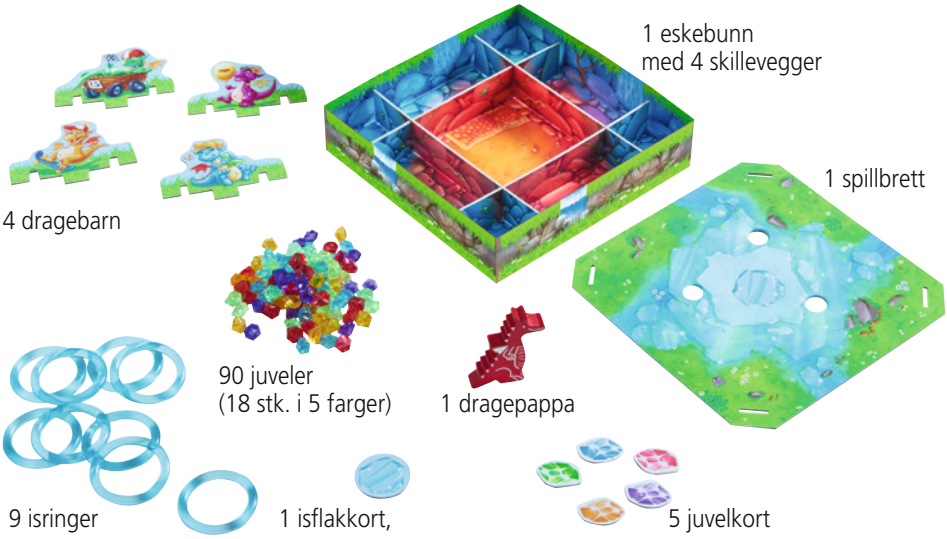
Et spennende samlespill for 2–4 spillere fra 5 år og oppover.

Forfatter: Lena & Günter Burkhardt
Illustrasjoner: Daniel Döbner
Redaksjon: Antje Gleichmann
Spillvarighet: ca. 15 minutter

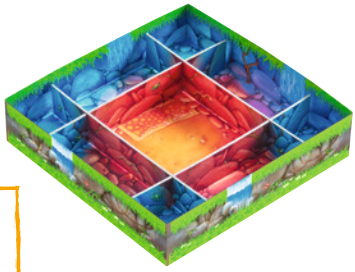
NORSK

På ett av sine streiftog oppdager dragebarna Mira, Feo, Luna og Diego en merkelig juvelskatt: en issøyle hvor det har frosset inn juveler. De vil fryktelig gjerne ha med seg skatten tilbake til hulene sine. Dessverre er issøylen altfor tung. Det er bare én ting å gjøre: de må smelte den. Men det er såvisst ikke dragebarnemat å skulle spy ild. I stedet for flammetunger, kommer det kun ut varm luft. Heldigvis finnes det en råd, og han heter pappa!
Nå blir det fart i sakene! Flammepusten til dragepappa får søylen til å smelte, og juvelene kommer ramlende ut. Dragebarna samler raskt sammen de kostbare skattene og tar dem med til hulene sine. Med litt flaks blir det noen juveler på pappa også!
Hvilket dragebarn sitter igjen med flest juveler til slutt?

Spillinnhold:



Før første spill:



Legg den tomme eskebunnen midt på bordet.
Sett sammen de fire skilleveggene til et gitter (se bildet) som plasseres i eskebunnen.

Tips Dere kan la gitteret bli liggende i eskebunnen når dere er ferdige å spille. Fordel ganske enkelt alt spillmaterialet i rommene, og legg spillbrettet og veiledningen oppå.

Løs pappdelene forsiktig fra rammen. Restene av rammen kan kastes.

NORSK

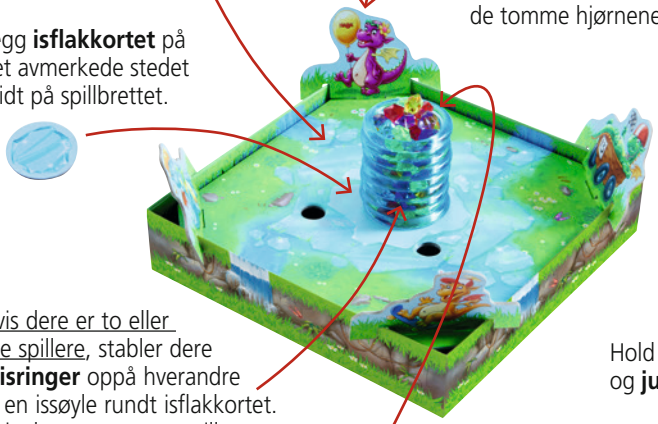
Spillforberedelser:

La gjerne en voksen hjelpe dere å sette opp spillet.

Legg **spillbrettet** på gitteret i eskebunnen.

Hver spiller velger seg ut et **dragebarn** og setter det i sporet i ett av hjørnene på spillbrettet. Hvis dere er færre enn 4 spillere, setter dere resten av dragebarna i sporene i de tomme hjørnene.

Legg **isflakkortet** på det avmerkede stedet midt på spillbrettet.



Hold klar **dragepappaen** og **juvelkortet**.

Hvis dere er to eller fire spillere, stabler dere 8 **isringer** oppå hverandre til en issøyle rundt isflakkortet.
Hvis dere er tre som spiller, stabler dere alle de 9 **isringene**.

Fyll issøylen forsiktig med **juvelene**.

Tips: Legg 3 juvelkort over hullene i spillbrettet, slik at det ikke ramler steiner ned i disse hullene når dere fyller issøylen. Når issøylen er fylt, tar dere bort kortene.

Juveler som ikke får plass i issøylen, kan puttes i hullene i spillbrettet.

Spillforløp:

Spillet går med klokken. Den av spillerne som er modigst, får lov til å begynne. Plasser dragepappaen foran deg. I denne runden får du lov til å «spy ild». Én runde ser slik ut:

1. **Velg et juvelkort**
2. **Løft av en isring**
3. **Fordel juvelene**

1. Velg et juvelkort

Hvis dere er tre eller fire som spiller, er reglene slik:

Din venstre sidemann velger et juvelkort og legger det foran seg med bildesiden opp. Deretter går turen videre til neste spiller (spillet går med klokken). Til slutt får du ta et juvelkort. Resten av juvelkortene blir liggende.

Hvis dere er to som spiller, er reglene slik:

Motspilleren din begynner med å velge et juvelkort og legger det foran seg med bildesiden opp. Så er det din tur til å velge et kort og legge det foran deg med bildesiden opp. Deretter tar motspilleren et nytt juvelkort, og så tar du et nytt.

Merk: Studer issøylen nøye. Spilleren med dragepappaen «smelter» (trekker forsiktig ned) den øverste isringen. Plukk ut juvelkortet som har samme farge som juvelene dere tror dere vil få flest av fra issøylen i denne runden.

2. Løft av en isring

Trekk forsiktig ned den øverste isringen. Det faller da ned juveler.

Dragereglene ser slik ut:

- Du kan ta ned isringen med én hånd eller du kan bruke begge hender.
- Fingrene dine får kun ta i den øverste isringen. Hvis du kommer borti noen juveler når du tar av ringen, er det i orden.
- Hvis det ligger juveler på den øverste isringen, kan du velge selv om du vil dytte dem tilbake i issøylen eller la dem falle ned.

Det er lov å være taktisk: Vær veldig forsiktig når du tar av isringen, slik at motspilleren din får færrest mulig juveler. Men husk: dragereglene gjelder.

Av og til faller det juveler ned i hullene i spillbrettet. Disse havner i den store hulen til dragepappaen.

Isringen blir deretter tatt ut av spillet.

3. Fordel juvelene

Du får begynne: Se på fargen på juvelkortet ditt. Ta alle juvelene i denne fargen fra spillbrettet (hvis dere er to som spiller, får du ta alle juvelene i de to fargene du har på kortene dine). Legg dem i hulen bak dragebarnet ditt. Hvis det ikke ligger noen juveler i din farge på spillbrettet, går du dessverre tomhendt ut av denne runden. Turen går deretter videre til de neste spillerne (spillet går med klokken), som får sanke inn juvelene sine.

Juveler som ligger igjen på spillbrettet når dere er ferdige med fordelingen, skyves inn i hullene til dragepappahulen.

Send dragepappaen videre til neste spiller (spillet går med klokken). Det er nå klart for en ny runde.

Spillavslutning:

Spillet er slutt så snart den siste isringen er tatt av spillbrettet. Spill ferdig runden og fordel juvelene **som ikke lenger ligger på isflakkortet**, ut fra juvelkortene dere har valgt.

Se hvem som har vunnet. Dette gjør dere ved å løfte opp spillbrettet og telle juvelene som ligger i hulene til dragebarna. Dragebarnet/spilleren med flest juveler vinner.

Hvis dere synes det er vanskelig å telle, kan alle legge juvelene sine på rekke og rad. Spilleren med den lengste rekken vinner.

Den egentlige vinneren er likevel dragepappaen, for det var bare takket være hans hjelp at dragebarna kunne få tak i skatten.

Variant for yngre spillere:

Legg juvelkortene med bildesiden ned når dere starter spillet. Hver spiller får velge et juvelkort og legge det foran seg med bildesiden opp. Dette kortet gjelder hele spillet igjennom. Det er med andre ord ikke nødvendig å velge et nytt juvelkort for hver runde.

Variant for hemmelighetsfulle spillere:

Juvelkortene legges med bildesiden ned, og i hver runde velger spillerne ett kort uten å vise det til de andre. Det er da først når juvelene deles ut at spillerne vet hvem som hadde hvilken farge.

En liten beskjed til klossete dragebarn

Hvis dere mister ned juveler eller det faller ned noen fra issøylen mellom rundene, putter dere dem ganske enkelt tilbake i issøylen. Hvis du ved et uhell dytter juvelen til en medspiller ned i et hull i spillbrettet, gir du ham/henne en av dine egne juveler som trøst.

Dragon's Breath

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

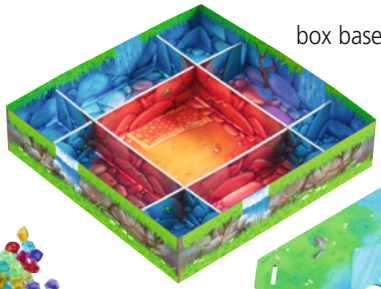
Author: Lena & Günter Burkhardt
Illustrator: Daniel Döbner
Editorial staff: Antje Gleichmann
Length of the game: approx. 15 minutes

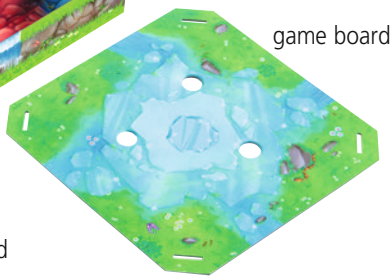
On one of their expeditions the dragon children Mira, Feo, Luna and Diego discover an unusual sparkling treasure: a column of ice with sparkling stones frozen inside it. They want to take the treasure back to their cave. But unfortunately the column of ice is too heavy. The only thing they can do is 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?

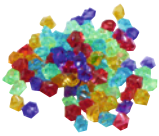
ENGLISH

Contents

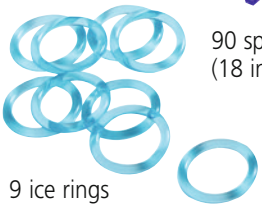
4 dragon children


box base with 4 dividers


game board


90 sparkling stones
(18 in each of 5 colors)

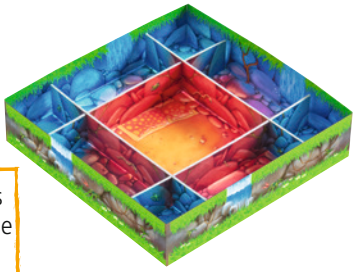
dragon dad


9 ice rings

1 ice floe tile

5 sparkling stone tiles

Before the first game



Place the empty box base in the center of the table. Take the four dividers, put them together as pictured, and place the created grid in the box base.

Tip: at the end of the game you can leave the dividers together in the box base. Simply distribute all the game material in the compartments then place the game board and instructions on top.

Carefully separate the cardboard pieces from the tableau. The edges are not required, and can be thrown away.

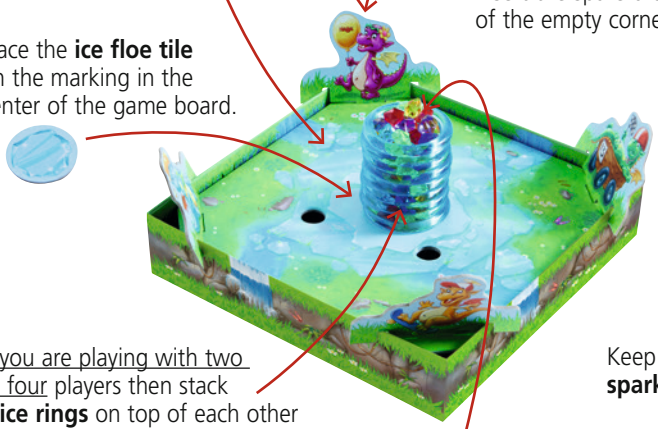
Preparation

You can ask an adult to help you with the setup.

Place the **game board** on top of the grid in the box base.

Each player selects a **dragon child** and places it in the slot on their corner of the game board. If there are less than 4 players insert the spare dragon children in the slots of the empty corners.

Place the **ice floe tile** on the marking in the center of the game board.



Keep **dragon dad** and the **sparkling stone tiles** handy.

If you are playing with two or four players then stack 8 **ice rings** on top of each other around the ice floe tile, creating a column of ice. If you are playing with three players then stack all 9 ice rings.

Carefully fill the ice column with the **sparkling stones**.

Tip: so that none of the stones fall into the holes on the game board while you are doing this you can cover the holes with 3 sparkling stone tiles. Take the sparkling stone tiles away again after filling the column.

Sparkling stones that don't fit into the ice column can simply be put into the holes in the game board.

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.

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.

ENGLISH

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.

Funkelschatz

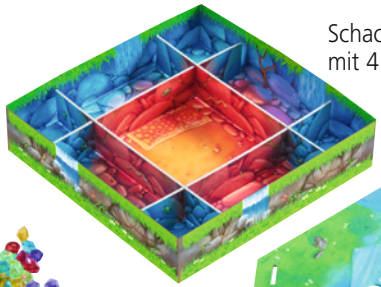
Ein spannendes Sammelspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autoren: Lena & Günter Burkhardt
Illustration: Daniel Döbner
Redaktion: Antje Gleichmann
Spieldauer: ca. 15 Minuten

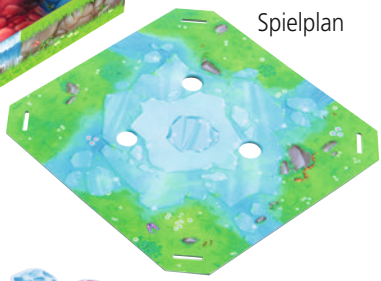
Bei einem ihrer Streifzüge entdecken die Drachenkinder Mira, Feo, Luna und Diego einen ungewöhnlichen Funkelschatz: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Gerne würden sie den Schatz mit in ihre Höhlen nehmen. Nur leider ist die Eis-Säule viel zu schwer. Da hilft nur eins, sie müssen sie zum 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

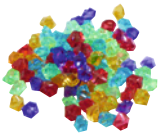
4 Drachenkinder



Schachtelboden
mit 4 Trennwänden



Spielplan



90 Funkelsteine
(je 18 in 5 Farben)

Drachenpapa

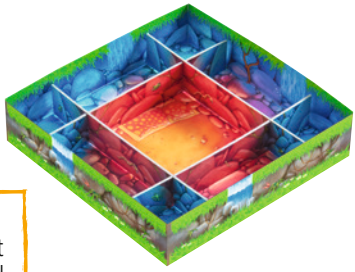
9 Eis-Ringe

1 Eisschollen-Plättchen

5 Funkelstein-Plättchen

DEUTSCH

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.

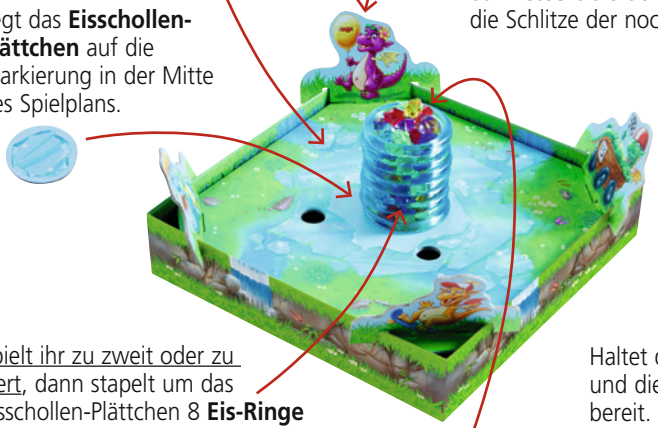
Spielvorbereitung

Lasst euch beim Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen.

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

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 Schlitze der noch leeren Ecken.

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



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

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.

Befüllt die Eis-Säule vorschichtig 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.

Trésor de glace

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

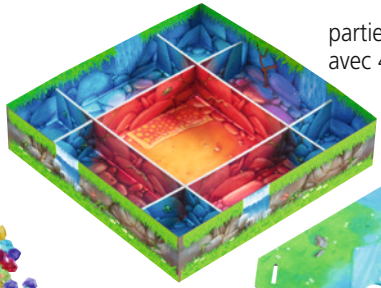
Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Daniel Döbner
Rédaction : Antje Gleichmann

Durée du jeu : env. 15 minutes

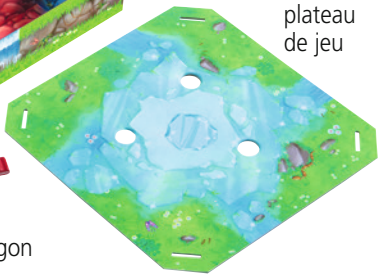
Au cours d'une excursion sur la glace, les jeunes dragons Mira, Féo, Luna et Diego découvrent un trésor extraordinaire : une colonne glacée remplie de pierres étincelantes gelées. Ils aimeraient bien rapporter ce trésor dans leurs grottes. Malheureusement, la colonne glacée est trop lourde. Il n'y a 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 ?

Contenu du jeu

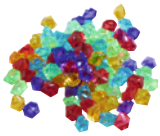
4 jeunes dragons



partie inférieure de la boîte avec 4 parois séparatrices



plateau de jeu



90 pierres étincelantes (18 de chacune des 5 couleurs)

papa dragon

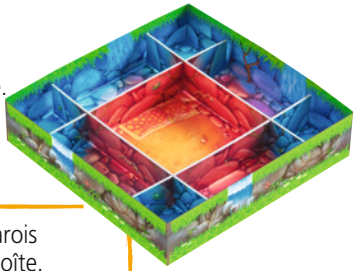
9 anneaux glacés

1 tuile « bloc de glace »

5 tuiles « pierre étincelante »

FRANÇAIS

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.

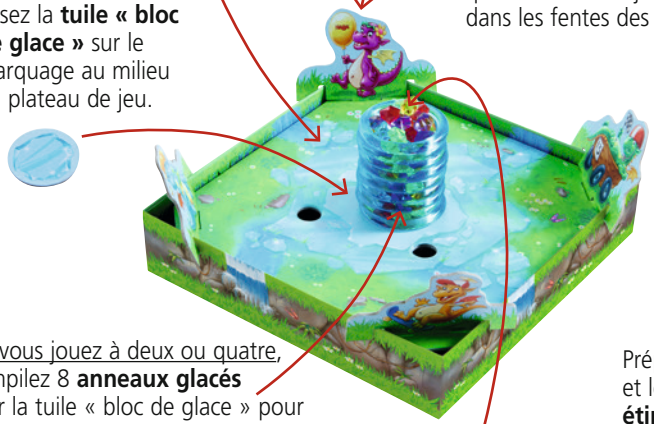
Préparation du jeu

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.

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.

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



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

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.

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.

Hyvät lapset ja vanhemmat
Onko jokin HABA-pelin osa kadonnut hauskan pelituokion jälkeen niin, ettei osaa löydy enää mistään? Ei huolta! Osoitteessa **www.haba.de/varaosat** voitte tiedustella, onko osa vielä saatavilla

Kära barn, kära föräldrar!
Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det.Ingetproblem! Titta på webb-sidan **www.haba.de/Ersatzteile** och fråga om biten kan levereras.

Kjære barn, kjære foreldre,
Mangler det plutselig ett og annet etter en livlig spillomgang? Ikke noe problem! På **www.haba.de/Ersatzteile** kan du sjekke om delen fortsatt kan bestilles.

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.

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.

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.

Art. Nr.: 305202 TL A116324 1/19

Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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

HABA®