

Instrukcja • Spielanleitung • Як грати • Как играть • Cum se joacă • Rulebook



# BŁYSZCZĄCY SKARB



Funkelschatz • Самоцвіти • Дракончики • Comoara strălucitoare • Dragon's Breath

Copyright **НАВА** - Spiele Bad Rodach 2017

# Błyszczący skarb

Ekscytująca gra w zbieranie dla 2-4 graczy od lat 5.

**Autor:** Lena i Günter Burkhardt  
**Ilustracje:** Daniel Döbner  
**Redakcja:** Antje Gleichmann  
**Czas trwania gry:** ok. 15 minut

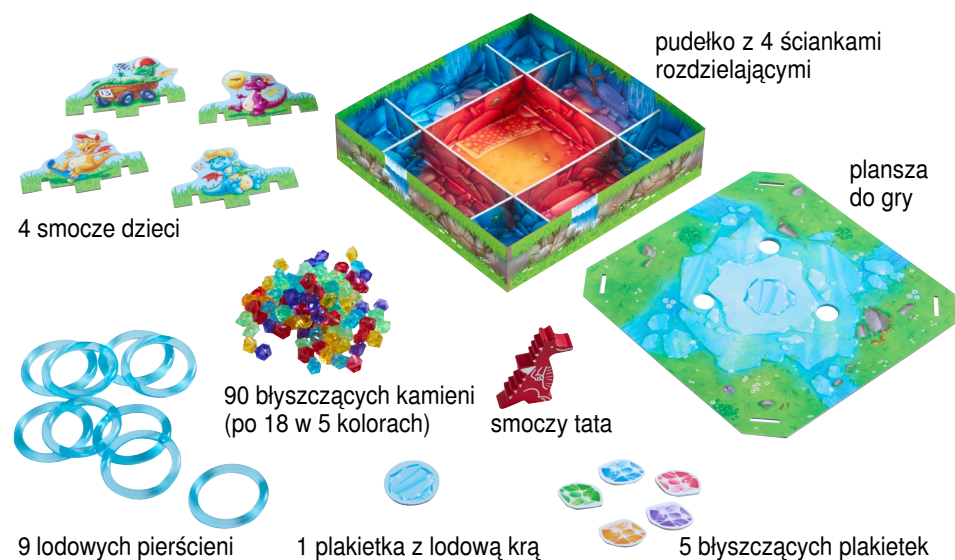


Podczas jednej ze swoich wypraw smocze dzieci — Mira, Feo, Luna i Diego — odkrywają niezwykle lśniący skarb: lodową kolumnę z zamrożonymi błyszczącymi kamieniami. Chciałyby zabrać skarb do swoich jaskiń. Niestety lodowa kolumna jest zdecydowanie za ciężka. Pomóc może jedynie jej stopienie. Jednak zianie ogniem nie jest takie łatwe. Zamiast ognia wydostaje się jedynie gorące powietrze. Sprytna czwórka wpada na pomysł: do pomocy trzeba wezwać tatę.

I rzeczywiście to działa! Ognisty oddech taty powoduje, że kolumna topnieje a lśniące kamienie stopniowo spadają. Smocze dzieci szybko zbierają cenne skarby i zanoszą je do swoich jaskiń. Przy odrobinie szczęścia nawet tata smok dostanie kilka błyszczących kamieni!

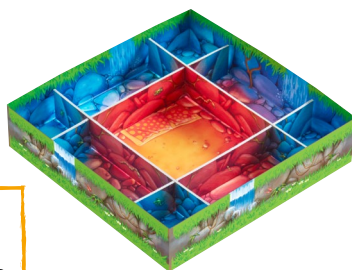
Które ze smoczych dzieci zabrało najwięcej błyszczących kamieni do swojej jaskini?

## Zawartość gry



## Przed rozpoczęciem gry

Położ puste pudełko na środku stołu. Weź cztery przegrody i ułóż je w pokazany sposób, aby utworzyć kratkę w spodzie pudełka.



**Porada:** Po zakończeniu gry przegrody można zostawić w spodzie pudełka. Wystarczy umieścić wszystkie elementy gry w przegródkach, a na górze ułożyć planszę do gry oraz instrukcję.

Ostrożnie wyjmij teksturowe części z ramek. Krawędzie nie są już potrzebne i można je wyrzucić.

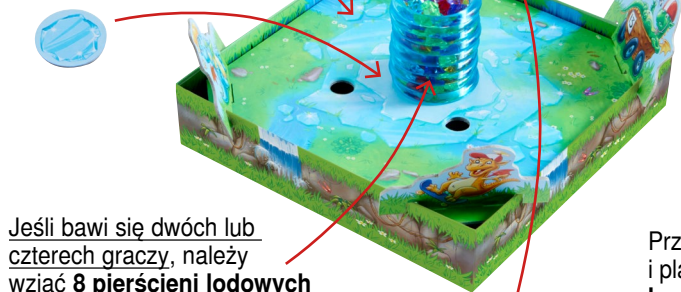
## Przygotowanie do gry

W składaniu gry pomoże Ci osoba dorosła.

Położ **planszę do gry** na kratce znajdującej się w spodzie pudełka.

Plakietkę z **krą lodową** należy położyć na oznaczeniu na środku planszy do gry.

Każdy gracz wybiera jedno **smocze dziecko** i umieszcza je w gnieździe w swoim rogu planszy. Jeżeli bawi się mniej niż 4 graczy, pozostałe smocze dzieci należy umieścić w gniazdach w pustych rogach.



Przygotuj **smoczego tatę** i plakietki z **błyszczącymi kamieniami**.

Jeśli bawi się dwóch lub czterech graczy, należy wziąć **8 pierścieni lodowych** i ułożyć z nich lodową kolumnę. Jeśli gra trzech graczy, należy ułożyć kolumnę ze wszystkich 9 lodowych pierścieni.

Ostrożnie napełnij lodową kolumnę **kamieniami**.

**Porada:** Aby zapobiec wpadaniu kamieni do otworów w planszy do gry, można zakryć je 3 dowolnymi plakietkami z błyszczącymi kamieniami. Po napełnieniu kolumny należy zdjąć plakietki z błyszczącymi kamieniami.

Błyszczące kamienie, które nie mieszczą się w lodowej kolumnie, należy wsunąć w otwory w planszy.

## Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najodważniejszy gracz. Położ przed sobą smoczego tatę. W tej rundzie możesz ziać ogniem. Co należy zrobić podczas swojej rundy:

1. **Wybierz plakietkę z błyszczącym kamieniem**
2. **Podnieś do góry pierścień lodowy**
3. **Rozdziel błyszczące kamienie**

### 1. Wybierz plakietki z błyszczącymi kamieniami

Jeśli grają trzy lub cztery osoby, obowiązują następujące zasady:

Twój sąsiad z lewej wybiera plakietkę z błyszczącym kamieniem i kładzie ją odkrytą przed sobą. Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, robią to samo. Na koniec możesz wziąć plakietkę z błyszczącym kamieniem. Wszystkie pozostałe plakietki z błyszczącymi kamieniami pozostają na swoim miejscu.

Jeżeli gracze tylko we dwoje, wtedy obowiązują następujące zasady:

Twój przeciwnik jako pierwszy bierze plakietkę z błyszczącym kamieniem i kładzie ją odkrytą przed sobą. Następnie Ty możesz wybrać jedną plakietkę i położyć ją odkrytą przed sobą. Następnie przeciwnik bierze do ręki drugą, błyszczącą płytkę. Potem przychodzi kolej na Ciebie.

**Uwaga:** Uważnie przyjrzyjcie się lodowej kolumnie. Gracz ze smoczym tatą „roztopi” najwyższy pierścień lodowy, tzn. ostrożnie go zdejmie. Wybierz plakietkę z błyszczącym kamieniem odpowiadającą kolorowi błyszczących kamieni, których Twoim zdaniem spadnie najwięcej w tej rundzie.

### 2. Podnieś do góry pierścień lodowy

Ostrożnie zdejmij górny pierścień lodowy. Spowoduje to, że lśniące kamienie zaczną spadać.

#### Obowiązują następujące smocze zasady:

- Do zdejmowania lodowego pierścienia możesz użyć jednej lub obu rąk.
- Palce mogą dotykać wyłącznie górnego lodowego pierścienia. Podczas zdejmowania dozwolone jest również dotykaniem palcami poszczególnych błyszczących kamieni.
- Błyszczące kamienie leżące na najwyższym pierścieniu lodowym można przechylić z powrotem do lodowej kolumny lub upuścić.



Możesz spróbować grać taktycznie: Ostrożnie zdejmij lodowy pierścień, tak aby Twoi przeciwnicy dostali jak najmniej błyszczących kamieni. W każdym przypadku musisz jednak przestrzegać smoczych reguł.

Błyszczące kamienie wpadają czasami do otworów w planszy. Tym samym lądują one w dużej jaskini smoczego taty.

Następnie lodowy pierścień eliminowany jest z gry.

### 3. Rozdziel błyszczące kamienie

Możesz zacząć: Spójrz na kolor swojej plakietki z błyszczącym kamieniem. Zbierz z planszy wszystkie błyszczące kamienie odpowiadające temu kolorowi (w rozgrywce dla dwóch graczy możesz zebrać kamienie w dwóch kolorach, odpowiadające obu plakietkom). Umieść je w jaskini za swoim smoczym dzieckiem. Jeżeli na planszy nie ma żadnych błyszczących kamieni w Twoim kolorze, kończysz kolejkę z pustymi rękami. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze zbierają błyszczące kamienie.

Wszystkie błyszczące kamienie, które nadal leżą na planszy po rozdzieleniu, należy wsunąć w otwory jaskini smoczego taty.

Przekaż smoczego tatę kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna się nowa runda.

### Koniec gry

Gra kończy się, gdy ostatni pierścień lodowy zostaje zdjęty z planszy. Rozegrajcie rundę do końca i rozdzielcie **błyszczące kamienie** na podstawie wybranych plakietek.

Teraz należy sprawdzić, kto wygrał. Aby to zrobić, należy podnieść planszę i policzyć błyszczące kamienie w jaskiniach smoczych dzieci. Wygrywa smocze dziecko, czyli gracz, z największą liczbą błyszczących kamieni.

Jeśli liczenie nadal jest dla was trudne, połóżcie zebrane błyszczące kamienie w rzędzie obok siebie. Wygrywa gracz z najdłuższym rzędem.



Jednak najprawdziwszym zwycięzcą jest i pozostaje smoczy tata, ponieważ lśniący skarb można było odzyskać tylko za pomocą jego ognistego oddechu.

### Wariant dla młodszych graczy

Na początku gry plakietki z błyszczącymi kamieniami należy zakryć. Każdy z graczy bierze plakietkę z błyszczącym kamieniem i kładzie ją odkrytą przed sobą. Ta plakietka jest ważna przez cały czas trwania gry. Nie trzeba więc wybierać plakietki z błyszczącym kamieniem przed każdą rundą.

### Wariant dla tajemniczych graczy

W każdej rundzie gracze kolejno potajemnie wybierają jedną z zakrytych plakietek z błyszczącym kamieniem. Dopiero przy rozdzielaniu błyszczących kamieni gracze dowiadują się, kto otrzyma dany kolor.

### Wskazówka dla smoczych dzieci

Jeżeli podczas rozdzielania błyszczących kamieni lub między poszczególnymi rundami, błyszczące kamienie przypadkowo spadną na planszę do gry, należy umieścić je z powrotem w lodowej kolumnie. Jeśli przypadkowo wrzucisz błyszczący kamień innego gracza do swojego otworu w planszy, na pocieszenie podaruj mu jeden z własnych błyszczących kamieni.

## 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

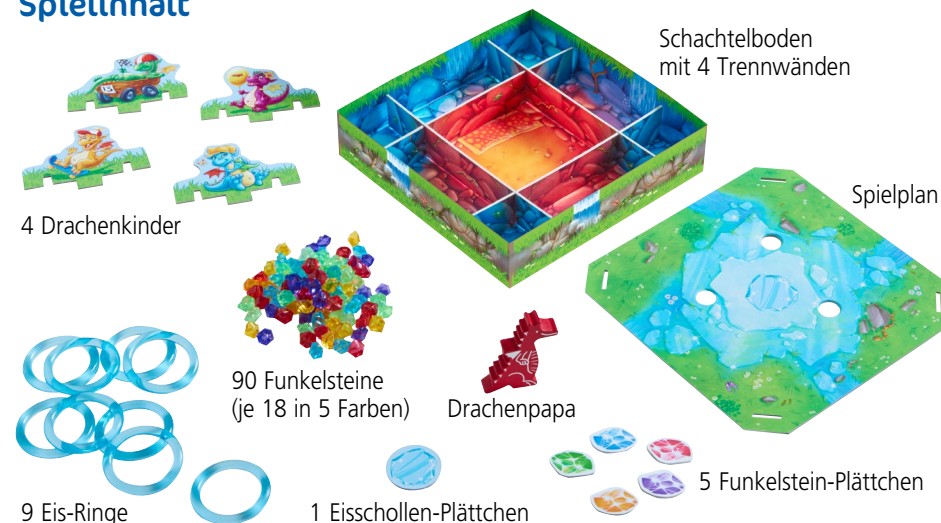


Bei einem ihrer Streifzüge entdecken die Drachenkinder Mira, Feo, Luna und Diego einen ungewöhnlichen Funkelschatz: eine Eis-Säule mit eingefrorenen Funkelsteinen. Gerne würden sie den Schatz mit in ihre Höhlen nehmen. Nur leider ist die Eis-Säule viel zu schwer. Da hilft nur eins, sie müssen sie zum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

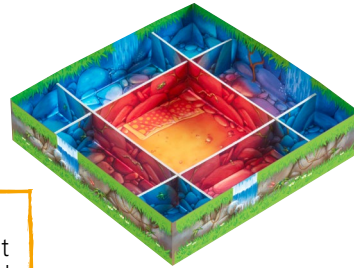
Welches Drachenkind hat wohl am Ende die meisten Funkelsteine in seiner Höhle gesammelt?

### 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-Plättchens.

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.

## Самоцвіти

Захоплююча гра на збирання для 2-4 гравців од 5 років

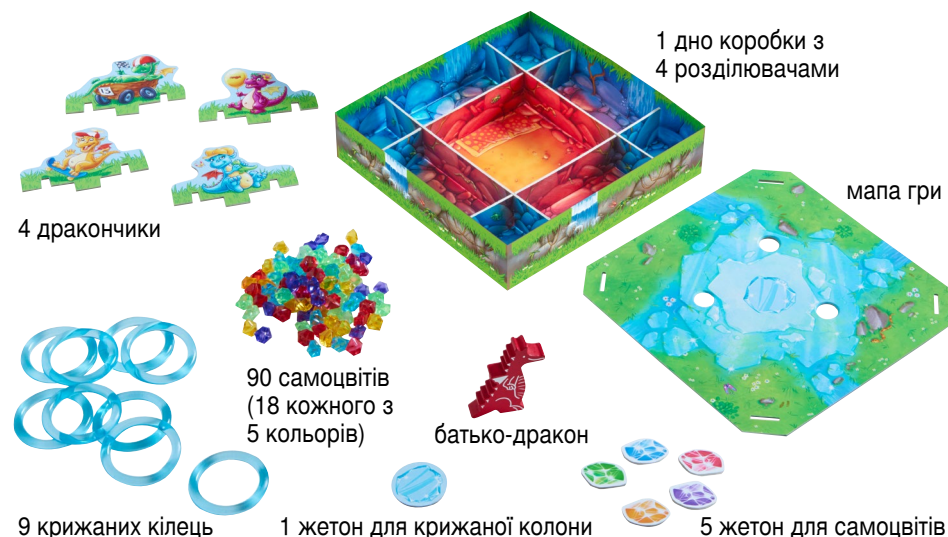
**Автори:** Лена і Гюнтер Букхардт  
**Ілюстрації:** Даниель Дьобнер  
**Редактор:** Антье Гляйхманн  
**Тривалість гри:** прибіл. 15 хвилин



Під час однієї з прогулянок дракончики Міра, Фео, Луна і Дієго знаходять незвичайний блискучий скарб: крижану колону, наповнену самоцвітами. Вони дуже хочуть забрати скарб з собою. На жаль, колона є занадто важкою. Існує лише один вихід — колону треба розтопити. Але не так просто дихати вогнем. Замість полум'я вони видихають лише гаряче повітря. Тож в них з'являється ідея: вони волають батька на допомогу.

І це допомагає! Дихаючому полум'ям батьку вдається підтопити колону і помалу самоцвіти зачинають відпадати. Дракончики швидко збирають цінні скарби і приносять їх до своїх печер. Батькові теж пощастило, і він отримує пару камінців. Хто з дракончиків врешті решт зібрав найбільше самоцвітів в своїй печері?

### Склад гри



## Перед першою грою

Помістіть порожнє дно коробки в центрі стола. Візьміть чотири розділювачі, складіть їх як показано і помістіть створену решітку на дно коробки.



**Підказка.** По закінченню гри решітку можна залишити на дні коробки. Потім розкладіть усі гральні матеріали по відділеннях, а у горі залишіть мапу гри і інструкцію.

Обережно відділіть частини картонної коробки від основи. Картонні краї більше непотрібні, їх можна утилізувати.

## Підготовка до гри

Попросіть дорослого допомогти вам з підготуванням гри.

Помістіть **мапу гри** на решітку на дні коробки.

Помістіть **жетон крижаної колони** на відмітку в центрі мапи.

Кожен гравець обирає **дракончика** і ставить його або її у відповідному кутку мапи. Якщо є менше 4 гравців, помістіть решту дракончиків у порожні кутки.



Якщо в грі 2 або 4 гравця, встановіть на жетони крижаної колони 8 **крижаних кілець**, одне на друге, створюючи крижану колону. Якщо ви граєте **втрьох**, встановіть усі 9 крижаних кілець.

Заздалегідь приготуйте **батька-дракона** і жетони для самоцвітів.

Заздалегідь наповніть колону **блискучими самоцвітами**.

**Підказка.** Задля уникнення випадання самоцвітів крізь отвори мапи гри їх можна вже на початку накрити 3 жетонами для самоцвітів. Після наповнення знову вийміть самоцвіти.

Якщо блискучий скарб більше не міститься до крижаної колони, просто протисніть їх крізь отвори у мапі гри.

## Хід гри

Гра проводиться за годинниковою стрілкою. Значає найсміливіший гравець. Помістіть батька-дракона перед собою. Можливо, в цьому раунді вам знадобиться «дихати полум'ям». Раунд містить в собі:

1. Вибір жетону для самоцвітів
2. Усунення крижаного кільця
3. Розподіл скарбу

### 1. Вибір жетону для самоцвітів

*Spielt ihr zu dritt oder viert, dann gilt:*

Якщо ви граєте утрьох або учотирьох, тоді:

Ваш сусід ліворуч першим обирає один з жетонів самоцвітів і кладе її перед собою відкритою. Решта гравців робить те саме за годинниковою стрілкою. Ви можете бути останнім, хто візьме жетон самоцвіту. Решта жетонів залишається лежати обік.

Якщо ви граєте удвох, тоді:

Ваш партнер може першим обрати жетон самоцвіту і покласти його відкритим перед собою. Потім ви обираєте жетон і кладете його перед собою відкритим. Потім ваш партнер обирає другий жетон, і ви теж обираєте другий.

**Увага!** Уважно подивіться на крижану колону. Гравець з батьком-драконом «розтоплює» верхнє кільце, тобто обережно його знімає. Оберіть жетон самоцвіту того кольору, в якому, на вашу думку, в цьому раунді з крижаної колони спаде якомога більше самоцвітів.

### 2. Усунення крижаного кільця

Тепер обережно зніміть верхнє крижане кільце. Після зняття спаде кілька самоцвітів.

#### Дотримуйтеся драконівських правил:

- Знімати кільце можна однією або двома руками.
- Ваші пальці можуть торкнутися лише верхнього кільця. Знімаючи кільце, ви також можете торкнутися окремих самоцвітів.
- Самоцвіти, що залишаться нагорі крижаної колони, можна залишити там або дозволити їм спати.



Можете спробувати тактичну гру: Зніміть крижане кільце настільки обережно, щоб для ваших партнерів спало якомога менше самоцвітів. Проте завжди слід дотримуватися драконівських правил.

Іноді самоцвіти спадають у отвори в мапі гри. Вони трапляють до великої печер батька-дракона.

Після цього крижане кільце видаляється з гри.

### 3. Розподіл скарбу

Можна починати: Подивіться на колір вашого жетону самоцвітів. Візьміть з мапи усі самоцвіти цього кольору (у грі для двох ви можете взяти усі самоцвіти обох своїх кольорів). Покладіть їх у печеру за вашим дракончиком. Якщо на мапі немає самоцвітів вашого кольору, в цьому раунді ви залишитеся ні з чим. Після цього гравці роблять ходи за годинниковою стрілкою, збираючи свої самоцвіти.

Усі самоцвіти, що залишилися на мапі після розподілу скарбу, помістіть до печери батька-дракона.

Передайте дракона-батька наступному гравцю за годинниковою стрілкою. Тепер починається новий раунд.

### Закінчення гри

Гра закінчується з усуненням останнього кільця з мапи гри. Закінчіть раунд і розподіліть **самоцвіти, що вже не знаходяться на жетоні самоцвітів**, відповідно до ваших жетонів.

Виясніть, хто виграв. Для цього підніміть мапу гри і порахуйте самоцвіти у печерах дракончиків. Виграє дракончик або гравець з найбільшою кількістю самоцвітів.

Якщо вам не вдається порахувати, покладіть зібрані вами самоцвіти рядком. Гравець з найдовшим рядком виграв.



Секретним переможником, проте, залишається батько-дракон, оскільки лише завдяки його диханню полум'ям вдалося отримати блискучий скарб.

### Варіант для молодших гравців

На початку гри жетони самоцвітів кладуться на мапу закритими. Кожен гравець може першим обрати жетон самоцвіту і покласти його відкритим перед собою. Цей жетон пізніше є дійсним на протязі всієї гри. Тому немає необхідності обирати жетон для кожного раунду.

### Варіант для секретних гравців

В кожному раунді гравці таємно обирають по одному з закритих жетонів самоцвітів. Таким чином, гравці не знають, хто який колір отримав, допоки не розподілено самоцвіти.

### Усім незграбним дракончикам J

Якщо під час розподілу або між окремими раундами самоцвіти випадково спадуть з крижаної колони на мапу, просто покладіть їх знову на колону. Якщо з вашої вини самоцвіт одного з партнерів спаде крізь отвори в мапі, віддайте йому на розраду один з ваших самоцвітів.

## Дракончики

Увлекательная настольная игра для 2-4 игроков от 5 лет.

**Автор:** Лена и Гюнтер Буркхардт

**Иллюстрации:** Даниэль Дебнер

**Редактор:** Антье Гляйхманн

**Продолжительность игры:** ок. 15 минут

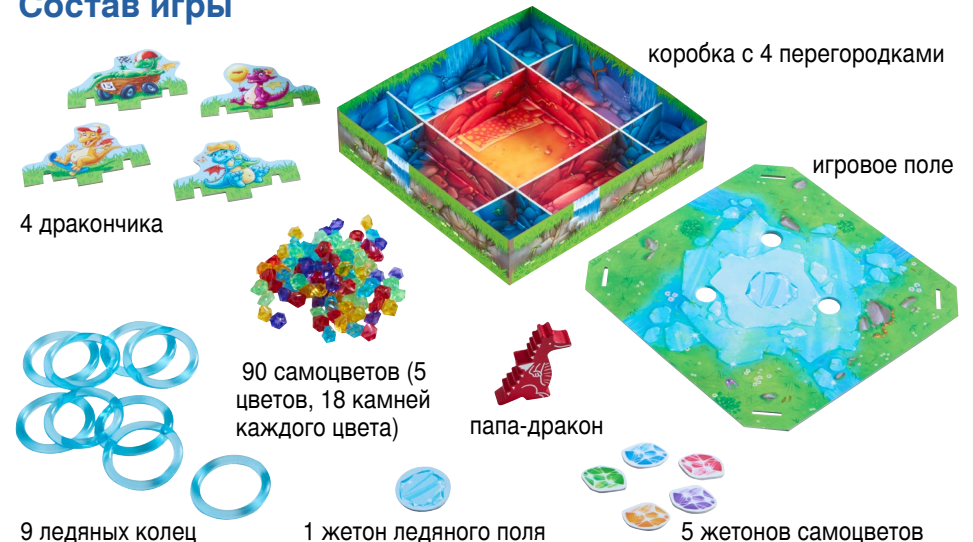


Дракончики Мира, Фео, Луна и Диего нашли необычное сверкающее сокровище: ледяную колонну, полную вмерзших в нее самоцветов. С каким удовольствием дракончики украсили бы этим сокровищем свои пещеры... Но колонна слишком тяжела. Остается только одно: растопить ее! Однако дышать огнем не так-то просто. Вместо пламени из пасти маленьких дракончиков вырывается лишь горячий воздух. Тут у нашей четверки созрел план: надо позвать папу-дракона.

Получилось! Огненное дыхание папы-дракона постепенно плавит ледяную колонну, и один за другим самоцветы падают к лапкам дракончиков. Дети быстро собирают сокровища и сразу растаскивают их по своим пещерам. Если повезет, парочка камней достанется и папе-дракону!

Кому же из дракончиков удастся собрать в своей пещере самое большое количество самоцветов?

### Состав игры





## Перед первой игрой

Положите пустое дно коробки в центр стола. Возьмите 4 перегородки и соедините их, как показано на рисунке. Поместите получившуюся решетку в коробку.



**Подсказка:** после игры перегородки из коробки можно не вынимать. Разложите остальные компоненты игры в пространства между ними, а игровое поле и правила положите сверху.

Аккуратно выдавите жетоны из картонного листа. Края больше не нужны, их можно выбросить.

## Подготовка к игре

Попросите взрослых подготовить игру.

Положите **игровое поле** на перегородки в основании коробки.

Каждый игрок выбирает себе **дракончика** и вставляет его в прорезь в углу игрового поля. Если в игре меньше 4 игроков, все равно вставьте оставшихся дракончиков в прорези в пустых углах поля.

Положите **жетон ледяного поля** на отметку в центре игрового поля.



Если вы играете **вдвоем** или **вчетвером**, постройте ледяную колонну из 8 **ледяных колец** вокруг жетона ледяного поля. Если вы играете **втроем**, постройте колонну из 9 ледяных колец.

Аккуратно заполните колонну **самоцветами**.

**Подсказка:** чтобы самоцветы случайно не попали в отверстия в игровом поле во время подготовки, закройте их 3 жетонами самоцветов. После того как колонна будет заполнена, уберите жетоны самоцветов с поля.

Самоцветы, которые не помещаются внутрь колонны, бросьте в отверстия на игровом поле.



Приготовьте **папу-дракона** и жетоны **самоцветов**.

## Ход игры

Ход передается по часовой стрелке. Ведущим становится храбрый игрок. Он кладет папу-дракона перед собой. В этом раунде именно он будет «дышать огнем». Каждый раунд состоит из трех фаз:

1. Разобрать жетоны самоцветов
2. Убрать одно ледяное кольцо
3. Распределить самоцветы

### 1. Разобрать жетоны самоцветов

Игра для троих или четверых игроков:

Игрок, находящийся слева от ведущего, первым выбирает себе один из жетонов самоцветов и кладет перед собой в открытую. Далее, двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок делает то же самое. Ведущий выбирает жетон последним. Все невыбранные жетоны остаются лежать на месте.

Игра для двоих игроков:

Игрок, который не является ведущим, первым выбирает себе один из жетонов самоцветов и кладет перед собой в открытую. Затем это делает ведущий. Затем снова другой игрок. Затем снова ведущий. Таким образом, игроки по очереди выбирают по 2 жетона самоцветов.

**Совет:** внимательно посмотрите на ледяную колонну. Во время игры участник, перед которым лежит жетон папы-дракона, будет снимать с верха колонны ледяное кольцо и тем самым вызовет небольшой «камнепад». Обратите внимание на цвет самоцветов, которые могут упасть. Старайтесь выбирать свой жетон так, чтобы цвет большинства упавших самоцветов и цвет вашего жетона камня.

### 2. Убрать одно ледяное кольцо

Ведущий снимает одно ледяное кольцо с верхушки колонны. Из-за этого самоцветы могут упасть на игровое поле.

**При этом необходимо придерживаться Драконьих правил:**

- Можно снимать ледяное кольцо одной или двумя руками.
- Касаться можно только верхнего кольца. Снимая кольцо, игрок может случайно задеть самоцветы — это разрешено.
- Несколько самоцветов могут оказаться на поверхности ледяного кольца. Решите сами, позволить им упасть на игровое поле или вернуть их внутрь колонны.



Тактический совет: снимать кольцо нужно очень аккуратно, чтобы как можно меньше упавших самоцветов досталось соперникам. Драконьи правила нарушать нельзя!

Иногда самоцветы попадают в отверстия в центре игрового поля. Они оказываются в пещере папы-дракона и считаются его добычей.

Затем кольцо в игре больше не используется

### 3. Распределить самоцветы

Начиная с ведущего: обратите внимание на цвет вашего жетона самоцветов. Соберите с игрового поля все самоцветы этого цвета (если вы играете вдвоем, собирайте самоцветы, цвета которых соответствует каждому из ваших жетонов). Положите их в отверстие за своей фигуркой дракончика. Если в этом раунде на игровом поле не оказалось самоцветов нужного ему цвета, игрок остается ни с чем. Затем игроки по очереди (по часовой стрелке) собирают самоцветы.

Все самоцветы, оставшиеся на поле в конце этой фазы, сбрасываются в отверстия в центре поля — это добыча папы-дракона.

Жетон папы-дракона переходит следующему игроку по часовой стрелке. Затем начинается новый раунд.

### Конец игры

Игра заканчивается, как только последнее ледяное кольцо убрано с игрового поля. Когда это произошло, доиграйте этот раунд и распределите самоцветы, **которые лежат вне жетона ледяного поля**, в соответствии с выбранным вами жетоном самоцветов.

Теперь определите победителя. Для этого поднимите игровое поле и посчитайте самоцветы, находящиеся в пещере каждого дракончика. Дракончик, собравший наибольшее количество самоцветов, побеждает.

Если игрокам еще сложно считать, пусть каждый расположит свои самоцветы в ряд. Тот игрок, чей ряд окажется длиннее, становится победителем.



Тайным победителем все равно остается папа-дракон, ведь именно его огненное дыхание помогло добыть самоцветы.

### Вариант правил для самых маленьких дракончиков

В начале игры жетоны самоцветов выкладываются на стол рубашкой вверх. Каждый игрок вытягивает случайный жетон самоцвета и кладет его в открытую перед собой. Этим жетоном он пользуется до конца игры. Таким образом, нет необходимости выбирать новый жетон перед каждым раундом.

### Вариант правил для самых загадочных дракончиков

Перед каждым раундом жетоны самоцветов выкладываются на стол рубашкой вверх. Игроки по очереди выбирают их, не показывая остальным. Таким образом, игроки узнают цвета жетонов только во время распределения самоцветов.

### Примечание для неуклюжих дракончиков J

Если во время распределения самоцветов или в промежутке между раундами кто-то из игроков случайно столкнет несколько самоцветов с колонны на игровое поле, верните их обратно внутрь колонны. Если в ходе игры кто-то из игроков случайно столкнет в отверстие в центре поля самоцвет соперника, он должен подарить пострадавшему один из своих самоцветов.

## Comoara strălucitoare



Un joc de colectare distractiv pentru 2-4 jucători de minim 5 ani.

**Autor:** Lena & Günter Burkhardt  
**Ilustrații:** Daniel Döbner  
**Redactare:** Antje Gleichmann  
**Durata jocului:** cca. 15 minute

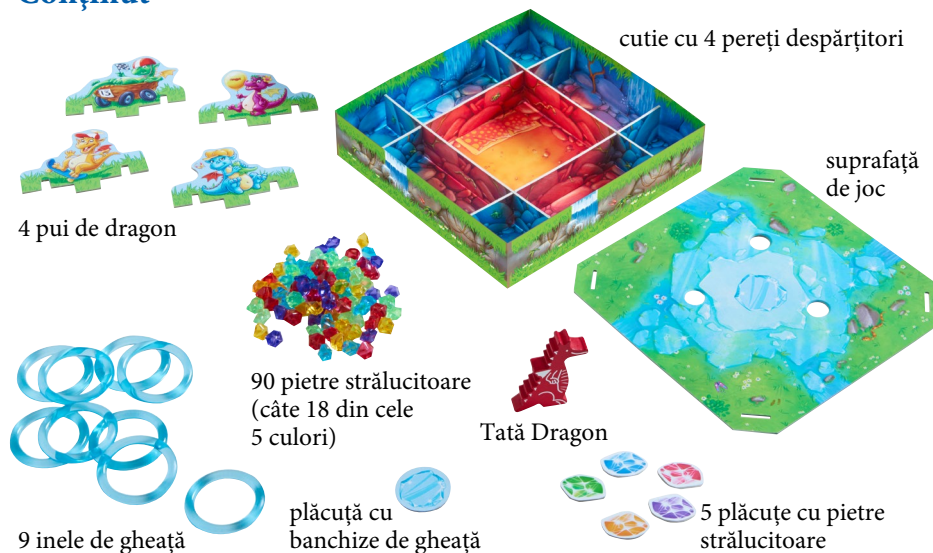


Într-una din incursiunile lor, puii de dragon Mira, Feo, Luna și Diego descoperă o comoară strălucitoare neobișnuită: o coloană de gheață cu pietre strălucitoare. Sigur c-ar dori să ia comoara cu ei în peșteră. Numai că, din păcate, coloana de gheață e mult prea grea. Un singur lucru ar ajuta, trebuie să o topească. Dar să respire foc nu este chiar așa de ușor. În loc de foc, ei pot să respire doar aer cald. Însă cei patru au o idee: Îl cheamă pe Tata Dragon în ajutor.

Și asta, într-adevăr, rezolvă totul! Respirația de foc a tatălui dezgheață coloana și treptat pietrele strălucitoare li se rostogolesc la picioare. Puii de dragon adună rapid comorile prețioase și le duc în peșterile lor. Cu puțin noroc, chiar și Tata Dragon va primi câteva pietre strălucitoare!

La final, ce pui de dragon a dus cele mai multe pietre strălucitoare în peștera lui?

### Conținut



## Înainte de prima rundă

Puneți cutia goală în mijlocul mesei. Luați cei patru pereți despărțitori, montați-i așa cum se arată în instrucțiuni și plasați grila astfel rezultată în cutie.



**Pont:** La sfârșitul jocului puteți lăsa pereții despărțitori montați. Pur și simplu distribuiți toate piesele jocului în compartimente și puneți suprafața de joc și instrucțiunile de joc deasupra.

Scoateți cu atenție piesele de carton din tăviță. Marginile nu mai sunt necesare și pot fi îndepărtate.

## Pregătirea de joc

Lăsați un adult să vă ajute să instalați jocul.

Puneți **suprafața de joc** peste grilajul din cutie.

Așezați **plăcuța cu banchiza de gheață** pe marcajul din mijloc.

Toată lumea alege un **pui de dragon** și îl pune în slotul din colțul suprafeței de joc. Dacă sunteți mai puțin de 4 jucători, puneți puii de dragon rămași în sloturile din colțurile goale.



Pregătiți-l pe **Tata Dragon** și plăcuța cu **pietre strălucitoare**

Dacă jucați în doi sau patru, atunci suprapuneți 8 **inele de gheață** în jurul banchizei, pentru a forma o coloană de gheață. Dacă jucați în trei, suprapuneți toate cele 9 inele de gheață.

Cu atenție, umpleți coloana de gheață cu **pietrele strălucitoare**.

**Pont:** Pentru ca pietrele să nu cadă în sloturile de pe tabla de joc, le puteți acoperi în prealabil cu 3 dintre plăcuțele preferate cu pietre strălucitoare. După ce ați umplut coloana, îndepărtați plăcuțele cu pietre strălucitoare.

Pietrele strălucitoare care nu mai încap în coloana de gheață trebuie împinse în sloturile de pe tabla de joc.

## Derularea jocului:

Se joacă în sensul acelor de ceasornic. Începe jucătorul cel mai curajos. Pune-l pe Tata Dragon în fața ta. În runda asta va trebui să „respiri foc“. O rundă constă din:

1. Alegerea plăcuțelor cu pietre strălucitoare
2. Înălțarea inelelor de gheață
3. Împărțirea pietrelor strălucitoare

### 1. Alegeți plăcuțele cu pietre strălucitoare

Dacă jucați în trei sau patru persoane, atunci:

Vecinul tău din stânga alege primul una din plăcuțele cu pietre strălucitoare și o pune în fața sa. Ceilalți jucători fac la fel, pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Tu ești ultimul care va lua o plăcuță cu pietre strălucitoare. Toate plăcuțele nedistribuite rămân pe masă.

Dacă jucați doar în doi, atunci:

Co-echiperul tău poate alege mai întâi o plăcuță cu pietre strălucitoare și o așază în fața sa, cu fața în sus. Apoi, poți alege și tu una și o plasezi cu fața în sus, în fața ta. Apoi, co-echiperul tău ia o a doua plăcuță cu pietre strălucitoare, și apoi tu.

**Indiciu:** Uitați-vă cu atenție la coloana de gheață. Jucătorul cu Tata Dragon va „topi” inelul de gheață din vârf, adică îl va îndepărta cu atenție. Selectează plăcuța din care crezi că vor cădea cele mai multe pietre strălucitoare de această culoare, în această rundă.

### 2. Înălțarea inelelor de gheață

Acum îndepărtează inelul de gheață din vârf. Astfel, pietrele strălucitoare se vor rostogoli la picioarele tale.

Sunt valabile următoarele reguli pentru dragoni:

- Poți folosi una sau ambele mâini pentru a îndepărta inelul de gheață.
- Degetele tale trebuie să atingă numai inelul de gheață din vârf. Degetele tale pot atinge și pietrele strălucitoare individuale în timp ce le îndepărtezi.
- Pietrele strălucitoare de pe inelul de gheață din vârf pot fi puse înapoi pe coloana de gheață sau pot fi lăsate să cadă pe jos.



Poți încerca să joci strategic: Ia cu atenție inelul de gheață, astfel încât să cadă cât mai puține pietre strălucitoare pentru adversarii tăi. În orice caz, trebuie să respecti regulile pentru dragoni.

Uneori, pietrele strălucitoare intră în sloturile din tabla de joc. Acestea aterizează în marea peșteră a lui Tata Dragon.

Inelul de gheață este apoi eliminat din joc.

### 3. Împărțirea pietrelor strălucitoare

Poți începe: Uită-te la culoarea plăcuței tale cu pietre strălucitoare. Ia toate pietrele de această culoare de pe masă (dacă sunteți doar doi jucători poți lua toate pietrele din cele două culori care ți-au revenit ție). Pune-le în peștera din spatele puiului tău de dragon. Dacă nu există pietre strălucitoare în culoarea ta pe tabla de joc, din păcate vei pierde această rundă. În continuare, în sensul acelor de ceasornic, jucătorii își adună pietrele strălucitoare.

Toate pietrele strălucitoare care au rămas pe masă după distribuire trebuie împinse în sloturile din Peștera lui Tata Dragon.

Dă-l mai departe pe Tata Dragon la jucătorul vecin în sensul acelor de ceasornic. Acum începe o nouă rundă.

### Finalul jocului:

Jocul se termină atunci când ultimul inel de gheață a fost îndepărtat de pe tablă. Jucăți runda până la capăt și, folosind plăcuțele cu pietre strălucitoare selectate, distribuiți pietrele strălucitoare **care nu mai sunt pe plăcuța cu banchiza de gheață**.

Acum puteți vedea cine a câștigat. Pentru asta ridicăți tabla de joc și numărați pietrele strălucitoare din peșterile puilor de dragon.

Câștigă puiul de dragon resp. jucătorul cu cele mai multe pietre strălucitoare.

Dacă numărarea este încă o sarcină dificilă pentru voi, puneți pietrele strălucitoare colectate una lângă alta. Câștigă jucătorul cu cel mai lung șir de pietre strălucitoare.



**Câștigătorul secret, totuși, este și rămâne Tata Dragon, deoarece comoara strălucitoare a putut fi recuperată decât cu respirația lui de foc.**

### Variantă pentru tinerii jucători:

La începutul jocului, plăcuțele cu pietre strălucitoare sunt ascunse. Fiecare jucător poate lua o plăcuță cu pietre strălucitoare și o poate așeza în fața sa, cu fața în sus. Această plăcuță este valabilă pe toată durata jocului. Deci nu trebuie să alegeți o plăcuță cu pietre strălucitoare înainte de fiecare rundă.

### Variantă pentru jucătorii secreți:

În fiecare rundă, jucătorii aleg în secret, pe rând, una dintre plăcuțele ascunse cu pietre strălucitoare. Astfel, jucătorii află abia atunci când distribuie pietrele strălucitoare cine ce culoare primește.

### Indiciu pentru toți puii de dragon curajoși J

Dacă, atunci când distribuți pietrele strălucitoare sau între runde, pietrele cad accidental din coloana de gheață pe tabla de joc, așezați-le pur și simplu înapoi pe coloana de gheață. Dacă împingi accidental piatra strălucitoare a unui jucător într-un slot de pe tablă, îi vei da una dintre pietrele tale strălucitoare ca și consolare.

## 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

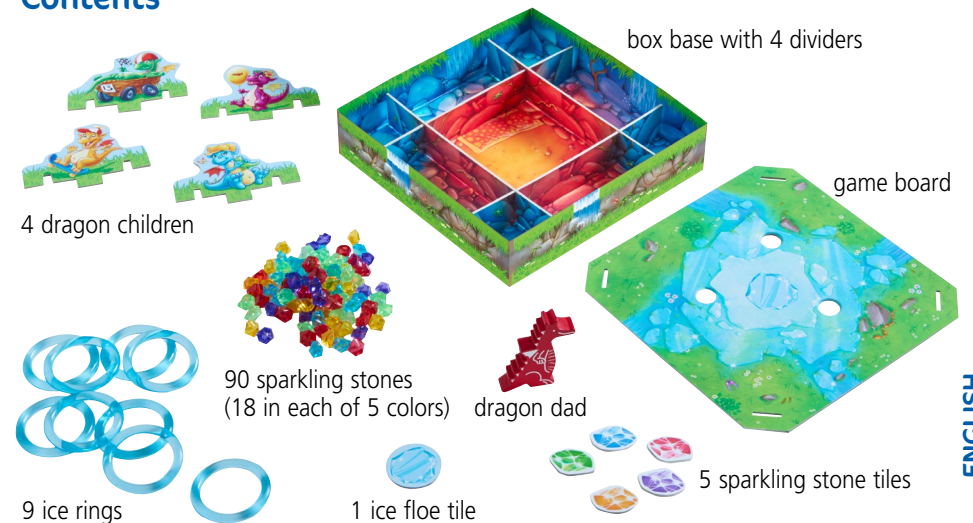


On one of their expeditions the dragon children Mira, Feo, Luna and Diego discover an unusual sparkling treasure: a column of ice with sparkling stones frozen inside it. They want to take the treasure back to their cave. But unfortunately the column of ice is too heavy. The only thing they can do is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

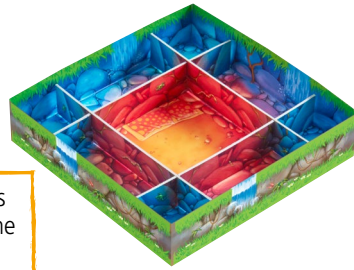
With a little luck even dad will get a few sparkling stones! Which dragon child will collect the most sparkling stones in their cave by the end of the game?

### Contents



## 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.



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.

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

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.

### 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.



### Drogie dzieci, drodzy rodzice,

Na stronie [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) możecie szybko zapytać, czy utracona część gry jest nadal dostępna.

### Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

### 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](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

### Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

### Queridas familias,

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que se haya perdido.

### Dear Children and Parents,

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




It's  
playtime!



Art. Nr.: 306537 TL A 107083 1/21

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

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

**HABA**