



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



The Hatching • L'œuf de dragon • Het drakenei
El huevo del dragón • L'uovo del drago

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019

Funkelschatz

Das Drachen-Ei

Ein drachenstarkes Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

Autoren: Lena & Günter Burkhardt
Illustration: Daniel Döbner
Spieldauer: ca. 20 min



Die Drachenfamilie bekommt Nachwuchs. Doch was ist das? Das Nest ist plötzlich samt Drachen-Ei von einer dicken Eisschicht eingeschlossen. Vorsichtig taut die Drachenmama das Nest wieder auf. Dabei achtet sie darauf, dass das Drachen-Ei nicht herunterplumpst. Aber dass Funkelsteine herunterfallen, kann sie nicht verhindern. Schnell werden diese von den Drachenkindern geschnappt, um ihre Amulette damit zu schmücken. Welches Drachenkind hat am Ende die meisten Amulette mit den passenden Funkelsteinen bestückt?

Spielinhalt

3 Eis-Ringe, 35 Funkelsteine (je 7 in 5 Farben), 1 Drachen-Ei, 1 Nest-Plättchen, 1 Drachenmama, 1 Schatzkiste, 48 Amulett-Karten, 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel:

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

Baut die Schatzkiste wie abgebildet zusammen.
Tipp: Am Ende des Spiels kann die Schatzkiste zusammengesteckt bleiben.



Spielvorbereitung

Stapelt die **3 Eis-Ringe** zu einer kleinen Eis-Säule übereinander und legt das Nest-Plättchen hinein.

Befüllt die Eis-Säule mit den **Funkelsteinen**. Legt vorsichtig das **Drachen-Ei** oben auf die Funkelsteine. Mischt alle **Amulett-Karten** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Haltet die **Drachenmama** und die **Schatzkiste** bereit.



Spielablauf

Der mutigste Spieler beginnt und ist in dieser Runde der **Feuerspucker**. Er stellt die Drachenmama und die Schatzkiste vor sich.

Alle anderen Spieler sind die Drachenkinder und erhalten jeweils 3 Amulett-Karten, die sie offen vor sich legen.



Eine Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Das Feuerspucken (nur der Feuerspucker)
2. Funkelsteine einsammeln (alle Spieler)

1. Das Feuerspucken:

Der Feuerspucker nimmt den obersten Eis-Ring **vorsichtig** herunter. Dabei sollte das Ei liegenbleiben. Dann legt er den Eis-Ring beiseite.

Ist das Ei heruntergefallen?

Oje, lege das Ei wieder vorsichtig auf das Nest. Fallen währenddessen weitere Funkelsteine herunter, so bleiben diese liegen. Außerdem wird die Drachensmama in eins der kleinen Löcher der Schatzkiste gesetzt.



2. Funkelsteine einsammeln:

Beginnend mit dem Drachenkind links neben dem Feuerspucker nehmen sich alle Spieler (auch der Feuerspucker) reihum von den heruntergefallenen Funkelsteinen.

Sammelregeln für Drachenkinder:

- Legt **pro Zug einen Funkelstein** auf einen farblich passenden freien Platz eurer Amulett-Karten.
- Auf manchen Amulett-Karten sind bunte Funkelsteine abgebildet. Hierauf darf jeder beliebige Funkelstein gelegt werden.
- Gibt es keine farblich passenden Funkelsteine mehr, dann nehmt einen beliebigen heruntergefallenen Funkelstein und legt ihn beiseite.
- Funkelsteine auf den Amulett-Karten dürfen versetzt werden.
- Ist eine Amulett-Karte vollständig, legt ihr diese verdeckt vor euch ab. Funkelsteine dieser Karte werden beiseitegelegt. Danach zieht ihr eine neue Karte und legt sie offen vor euch.

Sammelregeln für Feuerspucker:

- Der Feuerspucker darf **pro Zug zwei Funkelsteine** einsammeln und sie in die Schatzkiste stecken, um sie vor den Drachenkindern in Sicherheit zu bringen.

Ausnahme: Ist dem Feuerspucker das Ei heruntergefallen, darf er **nur einen Funkelstein** einsammeln und in die Schatzkiste stecken.

Alle Spieler sammeln so lange Funkelsteine ein, wie noch Funkelsteine ausliegen. Danach nimmt der Feuerspucker den zweiten Eis-Ring vom Nest und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Rundenende

Die Runde endet, wenn der dritte Eis-Ring heruntergenommen und alle heruntergefallenen Funkelsteine eingesammelt wurden.

Wichtig:

Funkelsteine, die nach dem Hochheben des 3. Rings noch auf dem Nest-Plättchen liegen, dürfen nicht eingesammelt werden.

Alle nicht vervollständigten Amulett-Karten kommen unter den Nachziehstapel. Danach werden die Drachensmama und die geleerte Schatzkiste im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weitergegeben. Das gefrorene Funkelsteinest mit Drachen-Ei wird wie beschrieben erneut mit allen Funkelsteinen aufgebaut, und es beginnt eine neue Runde.



Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal Feuerspucker war.

Zählt jetzt die Punkte auf euren gesammelten Amulett-Karten zusammen.



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Tipp:

Wenn ihr auch das Spiel „Funkelschatz“ besitzt, könnt ihr beide Spiele kombinieren. „Funkelschatz“ und „Funkelschatz – Das Drachen-Ei“ lassen sich dann sogar mit 5 Spielern spielen. Die Anleitung findet ihr auf www.haba.de/funkelschatz.

Dragon's Breath - The Hatching

ENGLISH

A sparkling collection game for 2 to 4 smart dragon players, ages 6 and up.

Game Designers: Lena & Günter Burkhardt
Illustrator: Daniel Döbner
Editorial Staff: Antje Gleichmann
Playtime: Approx. 20 min



The dragon family has a new baby on the way. But what's that? The nest, complete with dragon egg, is suddenly covered in a thick layer of ice. Dragon Mom carefully defrosts the nest, making sure that the dragon egg doesn't fall as she does. But she can't stop sparkling stones from falling out! The dragon children quickly snatch them up and use them to decorate their amulets. Which dragon child will complete the most amulets with the right sparkling stones?

Contents

3 ice rings, 35 sparkling stones (7 each in 5 colors), 1 dragon egg, 1 nest tile, 1 Dragon Mom, 1 treasure chest, 48 amulet cards, 1 rulebook



Before the First Game:

Carefully separate the cardboard pieces from the surrounds. The surrounds are not required and can be disposed of.

Assemble the treasure chest as illustrated.

Tip: The treasure chest should stay assembled at the end of the game. It will fit back in the box.



Setup

Stack the **3 ice rings** to make a small ice column and place the nest tile inside of it.

Fill the ice column with **sparkling stones**. Carefully place the **dragon egg** on top of the sparkling stones. Shuffle all the **amulet cards** and put them in a face-down deck. Keep **Dragon Mom** and the **treasure chest** handy.



How to Play

The bravest player begins and is the **fire-breather** this round. Dragon Mom and the treasure chest are placed in front of them.

All other players are the dragon children and each receives 3 amulet cards face-up in front of them.



A round consists of two phases:

1. Fire Breathing (only for the fire-breather)
2. Collecting Sparkling Stones (all players)

ENGLISH

1. Fire Breathing:

The fire-breather **carefully** takes the top ice ring off. The egg should stay on top. Then they place the ice ring aside.

Did the egg fall down?

Oh no! Carefully place the egg on the nest again. If this causes more sparkling stones to fall down, leave them where they fall.

Place Dragon Mom's feet in one of the small holes in the treasure chest.



2. Collecting Sparkling Stones:

Starting with the dragon child to the left of the fire-breather, all players (including the fire-breather) take turns collecting sparkling stones.

Collection Rules for Dragon Children:

- **Place one sparkling stone per turn** on a matching colored empty space on one of your amulet card.
- Some amulet cards show rainbow sparkling stones. Any color sparkling stone can be placed here.
- If there are no more matching sparkling stones left, take a fallen sparkling stone of your choice and place it aside.
- Sparkling stones on an amulet card may be moved to another valid spot on a card.
- Once an amulet card has been completed, place it face-down in front of you. Sparkling stones on this card are set aside. Then draw a new card and place it face-up in front of you.

Collection Rules for the Fire-Breather:

- The fire-breather may take two sparkling stones per turn and place them in the treasure chest, to keep them out of reach of the Dragon Children.

Exception: If the fire-breather let the egg fall, then they may **only collect one sparkling stone** and place it in the treasure chest.

All players collect sparkling stones until there are none left. Then the fire-breather takes the next ice ring from the nest and the game continues as described. If Dragon Mom is on the treasure chest, she stays there until the end of the round.

End of the Round

The round ends once the third ice ring has been taken off the nest and all the fallen sparkling stones have been collected.

Important:

Sparkling stones that are still on the nest tile after the 3rd ice ring has been taken off **cannot** be collected.

All incomplete amulet cards are placed at the bottom of the deck. Collect all of the sparkling stones. Dragon Mom and the emptied treasure chest are passed to the next player in a clockwise direction. The frozen sparkling stone nest with the dragon egg is rebuilt as described, with all sparkling stones, and a new round begins.

End of the Game



The game ends when every player has been the fire-breather **once**. If playing with only two players, you may optionally play until each player has been fire-breather twice.

Now add up the points on the amulet cards you have collected.

The player with the most points wins. If there is a tie, the tied players share the win.



Tip:

If you also have "Dragon's Breath" you can combine the two games. "Dragon's Breath" and "Dragon's Breath – The Hatching" can be combined for to allow for play for 5 players. Rules for the combined game can be found on www.haba.de/dragons-breath.

Trésor de glace : l'œuf de dragon

Un jeu de collecte dragonsque pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Daniel Döbner
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée du jeu : env. 20 min



La famille dragon va bientôt s'agrandir. Mais le futur bébé est menacé : le nid contenant l'œuf de dragon se retrouve soudainement entouré d'une épaisse couche de glace. La maman dragon décongèle le nid avec précaution en faisant bien attention à ne pas faire tomber son œuf. Mais, elle ne peut pas empêcher les pierres étincelantes de dégringoler. Les jeunes dragons se dépêchent de s'en emparer et s'en servent pour décorer leurs amulettes. Quel jeune dragon aura décoré le plus d'amulettes avec les bonnes pierres étincelantes ?

Contenu du jeu

3 anneaux glacés, 35 pierres étincelantes (7 de chacune des 5 couleurs), 1 œuf de dragon, 1 tuile « nid », 1 maman dragon, 1 coffre au trésor, 48 cartes « amulette », 1 règle du jeu



Avant la première partie :

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

Assemblez le coffre au trésor comme sur l'illustration.
Astuce : à la fin de la partie, vous n'avez pas besoin de démonter le coffre au trésor.



Préparation du jeu

Empilez les **3 anneaux glacés** pour former une petite colonne glacée et placez la tuile « nid » à l'intérieur.

Remplissez la colonne glacée de **pierres étincelantes**. Posez délicatement **l'œuf de dragon** par-dessus les pierres étincelantes. Mélangez toutes les **cartes « amulette »** pour former une pioche face cachée. Mettez à disposition la **maman dragon** et le **coffre au trésor**.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus courageux commence. Il est le **cracheur de feu** de cette manche. Il place la maman dragon et le coffre au trésor devant lui.

Tous les autres joueurs sont les jeunes dragons et reçoivent chacun 3 cartes « amulette » placées faces visibles devant eux.



Une manche comporte deux étapes :

1. Cracher du feu (uniquement le cracheur de feu)
2. Ramasser des pierres étincelantes (tous les joueurs)

1. Cracher du feu :

Le cracheur de feu enlève l'anneau glacé du dessus avec **précaution**. L'œuf doit rester à l'intérieur. Puis il met l'anneau glacé de côté.

L'œuf est-il tombé ?

Zut, alors ! Repose l'œuf dans le nid avec délicatesse. Si, pendant ce temps, d'autres pierres étincelantes tombent, elles restent sur place. Ensuite, la maman dragon est placée dans l'un des petits trous du coffre au trésor.



2. Ramasser des pierres étincelantes :

En commençant par le jeune dragon à gauche du cracheur de feu, tous les joueurs (y compris le cracheur de feu) prennent à tour de rôle des pierres étincelantes parmi celles qui sont tombées.

Règles de collecte pour les jeunes dragons :

- Posez **une pierre étincelante par tour** sur un emplacement libre de la bonne couleur sur vos cartes « amulette ».
- Certaines cartes « amulette » montrent des pierres étincelantes multicolores. Vous pouvez y poser n'importe quelle pierre étincelante.
- S'il n'y a plus de pierre étincelante des bonnes couleurs, prenez n'importe quelle pierre étincelante parmi celles qui sont tombées et mettez-la de côté.
- Vous pouvez déplacer les pierres étincelantes sur les cartes « amulette ».
- Lorsqu'une carte « amulette » est complète, retournez-la face cachée devant vous. Les pierres étincelantes de cette carte sont mises de côté. Tirez ensuite une nouvelle carte et placez-la devant vous face visible.

Règles de collecte pour le cracheur de feu :

- Le cracheur de feu ramasse **deux pierres étincelantes par tour** qu'il place dans le coffre au trésor pour les mettre à l'abri des jeunes dragons.

Exception : si le cracheur de feu a fait tomber l'œuf, il n'a droit qu'à **une pierre étincelante**, qu'il place dans le coffre au trésor.

Tous les joueurs ramassent des pierres précieuses jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à l'extérieur des anneaux. Ensuite, le cracheur de feu enlève le deuxième anneau glacé du nid et la partie continue telle que décrite ci-dessus.

Fin de la manche

La manche s'achève lorsque le troisième anneau glacé est retiré et que toutes les pierres étincelantes ont été ramassées.

Important :

Il est interdit de ramasser les pierres étincelantes qui se trouvent encore sur la tuile nid une fois le 3e anneau retiré.

Placez toutes les cartes « amulette » incomplètes sous la pioche. Faites ensuite passer la maman dragon et le coffre au trésor vidé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Reconstituez le nid gelé contenant toutes les pierres étincelantes avec l'œuf de dragon tel que décrit ci-dessus et commencez une nouvelle manche.



Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque chaque joueur a été une fois **cracheur de feu**.

Comptez maintenant les points sur vos cartes « amulette » complètes.



Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. S'il y a égalité, ces joueurs gagnent ensemble.

Astuce :

Si vous possédez aussi le jeu « Trésor de glace », vous pouvez combiner les deux jeux. « Trésor de glace » et « Trésor de glace : l'œuf de dragon » peuvent alors se jouer à 5 joueurs. Vous trouverez la règle sur www.haba.de/tresor-de-glace.

Fonkelschat - Het drakenei

Een drakesterk verzamelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar.

Auteurs: Lena & Günter Burkhardt
Illustraties: Daniel Döbner
Redactie: Antje Gleichmann
Duur van het spel: ca. 20 minuten



De drakenfamilie krijgt kleintjes. Maar wat gebeurt er nu? Het nest met het drakenei is plotseling in een dikke laag ijs gehuld. Voorzichtig ontdooit de drakenmama het nest en zorgt ervoor dat het drakenei niet naar beneden ploft. Ze kan echter niet vermijden dat fonkelstenen vallen. Die kostbare stenen grijpen de drakenkinderen snel om hun amulet te versieren. Welk drakenkind heeft aan het einde de meeste amuletten met de gepaste fonkelstenen?

Inhoud van het spel

3 ijsringen, 35 fonkelstenen (7 in 5 kleuren), 1 drakenei, 1 nestkaartje, 1 drakenmama, 1 schatkist, 48 amuletkaarten, 1 handleiding



Vóór het eerste spel:

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

Maak de schatkist, zoals weergegeven.

Tip: aan het einde van het spel kan de schatkist in elkaar gestoken blijven.



Vorbereiding van het spel

Stapel de **3 ijsringen** op elkaar tot een kleine ijszuil en leg het nestkaartje erin.

Vul de ijszuil met de **fonkelstenen**. Leg voorzichtig het **drakenei** op de fonkelstenen. Meng alle **amuletkaarten** en maak hiermee een afneemstapel met de afbeelding naar beneden. Houd de **drakenmama** en de **schatkist** bij de hand.



Verloop van het spel

De moedigste speler begint en is in deze ronde de **vuurspuwer**. Hij/zij zet de drakenmama en de schatkist voor zich neer.

Alle andere spelers zijn de drakenkinderen en krijgen telkens 3 amuletkaarten, die ze open voor zich leggen.



Elke ronde bestaat uit twee fases:

1. Het vuur spuwen (alleen de vuurspuwer)
2. Fonkelstenen verzamelen (alle spelers)

1. Vuur spuwen:

De vuurspuwer neemt de bovenste ijsring **voorzichtig** van de stapel. Het ei moet blijven liggen. Dan legt de vuurspuwer de ijsring aan de kant.

Is het ei gevallen?

O nee, leg het ei weer voorzichtig in het nest. Als ondertussen nog fonkelstenen vallen, blijven die liggen. Bovendien zet je de drakenmama in een van de gaatjes van de schatkist.



2. Fonkelstenen verzamelen:

Alle spelers, te beginnen met het drakenkind links naast de vuurspuwer (ook de vuurspuwer zelf), nemen om de beurt gevallen fonkelstenen.

Verzamelregels voor drakenkinderen:

- Leg **per beurt een fonkelsteen** op een qua kleur bijbehorende lege plaats van jullie amuletkaart.
- Op sommige amuletkaarten staan kleurrijke fonkelstenen. Daarop mag je een willekeurige fonkelsteen leggen.
- Als er geen qua kleur bijbehorende fonkelstenen meer zijn, neem je een willekeurige gevallen fonkelsteen en leg je die aan de kant.
- Fonkelstenen op de amuletkaarten mogen verplaatst worden.
- Als een amuletkaart volledig is, leg je die met de afbeelding naar beneden voor je neer. Fonkelstenen van deze kaart leg je aan de kant. Daarna neem je een nieuwe kaart en leg je die open voor je neer.

Verzamelregels voor de vuurspuwer:

- De vuurspuwer mag **per beurt twee fonkelstenen** nemen en in de schatkist steken om ze voor de drakenkinderen in veiligheid te brengen.

Uitzondering: Als de vuurspuwer het ei heeft laten vallen, mag hij/zij **maar één fonkelsteen** nemen en in de schatkist doen.

Alle spelers verzamelen fonkelstenen zolang er zijn. Daarna neemt de vuurspuwer de tweede ijsring van het nest en gaat het spel voort, zoals beschreven.

Einde van de ronde

De ronde eindigt als de derde ijsring werd weggenomen en alle gevallen fonkelstenen werden verzameld.

Belangrijk:

Fonkelstenen die na het opheffen van de 3e ijsring nog op het nestkaartje liggen, mogen **niet** verzameld worden.

Alle onvolledige amuletkaarten leg je onderaan de afneemstapel. Daarna worden de drakenmama en de leeggemaakte schatkist kloksgewijs aan de volgende speler gegeven. Het bevroren nest met alle fonkelstenen en het drakenei wordt weer opgebouwd, zoals beschreven, en een nieuwe ronde start.



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra elke speler **eenmaal** de vuurspuwer was.

Tel nu de punten op jullie amuletkaarten op.



De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.

Tip:

Als jullie ook het spel 'Fonkelschat' hebben, kunnen jullie beide spellen combineren. 'Fonkelschat' en 'Fonkelschat – Het drakenei' kun je dan zelfs met vijf spelers spelen. De handleiding vind je op www.haba.de/fonkelschat.

Tesoro brillante - El huevo del dragón

Un emocionante juego de almacenaje para 2 - 4 jugadores/as a partir de 6 años.

Autores: Lena & Günter Burkhardt
Ilustración: Daniel Döbner
Redacción: Antje Gleichmann
Duración del juego: aprox. 20 minutos



La familia dragón está esperando un bebé. Pero, ¿qué es eso? De repente, el nido y el huevo de dragón quedan cubiertos por una capa de hielo. Mamá-dragón quita el hielo con mucho cuidado para que el huevo no se caiga, pero no puede evitar que se desprendan las piedras brillantes. Rápidamente, los chicos y las chicas-dragón, las recogen para hacer con ellas sus amuletos. ¿Quién conseguirá tener al final el mayor número de amuletos con las piedras brillantes adecuadas?

Contenido del juego

3 anillos de hielo, 35 piedras brillantes (en 5 colores), 1 huevo de dragón, 1 nido, 1 mamá-dragón, 1 caja del tesoro, 48 cartas de amuleto y 1 instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez:

Extraed con cuidado las piezas de cartón. Los bordes no se necesitan y podéis tirarlos.

Montad la caja del tesoro como se muestra en la ilustración.

Nota: al final del juego, la caja puede guardarse sin necesidad de desmontarla.



Preparación del juego

Apilad los 3 **anillos de hielo** formando una pequeña columna y colocad el nido dentro.

Rellenad la columna con **piedras brillantes**. A continuación, colocad el **huevo de dragón** sobre las piedras. Mezclad todas las **cartas de amuleto** y apiladlas boca abajo en una pila para robar. Preparad a la **mamá-dragón** y la **caja del tesoro**.



Desarrollo del juego

Empieza quien consideréis más valiente y en esta ronda será quien se **encargará de lanzar fuego**. Colocáis a mamá-dragón y la caja del tesoro delante de él/ella.

El resto de jugadores son los chicos y las chicas-dragón. Se reparten 3 cartas de amuleto a cada jugador/a y se las colocan delante.



Cada ronda consta de dos fases:

1. Lanzamiento de fuego (solo quien le toque en esa ronda)
2. Recolección de piedras brillantes (todos/as)

1. Lanzamiento de fuego:

Quien se encargue de lanzar fuego en esa ronda coge el primer anillo de hielo **con cuidado**, intentando que el huevo no caiga. A continuación, coloca el anillo a un lado.

¿Se ha caído el huevo?

¡Oh, no! Colócalo de nuevo sobre el nido. Si se han desprendido algunas piedras brillantes, se dejarán dónde están. La mamá-dragón se coloca en uno de los pequeños agujeros de la caja del tesoro.



2. Recopilación de piedras brillantes:

Por turnos, empezando por quien está a la izquierda de quien lanza fuego, todos/as (incluido quien lanza fuego) cogen las piedras brillantes que han caído.

Reglas aplicables a chicos/chicas-dragón:

- Coged **una piedra brillante por turno** y colocadla en vuestras cartas de amuleto, en un sitio libre del mismo color que la piedra que habéis recogido.
- En algunas cartas de amuleto aparecen piedras brillantes de varios colores. En ellas, puede colocarse cualquier piedra.
- Si ya no quedan piedras de los colores que aparecen en la carta de amuleto, coged una piedra cualquiera y colocadla a un lado.
- Las piedras de las cartas de amuleto pueden cambiarse de sitio.
- Cuando se haya rellenado una carta de amuleto al completo, la colocáis boca abajo delante de vosotros y situáis las piedras de esta carta a un lado. A continuación, cogéis una nueva carta y la ponéis delante de vosotros boca arriba.

Reglas aplicables a quien lanza fuego:

- Quien lanza fuego puede coger **dos piedras brillantes por turno** y colocarlas en la caja del tesoro para protegerlas de los chicos y las chicas-dragón.

Excepción: si a quien lanza el fuego se le ha caído el huevo, solo podrá recoger **una piedra brillante** para colocarla en la caja del tesoro.

Los jugadores y las jugadoras continúan recogiendo piedras hasta que se agoten, momento en el que quien lanza fuego retirará el segundo anillo de hielo y el juego continuará como se ha descrito.

Final de la ronda

La ronda termina cuando se ha extraído el tercer anillo de hielo y se han recogido todas las piedras brillantes.

Importante:

Las piedras que queden sobre el nido después de haber retirado el tercer anillo **no** podrán recogerse.

Las cartas que no hayan podido completarse se colocarán debajo de la pila para robar. La mamá-dragón y la caja del tesoro vacía pasarán a la persona de la izquierda. Por último, se colocan de nuevo los anillos con el nido, el huevo de dragón y las piedras brillantes y da comienzo una nueva ronda.



Finalización del juego

El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado una vez lanzando fuego. Entonces, hacéis recuento de los puntos de vuestras cartas de amuleto.



Ganará quien tenga el mayor número de puntos. En caso de empate, habrá varios ganadores/as.

Nota:

Si también disponéis del juego «Tesoro brillante», podéis jugar combinándolos. «Tesoro brillante» y «Tesoro brillante - El huevo del dragón» pueden jugarse incluso con 5 jugadores. Encontraréis las instrucciones en www.haba.de/tesoro-brillante.

Il tesoro dei ghiacci - l'uovo del drago

Un gioco di raccolta forte come un drago, per 2-4 giocatori a partire da 6 anni.

Autori: Lena & Günter Burkhardt
Illustrazioni: Daniel Döbner
Testo: Antje Gleichmann
Durata del gioco: 20 min ca.



La famiglia dei draghi cresce. Ma... cosa succede? Uno spesso strato di ghiaccio ha improvvisamente ricoperto il nido con l'uovo del drago. Mamma drago cerca di scongelare delicatamente il nido senza far cadere l'uovo di drago. Ma non può evitare che cadano pietre luccicanti: i draghetti le afferrano velocemente e decorano con esse i propri amuleti. Quale draghetto riuscirà alla fine a decorare il maggior numero di amuleti con le pietre luccicanti corrispondenti?

Dotazione del gioco:

3 anelli di ghiaccio, 35 pietre luccicanti (7 per colore, in 5 colori), 1 uovo di drago, 1 dischetto nido, 1 mamma drago, 1 forziere del tesoro, 48 carte amuleto, 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta:

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

Componete il forziere del tesoro come illustrato
Consiglio: alla fine del gioco potete lasciare il forziere del tesoro così com'è.



Preparazione del gioco

Impilate i 3 **anelli di ghiaccio** in modo da formare una piccola colonna di ghiaccio e sistemateci dentro il dischetto nido.

Riempite la colonna di ghiaccio con le **pietre luccicanti**. Posizionate con cautela **l'uovo del drago** in cima alle pietre luccicanti. Mescolate tutte le **carte amuleto** e formate con esse un mazzo di pesca coperto. Tenete pronti la **mamma drago** e il **forziere del tesoro**.



Svolgimento del gioco

Il giocatore più coraggioso, che in questo giro avrà il ruolo di **sputafuoco**, inizia e mette davanti a sé la mamma drago e il forziere del tesoro.

Tutti gli altri giocatori saranno i draghetti: ricevono ciascuno 3 carte amuleto, che devono sistemare scoperte davanti a sé.



Ogni giro si svolge in due fasi:

1. Sputare il fuoco (solo lo sputafuoco)
2. Raccogliere pietre luccicanti (tutti i giocatori)

1. Sputare il fuoco

Lo sputafuoco rimuove **con cautela** l'anello di ghiaccio situato più in alto, facendo attenzione a non spostare l'uovo. Poi mette da parte l'anello di ghiaccio.

L'uovo è caduto?

Ahi ahì, rimetti con cautela l'uovo nel nido. Se, nel frattempo, sono cadute alcune pietre luccicanti, non le toccare. Metti poi la mamma drago in uno dei forellini del forziere del tesoro.

2. Raccogliere pietre luccicanti

Tutti i giocatori, a partire dal draghetto a sinistra dello sputafuoco (e compreso quest'ultimo), prendono a turno delle pietre luccicanti cadute.



Regole di raccolta per i draghetti

- **Ad ogni turno piazzate una pietra luccicante** su uno spazio libero dello stesso colore, all'interno di una carta amuleto.
- In alcune di queste carte amuleto sono raffigurate delle pietre luccicanti variopinte. In questi spazi potete mettere pietre luccicanti di qualsiasi colore.
- Se non ci sono più pietre luccicanti dei colori giusti, quando è il vostro turno prendete una pietra luccicante a piacere e mettetela da parte.
- Le pietre luccicanti piazzate sulle carte amuleto possono essere spostate.
- Una volta completata una carta amuleto, giratela e lasciatela coperta davanti a voi. Mettete da parte le pietre luccicanti di questa carta. Pescate poi una nuova carta e mettetela scoperta davanti a voi.

Regole di raccolta per lo sputafuoco

- Lo sputafuoco può raccogliere **due pietre luccicanti per turno** e inserirle nel forziere del tesoro per metterle al riparo dai draghetti.

Eccezione: se lo sputafuoco ha fatto cadere l'uovo, può raccogliere e mettere nel forziere del tesoro **una sola pietra luccicante**.

Tutti i giocatori continuano a raccogliere pietre luccicanti fino a quando non sono esaurite. Poi lo sputafuoco toglie il secondo anello di ghiaccio dal nido e il gioco prosegue come descritto.

Conclusione del giro

Il giro finisce quando è stato tolto il terzo anello di ghiaccio e sono state raccolte tutte le pietre luccicanti cadute.

Importante:

le pietre luccicanti rimaste sul dischetto nido una volta tolto il terzo anello **non** possono essere raccolte.

Tutte le carte amuleto incomplete vanno messe in fondo al mazzo di pesca. La mamma drago e il forziere del tesoro svuotato passano poi al giocatore successivo in senso orario. Il nido delle pietre luccicanti congelato con l'uovo del drago viene ricostituito con tutte le pietre luccicanti come sopra descritto. Si inizia un nuovo giro.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno svolto **per una volta** il ruolo di sputafuoco. Sommate i punti delle carte amuleto che avete raccolto.



Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità vincono più giocatori a pari merito.

Consiglio:

Se possedete anche il gioco "Il tesoro sfavillante", potete combinare i due giochi: "Il tesoro sfavillante" e "Il tesoro sfavillante: l'uovo del drago" si possono giocare anche con 5 giocatori. Le istruzioni sono disponibili su www.haba.de/il-tesoro-dei-ghiacci.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!


A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



It's
playtime!



Art. Nr.: 305297 TL A106149 1/20

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

HABA®

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