

FUNKEL MUNKEL



von
Cielo d'Oro



...für jede Menge Erzklopfen...

Ganz schön dunkel da unten! Aber im Zwergwerk **FUNKEL MUNKEL** gibt es wunderschöne Edelsteine. Um sie einzusammeln, schiebt ihr eure Loren von Schacht zu Schacht. Erst wenn die funkelnde Fracht den Berg verlässt, zeigt sich, wem sie gehört: Nimm dir, was deine Loren aus dem Stollen rollen! Und lass dich für die Arbeit deiner Hände belohnen, wenn Loren ohne Besitzer unterwegs sind. Denn: Was keinem gehört, gehört dir, wenn du es ans Tageslicht beförderst.

Spielidee und Spielziel

Hole **Edelsteine** aus dem Zwergwerk und befülle damit deine **Schmuckauslage**! Verschiebe dafür die Loren unter Tage. Beobachte, wohin sie sich bewegen und womit sie an den Schächten befüllt werden. Versuche **deine Loren** ans Tageslicht zu steuern, denn ihre Ladung **gehört dir**! Hole aber auch Loren aus dem Stollen, die niemand gehören, denn so liefern sie dir auch ihre Kostbarkeiten. Gelingt es dir, deine Schmuckauslage mit **6 verschiedenen** oder **5 gleichen** Edelsteinen zu füllen, gewinnst du das Spiel!

Spielmaterial:



1 Spielplan (... mit Schienen drauf)



1 Abdeckung (... mit Berg drauf)



8 Schachtringe



22 Loren
(je 4x4 Spielerloren +
6x Gemeinschaftsloren)



56 Edelsteine
12 x grau – 11 x blau – 10 x lila –
9 x grün – 8 x rosa – 6 x gelb



4 Schmuckauslagen

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in eure Mitte.

- 1 Platziert **8 Loren**, dort wo sie auf dem Spielplan angegeben sind – **4 Gemeinschaftsloren** und **4 Spielerloren** (auch wenn ihr nicht zu viert seid).

- 2 Deckt den Spielplan anschließend mit dem **Berg** passgenau ab.



- 3 Nehmt euch alle eine **Schmuckauslage** und die (übrigen) **3 Loren derselben Farbe**.
Spielt ihr zu zweit, nehmt ihr euch **beide zwei Schmuckauslagen** und die **6 (übrigen) Loren derselben Farben**.



- 4 Steckt in **jeden Schacht** einen **Ring**. Befüllt jeden davon bis zum Rand mit **je 7** der – zuvor gut gemischten – **Edelsteinplättchen**. (Achtet darauf, alle Plättchen mit der Edelsteinseite nach oben in die Schächte zu legen!)



- 5 Haltet die beiden (übrigen) **Gemeinschaftsloren** neben dem Spielplan bereit.
Spielt ihr zu dritt, verwendet ihr auch alle Loren der **ungenutzten Farbe als Gemeinschaftsloren**.

Spielablauf

Wer **zuletzt unter der Erde**, z.B. in einem Keller oder Tunnel war, **beginnt**. Dann spielt ihr reihum weiter.



Bist du am Zug, schiebst du **eine eigene Lore** durch **einen der 4 Stolleneingänge** unter den dortigen Schacht.
Sind schon **alle deine Loren** unter Tage (und nur dann), verwendest du **stattdessen eine Gemeinschaftslore**.

Kommt eine unbeladene Lore unter einem Schacht an, „plumpst“ von dort ein Edelstein in die Lore hinein. Diesen Edelstein siehst du erst, wenn ihn eine weitere Lore unter dem Schacht herausschiebt.

Loren verlassen den Stollen

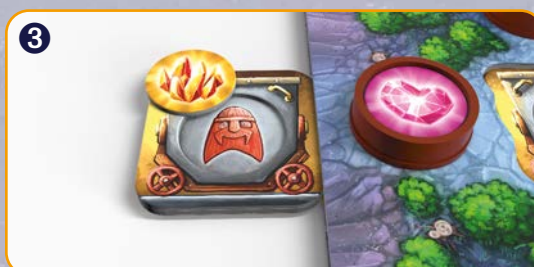
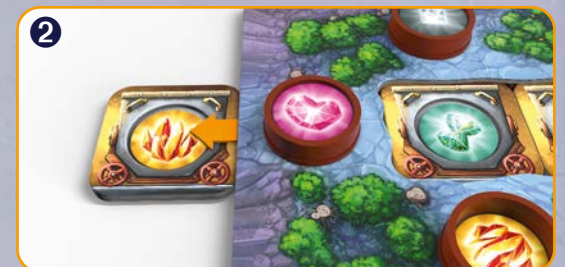
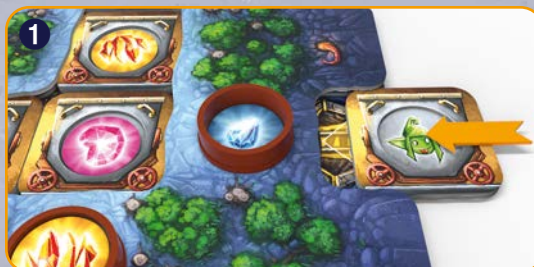
Immer wenn eine Lore aus dem Bergwerk herauskommt, schaut du unter dem geladenen Edelstein nach, **ob es eine farbige oder eine Gemeinschaftslore** ist. Ist es eine **farbige Lore**, erhält **ihr Besitzer**...

... ihren geladenen **Edelstein**, den er gleich auf den **passenden Platz seiner Schmuckauslage** legt.

... seine **geleerte Lore zurück**. Er darf sie bei späteren Spielzügen erneut verwenden.

Auch im Spiel zu zweit landet der gewonnene Edelstein in der Schmuckauslage, die der geleerten Lore entspricht.

Beispiel:



Als Kiki Kobold ihre Lore (vorne) in den Stollen schiebt ❶, kommt (hinten) eine Lore aus dem Bergwerk heraus ❷.

Diese Lore gehört Zedrik Zwerg ❸. Er bedankt sich bei Kiki und nimmt den Edelstein in seine Schmuckauslage. Auch seine geleerte Lore bekommt er wieder ❹.

Kommt bei deinem Spielzug eine **Gemeinschaftslore** aus dem Bergwerk heraus, nimmst **du** dir ihren **Edelstein in deine Schmuckauslage**. Diese **geleerte Lore** legst du dann wieder – für spätere Einsätze – **neben den Spielplan**.

Im Spiel zu zweit wählst du nach Belieben eine deiner beiden Schmuckauslagen für diesen Edelsteins aus.



Beispiel: Im Spielzug von Tina Troll kommt eine Gemeinschaftslore aus dem Bergwerk heraus.



Dafür darf sich Tina den geladenen Edelstein dieser Lore in ihre Schmuckauslage legen.

Spielende und Sieger

Wer die eigene Schmuckauslage mit **6 verschiedenen** oder **5 gleichen Edelsteinen** befüllt hat, beendet das Spiel und hat gewonnen!

*Im Spiel zu zweit gewinnst du, wenn du auf **einer** deiner Schmuckauslagen 6 verschiedene oder 5 gleiche Edelsteine gesammelt hast.*



Art.-Nr.: 60 110 5205

Autoren: Cielo d'Oro

Illustration: Dennis Lohausen

Satz und Layout: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

