

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.

- ❶ 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!**)

- 6 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**...

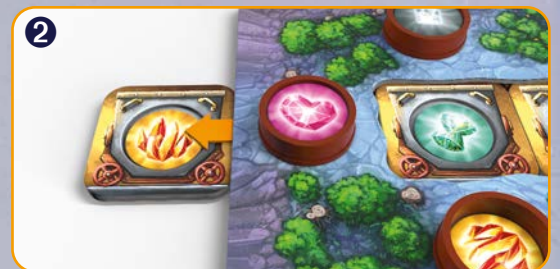
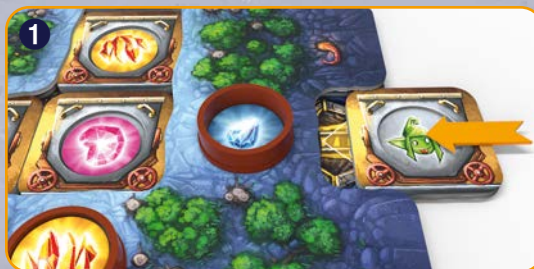
... ihren geladenen **Edelstein**, den er gleich auf den **passenden Platz seiner Schmuckauslage** legt.

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

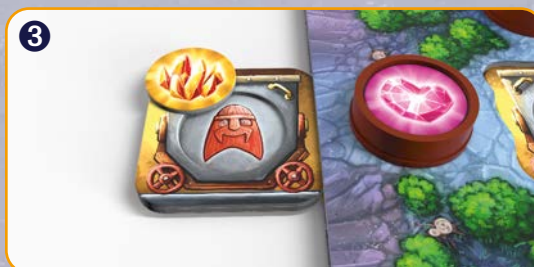
Auch im Spiel zu zweit landet der gewonnene Edelstein in der Schmuckauslage, die der geleerten Lore entspricht.

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



FUNKEL MUNKEL



by
Cielo d'Oro

...for lots of mining fun...

It's quite dark down there! But the FUNKEL MUNKEL dwarf mine contains beautiful gems. To collect them, move your mine carts from one shaft to the next. Only when the sparkling freight leaves the mountain does it become apparent to whom it belongs: Take what your carts have rolled out from the tunnel! And let yourself be rewarded for your hands' work when there are carts without owners on the way. What belongs to nobody belongs to you if you are the one bringing it into the light of day.

Idea and Object of the Game

Get **gems** out of the dwarf mine and add them to your **jewel display**!

To this end, move the mine carts underground. Observe where they are going and what they are loaded with in the shafts. Try to steer **your** carts into the light of day, since their load **will be yours!** But also get those carts out of the tunnel that are not owned by anybody, so you can gain their precious load as well.

The first player to fill **6 different gems** or **5 of the same kind** into her or his jewel display wins the game!

Game Materials



1 gameboard (... with rails on it)



1 cover (... with a mountain on it)



8 shaft rings



22 mine carts
(4 x 4 player carts +
6 x common carts)



56 gems:
12 x gray – 11 x blue – 10 x purple –
9 x green – 8 x pink – 6 x yellow



4 jewel displays

Set-up of the Game

Put the **gameboard** in the middle of the table.

- 1 Place **8 mine carts** on the gameboard as indicated – **4 common carts** and **4 player carts** (even if there are fewer players).

- 2 Then cover the gameboard with the **mountain** so that it fits exactly.



- 3 Each player takes one **jewel display** and the (remaining) **3 mine carts of one color**.
In the two-player game, both players take two jewel displays and the 6 (remaining) mine carts of the respective colors.



- 4 Stick **one ring** into each shaft.
Mix the **gem tiles** thoroughly and fill **7 of them** into each shaft, up to the rim.
(Make sure that you put all tiles into the shafts with the gem side facing up!)



- 5 Keep the two (remaining) common carts on hand next to the gameboard.
*In the three-player game, you also use all mine carts of the **unused color** as common carts.*

Course of the Game

Whoever has last **been underground**, for instance in a basement or a tunnel, **begins**. Then you all take turns.



On your turn, you move one of **your own carts** through one of the 4 tunnel entrances underneath the shaft there. If (and only if) **all your carts are already underground**, you use a **common cart** instead.

If an empty mine cart arrives underneath a shaft, a gem will fall from there into the cart. You'll see this gem only when another cart shoves the first one out of the shaft.

When carts are leaving the tunnel

Every time a **cart** comes out of the mine, you check whether it is a colored cart or a common cart.

If it is a colored cart, **its owner ...**

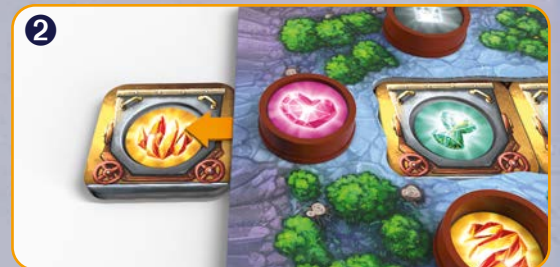
... takes the **gem** it has loaded and immediately puts it **on the fitting space** of his **jewel display**.

... gets his emptied cart back. He may use it again on later turns.

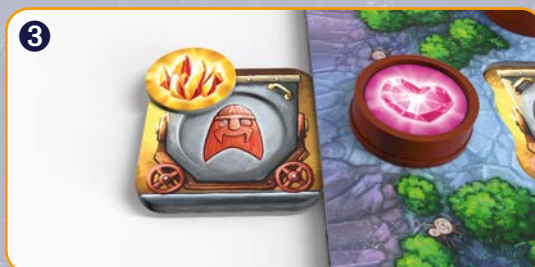
In the two-player game, the gem a player has gained is also put in the jewel display that corresponds to the emptied cart.

Example:

When Izzy Imp pushes her cart into the (front of the) tunnel ①, another cart comes out of the (back of the) mine ②.



This cart belongs to Dennis Dwarf ③. Dennis thanks Izzy, takes the gem and adds it to his jewel display. He also gets his emptied cart back ④.



If, on your game turn, a **common cart** leaves the mine, you take its gem and put it into your jewel display. Then you place this emptied cart back next to the gameboard, for later use.

In the two-player game, you can choose which of your two jewel displays you want to use for this gem.



Example: On Tina Troll's turn, a common cart comes out of the mine.



For this, Tina may add the gem from this cart to her jewel display.

Ending and Winning the Game

The first player to fill their jewel display with **6 different gems or 5 of the same kind** ends and wins the game!

*In the two-player game, you win if you have accumulated 6 different gems or 5 of the same kind in **one** of your jewel displays.*



Art.-Nr.: 60 110 5205

Designer: Cielo d'Oro

Illustrations: Dennis Lohausen

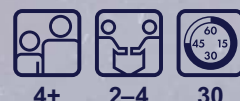
Layout: Oliver Richtberg

T ranslation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

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



FUNKEL MUNKEL



de
Cielo d'Oro

... au cœur de la mine

Il fait bien sombre en bas ! Mais au fond de la mine des nains de **STRATAGEMME** se cachent de magnifiques pierres précieuses. À vous de les extraire en poussant les wagonnets de puits en puits. Mais ça n'est qu'une fois le précieux chargement hors de la mine que l'on saura à qui il appartient : récupérez le contenu de vos wagonnets ! Soyez aussi récompensé pour votre travail en tirant profit des wagonnets qui circulent sans propriétaire attiré. Ce qui n'appartient à personne vous appartient si vous atteignez la lumière du jour.

Principe et but du jeu

Récupérez des **Pierres Précieuses** de la mine des nains pour remplir votre **galerie** !

Pour cela, vous devez pousser des wagonnets sous terre. Observez bien leur déplacement et leur chargement au passage de chaque puits. Essayez de diriger **vos wagonnets** jusqu'à la lumière du jour pour **vous** emparer de leur contenu ! Mettez également la main sur ceux qui n'appartiennent à personne car eux aussi vous rapporteront leurs richesses.

Le vainqueur sera celui d'entre vous qui complètera sa galerie avec **6 Pierres Précieuses différentes** ou **5 identiques**.

Contenu :



1 plateau de jeu (... avec des rails)



1 plateau Surface (... avec une colline)



8 anneaux Puits



22 wagonnets
(4x 4 aux couleurs des joueurs
+ 6 communs)



56 jetons Pierre Précieuse :
12 grises, 11 bleues, 10 violettes,
9 vertes, 8 roses, 6 jaunes



4 galeries

Mise en place

Installez le **plateau de jeu** au milieu de la table.

- 1 Placez **8 wagonnets** en respectant les indications sur le plateau : **4 wagonnets communs** et **4 aux couleurs des joueurs** (même si vous ne jouez pas à 4).

- 2 Puis **recouvrez exactement** le plateau de jeu avec la **colline**.



- 3 Choisissez chacun une **galerie** et les **3 wagonnets** (restants) **de la couleur correspondante**.
À 2 joueurs, choisissez **chacun 2 galeries** et les **6 wagonnets correspondants**.



- 4 Insérez un **anneau** dans chaque **puits**. Mélangez les **Pierres Précieuses**, face cachée, puis remplissez chaque puits à ras bord avec **7 jetons**. (Veillez à bien retourner tous les jetons face visible dans les puits !)

- 5 Gardez les **2 wagonnets communs** (restants) à portée de main à côté du plateau.
À 3 joueurs, tous les wagonnets de la **couleur non utilisée sont considérés comme communs**.

Déroulement de la partie

Le **dernier joueur à être allé sous terre**, à la cave ou dans un tunnel **commence**. La partie se poursuit dans le sens horaire.



À votre tour de jeu, poussez l'un de **vos wagonnets** sous le puits à **l'une des 4 entrées de la mine**. Si **tous vos wagonnets** sont déjà sous terre (et seulement dans ce cas), utilisez à la place un **wagonnet commun**.

À chaque fois qu'un wagonnet vide arrive sous un puits, une Pierre Précieuse « tombe » dedans. Vous ne pourrez la voir que lorsqu'un nouveau wagonnet l'aura poussé hors du puits.

Les wagonnets quittent la mine

À chaque fois qu'un **wagonnet** quitte la mine, vérifiez s'il s'agit du wagonnet de la **couleur d'un joueur** ou d'un **wagonnet commun**. S'il s'agit du **wagonnet d'un joueur**, son **propriétaire** récupère ...

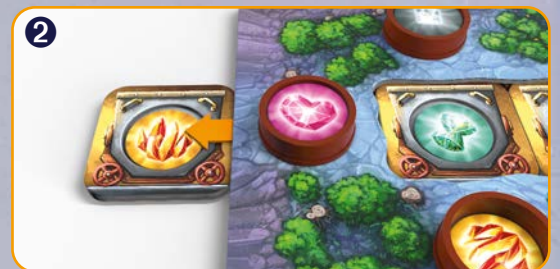
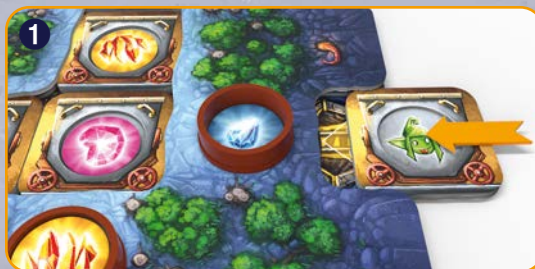
... la **Pierre Précieuse** qu'il contient et l'expose immédiatement à l'**emplacement correspondant** dans sa **galerie** ;

... son **wagonnet vide**. Il pourra le réutiliser lors d'un prochain tour.

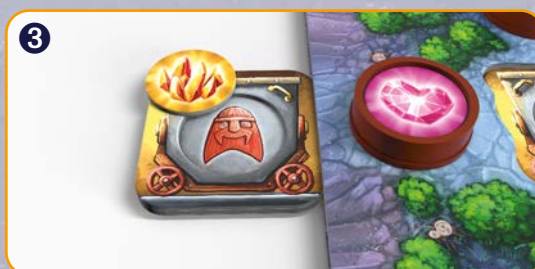
À 2 joueurs également, la **Pierre Précieuse** rejoint la **galerie** correspondant à la **couleur** du wagonnet vidé.

Exemple :

Lorsque Kiki Kobold introduit son wagonnet dans la mine ①, un autre sort à l'autre extrémité ②.



Ce dernier appartient à Nico le Nain ③. Il remercie Kiki et ajoute la Pierre Précieuse à sa galerie. Il récupère également son wagonnet ④.



Si, lors de votre tour de jeu, un **wagonnet commun** sort de la mine, ajoutez la **Pierre Précieuse** qu'il contient à **votre galerie**. Remettez ce **wagonnet vide** à côté du plateau pour une utilisation ultérieure.

À 2 joueurs, choisissez à quelle galerie ajouter cette Pierre Précieuse.



Exemple : Lors de son tour de jeu, Tina Troll fait sortir un wagonnet commun de la mine.



Elle peut donc ajouter la Pierre Précieuse qu'il contenait à sa galerie.

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur qui parvient à compléter sa galerie avec **6 Pierres Précieuses différentes** ou **5 identiques** met fin à la partie et l'emporte.

À 2 joueurs, vous gagnez si l'une de vos galeries contient 6 Pierres Précieuses différentes ou 5 identiques.



Art.-N° : 60 110 5205

Auteurs : Cielo d'Oro

Illustrations : Dennis Lohausen

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

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



FUNKEL MUNKEL



di
Cielo d'Oro

A suon di piccone e batticuore!

Ma quanto è buio laggiù! Eppure la miniera dei nani FUNKEL MUNKEL è piena di splendide gemme. Per raccoglierle, fate scorrere i vostri vagoncini da un pozzo all'altro. Ma solo quando il carico scintillante lascia la montagna, scoprirete a chi appartiene. E tu riceverai tutto ciò che i tuoi vagoncini portano fuori dalla galleria! Anche i vagoncini che circolano senza proprietario ti ricompensano per il tuo lavoro. Infatti, ciò che non appartiene a nessuno diventerà tuo, se sarai tu a portarlo alla luce.

Idea e obiettivo del gioco

Recupera **gemme** dalla miniera dei nani e riempi la tua **vetrina**!

Per farlo, sposta i vagoncini nel sottosuolo. Osserva dove si muovono e con quali gemme si riempiono nei pozzi. Cerca di guidare i **tui vagoncini** verso la luce, perché il loro carico appartiene **proprio a te!** Ma fai uscire dalla galleria anche vagoncini che non appartengono a nessuno, così otterrai anche le loro ricchezze.

Se riesci a riempire la tua vetrina con **6 gemme diverse** oppure **5 gemme uguali**, vinci la partita!

Materiale di gioco:



1 tavola da gioco (... con binari)



1 copertura (... con montagna)



8 anelli dei pozzi



22 vagoncini
(4 x 4 vagoncini dei giocatori +
6 vagoncini comuni)



56 gemme:
12 grigie – 11 blu – 10 viola –
9 verdi – 8 rosa – 6 gialle



4 vetrine dei gioielli

Preparazione

Posizionate la **tavola da gioco** al centro.

- ❶ Disponete **8 vagoncini** come indicato sulla tavola:
4 vagoncini comuni e **4 vagoncini dei giocatori** (anche se non siete in quattro).

- ❷ In seguito, **coprite** la tavola da gioco con la **montagna**, facendola aderire perfettamente.



- ❸ Prendete ognuno una **vetrina** e i (restanti) **3 vagoncini dello stesso colore**.

Se giocate in due, prendete entrambi due vetrine dei gioielli e 6 vagoncini (restanti) degli stessi colori.



- ❹ Inserite **un anello** in ogni pozzo.
 Riempite ciascun pozzo fino all'orlo con **7 tessere gemma**, precedentemente ben mescolate.
 (Assicuratevi di posizionare tutte le tessere con il lato gemma rivolto verso l'alto!)



- ❺ Tenete pronti i **2 vagoncini comuni** (restanti) accanto alla tavola da gioco.
Se giocate in tre, utilizzate come vagoncini comuni anche tutti i vagoncini del colore non utilizzato.

Svolgimento

Inizia chi per **ultimo** è stato **sottoterra**, ad esempio in una cantina o in un tunnel. Poi si procede in senso orario.



Quando è il tuo turno, spingi un **tuo vagoncino** attraverso uno dei 4 ingressi della galleria sotto il pozzo corrispondente. Se **tutti i tuoi vagoncini** sono già **sottoterra** (e solo in questo caso), utilizzi invece un **vagoncino comune**.



Quando un vagoncino vuoto arriva sotto un pozzo, allora una gemma cade al suo interno. Vedrai questa gemma solo quando un altro vagoncino spingerà fuori il primo da sotto il pozzo.

I vagoncini escono dalla galleria

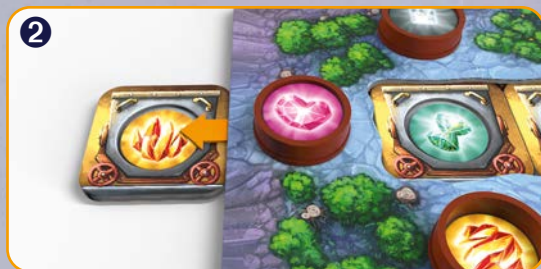
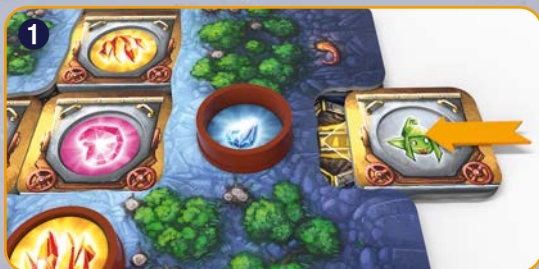
Ogni volta che un **vagoncino** esce dalla miniera, guarda se è un vagoncino colorato o un vagoncino comune. Se è un vagoncino colorato, **il suo proprietario** riceve:

- la **gemma trasportata**, che colloca subito **nello spazio corrispondente** della sua **vetrina**.
- il proprio vagoncino vuoto, che potrà riutilizzare nei turni successivi

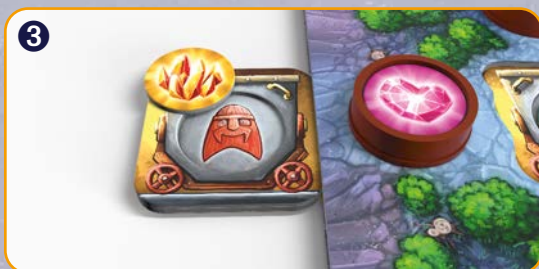
Anche nel gioco a due, la gemma ottenuta va messa nella vetrina corrispondente al vagoncino.

Esempio:

Quando Corrado il Coboldo spinge il suo vagoncino (davanti) nella galleria ❶, esce un vagoncino dalla miniera (dietro) ❷.

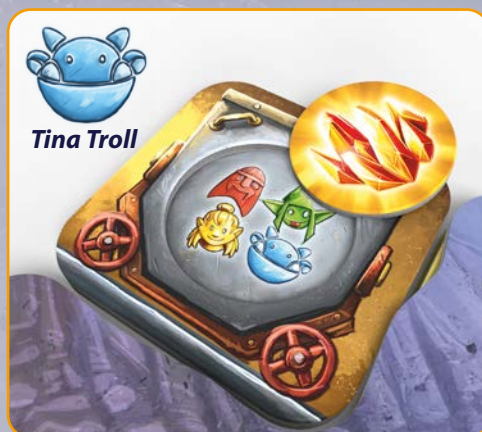


Questo vagoncino appartiene a Nino il Nano ❸. Nino ringrazia Corrado e mette la gemma nella sua vetrina. Riceve anche il suo vagoncino vuoto ❹.



Se durante il tuo turno esce un **vagoncino comune** dalla miniera, prendi **tu** la sua **gemma** e la **metti nella tua vetrina**.
Rimetti il **vagoncino vuoto** accanto **alla tavola da gioco** per turni successivi.

Nel gioco a due, puoi scegliere liberamente in quale delle tue due vetrine mettere la gemma.



Esempio: Nel turno di Tina la Troll esce dalla miniera un vagoncino comune.



Tina può prendere la gemma trasportata dal vagoncino e metterla nella sua vetrina.

Fine della partita e vincitore

Conclude la partita e vince il gioco chi riesce a riempire la propria vetrina con **6 gemme diverse** oppure **5 gemme uguali**!

*Nel gioco a due, vinci se in **una** delle tue vetrine hai raccolto 6 gemme diverse oppure 5 gemme uguali.*



Art.-N°.: 60 110 5205

Autore: Cielo d'Oro

Illustrazioni: Dennis Lohausen

Impaginazione e grafica: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

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

