

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

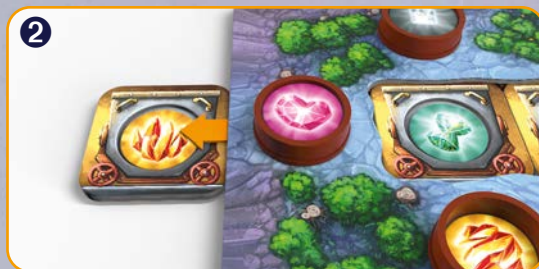
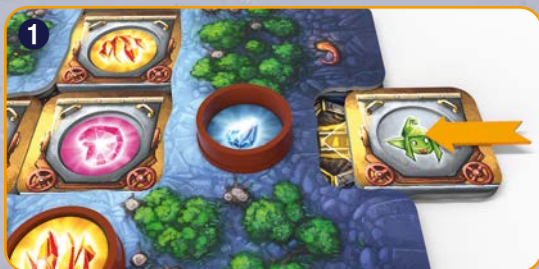
Ogni volta che un **vagoncino** esce dalla miniera, guarda se è un vagoncino colorato o un vagoncino comune. Se è un vagoncino colorato, **il suo proprietario** riceve:

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

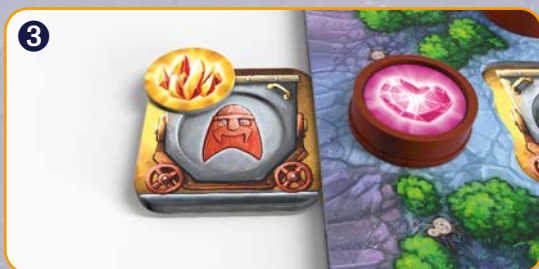
Anche nel gioco a due, la gemma ottenuta va messa nella vetrina corrispondente al vagoncino.

Esempio:

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

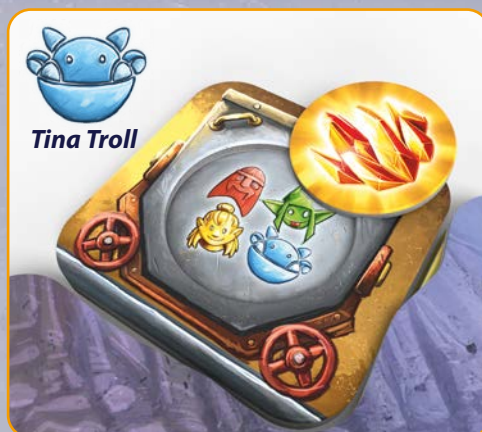


Questo vagoncino appartiene a Nino il Nano ❸. Nino ringrazia Corrado e mette la gemma nella sua vetrina. Riceve anche il suo vagoncino vuoto ❹.



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 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

