

**2–4**

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

Funkelschatz ist ein Sammelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. In der Tischmitte steht eine Säule aus Eis-Ringen, die mit bunten Funkelsteinen gefüllt ist. Reihum hebt ein Kind den obersten Ring ab, die Steine purzeln heraus – und jeder sammelt die Farbe ein, die er vorher auf seinem Plättchen gewählt hat.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele Funkelsteine in der Höhle hinter eurem Drachenkind. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt den Schachtelboden mit dem eingesetzten Gitter in die Tischmitte und legt den Spielplan darauf. Das Eisschollen-Plättchen kommt auf die Markierung in der Mitte. Darum herum stapelt ihr die Eis-Ringe zu einer Säule und füllt sie mit den Funkelsteinen. Jedes Kind steckt ein Drachenkind in den Schlitz an seiner Ecke.

So spielt ihr

- 1 Der Spieler mit dem Drachenpapa leitet die Runde.
- 2 Alle wählen nacheinander ein Funkelstein-Plättchen; der Spieler mit dem Drachenpapa nimmt als Letzter eines.
- 3 Er hebt den obersten Eis-Ring vorsichtig ab, dabei fallen Funkelsteine auf den Spielplan.
- 4 Jeder nimmt sich die Steine in seiner gewählten Farbe und steckt sie in seine Höhle.
- 5 Übrig gebliebene Steine wandern durch die Löcher in die Höhle des Drachenpapas.
- 6 Der Drachenpapa wandert im Uhrzeigersinn weiter, eine neue Runde beginnt.

So gewinnt ihr

Ist der letzte Eis-Ring abgehoben, endet das Spiel nach dieser Runde. Hebt den Spielplan an und zählt die Steine in den Höhlen – wer die meisten hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Drachenkinder und wollt möglichst viele Funkelsteine aus der schmelzenden Eis-Säule ergattern. Jede Runde entscheidet ihr euch für eine Farbe und bekommt genau die Steine dieser Farbe, die gerade heruntergepurzelt sind. Gesammelt wird in der eigenen Höhle unter dem Spielplan. Am Ende zählt allein, wer den größten Vorrat angehäuft hat.

Spielmaterial

1 Drachenpapa

4 Drachenkinder

1 Spielplan

1 Boden, 4 Trennwände Schachtelboden mit Trennwänden

9 Eis-Ringe

1 Eisschollen-Plättchen

90 Funkelsteine

5 Funkelstein-Plättchen

Spielaufbau

- Steckt vor dem ersten Spiel die 4 Trennwände zu einem Gitter zusammen und legt es in den leeren Schachtelboden. Löst außerdem die Pappteile vorsichtig aus dem Stanzbogen; die Ränder braucht ihr nicht mehr.
- Stellt den Schachtelboden in die Tischmitte und legt den Spielplan auf das Gitter.
- In der Spielplanmitte findet sich eine Markierung – dort hat das Eisschollen-Plättchen seinen Platz.
- Stapelt die Eis-Ringe rund um das Eisschollen-Plättchen zu einer Säule: 8 Ringe zu zweit oder zu viert, alle 9 Ringe zu dritt.
- Füllt die Säule vorsichtig mit den Funkelsteinen. Tipp: Deckt die Löcher im Spielplan vorher mit 3 beliebigen Funkelstein-Plättchen ab und nehmt sie danach wieder weg.
- Steine, die nicht mehr in die Säule passen, schiebt ihr einfach durch die Löcher im Spielplan.
- Jedes Kind wählt eines der Drachenkinder und schiebt es in den Schlitz an seiner Spielplanecke. Sind es weniger als 4 Mitspieler, kommen die übrigen Drachenkinder in die freien Ecken.
- Legt den Drachenpapa und die 5 Funkelstein-Plättchen griffbereit.
- Beim Aufbau darf euch gern ein Erwachsener helfen.

Spielbeginn

Das mutigste Kind fängt an und stellt den Drachenpapa vor sich. Es darf in dieser Runde Feuer spucken, also den obersten Eis-Ring abheben. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus drei Schritten: Funkelstein-Plättchen auswählen, Eis-Ring hochheben, Funkelsteine verteilen. Geleitet wird sie von dem Kind, das gerade den Drachenpapa vor sich stehen hat.

1. Funkelstein-Plättchen auswählen

Bei 3 oder 4 Mitspielern beginnt der linke Nachbar des Drachenpapa-Spielers. Er sucht sich eines der Funkelstein-Plättchen aus und legt es offen vor sich hin. Danach folgen die übrigen Kinder im Uhrzeigersinn. Wer den Drachenpapa hat, greift zuletzt zu. Die nicht gewählten Plättchen bleiben liegen.

Zu zweit läuft es anders: Zuerst nimmt sich dein Mitspieler ein Plättchen, dann du. Anschließend nimmt er ein zweites, und danach du ebenfalls ein zweites. So spielt jeder mit zwei Farben.

Schaut euch die Eis-Säule vorher genau an. Ihr solltet die Farbe wählen, von der eurer Meinung nach in dieser Runde die meisten Steine herausfallen.

2. Eis-Ring hochheben

Der Spieler mit dem Drachenpapa nimmt den obersten Eis-Ring vorsichtig ab. Dabei purzeln Funkelsteine auf den Spielplan. Es gelten die Drachen-Regeln:

- 1 Du darfst eine oder beide Hände benutzen.
- 2 Deine Finger dürfen nur den obersten Eis-Ring anfassen. Einzelne Funkelsteine dürfen sie beim Abheben aber berühren.
- 3 Steine, die auf dem obersten Ring liegen, darfst du zurück auf die Säule kippen oder herunterfallen lassen.

Steine, die in die Löcher im Spielplan rutschen, landen in der großen Höhle des Drachenpapas. Der abgehobene Eis-Ring kommt aus dem Spiel.

3. Funkelsteine verteilen

Der Spieler mit dem Drachenpapa bedient sich zuerst. Er nimmt alle Steine in der Farbe seines Plättchens vom Spielplan und steckt sie in die Höhle hinter seinem Drachenkind. Zu zweit sammelt jeder die Steine seiner beiden Farben ein. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Liegt kein Stein in deiner Farbe da, gehst du in dieser Runde leer aus.

Alles, was danach noch auf dem Spielplan liegt, schiebt der Drachenpapa-Spieler in die Löcher zur Höhle des Drachenpapas.

Rundenwechsel

Der Drachenpapa wird im Uhrzeigersinn weitergegeben, und die nächste Runde startet wieder mit der Wahl der Funkelstein-Plättchen.

Der Spielzug

- 1 Die Mitspieler wählen nacheinander ein Funkelstein-Plättchen, der Spieler mit dem Drachenpapa zuletzt.
- 2 Der Spieler mit dem Drachenpapa hebt den obersten Eis-Ring nach den Drachen-Regeln ab; der Ring kommt aus dem Spiel.
- 3 Der Spieler mit dem Drachenpapa sammelt zuerst die Steine seiner Farbe ein, danach die anderen im Uhrzeigersinn.
- 4 Übrige Steine auf dem Spielplan wandern in die Löcher zur Drachenpapa-Höhle.
- 5 Der Drachenpapa geht im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Beim Abheben dürfen die Finger ausschließlich den obersten Eis-Ring anfassen; einzelne Funkelsteine dürfen dabei berührt werden.
- Steine, die auf dem obersten Ring liegen, darfst du zurück auf die Säule kippen oder fallen lassen.
- Funkelsteine, die in die Löcher im Spielplan rutschen, gehören der Höhle des Drachenpapas und sind für alle verloren.
- Fallen zwischen den Runden oder beim Verteilen versehentlich Steine von der Säule auf den Spielplan, legt ihr sie einfach wieder auf die Säule zurück.
- Schiebst du aus Versehen einen Stein in der Farbe eines Mitspielers in ein Loch, gibst du ihm zum Trost einen deiner eigenen Funkelsteine.
- Die Zahl der Eis-Ringe hängt von der Spielerzahl ab: 8 Ringe zu zweit und zu viert, 9 Ringe zu dritt.

Spielende und Gewinn

Sobald ihr den letzten Eis-Ring vom Spielplan entfernt habt, ist die Partie beendet. Die laufende Runde bringt ihr aber noch zum Abschluss: Alle Steine, die sich nicht mehr auf dem Eisschollen-Plättchen befinden, teilt ihr entsprechend euren gewählten Plättchen auf. Anschließend hebt ihr den Spielplan an und zählt die Steine in den Höhlen der Drachenkinder. Wer die meisten Funkelsteine gesammelt hat, gewinnt. Fällt euch das Zählen noch schwer, legt jeder seine Steine in einer Reihe aus – die längste Reihe gewinnt.

Varianten

- Variante für jüngere Spieler: Die Funkelstein-Plättchen liegen zu Beginn verdeckt. Jeder zieht eines und legt es offen vor sich hin. Diese Farbe gilt das ganze Spiel über, es wird also nicht vor jeder Runde neu gewählt.
- Variante für geheime Spieler: In jeder Runde nimmt sich jeder nacheinander verdeckt ein Funkelstein-Plättchen. Erst beim Verteilen der Steine zeigt sich, wer welche Farbe bekommt.
- Spiel zu zweit: Jeder wählt in zwei Durchgängen insgesamt zwei Plättchen und sammelt beide Farben ein.

Tipps

- Schau dir die Eis-Säule vor der Wahl genau an. Sichtbare Steine im oberen Bereich verraten dir, welche Farbe wahrscheinlich herausfällt.
- Als Spieler mit dem Drachenpapa wählst du zwar zuletzt, kannst aber den Ring abheben – nutze diesen Vorteil, indem du deine Farbe möglichst gezielt freilegst.
- Hebe den Eis-Ring betont vorsichtig ab, damit möglichst wenige Steine in den Farben deiner Mitspieler herunterpurzeln.
- Steine, die du auf dem obersten Ring liegen hast, darfst du zurück auf die Säule kippen. Das kann sinnvoll sein, wenn es Farben deiner Gegner sind.
- Denke daran: Alles, was in die Löcher rutscht, bekommt der Drachenpapa. Wer knapp führt, kann davon profitieren.

Häufige Fragen

Wie viele Eis-Ringe brauchen wir bei unserer Spielerzahl?

Zu zweit und zu viert stapelt ihr 8 Eis-Ringe. Zu dritt kommen alle 9 Ringe auf die Eisscholle.

Darf ich beim Abheben die Funkelsteine berühren?

Deine Finger dürfen nur den obersten Eis-Ring anfassen. Berühren sie dabei einzelne Funkelsteine, ist das erlaubt.

Was passiert mit Steinen, die in die Löcher im Spielplan fallen?

Sie landen in der großen Höhle des Drachenpapas und zählen für niemanden am Tisch.

Was tue ich, wenn kein Stein in meiner Farbe gefallen ist?

Dann gehst du in dieser Runde leer aus. In der nächsten Runde darfst du wieder ein Plättchen wählen.

Wer darf zuerst ein Funkelstein-Plättchen aussuchen?

Bei 3 oder 4 Mitspielern beginnt der linke Nachbar des Drachenpapa-Spielers, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer den Drachenpapa hat, wählt zuletzt.

Was passiert mit Steinen, die nach dem Verteilen liegen bleiben?

Sie werden in die Löcher im Spielplan geschoben und fallen in die Höhle des Drachenpapas.

Ein Stein ist versehentlich von der Säule gefallen – was nun?

Passiert das zwischen den Runden oder beim Verteilen, legt ihr den Stein einfach zurück auf die Eis-Säule.

Ich habe aus Versehen einen Stein meines Mitspielers ins Loch geschoben. Gibt es eine Strafe?

Ja, du gibst ihm als Trost einen deiner eigenen Funkelsteine.

Wie gewinnt man, wenn die Kinder noch nicht zählen können?

Jeder legt seine gesammelten Funkelsteine in einer Reihe nebeneinander. Wer die längste Reihe hat, gewinnt.

Wie viele Farben sammelt man im Spiel zu zweit?

Zu zweit wählt jeder zwei Funkelstein-Plättchen und darf beim Verteilen die Steine beider Farben nehmen.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autoren	Günter Burkhardt, Lena Burkhardt
Erscheinungsjahr	2017
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von HABA, zuletzt geprüft am 27.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/funkelschatz/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/funkelschatz/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026