

GLITZER MINIS



DE

Ein Zuordnungsspiel für 2–5 Kinder ab 3 Jahren

Knack, knack... Hurra, ein Glitzer Mini ist da! Die magischen Glitzer Minis stecken noch in ihren funkelnden Eiern und warten gespannt darauf, endlich zu schlüpfen und sich mit euch anzufreunden. Könnt ihr ihnen dabei helfen? Mit eurer Unterstützung schaffen sie es aus ihren Eiern heraus – und bekommen ihre ganz besondere Zauberkraft verliehen.

Inhalt: 2 Farbwürfel
16 Edelsteine
15 Eier
1 Edelstein-Plättchen



Vor dem ersten Spiel

Drückt vorsichtig alle Eier und das Edelstein-Plättchen aus den Tafeln und entsorgt die leeren Rahmen. Schaut euch die Glitzer Minis gemeinsam an. Könnt ihr erkennen, welche magischen Tiere sich in den Eiern verbergen?



Grundspiel

Vorbereitung

Legt alle Eier mit der ungeschlüpften Seite nach oben in die Tischmitte. Platziert das Edelstein-Plättchen ebenfalls in die Mitte und legt alle Edelsteine darauf. Legt die beiden Würfel bereit.



Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Würfle mit beiden Würfeln und suche das Ei, das den beiden gewürfelten Farben entspricht. Hast du zweimal die gleiche Farbe gewürfelt, dann suche das einfarbige Ei dieser Farbe.

 Jokersymbol: Für jeden gewürfelten Joker darfst du dir eine beliebige Farbe aussuchen.

Beispiel: Cara würfelt pink und Joker. Sie entscheidet sich für lila und findet das Ei, das oben pink und unten lila ist, in der Tischmitte.



Je nachdem, wo das passende Ei liegt, passieren verschiedene Dinge:

Liegt das passende Ei...

- ... in der Tischmitte? Nimm dir das Ei und lege es mit der ungeschlüpften Seite nach oben vor dir ab.
- ... ungeschlüpft bei einem anderen Kind? Du darfst dir das Ei stibitzen und ungeschlüpft vor dich legen.
- ... ungeschlüpft bei dir? Juhu, das Glitzer Mini schlüpft aus dem Ei! Drehe das Ei um und verleihe dem geschlüpften Glitzer Mini seine Zauberkraft, indem du einen der Edelsteine aus

der Mitte auf den vorgesehenen Ort auf dem Ei legst. Es kann nun nicht mehr stibitzt werden und hat sich mit dir angefreundet.

- ... geschlüpft vor dir oder vor einem anderen Kind? Du hast Pech gehabt und musst leider aussetzen.

Beispiele:

Mischa würfelt blau und gelb. Er findet das Ei vor Cara und darf es stibitzen.



Cara würfelt zwei Joker. Sie darf sich zwei Farben aussuchen und wählt pink und pink. Das einfarbige pink Ei liegt vor ihr selbst. Sie darf das pinke Ei umdrehen, das Glitzer Mini schlüpfen lassen und ihm seine Zauberkraft verleihen.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei geschlüpfte Glitzer Minis vor sich ausliegen hat.



Juhu, gewonnen! Wenn ihr zu viert oder zu fünft spielt, endet das Spiel bereits nach zwei geschlüpften Glitzer Minis.

Das Spiel endet auch, wenn kein Ei mehr in der Tischmitte liegt. Dann wird geschaut, welches Kind die meisten geschlüpften Glitzer Minis vor sich hat. Bei Gleichstand wird gezählt, wer mehr ungeschlüpfte Eier vor sich hat. Bei weiterem Gleichstand teilen sich die Kinder den Sieg.

Kooperative Spielvariante

Wollt ihr lieber alle gemeinsam als Team die Glitzer Minis schlüpfen lassen? Auf geht's!

Vorbereitung

Der Spielaufbau ist gleich wie beim Grundspiel.

Spielverlauf

Ihr spielt reihum und versucht mehr Glitzer Minis bei euch zum Schlüpfen zu bringen, als der Glitzer-Dieb in dieser Zeit stibitzen kann.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln genau wie im Grundspiel und sucht das zu den Würfeln passende Ei. Für jeden Joker dürft ihr euch auch hier eine Farbe aussuchen.

Liegt das passende Ei...

- ... in der Tischmitte? Nehmt euch das Ei und legt es mit der ungeschlüpften Seite nach oben vor euch ab.
- ... ungeschlüpft bei euch? Juhu, das Glitzer Mini schlüpft aus dem Ei! Dreht das Ei um und verleiht dem geschlüpften Glitzer Mini seine Zauberkraft, indem ihr einen der Edelsteine aus der Mitte auf den vorgesehenen Ort auf dem Ei legt.
- ... geschlüpft vor euch? Oh nein, der Glitzer-Dieb stibitzt einen Edelstein aus dem Vorrat! Legt einen der Edelsteine vom Edelstein-Plättchen zurück in die Schachtel.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald keine Edelsteine mehr auf dem Edelstein-Plättchen liegen. Nun wird gezählt: Wie viele Edelsteine liegen bei euch auf den geschlüpften Eiern und wie viele Edelsteine konnte der Glitzer-Dieb stibitzen? Habt ihr mehr Edelsteine als der Dieb, so habt ihr gewonnen. Andernfalls gewinnt der Dieb. Bei einem Gleichstand könnt ihr es ja direkt nochmal versuchen!



FR Un jeu d'association pour 2 à 5 joueurs à partir de 3 ans

Crac, crac ... Hourra ! Un Diamini est là ! Les Diaminis magiques sont encore dans leurs œufs scintillants et sont impatients de sortir et de devenir vos amis. Pouvez-vous les aider ? Grâce à vous, ils pourront sortir de leur coquille et partager ainsi leur incroyable magie.

Avant la première partie

Détachez soigneusement tous les œufs et la tuile Gemme des planches prédécoupées, puis jetez les cadres vides. Observez ensemble les Diaminis en détail. Reconnaissez-vous les animaux magiques cachés dans chacun d'eux ?

Contenu : 2 dé Couleurs
16 pierres précieuses
15 œufs
1 tuile Gemme

Règle de base

Mise en place

Étalez tous les œufs au milieu de la table, face non-éclos visible. Placez également la tuile Gemme au milieu de la table avec toutes les pierres précieuses dessus. Gardez les deux dés à portée de main.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit en sens horaire. Lancez les deux dés et cherchez l'œuf correspondant aux deux couleurs obtenues. Si les deux dés indiquent la même couleur, cherchez alors l'œuf unicolore de cette couleur.



Symbole Joker : Chaque symbole Joker vous permet de choisir la couleur que vous voulez.

Exemple : Clara obtient Rose et Joker aux dés. Elle choisit Violet et trouve l'œuf au milieu de la table dont le haut est rose et le bas violet.



L'endroit où se trouve l'œuf a des effets différents :

L'œuf correspondant se trouve...

- ... au milieu de la table ? Prenez-le et placez-le, face non-éclos visible, devant vous.
- ... face non-éclos, devant un autre joueur ? Vous pouvez lui voler l'œuf et le poser devant vous, toujours face non-éclos.
- ... face non éclos devant vous ? Youhou ! Le Diamini peut éclore ! Retournez l'œuf et libérez la magie du Diamini en plaçant une pierre précieuse du milieu de la table sur l'emplacement prévu sur cet œuf. Désormais, il ne peut plus être volé et devient votre ami.
- ... face éclos devant vous ou devant un autre joueur ? Pas de chance ! Vous passez votre tour.

Exemples :

Milan obtient Bleu et Jaune aux dés. Il trouve l'œuf non-éclos devant Clara et peut le voler.



Clara obtient deux Jokers. Elle peut choisir deux couleurs et se décide pour Rose et Rose. L'œuf unicolore rose se trouve devant elle. Elle peut le retourner, faire éclore le Diamini et libérer sa magie.



Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur possède 3 Diaminis éclos devant lui.



Youhou ! Gagné ! À 4 ou 5 joueurs, la partie, s'arrête déjà après 2 Diaminis éclos devant un joueur.

La partie est également terminée s'il ne reste plus aucun œuf au milieu de la table. Regardez alors qui d'entre vous possède le plus de Diaminis éclos devant lui. En cas d'égalité, le nombre d'œufs non-éclos devant vous aide à vous départager. Si les joueurs sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

Variante coopérative

Vous préférez faire éclore les Diaminis en équipe, tous ensemble ? C'est parti !

Mise en place

La préparation est identique à celle de la règle de base.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle et essayez de faire éclore plus de Diaminis que le nombre de pierres précieuses dont tente de s'emparer le voleur pendant ce temps-là.

À votre tour de jeu, lancez les deux dés comme dans la règle de base et cherchez l'œuf correspondant au résultat. Ici aussi, vous pouvez remplacer le Joker par n'importe quelle couleur.

L'œuf recherché se trouve...

- ... au milieu de la table ? Prenez-le et placez-le devant vous, face non éclos.
- ... face non-éclos devant vous ? Youhou ! Le Diamini peut éclore ! Retournez l'œuf et libérez la magie du Diamini en plaçant une pierre précieuse du milieu de la table sur l'emplacement prévu sur cet œuf.
- ... face éclos devant vous ? Oh, non ! Le voleur s'empare d'une pierre précieuse de la réserve ! Remettez une pierre précieuse de la tuile Gemme dans la boîte.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus aucune pierre précieuse sur la tuile Gemme. Comparez alors le nombre de pierres précieuses sur les œufs éclos devant vous et ceux dérobés par le voleur. Si vous en possédez plus que lui, vous avez gagné. Dans le cas contraire, c'est le voleur qui gagne. En cas d'égalité, vous pouvez immédiatement refaire une partie !

Un gioco di abbinamento per 2-5 bambini dai 3 anni in su

Crac, crac... Evviva, è arrivato un nuovo Scintillino! I magici Scintillini sono ancora all'interno delle loro brillanti uova e aspettano con ansia di potersi finalmente schiudere per fare amicizia con voi. Potete aiutarli? Con il vostro aiuto, riusciranno a uscire dalle loro uova e a ottenere i loro poteri magici davvero speciali.

Contenuto: 2 dadi colorati • 16 gemme • 15 uova • 1 tessera gemma

Prima della prima partita

Estraete con delicatezza tutte le uova e la tessera gemma dal foglio fustellato, e smaltite le cornici vuote. Date un'occhiata a tutti i Scintillini insieme. Riuscite a vedere quali animali magici si nascondono nelle uova?

Il gioco base

Preparazione

Mettete tutte le uova con il lato non schiuso rivolto verso l'alto al centro del tavolo. Posizionate anche la tessera gemma al centro e metteteci sopra tutte le gemme. Tenete entrambi i dadi a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo. Successivamente il gioco prosegue in senso orario. Lancia entrambi i dadi e cerca l'uovo che corrisponde ai due colori ottenuti. Se hai ottenuto due volte lo stesso colore con i dadi, cerca l'uovo che ha solo quel colore.



Simbolo jolly: per ogni simbolo jolly ottenuto sul dado, puoi scegliere un colore a piacere.

Esempio: Cara ottiene un rosa e un jolly. Decide che il jolly vale come un viola e trova l'uovo che è rosa sopra e viola sotto.



A seconda di dove si trova l'uovo corrispondente, succedono diverse cose:

L'uovo giusto è...

- ... al centro del tavolo? Prendi l'uovo e posizionalo davanti a te con il lato non schiuso rivolto verso l'alto.

- ... è ancora non schiuso ma davanti a un altro bambino? Puoi rubare l'uovo e metterlo davanti a te tenendolo sul lato non schiuso.
- ... è ancora non schiuso ma davanti a te? Evviva, lo Scintillino esce dall'uovo! Gira l'uovo e dona allo Scintillino appena schiuso il suo potere magico posizionando una delle gemme dal centro del tavolo sul punto apposto sull'uovo. Non può più essere rubato ed è diventato tuo amico.
- ... è già schiuso e davanti a te o a un altro bambino? Sei stato sfortunato e purtroppo devi passare il turno.

Esempi:

Mischa ottiene blu e giallo. Vede che l'uovo è davanti a Cara e può rubarlo.

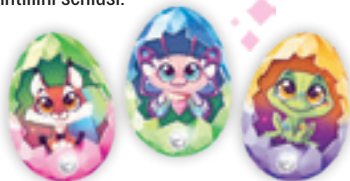


Cara ottiene due jolly. Può scegliere due colori e scegliere rosa e rosa. L'uovo tutto rosa è già davanti a lei. Può quindi capovolgere l'uovo rosa, far schiudere lo Scintillino e conferirgli i suoi poteri magici.



Fine del gioco

Il gioco termina non appena un bambino ha davanti a sé tre Scintillini schiusi.



Evviva, vittoria! Se giocate in quattro o in cinque, il gioco termina dopo che sono nati due Scintillini.

Il gioco finisce anche quando non ci sono più uova al centro del tavolo. Poi si guarda quale bambino ha da-

vanti a sé il maggior numero di Scintillini schiusi. In caso di parità, si conta chi ha più uova non schiuse davanti a sé. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa tra i bambini.

Variente di gioco cooperativa

Preferite far nascere gli Scintillini tutti insieme come una squadra? Allora andiamo!

Preparazione

Lo svolgimento del gioco è lo stesso del gioco base.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno e cercate di far nascere più Scintillini delle gemme che vengono rubate nello stesso lasso di tempo dal ladro di gemme.

Il bambino di turno lancia entrambi i dadi proprio come nel gioco base e cerca l'uovo corrispondente ai dadi. Anche in questo caso è possibile scegliere un colore per ogni jolly.

L'uovo giusto è...

- ... al centro del tavolo? Prendete l'uovo e posizionatelo davanti a voi con la parte non schiusa rivolta verso l'alto.
- ... ancora non schiuso davanti a voi? Evviva, lo Scintillino esce dall'uovo! Capovolgete l'uovo e conferite allo Scintillino appena nato il suo potere magico, posizionando una delle gemme dal centro nell'apposito spazio sull'uovo.
- ... già schiuso davanti a voi? Oh no, il ladro di gemme ruba una gemma dalla scorta! Rimettete una delle gemme dalla tessera gemma nella scatola.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena non ci sono più gemme sulla tessera gemma. Ora si conta: quante gemme ci sono sulle vostre uova schiuse e quante gemme è riuscito a rubare il ladro di gemme? Se avete più gemme del ladro, avete vinto. Altrimenti vince il ladro. In caso di parità, potete riprovare subito!

Das sind die Glitzer Minis! • Voici les Diaminis ! • Ecco gli Scintillini!



© 2026

Illustration: Clarissa Corradin

Art Direction: Chiara Bellavite, Steffi Hahn

Redaktion: Lena Burkhardt, Valentin Köberlein

Technische Entwicklung: Bettina Fuchs



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service