

Michiel de Wit

# MOLECOOLS



8+



2-5



15'

**HABA**



# MOLECOOLS

An elemental card-collecting game for 2 – 5 players aged 8 years and older.

**Author:** Michiel de Wit

**Illustration:** Valentina Moscon

**Editor:** Patrick Tonn

**Playing Time:** approx. 15 minutes

Everything that exists on our Earth and beyond is made up of tiny particles: the MolΣcools! Air, water, fire, earth, electricity, and metal, when combined with each other or with rare elemental particle, unleash tremendous energy. Split and fuse your MolΣcools, merge matching or perfectly mixed groups, and earn the most points!

**The first player to fuse MolΣcools worth at least 21 points wins.**

## WHAT'S INCLUDED:

132 Cards:

19 x Air **1**

20 x Water **2**

20 x Fire **3**

21 x Earth **4**

22 x Electricity **5**

23 x Metal **6**

7 x Elemental Particle **7**

2 Overview Cards:





## BEFORE YOU BEGIN:

Shuffle the cards thoroughly and place 7 of them face up between you to form the display. Then, each player receives 7 hand cards.

Place the remaining cards face down as a draw pile next to the display, leaving space below it for a face-up discard pile.

Each player should also leave room in front of them for their scoring area, which can hold up to 7 cards.



## LET'S GET STARTED:

Play proceeds in clockwise order. Decide together who will go first.

On your turn, choose one of the following three actions:

- (A) Split
- (B) Combine
- (C) Recharge

After that, you may also choose to **(D) Fuse**. This step is optional.

There is no hand limit.



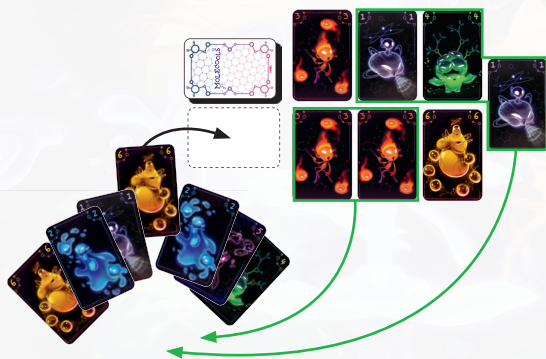
Discard 1 card from your hand:

Then take any number of matching card sets from the display into your hand. Each set must consist of at least 2 cards whose total equals the number on the card you discarded.

Discard a card = Place it on the discard pile

Note:

- You don't have to take all the sets that would match.
- Each card in the display can only be part of one set.



Example: Mic discards a 6 from his hand and takes a set of 3 + 3 and another set of 1 + 1 + 4 from the display into his hand.

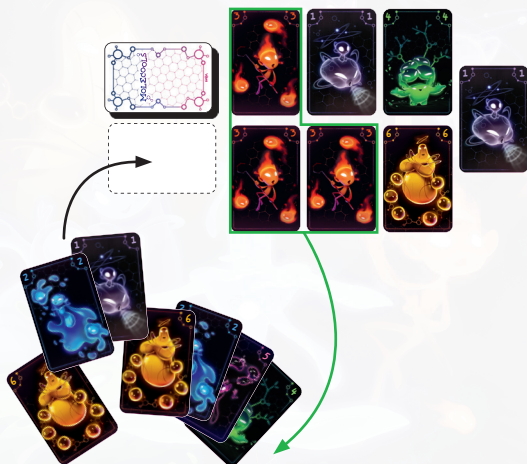


## (B) Combine

Discard at least 2 cards from your hand with a total value no higher than 7:

Then take any number of cards from the display that show the same number as the total value of the cards you discarded.

You don't have to take all available matching cards.



*Example: Pat discards a 1 and a 2 and takes three 3s from the display into their hand.*



### (C) Recharge

Discard 1 card from your hand and 1 card of your choice from the display. Then draw 2 cards from the draw pile into your hand.

After performing one of these actions, you may also choose to...

### (D) Fuse

This action lets you collect cards in your scoring area.

To fuse numbers 1 through 6, you must gather multiple cards with the same number in your hand:

|   |           |       |
|---|-----------|-------|
| 6 | fuse with | 6 x 6 |
| 5 |           | 5 x 5 |
| 4 |           | 4 x 4 |
| 3 |           | 3 x 3 |
| 2 |           | 2 x 2 |
| 1 |           | 1 x 1 |

To fuse the number 7, you must collect a straight of all numbers from 1 to 7 in your hand:

7 fuse with 1234567

**Note:** Your scoring area may hold a maximum of 7 cards. To place additional cards there, you must first discard cards already in your scoring area.



Then, (in both cases):

- Place the highest-value card you used for fusing into your scoring area, and discard the rest.
- Any hand cards you didn't use for fusing stay in your hand.
- If you have fewer than 7 cards in hand after fusing, draw from the draw pile until you have 7 again.

*Example: Val wants to fuse a 4. Of the five 4s in her hand, she places one into her scoring area and discards three others. She keeps the remaining 4 in her hand. Then she draws cards from the draw pile until she has 7 cards in hand again.*

### Refill the Display

At the end of your turn, refill the display back to 7 cards from the draw pile.

Then the next player in clockwise order takes their turn.

**Note:** If the draw pile is empty, thoroughly shuffle the discard pile and use it to form a new draw pile.

## WHEN DOES THE GAME END?

If, after fusing a card, a player has at least 21 points from all cards in their scoring area, they **immediately win the game**.

*Dear Children and Parents,  
At [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) it's easy  
to ask whether a missing part of a toy or game is available.*

# MOLECOOLS

Ein elementares Kartenspiel für 2 – 5 Personen  
ab 8 Jahren.

**Autor:** Michiel de Wit  
**Illustration:** Valentina Moscon  
**Redaktion:** Patrick Tonn  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Alles, was auf unserer Erde und darüber hinaus existiert, besteht aus winzigen Teilchen: den MolΣcools! Luft, Wasser, Feuer, Erde, Elektrizität und Metall – miteinander oder mit dem seltenen Elementarteilchen kombiniert, setzen sie eine gewaltige Energie frei. Spaltet und verbindet eure MolΣcools, fusioniert gleichartige oder perfekt gemischte Gruppen und erhaltet so die meisten Punkte!

**Wer zuerst MolΣcools im Wert von mindestens 21 Punkten fusioniert hat, gewinnt.**

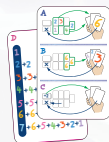
## DAS IST DRIN:

132 Karten:

- 19 x Luft 1
- 20 x Wasser 2
- 20 x Feuer 3
- 21 x Erde 4
- 22 x Elektrizität 5
- 23 x Metall 6
- 7 x Elementarteilchen 7



2 Übersichtskarten:





## BEVOR ES LOSGEHT:

Mischt die Karten gründlich und legt 7 davon als offene Auslage zwischen euch. Anschließend erhaltet ihr alle jeweils 7 Handkarten.

Legt die übrigen Karten als verdeckten Ziehstapel neben die Auslage. Lasst darunter etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.

Vor euch selbst braucht ihr jeweils Platz für euren Punktebereich mit bis zu 7 Karten.



## JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Einigt euch, wer beginnt.

Wenn du am Zug bist, führst du 1 dieser 3 Aktionen aus:  
**(A) Spalten**  
**(B) Verbinden**  
**(C) Aufladen**

Anschließend darfst du zusätzlich auch noch **(D) Fusionieren**. Dies ist optional.

Es gibt kein Handkartenlimit.



## (A) Spalten

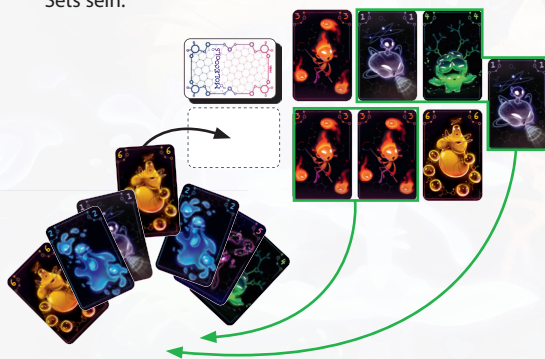
Wirf 1 Handkarte ab:

Nimm beliebig viele passende Kartensets aus der Auslage auf die Hand. Ein solches Kartenset besteht immer aus mindestens 2 Karten, deren Summe der Zahl der abgeworfenen Handkarte entspricht.

Karte abwerfen = auf den Ablagestapel legen

Beachte:

- Du musst nicht alle Kartensets nehmen, die passen würden.
- Jede Karte in der Auslage kann nur Teil eines einzigen Sets sein.



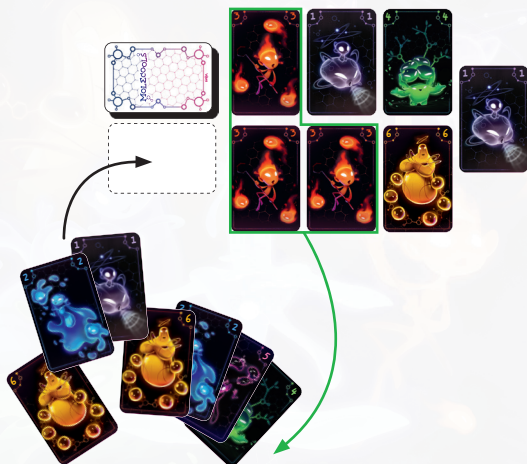
Beispiel: Mic wirft eine 6 aus seiner Hand ab und nimmt dafür ein Set aus 3 + 3 und ein weiteres Set aus 1 + 1 + 4 aus der Auslage auf die Hand.

## (B) Verbinden

Wirf mindestens 2 Handkarten ab, deren Summe nicht höher als 7 sein darf:

Nimm beliebig viele Karten mit derselben Zahl aus der Auslage auf die Hand. Diese Zahl muss der Summe der abgeworfenen Handkarten entsprechen.

Du musst nicht alle Karten nehmen, die passen würden.



Beispiel: Pat wirft die Zahlen **1** + **2** ab und nimmt dafür drei **3**er aus der Auslage auf die Hand.



### (C) Aufladen

Wirf 1 Handkarte und 1 beliebige Karte aus der Auslage ab: Nimm 2 Karten vom Ziehstapel auf die Hand.

Nachdem du eine dieser Aktionen ausgeführt hast, darfst du zusätzlich deine MolΣcools auch noch ...

### (D) Fusionieren

Mit dieser Aktion sammelst du Karten in deinem Punktebereich.

Zum Fusionieren der Zahlen 1 bis 6 musst du mehrere Karten mit der gleichen Zahl auf deiner Hand sammeln:

|   |                 |       |
|---|-----------------|-------|
| 6 | fusionieren mit | 6 x 6 |
| 5 |                 | 5 x 5 |
| 4 |                 | 4 x 4 |
| 3 |                 | 3 x 3 |
| 2 |                 | 2 x 2 |
| 1 |                 | 1 x 1 |

Zum Fusionieren der Zahl 7 musst du eine Straße aller Zahlen von 1 bis 7 auf deiner Hand sammeln:

7 fusionieren mit 1 2 3 4 5 6 7

**Achtung:** In deinem Punktebereich dürfen höchstens 7 Karten liegen. Um darüber hinaus noch weitere Karten in deinen Punktebereich legen zu können, musst du zuvor Karten abwerfen, die dort bereits liegen.



Anschließend (in beiden Fällen):

- Lege die Handkarte mit der höchsten Zahl, die du zum Fusionieren benutzt hast, in deinen Punktebereich und wirf die übrigen ab.
- Handkarten, die du nicht zum Fusionieren benutzt hast, behältst du auf der Hand.
- Hast du nach dem Fusionieren weniger als 7 Handkarten, füllst du deine Hand wieder auf 7 Karten vom Ziehstapel auf.

*Beispiel: Val will eine 4 fusionieren. Von den fünf 4ern auf ihrer Hand legt sie eine in ihren Punktebereich und wirft drei weitere ab. Die übrige 4 behält sie auf der Hand. Anschließend füllt sie ihre Hand wieder auf 7 Karten auf.*

### **Auslage auffüllen**

Am Ende deines Zuges füllst du die Auslage wieder auf 7 Karten vom Ziehstapel auf.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

**Hinweis:** Ist der Ziehstapel leer, mischt den Ablagestapel gründlich (!) und bildet daraus einen neuen Ziehstapel.

## **WANN IST SCHLUSS?**

Wer nach dem Fusionieren einer Karte mindestens 21 Punkte auf allen Karten im eigenen Punktebereich hat, **gewinnt sofort das Spiel**.

*Liebe HABA Spiele-Fans,  
unter [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) könnt ihr ganz einfach nachfragen,  
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*



# MOLECOOLS

Un jeu de cartes élémentaire pour 2 à 5 personnes  
à partir de 8 ans.

**Conception :** Michiel de Wit

**Illustrations :** Valentina Moscon

**Rédaction :** Patrick Tonn

**Durée :** ca. 15 minutes env

Tout ce qui existe sur notre Terre et au-delà est constitué d'éléments minuscules : les MolΣcools ! Air, eau, terre, feu, électricité et métal : combinés entre eux ou avec les rares particules élémentaires, ils libèrent une énergie formidable. Fractionnez et combinez vos MolΣcools, fusionnez des groupes semblables ou savamment mélangés et remportez le maximum de points !

**Celui ou celle qui parvient en premier à fusionner des MolΣcools pour une valeur d'au moins 21 points remporte la partie.**

## CONTENU :

132 cartes:

19 x Air 1

20 x Eau 2

20 x Feu 3

21 x Terre 4

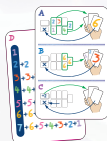
22 x Électricité 5

23 x Métal 6

7 x Particule élémentaire 7



2 cartes mémo :



## MISE EN PLACE :

Mélangez bien les cartes et placez-en 7, face visible, entre vous : elles forment une réserve. Distribuez ensuite à chaque personne 7 cartes qui forment leur main.

Formez une pioche, face cachée, près de la réserve, avec les cartes restantes. Laissez un peu de place en dessous pour une défausse face visible.

Devant chaque personne, laissez libre l'espace nécessaire pour votre zone de points, jusqu'à 7 cartes.



## COMMENCER LA PARTIE :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Décidez entre vous qui commence.

À votre tour, effectuez  
une des 3 actions  
suivantes :

- (A) Fractionner
- (B) Combiner
- (C) Charger

Ensuite, vous  
pourrez également  
**(D) Fusionner.**  
Cette dernière possibilité  
est facultative.

Le nombre de cartes en main  
n'est pas limité.

## (A) Fractionner

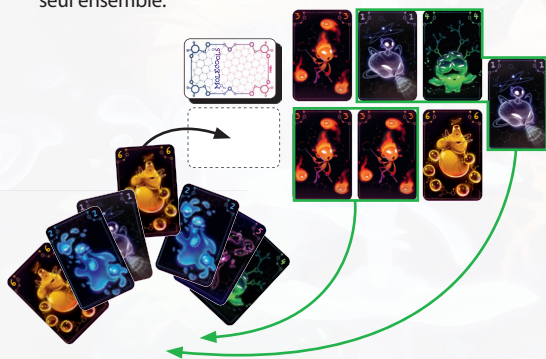
Défaussez 1 carte de votre main :

Prenez dans la réserve autant d'ensembles de cartes correspondant à la carte défaussée que vous le souhaitez et ajoutez-les à votre main. Un ensemble correspondant est formé d'au moins 2 cartes dont la somme correspond au chiffre de la carte défaussée.

Défausser une carte = placez-là sur la pile de défausse

### Attention :

- Rien ne vous oblige à prendre tous les ensembles possibles.
- Chaque carte de la réserve ne peut compter que dans un seul ensemble.



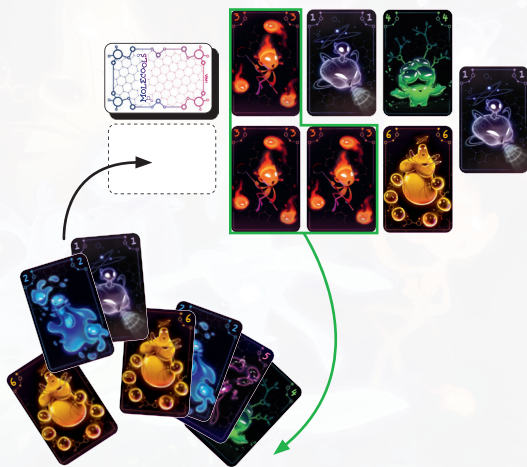
Exemple : Mic défausse un 6 et prend un ensemble de 3 + 3 et un autre ensemble de 1 + 1 + 4 dans la réserve. Il les ajoute à sa main.

## (B) Combiner

Défaussez au moins 2 cartes de votre main dont la somme ne peut être supérieure à 7 :

Prenez dans la réserve autant de cartes portant le chiffre correspondant que vous le souhaitez et ajoutez-les à votre main. Le chiffre des cartes récupérées doit être la somme des cartes défaussées.

Rien ne vous oblige à prendre toutes les cartes possibles.



Exemple : Pat défausse 1 + 2 et prend trois 3 dans la réserve. Il les ajoute à sa main.



### (C) Charger

Défaussez 1 carte de votre main et 1 carte de la défausse de votre choix : Piochez 2 cartes et ajoutez-les à votre main.

Après avoir accompli l'une de ces trois actions, vous pouvez encore faire quelque chose de vos MolΣcools ...

### (D) Fusionner

Cette action vous permet d'ajouter des cartes à votre zone de points.

Pour fusionner les chiffres **1** à **6**, vous devez avoir en main plusieurs cartes portant le même chiffre :

|   |                    |       |
|---|--------------------|-------|
| 6 |                    | 6 x 6 |
| 5 |                    | 5 x 5 |
| 4 | se fusionnent avec | 4 x 4 |
| 3 |                    | 3 x 3 |
| 2 |                    | 2 x 2 |
| 1 |                    | 1 x 1 |

Pour fusionner le chiffre **7**, vous devez avoir en main une suite de tous les chiffres de **1** à **7** :

**7** se fusionne avec **1234567**

**Attention :** Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cartes dans votre zone de points. Pour pouvoir y mettre d'autres cartes une fois que vous avez atteint ce nombre, il vous faudra en défausser depuis votre zone .

Enfin (et dans les deux cas) :

- Parmi les cartes que vous avez utilisées pour la fusion, placez celle avec le chiffre le plus élevé dans votre zone de points. Défaussez les autres.
- Les cartes qui n'ont pas servi à la fusion restent dans votre main.
- Si, après la fusion, il vous reste moins de 7 cartes en main, piochez jusqu'à en avoir à nouveau 7.

*Exemple : Val veut fusionner un 4. Elle a cinq 4 en main. Elle en place un dans sa zone de points et en défausse trois. Elle garde le dernier 4 dans sa main. Enfin, elle pioche jusqu'à avoir à nouveau 7 cartes.*

### Remplir la réserve

À la fin de votre tour, piochez des cartes et placez-les dans la réserve jusqu'à ce que celle-ci soit à nouveau formée de 7 cartes.

C'est ensuite au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Au cas où :** Si la pioche est épuisée, mélangez bien (!) la pile de défausse et formez une nouvelle pioche avec.

### FIN DE LA PARTIE :

Si quelqu'un, après avoir fusionné une carte, a au moins 21 points sur l'ensemble des cartes de sa zone de points, il ou elle **remporte immédiatement la partie.**

*Chers joueurs,  
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) dans la partie « Pièces de rechange »*

# MOLECOOLS

Een elementair kaartspel voor 2–5 spelers vanaf 8 jaar

**Auteur:** Michiel de Wit

**Illustraties:** Valentina Moscon

**Redactie:** Patrick Tonn

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Alles wat op onze aarde en daarbuiten bestaat, is opgebouwd uit piepkleine deeltjes: de MolΣcools! Lucht, water, vuur, aarde, elektriciteit en metaal, gecombineerd met elkaar of met het zeldzame elementair deeltje ontketenen ze een enorme energie. Splits en verbind je MolΣcools, bundel gelijke of perfect gemixte groepen en verzamel zo zoveel mogelijk punten!

**Wie als eerste MolΣcools met een totale waarde van minstens 21 punten heeft gebundeld, wint het spel.**

## DIT ZIT IN DE DOOS:

132 kaarten:

19 x Lucht 1

20 x Water 2

20 x Vuur 3

21 x Aarde 4

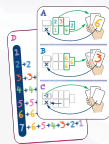
22 x Elektriciteit 5

23 x Metaal 6

7 x Elementair deeltje 7



2 overzichtskaarten :

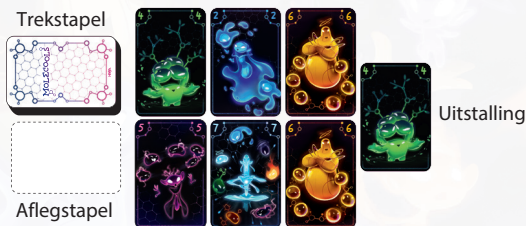


## VOOR JULLIE BEGINNEN:

Schud de kaarten grondig en leg 7 kaarten als open uitstalling tussen jullie in. Daarna krijgt iedereen 7 handkaarten.

Leg de overige kaarten als verdeckte trekstapel naast de uitstalling. Laat eronder wat ruimte vrij voor een open aflegstapel.

Voor je eigen speelplek heb je ruimte nodig voor je puntengebied met maximaal 7 kaarten.



## NU GAAT HET BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Spreek af wie mag beginnen.

Ben je aan de beurt, dan voer je 1 van deze 3 acties uit:

- (A) splitsen
- (B) verbinden
- (C) opladen

Daarna mag je optioneel nog **(D) bundelen**, maar dit is niet verplicht.

Er is geen limiet aan het aantal handkaarten.



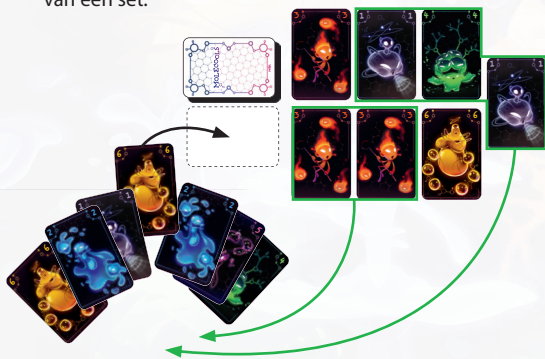
### (A) Splitsen

Gooi 1 handkaart af en neem vervolgens één of meerdere passende kaartensets uit de uitstalling op de hand. Zo'n kaartenset bestaat altijd uit minstens 2 kaarten waarvan de som gelijk is aan het getal op de afgegooide handkaart.

Een kaart afwerpen= op de aflegstapel leggen

#### Let op:

- Je hoeft niet alle kaartensets te nemen die zouden passen.
- Elke kaart in de uitstalling mag slechts deel uitmaken van één set.

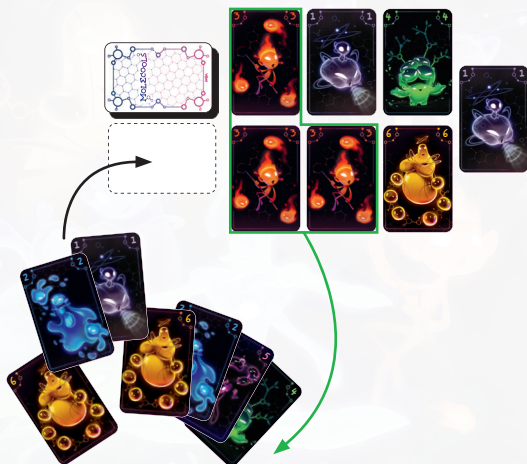


Voorbeeld: Mic gooit een 6 uit zijn hand af en neemt daarvoor een set van 3 + 3 en nog een set van 1 + 1 + 4 uit de uitstalling op de hand

## (B) Verbinden

Gooi minstens 2 handkaarten af waarvan de som niet hoger dan 7 mag zijn, en neem vervolgens één of meerdere kaarten met hetzelfde getal uit de uitstalling op de hand. Dit getal moet gelijk zijn aan de som van de afgegoide handkaarten.

Je hoeft niet alle kaarten te nemen die zouden passen.



Voorbeeld: Pat gooit de kaarten **1+2** af en neemt daarvoor drie **3**'s uit de uitstalling op de hand.



### (C) Opladen

Gooi 1 handkaart en 1 willekeurige kaart uit de uitstalling af: Neem 2 kaarten van de trekstapel op de hand.

Nadat je één van deze acties hebt uitgevoerd, mag je je MolΣcools eventueel ook nog...

### (D) Bundelen

Met deze actie verzamel je kaarten in je puntengebied.

Om de getallen **1** t/m **6** te bundelen, verzamel je meerdere kaarten met hetzelfde getal op je hand:

|          |              |              |
|----------|--------------|--------------|
| <b>6</b> | bundelen met | 6 x <b>6</b> |
| <b>5</b> |              | 5 x <b>5</b> |
| <b>4</b> |              | 4 x <b>4</b> |
| <b>3</b> |              | 3 x <b>3</b> |
| <b>2</b> |              | 2 x <b>2</b> |
| <b>1</b> |              | 1 x <b>1</b> |

Om het getal **7** te bundelen, verzamel je een straat van alle getallen van **1** tot en met **7** op je hand:

**7** bundelen met **1234567**

**Let op:** In je puntengebied mogen maximaal 7 kaarten liggen. Om daarna nog extra kaarten in je puntengebied te kunnen leggen, moet je eerst kaarten afwerpen die daar al liggen.

Aansluitend (in beide gevallen):

- Leg de handkaart met het hoogste getal dat je voor het bundelen hebt gebruikt in je puntengebied en gooi de overige gebruikte kaarten af op de aflegstapel.
- Handkaarten die je niet hebt gebruikt om te bundelen, houd je op de hand.
- Heb je na het bundelen minder dan 7 handkaarten, vul je hand dan weer aan tot 7 kaarten van de trekstapel.

*Voorbeeld: Val wil een 4 bundelen. Van de vijf 4's op de hand legt ze er één in het puntengebied en gooit er drie af op de aflegstapel. De overgebleven 4 blijft op de hand. Daarna wordt de hand weer aangevuld tot 7 kaarten.*

### **Uitstalling aanvullen**

Aan het einde van een beurt wordt de uitstalling weer aangevuld tot 7 kaarten vanuit de trekstapel.

Daarna is de volgende persoon, met de klok mee, aan de beurt.

**Tip:** Is de trekstapel leeg, schud dan de aflegstapel grondig (!) en maak daarvan een nieuwe trekstapel.

### **WANNEER EINDIGT HET SPEL?**

Wie na het bundelen van een kaart in totaal minstens 21 punten heeft op alle kaarten in het eigen puntengebied, **wint het spel onmiddellijk**.

*Lieve spelers*

*via [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) kunnen jullie heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*

# MOLECOOLS

Un juego de cartas elemental para 2 a 5 jugadores a partir de 8 años.

**Autor:** Michiel de Wit

**Ilustración:** Valentina Moscon

**Redacción:** Patrick Tonn

**Duración:** aprox. 15 minutos

Todo lo que existe en la Tierra y más allá está formado por diminutas partículas: ¡las MolΣcools! Aire, agua, fuego, tierra, electricidad y metal... combinadas entre sí o con la rara partícula elemental, liberan una energía increíble. ¡Divide y une tus MolΣcools, fusiona grupos iguales o mezclas perfectas y consigue la mayor cantidad de puntos!

**Quien primero fusione MolΣcools por un valor de al menos 21 puntos, gana.**

## CONTENIDO:

132 cartas:

19 x Aire 1

20 x Agua 2

20 x Fuego 3

21 x Tierra 4

22 x Electricidad 5

23 x Metal 6

7 x Partícula elemental 7

2 cartas de resumen:





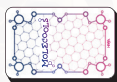
## ANTES DE EMPEZAR:

Mezclad bien las cartas y colocad 7 boca arriba en el centro como muestra. Cada jugador recibe 7 cartas en la mano.

El resto de las cartas se colocan como pila de robar boca abajo, dejando espacio para un montón de descarte boca arriba.

Delante de cada jugador debe haber espacio para su zona de puntos, con hasta 7 cartas.

Pila de robar



Pila de descarte



Muestra

## DESARROLLO DEL JUEGO:

Jugáis por turnos en sentido de las agujas del reloj.  
Decidid quién empieza.

En tu turno, realiza  
1 de estas 3 acciones:

- (A) Dividir
- (B) Combinar
- (C) Cargar

Después, de manera  
opcional, también  
puedes (D) Fusionar.

No hay límite de cartas en  
la mano.



### (A) Dividir

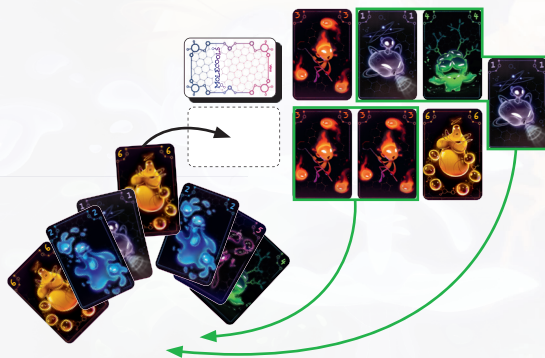
Descarta 1 carta de tu mano:

Toma de la muestra tantos conjuntos de cartas como quieras, siempre que cada conjunto sume el mismo número que la carta descartada. Cada conjunto debe tener al menos 2 cartas.

Carta descartada = a la pila de descarte

#### Nota:

- No es necesario coger todos los conjuntos de cartas posibles.
- Cada carta de la muestra solo puede formar parte de un único conjunto.



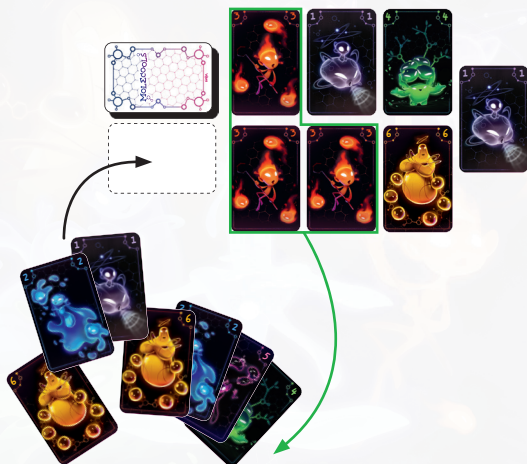
Ejemplo: Mic descarta un 6 y toma un conjunto formado por 3 + 3 y otro por 1 + 1 + 4.

## (B) Combinar

Descarta al menos 2 cartas de tu mano, cuya suma no supere 7:

Coge del centro tantas cartas como quieras con el mismo número que la suma de las cartas descartadas.

No es obligatorio coger todas las cartas posibles.



Ejemplo: Pat descarta 1 + 2 y toma tres cartas de valor 3.



### (C) Cargar

Descarta 1 carta de tu mano y 1 carta cualquiera de la muestra. Roba 2 cartas de la pila correspondiente.

Después de realizar una de estas acciones, también puedes:

### (D) Fusionar

Con esta acción colocas cartas en tu zona de puntos.

Para fusionar números del 1 al 6, reúne varias cartas con el mismo número en tu mano:

|   |                 |       |
|---|-----------------|-------|
| 6 | se fusionan con | 6 x 6 |
| 5 |                 | 5 x 5 |
| 4 |                 | 4 x 4 |
| 3 |                 | 3 x 3 |
| 2 |                 | 2 x 2 |
| 1 |                 | 1 x 1 |

Para fusionar el número 7, necesitas una escalera completa del 1 al 7 en la mano:

7 se fusiona con 1234567

**Importante:** En tu zona de puntos solo puede haber 7 cartas como máximo. Si quieres añadir más, primero tendrás que descartar alguna.



Luego (en ambos casos):

- Coloca la carta con el número más alto que usaste para la fusión en tu zona de puntuación y descarta el resto.
- Las cartas no utilizadas para la fusión se quedan en tu mano.
- Si tienes menos de 7 cartas en tu mano después de la fusión, roba cartas hasta tener 7.

*Ejemplo: Val quiere fusionar un 4. De las cinco cartas 4 que tiene, coloca una en su zona de puntos y descarta tres. El quinto 4 se queda en su mano. Luego roba hasta tener 7 cartas.*

### **Rellenar la muestra**

Al final de un turno, se vuelven a colocar hasta 7 cartas en la muestra de la pila de robar.

Después es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

**Nota:** Si la pila se agota, barajad el montón de descarte y formad una nueva pila.

## **FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA**

Después de fusionar una carta, el jugador que tenga al menos 21 puntos en todas las cartas en su propia área de puntos **gana la partida inmediatamente**.

*Queridas familias:  
en [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) podéis ver si todavía  
disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.*



# MOLECOOLS

Un gioco di carte elementare per 2-5 persone  
dagli 8 anni in su.

**Autore:** Michiel de Wit

**Illustrazione:** Valentina Moscon

**Redazione:** Patrick Tonn

**Durata:** ca. 15 minuti

Tutto ciò che esiste sulla nostra Terra – e oltre – è composto da minuscole particelle: i MolΣcools! Aria, Acqua, Fuoco, Terra, Elettricità e Metallo: combinati tra loro o con la rara particella elementare, liberano un'energia immensa.

Dividete e collegate i vostri MolΣcools, create fusioni di gruppi omogenei o perfettamente combinati e ottenete così il maggior numero di punti!

**Chi per primo fonde MolΣcools per un valore di almeno 21 punti vince la partita.**

## CONTENUTO:

132 carte:

19 x Aria 1

20 x Acqua 2

20 x Fuoco 3

21 x Terra 4

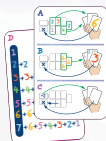
22 x Elettricità 5

23 x Metallo 6

7 x Particella elementare 7



2 carte panoramiche:



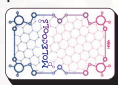
## PREPARAZIONE:

Mescolate bene tutte le carte e collocate 7 carte scoperte come riserva al centro del tavolo. Poi ogni giocatore riceve 7 carte.

Formate un mazzo di pesca coperto accanto alla riserva, lasciando spazio sotto per un eventuale mazzo degli scarti.

Davanti a ciascun giocatore serve spazio per la propria area punti (fino a 7 carte).

pila di scorte



pila da archiviare



esposizione

## COME SI GIOCA:

Si gioca a turno, in senso orario. Decidete chi inizia.

Nel tuo turno scegli una sola tra queste 3 azioni obbligatorie:

- (A) Dividere
- (B) Collegare
- (C) Ricaricare

Poi puoi facoltativamente effettuare anche una **(D) Fusione**.

Non esiste un limite massimo alle carte in mano.



### (A) Dividere

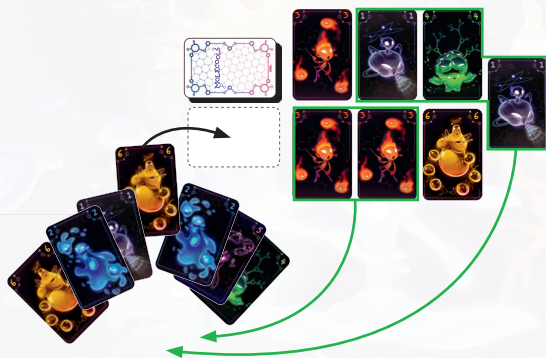
Scarta 1 carta dalla mano:

Prendi dalla riserva tutti i set che desideri tra quelli disponibili. Un set valido contiene almeno 2 carte la cui somma = valore della carta scartata.

Scartare una carta = metterla nella pila degli scarti

Nota:

- Non sei obbligato a prendere tutti i set possibili.
- Ogni carta della riserva può appartenere a un solo set.



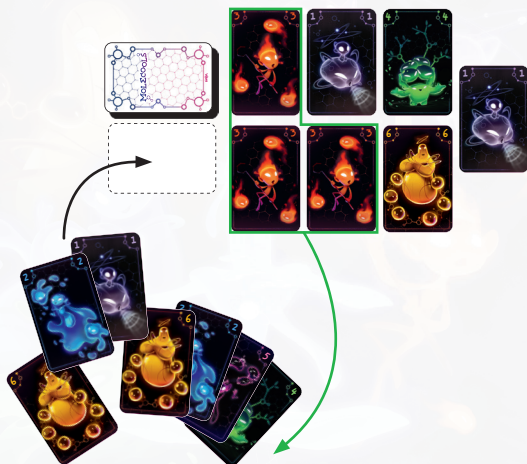
Esempio: Mic scarta una 6 e prende un set 3 + 3 e un set 1 + 1 + 4 dalla riserva.

## (B) Collegare

Scarta almeno 2 carte la cui somma sia  $\leq 7$ :

Prendi dalla riserva quante carte vuoi con il valore uguale alla somma delle carte scartate.

Non sei obbligato a prendere tutte le carte disponibili.



Esempio: Pat scarta 1 + 2 e prende quattro tre 3 dalla riserva.



### (C) Ricaricare

Scarta 1 carta dalla mano e 1 carta dalla riserva:

Pesca 2 carte dal mazzo.

Dopo aver eseguito una di queste azioni, puoi anche...

### (D) Fusione

Con questa azione trasferisci carte nel tuo area punti.

Per fondere le carte **1 - 6** devi raccogliere in mano X carte dello stesso valore X:

|   |             |       |
|---|-------------|-------|
| 6 | fondere con | 6 x 6 |
| 5 |             | 5 x 5 |
| 4 |             | 4 x 4 |
| 3 |             | 3 x 3 |
| 2 |             | 2 x 2 |
| 1 |             | 1 x 1 |

Per fondere la carta **7** devi avere in mano una scala completa **1 - 7**:

**7** fondere con **1 2 3 4 5 6 7**

**Attenzione:** Nella tua area punti possono trovarsi al massimo 7 carte. Per poter aggiungere altre carte alla tua area punti, devi prima scartare quelle che già vi si trovano.



Dopo la fusione:

- Metti la carta con il valore più alto usata nella fusione nel tuo area punti.
- Scarta tutte le altre carte usate per la fusione.
- Le carte non coinvolte nella fusione restano in mano.
- Se hai meno di 7 carte in mano, pesca fino a tornare a 7.

*Esempio: Val vuole fondere una 4. Ha cinque 4 in mano: mette una 4 nel proprio area punti, scarta tre 4 e ne tiene una.*

### Fine del turno

Ripristina la riserva a 7 carte pescando dal mazzo.

Poi il turno passa al giocatore successivo.

**Nota:** Quando il mazzo da cui pescare è vuoto, mescolate bene (!) il mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo da cui pescare.

### FINE DELLA PARTITA?

Chi, dopo una fusione, raggiunge almeno 21 punti nel proprio area punti, **vince immediatamente**.

*Cari bambini e cari genitori,  
sul sito [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) (ricambi) potete  
informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



# MOLECOOLS

Um jogo de cartas elementar para 2 a 5 jogadores a partir de 8 anos.

**Autor:** Michiel de Wit  
**Ilustração:** Valentina Moscon  
**Redação:** Patrick Tonn  
**Tempo de jogo:** aprox. 15 minutos

Tudo o que existe na Terra e além dela é composto por minúsculas partículas: as moléculas! Ar, água, fogo, terra, eletricidade e metal — combinados entre si ou com partículas elementares raras, libertam uma energia imensa. Dividam e combinem as vossas MolΣcools, fundam grupos iguais ou perfeitamente misturados e assim obtenham o máximo de pontos!

**O primeiro jogador a fundir MolΣcools que valham pelo menos 21 pontos, ganha.**

## CONTEÚDO DA CAIXA:

132 cartas:

- 19 x Ar 1
- 20 x Água 2
- 20 x Fogo 3
- 21 x Terra 4
- 22 x Eletricidade 5
- 23 x Metal 6
- 7 x Partícula Elementar 7

2 cartas de visão geral:





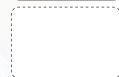
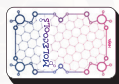
## ANTES DE COMEÇAR:

Baralhem bem as cartas e coloquem 7 cartas viradas para cima entre vocês. Em seguida, cada um recebe 7 cartas na mão.

Coloquem as cartas restantes viradas para baixo ao lado das cartas viradas para cima, formando o monte de bisca. Deixem um espaço para o monte de descarte, também com as cartas viradas face para cima.

Cada jogador precisa de espaço à sua frente para a sua área de pontuação, que comporta até 7 cartas.

Monte de bisca



Monte de descarte



Cartas viradas para cima

## VAMOS COMEÇAR:

Joguem à vez no sentido dos ponteiros do relógio. Decidam quem começa.

Quando for a tua vez, executa uma destas três ações:

- (A) Dividir
- (B) Conectar
- (C) Carregar

Depois, também podes (D) **Fundir**. Isto é opcional.

Não há limite para o número de cartas na mão.



### (A) Dividir

Descarta 1 carta da tua mão:

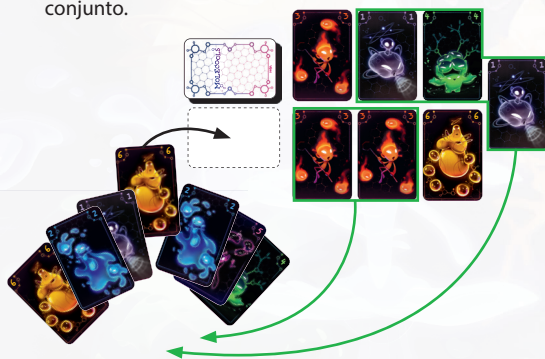
Pega em quantos conjuntos de cartas adequados quiseses da mesa e fica com eles na mão.

Um conjunto igual consiste em pelo menos 2 cartas cuja soma corresponde ao número da carta descartada.

Descartar Cartas = por no monte de descarte

#### Observação:

- Não precisas de ficar com todos os conjuntos de cartas que correspondam.
- Cada carta na mesa só pode fazer parte de um conjunto.



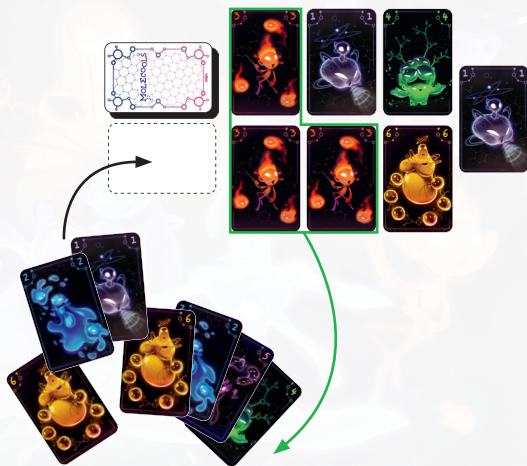
Exemplo: O Mic descartou um 6 da sua mão e, em troca, pegou num conjunto de 3 + 3 e noutro conjunto de 1 + 1 + 4 da mesa.

## (B) Conectar

Descarta pelo menos 2 cartas da tua mão, cuja soma não pode exceder 7:

Pega em qualquer número de cartas da mesa, com o mesmo valor. Esse valor deve ser igual à soma das cartas descartadas.

Não precisas de pegar em todas as cartas que funcionem.



*Exemplo: A Pat descarta os números 1 + 2 e busca três 3 da mesa para a sua mão.*



### (C) Carregar

Descarta 1 carta da tua mão e 1 carta à tua escolha da pilha de cartas: Bisca 2 cartas do monte para a tua mão.

Depois de realizar uma destas ações, também podes...

### (D) Fundir

Com esta ação, acumulas cartas na tua área de pontuação.

Para fundir os números 1 e 6, deves juntar várias cartas com o mesmo número na tua mão:

|   |            |       |
|---|------------|-------|
| 6 | fundir com | 6 x 6 |
| 5 |            | 5 x 5 |
| 4 |            | 4 x 4 |
| 3 |            | 3 x 3 |
| 2 |            | 2 x 2 |
| 1 |            | 1 x 1 |

Para fundir o número 7, deves juntar uma sequência de todos os números de 1 a 7 na tua mão:

7 fundir com 1234567

**Atenção:** na tua área de pontuação podem haver no máximo 7 cartas. Para poder adicionar mais cartas à tua área de pontos, precisas descartar cartas que já estão lá.



Em seguida (em ambos os casos):

- Coloca a carta de maior valor que usaste para fundir na tua área de pontuação e descarta as restantes.
- Mantém na tua mão quaisquer cartas que não usaste para fundir.
- Se tiveres menos de 7 cartas na mão após a fusão, completa a tua mão com cartas do monte de bisca.

*Exemplo: A Val quer fundir um 4. Dos cinco 4s na sua mão, ela coloca um na sua área de pontuação e descarta os outros três. A Val mantém o 4 restante. Em seguida, completa a sua mão com 7 cartas.*

### Repor

No final da tua jogada, repões a tua mão para 7 cartas, biscando do monte.

Depois disso, é a vez do próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

**Nota:** Se o monte de bisca estiver vazio, baralhem bem o monte de descarte (!) e formem uma nova pilha de bisca a partir dele.

### QUANDO TERMINA?

Quem tiver pelo menos 21 pontos em todas as cartas da sua área de pontuação, após fundir uma carta, **ganha o jogo imediatamente.**

*Queridas famílias,  
em [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) vocês podem  
ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.*

# HABA



Art. Nr.: 2013195  
TL A185860

Habermaass GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
**[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)**  
[kundenservice@haba.de](mailto:kundenservice@haba.de)  
Made in China

© HABA-Games Bad Rodach 2026