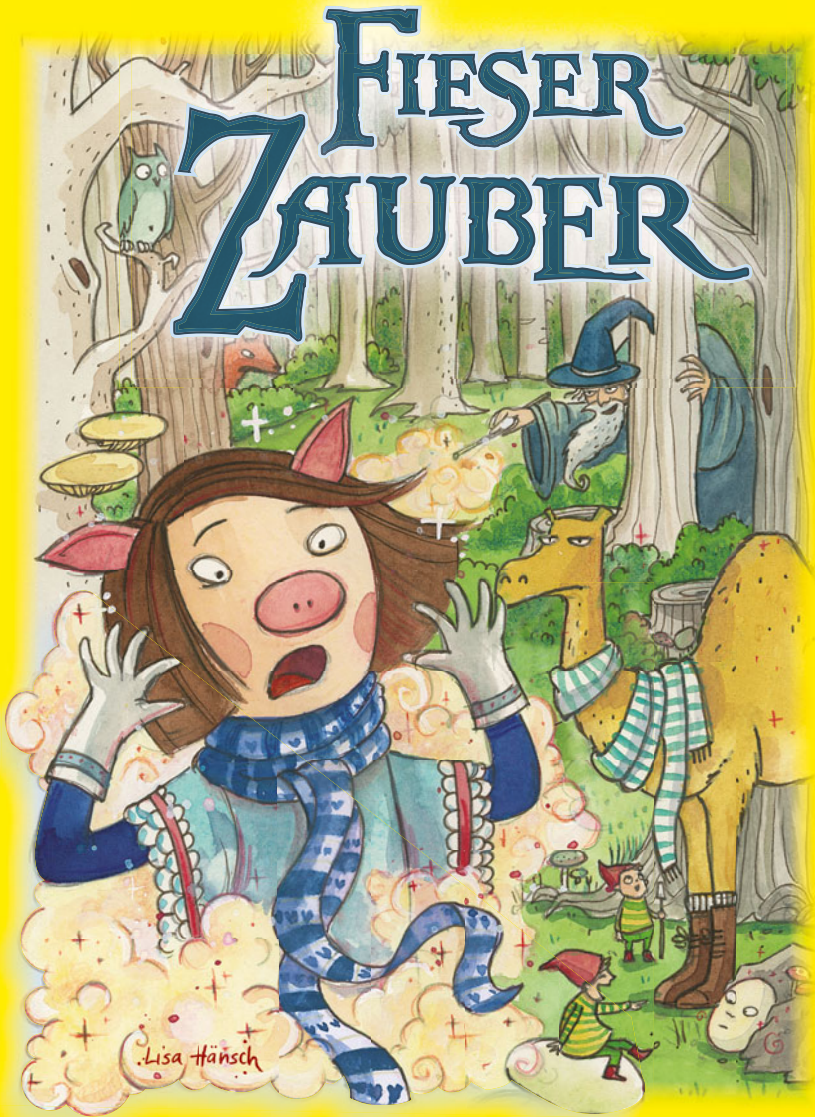




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Spellbound • Forêt envoûtée  
Stiekem betoverd • El mago chiflado • Magia dispettosa

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Fieser Zauber

Ein verhextes Reaktionsspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

**Autor:** Frédéric Moyersoen  
**Illustration:** Lisa Hänsch  
**Spieldauer:** 10 – 15 Minuten

Sechs mutige Gefährten haben sich auf den Weg gemacht, um den Stein der Weisen zu finden. Dazu müssen sie den geheimnisvollen Zauberwald durchqueren. Dort hält sich ein ziemlich verrückter Zauberer mit kuriosen Zauberkräften versteckt. Heimtückisch verhext er die Gefährten in ein Kamel, Ei, oder sogar ein Brathähnchen.

Helft die Gefährten, sich zurückzuverwandeln und ihren Weg fortzusetzen! Die magischen Würfel verraten euch, was ihr braucht, um sie aus ihrer Verwandlung zu befreien. Ihr müsst blitzschnell reagieren, um die richtigen Dinge zu schnappen. Wer das am besten kann, wird auch als Erster die sechs Gefährten zurückverwandelt haben und findet den Stein der Weisen.

## Spielinhalt

6 Holzfiguren (Kamel, Palme, Schweinchen, Auto, Ei, Brathähnchen) 4 Zauberwälder mit je 6 verschiedenen Gefährten zum Einpuzzeln, 4 Würfel, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Zauberwald und legt die sechs Gefährten daneben. Bildet aus den sechs Holzfiguren einen Kreis in der Tischmitte. Überzählige Zauberwälder und Gefährten kommen zurück in die Schachtel. Haltet die Würfel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch war schon einmal allein im Wald? Du darfst beginnen und würfelst alle vier Würfel.

## Was hast du gewürfelt?

### → Vier unterschiedliche Symbole

- Jetzt schnappen alle Spieler gleichzeitig nach den beiden Holzfiguren, die nicht auf den vier Würfeln zu sehen sind.
- Jeder, der eine richtige Holzfigur geschnappt hat, darf dafür einen seiner Gefährten in seinen Zauberwald einpuzzeln. Hast du zwei richtige Holzfiguren geschnappt, darfst du zwei Gefährten einpuzzeln.

### → Zwei, drei oder vier gleiche Symbole

- Lege je Symbol einen Würfel vor dir ab und gib die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter.
- Ihr würfelt reihum solange, bis insgesamt vier verschiedene Symbole vor euch liegen.

Beispiel:

- Paul hat drei Autos und ein Kamel gewürfelt. Er legt den Würfel mit dem Kamel und einen Würfel mit einem Auto vor sich ab. Die übrigen zwei Würfel gibt er an den nächsten Spieler weiter.

- Marie würfelt jetzt mit diesen beiden Würfeln zwei Kamele. Sie gibt beide Würfel weiter, da bereits ein Kamel ausliegt.

- Jetzt würfelt Tom ein Schwein und eine Palme. Damit liegen vier verschiedene Symbole aus.



➤ Die Spieler müssen nun nach dem Ei und dem Brathähnchen schnappen.



## Wichtige Schnappregeln:

- Ihr dürft nur mit einer Hand schnappen.
- Ihr dürft erst nach der zweiten Holzfigur schnappen, wenn ihr die erste Holzfigur vor euch abgelegt habt.
- Holzfiguren, die ihr einmal in der Hand habt, dürft ihr nicht mehr in den Kreis zurückstellen.

## Falsche Holzfigur geschnappt?

Wer in der Hektik eine oder sogar zwei falsche Holzfiguren geschnappt hat, muss für jede falsche Holzfigur wieder einen Gefährten aus seinem Zauberwald nehmen. Wenn noch kein Gefährte eingepuzzelt ist, passiert nichts.

Anschließend werden alle Holzfiguren wieder in den Kreis zurückgestellt und eine neue Runde beginnt. Der nächste Spieler bekommt die vier Würfel und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler alle sechs Gefährten eingepuzzelt hat und damit das Spiel gewinnt. Können mehrere Spieler gleichzeitig ihren letzten Gefährten in den Zauberwald puzzeln, gewinnen diese gemeinsam.

# Spellbound

ENGLISH

A bewitched game of reactions for 2-4 players aged 5-99.

**Author:** Frédéric Moyersoen  
**Illustrations:** Lisa Hänsch  
**Length of the game:** 10 – 15 minutes

Six brave travelers have set off to find the philosophers' stone. To do so they first have to traverse the mysterious magic wood, where a rather crazy magician with strange magic powers is hiding. He sneakily bewitches the travelers transforming them into a camel, egg or even a roast chicken.

Help the travelers transform themselves back and continue on their way! The magic dice disclose what you need to free them from the spell. You have to react in a matter of seconds and snatch the right things. Whoever is the best at snatching will also be the first to transform the six travelers back to their true selves and find the philosophers' stone.

## Contents

6 wooden play figures (camel, palm tree, piglet, car, egg, roast chicken), 4 magic forest puzzles, 6 traveler puzzle figures, 4 dice, set of game instructions

## Preparation

Each player takes a magic forest and places the six travelers next to it. Arrange the six wooden figures, in a circle, in the center of the table. Remaining magic forests and travelers are kept in the game box. Get the dice ready.



## How to Play

Play in a clockwise direction. Who has already been alone in the woods?  
You start and roll the four dice.

## Roll all four dice at once. What appears on the dice?

### → Four different symbols?

- All players simultaneously snatch for the two wooden figures not appearing on the four dice.
- Whoever has grabbed a correct figure may puzzle one of his travelers into the magic wood. If you have grabbed two correct figures you may puzzle in two travelers.

### → Two, three or four identical symbols?

- Place a symbol from each different die in front of you and pass the remaining dice on to the next players.
- The players carry on rolling the dice as long as it takes to have four different symbols in front of them.

### Example:

- Paul has rolled three cars and a camel on the dice. He places the die showing the camel and one of the dice showing a car in front of him. Then he passes on the remaining two dice.

- Mary rolls these dice and gets two camels. She passes on both dice, as there is already a camel in front of you.

- Tom now rolls the pig and a palm tree. There are now four different symbols in front of you.



➤ You now have to snatch the egg and the roast chicken.



## Important Snatching Rules:

- You may only use one hand for snatching.
- You can only snatch a second figure when you have placed the first one in front of you.
- You can't place the wooden figures back into the circle once you have touched them.

## Wrong Figure Snatched?

Whoever was too hasty, and snatched one or even two wrong figures, has to take as many travelers as he snatched wrong figures out of the magic forest. If no traveler has been puzzled in yet, nothing happens.

Then all the wooden figures are placed back in the circle and a new round starts. The next player gets the dice and rolls them.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has puzzled in all six travelers thus winning the game. If various players can simultaneously puzzle their last traveler into the magic forest, they win together.

# Forêt envoûtée

Un jeu de réaction ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteur :** Frédéric Moyersoen  
**Illustration :** Lisa Hänsch  
**Durée de la partie :** 10 – 15 minutes

Six compagnons courageux sont partis à la recherche de la pierre philosophale. Mais pour cela, ils doivent traverser une mystérieuse forêt envoûtée où se cache un magicien un peu fou aux forces magiques plutôt bizarres. Sournoisement, il les ensorcèle et les transforme en chameau, œuf ou même en poulet rôti !

Aidez les compagnons à reprendre leur forme naturelle et poursuivre leur chemin ! Les dés magiques vous indiquent ce qu'il vous faut pour les libérer de leur mauvais sort. Vous devez réagir très vite afin d'attraper les bons objets. Celui qui sera le meilleur pourra désensorceler ses six personnages en premier et trouver la pierre philosophale.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

6 figurines en bois (chameau, palmier, petit cochon, voiture, œuf, poulet rôti),  
4 forêts enchantées avec chacune 6 personnages différents à poser dans les découpes correspondantes, 4 dés, 1 règle du jeu

## Préparatifs

Chaque joueur prend une forêt enchantée et pose les six personnages à côté. Poser en cercle les six figurines en bois au milieu de la table. Les forêts enchantées et les personnages en trop sont remis dans la boîte. Préparez les dés.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel d'entre vous est déjà allé une fois tout seul en forêt ? Tu commences en lançant les quatre dés.



## Qu'obtiens-tu sur les dés ?

### → Quatre symboles différents

- Tous les joueurs attrapent en même temps les deux figurines en bois qui ne sont pas représentées sur les quatre dés.
- Chaque joueur qui a attrapé une bonne figurine a le droit de poser un de ses compagnons dans sa forêt enchantée. Si tu as attrapé deux bonnes figurines, tu poses deux compagnons.

### → Deux, trois ou quatre symboles identiques

- Pour chaque symbole représenté, prends un dé et pose-le devant toi. Donne les dés restants au joueur suivant.
- Vous lancez les dés jusqu'à ce que vous ayez en tout quatre symboles différents devant vous.

Exemple :

- Paul a obtenu trois voitures et un chameau. Il pose le dé avec le chameau et un dé avec une voiture devant lui. Il donne les deux dés restants au joueur suivant.

- Marie lance ces deux dés et obtient deux chameaux. Comme un chameau se trouve déjà devant le premier joueur, elle donne les dés au joueur suivant.

- Maintenant Tom obtient un cochon et un palmier. Il y a donc en tout quatre symboles différents représentés sur les dés.



➤ Les joueurs doivent alors vite attraper l'œuf et le poulet.



## Règles importantes pour attraper les objets :

- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour attraper un objet.
- Vous n'attrapez la deuxième figurine qu'après avoir posé la première devant vous.
- Quand vous avez attrapé une figurine, vous n'avez plus le droit de la reposer au milieu de la table.

## Vous avez attrapé la mauvaise figurine ?

Celui qui, dans la cohue, aura attrapé une ou même deux mauvaises figurines doit retirer un de ses personnages de la forêt pour chaque mauvaise figurine. S'il n'a encore aucun personnage dans la forêt, il ne se passe rien.

Ensuite, on remet toutes les figurines en bois en cercle et un nouveau tour commence. Le joueur suivant prend les quatre dés et les lance.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé ses six personnages dans la forêt : il est le gagnant. Si plusieurs joueurs posent en même temps leurs six personnages dans leur forêt, ils gagnent tous ensemble.

# Stiekem betoverd

Een bekest reactiespel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

**Auteur:** Frédéric Moyersoën  
**Illustraties:** Lisa Hänsch  
**Speelduur:** 10 – 15 minuten

Zes dappere kameraden zijn op weg om de steen der wijzen te vinden. Daarvoor moeten ze het geheimzinnige toverbos doorkruisen. In het toverbos houdt zich een heel merkwaardige tovenaarschuil die over vreemde toverkrachten beschikt. Stiekem betovert hij de metgezellen in een kameel, een ei of zelfs in een gebraden kippetje.

Help de kameraden weer om te toveren, zodat ze hun weg kunnen vervolgen! Door de magische dobbelstenen kunnen jullie erachter komen wat er nodig is om de betovering weer te verbreken. Jullie moeten razendsnel reageren om de juiste voorwerpen te kunnen grijpen. Wie dat het beste kan, verbreekt ook als eerste de betovering van de zes vrienden en vindt de steen der wijzen.

## Spelinhoud

6 houten stukken (kameel, palmboom, varkentje, auto, ei, gebraden kip), 4 toverbossen met elk 6 verschillende vrienden om erin te puzzelen, 4 dobbelstenen, spelregels

## Spelvoorbereiding

Elke speler neemt een toverbos en legt de zes vrienden ernaast. De zes houten stukken worden in het midden op tafel in een cirkel neergezet. Overgebleven toverbossen en vrienden gaan terug in de doos. Leg de dobbelstenen klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie is al eens alleen in het bos geweest? Jij mag beginnen en gooit met de vier dobbelstenen.



## Wat heb je gegooid?

### → Vier verschillende symbolen

- Nu proberen alle spelers tegelijk de twee houten stukken te grijpen die niet bovenop de vier dobbelstenen staan afgebeeld.
- Iedereen die een juist houten stuk heeft gegrepen, mag hiervoor één van zijn vrienden in de uitsparingen van zijn toverbos neerleggen. Als je twee juiste houten stukken hebt gepakt, mag je twee vrienden in de puzzel leggen.

### → Twee, drie of vier dezelfde symbolen

- Leg een dobbelsteen van elk gegooid symbool voor je neer en geef de overgebleven dobbelstenen aan de volgende speler door.
- Er wordt net zolang om de beurt gegooid, tot er in totaal vier verschillende symbolen voor jullie liggen.

Voorbeeld:

- Paul heeft drie auto's en een kameel gegooid. Hij legt de dobbelsteen met de kameel en een dobbelsteen met een auto voor zich neer. De overige twee dobbelstenen geeft hij aan de volgende speler door.

- Marie gooit met deze twee dobbelstenen twee kamelen. Ze geeft allebei de dobbelstenen door, want er ligt al een kameel op tafel.

- Vervolgens gooit Tom een varken en een palmboom. Nu liggen er vier verschillende symbolen op tafel.



➤ De spelers moeten nu proberen om het ei en het gebraden kippen te pakken.



## Belangrijke grijpregels:

- Tijdens het grijpen, mogen jullie maar één hand gebruiken.
- Jullie mogen pas naar de tweede figuur grijpen als je de eerste houten figuur voor je hebt neergelegd.
- Als je eenmaal een houten figuur in je hand hebt, mag je hem niet opnieuw in de cirkel terugzetten.

## Heb je een verkeerde houten figuur gepakt?

Wie in de haast één of zelfs twee verkeerde figuren heeft gegrepen, moet voor iedere verkeerde figuur opnieuw een vriend uit zijn toverbos halen. Als je nog geen kompaan in je toverbos hebt liggen, gebeurt er niets.

Vervolgens worden alle houten stukken opnieuw in een cirkel opgesteld en begint er een nieuwe ronde. De volgende speler krijgt de vier dobbelstenen en gooit ermee.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers alle zes kameraden op hun plaats heeft gelegd en hierdoor het spel wint. Als meerdere spelers tegelijk hun laatste kameraad op zijn plaats kunnen leggen, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

# El mago chiflado

Un embrujado juego de reacción para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Autor:** Frédéric Moyersoen  
**Ilustraciones:** Lisa Hänsch  
**Duración de una partida:** 10 – 15 minutos

Seis valerosos amigos se han puesto en marcha para encontrar la piedra filosofal. Para ello tienen que atravesar un misterioso bosque encantado. En él se oculta un mago bastante loco que posee unos curiosos poderes mágicos. Con malicia convierte a los amigos en camellos, huevos ¡o incluso en pollos asados, no os lo perdáis!

¡Ayudad a los amigos a recuperar su forma natural y a proseguir su camino! Los dados mágicos os indicarán lo que necesitáis para librarlos del hechizo. Tenéis que reaccionar a la velocidad del rayo para atrapar los objetos adecuados. Quien mejor sepa hacerlo será también el primero en hacer recuperar la forma natural de los seis amigos y en encontrar la famosa piedra filosofal.

## Contenido del juego

6 figuritas de madera (camello, palmera, cerdito, coche, huevo, pollo asado),  
4 bosques encantados (cada uno con 6 amigos diferentes para encajar en puzzle),  
4 dados, 1 instrucciones del juego

## Preparativos

Cada jugador elige un bosque encantado y coloca a los seis amigos a un lado. Formad un círculo en el centro de la mesa con las seis figuritas de madera. Los bosques encantados y los amigos sobrantes van a parar de nuevo a la caja del juego. Tened los dados preparados.



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién de vosotros ha estado alguna vez solo en el bosque? Pues comienzas tú tirando los cuatro dados.

## ¿Qué te ha salido en los dados?

### → Cuatro símbolos diferentes

- Los jugadores tienen que atrapar ahora, todos a la vez, las dos figuritas que no han salido en los cuatro dados.
- Cada jugador que consiga atrapar una figurita de madera correcta debe encajar a uno de los amigos en su bosque encantado. Si has atrapado las dos figuritas correctas podrás encajar a dos de tus amigos.

### → Dos, tres o cuatro símbolos iguales

- Colócate delante un dado por símbolo diferente obtenido y entrega el dado o los dados restantes al siguiente jugador.
- Seguir tirando los dados por turnos hasta que los dados muestren cuatro símbolos diferentes.

Ejemplo:

- Pablo ha sacado tres coches y un camello en los dados. Se coloca delante el dado con el camello y uno de los dados con un coche. Los dos dados restantes se los da al siguiente jugador.

- María saca ahora dos camellos con esos dos dados. Entrega los dos dados al siguiente jugador, puesto que ya ha salido antes un camello.

- Ahora tira Tom y saca un cerdo y una palmera, con lo que ahora hay cuatro símbolos diferentes encima de la mesa.



➤ Los jugadores tienen que atrapar ahora, todos a la vez, el huevo y el pollo asado.



## Importantes reglas para atrapar figuritas:

- Sólo podéis atrapar la figurita con una mano.
- Sólo podéis intentar atrapar la segunda figurita de madera una vez que os hayáis colocado delante la otra.
- Las figuritas que hayáis cogido una vez no las podéis volver a dejar en el círculo.

## ¿Has atrapado una figurita de madera equivocada?

Quien haya cogido una o incluso dos figuritas equivocadas debido al nerviosismo, tiene que retirar a uno de los amigos de su bosque encantado por cada figurita errónea. Si no tiene todavía a ningún amigo encajado, entonces no pasa nada.

A continuación se vuelven a colocar las figuritas en el centro de la mesa formando un círculo y da comienzo una nueva ronda. El siguiente jugador en posesión del turno recibe los cuatro dados y los lanza.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha encajado a los seis amigos y se convierte así en el ganador del juego. Si son varios los jugadores que encajan al mismo tiempo al último amigo, entonces compartirán el triunfo.

# Magia dispettosa

Un gioco di reazione stregato, per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Autore:** Frédéric Moyersoen  
**Illustrazioni:** Lisa Hänsch  
**Durata del gioco:** 10 – 15 minuti

Sei coraggiosi compagni si sono messi in cammino per trovare la pietra filosofale. Devono attraversare il misterioso bosco magico dove si nasconde un mago mattacchione, che possiede arti magiche assai curiose. In modo subdolo, con la sua stregoneria, egli trasforma i compagni in un cammello, in un uovo o addirittura in un pollo arrosto.

Aiutate i compagni a recuperare il loro aspetto e a proseguire il loro cammino! I dadi magici vi rivelano di che cosa avete bisogno per liberare i compagni dalla magia, affinché riacquistino il loro aspetto naturale. Per afferrare le cose giuste, dovrete reagire in modo fulmineo.

Il giocatore più abile riuscirà a far recuperare l'aspetto naturale ai sei compagni e troverà la pietra filosofale.

## Dotazione del gioco

6 figure in legno (cammello, palma, maialino, automobile, uovo, pollo arrosto), 4 boschi magici, ognuno con sei diverse figure di compagni da inserire, 4 dadi, istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Ogni giocatore prende un bosco magico e vi mette accanto i sei compagni. Disponete in cerchio al centro del tavolo le sei figure in legno. I boschi magici e i compagni eccedenti si rpongono nella scatola. Preparate i dadi.



ITALIANO

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia, lanciando i quattro dadi, il giocatore che si è trovato una volta tutto solo in un bosco.

## Cosa mostrano i dadi?

### → Quattro simboli diversi

- Tutti i giocatori insieme cercano di afferrare le due figure in legno che non appaiono sui dadi.
- Il giocatore che ha afferrato la figura corretta può inserire uno dei suoi compagni nel proprio bosco magico. Se hai afferrato due figure corrette puoi inserire due compagni.

### → Due, tre oppure quattro simboli uguali

- Metti davanti a te un dado per ogni simbolo diverso e passa i restanti dadi al giocatore successivo.
- Tirate i dadi, seguendo l'ordine orario, fino a quando davanti a voi ci saranno quattro simboli diversi.

### Esempio:

- Paolo ha ottenuto con il suo lancio tre automobili e un cammello. Mette davanti a sé il dado con il cammello e uno dei dadi con l'automobile. Passa poi gli altri due dadi al giocatore successivo.

- Maria tira questi due dadi e ottiene due cammelli. Maria passa i due dadi, perché il cammello è già uscito.

- Tommaso lancia i dadi e ottiene un maialino ed una palma. Sono così usciti quattro simboli diversi.



➤ I giocatori devono perciò cercare di afferrare l'uovo e il pollo arrosto.



## Importanti regole per afferrare le figure in legno:

- Potete afferrare la figura scelta con una sola mano.
- Potete afferrare la seconda figura solo se avete già messo davanti a voi la prima figura.
- Una volta prese in mano, le figure di legno non possono essere più rimesse nel cerchio.

## Avete afferrato la figura sbagliata?

Il giocatore che, nella confusione del piglia piglia, acchiappa una o due figure sbagliate, dovrà togliere dal suo bosco magico un compagno per ogni figura sbagliata. Non succede nulla, invece, nel caso non abbia ancora inserito dei compagni.

Si rimettono poi di nuovo in cerchio tutte le figure in legno e si inizia un nuovo giro. Il giocatore successivo riceve i quattro dadi e li tira.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha inserito i sei compagni e vince così il gioco. Nel caso più giocatori inseriscano contemporaneamente i loro ultimi compagni nel bosco magico, vinceranno tutti insieme.

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.





# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

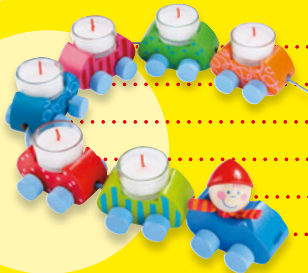
*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de