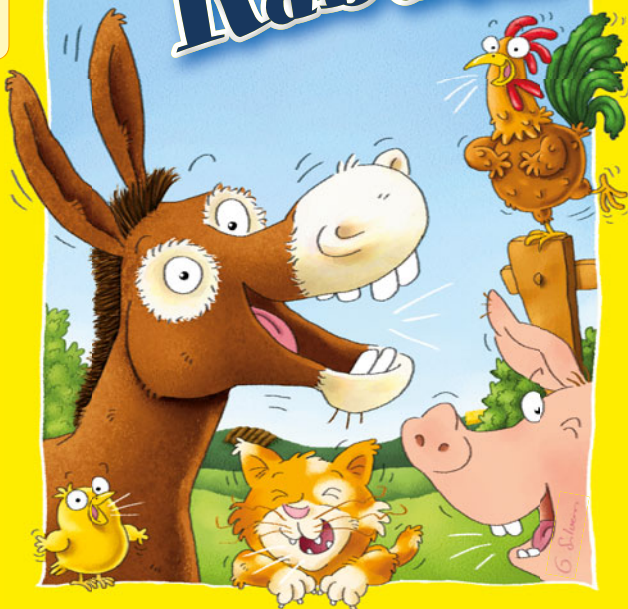




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Tierisch Rabatz!



What's that racket? • Chahut à la ferme !
Wat een kabaal! • ¡Jaleo bestial! • Schiamazzi bestiali!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Tierisch Rabatz!

DEUTSCH

Ein turbulentes Hör-Memo-Spiel für 3 – 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autor: Thilo Hutzler
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die frechen Tiere spielen Bauer Thilo einen Streich und verstecken sich überall auf dem Bauernhof! Sie geben ihm aber einen kleinen Tipp und rufen alle gleichzeitig so laut sie können. So ein Rabatz! Da muss Bauer Thilo mächtig die Ohren spitzen, um herauszufinden, wo sich welches Tier versteckt. Wer schafft es als Erster, fünf Tiere in ihren Verstecken wiederzufinden?

Spielinhalt

1 Bauer Thilo, 6 Verstecke, 30 Tierplättchen,
1 Würfel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Schaut euch die Tiere vor dem Spiel gut an und einigt euch, welche Laute sie machen. Es sind: Pferd, Kuh, Esel, Hund, Katze, Schwein, Hahn, Küken, Schaf und Ente. Mischt die Tierplättchen und legt sie verdeckt in der Tischmitte aus.



Anschließend wählt jeder Spieler ein Versteck und legt es für alle gut sichtbar vor sich ab. Überzählige Verstecke legt ihr offen in die Tischmitte. Haltet Bauer Thilo und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wer zuerst wie ein Schwein grunzt, darf beginnen.
Du bist als Erster Bauer Thilo.

Nimm den Würfel und stelle Bauer Thilo vor dich. Die anderen Spieler ziehen verdeckt **ein** Tierplättchen aus der Tischmitte. Jeder schaut sich sein Tier heimlich an und legt das Plättchen dann unter sein Versteck. Jetzt rufst du: „Wo sind meine Tiere?“ und klopfst mit der Figur auf den Tisch.

Auf dieses Startsignal hin rufen alle Spieler gleichzeitig den Laut ihres Tieres **dreimal**. Als Bauer Thilo musst du ganz genau hinhören, um dir zu merken, wer welchen Tierlaut macht.

Danach würfelst du. Weißt du, welches Tier sich unter dem Versteck der entsprechenden Farbe verbirgt?

Achtung! Würfelst du dein eigenes Versteck oder liegt das Versteck in der Tischmitte, darfst du einen beliebigen Mitspieler auswählen und rätst dessen Tier. Zur Kontrolle zeigt dieser nun sein Tierplättchen.

Hast du das richtige Tier genannt?

- **Ja!** Toll, du bekommst ein Tierplättchen als Belohnung und darfst es verdeckt vor dich legen. Der Spieler, der das Tier so gut nachgeahmt hat, erhält ebenfalls ein Tierplättchen.
- **Nein.** Schade! Leider bekommt keiner ein Tierplättchen.



Nun werden die Tierplättchen aus den Verstecken wieder hervorgeholt und verdeckt unter die Plättchen in der Tischmitte gemischt. Gib die Figur an den nächsten Spieler weiter, jetzt ist er Bauer Thilo.

Spielende

Sobald ein Spieler sein fünftes Tierplättchen erhält, hat er das Spiel gewonnen. Alle anderen Spieler veranstalten für ihn ein munteres Tierkonzert! Haben zwei Spieler gleichzeitig fünf Tierplättchen, gewinnen sie gemeinsam.

Variante für drei Spieler

Diese Variante funktioniert wie das Grundspiel mit folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler bekommt **zwei Verstecke**.
- Die beiden Spieler, die die Tiere nachahmen, ziehen **jeweils zwei Tierplättchen**, verbergen sie unter den Verstecken und machen nacheinander beide Tierlaute nach.
- Bauer Thilo muss nun die beiden Tiere des Spielers erraten, der die gewürfelte Versteckfarbe hat.
- Würfelt Bauer Thilo eine seiner eigenen Farben, sucht er sich **einen** Mitspieler aus und versucht, dessen zwei Tiere zu erraten.
- Für jedes richtig erratene Tier bekommt Bauer Thilo ein Tierplättchen aus der Tischmitte. Dieselbe Anzahl Tierplättchen erhält auch der Mitspieler zur Belohnung, der die Tierlaute nachgeahmt hat.
- Es gewinnt der Spieler, der zuerst neun Tierplättchen gesammelt hat.

What's that racket?

A turbulent auditory memory game for 3-6 players age 4-99

ENGLISH

Author:

Thilo Hutzler

Illustrations:

Gabriela Silveira

Length of the game:

approx. 15 minutes

The cheeky animals once again play a trick on farmer Bert and hide all over the farm! But they also give him some hints by shouting as loud as they can. What a noise! Farmer Bert has to strain his ears to find out where each animal is hiding. Who will be the first to find the five animals in their hiding places?

Contents

1 farmer Bert, 6 hiding places, 30 animal tiles,
1 die, set of game instructions

Preparation of the Game

Before starting to play, have a good look at the animals and agree upon the voices they make. There is a: horse, cow, donkey, dog, cat, pig, rooster, chick, sheep and duck. Shuffle the animal tiles and place them face down in the center of the table.



Then each player chooses a hiding place and places it in front of him so that everybody can see it clearly. The remaining hiding places are placed face up in the center of the table. Get farmer Bert and the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever grunts like a pig first may start. You are farmer Bert.

Take the die and put farmer Bert in front of you. The other players draw **one** animal tile face down from the center and secretly look at it. Then they place the tile underneath the hiding place. Now you shout: "Where are my animals?" and knock on the table with the farmer Bert figure.

This is the starting signal for all the players to simultaneously make the voice of their animal **three times** in a row. Being farmer Bert you have to listen very carefully in order to memorize who makes which animal voice.

Then you roll the die. Do you know which animal is hiding underneath the hiding place of the color appearing on the die?

Watch out! If you roll the color of your own hiding place or if the hiding place in question is in the center of the table you can choose any hiding place of any player and guess the animal underneath. To check your guess this player shows his animal tile.

Was your animal guess right?

- **Yes!** Great. You receive the animal tile as a reward and place it face down in front of you. The player who imitated this animal so brilliantly also gets an animal tile.
- **No.** Pity. Unfortunately no player receives an animal tile.



Now all the players return the animal tiles from underneath their hiding places and shuffle them with the tiles in the center of the table. Pass the farmer Bert play figure on to the next player. This player now performs the job of farmer Bert.

End of the Game

As soon as a player has collected his fifth animal tile he has won the game. All other players organize a happy animal concert for him. If two players collect five animal tiles at the same time, they both win.

Variation for three players

This variation is played like the basic game taking into account the following changes:

- Each player gets two hiding places.
- The two players who imitate the animal voices each draw two animal tiles and hide them underneath the hiding places. Then, one by one, they imitate the two animal voices.
- Farmer Bert now has to guess the two animals of the player with the hiding place of the color appearing on the die.
- If farmer Bert rolls one of the colors of his own hiding places he chooses one of the other players and tries to guess the two animals of this player.
- Farmer Bert collects an animal tile from the center for each animal he recognizes correctly. The player who imitated the animal voices is also rewarded with the same amount of animal tiles.
- Whoever is the first to collect 9 animal tiles wins the game.

Chahut à la ferme !

Un turbulent jeu d'écoute et de mémoire pour 3 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Thilo Hutzler
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 15 minutes

Les espiègles animaux font une blague au paysan Thilo et se cachent partout dans la ferme ! Ils lui donnent cependant un petit indice en criant le plus fort possible. Quel vacarme ! Thilo doit vraiment bien prêter l'oreille pour trouver la cachette des animaux. Qui réussira en premier à trouver cinq animaux dans leur cachette ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 paysan Thilo, 6 cachettes, 30 plaquettes d'animaux, 1 dé, 1 règle du jeu

Préparatifs

Regardez bien les animaux avant de commencer à jouer et convenez ensemble des cris qu'ils font.

Les animaux représentés sont les chevaux, les vaches, les ânes, les chiens, les chats, les cochons, les coqs, les moutons, les poussins, les moutons et les canards.

Mélangez les plaquettes d'animaux et posez-les faces cachées au milieu de la table.



Ensuite, chaque joueur choisit une cachette et la pose devant lui de manière à ce qu'elle soit bien visible pour les autres joueurs. Les cachettes en trop sont posées au milieu de la table de manière visible. Préparez le pion Thilo et le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le cri du cochon a le droit de commencer. C'est toi qui joue le rôle du paysan Thilo en premier.

FRANÇAIS Prends le dé et pose le paysan Thilo devant toi. Les autres joueurs tirent sans la montrer **une** plaquette d'animal parmi celles posées au milieu de la table. Chacun regarde discrètement son animal et pose ensuite la plaquette sous sa cachette. Tu demandes alors : « Où sont mes animaux ? » et frappes sur la table avec le pion.

Après ce signal de départ, tous les joueurs imitent en même temps **trois fois** de suite le cri de leur animal respectif. Comme tu es le paysan Thilo, tu dois bien écouter pour savoir qui imite le cri de quel animal.

Ensuite, tu lances le dé. Sais-tu quel animal se trouve sous la cachette de la couleur correspondante ?

Attention ! Si le dé tombe sur la couleur de ta propre cachette ou si la cachette se trouve au milieu de la table, tu as le droit de choisir n'importe quel joueur dont tu dois deviner l'animal caché. Pour contrôler, ce joueur montre alors sa plaquette d'animal.

As-tu nommé le bon animal ?

→ **Oui !** Super, tu récupères une plaquette d'animal en récompense et la poses face cachée devant toi. Le joueur qui a si bien imité le cri de l'animal récupère aussi une plaquette d'animal.

→ **Non.** Dommage ! Personne ne récupère de plaquette d'animal.

Les plaquettes d'animaux sont retirées des cachettes et mélangées à celles posées au milieu de la table. Tu donnes le pion au joueur suivant qui devient alors le paysan Thilo.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur récupère sa cinquième plaquette d'animal, il gagne la partie. Les autres joueurs lui préparent alors un concert de cris d'animaux des plus animés. Si deux joueurs récupèrent cinq plaquettes en même temps, ils gagnent tous les deux.

Variante pour trois joueurs

Cette variante se joue comme décrit précédemment, avec les différences suivantes :

- Chaque joueur prend deux cachettes.
- Les deux joueurs qui imitent les cris d'animaux prennent chacun deux plaquettes d'animaux, les cachent sous leurs cachettes et imitent les deux cris l'un après l'autre.
- Le paysan Thilo doit alors deviner les deux animaux du joueur dont la cachette a la même couleur que le dé.
- Si le paysan Thilo obtient une de ses propres couleurs sur le dé, il choisit un autre joueur et essaye de deviner les deux animaux de ce joueur.
- Pour chaque animal trouvé, le paysan Thilo récupère une plaquette d'animal du milieu de la table. Le joueur qui a imité les cris d'animaux récupère aussi le même nombre de plaquettes d'animaux.
- Le gagnant est celui qui aura récupéré neuf plaquettes d'animaux en premier.



Wat een kabaal!

Een rumoerig luister- en geheugenspel voor 3 – 6 spelers van 4 - 99 jaar.

Auteur: Thilo Hutzler
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 15 minuten

De ondeugende dieren bakken boer Teun een poets en verstoppen zich overal op de boerderij! Maar ze geven hem een kleine aanwijzing en maken zoveel mogelijk lawaai. Wat een kabaal! Nu moet boer Teun goed zijn oren spitsen om erachter te komen waar ieder dier zich heeft verstopt. Wie slaagt er als eerste in om vijf dieren in hun schuilplaats te betrappen?



NEDERLANDS

Spelinhoud

1 boer Teun, 6 schuilplaatsen, 30 dierkaartjes,
1 dobbelsteen, spelregels

Spelvoorbereiding

Bekijk de dieren eerst eens goed alvorens met het spel te beginnen en bepaal met z'n allen welke geluiden ze maken. De dieren zijn: paard, koe, ezel, hond, kat, varken, haan, kuiken, schaap en eend. Schud de dierkaartjes en spreid ze verdekt in het midden op tafel uit.



Vervolgens kiest elke speler een schuilplaats en legt hem voor iedereen goed zichtbaar voor zich neer. Overgebleven schuilplaatsen worden midden op tafel open neergelegd.
Houd boer Teun en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het eerst als een varken knort, mag beginnen. Jij bent als eerste boer Teun.

Pak de dobbelsteen en zet boer Teun voor je neer. De andere spelers pakken verdekt **één** dierkaartje van de kaartjes die midden op tafel liggen. Iedereen bekijkt ongezien zijn dier en legt vervolgens het kaartje onder zijn schuilplaats. Nu roep je: "Waar zijn mijn dieren?" en je geeft met het figuurtje een klap op tafel.

Na dit startsein doen alle spelers tegelijk **drie keer** hardop het geluid van hun dier na. Boer Teun moet nu heel goed luisteren om te kunnen onthouden wie welk diergeluid maakt.

Daarna gooi je met de dobbelsteen. Weet je welk dier zich onder de schuilplaats met de gegooide kleur verbergt?

Let op!: als je je eigen schuilplaats gooit of een schuilplaats die midden op tafel ligt, mag je een willekeurige medespeler uitkiezen en zijn dier raden. Deze laat nu ter controle zijn dierkaartje zien.

Heb je het juiste dier genoemd?

- **Ja!** Geweldig, je krijgt als beloning een dierkaartje en je mag het verdekt voor je leggen. De speler die het dier zo goed heeft nagedaan, krijgt eveneens een dierkaartje.
- **Nee.** Jammer! Helaas krijgt niemand een dierkaartje.



Nu worden de dierkaartjes weer uit de schuilplaatsen tevoorschijn gehaald en verdekt met de kaartjes die midden op tafel liggen geschud. Geef de figuur aan de volgende speler door. Nu is hij boer Teun.

Einde van het spel

Zodra één van de spelers zijn vijfde dierkaartje heeft gekregen, heeft hij het spel gewonnen. Alle andere spelers geven voor hem een vrolijk dierenconcert! Als twee spelers tegelijk vijf dierkaartjes hebben, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Variant voor drie spelers

Deze variant wordt net als het basisspel gespeeld, afgezien van de volgende wijzigingen:

- Elke speler krijgt twee schuilplaatsen.
- De twee spelers die de dieren nadoen, pakken telkens twee dierkaartjes, verbergen ze onder de schuilplaatsen en doen afwisselend de twee diergeluiden na.
- Boer Teun moet nu de twee dieren van de speler raden die de gegooide kleur van de schuilplaats heeft.
- Als boer Teun een van zijn eigen kleuren gooit, kiest hij één van de medespelers uit en probeert de twee dieren van deze speler te raden.
- Voor elk dier dat boer Teun goed heeft geraden, krijgt hij een van de dierkaartjes die midden op tafel liggen. De medespeler die de diergeluiden heeft nagedaan, krijgt ook hetzelfde aantal dierkaartjes als beloning.
- De speler die als eerste negen dierkaartjes heeft verzameld, wint.



¡Jaleo bestial!

Un turbulento juego de atención auditiva y de memoria para 3 – 6 jugadores de 4 a 99 años.

Autor:	Thilo Hutzler
Ilustraciones:	Gabriela Silveira
Duración de una partida:	aprox. 15 minutos

¡Los animales descarados le hacen una jugarreta al campesino Tino y se esconden por toda la granja! De todas formas, le dan una pequeña pista gritando lo más fuerte que pueden. ¡Qué jaleo! El campesino Tino tiene que aguzar bien el oído para averiguar qué animal se ha escondido y en qué lugar. ¿Quién es el primero en encontrar cinco animales ocultos en sus escondites?



Contenido del juego

1 campesino Tino, 6 escondites, 30 fichas de animales, 1 dado, 1 instrucciones del juego

Preparativos

Observad con atención los animales antes de empezar a jugar, y poneros de acuerdo qué sonido hace cada uno. Los animales son el caballo, la vaca, el asno, el perro, el gato, el cerdo, el gallo, los pollitos, la oveja y el pato. Mezclad las fichas de animales y extendedlas boca abajo en el centro de la mesa.



ESPAÑOL

A continuación, cada jugador elige un escondite y se lo coloca delante de modo que esté bien visible para todos. Dejad los escondites restantes boca arriba en el centro de la mesa. Tened preparados el dado y la figurita del campesino Tino.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primero que gruña como un cerdo. Eres el primero en representar el papel del campesino Tino.

Coje el dado y colócate delante al campesino Tino. Los demás jugadores arrastran para sí, boca abajo, **una** de las fichas de animales del centro de la mesa. Cada uno mira su animal a escondidas y coloca la ficha debajo de su escondite. Ahora tienes que exclamar: «¿Dónde están mis animales?» y das un golpe con la figurita encima de la mesa.

Al dar esta señal de salida, todos los jugadores exclaman al mismo tiempo, **tres veces**, el sonido que hace su animal. En el papel del campesino Tino, tienes que prestar muchísima atención para retener en la memoria qué jugador hace qué sonido de animal.

Tira el dado a continuación. ¿Sabes qué animal se oculta bajo el escondite del color correspondiente?

¡Atención! Si te ha salido en el dado tu propio escondite o ese escondite está en el centro de la mesa, elige a un jugador cualquiera y adivina su animal. Para comprobar que has acertado, este jugador enseñará su ficha a todos.

¿Has acertado el animal correcto?

→ **¡Sí!** Estupendo. De premio recibes una ficha y te la colocas delante, boca abajo. El jugador que ha sabido imitar tan bien

al animal recibe también una ficha.

→ **No.** ¡Lástima! Os quedáis sin ficha por esta vez.

Ahora se sacan de nuevo las fichas de los escondites y se mezclan entre las fichas que están en el centro de la mesa. Dale la figurita al jugador siguiente que será ahora quien haga el papel de campesino Tino.

Final del juego

Gana la partida el jugador que consiga su quinta ficha de animal. ¡Los demás jugadores organizan para él un concierto alegre y bestial! Si son dos los jugadores que obtienen la quinta ficha, los dos compartirán el triunfo.

Variante para tres jugadores

Esta variante funciona como el juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- Cada jugador tiene **dos escondites**.
- Los dos jugadores que realizan la imitación de los animales, arrastran **dos fichas cada uno de ellos**, las ocultan debajo del escondite y realizan el sonido de los dos animales consecutivamente, uno después del otro.
- El campesino Tino tiene que adivinar ahora los dos animales del jugador que tiene el color que ha salido en el dado.
- Si el campesino Tino ha sacado uno de sus propios colores, elegirá entonces **a uno** de sus compañeros de juego y tratará de adivinar sus dos animales.
- El campesino Tino recibe una ficha del centro de la mesa por cada animal adivinado. El jugador que ha imitado los sonidos de esos animales recibirá también el mismo número de fichas como premio.
- Gana el jugador que primero consiga reunir nueve fichas de animales.



Schiamazzi bestiali!

Un turbolento gioco per memorizzare ed ascoltare, per 3 – 6 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Thilo Hutzler
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: 15 minuti circa

Ma quanto sono dispettosi gli animali del contadino Teodoro! Hanno deciso di fargli uno scherzo e si nascondono in ogni angolo della fattoria. Gli animali, però, gridando a squarciagola, gli offrono un aiuto per poterli ritrovare. Che schiamazzi! Il contadino Teodoro deve però aguzzare bene le orecchie per riuscire a capire dove si nascondono i diversi animali. Vincerà il giocatore che per primo riesce a scovare cinque animali nel loro nascondiglio.



Dotazione del gioco

1 contadino Teodoro, 6 nascondigli,
30 cartoncini di animali, 1 dado, istruzioni per giocare

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, osservate bene gli animali e stabilite insieme quali versi fanno. Gli animali sono:

il cavallo, la mucca, l'asino,
il cane, il gatto, il maiale, il gallo,
il pulcino, la pecora e l'anatra.

Mescolate i cartoncini degli animali e disponeteli coperti al centro del tavolo.



Ogni giocatore sceglie poi un nascondiglio e lo mette davanti a sé, ben visibile a tutti. I nascondigli non utilizzati vanno messi scoperti al centro del tavolo.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che per primo grugnisce come un maiale. Adesso sei tu il contadino Teodoro.

Prendi il dado e metti davanti a te il contadino Teodoro. Gli altri giocatori pescano **un** cartoncino coperto dal centro del tavolo. Ogni giocatore guarda di nascosto il suo animale e poi infila il dischetto sotto il proprio nascondiglio. Di' quindi ad alta voce: "Dove sono i miei animali?" e batti sul tavolo con la figura del contadino Teodoro.

Al tuo segnale di inizio, tutti i giocatori, contemporaneamente, fanno il verso del proprio animale, ripetendolo **tre volte**. Il giocatore - Teodoro dovrà ascoltare con la massima attenzione, per capire di quale animale fanno il verso gli altri giocatori.

Tira quindi il dado. Sai quale animale si nasconde sotto il nascondiglio del colore corrispondente a quello uscito?

Attenzione: Se sul dado compare il tuo nascondiglio, oppure se il nascondiglio è al centro del tavolo, puoi scegliere uno dei giocatori e cercare di indovinarne l'animale. Questo giocatore mostra poi il proprio cartoncino per fare il controllo.

Hai indovinato l'animale giusto?

- **Si.** Fantastico, ricevi in premio un cartoncino, che metti coperto davanti a te. Anche il giocatore che ha imitato così bene l'animale riceve in premio un cartoncino.
- **No.** Peccato, non ricevi in premio il cartoncino.



Prendete quindi i cartoncini dai nascondigli e mescolateli coperti tra i cartoncini al centro del tavolo. Passa la figura del contadino Teodoro al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che ha raccolto cinque cartoncini. Tutti gli altri giocatori gli dedicheranno un allegro concerto animale! Se due giocatori hanno raccolto contemporaneamente cinque cartoncini, vincono insieme.

Variante per tre giocatori:

Questa variante funziona come il gioco di base, con le seguenti modifiche:

- Ogni giocatore riceve **due nascondigli**.
- I due giocatori che imitano gli animali pescano **di volta in volta due cartoncini**, li nascondono sotto il nascondiglio ed imitano uno dopo l'altro i due versi di animali.
- Il contadino Teodoro deve poi indovinare i due animali del giocatore che ha il nascondiglio del colore uscito sul dado.
- Se il contadino Teodoro ottiene sul dado **uno** dei suoi colori, sceglie uno dei suoi compagni di gioco e cerca di indovinare i suoi due animali.
- Per ogni animale correttamente indovinato, il contadino Teodoro riceve uno dei cartoncini al centro del tavolo. Ed anche il compagno di gioco che ha imitato i versi degli animali riceve in premio un identico numero di cartoncini.
- Vince il giocatore che per primo raccoglie nove cartoncini.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter 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 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 dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via 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 pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito 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 para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden 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, 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 Szül k!

A 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 · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

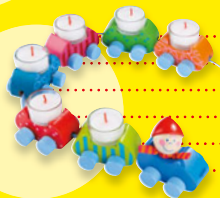
Infant Toys

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[®]

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