



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

SILLY SHELAGANS

HANS BAUMGARTNER

疯狂玩具追捕 · Schubidubi Schabernack
Drôles de lutins ! · Travesendo sin ton ni son



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Silly Shenanigans

A crazy tactile/memory game For 2–4 sprites, ages 4–99.

Author: Hans Baumgartner

Illustration: Thies Schwarz

Duration: approx. 15 minutes

Yiiiiippy! Join us in toy wonderland! We sprites are crazy about toys and swipe everything we can get our hands on. Here in toy wonderland, teddy bears and rocking horses grow on trees. Hihi! All you have to do is stretch out your hand and take what you want! Try to collect toys in different shapes and colors because we sprites just love all sorts of colors. Are you missing one? Maybe a blue toy car? Or a green doll? Keeping track of everything can get tricky! Pay close attention so you don't get confused! Maybe there's a toy you need hidden away in the dark sprite cave. Or you're lucky and get to steal a missing toy from one of your neighbors. Whoever collects four toys with a different shape and color the fastest will win the crazy toy hunt and be crowned Lord of all the sprites.

Contents

1 sprite cave (= game box bottom and insert), 20 toys (4 teddy bears, 4 cars, 4 dolls, 4 rocking horses, 4 candies in the colors pink, green, blue and orange), 1 symbol die, 4 collection boards, 1 padlock tile, 1 game board, 1 boulder tile, 1 bag, 1 set of game instructions



Game setup

Take the game contents out of the box and place the bottom of the box in the middle of the table. Cover the sprite's cave (bottom of game box with insert) with the game board. Place all of the toys in the bag. Take a random toy out of the bag, show it to all the players, and drop it into the sprite cave. Everyone has to try to remember which toy was dropped into the cave. Now cover the entrance to the cave with the boulder tile. Each player takes a collection card and lays it down in front of him on the table. Any remaining collection cards will not be needed. Have the die and the pad lock tile ready.



How to play

The game is played in a clockwise direction. The untidiest player begins by rolling the die. The symbol showing on the die indicates what action must be taken next:

- **Bag:** Pull out a toy from the bag without looking in the bag. If you don't yet have a toy matching in shape or color on your collection card, you get to keep the toy and place it on your collection card.



If you already have a toy matching in shape or color, you have to drop the toy that you've just taken out of the bag into the sprite cave. Show the toy to the other players, slide the boulder tile to the side and drop the toy into the sprite cave. Then slide the boulder tile back over the entrance to the sprite cave.

• **Question mark:** Try to remember: Is there a toy in the sprite cave that you could use on your collection card?



• **Yes?** Name the toy's shape and color. The other players then check by sliding the boulder tile to the side and lifting the game board: If you were right and the toy really is in the cave, pick it up and add it to your collection card. If you were mistaken, you're out of luck. Place the game board back on the game box insert and slide the boulder tile back over the entrance to the cave.

• **No?** If you don't think that there is a toy in the sprite cave that you could use, pull one out of the bag, show it to the other players and drop it into the cave by first sliding away the boulder tile from the entrance.

• **Hand:** You get to steal a toy from one of the other players that you could use on your collection card. If none of the players has a toy that you could use, you're out of luck.



• **Pad lock:** Take the pad lock tile and lay it on your collection of toys. Now no one can take a toy from your collection card. You get to keep the pad lock until either another player rolls a pad lock, in which case this player takes the pad lock and puts it on his own toy collection, or you roll the pad lock again, in which case you have to give up the pad lock by placing it next to the sprite cave.



Then it's the next player's turn.

Important sprite rules:

- There must always be at least one toy in the sprite cave. If you take the last toy from the sprite cave, you have to immediately pull out a new toy from the bag, show it to the other players, and drop it into the sprite cave.
- If you get to pull out a toy from the bag, but the bag is empty, you're out of luck.

End of game

The game is over as soon as a player has four different toys on his collection card that match neither in shape nor color. The player is declared the winner of the crazy toy hunt and gets to dance wildly through the toy wonderland.



Example

疯狂玩具追捕

一个疯狂的触觉/记忆游戏，适合2至4名4-99岁玩家。

中文

作者： Hans Baumgartner

插图： Thies Schwarz

游戏长度： 大概15分钟

Yiiiiippy！加入我们的玩具乐园！我们狗头人是玩具狂迷，我们可以轻扫一切材料拿到手。在玩具乐园这里，泰迪熊和摇摇马长在树上。HiHi！你所要做的就是伸出你的手，拿取所有你想要的！尝试收集不同形状和颜色的玩具，因为我们的狗头人就是喜欢各种颜色。你缺少一个？也许一个蓝色的玩具车？或绿色的娃娃？追踪时可以得到不同技巧！你要密切注意一切，不要混淆！也许有您需要的玩具，隐藏在黑暗的狗头人洞穴里。或者，你是幸运的，并从你的一个邻居获得你缺少的玩具。谁最快收集到4个不同形状和颜色的玩具，将赢得疯狂玩具追捕者和被加冕为狗头人大王。

游戏材料

1个狗头人洞穴（=游戏盒子底部放入），20个玩具（4个泰迪熊，4辆汽车，4个娃娃，4个摇摇马，4粒不同颜色糖果-粉红色，绿色，蓝色和橙色），1个符号骰子，4块收集板，1个挂锁，1块游戏板，1块巨石，1个袋子，1套游戏指令



游戏设置

取出游戏材料，把盒子的底部放在桌子的中间。游戏基板盖住狗头人洞穴（游戏盒子底部与嵌件）。把所有的玩具放进袋子里。随机取出袋子里的玩具，把它展示给所有玩家看，并将其放入狗头人的洞穴。每个人都要尽量记住哪些玩具是落入洞中。现在，用巨石盖住狗头人洞穴的入口处。每个玩家取1块收集板，并放在他的前面。任何剩余的收集板都没有用。骰子和挂锁准备好。



如何玩

游戏的玩法是顺时针方向。最不整洁玩家开始滚动骰子。骰子出现的符号表示下一个行动是什么样的：

- **袋**：不要看袋里，并从袋里拿出一个玩具。如果你还没有玩具和您收集卡上的形状或颜色匹配，你可以保留该玩具并将它放在您的收集卡。



如果你已经有形状或颜色匹配的玩具，你要将刚刚从袋子里取出来的玩具掉进狗头人山洞。把玩具展示给所有玩家看，巨石滑动到一边，把玩具放入狗头人的洞穴。然后巨石滑回狗头人洞穴的入口处。

• **问号：**努力回忆：狗头人洞穴里的玩具有没有可以在你的收集卡使用的？



• 有的？说出玩具的形状和颜色。其他玩家检查狗头人的洞穴 --- 通过滑动巨石到一边，抬起游戏板：如果你是对的，玩具真的是在狗头人的洞穴，把它捡起来，并把它添加到您的收集卡。如果你错了，你的运气不好。把游戏板放回游戏盒嵌件，然后巨石滑回狗头人洞穴的入口处。

• 没有？如果你认为狗头人洞穴里没有玩具可以在你的收集卡使用，从袋里拿出一个玩具，把它展示给其他玩家看，然后把玩具放入狗头人的洞

• **手：**你可以从其他玩家盗取适合你收集卡使用的玩具。如果没有玩家有适合你可以使用的玩具，您运气不好。



• **挂锁：**把挂锁放在你的玩具收集卡上。现在没有人可以盗取你收集卡上的玩具。你能保留挂锁，直到其他玩家滚动了挂锁，在这种情况下，该玩家需要挂锁并把它放在自己的收集卡上，或如果你再次滚动了挂锁，在这种情况下，你必须放弃挂锁，把它放在狗头人的洞穴旁边



轮到下一个玩家。

重要规则：

• 狗头人洞穴里必须始终保留至少一个玩具。如果你从狗头人洞穴取走最后一个玩具，你必须马上从袋里拿出一个玩具，展示给所有玩家看，并把它放到了狗头人的洞穴。

• 如果你想从袋里拿出一个玩具，但包是空的，你运气不好。

游戏结束

比赛结束了，只要有一个玩家收集到四种不同的玩具，而且和他收集卡的形状和颜色相匹配。现在宣布该玩家是疯狂追捕玩具的冠军，并获得在玩具仙境疯狂地跳舞。



示例

Schubidubi Schabernack

Ein verrücktes Fühl- und Memospiel für 2 - 4 Koblode von 4 - 99 Jahren.

Autor: Hans Baumgartner

Illustration: Thies Schwarz

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Yippieeee! Komm zu uns ins Spielzeugwunderland! Wir Koblode hier sind verrückt nach Spielzeug und greifen uns alles, was uns in die Finger kommt. Hier wachsen die Teddys wie Blumen und Schaukelpferde auf Bäumen. Hihi! Ihr müsst nur eure Hand ausstrecken und zugreifen!!! Am besten sammelt ihr Spielzeuge in unterschiedlichen Formen und Farben, denn wir Koblode mögen es ganz schön bunt. Fehlt euch noch etwas? Ein blaues Auto vielleicht? Oder eine grüne Puppe! Gar nicht so einfach den Überblick zu behalten. Lasst euch nicht verwirren und passt gut auf! Vielleicht liegt ja auch in der dunklen Koboldhöhle noch ein Spielzeug, das ihr benötigt. Oder ihr habt Glück und könnt euch ein gesuchtes Stück von eurem Nachbarn mopsen. Wer es am schnellsten schafft, vier in Form und Farbe unterschiedliche Spielzeuge zu sammeln, wird Oberkoblode und gewinnt die verrückte Spielzeughatz.

DEUTSCH

Spielinhalt

1 Koboldhöhle (= Schachtelboden und Einleger), 20 Spielzeuge (4 Teddybären, 4 Autos, 4 Puppen, 4 Schaukelpferdchen, 4 Bonbons – je in den Farben Pink, Grün, Blau und Orange), 1 Symbolwürfel, 4 Ablagekärtchen, 1 Vorhängeschlosskärtchen, 1 Spielplan, 1 Felsenplättchen, 1 Beutel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel und legt den Schachtelboden in die Tischmitte. Bedeckt die Koboldhöhle (Schachtelboden mit Einleger) mit dem Spielplan. Alle Spielsachen kommen in den Beutel. Nehmt ein beliebiges Spielzeug aus dem Beutel, zeigt es allen und lasst es in die Koboldhöhle plumpsen. Jeder sollte versuchen, sich dieses Spielzeug gut zu merken. Bedeckt dann den Eingang der Koboldhöhle mit dem Felsenplättchen. Jetzt nimmt sich jeder Mitspieler eine Ablagekarte und legt sie vor sich auf den Tisch. Überzählige Ablagekarten werden nicht benötigt. Haltet den Würfel und das Vorhängeschlosskärtchen bereit.

DEUTSCH



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der unordentlichste Spieler beginnt und würfelt. Das Symbol zeigt die weiteren Aktionen an:

- **Säckchen:** Ziehe ein Spielzeug aus dem Säckchen, ohne in dieses hineinzuschauen. Hast du noch kein Spielzeug dieser Form **oder** Farbe auf deinem Ablagekärtchen, darfst du es behalten und auf dein Ablagekärtchen legen.



Hast du bereits ein Spielzeug dieser Form oder Farbe, musst du das soeben gezogene Spielzeug in die Koboldhöhle werfen. Zeige das Spielzeug allen Mitspielern, schiebe das Felsenplättchen beiseite und wirf es in die Koboldhöhle. Anschließend kommt das Felsenplättchen wieder auf den Höhleneingang.

• **Fragezeichen:** Überlege gut: Liegt in der Höhle ein Spielzeug, das du auf deinem Ablagekärtchen gebrauchen kannst?



• **Ja?** Benenne das Spielzeug in Form und Farbe. Dies prüfen anschließend alle Mitspieler, indem du das Felsenplättchen beiseite schiebst und den Spielplan hochhebst: Liegt dieses Spielzeug tatsächlich in der Höhle, darfst du es zu dir nehmen. Hast du dich falsch erinnert, hast du leider Pech. Lege den Spielplan wieder auf den Einleger und das Felsenplättchen wieder auf den Höhleneingang.

• **Nein?** Wenn du glaubst, dass kein passendes Spielzeug in der Höhle ist, musst du eins aus dem Säckchen ziehen, es allen zeigen und in die Koboldhöhle werfen, indem du das Felsenplättchen kurz zur Seite schiebst.

• **Hand:** Du darfst dir ein Spielzeug, das du in deiner Sammlung noch gebrauchen kannst, von einem deiner Mitspieler mopsen. Hat niemand ein passendes Spielzeug, hast du leider Pech gehabt.



• **Vorhängeschloss:** Nimm das Vorhängeschlosskärtchen und lege dieses auf deine gesammelten Spielsachen. Jetzt darf kein Spieler ein Spielzeug von deiner Ablagekarte klauen. Du behältst das Vorhängeschlosskärtchen, bis ein anderer Spieler das Vorhängeschloss würfelt und das Kärtchen zu sich nimmt oder du erneut das Vorhängeschloss würfelst. Dann musst du das Vorhängeschloss wieder abgeben und neben die Koboldhöhle legen.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Wichtige Koboldregeln:

- In der Höhle muss immer mindestens ein Spielzeug sein. Wenn du das letzte Spielzeug aus der Koboldhöhle nimmst, musst du sofort ein neues aus dem Beutel ziehen, es allen zeigen und in die Koboldhöhle werfen.
- Darfst du etwas aus dem Säckchen ziehen und das Säckchen ist leer, hast du leider Pech gehabt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler auf seinem Ablagekärtchen vier verschiedene Spielzeuge gesammelt hat und keine Form bzw. Farbe mehrfach vorkommt. Dieser Spieler gewinnt die verrückte Spielzeughatz und darf als Oberkobold in einem wilden Tanz durchs Spielzeugwunderland toben.



Beispiel

Drôles de lutins !

Un jeu de toucher et de mémoire follement amusant pour 2 à 4 lutins de 4 à 99 ans.

Auteur : Hans Baumgartner

Illustration : Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 15 minutes

Viens vite nous rejoindre au pays merveilleux des jouets ! Nous sommes de drôles de lutins... En effet, nous sommes passionnés par les jouets et nous attrapons tout ce qui nous tombe sous la main. Ici, les nounours poussent comme des fleurs et les chevaux à bascule poussent sur les arbres. Vous n'avez qu'à tendre la main et à attraper ce que vous touchez !!! Il vaut mieux que vous ramassiez des jouets de différentes formes et couleurs, car nous préférons tout ce qui est très coloré. Vous manque-t-il quelque chose ? Une petite voiture bleue ? Ou bien une poupée verte ? Pas si simple que ça de se souvenir de tout alors ne vous laissez pas distraire et faites bien attention ! Peut-être y aura-t-il encore dans la caverne obscure des lutins un jouet dont vous avez besoin. Ou bien, si vous avez de la chance, vous pourrez le récupérer chez votre voisin. Celui qui récupérera le plus vite quatre jouets de formes et couleurs différentes devient le chef des drôles de lutins et remporte cette folle course aux jouets.

Contenu du jeu

1 caverne des lutins (= fond de la boîte + plateau intermédiaire), 20 jouets (4 nounours, 4 petites voitures, 4 poupées, 4 chevaux à bascule, 4 bonbons – un de chaque couleur rose, vert, bleu et orange), 1 dé à symboles, 4 cartes de dépôt, 1 carte cadenas, 1 plateau de jeu, 1 plaquette rocher, 1 petit sac, 1 règle du jeu

FRANÇAIS



Préparatifs

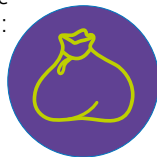
Sortez tous les accessoires de la boîte et posez le fond de la boîte au milieu de la table. Recouvrez la caverne des lutins (fond de la boîte + plateau intermédiaire) avec le plateau de jeu. Mettez tous les jouets dans le sac et tirez-en un au hasard, montrez-le à tous les joueurs et déposez-le dans la caverne. Chacun essaie de se souvenir de ce jouet. Ensuite, bouchez l'entrée de la caverne des lutins avec la plaquette rocher. Chaque joueur prend une carte de dépôt et la pose devant lui sur la table. Les cartes en trop ne sont pas utilisées. Préparez le dé et la carte cadenas.



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus désordonné commence en lançant le dé. Le symbole du dé indique les actions à exécuter :

- **Petit sac** : Tire un jouet du sac sans regarder dedans. Si tu n'as encore pas de jouet de cette forme ou de cette couleur sur ta carte de dépôt, tu le gardes et le poses sur ta carte.



Si tu as déjà un jouet de cette forme ou de cette couleur, tu dois déposer ce jouet dans la caverne des lutins. Montre le jouet à tous les autres joueurs, glisse la plaquette rocher sur le côté et mets le jouet dans la caverne des lutins. Remets la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

• **Point d'interrogation** : Réfléchis bien : Y-a-t-il dans la caverne un jouet que tu peux poser sur ta carte ?



• **Oui ?** Dis le nom du jouet en indiquant sa forme et sa couleur. Tu fais glisser sur le côté la plaquette rocher et soulève le plateau de jeu pour que les autres joueurs vérifient. Si ce jouet est vraiment dans la caverne, tu as le droit de le récupérer. Si tu ne t'es pas bien souvenu, dommage ! Remets le plateau de jeu à sa place et fais glisser la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

• **Non ?** Si tu penses que dans la caverne aucun jouet ne convient, tu en tires un du sac, le montres à tous les autres joueurs et le déposes dans la caverne en faisant pivoter la plaquette rocher.

• **Main** : Tu as le droit de récupérer auprès de l'un des joueurs un jouet qu'il te faut pour compléter ta collection. Si personne n'a de jouet qui convient, tu n'as pas de chance.



• **Cadenas** : Prends la carte cadenas et pose-la sur les jouets que tu as récupérés. A partir de maintenant, aucun joueur n'a le droit de prendre un des jouets posés sur ta carte. Tu gardes la carte cadenas jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne ce symbole en lançant le dé et récupère donc la carte, ou jusqu'à ce que tu obtiennes de nouveau ce symbole sur le dé. Dans ce cas, tu dois redonner le cadenas et le poser à côté de la caverne des lutins.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Règles importantes imposées par les lutins :

- Il doit toujours y avoir au moins un jouet dans la caverne. Si tu récupères le dernier jouet posé dans la caverne, tu dois tout de suite en tirer un autre du sac. Tu le montres à tous les joueurs et le laisses tomber dans la caverne.
- Si tu dois tirer un jouet du sac et si le sac est vide, tu n'as pas de chance !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre jouets différents sur sa carte de dépôt, dont les couleurs et les formes différent chacune les unes des autres. Ce joueur gagne cette folle course aux jouets et devient le chef des drôles de lutins. Il se met alors à danser comme un fou au beau milieu de ce merveilleux pays des jouets.



Exemple

Traveseando sin ton ni son

Un loco juego de atinar y de memoria para 2 - 4 duendecillos de 4 a 99 años.

Autor: Hans Baumgartner
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¡Yupi! ¡Ven a nuestro país de las maravillas y de los juguetes! Nosotros, los duendecillos de aquí, andamos locos por los juguetes y pillamos todos los que caen en nuestras manos. En nuestras tierras brotan los ositos como si fueran flores, y los caballitos de balancín crecen en los árboles. ¡Jí, jí! ¡¡¡Sólo tenéis que extender la mano y cogerlos!!! Lo mejor es que reunáis juguetes con formas y colores diferentes porque a los duendecillos nos gustan las cosas con muchos colores. ¿Se os ocurre algún objeto más? ¿Tal vez un coche azul? ¿O una muñeca verde? No es tan fácil tener todos los juguetes controlados. ¡No os dejéis confundir y prestad mucha atención! Quizás haya quedado en la oscura cueva de los duendecillos algún juguete que necesitáis. O quizás tengáis suerte y podáis robárselo a uno de vuestros compañeros de juego. Ganará esta loca carrera por los juguetes y se convertirá en el duendecillo jefe aquél que sea el más rápido en reunir cuatro juguetes diferentes, tanto en la forma como en el color.

Contenido del juego

1 cueva de los duendecillos (= base de la caja e inserto caja), 20 juguetes (4 ositos, 4 coches, 4 muñecas, 4 caballitos de balancín y 4 caramelos; todos en cuatro colores, rosa, verde, azul y naranja), 1 dado de símbolos, 4 cartitas de depósito, 1 tarjeta candado, 1 tablero de juego, 1 ficha de la roca, 1 saquito, 1 instrucciones del juego



Preparativos

Sacad de la caja todo el material del juego y colocad la base de la caja en el centro de la mesa. Cubrid con el tablero de juego la cueva de los duendecillos (= base de la caja con inserto).

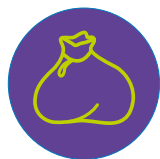
Hay que meter todos los juguetes en el saquito. A continuación, coged un juguete cualquiera del saquito, mostrádselo a todos los jugadores y dejadlo caer en la cueva. Cada jugador debe intentar memorizar ese juguete. Tapad entonces la entrada a la cueva de los duendecillos con la ficha de la roca. Ahora cada jugador cogerá una tarjeta de control y se lo colocará delante, encima de la mesa. Las cartitas de depósito restantes no se necesitarán. Tened preparados el dado y la tarjeta del candado.



¿Cómo se juega?

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador más desordenado. El símbolo del dado indica las acciones siguientes:

- **El saquito:** saca un juguete del saquito sin mirar en su interior. Si no tienes todavía ningún juguete en esa forma **o bien** de ese color en tu cartita de depósito, te lo quedas y lo colocas encima de tu cartita de depósito.



Si ya tienes un juguete en esa forma **o bien** de ese color, tienes que meter el juguete que acabas de sacar en la cueva de los duendecillos. Muestra a todos el juguete, desplaza a un lado la roca que tapa la cueva y arrójalo dentro de ella. A continuación tienes que colocar la roca de nuevo encima de la entrada a la cueva.

• **El signo de interrogación:** piénsalo bien. ¿Hay en la cueva algún juguete que tú puedas utilizar para tu cartita de depósito?



- **¿Sí?** Nombra el juguete por su forma y color. Los compañeros de juego examinarán si es correcto después de que hayas puesto a un lado la roca que tapa la cueva y levantado el tablero de juego. Si ese juguete se halla en efecto en la cueva, quédatelo. Si te ha fallado la memoria, ¡mala suerte! Vuelve a colocar el tablero de juego sobre el inserto y tapa de nuevo la entrada a la cueva con la ficha de la roca.
- **¿No?** Si crees que no hay ningún juguete que te convenga en la cueva, entonces tendrás que sacar uno del saquito, enseñárselo a todos e introducirlo en la cueva después de correr la roca a un lado.

• **La mano:** Tienes permiso para robarle a uno de tus compañeros un juguete que puedas utilizar para tu colección de juguetes. Si no hay nadie que tenga un juguete que te convenga, ¡mala suerte!



• **El candado:** Coge la tarjeta del candado y colócala encima de los juguetes que has reunido hasta el momento. Ahora, ningún jugador podrá robarte ningún juguete de tu cartita de depósito. Te quedas la tarjeta del candado hasta que a otro jugador le salga el candado en su tirada del dado. Si teniendo tú la tarjeta del candado te vuelve a salir el candado en el dado, tendrás que devolverla y colocarla al lado de la cueva de los duendecillos.



A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Importantes reglas de duendecillos:

- En la cueva tiene que haber siempre, como mínimo, un juguete. Si sacas el último juguete de la cueva de los duendecillos, inmediatamente tendrás que extraer otro del saquito, mostrárselo a todos y arrojarlo a la cueva de los duendecillos.
- Si te ha tocado sacar algo del saquito y el saquito está vacío, ¡mala suerte!

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha reunido cuatro juguetes diferentes en su cartita de depósito y en ellos no se repite ni la forma del juguete ni su color. Este jugador habrá ganado esta loca carrera por los juguetes y tendrá que danzar salvajemente por el país de las maravillas y de los juguetes en calidad de duendecillo jefe.



Ejemplo



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 **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!

 **孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

 **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!




Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas

 **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 invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **¡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!



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

HABA®

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

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.