

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



Heinz Meister

ICH GLAUB MEIN SCHWEIN PFEIFT



By Golly, a Whistling Pig! • Cochon Rapido !
Help! Fluitende varkens! • Mi cerdito sabe silbar
Il mio maiale fischia!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Ich glaub, mein Schwein pfeift



Eine piffige Raterallye für 2 - 4 clevere Schweinchen von 5 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Marek Blaha

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Auf dem Schweinehof geht's rund! Denn Bauer Kasulke hat heute Morgen frische Äpfel geerntet und sie in die Futterkisten gelegt. Schon sausen alle Schweinchen los, denn süße, saftige Äpfel sind ihre absolute Leibspeise.

Aber ganz so einfach kommt man nicht an die Äpfel. Man muss schon ein wenig Rateglück und ein Auge auf die Schweinchen der Mitspieler haben. Und wer im richtigen Moment noch sein Schweinchen pfeifen oder springen lässt, kann als Erster 4 der begehrten Äpfel schnappen und die piffige Raterallye auf dem Schweinehof gewinnen.





Spielinhalt

1 Puzzlespielplan (3-teilig), 4 Schweinchen aus Holz,
6 Laufkarten, 16 Apfelplättchen, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitungen

Setzt als Erstes die 3 Puzzleteile des Spielplans zusammen. Legt dann die 16 Apfelplättchen auf die beiden Sammelfelder mit den Futterkisten (8 Äpfel je Futterkiste). Sucht euch ein Schweinchen aus und stellt es auf eines der beiden Sammelfelder. Verteilt euch gleichmäßig, damit ihr nicht alle auf dem gleichen Sammelfeld startet.

Wenn ihr weniger als 4 Spieler seid, legt ihr die übrigen Schweinchen mit dem Gesicht nach unten auf beliebige freie Lauffelder. Diese Schweinchen spielen zwar nicht mit, können euch aber springen lassen (siehe: Springende **Schweinchen**). Mischt die Laufkarten und legt sie neben dem Spielplan bereit.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten pfeifen kann, darf beginnen.

Pfeifende Schweinchen

Nimm die 6 Laufkarten auf die Hand und wähle eine davon aus, die du verdeckt vor dir ablegst. Nun muss der Mitspieler zu deiner Linken die Zahl auf dieser Karte erraten.

- Hat dein Mitspieler falsch geraten? Glück gehabt! Dann darfst **du mit deinem Schweinchen** so viele Felder im Uhrzeigersinn weiterziehen, wie die Zahl, die dein Mitspieler falsch genannt hat. Lege nun die entsprechende Karte aus deiner Hand offen vor dir ab. Wenn du möchtest, dass dein linker Mitspieler nochmal raten soll, musst du kurz pfeifen. Du kannst aber auch alle 6 Laufkarten an deinen linken Mitspieler weitergeben. Damit endet dann deine Runde.
- Hat der Mitspieler auf deiner linken Seite richtig geraten? Dann darf er mit seinem Schweinchen so viele Felder im Uhrzeigersinn weiterziehen, wie die Zahl auf deiner ausgewählten Karte zeigt. Deine Runde endet damit sofort. Gib die 6 Laufkarten an deinen linken Mitspieler weiter.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Er nimmt die 6 Laufkarten auf die Hand und wählt eine davon aus.

Äpfel aus der Futterkiste schnappen

Wenn du an einem der beiden Sammelfelder mit den Futterkisten vorbeikommst oder darauf landest, darfst du dir ein Apfelplättchen nehmen und vor dir ablegen. Auf den Sammelfeldern dürfen mehrere Schweinchen gleichzeitig stehen.



Springende Schweinchen

Auf den Lauffeldern – also allen anderen Feldern außer den Sammelfeldern – darf immer nur ein Schweinchen stehen bzw. liegen. Wenn du eine Bewegung mit deinem Schweinchen auf einem Lauffeld beendest, auf dem schon ein anderes Schweinchen steht bzw. liegt, springst du einfach weiter – und zwar um dieselbe Punktzahl, mit der du gerade gezogen bist. Wenn du Glück hast, kannst du sogar mehrmals hintereinander springen.

Spielende

Wenn ein Spieler 4 Apfelplättchen gesammelt hat, endet das Spiel und er gewinnt die pfiffige Schweinerallye um die leckeren Äpfel.



By Golly, a Whistling Pig!



A clever guessing rally for 2 to 4 smart piglets ages 5 to 99 years old.

Author: Heinz Meister

Illustration: Marek Blaha

Length of the game: 10-15 minutes

The pig pen is very busy! Farmer Kasulke harvested some fresh apples this morning and has filled the feed boxes. All the piglets are racing around because sweet juicy apples are their absolutely favorite food.

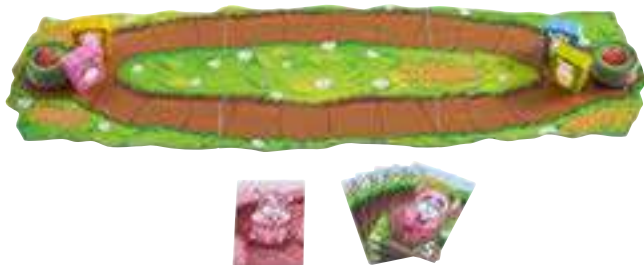
But getting to the sweet apples is not all that easy. You have to have a bit of luck guessing while keeping an eye on the other players' piglets. The player who lets his piglet whistle or jump at the right time can be the first to snatch 4 of the coveted apples and win the clever guessing rally at the pig pen.



Contents

1 jigsaw puzzle game board (3-piece), 4 wooden piglets, 6 racing cards, 16 apple tiles, 1 set of game instructions.

ENGLISH



Game preparations

First put together the three jigsaw puzzle pieces of the game board. Then place the 16 apple tiles on both collection spaces with the feed boxes (8 apples per feed box). Choose a piglet and place it on one of the two collection spaces. Divide the figures evenly so that not all players begin on the same collection space.

If there are fewer than 4 players, place the remaining piglets face down on any free racing space. Although these piglets don't play along, they can let you jump (see: **Jumping piglets**). Shuffle the racing cards and place them next to the game board.



How to play

Play in a clockwise direction. The player who can whistle the loudest may begin.

Whistling piglets

Take the 6 racing cards into your hand and choose one of them; place the chosen card face-down in front of you. The player on your left must now guess the number on this card.

- Did the player guess wrong? You're lucky! You may now move **with your piglet** as many spaces clockwise as the number that your fellow player called incorrectly. Now flip over the card chosen from your hand face up in front of you. If you would like the player to your left to guess again, you have to whistle briefly. Or you can choose to end your round and pass all 6 racing cards to the player on your left.
- Did the player on your left guess correctly? Then he or she may move **their piglet** as many spaces clockwise as the number on the card that you selected. Your round thereby ends immediately. Pass the 6 racing cards to the player on your left.

Then the next player takes their turn. He or she takes the 6 racing cards into their hand and selects one card, looks at it and places it face-down.

Snatching apples from the feed box

When you move past one of the two collection spaces with the feed boxes or land on it, you may take an apple tile and place it in front of you. Several piglets may be on the collection spaces at the same time.

Jumping piglets

Only one piglet may stand or lie on the racing spaces (all the spaces other than the collection spaces). If you end a move with your piglet on a racing space on which another piglet is already standing or lying, you simply continue to jump – namely by the same number of points with which you just moved. (It's like having a 'double move'.) If you are really lucky, you can even jump several times in a row.

End of the game

When a player has collected 4 apple tiles, the game is over, and he or she wins the clever pig rally for the tasty apples.



Cochon Rapido !



Un amusant rallye avec devinettes pour 2 à 4 cochons siffleurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustration : Marek Blaha

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS



Il y a du remue-ménage à la porcherie ! Ce matin, Francis le fermier a récolté des pommes bien mûres et les a déposées dans l'auge des cochons. Tous grognent déjà tout joyeux : ces pommes juteuses et sucrées sont leur met préféré !

Mais il n'est pas si simple que ça d'avoir sa part ! Encore faut-il avoir un peu de chance aux devinettes et garder un œil sur les cochons des autres joueurs. Celui qui fait siffler ou sauter son cochon au bon moment sera le premier à dévorer 4 des pommes tant convoitées et remportera cet amusant rallye.



Contenu du jeu

1 plateau de jeu à assembler (3 pièces), 4 cochons en bois, 6 cartes course, 16 tuiles pomme, 1 règle du jeu



FRANÇAIS

Préparation du jeu

Assemblez les 3 pièces du puzzle pour former le plateau de jeu. Placez ensuite 8 tuiles pomme dans chaque case représentant les auges. Choisissez votre cochon et placez-le sur l'une de ces deux cases d'auge. Répartissez-vous uniformément pour ne pas tous commencer sur la même case.

Si vous êtes moins de 4 joueurs, posez les cochons restants, face contre terre, sur une case de course libre de votre choix. Ces cochons ne participent pas au jeu, mais servent d'obstacles et peuvent vous faire bondir de case en case (voir : **Faire des bonds**). Mélangez les cartes course et mettez-les à disposition à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui siffle le plus fort commence.

Cochons siffleurs

Prends les 6 cartes course en main et choisis-en une que tu poses face cachée devant toi. Le joueur à ta gauche doit maintenant deviner le chiffre que porte cette carte.

- Le joueur s'est trompé ? Tu as de la chance ! Avance **ton cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre que le joueur a annoncé. Maintenant, pose la carte correspondant à l'annonce du joueur face visible devant toi. Si tu souhaites que le joueur à ta gauche tente sa chance, tu dois siffler un court instant. S'il se trompe à nouveau, tu pourras à nouveau avancer. Tu peux aussi remettre l'ensemble des 6 cartes course au joueur à ta gauche. Ton tour est alors terminé.
- Le joueur à ta gauche a-t-il donné la bonne réponse ? Il avance alors **son cochon** dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au chiffre de la carte que tu avais sélectionnée. Ton tour se termine aussitôt. Remets les 6 cartes course au joueur à ta gauche.

C'est au tour du joueur suivant. Il prend les 6 cartes course en main et en sélectionne une.

Dévoré les pommes

Lorsque tu passes ou tu t'arrêtes sur l'une des deux cases d'auge, tu prends une tuile pomme que tu poses devant toi. Plusieurs cochons peuvent se trouver en même temps sur une même case d'auge.



Faire des bonds

Sur les cases de course (= toute autre case sauf les cases d'auge), il ne peut y avoir qu'un seul cochon à la fois, qu'il soit debout ou couché. Si ton cochon termine un déplacement sur une case de course déjà occupée par un autre cochon, debout ou couché, il saute simplement par-dessus, en parcourant à nouveau le même nombre de cases. Avec un peu de chance, tu peux même sauter à plusieurs reprises.

Fin de la partie

Une fois qu'un joueur a récupéré 4 tuiles pomme, le jeu s'achève et il gagne ce rallye des cochons siffleurs avides de pommes délicieuses.



Help!

Fluitende varkens!



Een olijke raad rally voor 2 tot 4 uitgeslagen varkentjes van 5 tot 99 jaar.

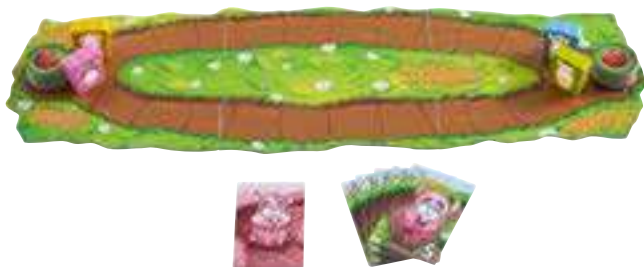
Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Marek Blaha
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Er is wat aan de hand bij de varkens! Boer Karel heeft zonet verse appels geplukt en in de voedertrog gedaan. Alle varkentjes stuiven erop af, want zoete, sappige appels zijn hun lievelingseten. Maar het is niet zo gemakkelijk om aan de appels te geraken. Je hebt wat geluk nodig bij het raden en moet de varkens van de medespelers in de gaten houden. Wie op het juiste moment zijn varkentje laat fluiten of springen, kan als eerste 4 van de felbegeerde appels weggrijsen en de olijke raad rally op de varkensboerderij winnen.



Inhoud van het spel

1 spelbord (3-delig), 4 houten varkentjes, 6 loopkaarten, 16 appelkaartjes, 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Puzzel eerst de drie puzzelstukken van het spelbord. Leg dan de 16 appelkaartjes op de twee verzamelvelden met de voedertrog (8 appels per voedertrog). Kies een varkentje en zet het op een van de twee verzamelvelden. Verdeel jullie gelijkmatig zodat jullie niet allemaal op hetzelfde verzamelveld starten.

Als er minder dan 4 spelers zijn, leg je de overige varkentjes met hun gezicht naar beneden op willekeurige, vrije loopvelden. Deze varkentjes spelen dan wel niet mee, maar ze kunnen jullie laten springen (zie: **Springende varkentjes**). Meng de loopkaarten en leg ze naast het spelbord klaar.

Verloop van het spel

Speel volgens de wijzers van de klok. Wie het luidst kan fluiten, mag beginnen.

Fluitende varkentjes

Neem de 6 loopkaarten en kies er een, die je met de afbeelding naar beneden voor je legt. Nu moet de speler links van jou het getal op die kaart raden.

- Heeft je medespeler verkeerd geraden? Wat een geluk!
Met je varkentje mag **jij** evenveel velden met de klok mee gaan als het getal dat je medespeler verkeerd heeft geraden. Leg nu die kaart open voor je neer. Als je wilt dat de speler links van jou nog eens raadt, moet je even fluiten. Je mag echter ook de 6 loopkaarten aan je linker medespeler doorgeven. Dat is het einde van jouw beurt.
- Heeft de medespeler aan je linkerkant juist geraden?
Met zijn varkentje mag **hij** evenveel velden met de klok mee gaan als het getal op de kaart. Dat is meteen ook het einde van jouw beurt. Geef de 6 loopkaarten aan je linker medespeler.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler. Hij neemt de 6 loopkaarten en kiest er één van.

Appels uit de voedertrog grissen

Als je terechtkomt op, of voorbijgaat aan een van beide verzamelvelden met een voedertrog, mag je een appelkaartje nemen en voor je leggen. Op de verzamelvelden mogen tegelijk meerdere varkentjes staan.



Springende varkentjes

Op de loopvelden – dus op alle andere velden dan de verzamelvelden – mag altijd maar één varkentje staan of liggen. Als je met je varkentje eindigt op een veld waar al een ander varkentje staat of ligt, spring je gewoon verder – hetzelfde aantal velden dat je net hebt afgelegd. Als je geluk hebt, kun je zelfs enkele keren na elkaar springen.

Einde van het spel

Als een speler 4 appelkaartjes heeft verzameld, is het spel afgelopen. Hij wint de olijke varkensrally én de lekkere appels.



Mi cerdito sabe silbar



Una pícara competición para 2 - 4 jugadores inteligentes, con edades entre los 5 y 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Marek Blaha
Duración del juego: 10 - 15 minutos

En la granja de cerdos va todo de maravilla. El granjero Kasulke ha recolectado esta mañana manzanas frescas y las ha echado en el comedero. Los cerditos se lanzan corriendo hacia las dulces y jugosas manzanas, que son su plato favorito.

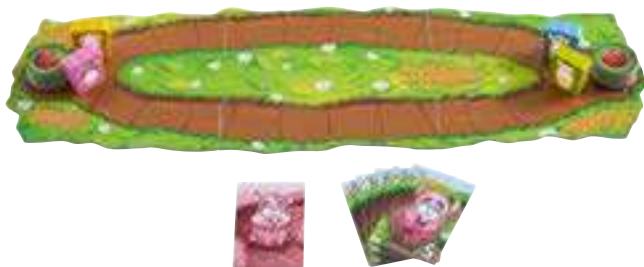
No obstante, no es tan fácil llegar hasta ellas; se debe tener un poco de suerte y no perder de vista a los cerditos del resto de jugadores. Aquél que haga silbar o saltar a su cerdito en el momento oportuno podrá ser el primero en coger 4 de las ansiadas manzanas y ganar la pícara competición de la granja.

ESPAÑOL



Contenido del juego

1 tablero de 3 piezas, 4 cerditos de madera, 6 cartas de carrera, 16 manzanitas, 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

En primer lugar, unid las 3 piezas para conformar el tablero. A continuación, colocad las 16 manzanitas en las casillas de recolección con las cajas comedero (8 manzanas en cada caja). Elegid un cerdito cada uno y colocadlos en una de las dos casillas de recolección. Distribuíos equitativamente para no empezar todos en la misma casilla.

Si sois menos de 4 jugadores, colocad el resto de cerditos boca abajo en las casillas libres que preferáis. Estos cerditos no participarán pero os ayudarán a saltar (véase: **Cerditos saltarines**). Mezclad las cartas de carrera y situadlas junto al tablero.

Desarrollo del juego

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj y empieza el jugador que silbe más alto.

Cerditos silbantes

Coge las 6 cartas de carrera, elige una y colócala boca abajo delante de ti. El jugador de tu izquierda debe adivinar ahora el número de carta.

- ¿Ha fallado? ¡Has tenido suerte! A continuación, podrás avanzar en el sentido de las agujas del reloj con tu cerdito tantas casillas como indique el número que haya mencionado tu compañero y coloca la carta correspondiente boca arriba delante de ti. Si quieres que el jugador de tu izquierda vuelva a intentar adivinar el número, silba brevemente. También podrás optar por darle las 6 cartas de carrera. Con esto termina tu turno.
- ¿Ha acertado el número el jugador de tu izquierda? En ese caso, podrá avanzar **con su cerdito** tantas casillas como muestre el número de la carta acertada. Aquí termina tu turno de inmediato. Dale las 6 cartas de carrera a ese jugador.

A continuación, será el turno del siguiente jugador. Este coge las 6 cartas de carrera y elige una de ellas.

Coger manzanas de la caja comedero

Si pasas o caes en una de las casillas con las cajas comedero puedes coger una manzanita y situarla delante de ti. En las casillas de recolección podrá haber varios cerditos a la vez.



Cerditos saltarines

En el resto de las casillas sólo debe haber un cerdito, por lo que si caes en una casilla en la que ya hay un cerdito, lo tendrás que saltar (el mismo número de casillas que acabas de tirar). Si tienes suerte, podrás incluso saltar varias veces seguidas.

Finalización del juego

Cuando un jugador haya recolectado 4 manzanas, terminará el juego y este habrá ganado la pícaro competición de las ricas manzanas.



Il mio maiale fischia!



Un rally d'astuzia tutto da indovinare per 2-4 abili maialini da 5 a 99 anni.

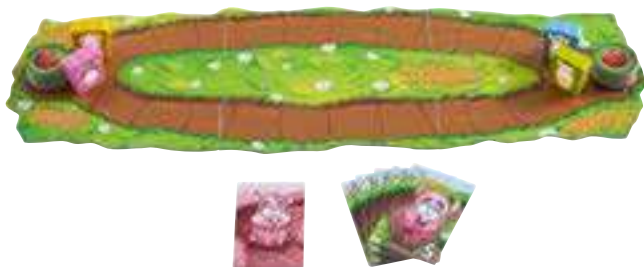
Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Marek Blaha
Durata del gioco: 10-15 minuti

Alla fattoria dei maiali non ci si annoia mai! Stamattina infatti il contadino Giustino ha raccolto delle mele fresche e le ha messe nelle mangiatoie. I maialini si precipitano subito verso di esse, perché le mele dolci e succose sono il loro cibo preferito. Ma le mele non sono a portata di mano. Serve un po' di fortuna per indovinare, e non bisogna perdere di vista i maialini degli altri giocatori. Chi riesce a far fischiare o saltare il proprio maialino al momento giusto riuscirà ad afferrare per primo 4 mele preziose e a vincere così il rally d'astuzia, tutto da indovinare, della fattoria dei maiali.



Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco da comporre (in tre pezzi), 4 maialini di legno, 6 carte percorso, 16 tavolette mela, 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Per prima cosa componete il tabellone di gioco unendo i 3 pezzi. Disponete poi le 16 tavolette mela sulle due caselle di raccolta con le mangiatoie (8 mele per mangiatoia). Scegliete un maialino ciascuno e mettetelo su una delle due caselle di raccolta. Dividetevi equamente, in modo da non partire tutti dalla stessa casella. Se giocate in 2 o 3, disponete a piacere i maialini rimasti, con il lato del muso rivolto verso il basso, su caselle di percorso libere. Questi maialini non giocano, ma possono farvi saltare (vedi: **Maialini saltellanti**). Mescolate le carte percorso e tenetele pronte accanto al tabellone di gioco.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi riesce a fischiare più forte

Maialini fischiattanti

Prendi in mano le 6 carte percorso, scegline una e mettila coperta davanti a te. Il giocatore alla tua sinistra adesso deve indovinare il numero raffigurato sulla carta.

- Ha sbagliato? Che fortuna! Allora puoi far avanzare il tuo maialino in senso orario di un numero di caselle pari a quello errato che ha indicato l'altro giocatore. Ora prendi la carta corrispondente che hai in mano e sistemala scoperta davanti a te. Se vuoi che il giocatore alla tua sinistra provi di nuovo a indovinare, fai un breve fischio. In alternativa puoi passare tutte e 6 le carte percorso al giocatore alla tua sinistra. Così finisce il tuo turno.
- Il giocatore alla tua sinistra ha indovinato? Allora può far avanzare **il suo maialino** in senso orario di un numero di caselle pari a quello raffigurato sulla carta che hai scelto. Così il tuo turno finisce subito. Passa le 6 carte percorso al giocatore alla tua sinistra.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che prende a sua volta le 6 carte del percorso e ne sceglie una.

Afferrare le mele della mangiatoia

Se passi davanti o arrivi su una delle due caselle di raccolta con le mangiatoie, puoi prendere una tavoletta mela e metterla davanti a te. Sulle caselle di raccolta possono stazionare più maialini contemporaneamente.



Maialini saltellanti

Sulle caselle di percorso, cioè su tutte le caselle al di fuori di quelle di raccolta, può stazionare solo un maialino alla volta. Se il tuo maialino termina il proprio movimento su una casella già occupata da un altro maialino, che sta in piedi o sdraiato, puoi semplicemente saltarlo e avanzare ulteriormente di un numero di caselle uguale a quelle che hai appena percorso. Con un po' di fortuna puoi perfino inanellare vari salti in successione.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto 4 tavolette mela e vince così il rally d'astuzia dei maiali con in palio le deliziose mele.



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 Szülők!

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 e 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[®]

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

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