



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



Escape from the cove

La légende du capitaine Barbe Blanche · Vlucht uit de piratenbaai  
La isla de los piratas · Fuga dalla baia dei pirati

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017

# Flucht aus der Piratenbucht

Ein kooperatives Memo-Abenteuer  
für 2 - 4 clevere Piraten von 5 - 99 Jahren.

**Autor:** Cyril Fay  
**Illustration:** Claus Stephan  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Seit vielen Jahren erzählen sich Piraten auf der ganze Welt die Geschichte vom gefürchteten Piratenkäpt'n Weißbart. Nachdem er seinen riesigen Schatz in die Piratenbucht gebracht hatte, ging sein Schiff in einem schlimmen Sturm unter. Seither wacht Weißbart als Geist über sein Gold und verwandelt alle Piratenschiffe, die er auf der Jagd nach seinem Schatz erwischt, in Geisterschiffe.

Solch schauriges Seemannsgarn kann Käpt'n Jack und die tapfere Crew seines Schiffs, der Seegurke, jedoch nicht erschrecken. Mutig heben sie Weißbarts Schatz und eilen zu ihrem Schiff zurück. Doch Potztausend und Kanonenschuss: Der Geisterkäpt'n ist ihnen dicht auf den Fersen und am Horizont taucht schon die Geisterflotte auf.

Habt ihr Mut, Köpfchen und Glück genug, um gemeinsam mit Käpt'n Jack alle Geisterschiffe zu verjagen? Dann passt gut auf und beeilt euch! Wenn euch die Flucht aus der Piratenbucht gelingt, seid ihr die reichsten und mutigsten Piraten der sieben Weltmeere.

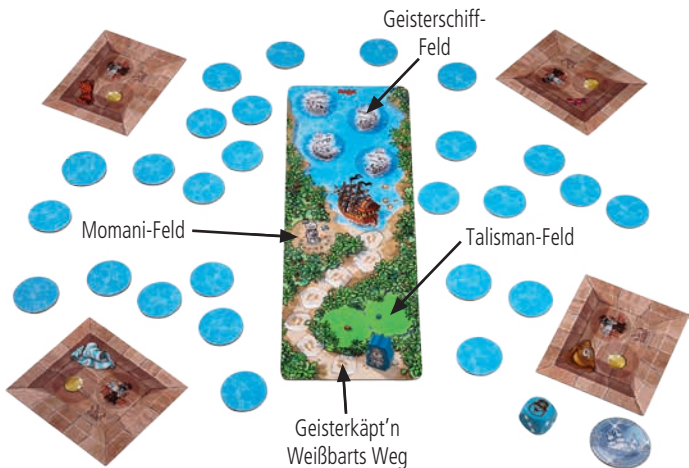


## Spielinhalt

- 1 Spielplan Piratenbucht
- 1 Spielfigur Geisterkäpt'n Weißbart
- 30 Meeresplättchen
- 1 Schicksalsmünze
- 4 Ablagepläne Schatztruhe
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Legt die Piratenbucht (= Spielplan) in die Tischmitte. Mischt die Meeresplättchen verdeckt und verteilt sie rund um den Spielplan. Stellt Geisterkäpt'n Weißbart auf das Startfeld seines Laufwegs. Jeder Mitspieler legt eine Schatztruhe (= Ablageplan) vor sich ab. Haltet den Würfel und die Schicksalsmünze bereit.





## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der die gruseligste Piratengrimasse machen kann, darf beginnen.

### Piratenbucht erkunden

Um mit dem Schatz zu entkommen, müsst ihr einen Weg aus der Piratenbucht finden.

Dafür würfelst du zuerst mit dem Piratenwürfel.

### Was zeigt der Würfel?



- **Geisterkäpt'n Weißbart:**

Oh nein! Du hast Geisterkäpt'n Weißbart geweckt! Ziehe die Spielfigur einen Schritt weiter in Richtung eures Schiffes.

- **1, 2 oder 3 Würfelpunkte:**

Vorsichtig schleichst du durch die Bucht. Drehe entsprechend den Würfelpunkten ein, zwei oder drei Meeresplättchen nacheinander um. Als gute Crew dürft ihr euch auch beraten, welches/welche Meeresplättchen ihr umdrehen wollt.



Wenn du ein, zwei oder drei Meeresplättchen umgedreht hast, kannst du die Aktionen ausführen.

### Totenkopfmünzen suchen und Geisterschiffe verjagen

Es gibt 7 Arten von Meeresplättchen, die unterschiedliche Effekte und Aktionen auslösen:

#### Niete

Schade, hier ist nichts außer Wasser und ein paar Kraken und Fischen. Drehe das Meeresplättchen wieder um.





## Totenkopfmünze

Großes Piratenglück! Du hast eine Totenkopfmünze der Geisterpiraten gefunden! Nimm diese Münze und lege sie auf das entsprechende Feld in deiner Schatztruhe.



**Achtung:** Du darfst immer nur eine Totenkopfmünze besitzen. Wenn in deiner Schatztruhe schon eine Totenkopfmünze liegt, musst du dieses Plättchen wieder umdrehen.

## Geisterkanone

Nur mit einer Geisterkanone kann man die Geisterschiffe verjagen. Aber die werden streng von Weißbarts Geistercrew bewacht. Nur mit einer Totenkopfmünze könnt ihr die Wachen ablenken.



## Hast du eine Totenkopfmünze in deiner Schatztruhe?

Potztausend! Du kannst die Totenkopfmünze einsetzen. Das Plättchen mit der Totenkopfmünze kommt in die Schachtel und du legst dafür die Geisterkanone auf das entsprechende Feld in deiner Schatztruhe.

## Hast du keine Totenkopfmünze?

Schade, du kannst die Wachen an der Geisterkanone leider nicht ablenken und darfst sie dir nicht nehmen. Drehe dieses Plättchen wieder um.

**Achtung:** Du darfst immer nur eine Geisterkanone besitzen. Wenn in deiner Schatztruhe schon eine Geisterkanone liegt, musst du dieses Plättchen wieder umdrehen.

## Momani-Statue

Die Eingeborenen auf der Insel haben eine Gottheit, die sie Momani nennen und die ihnen Glück bringt. Euch hilft sie auch. Lege das Plättchen mit der Momani-Statue auf das Momani-Feld der Geisterinsel, bis ihr es einsetzen wollt. Ihr dürft dort auch mehrere Plättchen dieser Art





sammeln. Hast du beim Würfeln kein Glück, zum Beispiel weil du im falschen Moment Geisterkäpt'n Weißbart gewürfelt hast, kannst du ein Plättchen mit der Momami-Statue einsetzen. Lege das Plättchen in die Schachtel und würfle noch einmal.

## Geisterschiff

Nun wird's ernst. Du triffst auf ein Geisterschiff.



### Hast du eine Geisterkanone?

Piratenstark! Du kannst die Geisterkanone einsetzen und das Geisterschiff verjagen. Das Plättchen mit der Geisterkanone kommt in die Schachtel. Nimm dann das Plättchen mit dem Geisterschiff, drehe es auf die Wasserseite und verdecke damit eines der Geisterschiffe in der Piratenbucht.

### Hast du keine Geisterkanone?

Nun musst du entscheiden, ob du trotzdem kämpfen oder lieber fliehen willst.

- **Fliehen:** Drehe das Plättchen mit dem Geisterschiff einfach wieder um. Aber merkt euch gut, wo es liegt!
- **Kämpfen:** Nimm die Schicksalsmünze in die Hand und wirf sie hoch, sodass sie wieder auf dem Tisch landet. Welche Seite ist nun oben zu sehen?



### **Geisterkäpt'n Weißbart:**

So ein Piratenpech! Diesen Kampf haben die Geisterpiraten gewonnen. Ziehe Geisterkäpt'n Weißbart einen Schritt weiter in Richtung eures Schiffes.



### **Das vertriebene Geisterschiff:**

Großes Piratenglück! Du hast das Geisterschiff verjagt. Nimm dann das Plättchen mit dem Geisterschiff, drehe es auf die Wasserseite und verdecke damit eines der Geisterschiffe in der Piratenbucht.



## Talisman

Der Häuptling der Inselbewohner hat euch von einem magischen Talisman erzählt, mit dem man Geisterkäpt'n Weißbart erschrecken kann. Lege das Plättchen mit dem Talisman auf das grüne Feld der Geisterinsel.

Wenn ihr zwei Plättchen dieser Art gefunden habt, könnt ihr sie einsetzen, um Geisterkäpt'n Weißbart zurückzutreiben. Lege die beiden Plättchen in die Schachtel und ziehe die Spielfigur wieder einen Schritt auf seinem Weg zurück.



**Tipp:** Habt ihr zwei Plättchen mit dem Talisman gesammelt und Geisterkäpt'n Weißbart steht noch auf dem Startfeld, passiert nichts und ihr behaltet die Plättchen, bis ihr sie einsetzen wollt.

## Geisterkäpt'n Weißbart

Oh nein, du hast Geisterkäpt'n Weißbart auf dich aufmerksam gemacht. Ziehe die Spielfigur einen Schritt weiter in Richtung eures Schiffes.



**Tipp:** Merkt euch gut, wo das Plättchen mit Geisterkäpt'n Weißbart liegt, damit ihr es nicht aus Versehen wieder aufdeckt.

Nachdem du die Meeresplättchen aufgedeckt und die Aktionen ausgeführt hast, drehst du die Meeresplättchen, die noch offen liegen, wieder um.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



## Spielende

Die wilde Flucht aus der Piratenbucht endet,

- wenn ihr die vier Geisterschiffe vertrieben habt, bevor Geisterkäpt'n Weißbart das letzte Feld auf seinem Weg betritt.

Hurra! Ihr seid eine starke Piratencrew und habt gemeinsam gewonnen! Jetzt könnt ihr mit Geisterkäpt'n Weißbarts Schatz in aller Ruhe nach Hause segeln!

*oder*

- wenn Geisterkäpt'n Weißbart das letzte Feld auf seinem Weg betritt und euch den Schatz entreißt, bevor ihr die vier Geisterschiffe aus der Piratenbucht in die Flucht schlagen konntet.

Oje! Ihr habt es leider nicht geschafft! Aber bald kommt eine neue Crew und versucht erneut, ob die Flucht aus der Piratenbucht mit dem Schatz gelingt.

### **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.



# Escape from Pirate Cove



A cooperative memory adventure  
for 2-4 clever pirates between 5 and 99 years old.

**Author:** Cyril Fay  
**Illustrator:** Claus Stephan  
**Length of the game:** approx. 15 minutes



For years, pirates around the world have been telling stories about the dreaded pirate Capt'n Whitebeard. After hiding his valuable treasures in Pirate Cove, he and his ship sunk in a terrible storm. Since then, Whitebeard's ghost has closely guarded his treasures and turned over every pirate ship that he catches trying to steal his treasures.

But Capt'n Jack and the brave crew on his ship, the Sea Cucumber, aren't scared by these spooky seaman's yarns. They bravely grab Whitebeard's treasures, and hurry back to their ship. But shiver me timbers - the ghost capt'n is hot on their heels, and the fleet of ghost ships is already on the horizon.

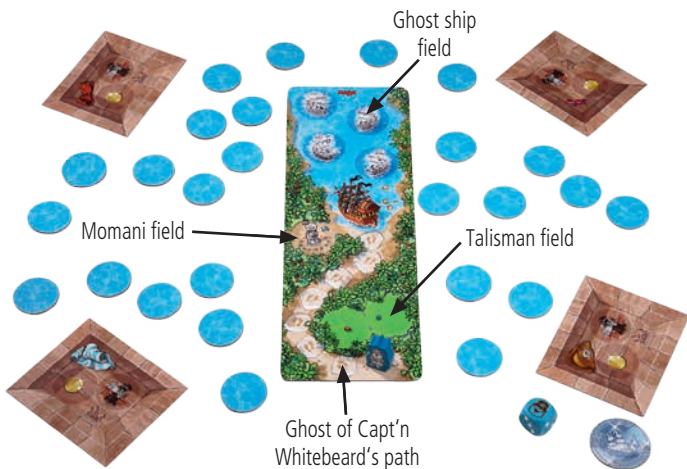
Are you brave, and do you have enough brains and luck to chase away the ghost ships with Capt'n Jack? Then pay attention and hurry up! If you manage to escape from Pirate Cove, you'll be the richest and bravest pirates on the seven seas.

## Contents

- 1 Pirate Cove game board
- 1 ghost of Capt'n Whitebeard figure
- 30 ocean tiles
- 1 fortune coin
- 4 treasure chest layouts
- 1 die
- 1 set of game instruction

## Game preparation

Place Pirate Cove (= the game board) in the middle of the table. Shuffle the ocean tiles face down, and distribute them around the game board. Place the ghost of Capt'n Whitebeard on the starting field of his path. Each player places a treasure chest (= layout) in front of them. Keep the die and the fortune coin ready.





## How to play

Play in a clockwise direction. The player who can make the scariest pirate grimace may begin.

### Explore Pirate Cove

To escape with the treasure you need to find a way out of Pirate Cove. To do this, roll the pirate die.

#### What does the die show?



- **Ghost of Capt'n Whitebeard:**

Oh no! You woke up the ghost of Capt'n Whitebeard! Move the figure one step closer to your ship.

- **1, 2 or 3 dots:**

Sneak carefully through the cove. Depending on the number of dots on the die you can turn over one, two or three ocean tiles. As a smart, cooperative crew, you can also discuss amongst yourselves which ocean tiles to turn over.

Once you have turned over one, two or three ocean tiles you can carry out the actions.



### Look for the skull and crossbones coin, and chase away the ghost ships

There are 7 different types of ocean tiles, which trigger various effects and actions:

#### Washout

What a pity, there's nothing here but water, octopi and a few fish. Turn the ocean tile back over.



## Skull and crossbones coin

Yo ho ho, what luck! You found one of the skull and crossbones coins from the ghost pirates! Take this coin and place it on the corresponding field in your treasure chest.



**Warning:** At any time, you may only have one skull and crossbones coin. If you already have a skull and crossbones coin in your treasure chest, you must turn the tile back over.

## Ghost cannon

You can only chase the ghost ship away with a ghost cannon. But their ships are closely guarded by Whitebeard's ghost crew. The only way to distract the guards is with a skull and crossbones coin.



## Do you have a skull and crossbones coin in your treasure chest?

Shiver me timbers! You can use the skull and crossbones coin now. The skull and crossbones coin is placed back in the box, and the ghost cannon coin is placed on the corresponding field in the treasure chest.

## You don't have a skull and crossbones coin?

What a pity, you can't distract the guards on the ghost cannon, and cannot take it. Turn the ghost cannon tile back over.

**Warning:** A player can only have one ghost cannon tile at a time. If you already have a ghost cannon in your treasure chest then you must turn this tile over again.

## Momani statue

The indigenous peoples of the island have a deity that they call Momani, which brings them luck. Momani can help you too! Place the tile with the Momani statue on the Momani field of the ghost island until you want to



use it. You can collect multiple Momani tiles.

If you have an unlucky roll, for example because you rolled the ghost Capt'n Whitebeard at the wrong moment, then you can cash in and use a Momani statue tile to roll again. Place the tile in the box and roll again.

## Ghost ship

Things are getting serious now that you have come across a ghost ship.



### Do you have a ghost cannon?

Fire in the hole! You can use the pirate cannon and chase the ghost ship away. The tile with the ghost cannon is put in the box. Take the tile with the ghost ship, turn it over to the water side and use it to cover up one of the ghost ships in Pirate Cove.

### You don't have a pirate cannon?

Then you have to decide whether you want to fight anyway, or if you would prefer to flee.

- **Flee:** Simply turn the tile with the ghost ship back over. But pay attention and try to remember where it is!
- **Fight:** Flip the fortune coin up in the air and let it land on the table. Which side lands up?



### *Ghost of Capt'n Whitebeard:*

Arrrrgh! The ghost pirates wiion this fight. Move Capt'n Whitebeard one step closer toward your ship.



### *The sinking ghost ship:*

Yo ho ho, what luck! You chased away the ghost ship. Take the tile with the ghost ship, turn it over to the water side and cover up one of the ghost ships in Pirate Cove.

## Talisman

The chief of the islanders has told you about a magical talisman that can be used to scare the ghost of Capt'n Whitebeard. Place the tile with the talisman on the green field of the ghost island.



If you have found two of these tiles you can use them to drive back the ghost of Capt'n Whitebeard. Place the two tiles in the box and move the figure one step backwards on his path.

**Tip:** If you have collected two tiles with the talisman but the ghost of Capt'n Whitebeard is still on the starting field then nothing happens, and you keep the tiles until you want to use them.

## Ghost of Capt'n Whitebeard

Oh no, the ghost of Capt'n Whitebeard noticed you. Move the figure one step close to your ship.



**Tip:** Remember to Capt'n Whitebeard where the tile with the ghost of Capt'n Whitebeard is, so that you don't accidentally turn it over again.

Once you have turned over the ocean tiles and carried out the actions, turn the tiles that are still unused back over.

The next player takes their turn by rolling the die.



## End of the game

The wild escape from Pirate Cove is over,

- when you successfully chase away the four ghost ships before the ghost of Capt'n Whitebeard reaches the last field on his path.

Hooray! You're a great pirate crew, and have won the game together! Now you can peacefully sail home with Capt'n Whitebeard's treasure!

or

- when the ghost of Capt'n Whitebeard reaches the last field on his path and snatches the treasure from you before you can strike down the four ghost ships in Pirate Cove.

Oh no! You didn't manage to capture the golden treasures! But soon there will be another crew who will try again. Maybe they will manage to escape from Pirate Cove with the valuable treasure!

### 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.

# La légende du capitaine Barbe Blanche

Une aventure palpitante mêlant coopération et mémoire pour 2 à 4 pirates malins de 5 à 99 ans.



**Auteur :** Cyril Fay  
**Illustration :** Claus Stephan  
**Durée du jeu :** env. 15 minutes

FRANÇAIS

Depuis de nombreuses années, les pirates du monde entier se racontent la légende du redoutable capitaine Barbe Blanche. Après avoir caché son immense trésor dans la baie des pirates, son navire sombra lors d'une terrible tempête. Depuis ce jour, le fantôme de Barbe Blanche veille farouchement sur son or et transforme en vaisseaux fantômes tous les bateaux pirates qui s'aventurent dans la baie pour voler son trésor.

Mais à bord de leur navire, le Concombre de mer, le capitaine Jack et son vaillant équipage ne se laissent pas effrayer par cette terrible légende de marins. Ils s'emparent courageusement du trésor de Barbe Blanche et le transportent jusqu'à leur navire. Mais.... milles sabords et cent coups de canon : le capitaine fantôme est sur leurs traces et la flotte fantôme apparait déjà à l'horizon !

Saurez-vous être assez téméraires, vifs d'esprit et chanceux pour aider Jack à faire déguerpir tous les vaisseaux fantômes ? Alors, prenez garde et dépêchez-vous ! Si vous arrivez à fuir la baie des pirates avec le trésor, vous deviendrez les pirates les plus riches et les plus braves des sept mers.

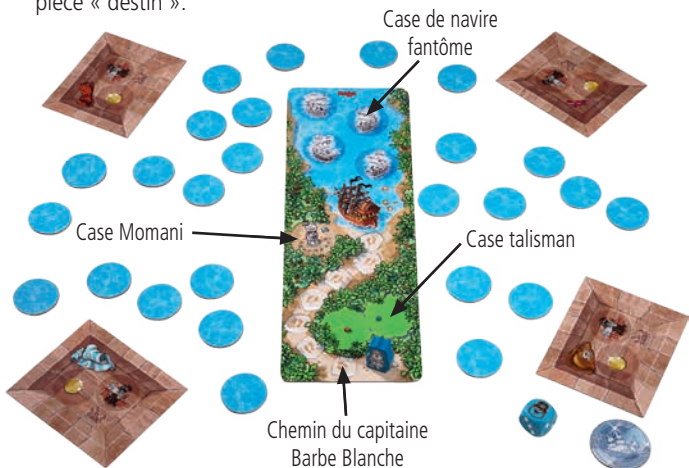


## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 figurine « capitaine Barbe Blanche »
- 30 tuiles de mer
- 1 pièce « destin »
- 4 plaques de coffre à trésors
- 1 dé
- 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Installez la baie des pirates (= plateau de jeu) au milieu de la table. Mélangez les tuiles de mer faces cachées et répartissez-les autour du plateau de jeu. Déposez le capitaine fantôme Barbe Blanche sur la case départ de son chemin. Chaque joueur dépose un coffre à trésors (= plaque de rangement) devant lui. Préparez le dé et la pièce « destin ».



## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur capable de faire la grimace de pirate la plus effrayante commence.

### Explorer la baie des pirates

Pour vous enfuir avec le trésor, vous devez trouver un chemin pour sortir de la baie des pirates. Le joueur commence par lancer le dé des pirates.

### Qu'indique le dé ?

FRANÇAIS



- **Le capitaine Barbe Blanche :**

Oh non ! Tu as réveillé le capitaine Barbe Blanche ! Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.

- **1, 2 ou 3 points :**

Tu avances prudemment dans la baie. Selon les points obtenus, retourne une, deux ou trois tuile(s) de mer les unes après les autres. Vous êtes un équipage soudé et avez donc le droit de vous concerter pour savoir quelle(s) tuile(s) retourner.

Après avoir retourné une, deux ou trois tuile(s) de mer, tu peux exécuter les actions correspondantes.

### Chercher les pièces « tête de mort » et repousser les navires fantômes

Il existe 7 types de tuiles de mer qui déclenchent différents effets et actions :

#### Raté

Dommage, il n'y a rien ici à part de l'eau où nagent des pieuvres et poissons. Retourne la tuile de mer face cachée.



### Pièce « tête de mort »

Quelle chance de pirate ! Tu as découvert une pièce « tête de mort » des pirates fantômes ! Prends cette pièce et dépose-la sur la case correspondante dans ton coffre à trésors.



**Attention :** tu ne peux posséder qu'une seule pièce « tête de mort ». Si tu en possèdes déjà une dans ton coffre à trésors, il te faut alors retourner cette tuile face cachée.

### Canon fantôme

Le seul moyen de repousser les navires fantômes est d'utiliser un canon fantôme. Mais il est farouchement surveillé par l'équipage fantôme de Barbe Blanche et il vous faut une pièce « tête de mort » pour distraire les gardiens.



### Ton coffre à trésors contient-il une pièce à tête de mort ?

Mille sabords ! Tu peux alors utiliser cette pièce. Dépose la tuile avec la pièce « tête de mort » dans la boîte du jeu et le canon fantôme sur la case correspondante de ton coffre.

### Tu n'as aucune pièce « tête de mort » ?

Domage, tu ne pourras malheureusement pas distraire les gardiens du canon fantôme et ne peux donc t'en emparer. Retourne cette tuile face cachée.

**Attention :** tu ne peux pas posséder plus d'un canon fantôme. Si tu en possèdes déjà un dans ton coffre à trésors, tu dois alors retourner cette tuile face cachée.

### Statue Momani

Les indigènes de l'île vénèrent une divinité qu'ils nomment Momani et qui leur porte chance. Elle va également vous aider. Dépose la tuile de la statue sur la case Momani de l'île aux fantômes jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Vous pouvez y accumuler plusieurs de ces tuiles.



Si tu n'as pas eu de chance au dé et par exemple obtenu le capitaine Barbe Blanche au mauvais moment, tu peux alors utiliser une tuile de la statue Momani. Dépose ensuite cette tuile dans la boîte du jeu et relance le dé.

## Navire fantôme

C'est du sérieux maintenant. Tu rencontres un navire fantôme.



### As-tu un canon fantôme ?

Nom d'un pirate ! Tu peux alors utiliser le canon fantôme pour repousser ce navire. La tuile du canon fantôme est alors déposée dans la boîte du jeu. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.

### Tu n'as pas de canon fantôme ?

Tu as désormais le choix entre la bataille ou la fuite.

- **Fuite** : retourne la tuile du navire fantôme face cachée, mais n'oubliez pas où elle se trouve.
- **Bataille** : prends la pièce « destin » et jette-la en l'air de manière à ce qu'elle retombe sur la table. Quel côté est désormais visible ?



### ***Le capitaine Barbe Blanche :***

Malchance de corsaire ! Les pirates fantômes ont gagné cette bataille. Avance le capitaine Barbe Blanche d'une case en direction de votre navire.



### ***Le navire fantôme en perdition :***

Quelle chance de pirate ! Tu as envoyé le navire fantôme par le fond. Prends la tuile avec le navire fantôme, retourne-la du côté mer et utilise-la pour recouvrir un des navires fantômes de la baie des pirates.

## Talisman

Le chef de la tribu des indigènes vous a parlé d'un talisman magique qui effraie le capitaine fantôme Barbe Blanche. Dépose la tuile « talisman » sur la case verte de l'île aux fantômes.



Dès que vous avez trouvé deux tuiles de ce type, vous pouvez les utiliser pour faire reculer le capitaine Barbe Blanche. Dépose alors les deux tuiles dans la boîte du jeu et recule le capitaine Barbe Blanche d'une case.

**Conseil :** si vous avez accumulé deux tuiles « talisman » et que le capitaine Barbe Blanche se trouve encore sur sa case de départ, rien n'est perdu. Ces tuiles peuvent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires.

## Le capitaine Barbe Blanche

Oh non, le capitaine Barbe Blanche t'a remarqué. Avance la figurine d'une case en direction de votre navire.



**Conseil :** n'oubliez pas où se trouve la tuile avec le capitaine Barbe Blanche pour ne pas la retourner à nouveau.

Après avoir retourné les tuiles de mer et effectué les actions correspondantes, retournez à nouveau faces cachées les tuiles qui sont encore faces visibles.

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

## Fin de la partie

La fuite trépidante de la baie des pirates touche à sa fin :

- lorsque vous avez coulé les quatre navires fantômes avant que le capitaine Barbe Blanche atteigne la dernière case de son chemin.

Hourra ! Vous êtes un super équipage de pirates et avez gagné tous ensemble ! Vous pouvez désormais prendre le large en toute tranquillité avec le trésor du capitaine Barbe Blanche dans vos cales !

*ou*

- lorsque le capitaine Barbe Blanche atteint la dernière case de son chemin et vous reprend le trésor avant que vous ayez repoussé les quatre navires fantômes.

Oh là là ! Vous avez malheureusement échoué ! Mais un nouvel équipage va bientôt se lancer dans l'aventure et tenter de fuir la baie des pirates en emportant le trésor.

### 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.

# Vlucht uit de piratenbaai



Een coöperatief geheugenavontuur voor  
2 tot 4 uitgeslagen piraten van 5 tot 99 jaar.

**Auteur:** Cyril Fay  
**Illustraties:** Claus Stephan  
**Duur van het spel:** ca. 15 minuten



Al jarenlang vertellen piraten uit alle zeeën, elkaar het verhaal van de gevreesde piratenkapitein Witbaard: Nadat Witbaard zijn onmetelijke schat in de piratenbaai verstopt had, verging zijn schip in een vreselijke storm. Sindsdien waakt Witbaard als een spook over zijn goudschat en verandert hij alle piratenschepen die hij betrapt bij de zoektocht naar zijn schat, in spookschepen.

Zulk huiveringwekkend zeemansavontuur schrikt Kapitein Jack en de dappere bemanning van het schip Zeekomkommer echter niet af. Moedig ontdekken ze Witbaards schat en haasten ze zich terug naar hun schip. Maar donderweer en scheepsknopen: de spookkapitein zit hen op de hielen en aan de horizon duikt al de spookvloot op!

Hebben jullie voldoende moed, verstand en geluk om samen met Kapitein Jack alle spookschepen te verjagen? Wees dan voorzichtig en haast jullie! Als jullie erin slagen uit de piratenbaai te vluchten, zijn jullie de rijkste en moedigste piraten van de zeven wereldzeeën.

## Inhoud van het spel

- 1 spelbord piratenbaai
- 1 spelfiguur spookkapitein Witbaard
- 30 zeekaartjes
- 1 geluksmunt
- 4 aflegkaarten schatkist
- 1 dobbelsteen
- 1 spelhandleiding

## Voorbereiding van het spel

Leg de piratenbaai (= het spelbord) in het midden van de tafel. Meng alle zeekaartjes met de afbeelding naar beneden en leg deze rond het spelbord. Zet spookkapitein Witbaard op het startveld van zijn weg. Elke speler legt een schatkist (= aflegkaart) voor zich. Houd de dobbelsteen en de geluksmunt bij de hand.





## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die de engste piratenbekken kan trekken, mag beginnen.

### Piratenbaai onderzoeken

Om met de schat te ontsnappen, moeten jullie een weg uit de piratenbaai vinden. Daartoe gooi je eerst de piratendobbelsteen.

### Wat toont de dobbelsteen?



- **Spookkapitein Witbaard:**

O nee! Je hebt spookkapitein Witbaard wakker gemaakt! Zet de spelfiguur een stap in de richting van jullie schip.

- **1, 2 of 3 ogen:**

Voorzichtig sluipen jullie door de baai. Draai achtereenvolgens 1, 2 of 3 zeekaartjes om, afhankelijk van het aantal geworpen ogen. Als goede bemanning mogen jullie overleggen welk(e) zeekaartje(s) jullie willen omdraaien.

Als je 1, 2 of 3 zeekaartjes hebt omgedraaid, kun je de acties uitvoeren.

### Doodskopmunt zoeken en spookschepen verjagen

Er zijn 7 soorten zeekaartjes met verschillende gevolgen en acties:

#### Flop

Helaas, hier is enkel water met wat octopussen en vissen. Draai het zeekaartje weer om.



## Doodskopmunt

Groot piratengeluk! Je hebt een doodskopmunt van de spookpiraten gevonden! Neem deze munt en leg die op het bijbehorende veld in je schatkist.



**Opgelet:** Je mag altijd maar één doodskopmunt bezitten. Als in je schatkist al een doodskopmunt ligt, moet je het kaartje weer omdraaien.

## Spookkanon

De spookschepen kun je alleen verjagen met een spookkanon. Die worden echter streng bewaakt door de spookbemanning van Witbaard. Alleen met een doodskopmunt kun je de bewakers afleiden.



## Heb je een doodskopmunt in je schatkist?

Donderweer! Je mag de doodskopmunt gebruiken. Het kaartje met de doodskopmunt leg je in de doos en het spookkanon leg je op het bijbehorende veld in je schatkist.

## Heb je geen doodskopmunt?

Helaas kun je de bewakers aan het spookkanon niet afleiden en mag je het kaartje niet nemen. Draai het weer om.

**Opgelet:** Je mag altijd maar één spookkanon bezitten. Als in je schatkist al een spookkanon ligt, moet je het kaartje weer omdraaien.

## Momani-standbeeld

De oorspronkelijke bewoners van het eiland vereren een god die hun geluk brengt en die ze Momani noemen. Ook jullie helpt hij. Leg het kaartje met het Momani-standbeeld op het Momani-veld van het spook-eiland, tot jullie het willen gebruiken. Jullie mogen ook verschillende Momani-kaartjes verzamelen.



Als je geen geluk met de dobbelsteen hebt en bijvoorbeeld op het verkeerde moment spookkapitein Witbaard hebt gegooid, kun je een kaartje met het Momami-standbeeld gebruiken. Leg het kaartje in de doos en gooi nogmaals.

## Spookschip

Nu wordt het menens. Je stoot op een spookschip.



### Heb je een spookkanon?

Piratengeluk! Je kunt het spookkanon inzetten en het spookschip verjagen. Het kaartje met het spookkanon leg je in de doos. Neem dan het kaartje met het spookschip, draai het naar de waterkant en bedek daarmee een van de spookschepen in de piratenbaai.

### Heb je geen spookkanon?

Nu moet je beslissen of je toch wilt vechten of liever de benen neemt.

- **Vluchten:** Draai het kaartje met het spookschip gewoon weer om. Maar onthoud goed waar het ligt!
- **Vechten:** Neem de geluksmunt en gooi hem omhoog, zodat hij weer op de tafel valt. Welke kant ligt boven?



### *Spookkapitein Witbaard:*

Wat een piratenpech! De spookpiraten hebben dit gevecht gewonnen. Zet spookkapitein Witbaard een stap in de richting van jullie schip.



### *Het verdreven spookschip:*

Groot piratengeluk! Je hebt het spookschip verjaagd! Neem dan het kaartje met het spookschip, draai het naar de waterkant en bedek daarmee één van de spookschepen in de piratenbaai.

## Talisman

Het stamhoofd van de eilandbewoners vertelt jullie over een magische talisman, waarvoor spookkapitein Witbaard schrik heeft. Leg het kaartje met de talisman op het groene veld van het spookeiland.



Als jullie twee zulke kaartjes hebben, kunnen jullie die gebruiken om spookkapitein Witbaard te verjagen. Leg beide kaartjes weer in de doos en zet de spelfiguur een stap terug op zijn weg.

**Tip:** Als jullie twee kaartjes met een talisman hebben en spookkapitein Witbaard nog op zijn startveld staat, gebeurt er niks en kunnen jullie de kaartjes later gebruiken.

## Spookkapitein Witbaard

O nee, jullie hebben de aandacht getrokken van spookkapitein Witbaard. Zet de spelfiguur een stap in de richting van jullie schip.



**Tip:** Onthoud goed waar het kaartje van spookkapitein Witbaard ligt, zodat jullie het niet per vergissing weer omdraaien.

Als je de zeekaartjes hebt omgedraaid en de acties uitgevoerd, draai je de openliggende zeekaartjes weer om.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.

## Einde van het spel

De wilde vlucht uit de piratenbaai is geslaagd,

- als jullie de vier spookschepen verdreven hebben voor spookkapitein Witbaard op het laatste veld van zijn weg aankomt.

Hoera! Jullie zijn een sterke piratenbemanning en hebben samen gewonnen! Nu kunnen jullie met de schat van spookkapitein Witbaard in alle rust naar huis varen.

*of*

- als spookkapitein Witbaard op het laatste veld van zijn weg komt en jullie de schat afhandig maakt, voor jullie de vier spookschepen uit de piratenbaai kunnen verjagen.

O nee! Het is jullie niet gelukt! Binnenkort komt er een nieuwe bemanning die opnieuw zal proberen om mét de schat uit de piratenbaai te vluchten.



### Geachte ouders, lieve kinderen

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

# La isla de los piratas

Una aventura de memoria y cooperación para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 5 y 99 años.

**Autor:** Cyril Fay  
**Ilustraciones** Claus Stephan  
**Duración del juego:** aprox. 15 minutos



Desde hace muchos años, hablan los piratas de todo el mundo sobre la historia del temido capitán Barbablanca. Tras haber dejado su opulento tesoro en la isla de los piratas, su barco se hundió presa de una horrible tormenta. Desde entonces, el espíritu de Barbablanca vigila el oro y convierte en fantasmas a todos aquellos barcos pirata que intentan hacerse con su tesoro.

No obstante, esta espeluznante leyenda de marineros no asusta al capitán Jack ni a la valerosa tripulación de su barco, la Furia de mar. Con valentía, se han hecho con el tesoro de Barbablanca y se apresuran ahora hacia su barco. Deben darse prisa ya que el espíritu del capitán les pisa los talones y en el horizonte se divisa ya la flota fantasma.

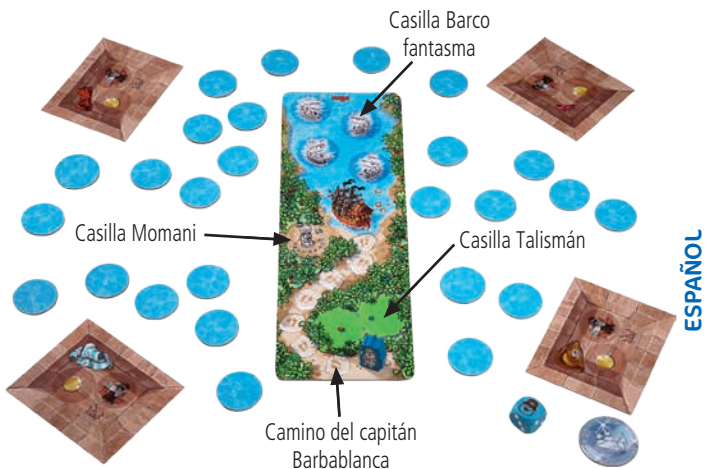
¿Sois lo suficientemente listos, valientes y afortunados como para ahuyentar a toda la flota junto con el capitán Jack? En ese caso, ¡tened cuidado y daos prisa! Si lográis huir de la isla de los piratas, seréis los piratas más valientes y ricos de los siete mares.

## Contenido del juego

- 1 tablero isla pirata
- 1 capitán pirata Barbablanca
- 30 fichas de mar
- 1 moneda del destino
- 4 cofres del tesoro
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

## Preparación del juego

Situa la isla de los piratas (el tablero) en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de mar boca abajo y repartidlas alrededor del tablero. Situa el espíritu del capitán Barbablanca en la casilla de salida de su camino. Cada jugador coloca delante de sí mismo un cofre. Preparad el dado y la moneda del destino.



## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj y comienza el jugador que mejor imite los horripilantes gestos de un pirata.

### Exploración de la isla de los piratas

Para poder escapar con el tesoro, tenéis que encontrar un camino en la isla. Para ello, primero tendréis que tirar el dado por turnos.

#### ¿Qué muestra el dado?



- **El capitán pirata Barbablanca:**

¡Oh, no! ¡Has despertado al espíritu del capitán Barba blanca! Avanza con la figura un paso hacia vuestro barco.

- **1, 2 ó 3 puntos:**

Avanzas por la isla lentamente y con cuidado. Conforme a la puntuación del dado, dale la vuelta a una, dos o tres fichas de mar. Como buena tripulación, podéis aconsejaros unos a otros sobre la / las fichas a las que darles la vuelta

Cuando les hayas dado la vuelta, puedes realizar las acciones.

### Búsqueda de las monedas y expulsión de los barcos fantasmas

Hay 7 tipos de fichas de mar que desencadenan distintos efectos y acciones:

#### Agua

Qué lástima, aquí sólo hay agua y un par de pulpos y peces. Dale la vuelta de nuevo a la ficha.





## Moneda de calavera

¡Qué suerte! ¡Has encontrado una de las monedas del espíritu pirata! Coge la moneda y ponla en la casilla correspondiente de tu cofre del tesoro.



**Atención:** sólo puedes disponer de una moneda de calavera. Si ya cuentas con una, no podrás cogerla y deberás darle de nuevo la vuelta a la ficha.

## Cañón fantasma

Únicamente con la ayuda de un cañón se puede ahuyentar a los barcos fantasmas. No obstante, estos están altamente controlados por la tripulación pirata de Barbablanca. Sólo podréis distraer a la guardia con una moneda de calavera.



### ¿Tienes una moneda de calavera en el cofre del tesoro?

¡Perfecto! Puedes utilizarla. Devuelve esta ficha a la caja y coloca el cañón fantasma en el lugar correspondiente de tu cofre.

### ¿No dispones de ninguna moneda calavera?

Qué lástima, no podrás coger el cañón sin despistar a la guardia. Dale la vuelta de nuevo a la ficha.

**Atención:** sólo puedes disponer de un cañón fantasma. Si ya cuentas con uno, no podrás cogerlo y deberás darle de nuevo la vuelta a la ficha.

## Estatua Momani

Los nativos de la isla tienen una deidad, llamada Momani, que les trae suerte. A vosotros también os ayudará. Coloca la ficha con la estatua Momani en la casilla correspondiente de la isla fantasma hasta que la vayáis a utilizar. Ahí podréis acumular varias fichas de este tipo. En caso de que no hayas tenido suerte con el dado, por ejemplo, porque ha salido el capitán Barbablanca en un mal momento,



entonces podrás emplear una estatua Momani, devolviendo la ficha a la caja y tirando de nuevo el dado.

### Barco fantasma

La cosa se pone seria. Te has topado con un barco fantasma.



#### ¿Tienes un cañón fantasma?

¡Fuerza pirata! Puedes emplear el cañón para ahuyentar al barco. La ficha del cañón se devuelve a la caja y coges la ficha del barco fantasma, le das la vuelta para que se vea el lado del agua y ocultas con ello el barco en el mar.

#### ¿No tienes ningún cañón fantasma?

En ese caso, debes decidir si deseas luchar o si prefieres huir.

- **Huida:** dale la vuelta de nuevo a la ficha del barco pirata, pero recordad dónde está situada.
- **Lucha:** coge la moneda del destino y tirla hacia arriba para que caiga en la mesa. ¿Qué lado ha caído hacia arriba?



#### ***El fantasma del capitán Barbablanca:***

¡Qué mala suerte! Los piratas fantasma han ganado esta batalla. Haz avanzar un paso al capitán Barbablanca en dirección a vuestro barco.



#### ***El barco fantasma ahuyentado:***

¡Qué suerte! Has ahuyentado al barco fantasma. Coges la ficha del barco fantasma, le das la vuelta para que se vea el lado del agua y ocultas con ello el barco en el mar.

## Talismán

El jefe de los habitantes de la isla os ha contado algo acerca de un talismán mágico con el que se puede ahuyentar al espíritu del capitán Barbablanca. Coloca la ficha con el talismán en la casilla verde de la isla fantasma.



Si habéis encontrado dos fichas de este tipo, podéis emplearlas para alejar al espíritu del capitán Barbablanca. Devuelve ambas fichas a la caja y haz retroceder un paso a la figura.

**Nota:** en caso de que dispongáis de las dos fichas talismán y el capitán Barbablanca se encuentre aún en la casilla de salida, no ocurrirá nada y os quedaréis con las fichas hasta que queráis utilizarlas.

## Fantasma del capitán Barbablanca

Oh no, has atraído la atención del capitán Barbablanca. Haz avanzar la figura un paso en dirección a vuestro barco.



**Nota:** memorizad bien dónde se encuentra la ficha con el fantasma del capitán para que no volváis a levantarla.

Después de levantar las fichas de mar y realizar sus acciones, das de nuevo la vuelta a aquellas fichas que aún estén boca arriba.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que deberá tirar el dado.



## Finalización del juego

La salvaje huida del golfo de los piratas termina

- cuando hayáis ahuyentado a los cuatro barcos fantasma antes de que el espíritu del capitán Barbablanca llegue a la última casilla de su camino.

¡Hurra, sois una tripulación fuerte y habéis ganado juntos! Ahora podéis volver tranquilamente a casa con el tesoro del capitán Barbablanca.

*O bien*

- si el capitán Barbablanca llega a la última casilla de su camino y os arrebató el tesoro antes de que consigáis que los cuatro barcos fantasma emprendan la huida del golfo.

¡Qué lástima! No lo habéis conseguido, pero pronto llegará una nueva tripulación que intentará de nuevo salir con el tesoro del golfo de los piratas.



### 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.

# Fuga dalla baia dei pirati



Un'avventura di memoria e cooperazione per 2-4 abili pirati da 5 a 99 anni.

**Autore:** Cyril Fay  
**Illustrazioni:** Claus Stephan  
**Durata del gioco:** 15 minuti circa



Da tempo immemore i pirati di tutto il mondo raccontano la storia del temibile capitano pirata Barbabianca. Si narra che, dopo aver trasportato il suo enorme tesoro nella baia dei pirati, una forte tempesta abbia fatto affondare la sua nave. Da allora il fantasma di Barbabianca veglia sull'oro e trasforma in navi fantasma tutti i velieri che sorprende mentre sono intenti a dare la caccia al suo tesoro. Ma il capitano Jack e l'intrepida ciurma della sua nave, il Cetriolo di Mare, non si fanno certo spaventare da questo terrificante racconto di marinai. Con coraggio recuperano il tesoro di Barbabianca e si affrettano a fare ritorno alla nave. Ma, corpo di mille balene, che cannonata! Il fantasma del capitano li tallona da vicino e all'orizzonte si intravede già la flotta fantasma.

Avete coraggio, ingegno e fortuna a sufficienza per aiutare il capitano Jack a sbaragliare tutte le navi fantasma? Fate dunque attenzione e affrettatevi! Se riuscite a fuggire dalla baia dei pirati verrete celebrati come i pirati più ricchi e coraggiosi dei sette mari.



## Dotazione del gioco

- 1 tabellone di gioco baia dei pirati
- 1 figura di gioco fantasma del capitano Barbabianca
- 30 dischetti mare
- 1 moneta del destino
- 4 cartelle di raccolta forziere del tesoro
- 1 dado
- 1 istruzioni per giocare

## Preparazione del gioco

Mettete la baia dei pirati (= tabellone di gioco) al centro del tavolo. Mescolate i dischetti mare coperti e disponeteli attorno al tabellone di gioco. Sistemate il fantasma del capitano Barbabianca sulla casella di partenza del suo percorso. Ciascun giocatore mette un forziere del tesoro (= cartella di raccolta) davanti a sé. Tenete pronti il dado e la moneta del destino.



## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che fa la smorfia da pirata più feroce

### Esplorare la baia dei pirati

Per riuscire a scappare con il tesoro bisogna trovare una via d'uscita dalla baia dei pirati. Per riuscirci tira per prima cosa il dado pirata.

### Cosa è uscito sul dado?



- **Il fantasma del capitano Barbabianca:**

Oh no! Hai risvegliato il fantasma del capitano Barbabianca! Fai avanzare la figura di gioco di una casella in direzione della vostra nave.

- **1, 2 o 3 punti:**

Ti stai aggirando di soppiatto per la baia. Gira uno, due o tre dischetti mare in successione, in base ai punti usciti sul dado. Come tutte le ciurme che si rispettino, anche voi potete consultarvi su quale/quali dischetti mare girare.

Dopo aver girato uno, due o tre dischetti mare, puoi eseguire le azioni corrispondenti.

### Cercare le monete dei teschi e mettere in fuga le navi fantasma

Le 7 tipologie di dischetti mare attivano diversi effetti e azioni:

#### Dischetto nullo

Peccato, qui c'è solo acqua, dove nuotano polipi e pesciolini. Gira di nuovo il dischetto mare.



## Moneta del teschio

Che megafortuna! Hai trovato una moneta del teschio dei pirati fantasma! Prendila e mettila sulla casella corrispondente del tuo forziere del tesoro.



**Attenzione:** non puoi possedere più di una moneta del teschio. Se il tuo forziere del tesoro ne contiene già una, devi rigirare il dischetto in questione.

## Cannone fantasma

Per mettere in fuga le navi fantasma ci vuole un cannone fantasma. Ma i cannoni vengono sorvegliati a vista dalla ciurma fantasma di Barbabianca. Per distrarre le guardie vi serve una moneta del teschio.



## Hai una moneta del teschio nel tuo forziere del tesoro?

Per mille balene! In tal caso puoi utilizzare la tua moneta. Il dischetto con la moneta del teschio viene riposto nella scatola; in cambio puoi sistemare il cannone fantasma sulla casella corrispondente del tuo forziere del tesoro.

## Non hai una moneta del teschio?

Peccato, purtroppo non sei riuscito a distrarre le guardie del cannone fantasma e non ti è concesso di prenderlo. Quindi rigira il dischetto.

**Attenzione:** non puoi possedere più di un cannone fantasma. Se il tuo forziere del tesoro ne contiene già uno, devi rigirare il dischetto in questione.

## Statua di Momani

Gli abitanti dell'isola venerano una divinità portafortuna di nome Momani, che verrà anche in vostro soccorso.

Metti il dischetto con la statua di Momani sulla casella corrispondente dell'isola fantasma. Il dischetto starà lì fino a quando qualcuno non deciderà di usarlo. Su questa casella





potete anche accumulare più dischetti di questo tipo. Se non hai fortuna con il dado, ad esempio perché nel momento sbagliato esce il fantasma del capitano Barbabianca, puoi utilizzare uno dei dischetti con la statua di Momani. Metti il dischetto nella scatola e tira di nuovo il dado.

## Nave fantasma

Adesso si fa sul serio. È giunto il momento di affrontare una nave pirata.



### Hai un cannone fantasma?

Ottimo! Puoi utilizzare il cannone fantasma per mettere in fuga la nave pirata. Il dischetto con il cannone fantasma viene riposto nella scatola. Prendi il dischetto con la nave fantasma, giralo con il lato del mare in vista e copri con esso una delle navi fantasma della baia dei pirati.

### Non hai un cannone fantasma?

In tal caso devi decidere se vuoi battersi comunque o se preferisci scappare.

- **Scappare:** ti basta girare di nuovo il dischetto con la nave fantasma. Cercate però di non dimenticarne la posizione!
- **Battersi:** prendi la moneta del destino e lanciala in modo da farla cadere sul tavolo. Quale lato è uscito?



### *Fantasma del capitano Barbabianca:*

Che megafortuna! Stavolta i pirati fantasma hanno avuto la meglio. Fai avanzare il fantasma del capitano Barbabianca di una casella in direzione della vostra nave.



### *La nave pirata messa in fuga:*

Che megafortuna! Sei riuscito a costringere la nave fantasma alla fuga. Prendi il dischetto con la nave fantasma, giralo con il lato del mare in vista e copri con esso una delle navi fantasma della baia dei pirati.

## Il talismano

Il capo degli abitanti dell'isola vi ha raccontato di un talismano magico che ha il potere di spaventare il fantasma del capitano Barbabianca. Metti il dischetto con il talismano sulla casella verde dell'isola fantasma.



Una volta scoperti due dischetti di questo tipo, potete usarli per ricacciare indietro il fantasma del capitano Barbabianca. Metti i due dischetti nella scatola e fai retrocedere di una casella la figura di gioco lungo il suo percorso.

**Consiglio:** se avete raccolto due dischetti con il talismano e il fantasma del capitano Barbabianca si trova ancora sulla casella di partenza, non accade nulla; potete tenere i dischetti fino a quando non decidete di utilizzarli.

## Il fantasma del capitano Barbabianca:

Oh no, il fantasma del capitano Barbabianca si è accorto della tua presenza. Sposta la figura di gioco di una casella in direzione della vostra nave.



**Consiglio:** cercate di ricordare la posizione del dischetto con il fantasma del capitano Barbabianca per non scoprirlo di nuovo per sbaglio.

Dopo aver eseguito le azioni indicate dai dischetti mare, rigira quelli che sono rimasti scoperti.

Il turno passa quindi al giocatore seguente, che tira il dado.

## Fine del gioco

La caotica fuga dalla baia dei pirati finisce:

- quando avete costretto le quattro navi fantasma alla fuga prima che il fantasma del capitano Barbabianca abbia raggiunto l'ultima casella del suo percorso.

Urrà! Siete una banda di pirati di prim'ordine e avete riportato insieme la vittoria! Adesso potete tranquillamente fare rotta verso casa con il tesoro del capitano Barbabianca.

*oppure*

- quando il fantasma del capitano Barbabianca raggiunge l'ultima casella del suo percorso e vi strappa il tesoro prima che siate riusciti a sbaragliare le quattro navi fantasma dalla baia dei pirati.

Ahi ah! Purtroppo non ce l'avete fatta! Ma presto sarà il turno di una nuova ciurma, che tenderà a sua volta di fuggire dalla baia dei pirati con il tesoro.

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

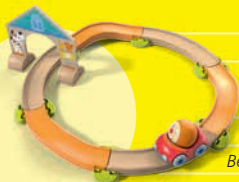
sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

# 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

 **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!

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



**HABA**<sup>®</sup>

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

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