



Sleepy Castle · Château Bel-endormi
Burcht Sluimerschat · El castillo durmiente
Il castello del tesoro addormentato

HABA[®]

Burg Schlummerschatz

Ein ungewöhnliches Memospiel für 1 - 4 listige Langfinger von 4 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielidee

Still ruht die Burg Schlummerschatz in tiefer Nacht. Alle Bewohner schlafen fest und bemerken nicht, wie flinke Räuber um die Mauern schleichen. Nur die 12 Wächter des sagenhaften Burgschatzes machen kein Auge zu – oder vielleicht doch einmal kurz? Wenn ein Langfinger zwei der Schatzwächter dabei erwischt, wie sie einnicken, kann er den von ihnen bewachten Schatz stibitzen. Dazu müsst ihr aber die richtigen Schatzwächter-Plättchen aufdecken und die Jagd nach den wertvollen Schatzmünzen kann beginnen ...

Spielinhalt

12 Schlafmützen-Plättchen, 12 Schatzwächter-Plättchen,
24 Schatzmünzen, 1 Spielanleitung



DEUTSCH Spielvorbereitung

Mischt die Plättchen mit den Schlafmützen (gelbe Rückseite) verdeckt und legt sie mit dem HABA-Logo nach oben in einem Raster von 3 x 4 Plättchen aus. Die Plättchen mit den Schatzwächtern (grüne Rückseite) legt ihr beliebig und offen in einem Ring um die Schlafmützen. Lasst dabei immer etwas Abstand zwischen ihnen. Verteilt nun die 24 Schatzmünzen beliebig zwischen den einzelnen Schatzwächter-Plättchen. Dabei müssen zwischen zwei Wächtern immer mindestens 1 und maximal 3 Münzen liegen.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Decke zwei der Schlafmützen-Plättchen auf. Die beiden entsprechenden Schatzwächter im Ring schlafen daraufhin sofort ein. Nun musst du schauen, ob diese beiden Wächter gemeinsam einen Schatz bewachen:

- Liegen die beiden Schatzwächter-Plättchen im Ring nebeneinander und bewachen somit zusammen einen Schatz, darfst du alle zwischen ihnen ausliegenden Münzen nehmen und vor dir ablegen. Dann drehst du die beiden Schlafmützen-Plättchen in der Mitte wieder um.



- Liegen die beiden Schatzwächter-Plättchen zwar nebeneinander, aber die Münzen wurden schon stibitzt, so hast du Pech gehabt. Drehe die beiden Schlafmützen-Plättchen wieder um.



- Liegen zwischen den beiden Schatzwächter-Plättchen noch andere Schatzwächter-Plättchen, kannst du den Schatz nicht stibitzen. Drehe die beiden Schlafmützen-Plättchen wieder um.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Schatzmünzen stibitzt wurden. Der Spieler, der die meisten Schatzmünzen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel und ist der Oberräuber von Burg Schlummerschatz.

Variante für einen Spieler:

Es gelten die Regeln des Grundspieles bis auf folgende Änderungen:

- Du darfst dir die 12 Schlafmützen-Plättchen ca. 30 Sekunden ansehen. Erst dann drehst du sie um und das Spiel beginnt.
- Immer nachdem du 2 Schlafmützen-Plättchen aufgedeckt hast, musst du diese und ein beliebiges Schatzwächter-Plättchen aus dem Wächter-Ring umdrehen. Überlege gut, welches Schatzwächter-Plättchen du umdrehst, denn Münzen, die neben schon umgedrehten Schatzwächter-Plättchen liegen, kannst du jetzt nicht mehr stibitzen.

Das Spiel endet, wenn du alle Schatzwächter-Plättchen umgedreht hast. Wie viele Schatzmünzen konntest du erbeuten? Hast du mehr Münzen stibitzt, als die Wächter beschützen konnten?

Tipp: Noch kniffliger wird das Spiel, wenn du die Schlafmützen-Plättchen vor dem Spiel nicht ansiehst.

Sleepy Castle

An unusual memory game for 1 to 4 crafty thieves between 4 and 99 years old.

The author: Heinz Meister
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 10 minutes



Game Idea

The castle treasure trove is quiet in the dead of night. All of the residents are fast asleep and do not notice the nimble robber sneaking around the walls. Only the 12 guardians of the legendary castle's treasure do not sleep - or perhaps they do just for a moment? When a light-fingered thief catches two guards nodding off, he can steal the treasure that they're supposed to guard. You have to uncover the right sleepyhead chips before the hunt for the precious treasure coins can begin. The goal is to be capture the most treasures!

Contents

12 sleepyhead cards, 12 treasure guards cards, 24 treasure coins,
1 set of instructions

Preparation of the Game

Shuffle the sleepyhead cards (yellow back) face down and place them with the HABA logo facing up in a grid of 3 x 4 cards. Place the treasure guard cards (green back) anywhere in a ring around the sleepyheads. Make sure to keep some distance between them. Now distribute the 24 treasure coins wherever you like between the individual treasure guard cards. There must always be at least 1 and a maximum of 3 coins between two guards.



How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts. Turn over two sleepyhead cards. Both corresponding treasure guards in the ring will then fall asleep immediately. Now you have to see if these two guards jointly guard a treasure:

- If the two treasure guard cards in the ring are next to each other, thus jointly guarding a treasure, you must take all of the coins that lie in between them and place them in front of you. Then turn the two sleepyhead cards in the middle over again.



- If the two treasure guard cards were next to each other, but somebody's already nicked the coins, then you're out of luck. Turn the two sleepyhead cards over again.



- If further sleepyhead cards are between both uncovered sleepyhead cards, then you cannot steal the treasure. Turn the two sleepyhead chips over again.



Then the next player takes their turn.



End of the Game

The game ends when all of the treasure coins have been pilfered. The player with the most treasure coins in front of them wins the game and is the best Sleepy Castle Treasure Trove thief.



ENGLISH

Single player variation

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- You can look at the 12 sleepyhead cards for about 30 seconds. Only then can you turn them over and start playing.
- Always make sure that once you have uncovered 2 sleepyhead cards, you then need to turn these two over and also turn over one treasure guard card from the guard ring.

Think carefully about which treasure guard card to turn over, as you won't be able to steal the coins that are adjacent to the already covered treasure guard cards.

The game ends when you've turned all of the guard cards over. How many treasure coins were you able to capture? Did you pilfer more coins than the guards could protect?

Tip: The game is even trickier if you do not look at the sleepyhead cards before the game.

Château Bel-endormi



Un jeu de mémoire original pour 1 à 4 rusés brigands de 4 à 99 ans.

Auteure : Heinz Meister
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 10 minutes



FRANÇAIS

Idée

Le château Bel-endormi s'élève, paisible, dans la nuit noire. Tous ses habitants dorment à poings fermés. Ils n'entendent pas les agiles brigands longer les murs sur la pointe des pieds... Seuls les 12 gardiens du fabuleux trésor du château ne clignent même pas des yeux... Même pas pour une petite seconde ? Si un brigand surprend deux gardiens en train de sommeiller, il pourra dérober le trésor qu'ils surveillent. Pour cela, il vous faut retourner les bonnes plaquettes des gardiens endormis et la chasse au trésor peut commencer...

Contenu du jeu

12 plaquettes de gardiens endormis, 12 plaquettes de gardiens éveillés, 24 pièces du trésor, 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélangez les plaquettes avec les gardiens endormis (verso beige) faces cachées et déposez-les avec le logo HABA vers le haut sur 3 rangées de 4 plaquettes. Formez au hasard un cercle avec les plaquettes des gardiens éveillés (verso vert) autour des plaquettes avec les dormeurs en laissant un peu d'espace entre chacune d'entre elles. Répartissez les 24 pièces du trésor au hasard entre les différentes plaquettes des gardiens éveillés. Il doit toujours y avoir entre 1 et 3 pièces entre deux gardiens éveillés.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Retourne deux plaquettes de gardiens endormis. Les deux gardiens correspondants situés dans le cercle s'endorment immédiatement. Vérifie si ces deux gardiens surveillent le même trésor :

- si les deux plaquettes des gardiens éveillés sont côte à côté dans le cercle et qu'ils surveillent donc le même trésor, tu peux prendre toutes les pièces situées entre eux et les déposer devant toi. Retourne ensuite les deux plaquettes avec les gardiens endormis au milieu, faces cachées.



- Si les deux plaquettes de gardiens éveillés sont certes l'une à côté de l'autre, mais que les pièces ont déjà disparu : pas de chance ! Retourne les deux plaquettes avec les gardiens endormis, faces cachées.



- S'il y a d'autres gardiens éveillés entre les deux plaquettes de gardiens convoitées, tu ne peux pas récupérer le trésor. Retourne les deux plaquettes avec les gardiens endormis au milieu, faces cachées.



C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque toutes les pièces du trésor ont été récupérées. Le joueur qui a le plus de pièces du trésor devant lui gagne le jeu et est le brigand en chef du château Bel-endormi.

Variante pour un joueur

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Tu as le droit de regarder les 12 plaquettes avec les gardiens endormis pendant environ 30 secondes. Retourne les plaquettes faces cachées et le jeu peut commencer.
- À chaque fois que tu retournes 2 plaquettes avec les gardiens endormis, tu dois retourner ces plaquettes et n'importe quelle plaquette de gardien éveillé dans le cercle des gardiens. Réfléchis bien quelle plaquette de gardien éveillé tu veux retourner, puisque tu ne pourras plus voler les pièces situées à côté des plaquettes de gardiens éveillés déjà retournés.

Le jeu s'achève quand tu as retourné toutes les plaquettes de gardiens éveillés. Combien de pièces as-tu récupérées ? As-tu réussi à voler plus de pièces que les gardiens ne pouvaient protéger ?

Astuce : pour rendre le jeu encore plus difficile, ne regarde pas les plaquettes avec les gardiens endormis avant de jouer !

Burcht Sluimerschat



Een ongewoon geheugenspel voor 1 tot 4 listige dieven van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelidee

Stil rust Burcht Sluimerschat in de donkere nacht. Alle bewoners slapen en merken niet hoe behendige rovers rond de muren sluipen. Enkel de 12 bewakers van de legendarische burchtschat doen geen oog dicht – of misschien soms toch, heel eventjes? Als een inbreker twee wachters betrapt terwijl ze knikkebollen, kan hij de schat jatten. Daartoe moeten jullie echter de juiste bewakerkaartjes omdraaien. De jacht op de waardevolle munten uit de schat kan beginnen ...

Spelinhoud

12 slaapkopkaartjes, 12 bewakerkaartjes, 24 munten uit de schat, 1 handleiding



Spelvoorbereiding

Meng de kaartjes met de slaapkoppen (gele achterkant) en leg ze met het HABA-logo naar boven in een patroon van 3 x 4 kaartjes. De bewakerkaartjes (groene achterkant) leg je willekeurig en met de afbeelding naar boven in een kring rond de slaapkoppen. Laat telkens wat plaats ertussen. Verdeel nu de 24 munten willekeurig tussen de bewakerkaartjes. Tussen twee bewakers leg je altijd minstens één en een maximum 3 munten.



Spelverloop

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De oudste speler begint. Draai twee slaapkopkaartjes om. De twee overeenkomstige bewakers in de kring vallen hierdoor meteen in slaap. Kijk nu of deze twee bewakers samen een schat bewaken.

- Als beide bewakerkaartjes in de kring naast elkaar liggen en dus samen een schat bewaken, mag je alle munten tussen hen nemen en voor je leggen. Dan draai je beide slaapkopkaartjes in het midden weer om.



- Als de twee bewakerkaartjes weliswaar naast elkaar liggen, maar de munten al gestolen werden, heb je pech. Draai de beide slaapkopkaartjes dan weer om.



- Als tussen de beide bewakerkaartjes nog andere bewakerkaartjes liggen, kan je de schat niet jatten. Draai de beide slaapkopkaartjes dan weer om.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle munten gestolen zijn. De speler die de meeste munten voor zich heeft liggen, wint het spel en is de hoofdrover van Burcht Sluimerschat.

Variant voor één speler

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je mag ca. 30 seconden naar de slaapkopkaartjes kijken. Pas dan draai je ze om en begint het spel.
- Telkens als je 2 slaapkopkaartjes hebt omgedraaid, moet je deze en een willekeurig bewakerkaartje uit de kring omdraaien. Denk goed na welk bewakerkaartje je omdraait, want munten die naast een omgedraaid kaartje liggen, kun je niet meer jatten.

Het spel eindigt als je alle bewakerkaartjes hebt omgedraaid. Hoeveel munten kon je stelen? Heb je meer munten gejat dan de wachters nog bewaken?

Tip: het spel wordt moeilijker als je vóór het begin niet naar de slaapkopkaartjes kijkt.



El castillo durmiente



Un juego diferente de memoria para 1 - 4 ladronzuelos astutos, con edades entre los 4 y 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



El juego

En silencio descansa el castillo durmiente en plena noche. Sus habitantes duermen profundamente, sin percatarse de cómo los rápidos ladrones se cuelan a hurtadillas por entre los muros. Los 12 guardas del legendario tesoro del castillo son los únicos que no pegan ojo... ¿o quizás un ratito? Cuando un ladronzuelo pill a dos de los guardas dando una cabezada, puede aprovechar y hacerse con el tesoro. Para ello, debéis levantar la carta correcta y comenzar la caza de las valiosas monedas...

Contenido del juego

12 cartas con dormilones, 12 cartas con guardas del tesoro, 24 monedas, 1 instrucciones del juego



Preparativos

Mezclad boca abajo las cartas con dormilones (con reverso amarillo) y colocadlas con el logo HABA hacia arriba en un cuadrado de 3 x 4 cartas. Alrededor de ellas, situad en círculo y aleatoriamente las cartas con los guardas (con reverso verde), dejando un poco de espacio entre ellas. A continuación, colocad las 24 monedas entre estas cartas de forma que haya un mínimo de 1 y un máximo de 3 monedas entre cada una.



ESPAÑOL

¿Cómo se juega?

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj y comienza el jugador de mayor edad. Levanta dos de las cartas con dormilones. En ese momento, los dos guardas correspondientes del círculo se quedan dormidos y deberás mirar si estos guardas están vigilando juntos algún tesoro:

- Si las dos cartas con guardas se encuentran una al lado de la otra en el círculo y vigilan de esta forma un tesoro, puedes coger todas las monedas que se encuentren entre ellas y situarlas delante de ti. A continuación, vuelves a dar la vuelta a las dos cartas con dormilones.



- Si las dos cartas con guardas se encuentran juntas pero las monedas ya han sido robadas... has tenido mala suerte. Vuelve a dar la vuelta a las dos cartas con dormilones.



- Si entre las dos cartas con guardas hay cartas con dormilones, entonces no puedes robar el tesoro. Vuelve a dar la vuelta a las dos cartas con dormilones.



A continuación, será el turno del siguiente jugador.



Final del juego

El juego termina cuando se hayan robado todas las monedas. Ganará el jugador que más monedas tenga y que se haya coronado como el ladrón principal del castillo durmiente.

Variante para un jugador

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Puedes observar las 12 cartas con dormilones durante 30 segundos y, a continuación, las pones boca abajo para comenzar el juego.
- Después de destapar 2 cartas con dormilones, deberás darles la vuelta y dar la vuelta también a la carta con guarda que prefieras. Piensa bien a qué carta quieres dar la vuelta, ya que no podrás robar las monedas que se encuentren junto a cartas con guardas ya destapadas.

El juego concluirá cuando hayas dado la vuelta a todas las cartas con guardas. ¿De cuántas monedas te has podido incautar? ¿Has podido robar más monedas de las que han vigilado los guardas?

Nota: aumentará la dificultad del juego si no miras las cartas con dormilones antes de comenzar.



Il castello del tesoro addormentato



Un originale gioco di memoria per 1-4 abili ladruncoli da 4 a 99 anni.

Autrice: Heinz Meister
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: ca. 10 minuti



Idea e scopo del gioco

È notte fonda, e nel castello del tesoro addormentato regna la quiete. Tutti gli abitanti dormono profondamente e non si accorgono dei lesti furfanti che si stanno intrufolando tra le mura. Solo le 12 guardie del favoloso tesoro del castello non cedono al sonno... o forse invece lo fanno, giusto per un attimo? Il ladruncolo che coglie due delle guardie del tesoro assopite può sottrarre il tesoro che custodiscono. Per farlo dovete però scoprire le tessere delle guardie giuste, solo così la caccia alle preziose monete del tesoro può iniziare...

Dotazione del gioco

12 tessere dei dormiglioni, 12 tessere delle guardie,
24 monete del tesoro, 1 istruzioni di gioco

Prima di iniziare a giocare

Mescolate le tessere dei dormiglioni (dorso giallo) coperte e disponetele in una griglia da 3 x 4 tessere con il logo HABA rivolto verso l'alto. Disponete le tessere delle guardie (dorso verde) scoperte a piacere, formando un cerchio attorno ai dormiglioni. Le tessere devono essere leggermente distanziate l'una dall'altra. Distribuite quindi le 24 monete del tesoro a piacere tra le tessere delle guardie, in modo tale che tra una guardia e l'altra vi siano un minimo di una e un massimo di tre monete.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più grande di età. Scopri due tessere dei dormiglioni. Le due guardie del tesoro corrispondenti che stanno nel cerchio si addormentano all'istante. Osserva ora se queste due guardie sorvegliano insieme un tesoro:

- se le due guardie corrispondenti sono vicine nel cerchio e sorvegliano insieme un tesoro, puoi prendere tutte le monete che si trovano tra di loro e posizzarle davanti a te. Gira quindi di nuovo le due tessere dei dormiglioni scoperte al centro.



- Se le due tessere delle guardie sono vicine, ma le monete sono già state sottratte, hai avuto sfortuna. Gira di nuovo le due tessere dei dormiglioni.



- Se le due tessere delle guardie sono separate da altre tessere, non puoi rubare il tesoro. Gira di nuovo le due tessere dei dormiglioni.



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le monete del tesoro sono state rubate. Il giocatore che ha il maggior numero di monete del tesoro davanti a sé vince il gioco e diventa così il massimo furfante del castello del tesoro addormentato.

Variante per un giocatore

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Puoi osservare le 12 tessere dei dormiglioni per circa 30 secondi. Quindi girale e inizia a giocare.
- Dopo che hai scoperto 2 tessere dei dormiglioni, devi girare sempre sia queste che una tessera delle guardie a piacere nel cerchio delle guardie. Rifletti bene su quale tessera delle guardie girare, perché non puoi più sottrarre le monete che si trovano accanto a tessere delle guardie girate.

Il gioco finisce quando hai girato tutte le tessere delle guardie. Quante monete del tesoro sei riuscito ad accumulare? Hai rubato più monete di quelle che le guardie sono riuscite a proteggere?

Consiglio: il gioco si fa ancora più duro se eviti di osservare le tessere dei dormiglioni prima di iniziare a giocare.

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 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 niet 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 alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

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.

Kedves Gyerek! Kedves Szülök!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**

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

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

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

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

HABA[®]

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

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