



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

Glücks- piraten

4320



Lucky Pirates • Pirates chanceux • Gelukspiraten
Piratas de la suerte • Pirati fortunelli

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2008

Glückspiraten

Ein Spiel für 2 - 4 Glückspiraten von 4 - 10 Jahren.

Spielidee: WorkART
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Überglücklich kehren die Glückspiraten von ihrer letzten Schatzsuche zurück. Dank einer Riesenportion Glück haben sie tatsächlich einen der größten und wertvollsten Schätze der Welt gefunden. Sofort segeln sie die nächste Schatzinsel an, um erneut ihr Glück zu versuchen.

Spielinhalt

- 4 Glückspiraten
- 7 Karten
- 17 Schätze
- 1 Würfel
- 2 Holzscheiben
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Die Glückspiraten ziehen würfelnd von Karte zu Karte. Erreicht ein Pirat eine der beiden Schatzinseln, bekommt er einen Schatz. Landen zwei oder mehr Piraten auf einer Karte, kommt es zusätzlich zu einem Piratenduell und der Gewinner erhält einen Schatz. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Schätze einzusammeln.

Spielvorbereitung

Legt alle Schätze als Vorrat in die Tischmitte. Um die Schätze herum legt ihr die sieben Karten (viermal Meer, zwei Schatzinseln, ein Piratenschiff) beliebig in einem Kreis aus. Jedes Kind nimmt sich einen Glückspiraten und stellt ihn auf das Piratenschiff. Haltet den Würfel und die beiden Holzscheiben bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute schon besonders viel Glück hatte, darf beginnen und ist der erste Würfler. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Ziehe deinen Glückspiraten um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jede Karte zählt ein Feld. Auf welcher Karte landet dein Glückspirat?

- **Auf einer der vier Meereskarten?**

So eine Piratenflaute! Auf dieser Karte passiert nichts.

- **Auf einer der beiden Schatzinseln?**

So ein Piratenglück! Du findest einen Schatz auf dieser Insel. Nimm einen Schatz aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab.



- **Auf dem Piratenschiff?**

So ein Piratenpech! Die frechen Piraten nehmen dir einen Schatz ab. Lege einen bereits gesammelten Schatz zurück in den allgemeinen Vorrat. Hast du noch keinen Schatz gesammelt, kannst du natürlich auch keinen abgeben!

Das Piratenduell

Wenn dein Glückspirat mit einem oder mehreren anderen Piraten auf derselben Karte steht, kommt es zum Piratenduell: Die Spieler lassen abwechselnd die beiden Holzscheiben auf den Tisch fallen. Landen beide mit der Schiffseite nach oben, bekommt der Spieler einen Schatz aus dem Vorrat! Ein Piratenduell dauert genau so lange, bis einem Spieler dieser Glückswurf gelingt.

Der Würfler beginnt, nimmt die beiden Holzscheiben in die Faust und lässt sie auf den Tisch fallen. Wie viele Schiffe sind auf beiden Holzscheiben zu sehen?

- **Kein oder ein Schiff?**

Leider kein Glück gehabt! Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, dessen Pirat ebenfalls auf derselben Karte steht, kommt jetzt an die Reihe. Er nimmt die beiden Holzscheiben in die Faust und lässt sie auf den Tisch fallen.

- **Zwei Schiffe?**

So ein glücklicher Glückspirat! Dieser Spieler gewinnt das Piratenduell und erhält zur Belohnung einen Schatz. Er nimmt einen Schatz aus dem Vorrat und legt ihn vor sich ab.



Achtung:

Ein Piratenduell kann bereits nach dem ersten Wurf vorbei sein - oder auch mehrere Runden dauern!!!

Anschließend ist das nächste Kind nach dem Würfler an der Reihe, würfelt und zieht seinen Piraten vorwärts.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind fünf Schätze eingesammelt hat und das Spiel gewinnt.

Die Illustratorin



Sabine Kraushaar wurde 1972 geboren und hat bereits als Kind immer gern gezeichnet. Sie studierte an der „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht und arbeitet seit 1995 freiberuflich als Illustratorin in den Bereichen Kinderbücher und Spiele. Sabine Kraushaar lebt mit ihrem Mann und den zwei Kindern Jesper und Jelle-Joris in Maastricht.

Habermaab game nr. 4320

Lucky Pirates



ENGLISH

A game for 2-4 lucky pirates ages 4-10.

Authors: WorkART
Illustrations: Sabine Kraushaar
Length of the game: approx. 10 minutes

The lucky pirates are over the moon as they return from their last successful treasure hunt! They have had loads of luck finding one of the biggest and most precious treasures of the world. They immediately sail off to the next treasure island to try their luck again. Who will be the first to collect five pieces of treasure?

Contents

- 4 lucky pirates
- 7 cards
- 17 treasures
- 1 die
- 2 wooden disks
- Set of game instructions



Game Idea

The lucky pirates roll the die and move from card to card. When a pirate reaches one of the two treasure islands he gets a treasure. If two or more pirates land on a card at the same time, a duel must be fought and only the winner gets the treasure. Aim of the game is to be the first to collect five pieces of treasure.

Preparation of the Game

Place all the treasure as provisions in the center of the table. Arrange the seven cards (4 x seaside, 2 treasure islands, one pirate ship) around the treasures in a circle. Each player takes a pirate and places him on the pirate ship. Get the die and both wooden disks ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been especially lucky today, may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

Move your pirate the number of dots shown on the die. Each card counts as a square. On which cards is your pirate now standing?

- **One of the four seaside cards?**

All is calm! Nothing happens when you are on this card.

- **One of the two treasure islands?**

Pirates' luck! You've found treasure on this island. Take a piece of treasure from the provisions and place it in front of you.

- **At the pirate ship**

Pirates' bad luck! The cheeky pirates pinch a treasure from you. Return one of your collected treasures back to the provisions. If you don't have any yet, obviously you can't return anything.



The pirates' duel

There will be a duel when your pirate reaches a card where there are already other pirates. Those players now throw the two wooden disks. If both disks show a ship, the player takes a piece of treasure from the provisions. A duel lasts as long as it takes for a player to make this lucky throw.

The player who has just rolled the die starts, takes both disks into his fist and lets them drop onto the table. How many ships appear on the disks?

- **One ship or none?**

Bad luck, sorry! It's the turn of the next player, in a clock-wise direction, whose pirate also stands on the card. He takes both disks and lets them drop on the table.

- **Two ships?**

Lucky pirate! This player wins the duel and takes a piece of treasure from the provisions as a reward. Place it in front of you.

Watch out:

A duel can be over after the first throw or it may last several rounds!

Then it's the turn of the next player to roll the die and move his pirate.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected five treasures thus winning the game.

The illustrator:

ENGLISH



Sabine Kraushaar was born in 1972. Since early childhood she has loved drawing. She studied at the „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht Netherlands and since 1995 has worked as a free-lance illustrator of picture books for children and games. Sabine Kraushaar lives with her husband and their two children, Jesper and Jelle-Joris in Maastricht.

Jeu Habermas n° 4320

Pirates chanceux

Un jeu pour 2 à 4 pirates chanceux de 4 à 10 ans.

Idée : WorkART
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Super contents, les pirates chanceux sont de retour de leur dernière chasse aux trésors. La chance étant de leur côté, ils ont trouvé l'un des plus gros et plus précieux trésors au monde. Ils mettent toutes voiles dehors et repartent illico presto pour la prochaine île aux trésors afin de tenter à nouveau leur chance.

Contenu du jeu

- 4 pirates chanceux
- 7 cartes
- 17 trésors
- 1 dé
- 2 pions en bois
- 1 règle du jeu



Idée

Les pirates chanceux avancent de carte en carte après avoir lancé le dé. Dès qu'un pirate arrive sur l'une des deux îles aux trésors, il récupère un trésor. Si deux ou plusieurs pirates atterrissent sur une même carte, ils s'affrontent dans un duel de pirates et le gagnant récupère un trésor. Le but du jeu est de récupérer en premier cinq trésors.

Préparatifs

Faire une réserve au milieu de la table avec tous les trésors. Poser en cercle autour des trésors les sept cartes (4 x la mer, 2 îles aux trésors, un bateau de pirate) dans n'importe quel ordre. Chaque joueur prend un pirate et le pose sur le bateau de pirate. Préparer le dé et les deux pions en bois.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu beaucoup de chance aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Avance ton pirate dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points du dé. Chaque carte compte pour une case. Sur quelle carte atterrit ton pirate ?

• Sur l'une des quatre cartes avec la mer ?

Quelle malchance de pirate ! Sur cette carte, il ne se passe rien.

• Sur l'une des deux cartes d'île ?

Quelle chance de pirate ! Sur cette île, tu vas trouver un trésor. Prends un trésor dans la réserve et pose-le devant toi.

- **Sur le bateau de pirate ?**

Quelle poisse de pirate ! D'insolents pirates te prennent un trésor. Remets dans la réserve un trésor déjà remporté. Si tu n'as encore pas récupéré de trésor, tu ne peux donc pas en redonner !

Le duel de pirates

Si ton pirate atterrit sur une carte sur laquelle il y a déjà un ou plusieurs pirates, il y a un duel de pirates. Chacun à leur tour, les joueurs font tomber les deux pions en bois sur la table. Si les deux pions montrent la face avec le bateau, le joueur prend un trésor dans la réserve. Un duel de pirate dure jusqu'à ce qu'un joueur obtienne deux faces bateau.

Le joueur qui vient juste d'avancer son pirate sur la carte commence : il prend les deux pions dans une main, ferme sa main et laisse tomber les pions sur la table. Combien de bateaux y-a-t-il sur les deux pions ?

- **Aucun ? Ou un bateau ?**

Pas de chance ! C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, dont le pirate se trouve aussi sur la carte. Il prend les deux pions en fermant sa main et les laisse tomber sur la table.

- **Deux bateaux ?** Quel pirate chanceux ! Ce joueur remporte le duel de pirates et prend en récompense un trésor dans la réserve. Il le pose devant lui.



Attention :

un duel de pirates peut se terminer tout de suite après avoir lancé une fois les pions ou durer aussi plusieurs tours !

Celui qui a lancé le dé en dernier le passe au joueur suivant et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré cinq trésors : c'est lui le gagnant.

L'illustratrice



Sabine Kraushaar est née en 1972 et depuis toute petite, a toujours aimé dessiner. Elle a étudié à Maastricht (Pays-Bas) à l'« Academie Beeldende Kunsten » et travaille en indépendante depuis 1995 comme illustratrice de jeux et de livres pour enfants. Sabine Kraushaar vit à Maastricht avec son mari et ses deux enfants Jesper et Jelle-Joris.

Habermaaß-spel Nr. 4320

Gelukspiraten

Een spel voor 2 - 4 gelukspiraten van 4 - 10 jaar.

Spelidee: WorkART
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: ca. 10 minuten

Dolgelukkig keren de gelukspiraten terug van hun laatste schatzoekersjacht. Dankzij hun reuzegeluk hebben ze daadwerkelijk een van de grootste en meest waardevolle schatten van de wereld gevonden. Meteen zeilen ze naar het volgende schateiland om opnieuw hun geluk te beproeven.

Spelinhoud

- 4 gelukspiraten
- 7 kaarten
- 17 schatten
- 1 dobbelsteen
- 2 houten schijven
- spelregels



Spelidee

De gelukspiraten trekken al dobbelend van de ene kaart naar de andere. Als een piraat een van de beide schateilanden bereikt, krijgt hij een schat. Komen twee of meer piraten op een kaart terecht, dan wordt een piratenduel uitgevochten en krijgt de winnaar een schat. Het doel van het spel is om als eerste vijf schatten te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Leg alle schatten als voorraad in het midden van de tafel. Rondom de schatten leggen jullie de zeven kaarten (vier zeeën, twee schat-eilanden en een piratenschip) in willekeurige volgorde in een cirkel. Ieder kind pakt een gelukspiraat en zet hem op het piratenschip. Leg de dobbelsteen en de beide houten schijven klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag het meeste geluk heeft gehad, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Zet je gelukspiraat kloksgewijs het gegooide aantal ogen vooruit. Iedere kaart telt voor één veld. Op welke kaart komt je gelukspiraat terecht?

- **Op een van de vier zeekaarten?**

Wat een piratensof! Op deze kaarten gebeurt niets.

- **Op een van de twee schateilanden?**

Wat een piratengeluk! Je vindt een schat op dit eiland. Pak een schat uit de voorraad en leg hem voor je neer.

- **Op het piratenschip?**

Wat een piratenpech! De brutale piraten pakken een schat van je af. Leg één van je reeds verzamelde schatten terug bij de voorraad. Als je nog geen enkele schat hebt verzameld, kan je natuurlijk ook geen schat teruggeven!

Het piratenduel

Als je gelukspiraat op een kaart terechtkomt waarop al één of meer piraten staan, wordt er een piratenduel gehouden: de spelers laten om de beurt de twee houten schijven op de tafel vallen. Als beide schijven een schip vertonen, krijgt de speler een schat uit de voorraad! Een piratenduel duurt net zo lang tot één van de spelers de geluksworp gooit.

De speler die zojuist zijn/haar gelukspiraat op de kaart heeft gezet, begint en pakt de twee houten schijven in zijn/haar gesloten hand en laat ze op de tafel vallen. Hoeveel schepen zijn op de beide houten schijven te zien?

- **Geen of één schip?**

Helaas geen geluk gehad! Kloksgewijs is nu de volgende speler, wiens piraat ook op de kaart staat, aan de beurt. Hij/zij pakt de beide houten schijven in zijn/haar vuist en laat ze op de tafel vallen.

- **Twee schepen?**

Wat een fortuinlijke gelukspiraat! Deze speler wint het piratenduel en krijgt als beloning een schat uit de voorraad en legt hem voor zich neer.



Opgelet:

Een piratenduel kan zowel na de eerste worp voorbij zijn of meerdere rondes duren!!!

Degene die als laatste heeft gegooid, geeft de dobbelsteen aan het volgende kind en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen vijf schatten heeft verzameld en zo het spel wint.

De illustratrice



Sabine Kraushaar werd in 1972 geboren en heeft van kindsbeen altijd graag getekend. Ze studeerde aan de „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht en is sinds 1995 werkzaam als freelance illustratrice op het gebied van kinderboeken en -spellen. Sabine Kraushaar woont met haar man en twee kinderen Jesper en Jelle-Joris in Maastricht.

Juego Habermas n.º 4320

Piratas de la suerte



Un juego para 2 - 4 piratas suertudos de 4 - 10 años.

Idea del juego: WorkART
Ilustraciones: Sabine Kraushaar
Duración de una partida: 10 minutos aprox.

Los piratas de la suerte regresan supercontentos de su última caza del tesoro. Han tenido una suerte gigantesca y han encontrado uno de los mayores y más valiosos tesoros del mundo. Y de nuevo se van pitando a probar suerte a la siguiente isla del tesoro.

Contenido

- 4 piratas de la suerte
- 7 cartas
- 17 tesoros
- 1 dado
- 2 discos de madera
- Instrucciones



ESPAÑOL

Idea del juego

Los piratas tiran el dado y van pasando de carta a carta. Si uno cae en una de las dos islas del tesoro coge un tesoro. Si dos o más piratas caen en la misma carta se baten en duelo y el ganador se lleva un tesoro. El objetivo es ser el primero en recopilar cinco tesoros.

Preparativos

Colocad todos los tesoros en el centro de la mesa. Colocad alrededor de ellos en círculo las siete cartas (cuatro mares, dos islas del tesoro y un barco pirata) en un orden cualquiera. Cada niño coge un pirata y lo coloca sobre el barco. Tened listos los discos de madera y el dado.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien ya haya tenido hoy mucha suerte. Si no os ponéis de acuerdo comienza el más pequeño tirando el dado.

Avanza con tu pirata el número de casillas que haya salido en el dado en el sentido de las agujas del reloj. Cada carta es una casilla. ¿En qué carta cae tu pirata?

- **¿En uno de los cuatro mares?**
¡Vaya rollo pirata! En esa carta no pasa nada.
- **¿En una de las dos islas del tesoro?**
¡Suerte de pirata! En esa isla encuentras un tesoro. Coge uno y colócalo delante tuyo.

- **¿En el barco pirata?**

¡Qué pirata malasuerte! Los descarados piratas te cogen un tesoro. Devuelve uno de tus tesoros al montón del centro.

¡Naturalmente si aún no has recopilado ninguno no puedes devolverlo!

El duelo pirata

Si tu pirata cae en una carta ya ocupada por uno o más piratas os debéis batir en duelo: tirad por turnos los dos discos de madera sobre la mesa. Si ambos discos muestran la cara del barco el jugador que haya tirado se lleva un tesoro. El duelo de piratas dura hasta que alguien saque las dos caras del barco.

Empieza el jugador que acaba de poner su pirata sobre la carta ocupada; tira los dos discos con el puño. ¿Cuántos barcos salen?

- **¿Uno o ninguno?**

¡Vaya, no ha tenido suerte! Ahora, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, tira los discos el siguiente jugador que también tenga un pirata sobre esa carta.

- **¿Dos barcos?**

¡Qué pirata suertudo! Ha ganado el duelo, se lleva como recompensa un tesoro del montón y lo pone delante suyo.

Atención:

¡El duelo pirata puede finalizar después de la primera tirada de los discos o bien durar varias rondas!

El último en tirar los dados se los pasa al siguiente y comienza una nueva vuelta.



Final del juego

El juego finaliza cuando un jugador haya recopilado cinco tesoros. Éste es el ganador.

La ilustradora

ESPAÑOL



Sabine Kraushaar nació en 1972 y ya de niña le gustaba mucho dibujar. Estudió en la Academia de Artes Plásticas de Maastricht y desde 1995 trabaja como profesional autónoma en los ámbitos de los libros infantiles y de los juegos. Sabine Kraushaar vive en Maastricht con su marido y sus dos hijos Jesper y Jelle-Joris.

Gioco Habermas nr.4320

Pirati fortunelli

Un gioco per 2 - 4 pirati fortunelli da 4 a 10 anni.

Ideazione: WorkART
Illustrazioni: Sabine Kraushaar
Durata del gioco: circa 10 minuti

Strafelici ritornano dalla loro ultima caccia al tesoro i pirati fortunelli. Accompagnati da una gigantesca fortuna hanno effettivamente trovato uno dei tesori più grandi e preziosi. E subito issano le vele per raggiungere la prossima isola del tesoro per tentare ancora la fortuna.

Contenuto del gioco

- 4 pirati fortunelli
- 7 carte
- 17 tesori
- Dado
- 2 dischetti in legno
- Istruzioni per giocare



Ideazione

I pirati fortunelli avanzano a colpi di dado di carta in carta. Se un pirata raggiunge una delle due isole del tesoro, riceve un tesoro. Se due o più pirati finiscono su una carta ci si batte a duello e il vincitore riceve un tesoro. Vince chi raccoglie per primo cinque tesori.

Preparativi del gioco

Mettete i tesori al centro del tavolo e tutt'intorno disponete liberamente in cerchio le sette carte (quattro mari, due isole del tesoro, una nave dei pirati). Ognuno prende un pirata fortunello e lo mette sulla nave dei pirati. Preparate il dado e i due dischetti di legno.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia chi oggi è stato particolarmente fortunato. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo, tira il dado e avanza il suo pirata in senso orario secondo il punteggio uscito al dado. Ogni carta corrisponde a una casella. Su quale casella arriva il pirata fortunello?

- **Su uno dei quattro mari?**

Che megafortuna! Su questa carta non succede nulla.

- **Su una delle due isole?**

Che megafortuna! In quest'isola trovi un tesoro. Prendi un tesoro dal centro del tavolo e mettilo davanti a te.

- **Sulla nave dei pirati?**

Che scalogna! Gli sfacciati pirati ti sottraggono un tesoro. Rimetti uno dei tesori raccolti nel mucchio al centro del tavolo. Naturalmente non potrai farlo se non hai tesori!

Il duello dei pirati

Se un pirata fortunello arriva su una carta su cui c'è già uno o più pirati, ci sarà una sfida a duello: a turno i giocatori tireranno sul tavolo i due dischetti di legno. Se su entrambi c'è la nave, il giocatore riceverà un tesoro! Il duello continua finché un giocatore è così fortunato da tirare questa combinazione.

Inizia il giocatore ultimo arrivato sulla carta: prende i due dischetti di legno e dalla mano chiusa li fa cadere sul tavolo. Quante navi ci sono?

- **Nessuna o una nave?**

Questa volta non hai avuto fortuna! Il turno passa al giocatore che segue in senso orario e che ha un pirata sulla carta. Prende i due dischetti e li fa cadere sul tavolo.

- **Due navi?**

Che pirata fortunello! Vinci il duello dei pirati e ricevi in premio un tesoro che metti davanti a te.

Attenzione:

Un duello può concludersi al primo tentativo, ma può anche protrarsi per più giri!

Chi ha tirato per ultimo, passa il dado al bambino successivo e ha inizio un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha cinque tesori e vince così il gioco.

L'illustratrice



Sabine Kraushaar è nata nel 1972 e già da bambina le piaceva molto disegnare. Ha studiato all'Accademia di belle Arti a Maastricht e dal 1995 lavora freelance come illustratrice di libri e giochi per bambini.

Vive a Maastricht con il marito e i suoi due bambini: Jesper e Jelle-Joris.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · 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



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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