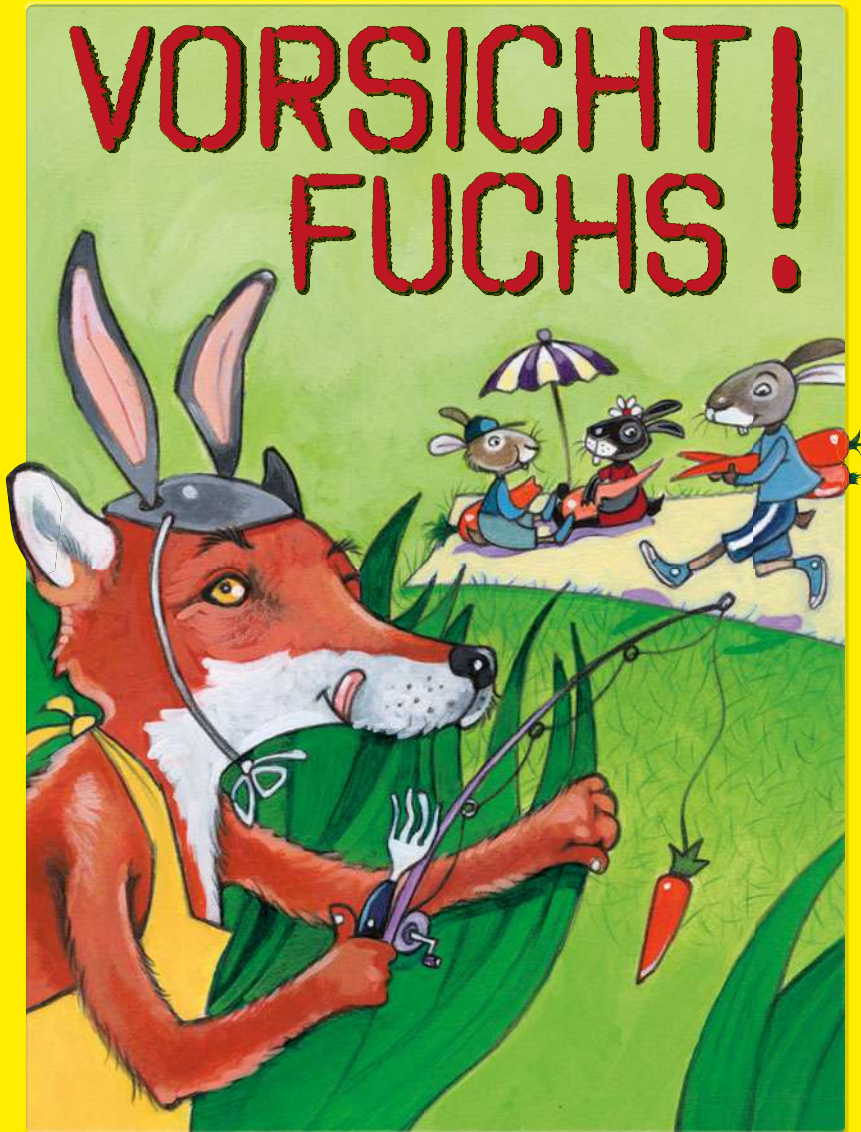


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Beware of the Fox! • Pique-nique animé
Pas op voor de vos! • ¡Cuidado con el zorro!
Attenti alla volpe!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013





Vorsicht, Fuchs!

Ein ausgefuchstes Risikospiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Christian und Thilo Hutzler
Illustration: Eva Czerwenka
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Hansi Hase und seine Hasenkumpels treffen sich zum großen Picknick im Park. Aber nur wer eine Karotte mitgebracht hat, darf teilnehmen. Doch plötzlich heißt es: „Vorsicht, Fuchs!“, denn Frido liegt schon wieder listig auf der Lauer. Und so machen sich die flinken Hasen blitzschnell aus dem Staub. Wer kann das Fuchsrisiko richtig einschätzen und versammelt als Erster vier Hasen und vier Karotten auf seiner Picknickdecke?

Spielinhalt

- 1 Fuchsbau
- 1 Säckchen
- 5 Bonbons
- 4 Picknicktableaus
- 16 Hasenplättchen
- 19 Karottenplättchen
- 7 Fuchsplättchen
- 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Plättchen aus den Tableaus lösen.





Spielvorbereitung

Stellt den Fuchsbau in die Tischmitte.



Füllt alle Plättchen in das Säckchen und schüttelt es gut. Zieht jetzt wieder drei Plättchen heraus, ohne sie anzusehen, und versteckt sie in der Schachtel. Ihr wisst also nicht, wie viele Karotten, Hasen und Füchse genau im Säckchen sind. Jeder Spieler nimmt sich ein Picknicktableau. Nicht benötigte Tableaus legt ihr zur Seite.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Spiel geht über mehrere Runden. Wer von euch ist besonders ausgefuchst? Du beginnst und nimmst das Säckchen. Ziehe ein Plättchen heraus. Du darfst dabei aber nicht ins Säckchen schauen.

Was hast du gezogen?

- **Eine Karotte oder einen Hasen?**

Super! Lege das Plättchen neben dein Tableau. Du darfst es aber noch nicht einpuzzeln. Du kannst jetzt weitere Plättchen ziehen, solange sie einen Hasen oder eine Karotte zeigen. Du kannst aber auch jederzeit freiwillig auf weitere Plättchen verzichten.

Wenn du freiwillig aufgehört hast, darfst du die gezogenen Plättchen in dein Tableau einpuzzeln. Beginne mit den Karotten und puzzle sie in die Picknickdecke ein (max. 4 Karotten). Sie sind dir sicher. Danach darfst du für jede Karotte einen Hasen einpuzzeln. Es nehmen also maximal soviel Hasen neben der Decke Platz wie Möhren vorhanden sind. Überzählige Plättchen musst du wieder ins Säckchen stecken.

Es gibt vier verschiedene Hasen und Karotten. Es spielt keine Rolle, welche Hasen und Karotten du ziehst und einpuzzelst.

- **Einen Fuchs?**



Du hast leider Pech gehabt und deine Hasen nehmen Reißaus. Dein Zug endet sofort.

Lege alle Hasen und Karotten, die du in diesem Spielzug gezogen hast, wieder ins Säckchen zurück. Bereits eingepuzzelte Plättchen sind natürlich sicher.

Der Fuchs geht nach Hause. Stecke das Fuchsplättchen in den Schlitz des Fuchsbaus.

Jetzt versucht der nächste Spieler sein Glück.

Rundenende

Sobald ein Spieler vier Hasen und vier Karotten eingepuzzelt hat, ist er Sieger dieser Runde und erhält als Belohnung ein leckeres Bonbon zum Nachtsch.

Eine neue Runde beginnt.

Gebt alle eingepuzzelten Hasen und Karotten, die Füchse aus dem Fuchsbau und die drei Plättchen aus der Schachtel wieder zurück ins Säckchen, schüttelt das Säckchen und versteckt wieder drei Plättchen in der Schachtel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein zweites Bonbon bekommen hat und so das Spiel gewinnt.

Variante für listige Füchse

Jetzt werden zu Beginn keine Plättchen in der Schachtel versteckt. Ihr könnt also mitzählen, wie viele Füchse schon im Fuchsbau sind. Doch behaltet einen kühlen Kopf, denn schnell habt ihr euch verzählt.

Beware of the Fox!

ENGLISH

A cunning game of risk taking for 2-4 players ages 5-99.

Author: Christian und Thilo Hutzler
Illustrations: Eva Czerwenka
Length of the game: approx. 15 min.

Roger Rabbit and his rabbit pals meet for a big picnic in the park. But only those who bring along a carrot may participate. Suddenly the warning goes out: "Beware of Freddy the fox!" as Freddy is lying in wait. The speedy rabbits zip off in a flash. Who is able to outsmart the fox and be the first to collect four rabbits and four carrots onto his picnic blanket?

Contents

- 1 fox's den
- 1 little bag
- 5 candies
- 4 picnic blankets
- 16 rabbit tiles
- 19 carrot tiles
- 7 fox tiles
- 1 set of game instructions

Note: Before starting to play this game for the first time, you must press the tiles out of the boards.



Preparation

Place the fox's den in the center of the table.



ENGLISH

Place all the tiles in the little bag and shake the bag well. Now pull out three tiles and, without looking at these three tiles, hide them in the game box. This way all of the players will have no idea exactly how many carrots, rabbits and foxes are left in the bag. Each player receives a picnic blanket. Any blankets that are not needed are put aside.

How to Play

Play in a clockwise direction. The game is played over several rounds. Who amongst you is particularly cunning? You start and take the bag and without looking reach inside the bag and pull out a tile.

What does the tile show?

- **A carrot or a rabbit?**
 - o Good! Place the tile next to your picnic blanket. You are not allowed to puzzle it into the board yet.
- Now you can carry on pulling tiles out of the bag as long as they show a rabbit or a carrot. You can also choose voluntarily at any time to stop pulling out more tiles.

After you stop pulling tiles from the bag, you can now begin to puzzle the tiles into your board. Start with the carrots (max. 4 carrots); they are safe. Then, for each carrot you puzzled in, you can puzzle a rabbit. There can only be as many rabbits as carrots, in your board. Any remaining tiles are returned into the bag.

There are four types of rabbit and carrot tiles. It does not matter which type you pull out of the bag and puzzle into your board.

- **A fox?**

Bad luck! Unfortunately your rabbits scamper off. Your turn is immediately over.

Now you must put all of the rabbits and carrots you pulled out during this turn back into the bag. Tiles that are already puzzled in are of course safe.

The fox also heads home. Slide the fox tile into the slot of the fox's den.

It's the turn of the next player to try his luck.



End of a Round

As soon as a player has puzzled four rabbits and four carrots into his picnic blanket, he is the winner of the round and as a reward receives a delicious candy for dessert.

A new round starts.

Return to the little bag all the rabbits and carrots you puzzled in, the foxes from the fox's den and the three tiles from the game box, then shake the bag and once again hide three tiles in the game box.

End of the Game

The game ends as soon as a player has received his second candy thus winning the game.

Variation for cunning foxes

At the beginning you don't separate the three tiles. So, as the game evolves you can keep count of the foxes that disappear into the fox's den. But keep a cool head as you can get confused and lose count.

Pique-nique animé

Un jeu de prises de risque pour 2 à 4 joueurs rusés de 5 à 99 ans.

Auteurs : Christian und Thilo Hutzler
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : env. 15 min.

Jeannot Lapin et ses amis lapins se retrouvent dans le parc pour un grand pique-nique. Seul celui qui apporte une carotte a le droit d'y participer. Et voilà que soudain, on entend : « Le renard approche ! ». Rouquin le renard est aux aguets dans les parages. Nos lapins détalent alors à toute vitesse. Qui pourra bien estimer le risque venant du renard et récupérera en premier quatre lapins et quatre carottes sur sa couverture de pique-nique ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 terrier de renard
- 1 petit sac
- 5 bonbons
- 4 tableaux de pique-nique
- 16 plaquettes de lapin
- 19 plaquettes de carottes
- 7 plaquettes de renard
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes des tableaux.



Préparatifs

Posez le terrier au milieu de la table.



FRANÇAIS

Mettez toutes les plaquettes dans le petit sac et secouez-le bien. Retirez-en trois plaquettes, sans les regarder, et cachez-les dans la boîte. Vous ne savez donc pas combien il y a de carottes, lapins et renards dans le sac.

Chaque joueur prend un tableau de pique-nique. Les tableaux non utilisés sont mis de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se joue en plusieurs tours. Lequel d'entre vous est particulièrement rusé ? Tu commences et prends le petit sac. Tire une plaquette sans regarder dans le sac.

Quelle plaquette as-tu retiré ?

- **Une carotte ou un lapin ?**

Super ! Pose la plaquette à côté de ton tableau. Tu n'as pas encore le droit de la poser dessus. Tu peux continuer à tirer des plaquettes tant qu'elles représentent un lapin ou une carotte. Tu peux aussi t'arrêter quand tu veux.

Si tu t'arrêtes de retirer des plaquettes, tu as alors le droit de les poser sur ton tableau. Commence par les carottes et pose-les sur la couverture de pique-nique (max. 4 carottes), tu ne peux alors plus les perdre. Ensuite, pour chaque carotte posée, tu poses un lapin. Tu auras donc au maximum autant de lapins à côté de la couverture que de carottes posées. Tu remets dans le sac les plaquettes en trop.

Il y a quatre lapins et carottes différents, mais cela n'a pas d'importance quand tu les tires du sac et les poses sur ton tableau.



- **Un renard ?**

Tu n'as pas de chance et tes lapins prennent la fuite. Ton tour s'arrête là.

Remets dans le sac tous les lapins et toutes les carottes que tu as retirés pendant ce tour. Les plaquettes déjà posées sur ton tableau sont en sécurité.

Le renard rentre chez lui. Mets la plaquette du renard dans la fente du terrier.

Maintenant, le joueur suivant tente sa chance.

Fin du tour

Dès qu'un joueur a posé quatre lapins et quatre carottes sur son tableau, il est le gagnant de ce tour et récupère un bonbon en récompense. .

Un nouveau tour commence.

Remettez dans le sac tous les lapins et carottes remportés, les lapins du terrier et les trois plaquettes cachées dans la boîte et secouez le sac. Tirez trois plaquettes et cachez-les de nouveau dans la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur récupère son deuxième bonbon : il gagne la partie.

Variante pour renards rusés

Ici, on ne cache pas de plaquettes dans la boîte au début de la partie, Vous pouvez donc compter combien de renards sont déjà dans le terrier. Mais faites bien vos comptes, car on a vite fait de se tromper.

Pas op voor de vos!

Een gewiekt spel vol risico's voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Auteur: Christian und Thilo Hutzler
Illustraties: Eva Czerwenka
Speelduur: ca. 15 min.

Hannes Haas en zijn hazenvriendjes hebben zoals altijd afgesproken voor een grote picknick in het park. Maar alleen wie zijn wortel heeft meegenomen, mag meedoen. Plotseling roept iemand: "Pas op voor de vos!", want Reintje ligt weer eens op de loer. En dan maken de snelle hazen zich bliksemsnel uit de voeten.

Wie kan het vossenrisico goed inschatten en verzamelt als eerste vier wortels en vier hazen op zijn picknickkleed?

Spelinhoud

- 1 vossenhol
- 1 zakje
- 5 bonbons
- 4 picknickkleedjes
- 16 hazenkaartjes
- 19 wortelkaartjes
- 7 vossenkaartjes
- 1 spelregels

Vóór het eerste spel moeten jullie de kaartjes uit de kartonnen kaarten losmaken.



Spelvoorbereiding

Zet het vossenhol midden op tafel.



Doe alle kaartjes in het zakje en schud ze goed door elkaar. Haal er nu drie kaartjes uit en verstop ze, zonder ze te bekijken, in de doos. Nu weten jullie dus niet hoeveel wortels, hazen en vossen er precies in het zakje zitten. Iedere speler pakt een picknickkleed. Niet gebruikte picknickkleedjes worden opzij gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het spel wordt gespeeld over meerdere ronden. Wie van jullie is het gewiekst? Jij begint en pakt het zakje. Trek er een kaartje uit. Hierbij mag je niet in het zakje kijken.

Wat heb je getrokken?

- **Een wortel of een haas?**

Geweldig! Leg het kaartje naast je picknickkleed. Je mag het echter nog niet in de kaart puzzelen.

Nu kan je nog meer kaartjes trekken, zolang er maar een haas of een wortel op staat.

Je mag echter ook op elk moment vrijwillig besluiten om te passen en geen kaartjes meer te trekken.

Puzzel nu de getrokken kaartjes naar eigen goeddunken in je kaart. Begin met de wortels (max. 4 wortels). Die zijn in ieder geval van jou. Vervolgens mag je voor iedere wortel op je picknickkleed een haas op zijn plaats leggen. Er gaan dus hoogstens net zoveel hazen naast het kleed zitten als er wortels liggen.

Overgebleven kaartjes moet je opnieuw in het zakje doen.

Er zijn vier verschillende hazen en wortels. Welke hazen en wortels je tevoorschijn haalt en waar je ze in de kaart puzzelt, speelt geen rol.



- **Een vos?**

Je hebt helaas pech gehad en je hazen nemen de benen. Je beurt is meteen voorbij.

Doe alle hazen en wortels die je tijdens deze beurt hebt getrokken weer terug in het zakje. Kaartjes die al op hun plaats liggen, blijven natuurlijk liggen. Ook de vos trekt zich weer terug. Steek het vossenkaartje in de gleuf van het vossenhol.

Nu probeert de volgende speler zijn geluk.

Einde van de ronde

Zodra een van de spelers vier wortels en vier hazen heeft gepuzzeld, heeft hij deze ronde gewonnen en krijgt als beloning een lekkere bonbon als toetje.

Er begint een nieuwe ronde.

Doe alle gepuzzelde hazen en wortels, de vossen uit het vossenhol en de drie kaartjes uit de doos weer in het zakje. Daarna wordt het zakje geschud en worden er opnieuw drie kaartjes in de doos verstoppt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn tweede bonbon heeft gekregen en zo het spel wint.

Variant voor slimme vossen

Nu worden er aan het begin geen kaartjes apart gelegd. Jullie kunnen er dus rekening mee houden hoeveel vossen er al in het vossenhol zitten. Maar houd je hoofd erbij, want je bent snel de tel kwijt.



¡Cuidado con el zorro!



Un astuto juego de arriesgar para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Christian y Thilo Hutzler
Ilustraciones: Eva Czerwenka
Duración de una partida: aprox. 15 min.

Cony Conejo y sus amigos conejiles se encuentran en el parque para una gran merienda en la que sólo pueden participar quienes traigan una zanahoria. De pronto se oye decir: "¡Cuidado con el zorro!", porque Frido, el zorro taimado, está otra vez al acecho. Así que todos los conejos despabilados ponen pies en polvorosa a toda velocidad.

¿Quién es capaz de calcular acertadamente el riesgo de que aparezca el zorro y es el primero en reunir cuatro conejos y cuatro zanahorias en su mantel de picnic?

Contenido del juego

- 1 zorrera
- 1 saquito
- 5 caramelos
- 4 tableros de picnic
- 16 fichas de conejo
- 19 fichas de zanahoria
- 7 fichas de zorro
- 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez tenéis que extraer las fichas de los tableros.



Preparativos

Colocad la zorrera en el centro de la mesa.



Meted todas las fichas en el saquito y agítadlo bien. Sacad ahora tres fichas y escondedlas en la caja sin mirarlas. Así pues, no sabéis exactamente cuántas zanahorias, conejos y zorros hay ahora en el saquito.

Cada jugador coge un tablero de picnic. Dejad a un lado los tableros que no se necesiten.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada partida tiene varias rondas. ¿Quién de vosotros es especialmente astuto? Pues comienzas tú. Coge el saquito y extrae de él una ficha. Al sacarla no debes mirar en el interior del saquito.

¿Qué ficha has sacado?

- **¿Una zanahoria o un conejo?**

¡Estupendo! Pon la ficha al lado de tu tablero; todavía no puedes encajarlo en él. Puedes seguir sacando más fichas siempre y cuando salgan en ellas un conejo o una zanahoria. En todo momento y por propia iniciativa puedes renunciar a seguir sacando fichas del saquito.

Una vez que hayas terminado tu turno por tu propia iniciativa podrás encajar en tu tablero las fichas sacadas. Comienza con las zanahorias; colócalas primero en el mantel de picnic (máx. 4 zanahorias). Las fichas de las zanahorias son seguras. A continuación puedes encajar un conejo por cada zanahoria encajada. Así pues, habrá sitio como máximo para un número de conejos igual al número de zanahorias existentes. Mete de nuevo en el saquito las fichas restantes.

Hay cuatro tipos diferentes de conejos y zanahorias. No importa para nada qué conejos ni qué zanahorias extraigas y encajes en el tablero.



- **¿Un zorro?**

¡Qué mala pata! Te largas corriendo a toda velocidad. Se da por finalizado tu turno.

Vuelve a meter en el saquito todos los conejos y zanahorias que hayas sacado en esa tirada. Las fichas que ya tienes encajadas en el tablero están a buen recado, por supuesto. El zorro se va a casa. Introduce la ficha del zorro por la ranura de la zorrera.

Es el turno del siguiente jugador para probar suerte.

Final de una ronda

En el momento en que un jugador haya encajado cuatro conejos y cuatro zanahorias en su tablero, se convertirá en el ganador de esa ronda y recibirá de premio un sabroso caramelo.

Da comienzo una nueva ronda.

Meted todas las fichas de conejo, de zanahoria y de zorro en el saquito, y también las tres fichas que han permanecido hasta el momento en la caja. Agitad bien el saquito y volved a esconder tres fichas en la caja.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador consigue su segundo caramelo y se convierte de esta manera en el ganador de la partida.

Variante para zorros astutos

Ahora no se esconde ninguna ficha en la caja. Así pues podéis ir contando cuántos zorros hay en la zorrera. De todas maneras hay que mantener siempre la cabeza bien fría al contar porque enseguida os podéis equivocar de cifra.



Attenti alla volpe!

Un astuto gioco di rischio, per 2 – 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Christian und Thilo Hutzler

Illustrazioni: Eva Czerwenka

Durata del gioco: ca. 15 minuti

La lepre Poldo ed i suoi amici si incontrano nel parco per fare un grande picnic, al quale possono però partecipare solo coloro che si sono portati la propria carota. Ed ecco, d'improvviso, qualcuno avvisa: "Attenti alla volpe!". La volpe Renata è in agguato e le leste lepri, in un baleno, sono già scomparse...

Chi riuscirà a valutare correttamente il rischio rappresentato dalla volpe ed a raccogliere per primo quattro lepri e quattro carote sulla propria tovaglietta da picnic?

Dotazione del gioco

- 1 tana di volpe
- 1 sacchettino
- 5 caramelle
- 4 cartelle picnic
- 16 dischetti lepre
- 19 dischetti carota
- 7 dischetti volpe
- 1 istruzioni di gioco

Prima di iniziare a giocare, dovete staccare i dischetti dalle cartelle.



Preparazione del gioco

Collocate la tana al centro del tavolo.



Infilate tutti i dischetti nel sacchettino e scuotetelo bene. Pescate tre dischetti, senza guardarli, e nascondeteli nella scatola. Non potete dunque sapere quante carote, quante lepri e quante volpi ci sono esattamente nel sacchettino.

Ogni giocatore prende una cartella picnic. Mettete da parte le cartelle che non utilizzate.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il gioco si svolge per più giri. Inizia e prende il sacchetto il giocatore più astuto, che pesca un dischetto senza guardare nel sacchetto.

Che cosa hai pescato?

- **Una carota o una lepre?**

Magnifico! Metti il dischetto accanto alla tua cartella, ma non puoi ancora inserirlo. Continua a pescare dischetti fintanto che su questi è raffigurata una lepre oppure una carota.

Puoi interrompere in qualsiasi momento la pesca dei dischetti.

Se hai deciso di sospendere la pesca, puoi inserire nella tua cartella i dischetti estratti dal sacchettino. Inizia inserendo le carote nella tovaglietta da picnic (max. 4 carote). In tal modo te ne assicuri il possesso. In seguito, puoi inserire una lepre per ogni carota. E, dunque, accanto alla tovaglietta ci saranno tante lepri quante sono le carote presenti. I dischetti in soprannumero si infilano di nuovo nel sacchettino.

Ci sono quattro diverse lepri e carote. È indifferente quali lepri e quali carote tu estrai dal sacchettino e inserisci nella cartella.



- **Una volpe?**

Purtroppo hai avuto sfortuna e le tue lepri si danno alla fuga. Il tuo turno di gioco è finito.

Rimetti nel sacchettino tutte le lepri e tutte le carote che hai pescato durante questo tuo turno. I dischetti già inseriti sono naturalmente al sicuro.

La volpe va a casa. Infilare il dischetto volpe nella fessura della tana.

Il turno passa al giocatore successivo.

Conclusione del giro

Non appena un giocatore ha inserito quattro lepri e quattro carote, vince questo giro e riceve in premio, per dessert, una deliziosa caramella.

Inizia un nuovo giro.

Rimettete nel sacchettino tutte le lepri e le carote inserite nelle cartelle, le volpi che sono nella tana e i tre dischetti della scatola. Scuotete il sacchettino e nascondete di nuovo tre dischetti nella scatola.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riceve la sua seconda caramella e vince così il gioco.

Variante per volpi astute

All'inizio del gioco non si nascondono i dischetti nella scatola. Potete dunque contare quante volpi ci sono già nella tana. Cercate comunque di mantenere il vostro sangue freddo, perché è facile sbagliarsi a contare.





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 spelmaterialet 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 Gyerekek! Kedves Szülők!

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

 **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 kindergen 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[®]

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