



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



Finde- fuchs

Wolfgang Dirscherl



Finderfox • Cachettes Partie • Felix de Vos • El escondite • Fiutavolpe

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Findefuchs

Ein tierisches Würfel-Memo-Spiel für 2 - 4 kleine Fuchsfreunde von 4 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Dominik Rupp

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

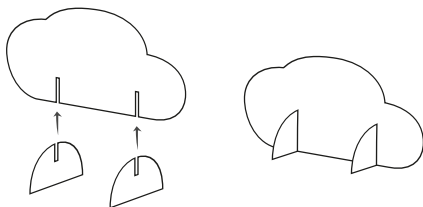
Felix Findefuchs und seine Freunde spielen verstecken! Felix muss herausfinden, welcher Freund sich hinter welchem Busch versteckt. Doch Kalle Kater, Hanni Hase, Bobby Bär und Hugo Hund schaffen es immer wieder, zwischen den einzelnen Büschen hin und her zu huschen. Könnt ihr Felix Findefuchs helfen, die quirligen Freunde dennoch aufzuspüren?

Spielinhalt

- 1 Felix Findefuchs
- 2 große Büsche
- 8 kleine Büsche
- 1 Würfel
- 10 Kleeblätter
- 1 Spielanleitung

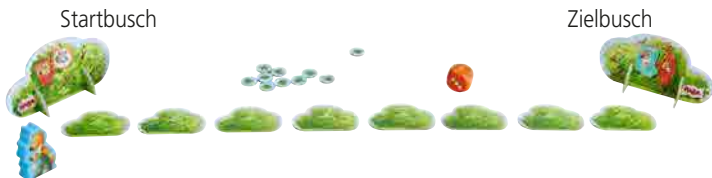


Vor dem ersten Spiel: Drückt die beiden großen Büsche, deren Füße, die kleinen Büsche und die Kleeblätter vorsichtig aus den Tableaus. Die Rahmen werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden. Steckt dann wie abgebildet die Füße an die beiden großen Büsche und stellt sie auf. Wenn ihr das Spiel wieder in die Schachtel packt, könnt ihr die großen Büsche zusammengesteckt lassen.



Spielvorbereitung

Mischt die kleinen Büsche verdeckt und legt sie nebeneinander in eine Reihe. Stellt die beiden großen Büsche an die beiden Enden dieser Reihe. Stellt Felix Findefuchs neben einen der beiden großen Büsche. Dies ist in diesem Spiel der Startbusch: Dort beginnt Felix Findefuchs' Suche. Haltet die Kleeblätter und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Fuchs gesehen hat, darf beginnen und würfelt. Ziehe Felix Findefuchs so viele Büsche in Richtung Zielbusch weiter, wie die gewürfelten Punkte anzeigen. Felix Findefuchs bleibt neben diesem Busch stehen.



Wer hat sich wohl hinter diesem Busch versteckt?

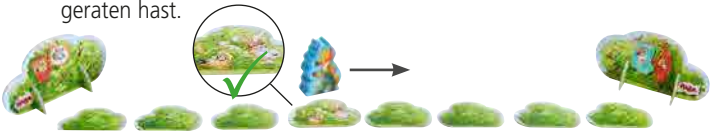
Ist es Kalle Kater, Hanni Hase, Bobby Bär oder Hugo Hund? Nenne laut einen Namen. Drehe danach den Busch um und kontrolliere deine Vermutung.



- Ist der von dir genannte Freund nicht zu sehen, dann verdecke den Busch wieder und stelle Felix Findefuchs zurück an den großen Startbusch.



- Ist der von dir genannte Freund zu sehen, dann darfst du weitersuchen. Würfle sofort noch einmal und setze Felix wieder entsprechend viele Büsche weiter Richtung Zielbusch. Wen kann er wohl hinter diesem Busch finden? Nenne wieder einen Namen und kontrolliere deine Vermutung. So spielst du weiter, bis du entweder mit Felix den Zielbusch erreichst oder falsch geraten hast.



Wichtig: Erreichst du mit Felix Findefuchs den Zielbusch, erhältst du ein Kleeblatt zur Belohnung und legst dieses vor dich. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Anschließend stellst du Felix Findefuchs zurück an den großen Startbusch.



Verdecke alle offen liegenden Büsche und gib den Würfel an das nächste Kind weiter. Das Spiel setzt ihr danach wie beschrieben fort.

Tipp: Auf den großen Büschen seht ihr alle Tiere, die beim Verstecken mitspielen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Kind sein drittes Kleeblatt bekommt und damit das Spiel gewinnt.

Variante

Diesmal bleibt Felix Findefuchs beim Zielbusch stehen, sobald er ihn erreicht hat. Beim nächsten Spieler läuft er nun wieder in Richtung Startbusch usw. Er läuft also immer zwischen den beiden großen Büschen hin und her.



Finderfox



A wild dice memory game for 2 - 4 little foxes from 4 - 99 years old.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Dominik Rupp
Length of the game: 5 - 10 minutes

Felix Finderfox and his friends are playing hide and seek! Felix needs to work out which of his friends is hiding behind which bush. But Kalle tomcat, Hanni rabbit, Bobby bear and Hugo the dog keep managing to scurry back and forth between the bushes. Can you help Felix Finderfox track down his lively friends?

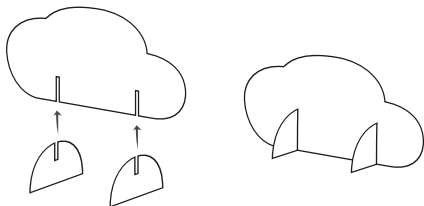
Contents

- 1 Felix Finderfox
- 2 large bushes
- 8 small bushes
- 1 die
- 10 shamrocks
- 1 set of instructions



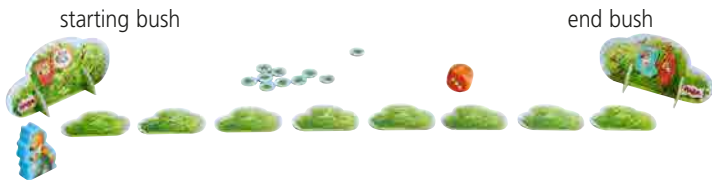
Before the first game : Gently push the two large bushes, their bases, the little bushes and the shamrocks out of the tableau. The remaining frame is not required, and can be thrown away. Attach the feet to the two large bushes as pictured and stand them up. The large bushes can stay put together when the game is packed back into the box.

ENGLISH



Preparation

Shuffle the small bushes face down and place them next to each other in a row. Place the two large bushes at the two ends of this row. Place Felix Finderfox next to one of the two large bushes. This is the starting bush in this game: it's where Felix Finderfox' search begins. Have the shamrocks and the die ready.

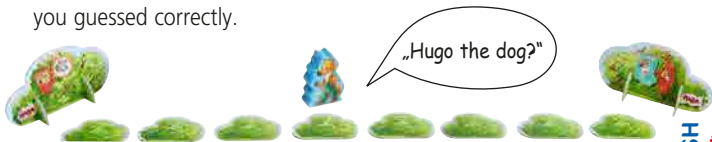


How to play

Play in a clockwise direction. The player who last saw a fox may begin, and roll the die. Move Felix Finderfox toward the end bush by as many bushes as there are dots on the dice. Felix Finderfox stops next to a bush.

Who is hiding behind this bush?

Is it Kalle tomcat, Hanni rabbit, Bobby bear or Hugo the dog? Say one of their names out loud. Then turn the bush over and check if you guessed correctly.

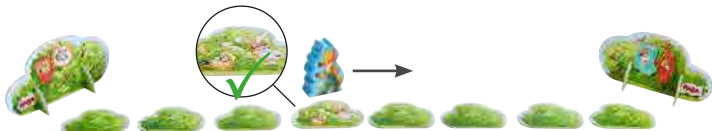


ENGLISH

- If it is not the friend that you guessed, turn the bush back over and move Felix Funderfox back to the large starting bush.



- If it is the friend that you guessed you may continue searching. Roll again and move Felix forward by the appropriate number of bushes toward the end bush. Who is hiding behind this bush? State another name and check your guess. Keep playing until either Felix reaches the end bush or you guess incorrectly.



Important: If you reach the end bush with Felix you receive one shamrock as a reward, and place it in front of you. Extra die points are forfeited. Felix Funderfox is then placed back at the large starting bush.

Turn over all face-up bushes and give the die to the next child. The game then continues as described.

Tip: all the animals that are playing hide and seek can be seen on the big bushes.

ENGLISH

End of the game

The game ends when a child has received their third shamrock, thus winning the game.

Variations

This time Felix Funderfox stays at the end bush once he has reached it. When the next player takes their turn he moves back toward the starting bush. He continues to move back and forth between the two large bushes.



Cachettes Partie



Un adorable jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 amis des renards de 4 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Dominik Rupp

Durée du jeu : 5 - 10 Minuten

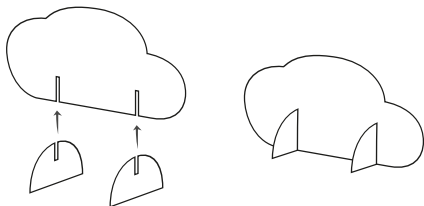
Ralfy le renard et ses amis jouent à cache-cache ! Ralfy doit découvrir quel ami se cache derrière chaque buisson. Mais Charlie le chat, Lilian le lapin, Octave l'ours et Clovis le chien arrivent toujours à se glisser furtivement entre les buissons. Pourrez-vous aider Ralfy le renard à dépister ses amis turbulents ?

Contenu du jeu

- 1 Ralfy le renard
- 2 gros buissons
- 8 petits buissons
- 1 dé
- 10 trèfles
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois : détachez soigneusement des plaques les deux gros buissons, leurs pieds, les petits buissons et les trèfles. Les cadres ne servent plus, vous pouvez les jeter. Enfichez ensuite les deux gros buissons dans les pieds, comme sur l'illustration, et posez-les verticalement. Lorsque vous rangerez le jeu dans sa boîte, vous n'aurez pas besoin de démonter les gros buissons.



FRANÇAIS

Préparatifs

Mélangez les petits buissons faces cachées et posez-les les uns à côté des autres en formant une rangée. Placez les deux gros buissons aux deux extrémités de cette rangée. Posez Ralfy le renard à côté d'un des deux gros buissons. Il s'agit alors du buisson de départ de cette partie : Ralfy le renard commencera toujours sa recherche depuis ce gros buisson. Préparez les trèfles et le dé.

buisson de départ

buisson d'arrivée

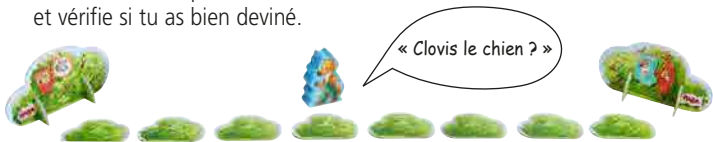


Déroulement de la partie

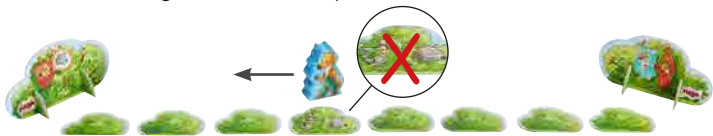
Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un renard en dernier commence et lance le dé. Avance Ralfy le renard d'autant de buissons que de points obtenus sur le dé vers le buisson d'arrivée. Ralfy le renard s'arrête à côté d'un petit buisson.

Qui a bien pu se cacher derrière ce buisson ?

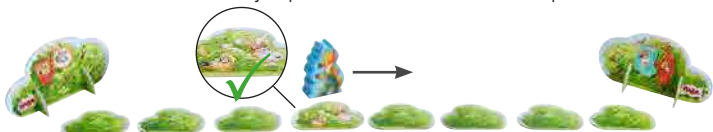
Charlie le chat, Lilian le lapin, Octave l'ours ou Clovis le chien ?
Annonce un des prénoms à voix haute. Retourne ensuite le buisson et vérifie si tu as bien deviné.



- Si l'ami annoncé n'est pas représenté sur ce petit buisson, retourne à nouveau le buisson et replace Ralfy le renard au niveau du gros buisson de départ.



- Si l'ami dont tu as donné le prénom apparaît sur ce petit buisson, tu peux continuer à chercher. Relance aussitôt le dé et fais encore avancer Ralfy du nombre de buissons correspondant vers le buisson d'arrivée. Qui va-t-il trouver derrière ce nouveau buisson ? Annonce encore un prénom et vérifie si tu as bien deviné. Tu continues de jouer jusqu'à atteindre le gros buisson d'arrivée ou jusqu'à donner une mauvaise réponse.



Important : si Ralfy le renard atteint le buisson d'arrivée, tu obtiens un trèfle en récompense, que tu poses devant toi. Les points de dé en trop ne comptent pas. Remplace ensuite Ralfy le renard sur le gros buisson de départ.

Retourne tous les buissons dont la face est restée visible pendant ton tour et donne le dé à l'enfant suivant. La partie continue comme décrit ci-dessus.

Conseil : sur les gros buissons, vous voyez tous les animaux qui jouent à cache-cache.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un enfant obtient son troisième trèfle et gagne ainsi la partie.

Variante

Cette fois-ci, Ralfy le renard reste au niveau du buisson d'arrivée une fois qu'il l'a atteint. Lorsque vient le tour du joueur suivant, Ralfy le renard se retourne et avance alors en direction du buisson de départ, etc. Il poursuit donc toujours son chemin d'un des gros buissons à l'autre.

FRANÇAIS



Felix de Vos



Een beestig leuk dobbel-en geheugenspel voor 2 tot 4 kleine vos-vriendjes van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Dominik Rupp

Duur van het spel : 5 - 10 minuten

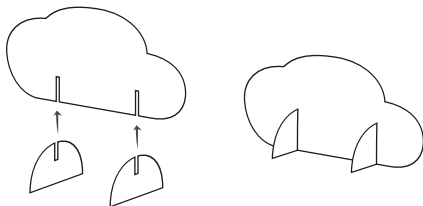
Felix de Vos en zijn vriendjes spelen verstoppertje! Felix moet erachter zien te komen welke vriend zich achter welke struik heeft verstopt. Maar Kalle de Kater, Hannie de Haas, Bobby de Beer en Hugo de Hond slagen er steeds weer in tussen de struiken heen en weer te glijpen. Kun jij Felix de Vos helpen om zijn beweeglijke vriendjes toch te vinden?

Inhoud van het spel

- 1 Felix de Vos
- 2 grote struiken
- 8 kleine struiken
- 1 dobbelsteen
- 10 klaverblaadjes
- 1 handleiding



Voor het eerste spel: Druk de twee grote struiken, de voetjes, de kleine struiken en de klaverblaadjes voorzichtig uit de platen. De platen zijn niet meer nodig en kun je wegdoen. Steek vervolgens zoals in de afbeelding de voetjes in de twee grote struiken en zet die neer. Als je het spel na afloop in de doos teruglegt, kun je de grote struiken in elkaar laten.



Vorbereiding van het spel

Meng de kleine struiken met de afbeelding naar beneden en leg ze naast elkaar op een rij. Zet de twee grote struiken aan de uiteinden van deze rij. Zet Felix de Vos naast één van de twee grote struiken. Dat is de startstruik van dit spel: daar begint de zoektocht van Felix de Vos. Houd de klaverblaadjes en de dobbelsteen bij de hand.

startstruik

doelstruik

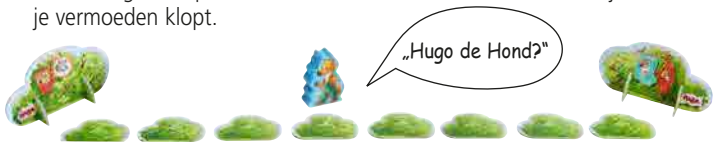


Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een vos heeft gezien, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Zet Felix de Vos evenveel struiken vooruit in de richting van de doelstruik als het aantal gegooiden ogen. Felix de Vos blijft naast deze struik staan.

Wie heeft zich achter deze struik verstopt?

Is het Kalle de Kater, Hannie de Haas, Bobby de Beer of Hugo de Hond? Zeg hardop een naam. Draai daarna de struik om en kijk of je vermoeden klopt.

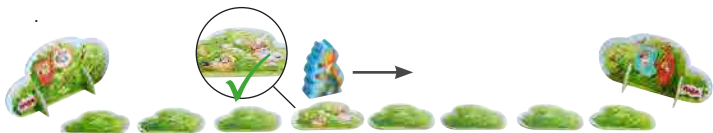


- Is het door jou genoemde vriendje niet te zien, dan bedek je de struik weer en zet je Felix de Vos weer bij de grote startstruik.



- Is het door jou genoemde vriendje wel te zien, dan mag je verder zoeken. Gooi meteen nog eens met de dobbelsteen en zet Felix weer evenveel struiken vooruit in de richting van de doelstruik als het aantal gegooide ogen. Wie kan Felix achter deze struik vinden? Noem weer een naam en kijk of je vermoeden klopt.

Zo speel je verder tot je met Felix bij de doelstruik aankomt of een naam verkeerd geraden hebt



Belangrijk: Als je met Felix de Vos bij de doelstruik uitkomt, krijg je een klaverblad als beloning. Leg het klaverblad voor je neer. Overtollige gegooide punten komen te vervallen. Aansluitend zet je Felix de Vos weer bij de grote startstruik.

Leg alle open liggende struiken verdekt neer en geef de dobbelsteen aan de volgende speler. Het spel gaat daarna zoals omschreven verder.

Tip: Op de grote struiken staan alle dieren afgebeeld die meedoen met verstoppertje spelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als iemand een derde klaverblad krijgt en daarmee het spel wint.

Variante

Dit keer blijft Felix de Vos bij de doelstruik staan zodra hij die heeft bereikt. Bij de volgende speler loopt hij weer in de richting van de startstruik, enzovoort. Hij loopt dus steeds heen en weer tussen de twee grote struiken.



El escondite



Un animado juego de dados y memoria para 2 - 4 pequeños pícaros, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl

Ilustrador: Dominik Rupp

Duración del juego: 5 - 10 minutos

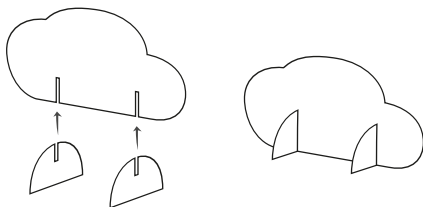
Félix Zorríguez y sus amigos están jugando al escondite. Félix tiene que adivinar detrás de qué arbusto se esconde cada uno de sus amigos, pero Guito el gato, Alejo el conejo, Óscar el oso y Pedro el perro corren de aquí para allá rápidamente de un arbusto a otro. ¿Podréis aún así ayudar a Félix Zorríguez a encontrar a sus traviosos amigos?

Contenido del juego

- 1 Félix Zorríguez
- 2 arbustos grandes
- 8 arbustos pequeños
- 1 dado
- 10 tréboles
- 1 instrucciones del juego

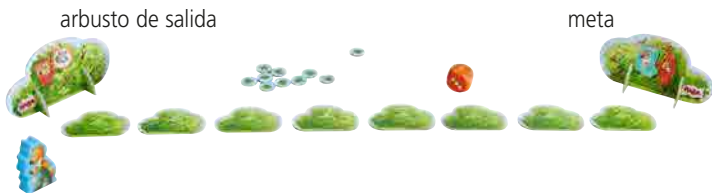


Antes de comenzar el juego: extraed con cuidado de los cartones los dos arbustos grandes, los soportes, los arbustos pequeños y los tréboles. El marco de cartón no se necesita y podéis tirarlo. Colocad los soportes en los arbustos grandes como se indica en la ilustración y situadlos de pie. Cuando recojáis de nuevo el juego, podéis guardar los arbustos sin desmontarlos de los soportes.



Preparación del juego

Mezclad boca abajo los arbustos pequeños y colocadlos en fila uno al lado del otro. Situar los arbustos grandes en cada uno de los extremos de esta fila. A continuación, colocad a Félix Zorríguez junto a uno de los arbustos grandes, que será el arbusto de salida: aquí empieza Félix a buscar. Preparad los tréboles y el dado.



Desarrollo del juego

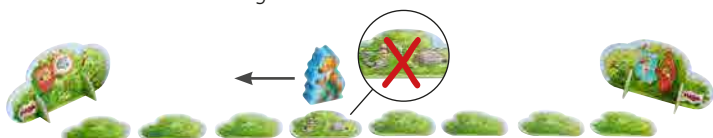
Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya visto un zorro más recientemente empieza el juego tirando el dado. Mueve a Félix Findefuchs en dirección a la meta tantos arbustos como puntos muestre el dado y déjalo junto a él.

¿Quién estará escondido detrás de este arbusto?

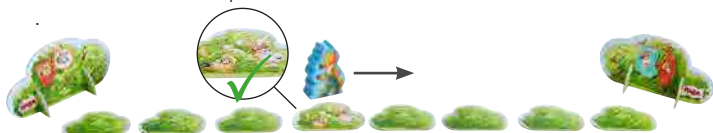
¿Será Guito el gato, Alejo el conejo, Óscar el oso o Pedro el perro?
Di uno de los nombres en voz alta y, seguidamente, da la vuelta al arbusto para comprobar si has acertado.



- Si el amigo que has nombrado no se encuentra detrás de este arbusto, vuelve a darle la vuelta y coloca a Félix Zorríguez de nuevo en el arbusto grande de salida.



- Si el amigo que has nombrado se encuentra detrás de este arbusto, puedes seguir buscando. Tira el dado de nuevo y coloca a Félix en el arbusto que corresponda. ¿Quién se encontrará detrás de este arbusto? De nuevo, menciona uno de los nombres de tus amigos y dale la vuelta al arbusto para comprobar si se encuentra ahí. De este modo, continuarás jugando hasta que llegues a la meta con Félix o bien falles al intentar adivinar quién se encuentra detrás del arbusto.



Importante: Si llegas a la meta con Félix, recibirás un trébol como recompensa y lo colocarás delante de ti. No importa si sacas más puntos que arbustos para llegar a la meta; estos puntos quedarán sin contar. A continuación, colocas de nuevo a Félix Zorríguez en el arbusto grande de salida.

Da la vuelta a todos los arbustos que se encuentran boca arriba y pasa el dado al siguiente jugador. El juego continúa como se ha descrito anteriormente.

Nota: colocad junto al arbusto grande todos los animales que participan en el escondite.

Finalización del juego

El juego termina cuando uno de los jugadores haya conseguido tres tréboles y se proclame ganador.

Variante

En esta variante, Félix Zorríguez se queda en el arbusto de meta una vez haya llegado allí. El siguiente jugador empieza y lo intenta llevar de nuevo hasta la salida, y así sucesivamente. Así pues, hace el recorrido de un arbusto a otro en los dos sentidos.



Fiutavolpe



Un fantastico gioco di memoria con il dado, per 2-4 piccoli amici delle volpi da 4 a 99 anni.

Autore: Wolfgang Dirscherl

Illustrazioni: Dominik Rupp

Durata del gioco: 5 - 10 minuti

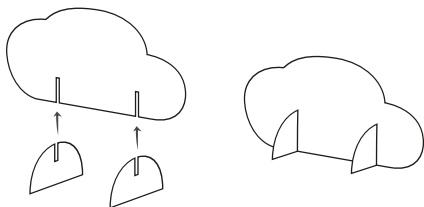
Felix Fiutavolpe e i suoi amici giocano a nascondino! Felix deve scoprire sotto quale cespuglio si nasconde ognuno di loro. Ma Gino Gattino, Chicco Coniglio, Otto Orsetto e Ciro Canino riescono sempre a sgattaiolare da un cespuglio all'altro. Riuscirete ad aiutare Felix Fiutavolpe a scovare i suoi amici irrequieti?

Dotazione del gioco

- 1 Felix Fiutavolpe
- 2 cespugli grandi
- 8 cespugli piccoli
- 1 dado
- 10 quadrifogli
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta, estraete delicatamente i due cespugli grandi e i relativi piedini, i cespugli piccoli e i quadrifogli facendo pressione sui pannelli. I bordi non vi servono più e si possono gettare via. Inserite come mostrato i piedini nei due cespugli grandi, che poi collegherete in posizione verticale. Quando riponete il gioco nella scatola, potete lasciare i piedini infilati nei cespugli grandi.



Preparazione del gioco

Mescolate i cespugli piccoli tenendoli coperti e disponeteli in fila l'uno accanto all'altro. Posizionate i due cespugli grandi alle estremità della fila. Sistemate Felix Fiutavolpe accanto a uno dei due cespugli grandi, che funge da cespuglio di partenza durante il gioco. La ricerca di Felix Fiutavolpe inizia qui. Tenete pronti i quadrifogli e il dado.

cespuglio di partenza

cespuglio traguardo



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che ha visto più di recente una volpe inizia e tira il dado. Fai avanzare Felix Fiutavolpe in direzione del cespuglio traguardo di un numero di cespugli equivalente a quello uscito sul dado, quindi sistemalo accanto al cespuglio corrispondente.

Chi si nasconde dietro il cespuglio?

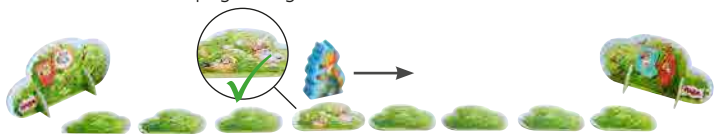
È Gino Gattino, Chicco Coniglio, Otto Orsetto o Ciro Canino? Prova a dire un nome ad alta voce, poi gira il cespuglio e controlla se hai indovinato.



- Se non c'è l'amico che hai nominato, copri di nuovo il cespuglio e rimetti Felix Fiutavolpe accanto al cespuglio grande di partenza.



- Se invece c'è l'amico che hai nominato, puoi proseguire la ricerca. Tira subito di nuovo il dado e fai avanzare Felix del corrispondente numero di cespugli in direzione del cespuglio traguardo. Chi scoperà dietro il cespuglio? Prova a dire un altro nome e controlla se hai indovinato. Il gioco prosegue in questo modo fino a quando non raggiungi con Felix il cespuglio traguardo o non fai un errore.



Importante: quando Felix Fiutavolpe raggiunge il cespuglio traguardo, ottieni per ricompensa un quadrifoglio e lo metti davanti a te. I punti in più del dado non vengono contati. Poi rimetti Felix Fiutavolpe accanto al cespuglio di partenza.

Gira tutti i cespugli scoperti e passa il dado al giocatore successivo. Il gioco prosegue come descritto.

Consiglio: sui cespugli grandi potete vedere tutti gli animali che stanno giocando a nascondino.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori conquista il terzo quadrifoglio e viene così proclamato vincitore.

Variante

Questa volta, dopo aver raggiunto il cespuglio traguardo, Felix Fiutavolpe rimane fermo. Il giocatore successivo lo fa avanzare di nuovo in direzione del cespuglio di partenza e così via. Felix si muove perciò sempre da un cespuglio grande all'altro.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetsz, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño


Bebè & 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[®]

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

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