



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



Hamster clan · 仓鼠战队 · Hamsterbande
Trotte Quenotte · La Pandilla Hámster

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Hamster clan

A lively collecting and cooperative game for 1 - 4 cheeky hamsters from 4 years.

Author: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Length of the game: 10 - 15 minutes



It's fall in Hamsterland. The sun still shines warmly on the forests and fields, and the cheeky hamster clan frolics happily through their large burrow. They ride up and down in their elevator, run through the hamster wheel, and scamper around on the cable car and wagon, while the crunchy carrots, golden wheat and juicy clover grows outside. But soon the first leaves will start to fall, and winter will come quickly. So, hurry up little hamsters, and fill up your storerooms! If you manage to collect all the carrots, clover and wheat, and store them in the right storerooms before all of the leaves have fallen off the tree and made a pile for the hedgehog to burrow into, then you're the best hamster clan far and wide!

Contents

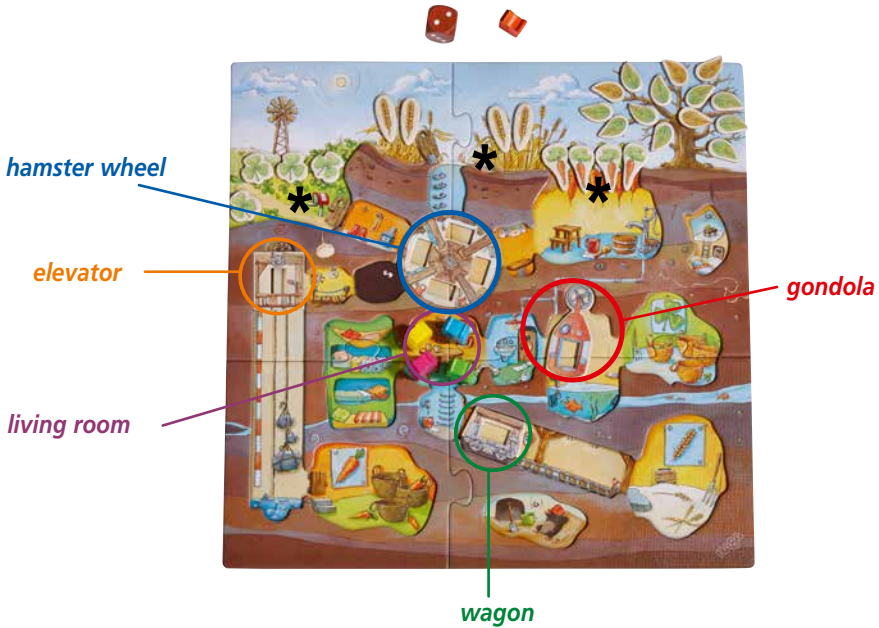
4 hamsters, 1 hedgehog, 1 dice, 12 food tiles (4 carrots, 4 clover leaves, 4 ears of wheat), 1 game board with 1 elevator, 1 hamster wheel, 1 wagon, 1 gondola, 14 tree leaves, 1 set of instructions

Preparation

To get started first puzzle together the pieces of the game board. Place the **wagon**, the **elevator**, the **gondola** and the **hamster wheel** in the appropriate **indentations** on the game board, so that they can easily be moved. Distribute the **leaves on the tree**. Place three food tiles per player (each 1x carrot, 1x wheat, 1x clover) on the appropriate **fields (*)** on the game board.

Each player takes a hamster and places it in the **living room**. Lay the dice out. The person who can puff up their cheeks to most look like a hamster goes first, and places the hedgehog in front of them. The starting player also looks after the hedgehog during the game. More about this later in "How to play".

Game material that isn't needed should be put back in the box.



How to play

Play in a clockwise direction. The starting player rolls the dice and moves their hamster the corresponding number of spaces in a direction of their choice. The elevator, wagon, gondola and hamster wheel count as one space, however moving the object doesn't use up a point on the dice.

If a player's hamster lands on a field with food (carrot, clover or wheat), they may take one of the food tiles and place it in front of them. They must then take these food tiles to the appropriate storeroom. Each player may only have one food tile in front of them at a time.

If you land in a room where another hamster is already sitting, you can give the food tile to the corresponding player, only if they don't have a food tile in front of them yet.

Once a player reaches the right storeroom for the food tile that is in front of them, they may place it there. Surplus dice points never expire, use the extra points to keep moving.

Once a player has moved their hamster, it is the next player's turn to roll and move.

Before the starting player takes their turn, they must take one leaf off the tree and place it with the hedgehog. After all, the hedgehog needs a warm place to sleep through the winter.



End of the game

The game ends once you have stored the last of the food tiles in the right storerooms
or

when the starting player takes the last leaf off the tree and places it with the hedgehog.

How much did you hoard?

- **Did you get all the food tiles to the storerooms?**

Great! You're the best hamster clan far and wide, and can make yourself cozy in your burrow all winter long and enjoy a nice peaceful hibernation.

- **Are some of the food tiles missing?**

Oh no, you can do better! Next fall you will have to work hard to collect more food. It looks like you'll have to go on a bit of a diet this winter.

Variations for experienced hamsters

If you want to make the game a little more exciting you can put less leaves on the tree. This means that the hoarding time is a little shorter, and you have to move faster! How many leaves can you take off while still hoarding all the food tiles?

仓鼠战队

这是一个生动的收集和合作游戏适于1 - 4名4岁或以上的厚脸皮仓鼠玩家。

作者：Tim Rogasch

绘图：Cornelia Haas

游戏时间：约 10-15 分钟



中文

这是秋天仓鼠的天地。太阳依然热情洒在森林和田野，厚脸皮仓鼠战队通过他们的大洞穴愉快嬉闹。乘坐他们的电梯上下，通过仓鼠轮子跑，并围绕缆车和旅行车疾走，当松脆的胡萝卜，金色的小麦和多汁四叶草茁壮生长时。

但很快，第一块叶子就会开始下降，而冬天会很快到来。所以，快点小仓鼠，来填满你的仓库！如果你能收集所有的胡萝卜，四叶草和小麦，在所有的叶子从树上掉下来前，将其存储在正确的库房，做了桩子让刺猬钻入，那么你是最好的仓鼠战队！

游戏内容

4只仓鼠，1只刺猬，1个骰子，12块食品图块（4个胡萝卜，4个四叶草叶，4个小麦），1个连电梯的游戏板，1个仓鼠轮，1辆旅行车，1辆缆车，14块树叶，1套游戏说明

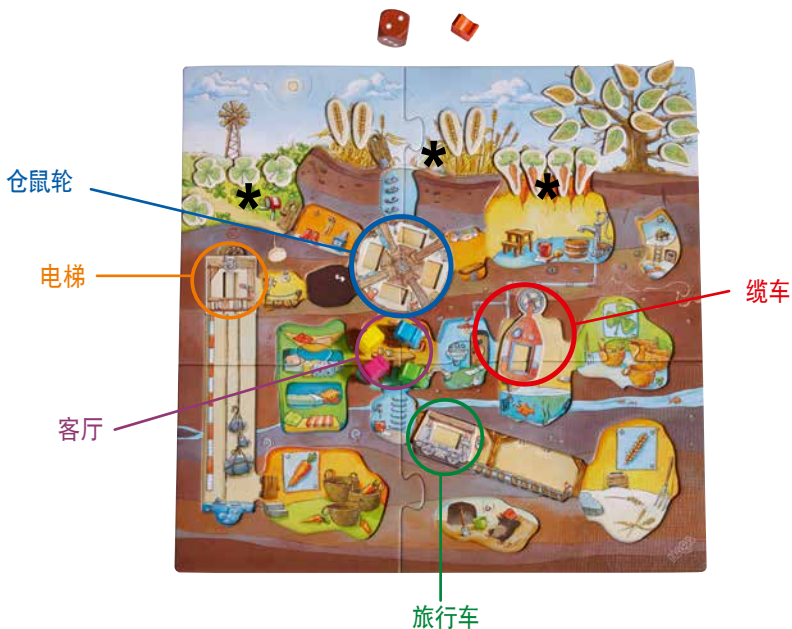
准备游戏

首先把游戏板的碎片拼图凑在一起。把旅行车，电梯，缆车和仓鼠轮放在游戏板相应的缺口上，让他们可以很容易地移动。分发叶子在树上。每个玩家的3种食品图块（每人1个胡萝卜，1个小麦，1个四叶草）放在游戏板上的相应字段。

每个玩家一只仓鼠，并将其放置在客厅（照片上的标记）。放置骰子出来。

谁的蓬松脸颊看起来像一个仓鼠的人先走，并把刺猬放置在他们面前。开始的玩家也在游戏中照顾刺猬。这段后面的“怎么玩”有更多信息。

不需要的游戏材料应放回箱子。



怎么玩

顺时针方向玩。开始的玩家掷骰子并在他们选择的方向移动其仓鼠对应的数字的空格。电梯，旅行车，缆车和仓鼠轮算一个空格，但是移动他们不占用骰子一分。

如果玩家的仓鼠移动到食物（胡萝卜，四叶草和小麦）图块现场，他们可能会取一个食物图块，并将其放置在他们面前。然后，他们一定要把这些食物图块放到合适的储藏室。每个玩家在同一时间只能有一种食物在他们面前。

如果你移动到一个已经有另一仓鼠坐着的储藏室，你可以给食物图块到相应的玩家。但只有当他们面前没有食品图块。

一旦玩家达到他们面前的食物图块的正确储藏室，他们可放置在那里。剩余的骰子点数永远不会过期。继续前进。

一旦玩家移动完了他们仓鼠，它是下一个玩家的回合滚动和移动。

比赛结束

比赛结束，一旦你存储最后的食物图块到正确库房

或者

当起始玩家从树上取下最后一片叶子放置在刺猬上。

你囤积了多少？

你放置了所有的食物图块到仓库？

太好了！你是最好的仓鼠战队，而且可以让自己在舒适的洞穴过漫长的冬天，享受一个不错的和平冬眠。

有一些食物图块缺失？

哦，不，你可以做的更好！明年秋天，你将不得不努力收集更多的食物。它看起来这个冬天像必须去减肥。

有经验的仓鼠的变化

如果你想使游戏多一点令人兴奋的，你可以把树上的叶子减少。这意味着，囤积时间短一点，你必须先人一步！你有多少叶子可以起飞，同时仍囤积所有的食物图块？

Hamsterbande

Ein wuseliges Sammel- und Kooperationsspiel für 1 - 4 freche Hamster ab 4 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Es ist Herbst im Hamsterland. Noch schickt die Sonne ihre warmen Strahlen über die Wälder und Felder und die freche Hamsterbande tollt lustig durch ihren großen Bau. Sie fahren den Aufzug hinauf und hinunter, toben durchs Laufrad und flitzen auf der Gondel und der Lore hin und her, während draußen die knackigen Karotten, das goldene Getreide und der saftige Klee wachsen.

Aber bald fallen die ersten Blätter und der Winter naht mit schnellen Schritten. Also: Lauft los, kleine Hamster, und hamstert eure Backen voll! Wenn ihr alle Karotten, den gesamten Klee und die Getreideähren in die richtigen Vorratsräume gebracht habt, bevor die Blätter vom Baum gefallen sind und sich der Igel im Laubhaufen versteckt, seid ihr die beste Hamsterbande weit und breit!

DEUTSCH

Spielinhalt

4 Hamster, 1 Igel, 1 Würfel, 12 Futterplättchen (4 Karotten, 4 Kleeblätter, 4 Getreideähren), 1 Spielplan mit 1 Fahrstuhl, 1 Laufrad, 1 Lore, 1 Gondel, 14 Baumblätter, 1 Spielanleitung

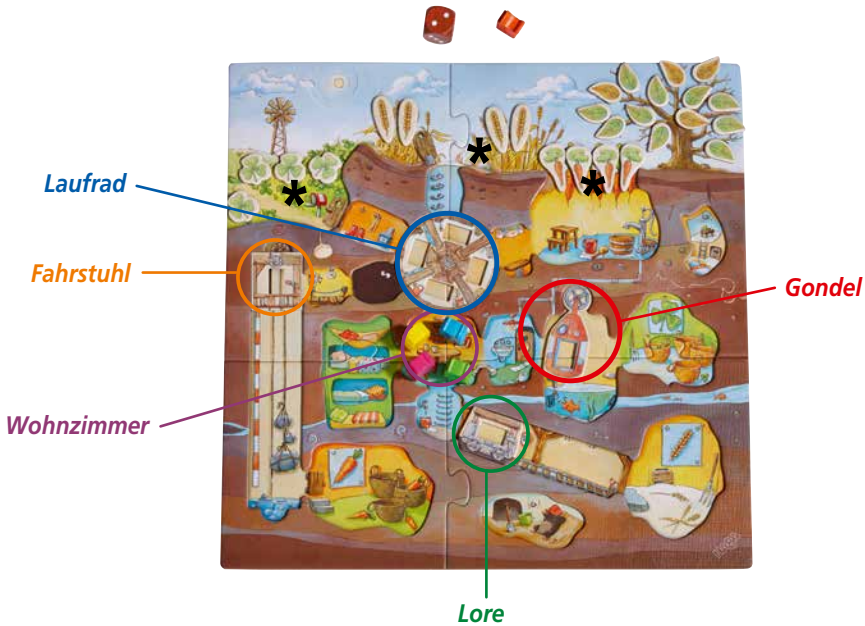
Spielvorbereitung

Um schnell loszuhamstern, müsst ihr alle Teile des Spielplans zusammenpuzzeln. Lege die **Lore**, den **Fahrstuhl**, die **Gondel** und das **Laufrad** in die entsprechenden **Vertiefungen** auf dem Spielplan, sodass sie sich leicht bewegen lassen. Verteile alle Blätter auf der Baumkrone. Legt pro Spieler drei Futterplättchen (je 1x Karotte, 1x Getreideähre, 1x Kleeblatt) auf die entsprechenden **Felder (*)** auf dem Spielplan.

Jeder von euch darf sich einen Hamster nehmen und ihn in das **Wohnzimmer** stellen. Legt den Würfel bereit.

Wer seine Backen am hamstermäßigsten aufblasen kann, ist der Startspieler und stellt den Igel vor sich ab. Der Startspieler kümmert sich auch während des Spiels um den Igel. Dazu später mehr im Spielablauf.

Nicht benötigtes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler würfelt und bewegt seinen Hamster entsprechend viele Räume in eine beliebige Richtung. Aufzug, Lore, Gondel und Laufrad zählen auch als ein Raum. Wenn ihr die Objekte bewegt, verbraucht ihr dafür aber keinen Würfelpunkt.

Kommt ein Spieler mit seinem Hamster auf ein Futterfeld (Karotte, Klee oder Getreide), darf er sich eines der Futterplättchen nehmen und vor sich ablegen. Dieses Futterplättchen muss er in die entsprechende Vorratskammer bringen. Jeder Spieler darf nur ein Futterplättchen vor sich liegen haben.

Landest du in einem Raum, in dem schon ein Hamster steht, kannst du dein Futterplättchen an den entsprechenden Spieler weitergeben. Aber nur wenn er selbst noch kein Futterplättchen vor sich liegen hat.

Erreicht ein Spieler mit seinem Hamster die passende Vorratskammer für das Futterplättchen, das vor ihm liegt, darf er es dort ablegen. Überzählige Würfelpunkte verfallen nie. Laufe einfach entsprechend weiter.

Nachdem ein Spieler mit seinem Hamster gezogen ist, ist der nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Bevor der Startspieler wieder an der Reihe ist und würfelt, nimmt er ein Blatt vom Baum und legt es zum Igel. Dieser benötigt ja auch einen warmen Schlafplatz für den Winter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Futterplättchen in der passenden Vorratskammer gehamstert habt

oder

wenn der Startspieler das letzte Blatt vom Baum zum Igel gelegt hat.

Wie viel habt ihr gehamstert?

- **Habt ihr alle Futterplättchen in den Vorratskammern gehamstert?**

Super! Ihr seid die beste Hamsterbande weit und breit und könnt es euch den ganzen Winter über in eurem Hamsterbau gemütlich machen und beruhigt in den Winterschlaf fallen.

- **Fehlen Futterplättchen?**

Oje, das könnt ihr aber besser! Im nächsten Herbst solltet ihr mehr Futter sammeln. In diesem Winter werdet ihr wohl ein wenig Diät halten müssen.

Variante für Profi-Hamster

Wenn ihr das Spiel ein wenig spannender machen wollt, legt ihr weniger Blätter auf den Baum. Das heißt, dass die Zeit zum Hamstern kürzer wird und ihr schneller hamstern müsst! Wie viele Blätter könnt ihr weglassen, damit ihr immer noch genug Futterplättchen hamstern könnt?

Trotte Quenotte



Un jeu animé de collecte et de coopération pour 1 à 4 hamsters effrontés à partir de 4 ans.



Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Cornelia Haas
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

C'est l'automne et, les rayons du soleil réchauffent encore les forêts et les champs. Trotte Quenotte, c'est le surnom d'un groupe de hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur grand terrier en faisant monter et descendre l'ascenseur, en déplaçant la roue et en passant d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Comme dehors poussent des carottes bien croquantes, des céréales dorées et du trèfle juteux, les Trotte Quenotte ont pour l'instant le temps de s'amuser !

Mais les premières feuilles ne tarderont pas à tomber, car l'hiver approche à grands pas. Alors, dépêchez-vous, petits hamsters, de faire vos provisions ! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hériרון, les Trotte Quenotte pourront passer un super hiver grâce à vous avec plein de provisions !

Contenu du jeu

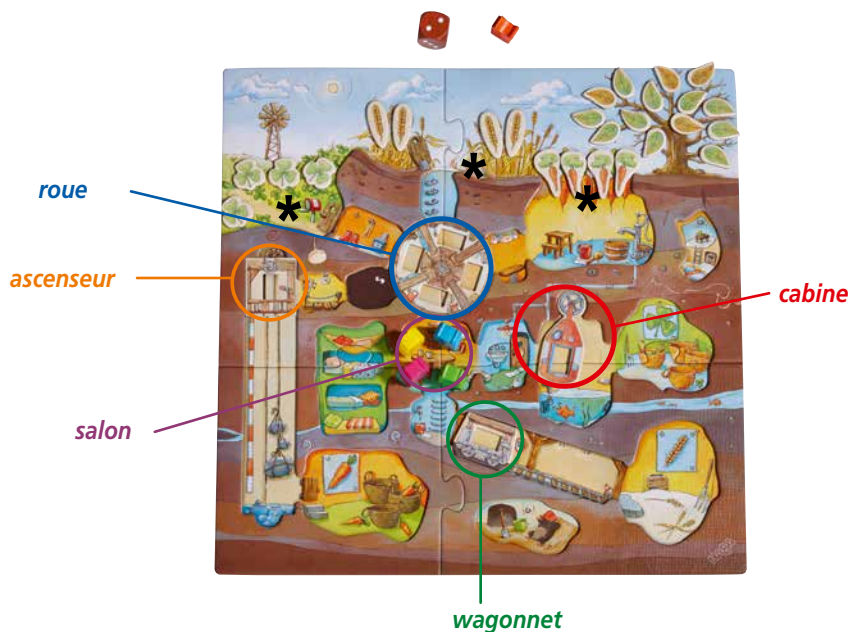
4 hamsters, 1 hérisson, 1 dé, 12 tuiles aliment (4 carottes, 4 trèfles, 4 épis de céréale), 1 plateau de jeu avec 1 ascenseur, 1 roue, 1 wagonnet, 1 cabine, 14 feuilles d'arbre, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Pour vite commencer à faire des provisions, vous devez assembler toutes les pièces du plateau de jeu. Placez le **wagonnet**, l'**ascenseur**, la **cabine** et la **roue** dans les **emplacements correspondants** du plateau de jeu de façon à ce que ces éléments puissent facilement bouger. Répartissez toutes les feuilles sur **la cime de l'arbre**. Posez trois tuiles aliment (1 carotte, 1 épi et 1 trèfle) par joueur sur **les cases (*)** correspondantes en haut du plateau de jeu.

Chacun d'entre vous choisit son hamster et le pose dans **le salon**. Préparez le dé.

Celui qui arrive le mieux à gonfler ses joues comme un hamster commence et place le hérisson devant lui. Le joueur qui commence s'occupe également du hérisson pendant la partie. Vous en apprendrez davantage à ce sujet dans le déroulement du jeu. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence lance le dé et avance son hamster du nombre de salles correspondant dans la direction de son choix. L'ascenseur, le wagonnet, la cabine et la roue comptent également comme une salle. Mais si vous déplacez ces objets, cela ne vous fait pas utiliser de points du dé.

Lorsque le hamster d'un joueur atterrit sur une case aliment (carotte, trèfle ou céréale), il peut prendre une tuile aliment et la poser devant lui. Ensuite, il doit l'apporter dans le garde-manger qui convient. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile aliment devant lui.

Si un joueur atterrit dans une pièce où se trouve déjà un hamster, il peut lui remettre sa tuile aliment, mais uniquement si ce hamster n'a pas encore de tuile aliment devant lui.

Lorsque le hamster d'un joueur atteint le garde-manger qui convient à la tuile aliment qu'il a devant lui, il peut l'y déposer.

Lorsqu'un joueur a avancé son hamster, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer son hamster.

Lorsque vient son tour, avant de lancer le dé, le joueur qui avait commencé en premier prend une feuille de l'arbre et la pose près du hérisson. Il a lui aussi besoin d'un endroit douillet où hiberner cet hiver.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque vous placez la dernière tuile aliment dans le garde-manger qui convient

ou

lorsque le joueur qui a commencé pose la dernière feuille de l'arbre à côté du hérisson.

Quel est l'état de vos provisions ?

- **Avez-vous stocké toutes les tuiles aliment dans les garde-manger ?**

Super ! Vous êtes les meilleurs assistants des Trotte Quenotte à cent lieues à la ronde. Ils vous remercient beaucoup. Ils vont pouvoir hiberner bien à l'aise tout l'hiver dans leur terrier car les garde-manger sont bien remplis !

- **Il manque des tuiles aliment ?**

Mince ! Vous pouvez certainement mieux faire. Il faudra stocker plus de nourriture l'automne prochain. Les Trotte Quenotte vont malheureusement devoir faire un petit régime cet hiver !

Variante pour hamsters experts

Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, posez moins de feuilles sur l'arbre. Cela signifie que le temps imparti pour faire des provisions est plus court et que les hamsters doivent être plus rapides ! Combien de feuilles arriverez-vous à enlever tout en récoltant suffisamment de tuiles aliment ?



La Pandilla Hámster

Un dinámico juego de cooperación y almacenamiento para 1 - 4 intrépidos hámsteres a partir de 4 años.



Autor: Tim Rogasch
Ilustraciones: Cornelia Haas
Duración del juego: 10 - 15 minutos

Es otoño en Hamsterlandia. Los cálidos rayos de sol aún llegan a los bosques y los campos, y la intrépida pandilla de hámsteres corretea llena de júbilo por su gran madriguera. Recorren el ascensor arriba y abajo, alborotan en la rueda y pasan volando de aquí para allá por la cabina y la vagoneta mientras fuera brotan las zanahorias crujientes, los cereales dorados y el trébol jugoso.

No obstante, las primeras hojas comenzarán a caer pronto y el invierno se acerca a pasos agigantados. Por eso, ¡daos prisa y llenad vuestros mofletes, pequeños hámsteres! Si conseguís almacenar en la despensa adecuada todas las zanahorias, el trébol y las espigas de cereal antes de que caigan las hojas de los árboles y el erizo se esconda en su nido de follaje, ¡seréis la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos!

Contenido del juego

4 hámsteres, 1 erizo, 1 dado, 12 fichas de comida (4 zanahorias, 4 hojas de trébol, 4 espigas de cereal), 1 tablero con 1 ascensor, 1 rueda, 1 vagoneta, 1 cabina, 14 hojas de árbol, 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

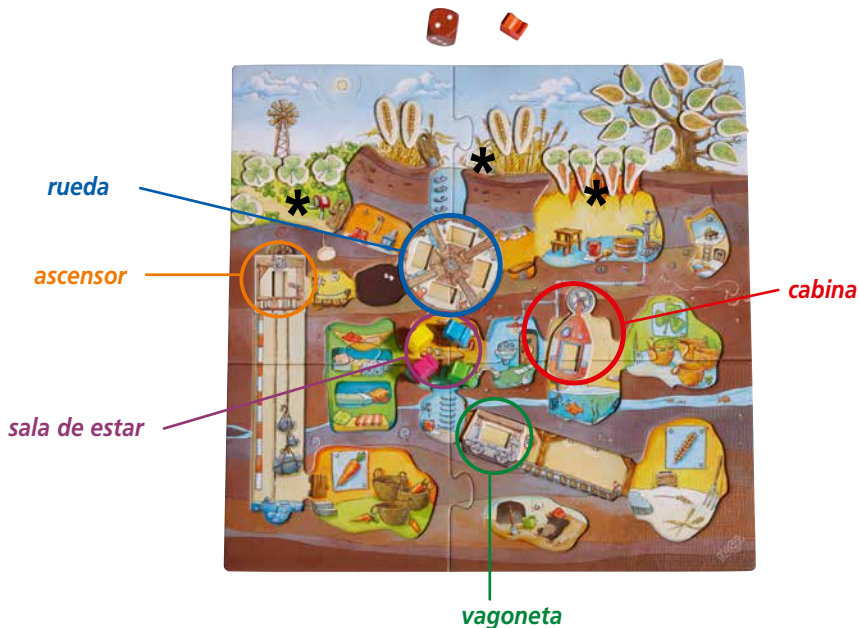
Para comenzar a recolectar rápidamente, debéis unir todas las piezas del tablero. Colocad la **vagoneta**, el **ascensor**, la **cabina** y la **rueda** en los **huecos correspondientes** de forma que puedan desplazarse con facilidad. Disponed **todas las hojas en la copa del árbol**.

Por cada jugador, poned tres fichas de comida (1 zanahoria, 1 espiga de cereal y 1 hoja de trébol) en las **casillas (*)** correspondientes.

Cada uno de vosotros debe coger un hámster y situarlo en la **sala de estar** (marcada en la foto). Preparad el dado.

El que pueda hinchar más sus carrillos será el primero en empezar y colocará el erizo delante de él. Durante todo el juego se hará cargo del erizo. Más información en el desarrollo del juego.

El material restante se deposita de nuevo en la caja.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira el dado y recorre con su hámster las estancias que correspondan en la dirección que desee. El ascensor, la vagoneta, la cabina y la rueda también cuentan como estancias. Cuando mováis los objetos, no contaréis puntos del dado.

Si un jugador cae en una de las casillas de alimento (zanahoria, trébol o cereal), podrá coger una ficha y colocarla delante de él. Deberá intentar llevar esta ficha a la despensa correspondiente. Los jugadores pueden tener únicamente una ficha delante de ellos.

Si caes en una estancia en la que ya se encuentra un hámster, puedes entregar tu ficha a este jugador, pero sólo si éste no dispone de ninguna.

Cuando un jugador caiga en la despensa adecuada para la ficha de que dispone, podrá dejar la ficha aquí. No se gastan los puntos que sobren en el dado. Simplemente, sigue avanzando como corresponda.

Una vez que un jugador y su hámster hayan jugado su turno, le tocará al siguiente jugador tirar el dado.

Antes de que el primer jugador vuelva a tirar, cogerá una hoja del árbol y la colocará sobre el erizo, ya que también él necesita un lugar calentito para hibernar.

Finalización del juego

El juego termina cuando hayáis depositado la última ficha de alimento en la despensa adecuada,

o bien

cuando el primer jugador coloque la última hoja del árbol en el erizo.

¿Cuánto habéis almacenado?

- **¿Habéis almacenado todas las fichas en las despensas?**

¡Estupendo! Sois la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos. Podéis acomodaros en vuestra madriguera y pasar tranquilamente todo el invierno.

- **¿Faltan fichas?**

Oh, oh, ¡podrías haberlo hecho mejor! El próximo otoño debéis almacenar más alimento. Y para este invierno tendréis que hacer un poco de dieta.

Variante para hámsteres profesionales

Si queréis hacer el juego un poco más emocionante, revestid el árbol de menos hojas. Esto significa que los hámsteres disponen de menos tiempo y tendréis que almacenar alimento más rápido. ¿De cuántas hojas podréis prescindir para que continúen siendo suficientes?



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 is 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 het nergens 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 algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños




Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 **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!

 **孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

 **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!




Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

 **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 !




Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

 **¡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!

HABA®

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

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