Instruccions · Instrucciones · Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu

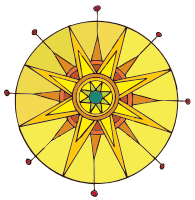
CODi SECRET 13+4

Código secreto 13 + 4 · Geheimcode 13 + 4
Secret Code 13+4 · Opération Amon-Rê

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

Codi secret 13 + 4

Un subtil joc de càlcul, per a 2-4 jugadors a partir de 8 anys.



Autor: Jürgen P.K. Grunau
Il·lustracions: Stefan Fischer
Durada: aprox. 15 min.

Contingut

1 tauler de joc, 4 agents secrets, 15 fitxes de números, 6 daus, 1 llibret d'instruccions

El joc

Els agents fa molts mesos que es preparen per avui. I és que aquesta nit comença la missió secreta «Ra-Amon». L'equip, format per quatre agents secrets molt astuts, entra al museu i, gràcies a uns càlculs molt precisos, aconsegueix superar el complicat dispositiu de seguretat. Ja sigui sumant, restant, multiplicant o dividint, els números dels daus s'han de combinar de manera que els resultats coincideixin amb els números del codi. Qui serà el primer a desactivar totes les barreres lluminoses i atrapar la valuosa màscara de «Ra-Amon»?

Preparatius

Poseu el tauler del joc al mig de la taula. Barregeu les fitxes dels números i repartiu-les per les caselles de les barreres lluminoses del museu. Tant és que les fitxes estiguin de cara amunt o de cara avall. Cada jugador tria un agent i el col·loca davant de la primera barrera lluminosa, a l'entrada del museu. Prepareu els daus.

Com es juga?

Es juga en el sentit de les agulles del rellotge. Comença qui digui més de pressa la taula del 7. Tira els sis daus. Mira els números que han sortit als daus i compara'ls amb el número del codi de la fitxa que hi ha davant del teu agent.

→ **El número apareix en algun dels daus?**
Perfecte! Has desactivat aquesta barrera lluminosa.

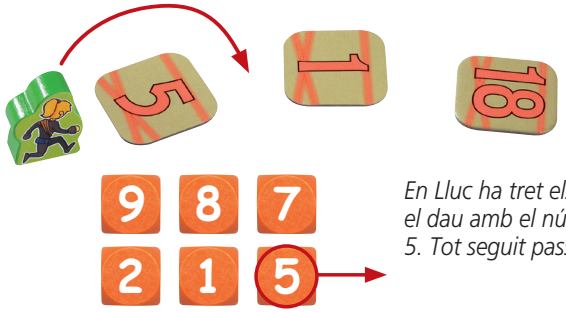
→ **Cap dau no mostra el número del codi?**
Doncs has de calcular el codi. Pots combinar els daus que vulguis i calcular el número del codi mitjançant sumes, restes, multiplicacions o divisions. Has obtingut un resultat que és el número del codi? Llavors has desactivat aquesta barrera lluminosa.

Ara pots travessar la barrera lluminosa: fes saltar l'agent per damunt de la barrera. Però la teva acció encara no s'ha acabat.

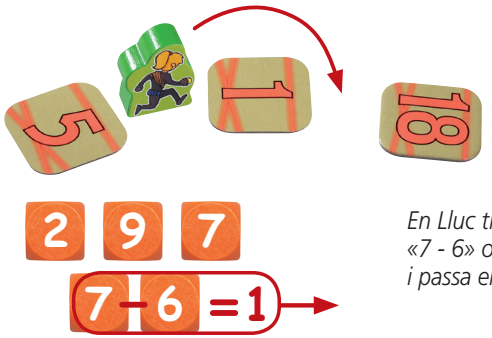
Passa el dau (o els daus) que has fet servir per fer el càlcul anterior al jugador següent. Llavors torna a tirar els daus restants i intenta superar la següent barrera de seguretat. Continua fent això fins que no et quedi cap dau o fins que no puguis desactivar cap codi més.

Llavors és el torn del jugador següent.

Exemple:



En Lluc ha tret els números 9, 8, 7, 2, 1 i 5. Fa servir el dau amb el número 5 i salta la fitxa amb el número 5. Tot seguit passa el dau al jugador següent.



En Lluc tira els cinc daus restants. Mitjançant el càlcul «7 - 6» obté el resultat «1». Per tant, salta la fitxa «1» i passa els dos daus que ha fet servir.

Ara en Lluc tira els tres daus que li queden. Malauradament, no pot trobar cap combinació per superar el codi «18». Per tant, passa aquests daus al jugador següent i conclou la tirada.

Regles importants per als agents:

- Hi pot haver diversos agents davant una mateixa fitxa de número.
- Si un agent es troba davant d'una bifurcació, es pot escollir quin camí s'ha de seguir després d'haver tirat els daus.
- Cada dau només es pot fer servir una vegada en una operació.

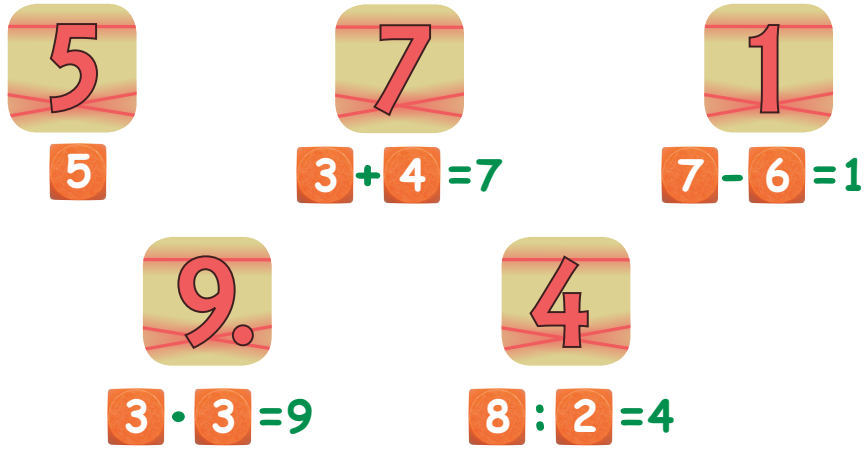
Consell:

Sovint hi ha diverses possibilitats de calcular un codi. Pensa que, com menys daus facis servir per a un càlcul, més possibilitats tindràs de trobar el codi següent.

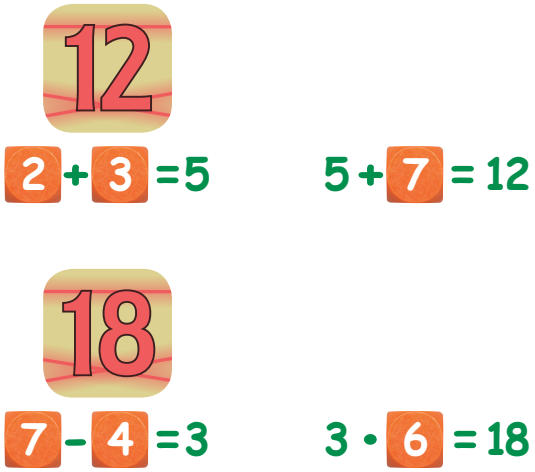
Final del joc

El primer que superi l'última barrera lluminosa (la que té el codi 20), obtindrà la valuosa màscara de Ra-Amon i guanyarà la partida com a millor agent aritmètic. Tot i així, s'ha d'arribar al final de la ronda. Si al final de la ronda hi ha altres jugadors que han aconseguit arribar a la cambra cuirassada on es guarda la màscara, llavors compartiran els tresors.

Altres exemples per fer els càlculs:



Es poden fer càlculs amb resultats intermedis i canviant d'operació:

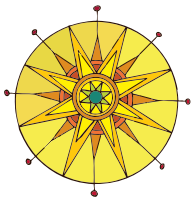


Variants per a agents experts:

- Cada cop que es desactiva i se salta una fitxa, s'ha de girar. Això comporta un canvi de codi d'aquesta barrera de seguretat per al jugador següent.
- Qui tingui el torn només pot tirar els daus una vegada. Amb els números obtinguts als daus ha d'intentar calcular el màxim nombre de codis que té al davant. Els daus que ha fet servir es passen al jugador següent, com en el joc bàsic.
- La partida s'acaba quan s'ha aconseguit la màscara i s'ha tornat al punt de partida.

Código secreto 13 + 4

Un peliagudo juego de cálculo para 2 - 4 jugadores a partir de los 8 años.



Autor: Jürgen P.K. Grunau
Ilustraciones: Stefan Fischer
Duración de una partida: aprox. 15 min.

Contenido del juego

1 tablero de juego, 4 agentes secretos, 15 fichas de números, 6 dados
1 instrucciones del juego

El juego

Los agentes se han preparado durante meses para la noche de hoy. Y es que esta noche da comienzo la misión secreta «Amón Ra». El equipo compuesto por cuatro agentes secretos muy astutos va a entrar a robar en el museo después de descifrar el complicado código del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos. Ya sea con sumas, con restas, con multiplicaciones y con divisiones, los números de los dados tienen que combinarse de manera que los resultados se correspondan con los números del código. ¿Quién será el primero en superar todas las barreras luminosas y atrapar la valiosa máscara de Amón Ra?

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de números y repartidlas por las casillas de las barreras luminosas del museo sin importar qué cara muestren las fichas. Cada jugador elige un agente y lo coloca ante la primera barrera luminosa a la entrada del museo. Tened preparados los dados.

¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien recite más rápidamente la tabla de multiplicar del número 7. Tira los seis dados. Mira los números que han salido en el dado y compáralos con el número del código de la ficha que está delante de tu agente.

→ **¿Muestra alguno de los dados ese número de código?**
¡Perfecto! ¡Has desactivado esa barrera luminosa!

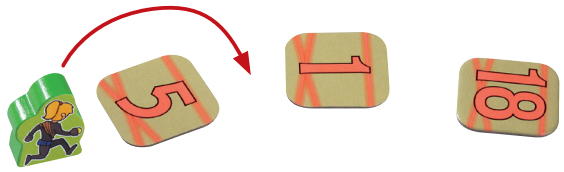
→ **¿No muestra ninguno de los dados ese código?**
Ahora tienes que calcular ese código con una operación aritmética. Para ello puedes combinar a tu aire los números salidos en los dados mediante sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. ¿Has obtenido así el número del código? Entonces has desactivado esa barrera luminosa.

Ahora puedes atravesar la barrera luminosa desactivada: salta con tu agente por encima de la ficha. Pero tu acción no ha concluido todavía.

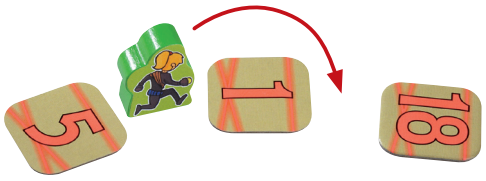
Entrega al siguiente jugador el dado (o los dados) que has utilizado para realizar el cálculo anterior. Tira de nuevo los dados restantes e intenta traspasar la siguiente barrera de seguridad. Sigue jugando así hasta que no te quede ningún dado más o hasta que ya no puedas descifrar ningún código más.

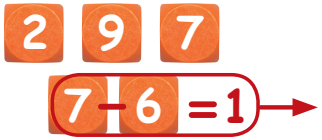
A continuación es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo:



Lucas ha sacado en el dado los números 9, 8, 7, 2, 1 y 5. Al utilizar el dado con el número 5 puede saltar la ficha con ese número y entregar el dado utilizado al siguiente jugador.





Ahora Lucas tira los cinco dados restantes. Mediante el cálculo «7 - 6» llega al resultado «1». Salta la ficha y entrega los dos dados utilizados en el cálculo.

Lucas tira los tres dados que le quedan. Por desgracia no puede efectuar ninguna combinación y así no puede descifrar el código «18». Entrega los dados restantes al siguiente jugador y concluye de esta manera su tirada.

Reglas importates para los agentes:

- Puede haber un número cualquiera de agentes ante una misma ficha de número.
- Si tu agente se encuentra frente a una bifurcación, puedes elegir qué camino tomar después de haber tirado los dados.
- Sólo se puede utilizar una vez cada dado por operación de cálculo.

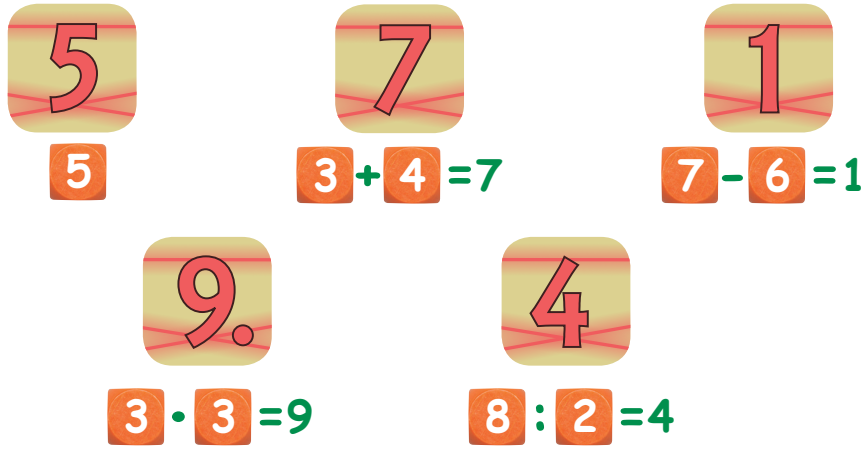
Consejo:

A menudo son varias las posibilidades de obtener un número. Piensa que cuantos menos dados utilices para un código, mayores serán las posibilidades que tendrás para superar el siguiente código.

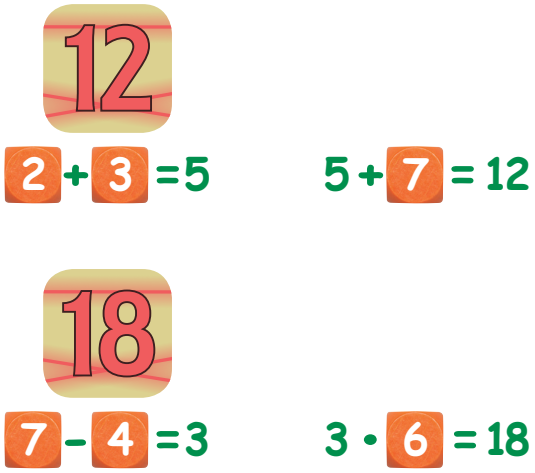
Final del juego

El primero en superar la última barrera luminosa (la que lleva el código 20), se hará con la valiosísima máscara de Amón Ra y ganará la partida como el mejor agente contador. Pero tenéis que llegar todos al final de la ronda. Si son varios los jugadores que consiguen llegar a la cámara acorazada que contiene la máscara, compartirán entonces el triunfo.

Otros ejemplos de cálculos:



Se pueden hacer cálculos con resultados intermedios e incluso cambiar de operación aritmética:



Variantes para agentes profesionales:

- Hay que girar siempre la ficha que se haya desactivado y saltado por encima de ella. De este modo cambia el código de esa barrera de seguridad para el siguiente agente.
- El jugador que esté en posesión del turno sólo puede tirar los dados una vez. Con los números obtenidos en los dados tratará de desactivar hábilmente y una tras otra el mayor número posible de barreras luminosas. Igual que en el juego básico entregará los dados utilizados al siguiente jugador.
- La partida acaba cuando después de haber conseguido la máscara de la cámara acorazada regresáis de nuevo al punto de partida

Geheimcode 13 + 4

Ein kniffliges Rechenspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

Autor: Jürgen P.K. Grunau
Illustration: Stefan Fischer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Geheimagenten, 15 Zahlenplättchen, 6 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielidee

Monatelang haben sich die Agenten auf diesen Abend vorbereitet. Denn heute Nacht startet die geheime Mission „Amun Re“. Das Team aus vier ausgefuchsten Geheimagenten bricht ins Museum ein und knackt dank präziser Berechnungen die kniffligen Codes der Sicherheitsanlage. Ob plus, minus, mal oder geteilt: Die Würfelzahlen müssen so kombiniert werden, dass die Ergebnisse den Codezahlen entsprechen. Wer schafft es als Erster, alle Lichtschranken zu überwinden und schnappt sich die wertvolle Maske des Amun Re?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Zahlenplättchen und verteilt sie auf die Lichtschrankenfelder im Museum. Welche Seite oben liegt spielt keine Rolle. Jeder Spieler wählt einen Agenten und setzt ihn vor die erste Lichtschranke am Eingang des Museums.
Haltet die Würfel bereit.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten das 7er Einmaleins aufsagen kann, darf beginnen. Würfle mit allen sechs Würfeln. Schau dir die gewürfelten Zahlen an und vergleiche sie mit der Codezahl auf dem Zahlenplättchen vor deinem Agenten.

→ **Zeigt einer der Würfel genau diese Codezahl?**
Prima! Diese Lichtschranke hast du deaktiviert!

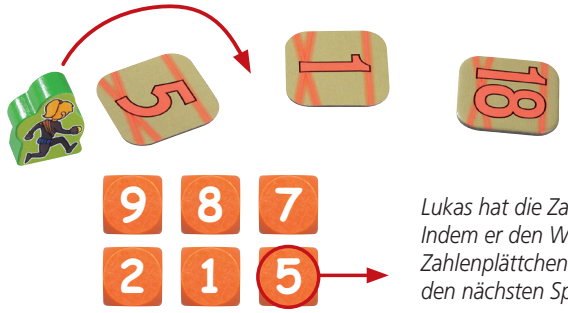
→ **Zeigt keiner der Würfel diesen Code?**
Jetzt musst du den Code errechnen. Dazu kannst du beliebig viele gewürfelte Zahlen durch Plus-, Minus-, Mal- oder Geteilt-Rechnen kombinieren. Kommst du auf die Codezahl? Damit ist die Lichtschranke deaktiviert.

Jetzt kannst du die deaktivierte Lichtschranke durchqueren: Springe mit deinem Agenten über das Zahlenplättchen. Deine Aktion ist aber noch nicht zu Ende.

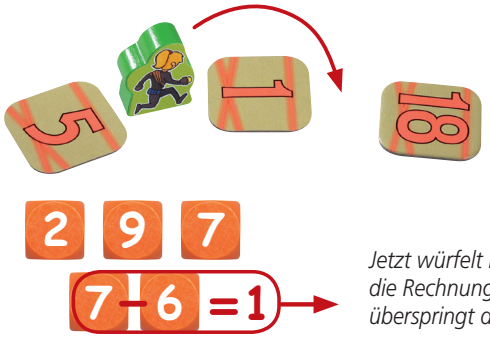
Gib den/die Würfel, den/die du zum Rechnen eingesetzt hast, an den nächsten Spieler weiter. Würfele die restlichen Würfel neu und versuche, die nächste Sicherheitssperre zu knacken. Du darfst so lange weiterspielen, bis kein Würfel mehr übrig ist oder ein Code nicht mehr geknackt werden kann.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel:



Lukas hat die Zahlen 9, 8, 7, 2, 1 und 5 gewürfelt. Indem er den Würfel mit der 5 einsetzt, kann er das Zahlenplättchen überspringen. Er gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.



Jetzt würfelt Lukas mit den fünf restlichen Würfeln. Durch die Rechnung „7 - 6" kommt er auf das Ergebnis „1". Er überspringt das Plättchen und gibt die beiden Würfel weiter.

Lukas würfelt die übrigen drei Würfel. Leider kann er keine passende Kombination mehr finden und kann den Code „18" nicht knacken. Er gibt die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter. Damit ist sein Spielzug zu Ende.

Wichtige Agentenregeln:

- Es dürfen beliebig viele Agenten vor einem Zahlenplättchen stehen.
- Steht dein Agent vor einer Gabelung kannst du nach dem Würfeln wählen, welchen Weg er nehmen soll.
- Jeder Würfel darf pro Rechnung nur einmal verwendet werden.

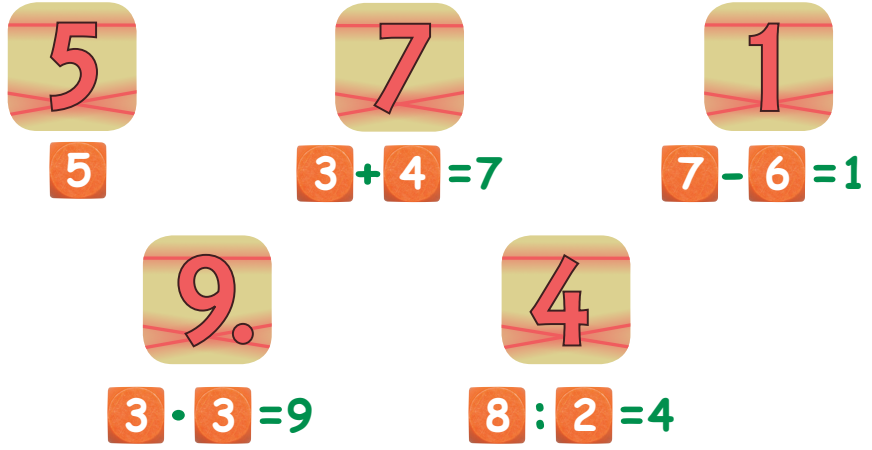
Tipp:

Es gibt oft mehrere Möglichkeiten eine Zahl zu errechnen. Denke daran: Je weniger Würfel du für einen Zahlencode verwendest, umso mehr Möglichkeiten bleiben dir für den nächsten Code.

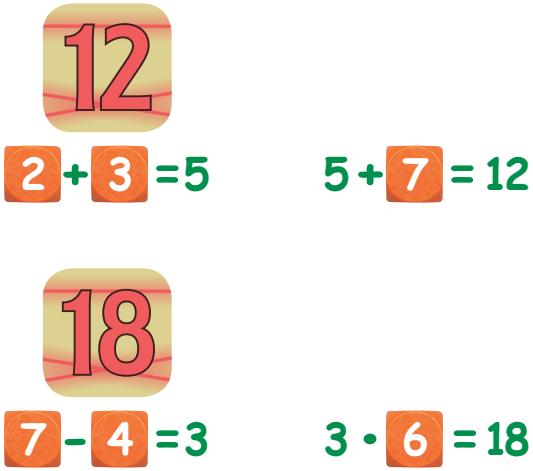
Spielende

Wer als Erster die letzte Lichtschranke mit dem Code 20 knackt, ergattert die wertvolle Maske des Amun Re und kann als bester Rechenagent das Spiel für sich gewinnen. Spielt aber die Runde noch zu Ende. Erreichen dabei weitere Spieler den Tresorraum mit der Maske, teilen sich alle, die es dorthin geschafft haben, den Gewinn.

Weitere Rechen-Beispiele:



Man darf auch mit Zwischenergebnissen weiterrechnen und dabei sogar die Rechenart wechseln:

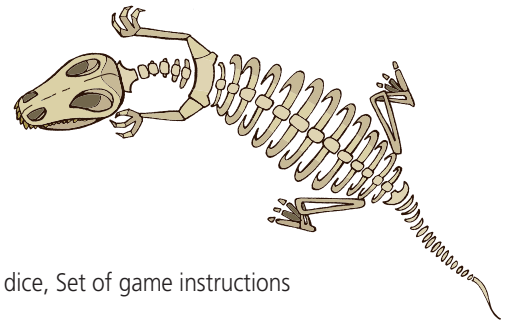


DEUTSCH

Varianten für Profiagenten

- Immer wenn ein Plättchen deaktiviert und übersprungen wird, dreht ihr dieses Plättchen um. Damit ändert sich der Code dieser Sicherheitssperre für den nächsten Agenten.
- Wer an der Reihe ist, darf nur einmal würfeln. Mit diesen gewürfelten Zahlen versucht der Spieler möglichst geschickt nacheinander so viele Lichtschranken wie möglich zu deaktivieren. Die eingesetzten Würfel gibt er dabei wie im Grundspiel weiter.
- Das Spiel ist erst zu Ende, wenn ihr – nachdem ihr euch die Maske geschnappt habt – wieder zurück am Start angekommen seid.

Secret Code 13+4



A tricky arithmetic game for 2 - 4 players aged 8+.

Author: Jürgen P.K. Grunau
Illustrations: Stefan Fischer
Length of the game: approx. 15 min.

Contents

1 game board, 4 secret agents, 15 number tiles, 6 dice, Set of game instructions

Game Idea

For months the agents have been preparing for this evening. Tonight is the night the secret mission "Amun Re" begins. The team, made up of four cunning secret agents, breaks into the museum and thanks to their precise calculations, manages to crack the tricky security codes. Be it calculating addition or subtraction, multiplication or division, the numbers on the dice have to be combined so that they coincide with the code numbers. Who will be the first to overcome all the security's laser barriers to get hold of the precious mask of Amun Re?

ENGLISH

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Shuffle the number tiles and distribute them on the squares with the light barriers. It doesn't matter which side is facing up. Each player chooses an agent and places him in front of the first light barrier at the entrance of the museum. Get the dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can recite the 7 times table the quickest, may start.
Roll the six dice. Have a look at the numbers and compare them with the code number on the number tile in front of your agent.

→ **Does this number appear on one of the dice?**
Great! You deactivated this light barrier.

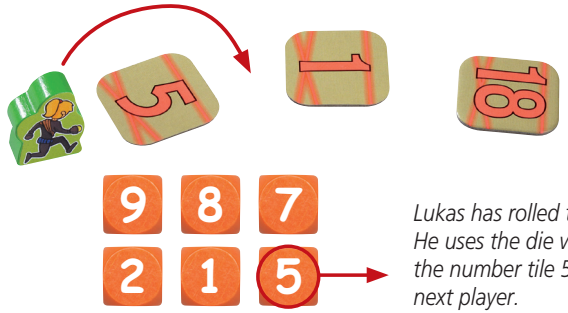
→ **None of the dice shows the code number?**
So you have to calculate the code. You can combine any number of dice and calculate the code number by adding, subtracting, multiplying or dividing. Have you achieved a result that is the code number? Then you have deactivated the light barrier.

Now you can cross the light barrier: make your agent jump the barrier.
Your action however is not over yet.

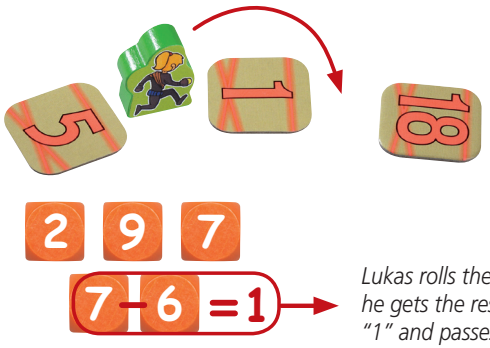
Pass the die/dice you used in your calculations on to the next player. Then roll the remaining dice once again and try to crack the next security barrier. You go on doing this until no die is left or a code cannot be cracked.

It's the turn of the next player.

Example:



Lukas has rolled the numbers 9, 8, 7, 2, 1 and 5. He uses the die with the number 5 and jumps over the number tile 5. Now he passes the die on to the next player.



Lukas rolls the remaining five dice. Calculating "7 minus 6" he gets the result "1". So he jumps over number tile "1" and passes on the two dice he has used.

Lukas now rolls the three remaining dice. Unfortunately he can't find any combination to crack the code "18". So he passes these dice on to the next player and his turn ends.

Important Rules for the Agents:

- There can be any number of agents in front of a number tile.
- If an agent stands in front of a fork in the path, you can decide which way to take after you have rolled the dice.
- Each die may be used only once in a calculation.

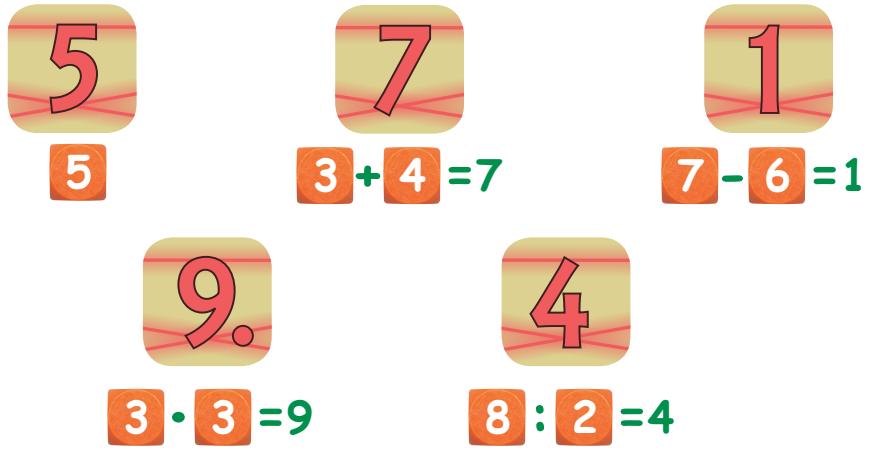
Hint:

There are often various possibilities to calculate a code. Bear in mind: the fewer dice you use for a calculation the more possibilities you will have for the next code.

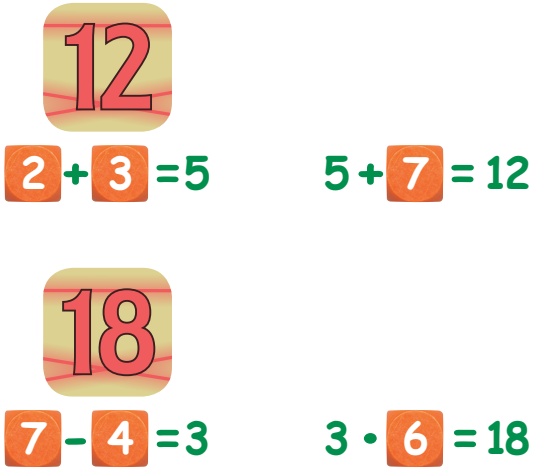
End of the Game

Whoever cracks the last light barrier with the code 20 first, takes the precious mask of Amun Re and wins the game as the best arithmetic agent. However you must finish the round. If at the end of the round other players also reach the vault where the mask is kept, they all share the treasures.

Further examples for doing the calculation



You also can do your calculation using interim results and changing the type of arithmetic.



Variation for Experienced Agents

- Each time a number tile has been deactivated and jumped past, the tile is turned over. This implies a code change for this security barrier for the next player.
- Whoever's turn it is can roll the dice only once. Using only the numbers on the dice he has to try and calculate as many of the code numbers in front of him as possible. The dice used are passed on to the next player, as in the basic game.
- The game ends when you have reached the mask and gone all the way back to the entrance.

Opération Amon-Rê

Un subtil jeu de calcul pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Jürgen P.K. Grunau
Illustration : Stefan Fischer
Durée de la partie : env. 15 minutes

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 cambrioleurs de musée, 15 plaquettes de chiffres, 6 dés, 1 règle du jeu

Idée

Pendant des mois, les cambrioleurs se sont préparés à leur opération « Amon Rê » et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre cambrioleurs futés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez les plaquettes de chiffres et répartissez-les sur les cases des barrières photoélectriques du musée en les posant sur n'importe quelle face. Chaque joueur choisit un cambrioleur et le pose devant la première barrière photoélectrique à l'entrée du musée. Préparez les dés.

Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui récitera le plus vite la table de multiplication de 7 commence. Lance les six dés. Regarde les chiffres obtenus sur les dés et compare-les au code chiffré représenté sur la plaquette posée devant ton cambrioleur.

→ **Un des dés indique-t-il ce code chiffré ?**
Super ! Tu viens de désactiver cette barrière photoélectrique !

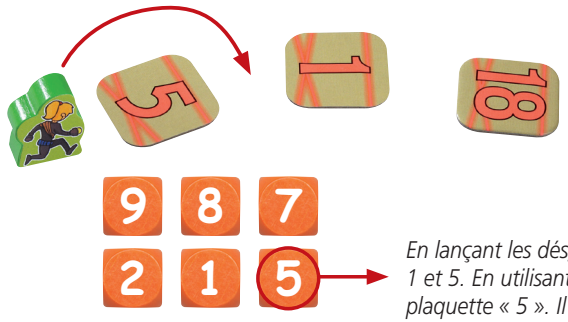
→ **Aucun des dés n'indique ce code chiffré ?**
Il faut alors que tu calcules le code. Tu peux combiner n'importe quels chiffres des dés en les multipliant, divisant, additionnant ou soustrayant. Obtiens-tu le code ? Tu désactives alors la barrière photoélectrique.

Tu passes par-dessus la barrière désactivée : ton cambrioleur saute par-dessus la plaquette de chiffre. Mais ton action n'est encore pas terminée.

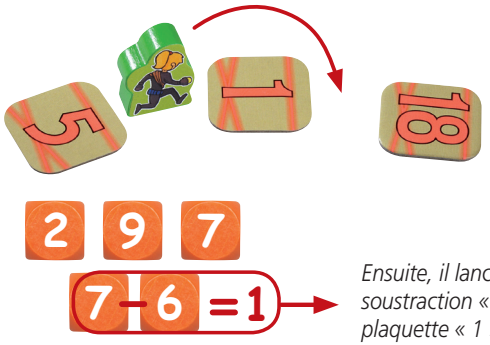
Donne au joueur suivant le dé/les dés que tu viens d'utiliser pour faire ton calcul. Lance les autres dés et essaye de passer par-dessus la barrière photoélectrique suivante. Tu as le droit de jouer jusqu'à ce que tu aies utilisé tous les dés ou que tu ne puisses plus trouver de code.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple :



En lançant les dés, Lucas a obtenu les chiffres 9, 8, 7, 2, 1 et 5. En utilisant le dé avec le 5, il saute par-dessus la plaquette « 5 ». Il donne ce dé au joueur suivant.



Ensuite, il lance les cinq dés restants. En faisant la soustraction « 7 – 6 », il obtient « 1 ». Il saute pardessus la plaquette « 1 » et donne les deux dés au joueur suivant.

Lucas lance les trois dés restants. Malheureusement, il ne peut faire aucun calcul pour obtenir le chiffre « 18 ». Il donne les dés restants au joueur suivant. Son tour est fini.

Règles importantes à suivre par les cambrioleurs :

- Il peut y avoir n'importe quel nombre de cambrioleurs devant une plaquette.
- Si ton cambrioleur se trouve devant une bifurcation, tu choisis, après avoir lancé les dés, quel chemin il doit prendre.
- On n'utilise chaque dé qu'une seule fois pour faire un calcul.

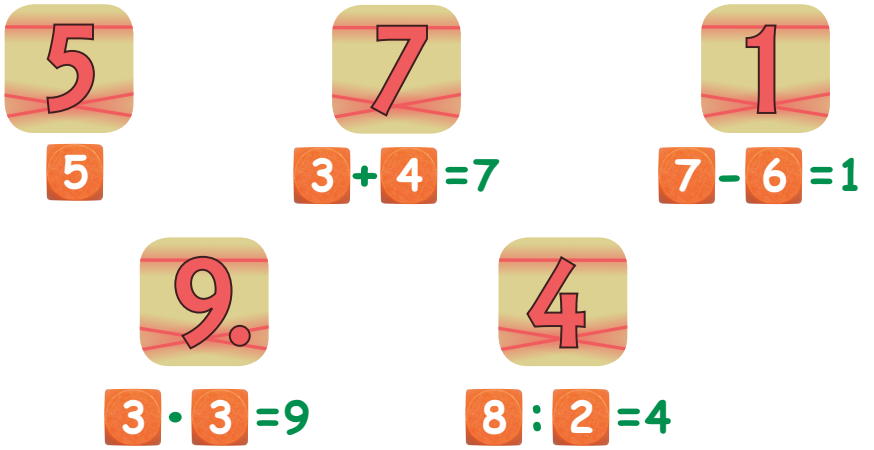
Conseil :

Il y aura souvent plusieurs possibilités d'obtenir un chiffre. Pense bien que moins tu utiliseras de dés pour obtenir un code chiffré plus nombreuses seront les possibilités de calculer le code suivant.

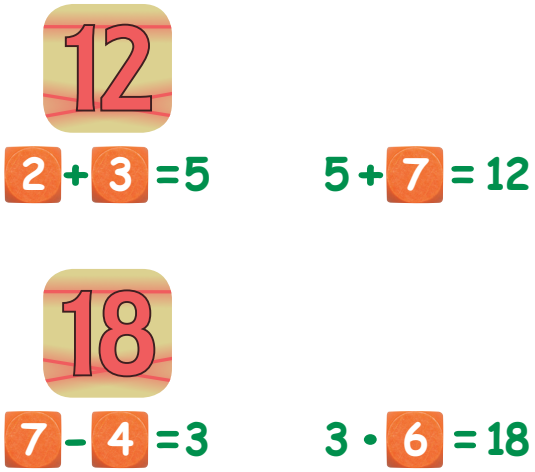
Fin de la partie

Celui qui dépassera en premier la barrière photoélectrique avec le code 20 récupère le précieux masque d'Amon-Rê et gagne la partie en tant que meilleur cambrioleur de tous les temps ! Les autres continuent le tour. Si d'autres joueurs atteignent la salle du coffre-fort qui contient le masque, le butin sera partagé entre tous ceux qui arriveront jusque là.

Autres exemples de calcul :



On a aussi le droit de continuer en calculant des résultats intermédiaires et de changer d'opération arithmétique.



Variantes pour cambrioleurs forts en calcul

- A chaque fois qu'une plaquette est désactivée et que le cambrioleur saute par-dessus, elle est retournée. Le code de cette barrière photoélectrique change donc pour le cambrioleur suivant.
- Celui dont c'est le tour ne lance les dés qu'une seule fois. Avec les chiffres obtenus, il essaie de désactiver le plus possible de barrières les unes après les autres. Les dés dont il se sert pour faire le calcul respectif sont passés au joueur suivant comme dans le jeu de base.
- La partie se termine lorsque vous êtes de nouveau revenus au départ après avoir récupéré le masque.

Estimats nens, estimats pares,
Després d'una partida ben divertida, de sobte us adoneu que hi ha una peça del joc que no trobeu per enlloc. Cap problema! A **www.haba.de/Ersatzteile** podreu consultar si la peça està disponible com a recanvi.

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.

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.

Art. Nr.: 303637 TL A 115515 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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

HABA®