



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



Ahoy Treasures!
Trésor en vue • Schat in zicht!
¡Tesoro a la vista! • Tesoro in vista!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Schatz in Sicht!

Ein piratenstarkes Würfelspiel für 2 - 4 Korsaren von 5 - 99 Jahren.
Mit einer Spielvariante für „hinterlistige“ Piraten.

Spielidee: Rudi Hoffmann
Illustration: Marlies Rieper-Bastian
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die berühmten Piratenkapitäne John, Jim, Joe und Jesse haben bei ihrer letzten gemeinsamen Räuberei eine alte Schatzkarte erbeutet. Auf der Karte sind die Fundorte von fünf Schatztruhen auf der Schatzinsel Korsario eingezeichnet. Aber der Weg nach Korsario ist risikoreich und sehr gefährlich. Ein turbulentes Wettrennen zur Schatzinsel beginnt!

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 16 Piraten (in vier Farben)
- 9 Holzbretter
- 1 Piratenwürfel
- 1 Spielanleitung





Spielziel

Welche Piraten sammeln die wertvollsten Schatztruhen ein?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Piratenmannschaft, die aus vier Piraten einer Farbe besteht. Stapelt eure Piraten zu einem Turm und stellt diesen auf den farblich passenden Piratenkopf der großen Insel (= Startfeld).

Legt die Holzbretter und den Piratenwürfel neben den Spielplan.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den berühmtesten Piraten kennt, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Augenzahl?**
Wähle einen deiner Piraten aus und ziehe ihn genau um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- **Das Piratenschiff?**
Suche dir eine Zahl zwischen 1 und 5 aus und ziehe einen deiner Piraten um die ausgewählte Zahl vorwärts.

Wichtige Piratenregeln:

- Landet dein Pirat auf einem Wasserfeld, muss er wieder vom Startfeld aus beginnen. Lege ein Holzbrett auf das Wasserfeld, in das dein Pirat gefallen ist. Ein Holzbrett erleichtert allen Piraten die Reise zur Schatzinsel, denn ab sofort können sie das Holzbrett als sicheres Feld betreten.
- Kommst du mit deinem Piraten auf ein Feld, das bereits mit einem Piraten besetzt ist, dann legst du ihn darauf. Auf jedem Feld können beliebig viele Piraten gestapelt werden.
- Von einem Piratenstapel kann immer nur der oberste Pirat gezogen werden.
- Es besteht Zugzwang! Wenn aber alle deine Piraten blockiert sind oder du mit deinen Piraten über die Schatzinsel hinausziehen würdest, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.



Wie erreichen die Piraten die Schatzinsel Korsario?

Die Schatzinsel könnt ihr nur mit genauer Punktzahl erreichen.

Der erste Pirat, der die Schatzinsel erreicht, wird auf die Schatztruhe mit der Zahl Eins gesetzt.

Der zweite Pirat kommt auf die Schatztruhe mit der Zahl Zwei, usw.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle fünf Schatztruhen auf der Schatzinsel Korsario von Piraten besetzt sind. Jeder zählt die Werte der Schatztruhen zusammen, auf denen ein eigener Pirat liegt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst einen Piraten auf die Schatzinsel gezogen hat.

Spielvariante für „hinterlistige“ Piraten

Der Spielablauf des Grundspiels ändert sich nicht. Jedoch gilt folgende Zusatzregel:

Fällt ein Pirat ins Wasser, wird er nicht mehr zurück auf das Startfeld gelegt, sondern aus dem Spiel genommen.

Das Spiel endet, wenn ...

- alle fünf Schatztruhen von Piraten besetzt sind
oder
- alle Piraten ins Wasser gefallen sind.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diese „hinterlistige“ Schatzjagd.

Information

Rudi Hoffmann ist der Autor dieses piratenstarken Spiels. Zum ersten Mal wurde es 1974 in der Spielesammlung „Dorado“ herausgegeben, in späteren Jahren nochmals als „Eldorado“ und „Alles für die Katz“ veröffentlicht. In überarbeiteter Form und mit anderem Thema präsentieren wir es jetzt wieder, da uns seine Spielidee sehr gut gefällt.

Ahoy Treasures!



A die game as strong as pirates for 2 - 4 buccaneers ages 5 - 99.
Includes a variation for cunning pirates.

Author: Rudi Hoffmann
Illustrations: Marlies Rieper-Bastian
Length of the game: approx. 15 minutes

In the windfall from the last raid carried out by the notorious pirate captains John, Jim, Jack and Jess there is an old treasure chart. The chart shows where to find five treasure chests on Buccaneer Island. The journey to the island however is risky and very dangerous. Off the pirates go in a turbulent race towards the treasure!

Contents

- 1 game board
- 16 pirates (in four colors)
- 9 wooden boards
- 1 pirate die
- 1 set of game instructions



Aim of the game

Who will be the pirate to collect the most precious treasure chests?

ENGLISH

Preparation of the game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a pirate crew consisting of four pirates of one color. Pile up the pirates and place each pile on the corresponding pirate head shown on the big island (=starting square).

Put the boards and the die next to the game board.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever knows the name of the most famous pirate may start. If you cannot agree, the oldest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **A number of dots**

Choose one of your pirates and move him the corresponding number of squares.

- **The pirate vessel**

Choose a number between 1 and 5 and move one of your pirates the corresponding number of squares.

Important pirates' rules:

- If your pirate lands on a water square he has to go back and start again from the starting square. Place a board on the water square from which your pirate fell off. The board will make the way to Buccaneer Island easier for all the pirates as they can now step on the board as if it was a firm square.
- If your pirate reaches a square already occupied by a pirate, stack him on top of the pirate already there. Any number of pirates can be piled on to a square.
- From a pile of pirates only the one on top can be moved.
- You are obliged to move! If however all your pirates are blocked or if you would move your pirate past the Buccaneer Island, it's the turn of the next player to roll the die.



How do the pirates reach the Buccaneer treasure island?

The island can only be reached with the exact number of dots.

The first pirate to reach the island is placed on the chest with the number One, the second pirate on number Two and so on.

End of the game

The game ends as soon as the five treasure chests of Buccaneer Island are held by pirates. The players add up the values of the chests on which their pirates are placed.

The player with the highest score wins. In the case of a tie the player who moved a pirate onto the treasure island first wins.

Variation for cunning pirates

The game is played according to the rules of the basic game. The following additional rules apply:

If a pirate falls into the water, it is not placed back on the starting square but instead removed from the game.

The game ends when ...

- all five chests are occupied by pirates
- or
- all pirates have fallen into the water.

The player with the highest score wins this tricky hunt for the treasure.

Information

Rudi Hofmann is the author of this pillaging pirate game. It was first published in 1974 as part of the game collection "Dorado", later it was re-edited and called "Eldorado". As we like the game idea, we present it here in a revised version with another subject matter.

Trésor en vue



Un jeu de dé pour 2 à 4 corsaires de 5 à 99 ans.
Avec une variante.

Idée : Rudi Hoffmann
Illustration : Marlies Rieper-Bastian
Durée de la partie : env. 15 minutes

Lors de la dernière piraterie qu'ils avaient mijotée ensemble, les célèbres capitaines-pirates John, Jim, Joe et Jesse ont trouvé une vieille carte indiquant un trésor. Elle représente l'île des corsaires où cinq lieux sont marqués par des coffres. Mais le chemin pour arriver à l'île est plein d'embûches et très dangereux. Les pirates vont devoir se livrer à une turbulente course au trésor !

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 16 pirates (de quatre couleurs différentes)
- 9 planchettes en bois
- 1 dé de pirate
- 1 règle du jeu



But du jeu

Quels pirates vont récupérer le plus de coffres et quels sont ceux qui contiendront les trésors les plus précieux ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend une équipe de pirates (= quatre pirates d'une couleur). Empiler les pirates les uns sur les autres et les poser sur la tête de pirate de la couleur correspondante dessinée sur l'île (= case de départ).

Poser les planchettes en bois et le dé de pirate à côté du plateau de jeu.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer le pirate le plus célèbre commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un nombre de points ?**

Prends un de tes pirates et avance-le du même nombre de points qu'il y a sur le dé.

- **Le bateau de pirates ?**

Choisis un nombre entre 1 et 5 et avance un de tes pirates de ce nombre de cases.

Règles des pirates qu'il faut suivre :

- Quand un pirate atterrit sur une case d'eau, il est remis sur la case de départ. Pose une planchette en bois sur la case d'eau sur laquelle ton pirate a atterri. Une planchette en bois facilite le trajet des pirates vers l'île aux trésors, car ils peuvent s'en servir pour marcher dessus sans tomber dans l'eau.
- Si tu atterris sur une case déjà occupée par un pirate, tu peux quand même y poser le tien. On peut empiler n'importe quel nombre de pirates sur une case.
- Quand il y a une pile de pirates sur une case, seul le joueur dont le pirate se trouve en haut de la pile pourra avancer.
- On est obligé de jouer à chaque fois que c'est son tour ! Si tous tes pirates sont bloqués ou si tu devais dépasser l'île avec tes pirates, c'est alors au tour du joueur suivant.

Comment les pirates vont-il arriver sur l'île des corsaires ?

On arrive sur l'île que si on a le nombre de points exacts.

Le premier pirate qui arrive sur l'île est mis sur le coffre portant le numéro 1. Le deuxième est posé sur le coffre n° 2, etc.

Fin de la partie

La partie est finie lorsque les cinq coffres sont occupés par des pirates. Chacun compte les trésors enfermés dans le coffre sur lequel il se trouve.

Le joueur qui aura le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'ex aequo, le gagnant est celui qui sera arrivé en premier sur l'île avec un pirate.

Variante

Le jeu se joue comme dans le jeu de base, mais en suivant les règles supplémentaires suivantes :

Quand un pirate tombe à l'eau, il n'est plus remis sur la case de départ mais doit sortir du jeu.

La partie est terminée...

- quand les cinq coffres sont occupés par des pirates
ou
- quand tous les pirates sont tombés à l'eau.

Le joueur qui aura le plus de points gagnera cette partie.

Information

Rudi Hoffmann est l'auteur de ce jeu qui a été publié pour la première fois en 1974 dans la collection « Dorado », puis plus tard sous le nom de « Eldorado » et de « Alles für die Katz ». Comme son idée nous a beaucoup plu, nous présentons à nouveau ce jeu, sous une forme modifiée et sur un autre thème.



Schat in zicht!

Een piratensterk dobbelspel voor 2 - 4 vrijbuiters van 5 - 99 jaar.
Met spelvariant voor „arglistige“ piraten.

Spelidee: Rudi Hoffmann
Illustraties: Marlies Rieper-Bastian
Speelduur: ca. 15 minuten

De beruchte piratenkapiteins John, Jim, Joe en Jesse hebben tijdens hun laatste gezamenlijke rooftocht een oude schatkaart buitgemaakt. Op de kaart zijn de vindplaatsen van vijf schatkisten op het schateiland Zeeschuim afgebeeld. Maar de weg naar Zeeschuim is riskant en niet zonder gevaar. Er begint een stormachtige wedloop naar het schateiland!

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 16 piraten (in vier kleuren)
- 9 houten plankjes
- 1 piratendobbelsteen
- spelregels



Doel van het spel

Welke piraten maken de waardevolste schatkisten buit?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een piratenteam dat uit vier piraten van dezelfde kleur bestaat. Leg de piraten op een stapel en plaats ze op het piratenhoofd van dezelfde kleur, op het grote eiland (= startveld).

Leg de houten plankjes en de piratendobbelsteen naast het speelbord.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie de beroemdste piraat kent, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een aantal ogen?**
Kies een van je piraten uit en zet hem overeenkomstig het gegooide aantal ogen vooruit.
- **Het piratenschip?**
Kies een getal tussen 1 en 5 en zet een van je piraten overeenkomstig het gekozen getal vooruit.

Belangrijke piratenregels:

- Als een piraat op een waterveld komt, moet hij opnieuw vanaf het startveld beginnen. Leg een houten plank op het waterveld, waar de piraat in is gevallen. Een houten plank maakt de reis naar het schateiland voor alle piraten gemakkelijker want vanaf nu geldt de houten plank als een veilig veld.
- Komt je piraat op een veld dat al door een andere piraat is bezet, dan zet je je piraat erbovenop. Op ieder veld mag een onbeperkt aantal piraten worden gestapeld.
- Van een stapel piraten kan altijd alleen de bovenste piraat worden verzet.
- Je bent verplicht om te zetten! Als echter al je piraten geblokkeerd zijn of je met je piraten over het schateiland heen zou zetten, is de volgende speler met gooien aan de beurt.

Hoe bereiken de piraten het schateiland Zeeschuim?

Het schateiland kan alleen met het exacte aantal ogen bereikt worden. De eerste piraat die het schateiland bereikt, wordt op de schatkist met het getal één gezet. De tweede piraat komt op schatkist nummer twee enz.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als de vijf schatkisten van het schateiland Zeeschuim door een piraat zijn bezet. Iedereen telt de waarde van de schatkisten, waarop een van zijn eigen piraten staat, bij elkaar op.

De speler met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die als eerste een piraat op het schateiland heeft gezet.

Spelvariant voor „arglistige“ piraten

Het spelverloop van het basisspel blijft hetzelfde. Er geldt echter de volgende extra regel:

Als een piraat in het water valt, wordt hij niet meer op het startveld teruggezet, maar uit het spel genomen.

Het spel is afgelopen als ...

- de vijf schatkisten door een piraat zijn bezet
of
- alle piraten in het water zijn gevallen.

De speler met het hoogste aantal punten wint deze „arglistige“ schatjacht.

Informatie:

Rudi Hoffmann is de auteur van dit piratensterke spel. Het werd voor het eerst in 1974 in de spellenverzameling „Dorado“ uitgegeven en later nogmaals als „Eldorado“ en „Alles voor de kat“ gepubliceerd. Opnieuw bewerkt en met een ander thema wordt het door ons andermaal uitgebracht, omdat zijn spelidee ons zo goed bevalt.



¡Tesoro a la vista!

Un pirático juego de dados para 2 - 4 corsarios de 5 a 99 años.
Con una variante del juego para piratas «taimados».

Autor: Rudi Hoffmann
Ilustraciones: Marlies Rieper-Bastian
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Durante su último saqueo, los temibles capitanes piratas, John, Jim, Joe y Jesse se hicieron con un botín especial: un mapa antiguo de unos tesoros fabulosos. En el mapa están marcados los lugares donde se encuentran cinco cofres llenos de tesoros en la isla El Corsario. Pero el camino hasta la isla El Corsario es muy peligroso y entraña muchísimos riesgos. ¡Da comienzo la turbulenta competición para alcanzar la isla del tesoro!

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 16 piratas (en cuatro colores)
- 9 tablillas de madera
- 1 dado de los piratas
- 1 instrucciones del juego



Objetivo del juego

¿Qué piratas se harán con los cofres que contienen los tesoros más valiosos?

Preparativos

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un equipo pirata compuesto de cuatro piratas de un mismo color. Apilad vuestros piratas de manera que formen una torre y colocad ésta sobre la cabeza del pirata del color correspondiente dentro de la isla grande (= casilla de salida).

Colocad las tablillas de madera y el dado de los piratas junto al tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien conozca al pirata más famoso de todos los tiempos. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador de mayor edad tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Puntos?**

Elige a uno de tus piratas y hazlo avanzar el número exacto de puntos que te han salido en el dado.

- **¿El barco pirata?**

Elige un número entre el 1 y el 5 y haz avanzar a uno de tus piratas el número de casillas que hayas elegido tú.

Importantes reglas de piratas:

- Si tu pirata va a parar a una casilla de agua tendrá que volver a comenzar su recorrido desde la casilla de salida. Pon una tablilla de madera sobre la casilla de agua en la que ha caído tu pirata. La tablilla de madera facilita a todos los piratas el acceso a la isla del tesoro, pues a partir de ese instante todos podrán pisar sobre la tablilla de madera como si fuera una casilla de tierra firme.
- Si llegas con tu pirata a una casilla que está ocupada ya por otro pirata, coloca el tuyo simplemente encima. En cada casilla pueden estar apilados tantos piratas como se quiera.
- De una pila de piratas sólo puede moverse aquél que esté situado en lo más alto.
- ¡Estás obligado a mover! Pero si ocurre que todos tus piratas están bloqueados o si con el número de puntos en el dado sobrepasaras con tu pirata la isla del tesoro, entonces le corresponderá tirar el dado al siguiente jugador en posesión del turno.

¿Cómo llegan los piratas a la isla El Corsario?

Sólo podéis alcanzar la isla del tesoro entrando en ella con el número exacto de puntos salidos en el dado. El primer pirata que llegue a la isla del tesoro se coloca encima del cofre del tesoro con el número uno. El segundo pirata irá encima del cofre con el número dos, etc..

Final del juego

La partida acaba cuando los cinco cofres del tesoro estén ocupados por piratas. Cada jugador suma los valores de los cofres sobre los que tiene un pirata propio.

Gana el jugador que tenga el mayor número de puntos. En caso de empate ganará el jugador que primero haya colocado un pirata en la isla del tesoro.

Variante del juego para piratas «taimados»:

El desarrollo del juego es el mismo que en el juego básico, pero se añade la siguiente regla:

si un pirata cae al agua, no se le devuelve ahora a la casilla de salida sino que se le retira de la partida.

La partida acaba cuando ...

- los cinco cofres del tesoro estén ocupados por piratas
o bien
- cuando todos los piratas hayan caído al agua.

Gana esta «taimada» caza del tesoro el jugador que obtenga el mayor número de puntos.

Información:

Rudi Hoffmann es el autor de este juego pirático que fue publicado por primera vez en el año 1974 dentro de la colección de juegos Dorado. En años posteriores aparecería publicado nuevamente bajo diferentes nombres. Ahora lo volvemos a presentar nosotros con una forma reelaborada porque consideramos que este juego es realmente excelente.



Tesoro in vista!



Un turbolento gioco con dado per 2 - 4 corsari da 5 a 99 anni.
Con una variante di gioco per pirati "scaltri".

Autore: Rudi Hoffmann
Illustrazioni: Marlies Rieper-Bastian
Durata del gioco: circa 15 minuti

Durante la loro ultima scorreria, i famigerati capitani pirati John, Jim, Joe e Jessi sono venuti in possesso di una antica mappa del tesoro. Sulla mappa sono segnati cinque punti, indicanti il luogo dove sono sotterrati cinque forzieri sull'isola del tesoro dei corsari. Ma arrivare all'isola del tesoro è rischioso e molto pericoloso. I pirati dovranno affrontare una turbolenta gara per raggiungere l'isola!

Dotazione del gioco

- 1 tabellone
- 16 pirati (in quattro colori)
- 9 assicelle in legno
- 1 dado pirata
- Istruzioni per giocare



Scopo del gioco

quali pirati raccoglieranno i tesori più preziosi?

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una squadra pirata composta da quattro pirati di uno stesso colore. Formate una pila ammucciando i vostri pirati e collocatela sulla testa pirata di corrispondente colore che appare sulla grande isola (=casella di partenza).

Mettete le assicelle di legno e il dado pirata accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi conosce il nome del pirata più famoso. Se non riuscite ad accordarvi, inizia e tira il dado il bambino più grande.

Cosa c'è sul dado?

- **Un numero di punti?**

Scegli uno dei tuoi pirati e avvanzalo di un numero corrispondente di punti.

- **La nave pirata?**

Scegli un numero tra 1 e 5 e avvanza uno dei tuoi pirati di un numero corrispondente di caselle.

Importanti regole piratesche:

- Se un pirata finisce su una casella d'acqua, dovrà iniziare di nuovo da capo. Metti un'assicella sulla casella d'acqua in cui è caduto il tuo pirata. Un'assicella facilita il cammino verso l'isola del tesoro a tutti i pirati. Infatti, da ora in poi i pirati possono camminare sull'assicella, evitando così di cadere in acqua.
- Se il tuo pirata arriva su una casella già occupata da un altro pirata, lo appoggerai sopra questo. Si possono ammucciare liberamente i pirati su una casella senza restrizioni di numero.
- Da una pila di pirati si può prendere sempre soltanto il pirata in posizione superiore.
- È obbligatorio giocare ad ogni proprio turno di gioco! Se però tutti i tuoi pirati sono bloccati, oppure se tu dovessi sorpassare l'isola del tesoro, il turno passa al giocatore seguente.

Come arrivano i pirati all'isola dei corsari?

Potete raggiungere l'isola del tesoro solo con un numero di punti esatto. Arrivato sull'isola, il primo pirata verrà collocato sul forziere con il numero 1. Il secondo pirata verrà messo sul forziere con il numero 2 ecc.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti e cinque i forzieri dell'isola dei corsari sono occupati da pirati. Ogni giocatore calcola il valore dei forzieri occupati dai propri pirati.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, vince chi per primo ha raggiunto l'isola con un pirata.

Variante di gioco per pirati "scaltri"

Si gioca come nel gioco di base, con l'aggiunta della seguente regola: se il pirata cade in acqua, non torna alla casella di partenza, ma deve abbandonare il gioco.

Il gioco finisce quando... :

- Tutti e cinque i forzieri sono occupati da pirati
oppure
- tutti i pirati sono caduti in acqua.

Vince questa "scaltra" caccia al tesoro il giocatore con il maggior numero di punti.

Nota:

Rudi Hoffmann è l'autore di questo gioco pubblicato per la prima volta nel 1974 nella raccolta di giochi "Dorado" e negli anni successivi come "Eldorado" e "Alles für die Katz". Giacchè l'idea di questo gioco continua a piacerci, lo pubblichiamo di nuovo in forma rielaborata e con un altro tema.



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.

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 van-e raktáron 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

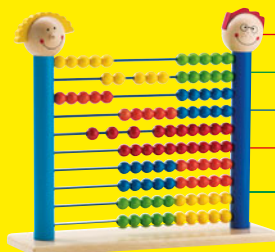
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

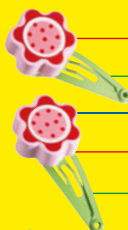
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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