



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

1000 und ein Schatz



1000 and One Treasures • Mille et un trésors • 1000-en-één-schat
1000 y un tesoros • Mille e un tesoro

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

1000 und ein Schatz

Ein abenteuerliches Lauf-Sammelspiel aus *Tausendundeiner Nacht* für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren. Mit Einstiegsvariante für Jüngere.

Spielidee: Marco Teubner
Illustration: Ulrike Fischer
Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Ali Baba und seine Freunde haben die geheime Schatzhöhle der 40 Räuber entdeckt! Kein Räuber ist in Sicht, also schleichen sie sich vorsichtig hinein. So viel glänzendes Gold und leuchtende Edelsteine haben sie noch nie zuvor gesehen. Aber was ist das? Am Horizont sieht man eine riesige Staubwolke näherkommen. Oh Schreck, die Räuber kehren zurück! Schnell schnappen sie so viele Juwelen, wie sie können und verstauen sie auf ihren Eseln. Helft Ali Baba und seinen Freunden möglichst viele Schätze aus der Räuberhöhle zu erbeuten, bevor die 40 Räuber zurück sind!

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 60 Höhlenkarten
(davon 19 mit Höhleneingang auf der Rückseite)
- 4 Holzfiguren Ali Baba und seine Freunde
- 1 Räuberhauptmann
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Ihr helft Ali Baba und seinen Freunden die Schätze aus der Höhle der 40 Räuber zu erbeuten. Aber ihr müsst rechtzeitig vor der Rückkehr der 40 Räuber die Höhle verlassen haben, denn sonst werdet ihr erwischt und die Räuberbande nimmt euch die Beute wieder ab.

Ziel des Spiels ist es, am Ende seine Figur in Sicherheit gebracht und die meisten Schätze gesammelt zu haben.

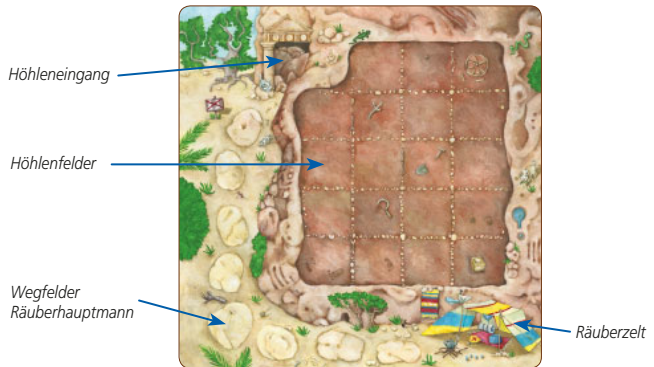
Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Räuberhauptmann auf das Räuberzelt. Nehmt danach die Höhlenkarten und sortiert die 19 Karten mit dem Höhleneingang auf der Rückseite aus. Mischt sie und legt sie verdeckt auf die 19 Höhlenfelder des Spielplans. Anschließend dreht ihr sie um. Mischt die restlichen Höhlenkarten und stapelt sie verdeckt (also Abbildung Felsen nach oben) neben dem Spielplan. Jeder Spieler wählt eine Holzfigur und stellt sie auf eine beliebige Höhlenkarte auf den Spielplan. Es darf immer nur eine Figur auf einer Höhlenkarte stehen.

Der Würfel bleibt in der Schachtel. Er wird nur für die Variante benötigt.

Räuber auf Zelt stellen

*Höhlenkarten auf
Spielplan,
restl. Höhlenkarten
verdeckt stapeln;
eigene Figur auf beliebige
Höhlenkarte stellen*



Rückseite Höhlenkarten:



Felsen



Höhleneingang

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die meisten Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* kennt, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und zieht seine Figur.

Wie ziehst du deine Figur?

Zähle, wie viele Schätze auf der Karte abgebildet sind, auf der deine Figur steht. Sind es ein, zwei oder drei Schätze?



1 Schatz



2 Schätze



3 Schätze

Bewege jetzt deine Figur entsprechend viele Höhlenkarten weiter. Dabei musst du folgende Schatzsuchregeln beachten.

Figur entsprechend der Anzahl der abgebildeten Schätze ziehen

Wichtige Schatzsuchregeln:

- Du darfst nur waagrecht oder senkrecht, aber nicht diagonal über die Höhlenkarten ziehen.
- Es darf immer nur eine Figur auf einer Höhlenkarte stehen.
- Felder, auf denen Figuren stehen, dürfen übersprungen werden, werden aber mitgezählt.
- Jedes Feld darf während eines Zugs nur einmal betreten werden.
- Höhlenwände darfst du **nicht überspringen**.
- Kannst du deine Figur nicht versetzen, weil die Höhlenkarten, auf die du ziehen könntest, besetzt oder der Weg durch Höhlenwände versperrt ist, so hilft dir Ali Babas Flaschengeist. Du darfst deine Figur jetzt auf eine beliebige freie Karte deiner Wahl innerhalb der Höhle bewegen.
- Verlässt du die Räuberhöhle durch den Höhleneingang, so verfallen die restlichen Laufpunkte. Du nimmst deine Figur zu dir und darfst nicht wieder in die Höhle zurück. Durch den Höhleneingang darf die Höhle also nur verlassen, aber nicht wieder betreten werden.



Beispiel:



Es spielen Rosa, Grün und Blau.

Rosa ist am Zug und darf zwei Karten weiterziehen. Rosa kann entweder auf die Karte mit einem Schatz (1) oder auf die Karte mit den zwei Schätzen (2) ziehen. Dann zieht Grün. Grün darf eine Karte weiterziehen. Grün kann nur auf das Feld mit den drei Schätzen (3) ziehen, da die anderen Richtungen durch Höhlenwände versperrt sind.

zum Schluss zieht Blau. Blau darf zwei Karten weiterziehen. Das ist aber nicht möglich, da Blau auf Höhlenwände treffen würde. Hier hilft Ali Babas Flaschengeist. Blau darf sich auf eine beliebige freie Höhlenkarte stellen.

verlassene Karte als Schatz zu sich nehmen; Karte vom Nachziehstapel an freie Stelle legen

Wie werden Schätze gesammelt?

Du darfst die Höhlenkarte, die deine Figur gerade verlassen hat, nehmen und offen vor dich legen. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie offen in beliebiger Ausrichtung an die leere Stelle in der Höhle.

Vorsicht vor den 40 Räubern!

Achtung Räuberhauptmann:



Auf einigen Karten ist außer den Schätzen auch der Kopf des Räuberhauptmanns abgebildet. Ziehst du eine solche Karte, musst du die Figur des Räuberhauptmanns ein Wegfeld in Richtung Höhleneingang weiterbewegen.

Anschließend legst du die Karte wie beschrieben auf das leere Feld des Spielplans. Dieser Kopf des Räuberhauptmanns hat im weiteren Spiel keine Bedeutung mehr.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und setzt seine Figur entsprechend der Anzahl der abgebildeten Schätze weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... der letzte Spieler zurück zum Höhleneingang gelangt ist und sich damit in Sicherheit gebracht hat
oder
- ... der Räuberhauptmann am Höhleneingang ankommt. Ist jetzt noch eine Spielfigur in der Räuberhöhle, wird sie von der Räuberbande erwischt und verliert ihre Schätze. Sie hat das Spiel verloren.

Die Spieler, deren Figuren die Höhle rechtzeitig verlassen haben, zählen die Schätze auf ihren gesammelten Karten. Der Spieler mit den meisten Schätzen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für Jüngere: Ali Baba und das Glück

Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

- Vor jedem Zug wird gewürfelt. Setzt eure Figur anschließend entsprechend der gewürfelten Punkte weiter.
- Ihr müsst die Höhle nicht verlassen. Eure eingesammelten Schätze können euch nicht mehr abgenommen werden.
- Das Spiel endet, wenn der Räuberhauptmann den Höhleneingang erreicht.

Der Spieler mit den meisten Schätzen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*letzter Spieler zurück
am Höhleneingang*

*Räuber erreicht
Höhleneingang,
Figur in Höhle:
leider verloren*

*die meisten Schätze:
Gewinner*



Der Autor



Marco Teubner ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 2001 als freier Spieleautor.

2003 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Nach *Zoff im Hühnerhof*, das 2006 den Preis der Wiener Spiele Akademie „Spielehits für Kinder“ gewonnen hat, *Schneller Becher*, *Würfelwölfe* und *Schatz der Mumie*, ist dieses ein weiteres spannendes Kinderspiel für HABA. Er lebt heute mit seiner Familie in Antdorf, Oberbayern.

Die Illustratorin



Ulrike Fischer wurde 1974 in Coburg geboren. In ihrer Kindheit spielte sie am liebsten mit Schnitzmesser, Stift und Papier und noch heute geht sie nie ohne Malkasten ins Bett.

Sie hat Kommunikationsdesign studiert und arbeitet seitdem als Grafikerin und Illustratorin.

Für HABA hat sie bereits mehrere Spiele illustriert, unter anderem *Burg-Ritter* (als „Kinderspiel des Jahres 2007“ nominiert) sowie die Spiele *Marrakesch*, *Schatzjagd* und *Schatz der Mumie*.

Darüber hinaus hat sie für den Großteil der erfolgreichen HABA-Dosenspielreihe den Pinsel geschwungen.

1000 and One Treasures



An adventurous competition and collecting game, based on the *One Thousand and One Nights*, for 2 – 4 players, ages 5 – 99. Includes initiation variation for younger players.

Author: Marco Teubner
Illustrations: Ulrike Fischer
Length of the game: approx. 10 – 15 minutes

Ali Baba and his friends have discovered the secret treasure cave of the Forty Thieves! As there isn't a thief within sight they carefully sneak into the cave. They have never seen such a vast amount of shining gold and sparkling gems! But hang on! What is this? On the horizon they spot a huge cloud of dust coming towards them. Oh no, how awful! The thieves are returning! As quickly as possible they grab as many jewels as they can and pack them on their donkeys. Help Ali Baba and his friends to snatch as many treasures as possible from the cave before the 40 thieves return!

Contents

- 1 game board
- 60 cave cards
(19 of them showing a cave entrance)
- 4 wooden figures, Ali Baba and his friends
- 1 bandit chief
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

Help Ali Baba and his friends steal the treasures that are kept in the cave. However you must have left the cave before the 40 thieves return. Otherwise they will catch you and rid you of the treasures you have found.

The aim of the game is to bring your game figure back to safety and collect the most treasures.

Preparation of the Game

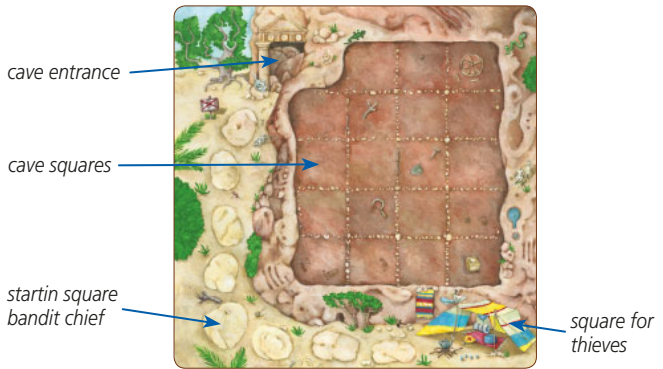
Place the game board in the center of the table and place the bandit chief on the thieves' tent. Then take the cave cards and sort out the 19 cards showing the entrance of the cave on their backside. Mix them and place them face-down on the 19 cave squares shown on the game board, and then turn them over.

Shuffle the remaining cave cards and pile them face-down (with the rock showing up) next to the game board. Each player chooses a wooden figure and places it on a cave card of his choice on the game board. There can only be one figure on each cave card.

Keep the die in the game box. It is only needed for the variation.

bandit chief on tent

*cave cards on game board,
pile remaining cave cards face down,
place one's figure on any cave card*



Backside cave cards:



showing a rock



showing a cave entrance



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever knows the most tales of the *One Thousand and One Nights* may start. If you can not agree, the youngest player starts and moves his figure.

How to move a figure?

Take a look at the card your figure is standing on and how many treasures are shown. Are there one, two or three treasures?



1 treasure



2 treasures



3 treasures

Now move your figure the corresponding number of cave cards taking into account the following treasure search rules.

move figure according to the number of treasures shown

Important treasure search rules:

- You can move your figure only in a horizontal or vertical direction along the cave cards, never diagonally.
- Only one figure is allowed on a cave card at any time during the game.
- Squares with figures on them may be jumped over and as such are counted.
- In one and the same turn a square can be passed only once.
- You may **not jump over** the walls of the cave.
- If you can not move your figure because the cave cards you could move to are occupied or your way is barred by a wall, then the bottle spirit of Ali Baba will help you. In this case you can move your figure to any free card of your choice within the cave.
- If you leave the cave through the entrance any remaining moves are not counted. Place the figure next to you. You may not enter the cave again. The entrance may only be crossed to leave the cave.

Example:

Pink, Green and Blue are playing.

It's the turn of the pink figure which may move two squares. Pink can either move to the card showing one treasure (1) or the one showing two treasures (2). Then it's the turn of the green figure which can move one square. As on one side there is a wall,

Green can only move to the adjacent square showing the three (3) treasures.

Then it's the turn of Blue. Blue could move two squares. But that is not possible as Blue would encounter cave walls. So Blue is helped by Ali Baba's bottle spirit and can therefore be moved to any free cave card.

collect card your figure just left, card from provision pile on free square

Be aware of the 40 thieves!

How to collect the treasures?

You take the cave card your figure just left and place it face-up in front of you. Then take a card from the provision pile and place it face-up in the direction you wish on the square left empty in the cave.

Bandit chief! Watch out!

On some cards there is the head of the bandit chief shown next to the treasures. If you draw such a card from the provision pile you have to move the bandit chief play figure one square forward on his path towards the cave entrance.

After that the card is placed on the space left empty in the cave. The head of the bandit chief is of no importance for the rest of the game.

Then it's the turn of the next player who moves his figure according to the number of the treasures shown.

End of the Game

The game ends, as soon as ...

- ... the last player has moved back to the cave entrance thus bringing his play figure to safety
or
- ... the bandit chief has reached the entrance of the cave. Any remaining figures still inside the cave are caught by the bandit chief and lose their treasures, thus losing the game.

The players whose figures have left the cave in time count the total number of treasures on the cards they have collected. The player with the most treasures wins the game. In case of a draw there are various winners.

Variation for younger players: Ali Baba and the big luck

The game presents the following changes to the basic version:

- At the beginning of your turn you roll the die and then move your figure according to the number of dots shown.
- You don't have to leave the cave. Your collected treasures cannot be taken away from you.
- The game ends as soon as the chief bandit has reached the cave entrance.

The player with the most treasures wins the game. In the event of a draw there are various winners.

*last player back to
entrance*

*bandit chief reaches
entrance,
figure inside cave:
unfortunately lost game*

winner: most treasures



The author



Marco Teubner has a degree in cultural studies and has worked since 2001 as free-lance author of games.

In 2003 he received the game author scholarship allocated by the "Game of the Year" jury. This is yet another exciting HABA game, after Chicken Squabble which was awarded the "Spielehit für Kinder" prize (games' hit for children) by the Vienna Games Academy in 2006, *Speedy Sundae*, *Hungry Wolves* and *Pharoah's Treasure*.

Marco Teubner lives with his family in Antdorf, Upper Bavaria.

The Illustrator



Ulrike Fischer was born 1974 in Coburg. In her childhood she enjoyed playing most of all with woodcarving knives, pencil and paper. Even today she never goes to bed without her paintbox. After graduating in communication design she now works as an illustrator and graphic designer.

Ulrike Fischer has illustrated a number of games for HABA, such as *Castle Knights* (nominated for the award "Best Children's Game of the Year 2007") and the games *Marrakesh*, *Treasure Hunting* and *Pharoah's Treasure*.

She has also wielded the brush for most of the very successful HABA games in a tin series.

Mille et un trésors

Un jeu de course et de collecte sur le thème du conte des *Mille et Une nuits*, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec variante « débutants » pour les plus jeunes.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie: env. 10 – 15 minutes

Ali Baba et ses amis ont découvert la grotte aux trésors des 40 voleurs ! Comme ils n'ont pas l'air d'être là, nos amis s'y faufilent prudemment. Ils n'avaient jamais vu autant d'or et de pierres précieuses auparavant. Mais au loin, un énorme nuage de poussière se rapproche de plus en plus : ce sont les voleurs qui reviennent ! Vite, les compères d'Ali Baba ramassent autant de bijoux qu'ils le peuvent et les déposent sur leurs ânes.
Aidez Ali Baba et ses amis à récupérer le plus possible de trésors avant que les 40 voleurs ne soient de retour dans la grotte !

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes de grotte
(dont 19 représentent l'entrée de la grotte)
- 4 pions : Ali Baba et ses amis
- 1 chef des voleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



chef voleur sur la tente

cartes de grotte sur le plateau de jeu, empiler les cartes de grotte restantes, faces cachées, poser son pion sur n'importe quelle carte de grotte

Idée

Vous aidez Ali Baba et ses amis à récupérer les trésors cachés dans la grotte des 40 voleurs. Mais il faut ressortir de la grotte avant le retour des 40 voleurs, car s'ils vous y trouvent, ils reprennent votre butin.

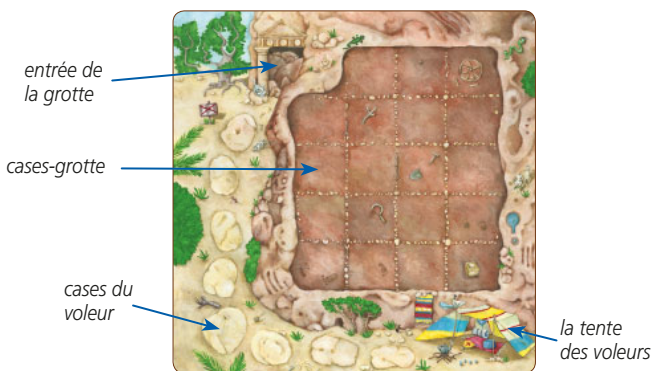
Le but du jeu est à la fin de la partie d'avoir mis son pion en sécurité et d'avoir récupéré le plus de trésors.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre le chef des voleurs sur la tente des voleurs. Prendre les cartes de grotte et retirer les 19 cartes dont le dos représente l'entrée de la grotte. Les mélanger et les poser, faces cachées, sur les 19 cases-grotte du plateau de jeu. Après cela, elles sont retournées.

Mélanger les cartes de grotte restantes et les empiler, faces cachées (= rocher visible), à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend un pion et le pose sur n'importe quelle carte de grotte du plateau de jeu. Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.

Le dé reste dans la boîte. On en aura besoin uniquement pour la variante.



Dos des cartes de grotte :



avec rocher



avec entrée dans la grotte

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui connaîtra le plus de contes des *Milles et Une Nuits* commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en avançant son pion.

Comment avancer son pion ?

Compte le nombre de trésors illustrés sur la carte où se trouve ton pion : un, deux ou trois trésors ?



1 trésor



2 trésors



3 trésors

Avance alors ton pion sur les cartes de grotte du nombre correspondant en suivant les règles de chasse aux trésors suivantes :

avancer le pion selon le nombre de trésors illustrés

Règles importantes pour la chasse aux trésors :

- Tu avances uniquement en direction horizontale ou verticale sur les cartes de grotte, jamais en diagonale.
- Il ne doit y avoir qu'un seul pion par carte de grotte.
- On a le droit de sauter par dessus les cases occupées par un pion, mais elles sont comptées.
- Pendant un tour, on n'a le droit d'aller sur chaque case qu'une seule fois.
- On **n'a pas le droit de sauter** par-dessus les murs de la grotte.
- Si tu ne peux pas déplacer ton pion parce que les cartes de grotte sur lesquelles tu pourrais aller sont occupées ou parce que le chemin est barré à cause d'un mur, le génie d'Ali Baba te vient en aide. Tu as alors le droit de déplacer ton pion sur n'importe quelle carte de grotte non occupée.
- Si tu sors de la grotte par l'entrée, tu retires ton pion du jeu et n'as plus le droit de revenir dans la grotte. On ne sort donc de la grotte que par l'entrée.

Exemples:

On joue avec les pions rose, vert et bleu.

C'est le tour du pion rose qui a le droit d'avancer de deux cartes. On peut l'avancer pour le poser soit sur la carte représentée avec un trésor (1) soit sur la carte montrant deux trésors (2). C'est ensuite au tour du pion vert. Il a le droit d'avancer d'une carte. Il ne peut avancer que sur la

carte représentée avec les trois trésors (3) parce que les autres directions sont barrées par les murs de la grotte.

Pour terminer, c'est au tour du pion bleu. Il a le droit d'avancer de deux cartes, mais cela n'est pas possible car sinon il arriverait sur les murs de la grotte. Le génie d'Ali Baba lui porte secours : le pion bleu peut être posé sur n'importe quelle carte non occupée.

prendre la carte où le pion se trouvait juste avant, tirer une carte et la poser à la place de l'autre

faire attention aux 40 voleurs

Comment récupérer des trésors ?

Tu as le droit de prendre la carte de grotte sur laquelle se trouvait ton pion juste avant que tu ne le déplaces. Tu la poses devant toi face visible. Ensuite, tu tires une carte de la pile de pioche et la poses, face visible, à la place de l'autre carte, en la mettant dans n'importe quel sens.

Attention au chef des voleurs :

Certaines cartes représentent également la tête du chef des voleurs en plus des trésors. Si tu tires une telle carte de la pile de pioche, il faut avancer d'une case le chef des voleurs en direction de l'entrée de la grotte.

Ensuite, tu poses cette carte sur la case vide du plateau comme décrit plus haut. La tête du chef des voleurs n'a plus d'incidence dans le jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'avancer son pion du nombre de trésors indiqués sur sa carte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que...

- ... le dernier joueur est revenu à l'entrée de la grotte et qu'il est donc en sécurité
ou
- ... dès que le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte. Si un pion se trouve encore dans la grotte, il est pris par la bande de voleurs et perd ses trésors. Il a perdu la partie

Les joueurs dont les pions sont sortis à temps de la grotte comptent les trésors représentés sur leurs cartes récupérées. Celui qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour joueurs plus jeunes : Ali Baba et la chance

Mis à part les différences suivantes, le jeu se joue comme dans le jeu de base :

- Avant de jouer, chaque joueur lance le dé. Les pions sont alors avancés suivant le nombre de points du dé.
- Vous n'avez pas besoin de sortir de la grotte. Les trésors que vous avez récupérés ne peuvent plus vous être repris.
- La partie est terminée lorsque le chef des voleurs arrive à l'entrée de la grotte.

Le joueur qui aura le plus de trésors gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*dernier joueur de retour
à l'entrée*

*voleur arrive à l'entrée
de la grotte*

*pion encore dans la
grotte : perdant,
le plus de trésors :
gagnant*



L'auteur



Marco Teubner est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance. En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, *Des glaces à gogo*, *Meilleur chien de berger* et *Le trésor de la momie*, ce jeu vient poursuivre la liste des passionnants jeux pour enfants qu'il a créés pour HABA. Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Ulrike Fischer est née en 1974 à Coburg. Dans son enfance, ses jouets favoris étaient les couteaux pour sculpter le bois, les crayons de papier, les crayons de couleur ainsi que les feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne va jamais au lit sans emporter avec elle une boîte de peinture. Elle a fait des études en « Design de la communication » et travaille depuis lors comme graphiste et illustratrice. Pour HABA, elle a déjà illustré plusieurs jeux, entre autres *Les chevaliers de la tour - L'union fait la force* (désigné « Jeu pour enfant de l'année 2007 ») ainsi que les jeux *Marrakech* et *Le trésor des pirates*. Elle a en outre réalisé les illustrations d'une grande partie de la série des jeux dans la boîte de HABA, qui remportent un grand succès.

1000-en-één-schat

Een avontuurlijk wedstrijd- en verzamelspel uit *Duizend-en-een-nacht* voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met beginnersvariant voor jongere kinderen.

Spelidee: Marco Teubner
Illustraties: Ulrike Fischer
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

Ali Baba en zijn vrienden hebben de geheime schattengrot van de 40 rovers ontdekt! En omdat er geen rover te bekennen is, sluipen ze behoedzaam naar binnen. Zo veel glimmend goud en schitterende edelstenen hebben ze nog nooit gezien. Maar wat is dat? Aan de horizon doemt een reusachtige stofwolk op die steeds dichterbij komt. Lieve help, de rovers komen terug! Snel grijpen Ali Baba en zijn vrienden zo veel juwelen als ze kunnen dragen en laden ze alles op hun ezels. Help Ali Baba en zijn vrienden zo veel mogelijk schatten uit het rovershol buit te maken voordat de 40 rovers terug zijn!

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 60 grotkaarten
(waarvan 19 met grotingang op de achterzijde)
- 4 houten figuren Ali Baba en zijn vrienden
- 1 roverhoofdman
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels



*de roverhoofdman
op tent*

*grotkaarten op het
speelbord;
overige grotkaarten
verdekt op een stapel;
eigen figuur op een
grotkaart naar keuze*

Spelidee

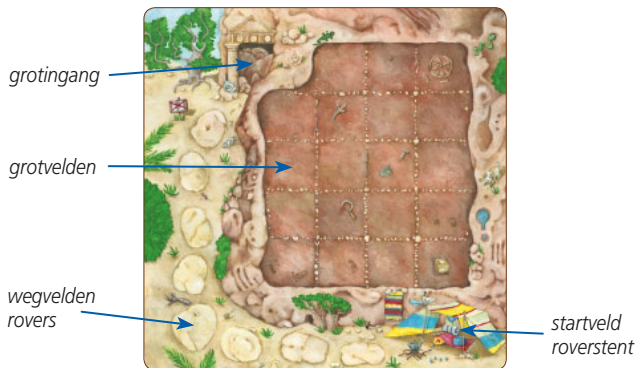
Julie helpen Ali Baba en zijn vrienden de schatten uit de grot van de 40 rovers buit te maken. Maar jullie moeten op tijd de grot verlaten voordat de 40 rovers terugkomen. Want anders word je betrapt en pakt de roversbende je de buit weer af. Het doel van het spel is om aan het eind zijn/haar speelstuk in veiligheid te hebben gebracht en de meeste schatten te hebben verzameld.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en zet de roverhoofdman op de roverstent. Pak vervolgens de grotkaarten en zoek de 19 kaarten met een grotingang op de achterzijde uit. Schud ze en leg ze verdekt op de 19 grotvelden van het speelbord. Vervolgens worden ze omgekeerd.

Schud de overige grotkaarten en leg ze verdekt (dus met de afbeelding van de rotsen naar boven) naast het speelbord. Iedere speler kiest een houten figuur en zet hem op een willekeurige grotkaart van het speelbord. Er mag altijd maar één figuur tegelijk op een grotkaart staan.

De dobbelsteen blijft in de doos. Deze wordt alleen bij de variant gebruikt.



Achterzijde grotkaarten:



met rotsen



met grotingang

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de meeste verhaaltjes uit *Duizend-en-een-nacht* kent, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en verzet zijn/haar figuur.

Hoe verzet je je figuur?

Tel het aantal schatten dat op de kaart staat afgebeeld waarop je figuur staat. Zijn het één, twee of drie schatten?



1 schat



2 schatten



3 schatten

Verzet nu je figuur hetzelfde aantal grotkaarten verder. Daarbij moet je je aan de volgende schatzoekregels houden.

Belangrijke schatzoekregels:

- Je mag alleen horizontaal of verticaal over de grotkaarten bewegen en niet diagonaal.
- Er mag altijd maar één figuur tegelijk op een grotkaart staan.
- Je mag over velden springen waarop andere figuren staan maar deze velden worden wel meegeteld.
- Ieder veld mag tijdens een zet slechts één keer worden betreden.
- Over grotwanden mag **niet worden gesprongen**.
- Als je je figuur niet kan verzetten doordat de grotkaarten waar je figuur terecht zou komen bezet zijn of de weg door grotwanden is versperd, wordt je door Ali Baba's geest in de fles geholpen. Je mag je figuur nu op een vrije kaart naar keuze in de grot zetten.
- Als je het rovershol verlaat door de grotingang, vervallen alle eventuele overige punten. Je pakt je figuur en mag niet opnieuw de grot binnengaan. De grot mag ook alleen door de grotingang worden verlaten.

figuur verzetten overeenkomstig het aantal afgebeelde schatten

*verlaten kaart als
schat pakken;
kaart van de stapel
op de vrije plek*

pas op voor de 40 rovers!

Voorbeeld:



*Roze, groen en blauw
zijn aan het spelen.*

*Roze is aan de beurt en mag
twee kaarten verder zetten.
Roze kan naar de kaart met
één schat (1) of naar de
kaart met twee schatten (2)
gaan.*

*Dan is groen aan de beurt.
Groen mag een kaart verder
zetten. Groen mag alleen op
het veld met de drie schatten
(3) worden gezet, omdat*

de andere richtingen door grotwanden zijn versperd.

*Ten slotte is blauw aan de beurt. Blauw mag twee kaarten verder
zetten. Dat kan echter niet omdat blauw op grotwanden terecht
zou komen. Hier helpt Ali Baba's geest in de fles. Blauw mag op
een vrije grotkaart naar keuze gaan staan*

Hoe verzamel je schatten?

Je mag de grotkaart pakken waar je figuur zojuist op stond en open voor je leggen. Vervolgens pak je een kaart van de stapel en leg je deze open in willekeurige richting op de lege plek van de grot.

Let op de roverhoofdman:



Op sommige kaarten staat behalve schatten ook het hoofd van de roverhoofdman afgebeeld. Als je zo'n kaart trekt, moet je het poppetje van de roverhoofdman een wegveld in de richting van de grotgang zetten.

Vervolgens leg je de kaart gewoon op het lege veld van het speelbord. Dit hoofd van de roverhoofdman speelt in het verdere spel geen rol meer.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en zet hij/zij figuur overeenkomstig het aantal afgebeelde schatten verder.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra...

- ... de laatste speler bij de grotingang terug is gekomen en zich zodoende in veiligheid heeft gebracht
of
- ... de roverhoofdman de grotingang bereikt.
Als er nu nog een speler in het rovershol is, wordt deze door de roversbende betrap en verliest hij/zij schatten.
De speler heeft het spel verloren.

De spelers die de grot op tijd hebben verlaten, tellen de schatten op hun veroverde kaarten. De speler met de meeste schatten wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant voor jongere kinderen: Ali Baba en het geluk

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen gelijk aan het basisspel:

- Voor iedere zet wordt met de dobbelsteen gegooid. Zet jullie figuur daarna overeenkomstig het aantal gegooidde ogen verder.
- Jullie hoeven de grot niet te verlaten. Jullie verzamelde schatten kunnen niet meer worden afgenomen.
- Het spel is voorbij als de roverhoofdman de grot bereikt.

De speler met de meeste schatten wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

laatste speler terug bij de ingang

rover bereikt grotingang, figuur in de grot: helaas verloren

de meeste schatten: winnaar



De auteur



Marco Teubner is cultuurwetenschapper en werkt sinds 2001 als freelance speelauteur. Hij woont met zijn familie in Antdorf, Opper-Beieren. In 2003 ontving hij het speelauteursstipendium van de jury van het „Spel van het jaar“. Na *Kot op stellen*, dat in 2006 de prijs van de Wener Spelacademie „Spelletjeshits voor kinderen“ heeft gewonnen, *Snelle bekers*, *Dobbeldoggen* en *Schat van de mummie*, is dit opnieuw een spannend kinderspel voor HABA.

De illustratrice



Ulrike Fischer werd in 1974 in Coburg geboren. Tijdens haar kinderjaren speelde ze het liefst met een houtsnijmes, stiften en papier en tot op heden gaat ze nooit zonder haar kleurdooos naar bed.

Ze heeft communicatiedesign gestudeerd en ze is sindsdien als grafisch kunstenaar en illustratrice werkzaam.

Voor HABA heeft ze reeds meerdere spellen geïllustreerd, onder andere *Kasteelridders* (5234) (als „kinderspel van het jaar 2007“ genomineerd) evenals de spellen *Marrakesh* (4437) en *Schattenjacht* (5444).

Bovendien heeft ze voor een groot deel van de succesvolle reeks blijkesspellen van HABA haar penseel in de verf gedoopt.

1000 y un tesoros



Un aventurero juego de atesoramiento de las *Mil y una noches* para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años. Con una variante de iniciación para los más pequeños.

Autor: Marco Teubner
Ilustraciones: Ulrike Fischer
Duración de una partida: aprox. 10 – 15 minutos

¡Alí Babá y sus amigos han descubierto la cueva secreta de los tesoros de los 40 ladrones! No hay ningún ladrón a la vista, así que se meten en ella a hurtadillas, con todo el sigilo del mundo. No habían visto en su vida tanto oro resplandeciente y tantas piedras preciosas fulgurantes. Pero ¿qué es eso que viene por ahí? Por el horizonte ven que se acerca una gigantesca polvareda. ¡Qué horror! ¡Los ladrones ya están de vuelta! Rápidamente cogen tantas joyas como pueden y las cargan en sus burros.
¡Ayudad a Alí Babá y a sus amigos a atesorar el mayor número posible de tesoros de la cueva de los ladrones, antes de que regresen los 40 ladrones!

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 60 cartas de cueva
(19 de ellas muestran en el dorso la entrada a la cueva)
- 4 figuritas de madera: Alí Babá y sus amigos
- 1 cabecilla de los ladrones
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



*cabecilla de los ladrones
sobre la tienda*

*cartas de cueva en el
tablero de juego;
mazo con las cartas
restantes boca abajo;
la figurita propia en una
carta de cueva cualquiera*

El juego

Vais a ayudar a Alí Babá y a sus amigos a hacerse con los tesoros de la cueva de los 40 ladrones. Pero tendréis que haber abandonado la cueva, antes de que regresen a ella los 40 ladrones, pues si no, os encontrarán y os quitarán de nuevo el botín.

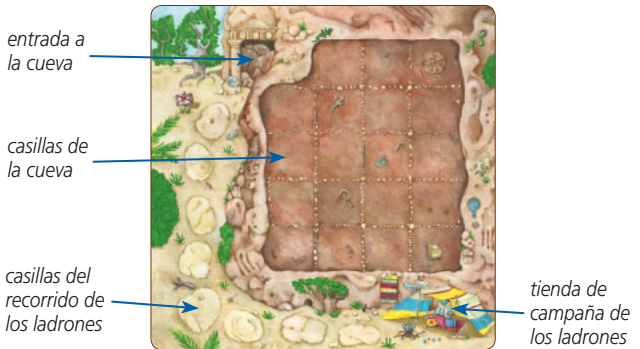
El objetivo del juego es poner la figurita propia a buen recaudo después de haber reunido un botín con el mayor número de tesoros.

Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa y poned al cabecilla de los ladrones sobre la tienda de campaña de los ladrones. Coged a continuación las cartas de cueva y extraed las 19 cartas que llevan en el dorso el dibujo de la entrada a la cueva. Barajadlas y colocadlas, boca abajo, encima de las 19 casillas de la cueva. A continuación les dais la vuelta.

Barajad las cartas restantes y formad un mazo con ellas boca abajo (es decir, mostrando el dibujo de las rocas) que colocaréis al lado del tablero de juego. Cada jugador escoge una figurita de madera y la coloca sobre una carta de cueva cualquiera en el tablero de juego. Sólo debe haber una figurita encima de una carta de cueva.

El dado permanecerá en la caja, pues sólo es necesario en la variante del juego.



Dorso de las cartas de cueva:



con rocas



con entrada a la cueva

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la partida quien se sepa más cuentos de las *Mil y una noches*. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más joven moviendo su figurita.

¿Cómo mueves tu figurita?

Cuenta cuántos tesoros hay dibujados en la carta sobre la que se encuentra tu figurita. ¿Son uno, dos o tres tesoros?



1 tesoro



2 tesoros



3 tesoros

Avanza ahora tu figurita el número correspondiente de cartas de cueva. Al hacerlo tienes que respetar las siguientes reglas para la búsqueda de tesoros.

mover la figurita el número correspondiente a los tesoros dibujados

Reglas importantes para la búsqueda de tesoros:

- Sólo está permitido moverse sobre las cartas de cueva en dirección vertical o en horizontal, nunca en diagonal.
- Sólo puede haber una figurita encima de una carta de cueva.
- Las casillas ocupadas por otras figuras se pueden saltar por encima y no cuentan
- Durante una misma tirada, cada casilla sólo puede ser visitada una vez.
- **No está permitido saltar** las paredes de la cueva.
- Si no puedes desplazar tu figurita porque las cartas a las que podrías llegar están ocupadas o porque el camino está cerrado por las paredes de la cueva, entonces vendrá en tu ayuda el genio de la lámpara de Alí Babá. Puedes mover tu figurita a una carta libre cualquiera de tu elección dentro de la cueva.
- Si abandonas la cueva de los ladrones por la entrada a la cueva, pierdes los puntos que te quedaban en este turno. Deja tu figurita junto a ti. Ahora ya no puedes regresar a la cueva. Por la entrada de la cueva sólo se puede salir, no entrar.



Ejemplo:



Juegan rosa, verde y azul.

Es el turno del rosa y debe avanzar dos cartas. El rosa puede mover o bien a la carta que tiene un tesoro (1) o bien a la carta que tiene dos tesoros (2).

A continuación tira el verde. El verde debe avanzar una carta. El verde sólo puede avanzar a la casilla que tiene los tres tesoros (3), porque

las demás direcciones están cerradas por las paredes de la cueva. Por último tira el azul. El azul debe avanzar dos cartas. Pero esto no es posible porque el azul se toparía entonces con las paredes de la cueva. Aquí viene en su ayuda el genio de la botella de Ali Babá. El azul puede colocarse sobre cualquier carta de cueva.

atesorar la carta abandonada, carta del mazo al lugar que ha quedado libre

¿Cómo reúnes los tesoros?

Coge la carta de cueva que tu figurita acaba de abandonar y colócatela boca arriba frente a ti. Saca a continuación una carta del mazo y ponla, con la orientación que prefieras, en el puesto que ha quedado vacío de la cueva.

Atención: El jefe de los ladrones



En algunas cartas, además de los tesoros, aparece dibujada también la cabeza del jefe de los ladrones. Si sacas una carta de éstas, debes avanzar la figura del jefe de los ladrones una casilla en dirección a la entrada de la cueva.

A continuación deja esa carta en la casilla que ha quedado vacía del tablero de juego. La cabeza del jefe de los ladrones ya no tiene ningún efecto más en el desarrollo del juego.

A continuación es el turno del siguiente jugador que moverá su figurita el número de casillas correspondiente al número de tesoros que aparecen dibujados en la carta sobre la que está situada.

Cuidado con los 40 ladrones!

Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... el último jugador ha alcanzado la entrada de la cueva, poniéndose así a buen recaudo
o bien,
- ... cuando llega el jefe de los ladrones a la entrada de la cueva. Si en ese momento quedara alguna figurita todavía en la cueva de los ladrones, la banda la atrapará. Esta figurita perderá los tesoros obtenidos y la partida.

Los jugadores que hayan abandonado a tiempo la cueva contarán los tesoros que hay en las cartas obtenidas. Gana la partida el jugador que obtenga el mayor número de tesoros. En caso de empate, serán varios los ganadores.

Variante para los más pequeños: Ali Babá y la suerte

Este juego es idéntico al juego básico con excepción de las siguientes modificaciones:

- Antes de cada movimiento se tira el dado. Avanzad vuestra figurita a continuación el número de casillas correspondiente al número obtenido en el dado.
- No es necesario abandonar la cueva. Ya nadie os puede quitar los tesoros obtenidos.
- La partida acaba cuando el jefe de los ladrones llega a la entrada de la cueva.

Gana la partida el jugador que haya obtenido el mayor número de tesoros. En caso de empate habrá varios ganadores.

último jugador alcanza la entrada

jefe llega a la entrada a la cueva, figurita que queda en la cueva: perdedor

mayor número de tesoros: ganador



El autor



Marco Teubner se dedica a los estudios culturales y trabaja desde el año 2001 como creador autónomo de juegos.

En el 2003 recibió la beca para creadores de juegos otorgado por el jurado "Juego del año".

Tras *Correteos en el corral* (laureado en el año 2006 con el premio "Los mejores juegos para niños" otorgado por la Academia Vienesa de Juegos), *El helado veloz*, *Dados Lobos* y *El tesoro de la momia*, tenemos con éste otro emocionante juego infantil creado para la casa HABA.

En la actualidad vive con su familia en la localidad de Antdorf, en la Alta Baviera.

La ilustradora



Ulrike Fischer nació en Coburg en 1974. De niña le encantaba jugar con cuchillos para tallar, lapicero y papel y aún hoy no se acuesta sin su caja de pinturas.

Ha estudiado diseño especializado en comunicación y desde entonces trabaja como grafista e ilustradora. Para HABA ha ilustrado ya varios juegos, entre ellos *Los caballeros del castillo* (nominado a "Juego infantil del año 2007") así como *Marrakech* y *La búsqueda del tesoro*.

Además ha diseñado gran parte de la exitosa colección HABA de juegos en lata.

Mille e un tesoro



Un avventuroso gioco corri e raccogli ispirato dalle *1000 e una notte* per 2 – 4 giocatori da 5 a 99 anni. Con variante per i più piccini.

Ideazione: Marco Teubner

Illustrazioni: Ulrike Fischer

Durata del gioco: circa 10-15 minuti

Ali Babà e i suoi amici hanno scoperto la caverna del tesoro dei 40 ladroni! Non c'è traccia dei ladroni e quindi vi entrano quatti quatti. Mai hanno visto tanto oro luccicante e pietre preziose brillanti! Ma cosa succede mai? All'orizzonte si alza una gigantesca nuvola di polvere che avanza verso la caverna. Mamma mia! Stanno ritornando i ladroni! Rapidi Ali Babà e amici afferrano quanti più gioielli possono e li caricano sui loro asini. Aiutate Ali Babà e i suoi amici a sottrarre il maggior numero di tesori dalla caverna prima che vi facciano ritorno i 40 ladroni!

Contenuto del gioco

- Tabellone
- 60 carte caverna
(di cui 19 con ingresso alla caverna sul retro)
- 4 figure in legno: Ali Babà e i suoi amici
- Capoladrone
- Dado
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Aiutate Ali Babà a rubare i tesori dalla caverna dei 40 ladroni. Dovrete però aver abbandonato la caverna prima del rientro dei 40 ladroni, altrimenti vi pescheranno con le mani nel sacco e vi sottrarranno di nuovo i tesori.

Scopo del gioco è aver portato alla fine in salvo la propria figura e aver raccolto il maggior numero di tesori.

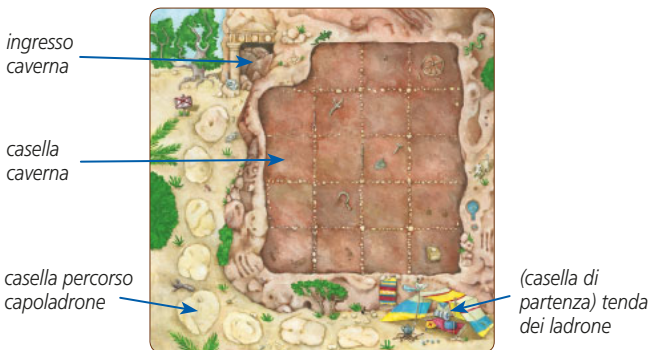
Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e collocate il capobandito sulla tenda dei ladroni. Tra le carte caverna scegliete le 19 carte con l'ingresso alla caverna sul retro. Mescolatele e mettetele coperte sulle 19 caselle caverna del tabellone e poi scopritele. Mescolate le restanti carte caverna e formate un mazzo coperto (con la figura della roccia verso l'alto) che mettete a fianco del tabellone. Ogni giocatore sceglie una figura in legno e la colloca su una carta caverna a scelta del tabellone. Su una carta caverna può esserci sempre solo una figura.

Il dado resta nella scatola e si userà solo per la variante di gioco.

capobandito su tenda

*carte caverna su
tabellone,
mazzo coperto con
restanti carte caverna,
figura su carta caverna
a scelta*



Retro carte caverna:



con rocce



con ingresso alla caverna

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.

Inizia chi conosce più storie dell *Mille e una notte*. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che avanza la sua figura.

Come avanzi la tua figura?

Conta quanti tesori ci sono sulla carta su cui c'è la tua figura. Uno, due, tre tesori?



1 tesoro



2 tesori



3 tesori

Muovi ora la tua figura di un numero corrispondente di carte caverna. Dovrai osservare le seguenti regole del cercatore di tesori.

avanzare la figura secondo numero di tesori della carta

Importanti regole del cercatore di tesori:

- Puoi avanzare sulle carte caverna in orizzontale o in verticale, mai in diagonale.
- Su una carta caverna può esserci solo una figura
- Si possono scavalcare le caselle su cui ci sono delle figure, ma le si conteggia.
- Durante il turno si può passare per ogni casella solo una volta.
- **Non puoi scavalcare** le pareti della caverna.
- Non puoi muovere la tua figura perché le carte caverna su cui potresti avanzare sono occupate oppure non puoi passare perché bloccato dalle pareti della caverna? Ecco allora correre in tuo aiuto il genio della lampada di Ali Babà. Adesso puoi muovere la tua figura su una carta libera a tua scelta all'interno della caverna
- Se esci dalla caverna dei ladroni attraverso l'ingresso decade il resto del punteggio. Prendi la tua figura e non puoi più rientrare nella caverna. Attraverso l'ingresso si può dunque soltanto abbandonare la caverna.



Esempio:



Giocano la figura rosa, verde e blu.

E' il turno della rosa che può avanzare su due carte. Può avanzare sulla carta con un tesoro (1) o su quella con 2 tesori (2).

La figura verde che segue nel giro può avanzare di una carta e più precisamente solo su quella con tre tesori (3), perché le altre direzioni

sono bloccate dalle pareti della caverna.

Alla fine tocca alla figura blu che può avanzare di due carte. Ma non gli è possibile perché andrebbe a sbattere contro le pareti della caverna. In questo caso aiuta il genio della lampada: la figura blu può mettersi su una carta caverna libera a scelta.

*prendere come tesoro
carta lasciata,
carta del mazzo su
posto libero*

Come raccogli i tesori?

Puoi prendere e mettere davanti a te le carte caverna che la tua figura ha appena lasciato. Prendi poi una carta dal mazzo di riserva e la metti scoperta in libera posizione nel punto vuoto della caverna.

Attenzione ai 40 ladroni!

Attenzione capoladrone:



Su alcune carte oltre ai tesori c'è anche la testa del capoladrone. Se peschi dal mazzo una di queste carte dovrai avanzare la pedina del capoladrone di una casella in direzione dell'ingresso della caverna.

Metterai poi la carta normalmente sulla casella vuota del tabellone; questa testa del capoladrone non avrà poi più importanza durante lo svolgimento del gioco.

Il turno passa poi al giocatore seguente che avanza la sua figura corrispondentemente al numero di tesori raffigurati.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena ...

- ... l'ultimo giocatore è riuscito a tornare all'ingresso della caverna e si è così messo in salvo

Oppure

- ... il capoladrone arriva all'ingresso della caverna. Se nella caverna c'è ancora una figura, il capoladrone la coglie con le mani nel sacco e perde così il suo tesoro e anche il gioco.

I giocatori che hanno abbandonato in tempo la caverna contano i tesori sulle carte che hanno raccolto.

Vince chi ha il maggior numero di tesori. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante per i più piccini: Alì Babà e la buona sorte

**Le regole sono identiche a quelle del gioco di base
tranne che per le seguenti modifiche:**

- Si tira il dado prima di ogni mossa. Si avanza poi la figura corrispondentemente al punteggio.
- Non dovete abbandonare la caverna. I tesori raccolti non vi possono più essere sottratti.
- Il gioco finisce quando il capoladrone ha raggiunto l'ingresso della caverna.

Vince chi ha il maggior numero di tesori. In caso di parità ci saranno più vincitori.

*ultimo giocatore
raggiunge ingresso
caverna*

*capoladrone raggiunge
ingresso caverna,
figura nella caverna: ha
perso*

*maggior numero di tesori:
vincitore*



L'autore



Marco Teubner si occupa di scienze della cultura e dal 2001 lavora come autore free lance di giochi. Nel 2003 ha ricevuto la borsa di studio per gli autori di giochi assegnata dalla giuria "Gioco dell'anno". Questo è un altro appassionante gioco per bambini creato per HABA dopo *Terrore nel pollaio* (premiato nel 2006 con il "Top dei giochi per bambini" assegnato dall'Accademia dei giochi di Vienna) *Coppa gelato baleno*, *Al lupo!* e *Il tesoro della mummia*.
Vive con la sua famiglia a Andorf, Alta Baviera.

L'illustratrice



Ulrike Fischer è nata a Coburg nel 1974. Da bambina i suoi giochi preferiti erano un temperino, carta e penna e ancor oggi va a letto sempre con la scatola dei colori.
Ha studiato communications design e lavora come grafica e illustratrice. Per HABA ha illustrato numerosi giochi, tra l'altro *Cavalieri del castello* (nominato "Gioco per bambini del 2007), nonché i giochi *Marrakesch* e *Caccia al tesoro*.
Ha inoltre creato le illustrazioni per gran parte della serie di giochi in confezione di latta di HABA, che ha avuto molto successo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

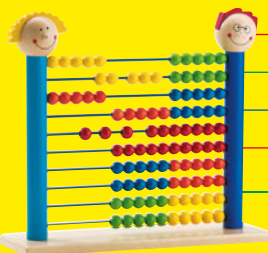
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

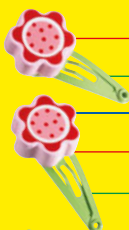
Gifts

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, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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