

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



Verhext
nochmal!

Just Magic!

Magique !

Magisch!

¡Mágico!

Incantesimo!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Habermaab-Spiel Nr. 4709

Verhext nochmal!



Ein zauberhaftes Kartenspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration: Anja Wrede
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die mächtige Hexe Gundula hat sieben Prinzen verzaubert! Um sie vom Zauber zu erlösen, müsst ihr eure magischen Kräfte unter Beweis stellen und einen Zaubertrank mischen. Achtet dabei aber unbedingt auf die wertvollen Kristallzutaten.



Spielinhalt

- 1 Zauberkette (= Holzscheibe)
- 14 Prinzenkarten (7 Kopfkarten und 7 Schuhkarten)
- 42 Zutatenkarten
- 1 Spielanleitung

7 Kopfkarten

Beispiele



7 Schuhkarten

Beispiele





Spielidee

Die Prinzen können nur dann erlöst werden, wenn der große Zaubertrank fertig ist. Um beim Zaubertrank mitmischen zu können und Prinzenkarten zu sammeln, müssen dem Getränk immer zwei Zutaten in der richtigen Reihenfolge hinzugefügt werden. Am Ende setzt jeder Spieler seine ergat- terten Kopf- und Schuharten zu kompletten Prinzen zusammen und zählt, wieviel Punkte sie bringen. Je größer ein Prinz ist, umso mehr Punkte ist er wert!

Die Zutatenkarten:

Auf den Zutatenkarten ist eine farbige Zahl und eine Zutat abgebildet.

Aus ihnen wird der

Zaubertrank gebraut. Er besteht aus einer langen Reihe von Zutatenkarten in der richtigen Zahlenfolge.



Wichtig: Nach der Zahl Sechs folgt wieder die Eins.

Auf 24 Zutatenkarten findet ihr zusätzlich einen Kristall:
Dies sind die wertvollen Kristallzutaten.



Spielvorbereitung

Mischt die Kopf- und Schuhkarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel bereit.

Mischt alle Zutatenkarten und teilt an jeden Spieler drei Karten verdeckt aus. Nehmt die Karten auf die Hand. Die übrigen Zutatenkarten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel bereit. Deckt die oberste Zutatenkarte auf und legt sie offen in die Tischmitte: Dies ist die erste Karte für den Zaubertrank. Die Zauberkerze legt ihr neben den Vorratsstapel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Da Hexen oft besonders lange Fingernägel haben, darf der Spieler mit den längsten Fingernägeln beginnen.

Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Schau nach, ob du zwei deiner Zutatenkarten in der richtigen Zahlenfolge anlegen kannst. Du darfst beide Karten links oder rechts an den ausliegenden Zaubertrank anlegen oder auch eine Karte links und die andere rechts.



Beispiele:



Du kannst an die Zutatenkarte mit der Zahl Drei zum Beispiel zwei Karten links (die Zwei und die Eins) anlegen.



Du kannst an die Zutatenkarte mit der Zahl Drei auch eine Karte links (die Zwei) und eine Karte rechts (die Vier) anlegen.

Welche Zutaten mischst du dem Zaubertrank bei?

- **Zwei Karten mit normalen Zutaten oder eine Karte mit einer normalen Zutat und eine mit einer Kristallzutat?**

Hexenstark! Du darfst dir eine Kopf- oder Schuhkarte vom entsprechenden Stapel nehmen. Sieh sie dir geheim an und lege sie verdeckt vor dir ab.

- **Zwei Karten mit Kristallzutaten?**

Hexenfamos! Du bekommst die Zauberkerze und legst sie vor dir ab. Anschließend darfst du dir eine Kopf- oder Schuhkarte nehmen. Sieh dir die Karte geheim an und lege sie verdeckt vor dir ab.

Wichtig:

Kannst oder willst du keine zwei Zutatenkarten anlegen, ziehst du eine Karte vom Vorratsstapel und nimmst sie auf die Hand.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Zutatenkarte vom Vorratsstapel gezogen oder die letzte Prinzenkarte aus der Mitte genommen wurde. Alle Spieler decken ihre Prinzenkarten auf und legen jeweils eine beliebige Kopf- und Schuhkarte zu einem Prinzen zusammen. Ein Prinz bringt so viele Punkte, wie Goldtaler auf den beiden Karten abgebildet sind. Einzelne Kopf- oder Schuhkarten bringen keine Punkte. Wer die Zauberkette besitzt, bekommt zwei Zusatzpunkte. Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Habermaab game nr. 4709

Just Magic!



ENGLISH



An enchanting game of cards for 2-4 players ages 6-99.

Authors: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustrations: Anja Wrede
Length of the game: approx. 10 minutes

Mighty witch Hazel has enchanted seven princes. In order to disenchant them you have to demonstrate your special powers by mixing a magic potion. But in doing so, you must be absolutely aware of the precious crystal ingredients!

Contents

- 1 magic collar (wooden disk)
- 14 prince cards (7 cards showing a head, 7 cards showing shoes)
- 42 ingredient cards
- Set of game instructions

**7 cards showing
a head**

Examples



7 cards showing shoes

Examples



Game Idea

Only with the magic potion correctly brewed, can the princes be disenchanting. To be allowed to take part in mixing the magic potion and to collect prince cards, you always have to add two ingredients in the right order. At the end you join heads and shoes to make complete princes and count the points shown on the cards. The taller a prince, the more points he brings.

The Ingredient Cards

The ingredient cards show a colored number and an ingredient for the magic potion.



The magic potion will be made up of a long row of ingredient cards in the right number order.

Important: The number Six is followed by number One.

On 24 ingredient cards you also find a crystal. These are the highly valued crystal ingredients.

Preparation of the Game

Shuffle both head and shoe cards separately and place them face-down in two piles. Then shuffle the ingredient cards and deal three cards to each player and hold them in your hand. The remaining ingredient cards are kept in a provision pile face-down. Uncover the card on top of this pile and put it in the center of the table. This card is the starting ingredient for the magic potion. Get the magic collar ready next to the provision pile.

How to Play

Play in a clockwise direction. As witches often have especially long fingernails, the player with the longest fingernails starts. If you can not agree, the oldest player starts.

Have a look at your cards to check if you have two suitable ingredient cards to add, in the right order, to the card on the table. You can add your cards to the left or to the right of the potion or one to the left and the other to the right.

Examples:



You can add to the left of the card showing number Three, two cards (card number Two and card number One).



You can add to the left of the card showing number Three, card number Two and to the right card number Four.

Which ingredients have you added to the potion?

- **Two cards with normal ingredients or one normal one and one crystal ingredient?**

Witchcraft! Take your reward card either from the pile with the head cards or from the shoe cards. Secretly look at it and then place it face-down in front of you.

- **Two crystal ingredients?**

Super witchcraft! You receive the collar and place it in front of you. Then take your reward: a head or a shoe card. Secretly look at it and then place it face-down in front of you.

Important:

If you cannot or you don't want to add two ingredients, you have to draw a card from the provision pile.

Then it's the turn of the next player.



End of the game

The game ends when there are no cards left in the provision pile or the last prince card has been taken. The players uncover their prince cards and join a head and a shoe to form a complete prince. You get as many points as gold coins are shown on the cards of the completed princes. Cards of heads or shoes that are left over don't score any points. The player who has the collar when the scoring is done also receives two additional points. Add up your points. The player with the most points wins. In case of a draw there are various winners.

Jeu Habermas n° 4709

Magique !



Un jeu de cartes magique pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration : Anja Wrede
Durée de la partie : env. 10 minutes

La toute puissante sorcière Amandine a ensorcelé sept princes ! Pour les délivrer, vous allez devoir démontrer vos forces magiques et préparer une potion magique. Faites surtout bien attention aux précieux cristaux.



Contenu du jeu

- 1 collier magique (= plaquette en bois)
- 14 cartes de prince (7 cartes de têtes et 7 cartes de chaussures)
- 42 cartes d'ingrédients
- 1 règle du jeu

7 cartes de têtes

Exemples



7 cartes de chaussures

Exemples

Idée

Les princes ne peuvent être délivrés de leur sort que lorsque la potion magique est prête. Pour préparer la potion magique et récupérer des cartes de prince, il faut toujours ajouter deux ingrédients dans le bon ordre. A la fin de la partie, chaque joueur forme des princes avec les cartes de tête et les cartes de chaussures récupérées et compte combien de points celles-ci rapportent. Plus le prince est grand, plus il rapporte de points !

Les cartes d'ingrédients :

Elles représentent un chiffre et un ingrédient. La potion magique est préparée en jouant avec ces cartes. Elle est constituée d'une grande rangée de cartes d'ingrédients posées dans l'ordre des chiffres.



N. B. : après le chiffre six, on continue avec le chiffre un.

Sur 24 cartes d'ingrédients figure en plus un cristal : ces cartes-là sont très précieuses !

Préparatifs

Trier les cartes de têtes et les cartes de chaussures et les empiler en deux tas, faces cachées.

Mélanger toutes les cartes d'ingrédients et en distribuer trois à chaque joueur sans les montrer. Prendre les cartes en main. Poser les cartes d'ingrédients restantes en une pile de pioche, faces cachées. Retourner la carte supérieure de la pioche et poser la au milieu de la table, face visible : c'est la première carte de la potion magique.

Poser le collier magique à côté de la pioche.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les sorcières ont souvent des ongles très longs, c'est le joueur qui aura les ongles les plus longs qui commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Regarde dans ton jeu si tu peux poser deux de tes cartes d'ingrédients dans le bon ordre des chiffres. Tu peux poser les deux cartes à gauche ou à droite des cartes déjà posées, ou une carte à gauche et l'autre à droite.

Exemples :



Tu peux poser par exemple deux cartes (celle avec le deux et celle avec le un) à gauche de la carte d'ingrédient au chiffre trois.



A côté de la carte au chiffre trois, tu peux aussi poser une carte à gauche (celle avec le deux) et une carte à droite (celle avec le quatre).



Quels ingrédients ajoutes-tu à la potion magique ?

- **Deux cartes avec des ingrédients normaux ou une carte avec un ingrédient normal plus un cristal ?**
Quelle délicieuse potion de sorcière ! Tu prends une carte de tête ou une carte de chaussures dans la pile correspondante. Regarde-la discrètement et pose-la devant toi, face cachée.
- **Deux cartes avec des cristaux ?**
Superbe tour de sorcière ! Tu prends le collier magique et le poses devant toi. Ensuite, tu prends une carte de tête ou une carte de chaussures. Regarde-la discrètement et pose-la devant toi, face cachée.

N. B. :

Si tu ne peux pas ou ne veux pas poser de cartes d'ingrédient, tu tires alors une carte de la pioche et la mets dans ton jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière carte d'ingrédient de la pioche est tirée ou lorsque la dernière carte de prince est récupérée.

Les joueurs retournent tous leurs cartes de prince et forment un prince en assemblant n'importe quelle carte de tête avec n'importe quelle carte de chaussures. Un prince rapporte autant de points que d'écus d'or montrés sur chacune de ces deux cartes. Les cartes de tête et les cartes de chaussures ne rapportent pas de point.

Celui qui a le collier magique récupère deux points en plus.

Les joueurs comptent leurs points. Celui qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Habermaat-spel Nr. 4709

Magisch!



Een betoverend kaartspel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustraties: Anja Wrede
Speelduur: ca. 10 minuten

De machtige heks Gundula heeft zeven prinsen betoverd! Om hen van de betovering te verlossen, moeten jullie je magische krachten bewijzen en een toverdrank bereiden. Let hierbij heel goed op de waardevolle kristalingredienten!



Spelinhoud

- 1 toverketting (= houten schijf)
- 14 prinsenkaarten (7 hoofdkaarten en 7 schoenenkaarten)
- 42 ingrediëntenkaarten
- spelregels

7 hoofdkaarten

Voorbeelden



7 schoenenkaarten

Voorbeelden



Spelidee

De prinsen kunnen alleen worden bevrijd als de speciale toverdrank klaar is. Om een bijdrage aan de toverdrank te leveren en prinsenkaarten te verzamelen, moeten steeds twee ingrediënten in de juiste volgorde aan de drank worden toegevoegd. Aan het eind maakt iedere speler met zijn/haar behaalde hoofd- en schoenenkaarten de prinsen compleet en telt het aantal punten die ze opleveren. Hoe groter een prins, hoe meer punten hij waard is!

De ingrediëntenkaarten:

Op de ingrediëntenkaarten staat een gekleurd getal en een ingrediënt afgebeeld.



Hiermee wordt de toverdrank gebrouwen. Deze bestaat uit een lange rij ingrediëntenkaarten met getallen in de juiste volgorde.

Belangrijk: na het getal zes komt opnieuw het getal één.

Op 24 ingrediëntenkaarten staat bovendien een kristal afgebeeld: dit zijn de waardevolle kristalingredienten.



Spelvoorbereiding

Schud de hoofd- en schoenenkaarten afzonderlijk en leg ze op twee verdekte stapels klaar.

Schud alle ingrediëntenkaarten en geef iedere speler drie verdekte kaarten. Neem de kaarten in je hand. De overige ingrediëntenkaarten worden als voorraad op een verdekte stapel gelegd. Draai de bovenste ingrediëntenkaart om en leg hem open in het midden van de tafel: dit is de eerste kaart van de toverdrank. De toverketting komt naast de voorraadstapel te liggen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Omdat heksen meestal heel lange vingernagels hebben, mag de speler met de langste nagels beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Kijk of je twee van je ingrediëntenkaarten in de juiste volgorde kunt aanleggen. Je mag beide kaarten zowel links als rechts bij de al op de tafel liggende toverdrank aanleggen of zowel een kaart aan de linker- als de rechterzijde leggen.

Voorbeelden:



Je kan bij de ingrediëntenkaart met het getal drie bijvoorbeeld twee kaarten aan de linkerkant (de twee en de één) aanleggen.



Je kan bij de ingrediëntenkaart met het getal drie ook een kaart links (de twee) en een kaart rechts (de vier) aanleggen.



Welke ingrediënten voeg je aan de toverdrank toe?

- **Twee kaarten met gewone ingrediënten of een kaart met een gewoon ingrediënt en een andere met een kristalIngrediënt?**
Heksensterk! Je mag een hoofd- of schoenenkaart van de betreffende stapel pakken. Bekijk hem ongezien en leg hem verdekt voor je neer.
- **Twee kaarten met kristalIngrediënten?**
Heksengeweldig! Je krijgt de toverketting en legt hem voor je neer. Vervolgens mag je een hoofd- of schoenenkaart pakken. Bekijk de kaart ongezien en leg hem verdekt voor je neer.

Belangrijk:

Als je geen twee ingrediëntenkaarten kunt of wilt aanleggen, pak je een kaart van de voorraadstapel en neem je hem in je hand.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de laatste ingrediëntenkaart van de voorraadstapel is gepakt of de laatste prinsenkaart uit het midden van de tafel is genomen.

Alle spelers draaien hun prinsenkaarten om en leggen steeds een hoofd- en schoenenkaart naar keuze aan elkaar om een prins te maken. Een prins is net zoveel punten waard als het aantal goudstukken dat op de beide kaarten staat afgebeeld. Afzonderlijke hoofd- en schoenenkaarten leveren geen punten op.

Wie de toverketting in zijn/haar bezit heeft, krijgt twee extra punten. Alle spelers tellen hun punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Juego Habermaaß núm. 4709

¡Mágico!



Un hechizante juego de cartas para 2 - 4 jugadores de 6 - 99 años.

Autores: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Ilustraciones: Anja Wrede
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡La poderosa bruja Gundula ha hechizado a siete príncipes! Para liberarlos del hechizo tenéis que demostrar vuestros poderes mágicos y hacer una buena poción. ¡Sobre todo tened en cuenta los valiosos ingredientes cristalinos!



Contenido

- 1 cadena mágica (= disco de madera)
- 14 cartas de príncipes (7 de cabezas y 7 de zapatos)
- 42 cartas de ingredientes
- Instrucciones

7 cartas de cabezas

Ejemplos



7 cartas de zapatos

Ejemplos



Idea del juego

No se puede liberar a los príncipes hasta que esté lista la gran poción mágica. Para poder hacer la poción y recopilar cartas de príncipes siempre hay que añadir a la mezcla dos ingredientes en el orden correcto. Al final todos los jugadores componen los príncipes juntando las cartas de cabezas con las de zapatos y cuentan los puntos. ¡Cuanto más alto sea un príncipe más puntos vale!

Las cartas de ingredientes:

Tienen dibujado un número en color y un ingrediente. Con ellas se hará la poción mágica, que está compuesta por una larga serie de cartas de ingredientes en el orden numérico correcto.



Importante: Al número seis le sigue de nuevo el uno.

En algunas de las 24 cartas de ingredientes también hay dibujado un cristal: éstos son los valiosos ingredientes cristalinos.



Preparativos

Barajad las cartas de cabezas y de zapatos por separado y dejadlas preparadas en dos montones boca abajo.

Barajad todas las cartas de ingredientes y repartid a cada jugador tres boca abajo. Sujetadlas en abanico. Dejad las cartas restantes en un montón de reserva boca abajo. Destapad la primera carta de encima del montón y ponedla a la vista en el centro de la mesa: ésta será la primera para la poción mágica. Colocad la cadena mágica junto al montón de reserva.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Como las brujas suelen tener las uñas largas empieza el jugador que más largas las tenga. Si no os ponéis de acuerdo comienza la partida el más mayor.

Mira si puedes poner dos de tus cartas de ingredientes por orden numérico. Puedes colocar las dos a la izquierda o a la derecha de la carta de partida o bien una a cada lado.

Ejemplos:



Si la carta de partida lleva el número tres puedes poner dos cartas a su izquierda (el dos y el uno),



o bien una a la izquierda (el dos) y otra a la derecha (el cuatro).



¿Qué ingredientes mezclas en la poción mágica?

- **¿Dos cartas con ingredientes normales o una con un ingrediente normal y otra con cristal?**
¡Menuda suerte de bruja! Roba una carta de cabezas o zapatos del montón correspondiente. Mírala a escondidas y déjala delante tuyo boca abajo.
- **¿Dos cartas con cristal?**
¡Superhechicero! Coges la cadena mágica y la colocas delante tuyo. Después robas una carta de cabezas o zapatos. Mírala a escondidas y déjala delante tuyo boca abajo.

Importante:

Si no quieres o puedes poner dos cartas de ingredientes, coge una del montón de reserva y añádela a tu abanico.

Ahora le toca al siguiente jugador.

Final de la partida

El juego finaliza cuando no queden cartas de ingredientes en el montón de reserva o se haya robado la última carta de príncipe del centro de la mesa. Todos los jugadores destapan sus cartas y con ellas componen cada príncipe con una cabeza y un par de zapatos. Un príncipe vale tantos puntos como monedas estén dibujadas en sus dos cartas. Las cabezas y zapatos sueltos no valen puntos.

Quien tenga la cadena mágica recibe dos puntos más.

Contad todos vuestros puntos. Quien más haya obtenido es el ganador.

En caso de empate hay varios ganadores.



Gioco Habermas nr.4709

Incantesimo!



Un gioco di carte magico per 2-4 giocatori da 6 a 99 anni.

Ideazione: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustrazioni: Anja Wrede
Durata del gioco: circa 10 minuti

Amelia, la strega che ammalia, ha incantato sette principi! Per liberarli dall'incantesimo dovrete mettere alla prova i vostri poteri magici e preparare una pozione magica. Fate però ben attenzione ai preziosi ingredienti cristallini!



Contenuto del gioco

- Collana magica (=dischetto in legno)
- 14 carte-principe (7 carte con testa e 7 con scarpe)
- 42 carte degli ingredienti
- Istruzioni per giocare

7 carte con testa

Esempios



7 carte con scarpe

Esempios



Ideazione

I principi possono essere liberati dall'incantesimo solo quando la pozione magica è pronta. Per poter partecipare alla preparazione della pozione magica e per poter raccogliere le carte-principe, alla bevanda devono sempre essere aggiunti due ingredienti nella successione corretta. Alla fine ognuno compone le carte raccolte con testa e con scarpe, formando dei principi e conta quanti punti ha accumulato. Quanto più grande è il principe, maggiore sarà il suo punteggio!

Le carte degli ingredienti:

Sulle carte degli ingredienti c'è un numero colorato e un ingrediente, con cui si prepara la pozione magica costituita da una lunga serie di carte degli ingredienti nella corretta successione numerica.



Importante: Al numero sei segue poi l'uno.

Su 24 carte degli ingredienti trovate inoltre un cristallo: si tratta dei preziosi ingredienti cristallini.



Preparativi del gioco

Preparate due mazzi distinti con le carte con testa e con le carte con scarpe. Mescolate tutte le carte degli ingredienti e distribuitene tre coperte ad ogni giocatore. Prendete in mano le carte. Con le restanti carte degli ingredienti formate un mazzo coperto, scoprite la prima carta e mettetela al centro del tavolo: sarà la prima carta per preparare la pozione magica. La collana magica la mettete accanto al mazzo delle carte degli ingredienti.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizierà il giocatore che ha le unghie più lunghe, come ogni buona strega che si rispetti! Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande.

Controlla se puoi scartare due delle tue carte degli ingredienti nella successione numerica corretta. Puoi mettere le tue 2 carte a destra o a sinistra della carta della pozione magica sul tavolo, oppure puoi anche mettere una carta a destra e una a sinistra.

Esempios:



Alla carta della pozione magica con il numero tre potrai aggiungere due carte a sinistra (il due e l'uno).



Alla carta della pozione magica con il numero tre potrai anche aggiungere una carta a sinistra (il due) e una a destra (il quattro).



Che ingredienti mescoli alla pozione magica?

- **Due carte con ingredienti normali oppure una carta con un ingrediente normale e una con un ingrediente cristallino?**
Spettacolare! Puoi prenderti una carta con testa o una carta con scarpa dal rispettivo mazzo. Guardala in segreto e mettila coperta davanti a te.
- **Due carte con ingredienti cristallini?**
Grandioso! Ricevi la collana magica e la metti davanti a te. Potrai poi prendere una carta con testa o un carta con scarpe. Guardala in segreto e mettila poi coperta davanti a te.

Importante:

Se non puoi o non vuoi scartare due carte degli ingredienti, prendi in mano una carta del mazzo.

Il turno passa poi al seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte nel mazzo o quando è stata presa l'ultima carta del principe dal centro del tavolo.

Tutti scoprono le loro carte del principe e formano con testa e scarpe un principe. Un principe vale tanti punti quante sono le monete d'oro raffigurate sulle due carte. Le singole carte con testa o con scarpe non danno punteggio.

Chi ha la collana magica riceve due punti extra.

Tutti sommano i propri punti. Vince chi ne ha di più; in caso di parità, ci saranno più vincitori.



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany