



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

# Würfel wölfe

4309



Hungry Wolves • Chien de berger  
Dobbeldoggen • Dados Lobos • Al lupo, Al lupo!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Würfelwölfe

Ein turbulentes Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Marco Teubner  
**Illustration:** Ina Hattenhauer  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Ein lautes Bellen und Blöken ertönt aus dem Tal der Würfelwölfe: Die Hunde haben sich versammelt um den besten Hütehund unter sich zu ermitteln. Eine verzwickte Aufgabe, denn die Hunde müssen nicht nur schneller als ihr jeweiliger Verfolger sein. Sie dürfen bei all dem Trubel auch die Schafe und Wölfe nicht aus den Augen verlieren. Ein turbulenter Wettkampf beginnt!

## Spielinhalt

- 1 Spielplan (beidseitig bedruckt)
- 4 Hunde
- 4 Würfel
- 9 Schafe (Plättchen)
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Mit euren Hunden veranstaltet ihr einen Würfelwettlauf um die Schafweide herum. Dazu würfelt ihr alle gleichzeitig und müsst je nach Würfelsymbol verschiedene Aktionen ausführen. Wer dabei den Hund eines anderen Spielers einholt, bekommt zur Belohnung ein Schaf. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Schafe zu haben.

## Spielvorbereitung

Bei zwei Spielern legt ihr den Spielplan mit den rosa Blumen, bei drei oder vier Spielern den Spielplan mit den gelben Blumen nach oben in die Tischmitte. Legt alle Schafe auf die Weide in der Spielplanmitte. Jeder Spieler erhält einen Würfel und einen Hund. Stellt die Hunde im gleichen Abstand zueinander und in Pfeilrichtung auf die Wegfelder um die Schafweide.

Bei weniger als vier Spielern kommen überzählige Hunde und Würfel in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

Ruft gemeinsam das Startsignal „Ein dreifaches Wuff, Wuff, Wuff!“ und würfelt alle gleichzeitig. Je nach Würfelsymbol führt jeder Spieler möglichst schnell eine der folgenden Aktionen aus.



## Was zeigt der Würfel?

- **Den Hund?**  
Rufe laut und deutlich „Wuff“ und ziehe dabei deinen Hund um ein Feld in Pfeilrichtung vorwärts.
- **Das Schaf?**  
Rufe laut und deutlich „Määäh!“ . Dein Hund bleibt stehen.
- **Den Würfelwolf mit Pfeilen?**  
Stehe auf und laufe einmal um den Tisch herum.  
Dein Hund bleibt stehen.

### Tipp:

Habt ihr für diese Aktion nicht genügend Platz, könnt ihr auch aufstehen und euch einmal um euch selbst drehen.

Anschließend wird sofort weitergewürfelt.

## Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald zwei Hunde auf demselben Feld stehen. Der Spieler, der mit seinem Hund den Hund eines anderen Spielers eingeholt hat, bekommt zur Belohnung ein Schaf von der Weide und legt es vor sich ab.

Danach werden wieder alle Hunde gleichmäßig auf dem Weg um die Schafweide verteilt und eine neue Runde beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Schafe vor sich liegen hat und diesen spannenden Würfelwettlauf gewinnt.

## 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, und *Schneller Becher* ist dieses sein drittes Kinderspiel für Haba. Er lebt mit seiner Familie in Antdorf, Oberbayern.

## Die Illustratorin



**Ina Hattenhauer** wurde 1982 in Berlin geboren, wo es kaum Schafe, keine Wölfe und ganz viele Hunde gibt. Wegen ihres Studiums der Visuellen Kommunikation an der Bauhaus-Universität lebt sie jetzt in Weimar im grünen Herzen Deutschlands, wo wiederum viele Schafe und Hunde wohnen, und malt sich einen Wolf.

*Für mein Großstadtschaf!*

Habermaaß game nr. 4309

# Hungry Wolves



ENGLISH

A turbulent game of dice for 2 - 4 players ages 6 - 99.

**Author:** Marco Teubner  
**Illustrations:** Ina Hattenhauer  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Loud howls and bleating noises resound deep in the valley of the hungry wolves; the dogs have gathered to work out which is the best herding dog. This is a tricky task as the dogs not only have to be quicker than their pursuers but amidst all the turmoil they must also keep an eye on both the sheep and the wolves. A turbulent competition starts.

## Contents

- Game board (printed on both sides)
- 4 dogs
- 4 dice
- 9 sheep (little tiles)
- Set of game instructions



## Game Idea

A hair-raising doggy dice race around the sheep-run. You all roll the dice at the same time and then according to whatever symbol appears on the dice, players carry out different actions. Whoever catches up with the dog of another player gets a sheep as a reward. The aim of the game is to be the first to collect three sheep.

## Preparation of the Game

If two players are playing then place the game board with the pink flowers face-up in the center of the table, if three or four players are playing then place the board with the yellow flowers face up. Put all the sheep in the sheep-run in the center of the game board. Each player takes a dice and a dog. Following the direction of the arrows, distribute the dogs on the path squares around the sheep-run, with equal distances between them. If there are fewer than four players the remaining game material is returned to the game box.

## How to Play

Together you bark the triple starting signal "Woof-woof-woof" and then all simultaneously roll the dice. Each player tries to carry out the action appearing on their die as quickly as possible.



## The die shows:

- **The dog?**  
Shout "Woof" clearly and distinctly and move your dog one square in the direction of the arrows.
- **The sheep?**  
Shout "Baa!" clearly and distinctly, however your dog stays where it is.
- **The hungry wolf with arrow?**  
Get up and run around the table. Your dog stays where it is.

### Hint:

If there is not enough space to run,  
then just stand up and spin once.

Then you roll the dice again.

## End of around

A round finishes as soon as two dogs stand on the same square. If a player catches up with another dog he takes a sheep from the sheep-run as a reward and keeps it in front of him. The dogs are again distributed at equal distances on the path round the sheep-run and a new round starts.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has gathered three sheep, thus winning this exciting competition.



## The author



**Marco Teubner** 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 his third HABA game, after *Chicken Squabble* which was awarded the "Spielehit für Kinder" prize (games' hit for children) by the Vienna Games Academy in 2006, and *Speedy Sundae*. Marco Teubner lives with his family in Antdorf, Upper Bavaria.

## The illustrator



**Ina Hattenhauer** was born in 1982 in Berlin where there are almost no sheep and no wolves, but lots of dogs. She is studying Visual Communication at the Bauhaus Universität and therefore living in Weimar, the green heart of Germany where there are so many sheep and dogs that she had to draw herself a wolf.

*For my big city sheep!*

Jeu Habermas n° 4309

# Chien de berger

Un turbulent jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Idée :** Marco Teubner  
**Illustration :** Ina Hattenhauer  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Aboiements et bêlements résonnent dans la Vallée des loups : ils s'y sont tous retrouvés pour déterminer lequel d'entre eux est le meilleur chien de berger. Tâche compliquée, car les chiens doivent non seulement être plus rapides que leur poursuivant mais également rester très attentifs et surveiller les moutons. Une turbulente compétition commence !

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés)
- 4 chiens
- 4 dés
- 9 moutons (plaquettes)
- 1 règle du jeu



## Idée

Avec vos chiens, vous organisez une course de dés autour du pré des moutons. Pour cela, vous lancez les dés tous en même temps et selon le symbole indiqué par le dé, vous devez exécuter l'action correspondante. Celui qui rattrape le chien d'un autre joueur prend un mouton en récompense. Le but du jeu est de récupérer trois moutons en premier.

## Préparatifs

FRANÇAIS

A deux joueurs, poser le plateau de jeu, face avec les fleurs roses visible ; à trois ou quatre joueurs, poser le, face avec les fleurs jaunes visible. Poser tous les moutons dans le pré au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur prend un dé et un chien. Poser les chiens à égale distance les uns des autres dans le sens de la flèche des cases qui sont autour du pré des moutons.

S'il y a moins de quatre joueurs, les chiens et dés en trop sont remis dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Les joueurs donnent tous ensemble le signal de départ :

« Ouaf, ouaf ! » et lancent leur dé en même temps.

Selon le symbole indiqué par les dés, les joueurs exécutent l'une des actions suivantes :

## Que représente le dé ?

- **Le chien ?**

Le joueur aboie bien fort « Ouaf, ouaf ! » et avance son chien d'une case dans le sens de la flèche.

- **Le mouton ?**

Le joueur bêle bien fort « Bêêhh ». Il n'avance pas son chien.

- **Le loup avec la flèche ?**

Le joueur se lève et fait une fois le tour de la table. Il n'avance pas son chien.

**Conseil :**

si le joueur n'a pas assez de place pour exécuter cette action, il peut aussi faire un tour sur lui-même.

Après cela, les joueurs lancent de nouveau leur dé.

## Fin du tour

Un tour est terminé dès que deux chiens se retrouvent sur la même case. Le joueur qui a rattrapé l'autre avec son chien prend en récompense un mouton dans le pré et le pose devant lui. Remettre ensuite les chiens à égale distance sur les cases autour du pré et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré trois moutons : il gagne ce turbulent jeu de dés.



## Der Autor



**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, et du jeu *Des glaces à gogo*, c'est le troisième jeu pour enfant qu'il réalise pour Haba.

Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

## L'illustratrice



**Ina Hattenhauer** est née en 1982 à Berlin où il n'y a pas de loups, peu de moutons, mais par contre beaucoup de chiens ! Elle a suivi des études de communication visuelle et vit actuellement à Weimar, ville située en pleine nature au coeur de l'Allemagne, où il y a bien sûr beaucoup de moutons, des chiens ... et un loup qu'elle a dessiné.

*A mon mouton des villes !*

# Dobbeldoggen

Een stormachtig dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

**Spelidee:** Marco Teubner  
**Illustraties:** Ina Hattenhauer  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Uit het dal der dobbeldoggen klinkt een luid geblaf en geblaat: de honden zijn samengekomen om te bepalen wie van hen de beste herdershond is. Een lastige opgave want de honden moeten niet alleen sneller dan hun achtervolgers zijn. Ze moeten bij al die drukte ook de schapen en de wolven niet uit het oog verliezen. Er begint een stormachtige wedstrijd!

## Spelinhoud

- speelbord (aan beide zijde bedrukt)
- 4 honden
- 4 dobbelstenen
- 9 schapen (kaartjes)
- Spelregels



## Spelidee

Met de honden houden jullie een dobbelwedstrijd rondom de schapenweide. Hiervoor gooien jullie tegelijk met de dobbelsteen en moet iedereen al naar gelang het gegooide symbool op de dobbelsteen verschillende handelingen uitvoeren. Wie daarbij een hond van een andere speler inhaalt, krijgt als beloning een schaap. Het doel van het spel is om als eerste drie schapen te hebben.

## Spelvoorbereiding

Bij twee spelers leggen jullie het speelbord met de roze bloemen en bij drie of vier spelers het speelbord met de gele bloemen omhoog in het midden van de tafel. Leg alle schapen op de wei in het midden van het speelbord. Iedere speler krijgt een dobbelsteen en een hond. Zet de honden met dezelfde onderlinge afstand en in de richting van de pijl op de wegvelden rondom de schapenwei. Bij minder dan vier spelers gaan de overgebleven honden en dobbelstenen terug in de doos.

## Spelverloop

Roep gezamenlijk het startsignaal: „Een driewerf woef, woef, woef!” en gooi met z'n allen tegelijk met de dobbelstenen. Al naar gelang het gegooide symbool op de dobbelsteen voert iedere speler zo snel mogelijk één van de volgende handelingen uit.

## Wat vertoont de dobbelsteen?

- **De hond?**  
Roep luid en duidelijk: „Woef!“ en zet tegelijk je hond één veld in de richting van de pijl vooruit.
- **Het schaap?**  
Roep luid en duidelijk: „Béééé!“ . Je hond blijft staan.
- **De dobbeldog met pijl?**  
Sta op en loop één keer rondom de tafel. Je hond blijft staan.

### Tip:

als er voor deze handeling niet genoeg ruimte is, kan je ook opstaan en één keer in het rond draaien.

Daarna gooit iedereen opnieuw met de dobbelstenen.

## Einde van de ronde

Een ronde is afgelopen zodra twee honden op hetzelfde veld staan. De speler die met zijn/haar hond, de hond van de andere speler heeft ingehaald, krijgt als beloning een schaap van de wei en legt dit voor zich.

Daarna verdelen jullie alle honden opnieuw regelmatig over de weg rond de schapenweide en er begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie schapen voor zich heeft liggen en deze spannende dobbelwedstrijd wint.





## De auteur



**Marco Teubner** is cultuurwetenschapper en werkt sinds 2001 als freelance spelauteur. In 2003 ontving hij het spelauteursstipendium van de jury van het „Spel van het jaar“. Na *Kot op stelten*, dat in 2006 de prijs van de Wener Spelacademie „Spelletjeshits voor kinderen“ heeft gewonnen en *Snelle bekers*, is dit zijn derde kinderspel voor Haba. Hij woont met zijn familie in Antdorf, Opper-Beieren.

## De illustratrice



**Ina Hattenhauer** werd in 1982 in Berlijn geboren waar nauwelijks schapen, geen wolven, maar wel een heleboel honden zijn. Omdat ze visuele communicatie aan de Bauhausuniversiteit studeert, woont ze tegenwoordig in Weimar in het groene hart van Duitsland, waar nu wel veel schapen en honden leven maar een wolf moet ze toch echt zelf tekenen.

*Voor mijn grotestadsschaap!*

# Dados Lobos



Un turbulento juego de dados para 2 - 4 jugadores de 6 a 99 años.

**Idea del juego:** Marco Teubner  
**Ilustraciones:** Ina Hattenhauer  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

En el Valle de los Lobos resuenan los ladridos de los perros y los balidos de las ovejas: hay asamblea de perros para decidir cuál de ellos es el mejor perro pastor. Se trata de una tarea enrevesada, pues los perros no sólo tienen que ser más rápidos que sus perseguidores de turno sino que además no deben perder de vista a las ovejas ni a los lobos en todo ese barullo. ¡Da comienzo una turbulenta competición!

## Contenido

- Tablero de juego (impreso por ambas caras)
- 4 perros
- 4 dados
- 9 ovejas (plaquitas)
- Instrucciones del juego



## El juego

Jugáis a los dados con vuestros perros dando vueltas a la dehesa de las ovejas. Tenéis que tirar vuestros dados al mismo tiempo y realizar diferentes acciones dependiendo de la figura aparecida en el dado. Quien dé alcance al perro de otro jugador, recibirá una oveja de premio. La meta del juego es ser el primero en reunir tres ovejas.

## Preparativos

Si sois dos jugadores, tenéis que extender en el centro de la mesa el lado del tablero que muestra las flores rosas; si sois tres o cuatro, el lado con las flores amarillas. Colocad todas las ovejas en la dehesa del centro del tablero. Cada jugador recibe un dado y un perro. Colocad los perros en las casillas del camino que rodea la dehesa de las ovejas. Los perros tienen que equidistar entre ellos y deben estar mirando en el sentido de la flecha.

Si sois menos de cuatro jugadores, tenéis que dejar en la caja los perros y los dados sobrantes.

## Cómo se juega

Coread todos juntos la triple señal de comienzo: «¡Guau, guau, guau!» y tirad vuestros dados al mismo tiempo. Dependiendo de la figura que aparezca en el dado, cada jugador debe realizar una de las siguientes acciones lo más rápidamente posible.

## ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El perro?**

Exclama en voz alta y con claridad «¡Guau!» y avanza tu perro una casilla en el sentido de la flecha.

- **¿La oveja?**

Exclama en voz alta y con claridad «¡Beee!».  
Tu perro permanece quieto.

- **¿El lobo con la flecha?**

Levántate y da una vuelta alrededor de la mesa.  
Tu perro permanece quieto.

### Consejo:

Si no tenéis suficiente sitio para realizar esta acción, podéis levantaros y girar sobre vosotros mismos.

A continuación volvéis a tirar los dados.

## Final de una ronda

Una ronda acaba cuando hay dos perros ocupando la misma casilla. El jugador que haya alcanzado con su perro al perro de otro jugador, recibirá de premio una oveja de la dehesa y la colocará delante de él.

A continuación volved a repartir a los perros a igual distancia entre ellos en el camino que rodea la dehesa de las ovejas. Comienza una nueva ronda.

## Fin del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue su tercera oveja convirtiéndose así en el ganador de esta emocionante maratón de dados.

## 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) y *El helado veloz*, éste es su tercer juego infantil para la casa HABA. En la actualidad vive con su familia en la localidad de Antdorf, en la Alta Baviera.

## La ilustradora



**Ina Hattenhauer** nació en 1982 en Berlín, donde apenas se ven ovejas y no hay lobos, pero sí muchos perros. Como está estudiando la carrera de Comunicación Visual en la Universidad Bauhaus, su lugar de residencia actual es la ciudad de Weimar, en pleno corazón verde de Alemania y en donde, a diferencia de Berlín, viven muchas ovejas y perros. Y pinta aquí sus lobos.

*¡Para mi ovejita de la gran ciudad!*

Gioco Habermäß nr.4309

# Al lupo, Al lupo!



Un turbolento gioco di dadi per 2 - 4 giocatori da 6 a 99 anni.

**Ideazione:** Marco Teubner  
**Illustrazioni:** Ina Hattenhauer  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Latrati e belati a squarciagola risuonano dalla vallata: i cani si sono riuniti per stabilire chi tra loro è il miglior cane pastore. Un compito difficile, perché i cani non devono essere soltanto più rapidi dei loro rispettivi inseguitori, ma nella confusione generale non devono perdere d'occhio le pecore e i lupi. Ha inizio una gara turbolenta!

## Contenuto del gioco

- Tabellone (stampato sui due lati)
- 4 cani
- 4 dadi
- 9 pecore (placchette)
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Organizzate una gara di dadi con i vostri cani intorno al pascolo delle pecore. Tirate il dado tutti insieme ed eseguirete diverse azioni secondo il simbolo uscito con il lancio del dado. Chi raggiunge il cane di un altro giocatore riceve in premio una pecora. Finalità del gioco è avere per primi tre pecore.

## Preparativi del gioco

Se giocate in due utilizzate il lato del tabellone con i fiori rosa, se siete in tre o quattro quello con i fiori gialli. Mettete tutte le pecore sul pascolo al centro del tabellone. Ogni giocatore riceve un dado e un cane. Collocate i cani equidistanti tra loro e nella direzione della freccia sulle caselle percorso intorno al pascolo. Se giocate in meno di quattro, i cani e i dadi che avanzano torneranno nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Pronunciate tutti insieme il segnale di partenza "Bau! Bau! Bau!" e tirate il dado tutti al medesimo tempo. In base al simbolo uscito al lancio del dado, ogni giocatore esegue il più rapidamente possibile una di queste azioni:

## Cosa mostra il dado?

- **Il cane?**

Esclama forte e chiaro „Bau!“ e avanza il tuo cane di una casella nella direzione della freccia.

- **La pecora?**

Esclama forte e chiaro „Bee!“. Il tuo cane resta fermo.

- **Il lupo con freccia?**

Alzati e fai un giro di corsa intorno al tavolo.  
Il tuo cane resta fermo.

### Suggerimento:

Se lo spazio è insufficiente, potete alzarvi e girare su voi stessi.

Si tira poi di nuovo il dado.

## Fine di un giro

Un giro si conclude non appena due cani sono sulla stessa casella. Il giocatore che con il proprio cane ha raggiunto il cane di un altro giocatore riceve in premio una pecora e la mette davanti a sé. Distribuite poi di nuovo tutti i cani equidistanti sul sentiero intorno al pascolo: inizia così un nuovo giro.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha tre pecore, vincendo così questa avvincente gara ai dadi.



## 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 assegnato dalla giuria "Gioco dell'anno". Questo è il suo terzo gioco per HABA dopo *Terrore nel pollaio* (premiato nel 2006 con il "Top dei giochi per bambini" assegnato dall'Accademia dei giochi di Vienna) e *Coppa gelato baleno*. Vive con la sua famiglia a Andorf, Alta Baviera.

## Die Illustratorin



**Ina Hattenhauer** è nata nel 1982 a Berlino dove non ci sono quasi pecore né lupi, però moltissimi cani. Studia Arti visuali alla Bauhaus-Universität e vive a Weimar, nel cuore verde della Germania, dove comunque vivono molte pecore e cani e lì dipinge lupi.

*Per la mia pecora metropolitana!*

# 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*


 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.

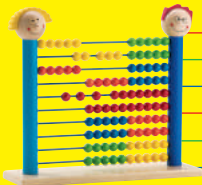
 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 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.



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*

*Kinderschmuck*

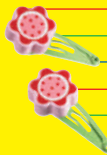
*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyería infantil*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Habitación infantil*

*Camera dei bambini*



**HABA**<sup>®</sup>

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