



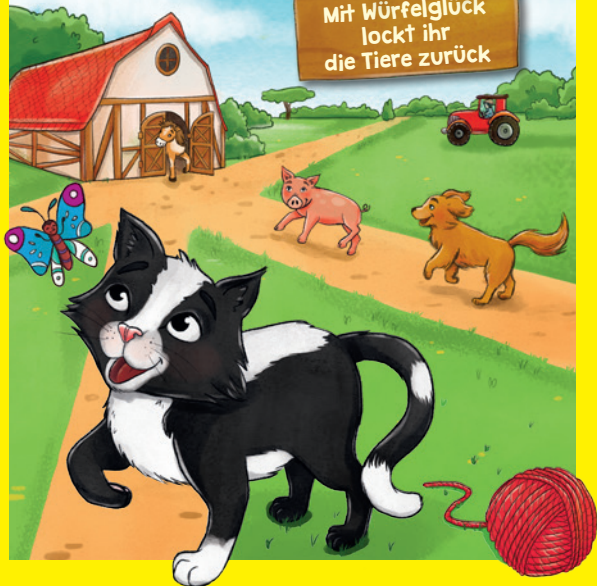
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



BAUERNHOF BANDE

Justin Lee

Mit Würfelglück
lockt ihr
die Tiere zurück



Barnyard Bunch • Bande de canailous
Boerderijbende • La banda de la granja
La banda della fattoria

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Bauernhof-Bande



Mit Würfelglück lockt ihr die Tiere zurück!
Ein kooperatives Würfel-Lauf-Spiel für 2-4 Tierfreunde
ab 4 Jahren.

Autor: Justin Lee
Illustration: Anna-Lena Kühler
Redaktion: Sina-Marie Straub
Spieldauer: 5 - 15 Minuten



Die Tierkinder auf Fridolins Bauernhof brechen zu einer Entdeckertour auf. Doch vor lauter Neugier merken sie gar nicht, wie weit sie von zu Hause weglaufen. Zum Glück weiß Bauer Fridolin, wie er seine Schützlinge wieder zu sich locken kann, doch er braucht natürlich noch weitere Hilfe – von seinem Hühnerhund Lilli und von euch. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam zu verhindern, dass die frechen Tierkinder ausbüxen.

Spielinhalt

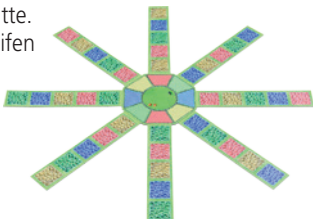
1 Start-Spielplan, 8 Weg-Streifen, 1 Würfel, 8 Holztiere,
1 Scheunen-Aufsteller, 1 Kartensatz, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Brecht alle Pappteile aus den Tableaus.
Die Reste der Tableaus könnt ihr entsorgen.



Legt den Start-Spielplan in die Mitte. Daran baut ihr die acht Weg-Streifen an. Achtet darauf, dass jeweils das erste Weg-Feld eine andere Farbe hat als das angrenzende Startfeld. Ansonsten könnt ihr die Wege beliebig anordnen.



Baut den Scheunen-Aufsteller zusammen, indem ihr die zwei Teile an den Schlitzten ineinandersteckt. Platziert diesen in der Mitte des Start-Spielplans. Verteilt die acht Tierfiguren beliebig auf die acht Startfelder. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem Würfel bereit.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt auf einem Bauernhof war, beginnt.

Ein Zug besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Aktionen:

Aktion 1: Würfeln - Was zeigt der Würfel?

Eine Farbe

- Jedes Tier, das auf einem Feld in der gewürfelten Farbe steht, wird ein Feld nach vorne bewegt (von der Scheune weg).

Bauer Fridolin

- Er kennt seine Tiere gut und weiß, wie er sie wieder zu sich locken kann.
Bestimmt gemeinsam ein Tier, das **einen Schritt** zurückgehen muss.



Hund Lilli

- Bestimmt ein Tier, das wieder zurück zum Stall, also auf **das Startfeld**, muss.

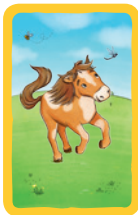
Tipp: Schickt ein Tier zurück, das schon sehr weit vom Stall entfernt ist und bald ausbüxt.

Aktion 2: Karte ziehen

Nachdem du gewürfelt und die entsprechende Aktion ausgeführt hast, deckst du die oberste Karte des Stapels auf.

Es gibt vier Arten von Karten:

Tierkarten



Das abgebildete Tier rückt um ein Feld nach vorne.

Lock-Karten



Es gibt für jedes Tier eine bestimmte Sache, die es so sehr mag, dass du es damit zurücklocken kannst. Welches Tier dafür **einen Schritt** zurück läuft, siehst du in der linken oberen Ecke der Karte.

Im Beispiel siehst du eine Möhre. Das ist die Lieblings-Nascherei von Pony Paula. Sie geht ein Feld zurück.

Hinweis: Deckst du eine Lock-Karte für ein Tier auf, das zu dem Zeitpunkt auf dem Startfeld steht, passiert nichts.

Bauer Fridolin

Bestimmt gemeinsam ein Tier,
das ein Feld zurückgeht.

Hund Lilli

Bestimmt gemeinsam ein Tier,
das zurück auf sein Startfeld muss.

Hinweis: Ein Tier, das zurück zum Stall gebracht wurde, kann beim Wurf seiner Startfeld-Farbe oder durch eine Tierkarte wieder ausbüxen.

Nachdem du die Aktion der Karte ausgeführt hast, legst du diese auf einen Ablagestapel.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Hat bis dahin kein Tier sein letztes Weg-Feld verlassen, habt ihr gut auf die Tiere aufgepasst und gemeinsam gewonnen. Toll gemacht! Das Spiel endet auch, sobald ein Tier das letzte Weg-Feld und somit den Bauernhof verlässt.

Dann habt ihr leider verloren. Fangt den Frechdachs wieder ein und probiert es einfach nochmal.

Barnyard Bunch



Lucky dice rolls will lure the animals back to the barn.
An entertaining cooperative dice and running game for 2 - 4 animal lovers aged 4 and over.

Author: Justin Lee
Illustrator: Anna-Lena Kühler
Editing: Sina-Marie Straub
Game duration: 5 - 15 minutes



The young animals on Fridolin's farm set off on a tour of discovery. But in their curiosity they don't realize how far away from home they are. Fortunately, Farmer Fridolin knows how to lure his animals back, but of course he needs help from his sheepdog Lilli and from you. The aim of the game is to work together to prevent the sneaky young animals from running away.

Game contents

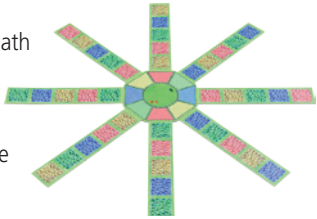
1 starting game board, 8 path strips, 1 die, 8 wooden animals, 1 barn, 1 set of cards, 1 set of instructions

Before the first game

Break all the cardboard pieces out of the panels and throw away the remaining parts of the panels.



Using the starting game board as center, randomly place the 8 path strips around it. Make sure that the first space on each path is a different color to the adjacent starting space. Otherwise, arrange the paths however you like.



Assemble the barn by slotting the two pieces into each other and placing it in the middle of the game board. Distribute the eight animal figures onto the eight starting spaces however you like. Shuffle the cards and place them in a face-down deck together with the die.



How to play

Play in a clockwise direction, taking it in turns. Whichever player most recently visited a farm starts. Each turn consists of two sequential actions:

Action 1: Roll the die – What does the die show?

A color

- Each animal standing on a space of the color rolled is moved forward one space (away from the barn).

Farmer Fridolin

- He knows his animals well and knows how to lure them back. Together choose an animal that has to go **one step** back.



Lilli the Dog

- Choose an animal that has to go back to the barn, in other words back to the **starting space**.

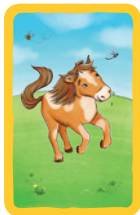
Tip: Send an animal back that is already far away from the barn and is about to run away.

Action 2: Draw a card

After you have rolled the die and performed the action, turn over the top card of the deck.

There are four types of cards:

Animal cards



The animal shown moves one space forward.

Luring cards



For each animal there is a certain thing that it likes so much that you can lure the animal back with this. You can see which animal has to go **one step** back in the top left corner of the card.

In the example you see a carrot. This is Paula the Pony's favorite snack. She goes back one space.

Note: If you reveal a luring card for an animal that is on the starting space at that time, nothing happens.

Farmer Fridolin



Together choose an animal that has to go one space back.

Lilli the Dog



Together choose an animal that has to go back to the starting space.

Note: An animal that has been brought back to the barn can run away again if the color of its starting space is rolled or if its animal card is drawn.

After you have completed the action shown on the card, place it on a discard pile.

Now the next player takes their turn.

End of the game

The game ends as soon as the deck of cards is used up.

If no animal has left the last space on the path, you have taken good care of the animals and you have won together. Well done!

The game also ends as soon as any one animal leaves the last space on the path and therefore has left the farm.

Unfortunately this means you have lost the game. Catch the sneaky rascal and simply try to play the game again.

Bande de canillous



Aidons le fermier à faire revenir ses animaux !
Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 amis des animaux à partir de 4 ans

Auteur : Justin Lee
Illustration : Anna-Lena Kühler
Rédaction : Sina-Marie Straub
Durée de la partie : de 5 à 15 minutes



FRANÇAIS

Les bébés animaux de la ferme de Franz sont de vrais petits canillous. Ils sont partis découvrir les environs, mais ils sont tellement curieux qu'ils ne se rendent même pas compte qu'ils s'éloignent de chez eux. Heureusement que Franz le fermier sait comment faire revenir ses petits protégés ! Mais, il a besoin de l'aide de son chien Loulou et de vous bien sûr. Réussirez-vous ensemble à empêcher cette bande de canillous bien curieux à trop s'éloigner de la ferme ?

Contenu du jeu

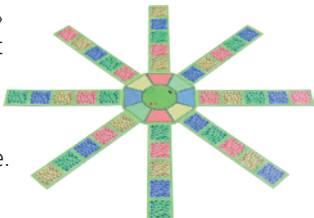
1 plateau de jeu « départ », 8 bandes « sentier », 1 dé,
8 animaux en bois, 1 étable, 1 jeu de cartes, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez toutes les pièces en carton de leur cadre.
Les restes du cadre doivent être jetés.



Posez le plateau de jeu « départ » au milieu. Ajoutez ensuite les huit bandes « sentier ». Veillez à ce que la première case des sentiers soit d'une autre couleur que celle de la case départ voisine. Mis à part cela, vous pouvez disposer les sentiers à votre guise.



Assemblez les deux parties de l'étable en faisant coïncider les fentes. Placez l'étable au milieu du plateau de jeu « départ ». Répartissez aléatoirement les huit figurines d'animaux sur les huit cases départ. Mélangez les cartes et empilez-les faces cachées. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a visité une ferme en dernier commence.

À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces deux actions dans l'ordre suivant :

Action 1 : lancer le dé : qu'indique le dé ?

Une couleur

- Chaque animal qui se trouve sur une case de la couleur indiquée avance d'une case (en s'éloignant de l'étable).

Le fermier Franz

- Il connaît bien ses animaux et sait comment les faire revenir. Choisissez l'animal qui recule **d'une case**.

Le chien Loulou

- Choisissez l'animal qui retourne à l'étable, c'est-à-dire à sa **case départ**.

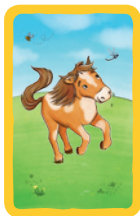
Astuce : choisissez un animal qui s'est déjà beaucoup éloigné de l'étable et qui risque de bientôt se sauver.

Action 2 : tirer une carte

Une fois que tu as lancé le dé et effectué l'action correspondante, tu retournes la carte du dessus de la pioche.

Il existe quatre types de cartes différentes :

Cartes d'animal



L'animal qui figure sur la carte avance d'une case.

Carte Friandise



Chaque animal raffole d'un aliment qui te permettra de le faire revenir vers l'étable. Tu peux voir en haut à gauche de la carte quel animal recule d'une case avec cette carte. Dans l'exemple, on peut voir une carotte. Il s'agit de la friandise préférée de Paul le poney. Il recule d'une case.

A noter : si tu tires une carte Friandise correspondant à un animal qui se trouve sur la case départ, celui-ci ne bouge pas.

Le fermier Franz



Choisissez ensemble l'animal qui recule d'une case.

Le chien Loulou



Choisissez ensemble l'animal qui retourne à la case départ.

A noter : un animal qui a regagné l'étable peut continuer à s'enfuir lorsque le dé indiquera la couleur de sa case départ ou lorsqu'on tirera sa carte d'animal.

Une fois que tu as exécuté l'action de la carte, tu la déposes sur la pile de défausse.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque la pioche est épuisée.

Si aucun animal n'est encore sorti de son sentier, vous avez bien surveillé les animaux et vous avez tous gagné. Bien joué !

Le jeu s'achève aussi dès qu'un animal dépasse la dernière case de son sentier et quitte la ferme.

Vous avez malheureusement perdu. Rattrapez ce canailou et retentez votre chance !

Boerderijbende



Door geluk met de dobbelsteen lokken jullie de dieren terug.
Een coöperatief dobbelspel voor 2 - 4 dierenvrienden vanaf 4 jaar.

Auteur: Justin Lee
Illustraties: Anna-Lena Kühler
Redactie: Sina-Marie Straub
Speelduur: 5 - 15 minuten



De dierenkinderen op de boerderij van boer Stan gaan op ontdekkingsstocht. Door hun nieuwsgierigheid merken ze niet eens hoe ver ze al van huis verwijderd zijn. Gelukkig weet boer Stan hoe hij zijn beschermelingen weer kan lokken, maar hij heeft natuurlijk extra hulp nodig – van zijn herdershond Toska en van jullie. Het doel van het spel is om samen te voorkomen dat de ondeugende dierenkinderen ervandoor gaan.

NEDERLANDS



Inhoud van het spel

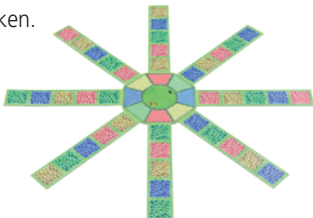
1 spelbord, 8 wegstroken, 1 dobbelsteen, 8 houten dieren,
1 schuur, 1 set kaarten, 1 handleiding

Voor het eerste spel

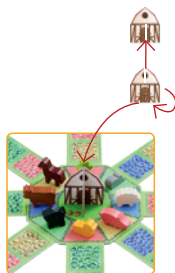
Druk alle onderdelen uit het karton.
De resten van het karton mogen jullie weggoaien.
Leg het spelbord in het midden.



Hieraan bouw je de acht wegstroken.
Let erop dat het eerste wegveld
telkens een andere kleur heeft
dan het aanpalende startveld.
Voor het overige mogen jullie de
wegstroken willekeurig plaatsen.



Bouw de schuur op door de twee delen
in elkaar te schuiven. Zet de schuur in
het midden van het spelbord. Verdeel
de acht dierenfiguren willekeurig over
de acht startvelden. Schud de kaarten en
leg ze als verdeckte stapel samen met de
dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Speel kloksgewijs om de beurt.

Wie als laatste op een boerderij was, mag beginnen.

Elke ronde bestaat uit twee opeenvolgende acties:

Actie 1: gooien – Wat zie je op de dobbelsteen?

Een kleur

- Elk dier dat op een veld in de gegooidde kleur staat, beweegt een veld naar voren (weg van de schuur).

Boer Stan

- Hij kent zijn dieren goed en weet hoe hij hen weer kan lokken. Kies samen een dier dat **één stap** terug moet gaan.

Hond Toska

- Kies een dier dat weer terug moet naar de stal, dus naar het startveld.

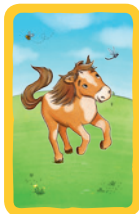
Tip: Stuur een dier terug dat al heel ver van de stal verwijderd is en op het punt staat te ontsnappen.

Actie 2: kaart nemen

Als je gegooid hebt en de bijhorende actie hebt uitgevoerd, draai je de bovenste kaart van de stapel om.

Er zijn vier soorten kaarten:

Dierenkaarten



Het afgebeelde dier beweegt een veld naar voren.

Lokkaarten



Elk dier houdt zoveel van iets, dat je het hiermee kunt lokken. Welk dier daarvoor één stap terug zet, zie je in de linker bovenhoek van de kaart. In het voorbeeld zie je een worteltje. Dat is het lievelingseten van Pony Paula. Zij gaat een veld terug.

Opmerking: Als je een lokkaart omdraait voor een dier dat op dat moment op het startveld staat, gebeurt er niets.

Boer Stan



Kies samen een dier dat een veld terug gaat.

Hond Toska



Kies samen een dier dat weer naar het startveld moet gaan.

Opmerking: Een dier dat terug naar de stal gebracht werd, kan bij het gooien van zijn startveldkleur of door een dierenkaart er weer vandoor gaan.

Als je de actie op de kaart hebt uitgevoerd, leg je de kaart op een aflegstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra de stapel met kaarten opgebruikt is. Als ondertussen geen enkel dier het laatste wegveld heeft verlaten, hebben jullie goed op de dieren gelet en samen gewonnen. Leuk! Het spel eindigt ook als een dier het laatste wegveld en dus de boerderij verlaat.

Dan hebben jullie helaas verloren! Vang de deugniet en probeer het gewoon nog eens.

La banda de la granja



Lanzando el dado intentaréis que los animales vuelvan a la granja. Un cooperativo juego de carreras con dado para 2 – 4 amantes de los animales a partir de los 4 años.

Autor: Justin Lee
Ilustradora: Anna-Lena Kühler
Redacción: Sina-Marie Straub
Duración del juego: 5 - 15 minutos



Las crías de la granja de Fridolín han salido a explorar. Pero es tanta su curiosidad, que ni siquiera notan que se alejan de casa. Afortunadamente, el granjero Fridolín sabe cómo atraer de nuevo a sus pequeños, aunque necesitará vuestra ayuda y la de su perrita Lili. El objetivo del juego es evitar todos juntos que se escapen los atrevidos cachorros.

Contenido del juego

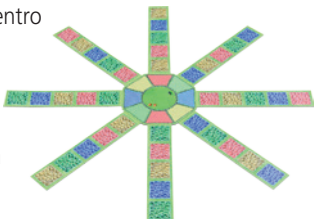
1 tablero de salida, 8 caminos, 1 dado, 8 animales de madera, 1 granero, 1 juego de cartas, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

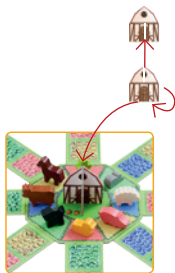
Extraed todas las piezas del cartón. El cartón sobrante podéis tirarlo.



Situad el tablero de salida en el centro de la mesa. A continuación, montad los ocho caminos. Prestad atención a que la primera casilla del camino sea de un color distinto al de la casilla de salida contigua. Por lo demás, podéis colocar los caminos de la forma que preferáis.



Montad el granero introduciendo las dos piezas, una en la otra y, colocadlo en el centro del tablero de salida. Distribuid aleatoriamente los ocho animales en las ocho casillas de salida. Mezclad las cartas y apiladlas boca abajo; preparad el dado.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último que haya estado en una granja. Cada turno consta de dos acciones consecutivas:

Acción 1: Lanzar el dado -¿Qué muestra?

Un color

- Los animales que se encuentren en una casilla del color que indica el dado avanzarán una casilla (del camino del granero).

El granjero Fridolín

- Conoce bien a sus animales y sabe cómo atraerlos para que vuelvan.
Juntos, decidid qué animal deberá retroceder **un paso**.

La perrita Lili

- Decidid qué animal deberá volver al granero; es decir, a **la casilla de salida**.

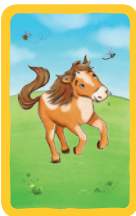
Consejo: Haced volver a un animal que se encuentre muy alejado del granero y que esté a punto de escaparse.

Acción 2: Coger una carta

Cuando hayas lanzado el dado y hayas realizado la acción correspondiente, destapa la primera carta de la pila.

Hay cuatro tipos de cartas:

Cartas de animales



El animal representado en la carta se mueve una casilla hacia adelante.

Cartas de llamada



A cada animal le gusta especialmente una cosa determinada con la que podrás atraerlo para que vuelva. El animal que retrocederá un paso está indicado en la esquina superior izquierda de la carta. En el ejemplo, ves una zanahoria, que es el aperitivo preferido del poni Paula, por lo que ésta da un paso hacia atrás.

Nota: Si destapas una carta de llamada en la que aparece un animal que en ese momento se encuentra en la casilla de salida, no pasará nada.

El granjero Fridolín



Decidid juntos qué animal retrocede una casilla.

La perrita Lili



Decidid juntos qué animal debe volver a la casilla de salida.

Nota: Un animal que ha vuelto al granero podrá volver a escaparse si el dado indica su color o si se destapa la carta correspondiente.

Tras realizar la acción de la carta, colócala en una pila de descarte. A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina cuando se haya agotado toda la pila de cartas. Si, hasta entonces, ningún animal ha salido de la última casilla del camino, habréis cuidado bien de los animales y habréis ganado la partida. ¡Bien hecho!

El juego terminará también en el momento en que un animal salga de la última casilla de su camino y abandone con ello la granja. En ese caso, habréis perdido la partida. Recoged al travieso animal e intentadlo de nuevo.

La banda della fattoria



Con un po' di fortuna recuperate gli animali
Un gioco cooperativo di percorso con il dado,
per 2-4 amanti degli animali a partire da 4 anni.

Autore: Justin Lee
Illustrazioni: Anna-Lena Kühler
Testo: Sina-Marie Straub
Durata del gioco: 5-15 minuti



I cuccioli della fattoria di Fridolin decidono di uscire a fare un giro per esplorare i dintorni. Ma, spinti da una forte curiosità, non si rendono conto di quanto si stiano allontanando da casa. Per fortuna il contadino Fridolin sa come richiamare a sé i suoi piccolini, ma non può farcela da solo: ha bisogno che voi e il cane da pastore Lilli gli diate una mano. Lo scopo del gioco è evitare tutti insieme che questi cuccioli birichini scappino dalla fattoria.

Dotazione del gioco:

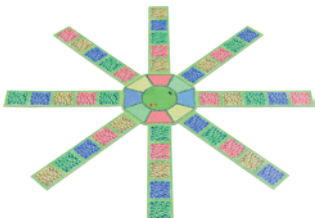
1 tabellone di gioco di partenza, 8 strisce del percorso, 1 dado, 8 animali in legno, 1 sagoma del fienile, 1 serie di carte, 1 istruzioni di gioco

Prima di iniziare a giocare

Staccare tutti i pezzi di cartone dal pannello.
Potete gettare le parti restanti del pannello.



Sistemate il tabellone di gioco di partenza al centro e disponete intorno a esso le otto strisce del percorso. Fate in modo che la prima casella di ogni striscia del percorso sia di un colore diverso rispetto alla casella di partenza con cui confina. A parte questo, potete disporre i percorsi come preferite.



Costruite la sagoma del fienile infilando i due pezzi nelle fessure e posizionatela al centro del tabellone di gioco di partenza. Distribuite a piacere gli otto animali sulle otto caselle di partenza. Mescolate le carte e tenetele a disposizione in un mazzo coperto insieme al dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario.
Inizia chi ha visitato più di recente una fattoria.
Ogni turno è composto da due azioni successive:

Azione 1: lancio del dado - Cosa è uscito sul dado?

Un colore

- Ogni animale che si trova su una casella del colore uscito sul dado si sposta avanti di una casella (allontanandosi dal fienile).

Il contadino Fridolin

- Conosce bene i suoi animali e sa come richiamarli a sé.
Decidete insieme un animale che deve fare **un passo** indietro.



Il cane Lilli

- Decidete un animale che deve tornare nella stalla, quindi alla **casella di partenza**.

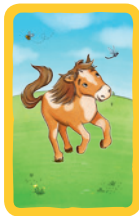
Consiglio: riportate indietro un animale che si sia già allontanato molto dalla stalla e che rischia di scappare.

Azione 2: pescare una carta

Dopo aver lanciato il dado ed aver eseguito l'azione corrispondente, scopri la prima carta del mazzo.

Ci sono quattro tipi diversi di carte:

Carte degli animali



L'animale raffigurato si sposta avanti di una casella.

Carte di richiamo



Ogni animale ha qualcosa che ama particolarmente e che può essere usato per richiamarlo. Nell'angolo superiore sinistro della carta viene indicato l'animale che deve indietreggiare di **un passo**. Nell'esempio è raffigurata una carota, che è la merenda preferita del pony Paula. Sarà quindi il pony l'animale che dovrà indietreggiare.

Attenzione: se scopri una carta di richiamo relativa a un animale che attualmente si trova sulla casella di partenza, non succede niente.

Il contadino Fridolin



Decidete insieme quale animale deve indietreggiare di una casella.

Il cane Lilli



Decidete insieme quale animale deve tornare alla casella di partenza.

Attenzione: Se al prossimo lancio del dado esce il colore della sua casella di partenza o se viene scoperta la corrispondente carta degli animali, anche un animale che è stato riportato nella stalla può scappare di nuovo.

Dopo aver eseguito l'azione della carta, deponi quest'ultima sul mazzo degli scarti.

Il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena il mazzo di carte si esaurisce.

Se a questo punto nessun animale ha oltrepassato l'ultima casella del suo percorso, significa che siete riusciti a badare a tutti gli animali e che avete vinto. Bravissimi!

Il gioco si conclude anche non appena un animale oltrepassa l'ultima casella del percorso e abbandona così la fattoria.


In questo caso, purtroppo, avete perso. Riacciuffate i birichini e riprovate un'altra volta.





HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

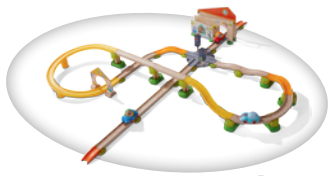
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr. 3041513 TL A115946 1/18

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