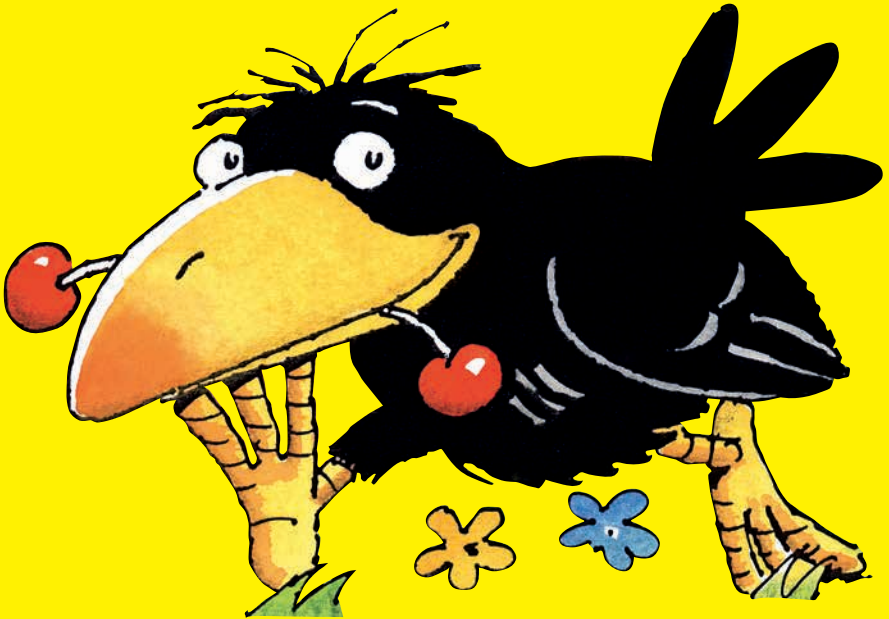




Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones · 게임 지침

The Little Orchard

小果园 · Obstgärtchen · Le petit verger
El Frutalito · 작은 과수원 까마귀



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2004

The Little Orchard

A co-operative memory and color die game for 1 to 4 players ages 3 - 8.



Author: Vera Baumeister
Illustrations: Reiner Stolte
Length of the game: approx. 10 minutes

You have to help Bertha Peartree harvest the cherries. Not just we humans enjoy the cherries, but the little raven also adores the red and juicy fruit. Will you be quick enough to harvest the cherries before the raven reaches the tree?

Contents

- 1 game board
- 1 Cherry tree
- 1 raven
- 5 pairs of cherries
- 1 little basket
- 1 color die
- 15 flower cards
- 1 set of game instructions

Aim of the game

If you work as a team and prove to have a good memory you will manage to collect all the cherries before the raven reaches the tree.

*harvest the cherries
before the raven
reaches tree*

Preparation

Fold the game board up and remove all items from the box. Now fold the board back down and insert the cherry tree into the slot. Hang the pairs of cherries from the tree and put the raven on the starting square where you see his foot prints.

Shuffle the cards and spread them out in front of the box with the flower side facing up. They should not lie on top of each other. Get the color die ready. Sit in such a way that you can all clearly see the flower cards and the raven.



*set up the game board,
hang cherries,
place raven, basket,*

uncover cards

get dice ready

How to play

The player who is the best at cawing like a raven may start. If you cannot agree then the youngest player starts by rolling the dice.

roll dice 1x

What appears on the dice?

- **The red, yellow, blue, white or violet flower?**

Look for a card with a flower of the corresponding color and turn it over.

*flower =
uncover matching card*

- **The sun?**

Take any flower card and turn it over.

*sun =
uncover any card*

What appears on the backside of the card?

- **A Cherry?**

Fine! You can pick a pair of cherries from the tree and put it into the basket. Also take the turned over card and keep it face up in front of you.

*cherry =
pick cherry, keep card*

- **The cheeky raven?**

Oh, dear! The little raven hops a littler closer to the tree. Cover the card again. Take the raven and move it on a square, shouting "Caw, caw".

*raven =
move raven 1 square,
uncover card*

- **A sleeping animal?**

Hush. Be quiet not to wake up the animal. Cover the card up again.

*sleeping animal =
turn card around again*

It's the turn of the next player, in a clockwise direction, to roll the dice.

*raven reaches tree =
players lose together,
all cherries*

*harvested =
victory*

End of the game

The game ends as soon as ...

- the raven has reached the square next to the tree, pinching all the cherries. In this case the players have lost together.
- the players have picked the last cherry from the tree thus winning the game together. Now they can have a big cherry party together with Bertha Peartree.

Cherry harvesting variation

If you want, after finishing the game you can count the cards to see who has collected the most. This player is named the most hard-working cherry picker.

Raven variation

The cheeky raven has already snuck ahead one square at the beginning of the game. Now it becomes even more difficult to harvest the cherries in time. If you are brave enough, you can also move the raven two or three squares at the start of the game!

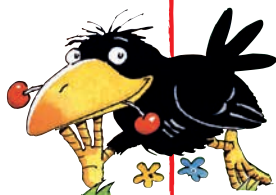
Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

小果园

这是一款考验合作与记忆的彩色骰子游戏，
适合 1 至 4 名 3 至 8 岁的玩家。

作者： Vera Baumeister
插画： Reiner Stolte
游戏长度： 约 10 分钟



中文

请帮助贝莎摘樱桃。不仅人类喜欢樱桃，小乌鸦也钟爱这种红色多汁的水果。你们能在小乌鸦抵达樱桃树之前快速摘掉所有的樱桃吗？

产品配件

- 1 块游戏底板
- 1 棵樱桃树
- 1 只乌鸦
- 5 对樱桃
- 1 只小篮子
- 1 只彩色骰子
- 15 张花朵卡片
- 1 套说明书

游戏目的

如果你们能彼此合作并运用超凡的记忆力，就能够在乌鸦抵达樱桃树之前摘下所有樱桃。

在乌鸦抵达樱桃树之前
摘下所有的樱桃

准备好游戏底板，挂好
樱桃，
将乌鸦、篮子放好，

将卡片正面向下摆好

准备好骰子

掷骰子 1 次

花朵 =
翻开对应的卡片

太阳 =
翻开任意一张卡片

樱桃 =
“摘下”樱桃、保留卡片

乌鸦 =
移动乌鸦一步并将卡片
翻过去

沉睡的小动物 =
直接将卡片翻过去

开玩前

翻开游戏底板，并从盒子中取出所有游戏配件。然后将底板扣回盒中，将樱桃树插入对应的缝隙里。将樱桃挂在树上并将乌鸦摆放到它移动轨迹的起始点。

洗乱所有卡片，并将它们在游戏包装盒前铺开，使印有花朵的一面向上。请注意不要叠放卡片。

准备好彩色骰子。

请所有玩家就坐，尽量坐在既能看到花朵卡片又能看到小乌鸦的位置。



怎么玩

小乌鸦叫学得最像的玩家开局。如果无法判断谁学得最像，那就请年纪最小的玩家开局。

骰子上显示的是什么？

- 红色、黄色、蓝色、白色或紫色的花朵？
找一张花朵颜色和骰子上显示的颜色一致的卡片并将其翻开。
- 太阳？
翻开任意一张花朵卡片。

卡片的背面印有什么？

- 一颗樱桃？
太棒了！玩家可以从树上“摘下”一对樱桃并将它们放到篮子里。同时请玩家将已翻开的卡片正面向上放到自己的面前。
- 顽皮的小乌鸦？
噢，不！这意味着小乌鸦可以向樱桃树的方向前进一步。请玩家将这张卡片再翻过去。然后拿起小乌鸦，使其向前挪动一步，并同时学习乌鸦叫“哑——哑”。
- 一只沉睡的小动物？
嘘！小声点，不要吵醒它。
将这张卡片直接翻过去。

接下来轮到下一位玩家掷骰子（按照顺时针的顺序轮转）。

游戏结束

在以下情况下，游戏结束：

- 小乌鸦抵达了距离樱桃树最近的格子，并叼走了所有樱桃。在这种情况下，所有玩家均输掉游戏。
- 玩家“摘掉”所有樱桃并赢得游戏。现在所有玩家可以和贝莎一道举办一场盛大的“樱桃庆功宴”。

摘樱桃玩法

可以选择在游戏结束后清点各位玩家所收集的卡片数量，以找出收集卡片最多的玩家。而这名玩家将获得“最勤劳的摘樱桃小能手”称号。

小乌鸦玩法

顽皮的小乌鸦在游戏开始时就已经“偷偷地先走了一步”，这样一来，想赶在它前面摘下所有樱桃就变得更难了。如果各位玩家足够勇敢，可以在游戏开始的时候，让小乌鸦“先走”两步甚至三步。

亲爱的孩子和家长：

经过一轮游戏，你会突然发现，

某个HABA游戏的部件找不到了。没问题！

登录www.haba.de/ Ersatzteile，你可以查询此部件是否还可以配。

乌鸦抵达樱桃树 = 玩家
输掉了游戏

玩家“摘下”了所有樱桃 =
玩家取得胜利

中文



Obstgärtchen

Ein kooperatives Merk- und Farbwürfelspiel
für 1 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.



Spielidee: Vera Baumeister

Illustration: Reiner Stolte

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Ihr helft Berta Birnbaum beim Kirschenpflücken. Doch nicht nur wir Menschen, auch der kleine Rabe mag die saftigen roten Früchte gerne ...

Seid ihr schnell genug, um die Kirschen zu ernten, bevor der Rabe den Baum erreicht?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Kirschbaum
- 1 Rabe
- 5 Kirschpaare
- 1 Obstkörbchen
- 1 Farbwürfel
- 15 Blumenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wenn ihr zusammenhaltet und ein gutes Gedächtnis beweist, schafft ihr es, alle Kirschen zu pflücken, bevor der Rabe den Baum erreicht.

*Kirschen ernten,
bevor der Rabe
am Baum ist*

Spielvorbereitung

Klappt den Spielplan nach oben und nimmt das gesamte Spielmaterial aus der Verpackung. Anschließend klappt ihr den Spielplan wieder zu. Steckt den Kirschbaum in den Spielplanschlitz und hängt die Kirschpaare an den Baum. Stellt den Raben auf sein Startfeld. Darauf sind Rabenfüße abgebildet. Legt die Karten mit der Blumenseite nach oben vor der Schachtel aus und mischt sie. Sie sollen nicht übereinander liegen. Stellt den Korb neben die Schachtel und legt den Farbwürfel bereit. Setzt euch so, dass alle die Blumenkarten und auch den Raben gut sehen können.



*Spielplan aufbauen,
Kirschen aufhängen,
Raben, Korb platzieren,
Karten verdecken
Würfel bereitlegen*

Spielablauf

Das Kind, das am besten wie ein Rabe krächzen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Die rote, gelbe, blaue, weiße oder violette Blume?**
Suche dir eine Karte mit farblich passender Blume aus und drehe sie um.
- **Die Sonne?**
Suche dir eine beliebige Karte aus und drehe sie um.

Was ist auf der Rückseite der Karte abgebildet?

- **Eine Kirsche?**
Prima! Du darfst eine Kirsche vom Baum pflücken und in den Obstkorb legen. Die umgedrehte Karte darfst du nehmen und offen vor dir ablegen.
- **Der freche Rabe?**
Oje, der kleine Rabe hüpft ein Stückchen weiter an den Baum heran. Verdecke die Karte wieder. Nimm dann den Raben, rufe „Kraah, kraah!“ und rücke ihn ein Feld vorwärts.
- **Ein schlafendes Tier?**
Sei schön leise, damit du das Tier nicht weckst!
Verdecke die Karte wieder.

1 x würfeln

*Blume:
farblich passende
Karte aufdecken,*

*Sonne:
beliebige Karte
aussuchen*

*Kirsche:
Kirsche pflücken,
Karte behalten*

*Rabe:
Rabe 1 Feld vor,
Karte wieder verdecken*

*schlafendes Tier:
Karte wieder verdecken*

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe und würfelt.

*Rabe erreicht Baum =
Kinder verlieren
gemeinsam*

*alle Kirschen gepflückt
= Sieg*

Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald der Rabe das letzte Feld vor dem Baum erreicht und alle Kirschen stibitzt hat. In diesem Fall haben die Kinder leider alle gemeinsam verloren.
- sobald die Kinder die letzte Kirsche vom Baum gepflückt haben. Sie gewinnen das Spiel gemeinsam. Nun können sie zusammen mit Berta Birnbaum ein großes Kirschenfest feiern.

Kirschernte-Variante

Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach Spielende zählen, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Dieses Kind wird zum fleißigsten Erntehelfer ernannt.

Raben-Variante

Da hat sich der freche Rabe zu Spielbeginn ein Feld weiter nach vorne geschlichen. Jetzt wird es noch kniffliger, die Kirschen rechtzeitig zu ernten. Wenn ihr mutig genug seid, könnt ihr den Raben zu Spielbeginn sogar zwei oder drei Felder weiter nach vorne stellen.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Le petit verger

Un jeu de dé et de mémoire coopératif avec un cerisier en 3D et un dé multicolore, pour 1 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.



Idée : Vera Baumeister
Illustration : Reiner Stolte
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Vous venez pour faire la cueillette des cerises. Mais le petit corbeau vient voler aux alentours, il est aussi très attiré par les beaux fruits rouges. Serez-vous assez rapides pour récupérer toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ?

Contenu

- 1 plateau de jeu avec cerisier
- 1 corbeau
- 5 cerises
- 1 panier à fruits
- 1 dé multicolore
- 15 cartes « fleur »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Si vous jouez tous ensemble et si vous avez une bonne mémoire, vous réussirez à cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'arrive devant l'arbre.

cueillir les cerises avant que le corbeau n'arrive devant l'arbre

construire le plateau de jeu, accrocher les cerises, poser le corbeau, le panier, retourner les cartes préparer le dé

lancer le dé 1 x

fleur : retourner une carte correspondante

soleil : choisir n'importe quelle carte

cerise : la cueillir, garder la carte

corbeau : avancer le corbeau d'1 case, retourner une carte

animal endormi : reposer la carte

Préparatifs

Soulevez le plateau de jeu et retirez tout le matériel de jeu de la boîte. Rabattez à nouveau le plateau de jeu et fixez le cerisier dans la fente du plateau. Accrochez les cerises dans l'arbre et mettez le corbeau sur sa case de départ, c'est-à-dire sur la case avec les pattes de corbeau. Posez les cartes devant la boîte, avec la face fleur visible, et mélangez-les. Faites attention à ce qu'elles ne soient pas posées les unes sur les autres. Préparez le dé. Asseyez-vous de manière à bien voir toutes les cartes « fleur » ainsi que le corbeau.



Déroulement d'une partie

Le joueur qui pourra le mieux imiter un corbeau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **La fleur rouge, jaune, bleue, blanche ou violette ?**
choisis une carte avec une fleur de la couleur correspondante et retourne-la.
- **Le soleil ?**
prends n'importe quelle carte et retourne-la.

Qu'est-il dessiné au dos de la carte ?

- **Une cerise ?**
Super ! Tu as le droit de cueillir une cerise dans l'arbre et de la mettre dans le panier. Tu prends la carte que tu viens de retourner et tu la poses devant toi.
- **L'effronté corbeau ?**
Ouille ! Le corbeau avance un petit peu en direction de l'arbre. Repose la carte face cachée. Prends le corbeau, dit « Craa ! Craa ! » et avance-le d'une case.
- **Un animal endormi ?**
Ne fais pas de bruit pour ne pas le réveiller ! Repose la carte face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est finie ...

- dès que le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre et qu'il vole toutes les cerises. Dans ce cas, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie.
- dès que les joueurs ont cueilli la dernière cerise de l'arbre : ils gagnent la partie tous ensemble. Ils peuvent alors célébrer une fête des cerises.

*corbeau devant l'arbre
= les joueurs perdent
tous la partie,*

*toutes les cerises
sont cueillies =
partie gagnée*

Variante cueillette des cerises

Si vous voulez, vous pouvez compter qui a le plus de cartes à la fin de la partie. Ce joueur est nommé le meilleur cueilleur de cerises.

Variante corbeau

L'effronté corbeau s'est avancé d'une case au début de la partie. Cela va encore compliquer la cueillette des cerises. Si vous avez assez de bravoure, vous pourrez même avancer le corbeau de deux ou trois cases avant de commencer la partie.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via

www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

El Frutalito

Un juego cooperativo y de memoria con un dado de colores para 1 - 4 jugadores de 3 a 8 años.



Autor: Vera Baumeister

Ilustraciones: Reiner Stolte

Duración de la partida: aprox. 10 minutos

El juego consiste en ayudar a Pepa Peral a recolectar las cerezas. Pero al pequeño cuervo también le gustan las deliciosas y rojas cerezas...

¿Seréis lo suficientemente rápidos para recolectar las cerezas antes de que el cuervo llegue al árbol?

Contenido

- 1 tablero de juego con un árbol cerezo 3-D
- 1 cuervo
- 5 pares de cerezas
- 1 cesta pequeña
- 1 dado de colores
- 15 cartas flores
- instrucciones del juego

Objetivo del juego

Si se juega en equipo y se tiene una buena memoria, se podrán recolectar todas las cerezas antes de que el cuervo llegue al árbol.

Preparación

Pon todo el material fuera de la caja. Extiende el tablero de juego y colócalo en el fondo de la caja. Cuelga los 5 pares de cerezas en el árbol y coloca el cuervo en su casilla de salida, la casilla donde hay dibujados unos pies. Baraja las cartas y extiéndelas delante de la caja con el dibujo boca arriba. Deben estar separadas, nunca una encima de la otra. Prepara el dado de colores. Sentaros de manera que todos veáis todas las cartas y el cuervo.



*preparar tablero,
colgar cerezas,
colocar cuervo y cesta
descubrir cartas*

preparar dado

Cómo jugar

El jugador que imite mejor a un cuervo empieza la partida. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven.

tirar dado

¿Qué aparece en el dado?

- **¿La flor roja, amarilla, azul, blanca o violeta?**
Busca la carta con la flor del color correspondiente y dale la vuelta.
- **¿El sol?**
Da la vuelta a cualquier carta flor.

*flor = girar carta
correspondiente,*

*sol =
girar cualquier carta*

¿Qué aparece en el dorso de la carta flor?

- **¿Una cereza?**
¡Bien! Coge un par de cerezas del árbol y ponlas en la cesta. También coge la carta a la que habías dado la vuelta y déjala boca arriba enfrente de ti.
- **¿El cuervo descarado?**
¡Oh! El cuervo avanza una casilla en dirección al árbol. Vuelve a girar boca abajo la carta. Coge el cuervo y avanza una casilla mientras dices "Craa Craa!"
- **¿Un animal durmiendo?**
¡Vigila! ¡No hagas nada para no despertar al animal! Vuelve a dejar la carta boca abajo.

*cereza =
coger cereza,
guardar carta*

*cuervo =
avanzar cuervo
1 casilla, girar carta*

*animal durmiendo =
volver a cubrir carta*

Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj guin tira el dado.

*cuervo llega al árbol =
todos pierden juntos*

*todas las cerezas
recogidas = victoria*

Fin del juego

El juego termina ...

- cuando el cuervo llega a la última casilla anterior al árbol y roba todas las cerezas. En este caso todos los jugadores pierden la partida.
- cuando los jugadores recogen el último par de cerezas del árbol y todos juntos ganan la partida. Podrán celebrar la fiesta de la cereza con Pepa Peral.

Variante para los recolectores de cerezas

Si se quiere, después de terminar la partida se cuentan las cartas y el que tiene más es nombrado "mejor recolector de cerezas".

Variante del cuervo

Avanzar el cuervo una casilla más en el inicio de la partida. Esto hace más difícil la recolecta de las cerezas. Y si sois muy atrevidos, podéis colocar el cuervo en la segunda o tercera casilla al inicio de la partida.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.



작은 과수원 까마귀

3세에서 8세까지 즐길 수 있는
1~4인용 협동 중심의 기억력 주사위 게임

작가 : Vera Baumeister
삽화 : Reiner Stolte
게임 시간 : 약 10분



체리 나무에 체리가 한 아름 열려있네요. 맛있는 체리는 까마귀도 좋아하죠. 여러분은 까마귀들이 나무에 열린 체리를 모두 먹어치우기 전에 서로 서로 도와서 빠른 시간 안에 모든 체리를 딸 수 있을까요?

구성품

게임보드 1개
체리 나무 1그루
까마귀 말 1개
체리 5쌍
작은 바구니 1개
컬러 주사위 1개
꽃 카드 15장
설명서 1부

게임의 목적

만약 여러분이 좋은 기억력으로 서로 서로 돕는다면, 까마귀가 체리 나무에 도착하기 전에 체리를 딸 수 있을 거예요.

나무에 도착하기 전에
체리 수확하기

게임보드를 준비하고,
체리를 걸고
까마귀와 바구니
준비하기

카드 뒤집어 놓기

주사위 준비

주사위 굴리기

꽃 =
같은 카드 뒤집기

태양 =
원하는 카드 뒤집기

체리 =
체리와 카드 가져오기

까마귀 =
까마귀를 한 칸 이동하
고 카드 다시 뒤집기

잠자는 동물 =
카드 다시 꽃이 보이게
뒤집어 놓기

게임의 준비

게임보드를 위로 접어 게임박스 안에 있는 모든 내용물을 꺼내세요. 그리고 다시 게임보드를 내려놓고 체리 나무를 구멍에 넣으세요.

두 개씩 묶인 체리를 체리 나무에 걸고 까마귀 발자국이 그려진 시작지점에 까마귀를 놓으세요.

꽃 카드 들을 잘 섞어서 꽃 그림이 보이도록 게임 박스 앞 쪽에 펼쳐 놓으세요.

카드들을 놓을 때 겹치게 놓으면 안돼요.

컬러 주사위를 준비하고 모든 플레이어가 꽃 카드와 까마귀를 잘 볼 수 있도록 앉으세요.



게임의 진행

플레이어 중에서 까마귀 울음소리를 가장 잘 내는 플레이어 또는 가장 나이가 어린 플레이어부터 주사위를 굴리며 게임을 시작하세요.

주사위에 무엇이 나왔나요?

- 빨간색, 노란색, 파란색, 하얀색 또는 보라색 꽃인가요?
바닥에 펼쳐진 꽃 카드 중에서 같은 색을 가진 카드를 뒤집으세요.
- 태양이 나왔나요?
마음에 드는 카드 하나를 선택해서 뒤집으세요.

꽃카드 뒷면에 무엇이 그려져 있나요?

- 체리인가요?
좋았어요. 나무에 걸린 체리를 가져다가 바구니에 넣고 꽃 카드를 가지고 와서 꽃이 보이게 내 앞에 놓으세요.
- 까마귀인가요?
오, 이런! 까마귀가 체리 나무에 좀 더 가까워지겠군요. 카드를 다시 꽃이 보이게 펼치고 '까악, 까악'이라고 외치며 까마귀 말을 한 칸 앞으로 옮기세요.
- 잠자는 동물인가요?
숫. 동물이 깨지 않게 조용히 하세요. 카드를 다시 꽃이 보이게 펼쳐 놓으세요.

이제 시계방향으로 다음 플레이어의 차례가 되어 주사위를 굴리세요.

게임의 종료

게임은 다음의 경우 바로 끝납니다.

- 까마귀가 체리나무 바로 앞에 칸에 도착해서 모든 체리를 쫓아 먹기 시작하면 게임이 끝나고 모든 플레이어가 지게 됩니다.
- 모든 플레이어들이 서로 도와서 체리 나무의 마지막 체리를 따면 게임에서 함께 승리하고 멋진 파티를 즐길 수 있습니다.

나무에 까마귀 도착 =
체리를 모두 수확하지 못한
플레이어들 모두 실패

수확 =
모두 승리

변형 규칙 - 체리 따기

게임이 끝난 뒤에 어떤 플레이어가 가장 많은 카드를 얻었는지 세어 볼 수 있고 이때 가장 많은 카드를 얻은 플레이어가 가장 열심히 체리를 딴 사람이 됩니다.

변형 규칙 - 까마귀

게임의 시작할 때 까마귀를 한 칸 앞에 먼저 놓게 되면 플레이어들이 제 시간에 체리를 모두 따기가 좀 더 어려워집니다. 만약 좀 더 어렵게 만들고 싶다면 2칸 또는 3칸 앞세우고 게임을 시작할 수 있습니다.

친애하는 어린이들과 부모님께,

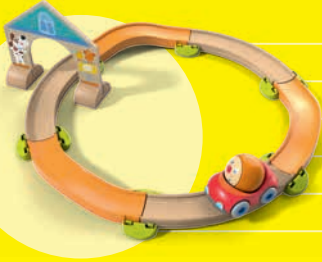
게임이 끝나고 갑자기 하바 게임의 부속 일부를 찾을 수 없거나 잃어버렸다면? 문제없어요! www.haba.de/Ersatzteile 에서 가능한 부속을 쉽게 찾을 수 있어요.

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños

호기심을 자극하는 혁신적인 놀잇감



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

유아 완구



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

선물



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

볼 트랙



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

아이 방

 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. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 孩子们通过玩耍


了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

 Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 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. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 ¡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. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 아이들은 세계의 탐험가입니다!

새로운 기술을 향한 도전과 육성을 위한 게임과 장난감으로 즐거운 여행을 떠납니다. 아이의 눈빛에 특별한 반짝임을 가져다주는 모든 것을 하바에서 발견 할 것입니다!

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

HABA®

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