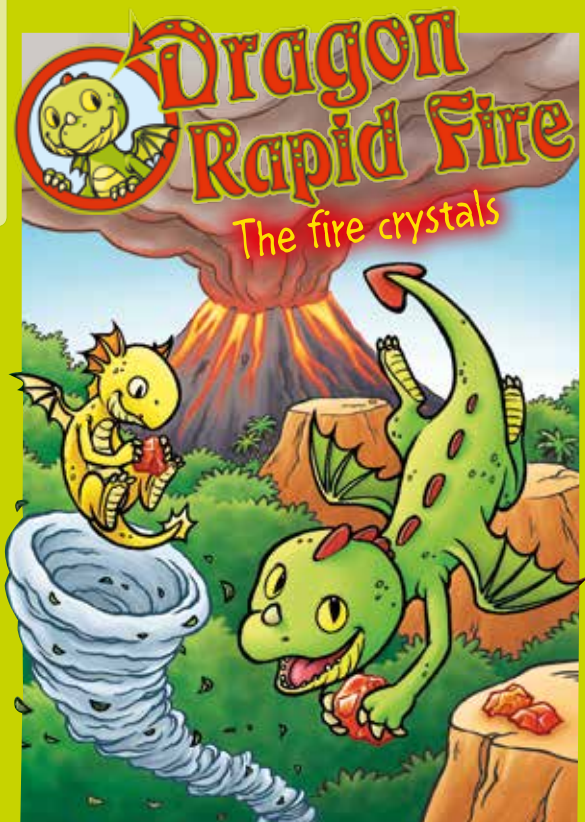




Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



Dragon Rapid Fire · 雷牙龙 - 火水晶  
Drache Donnerzahn · Au pays des petits dragons  
Dragón Diente de Trueno

Copyright **HABA**<sup>®</sup> Games Bad Rodach 2016



# Dragon Rapid Fire

A fast-paced dice race game for 2 to 4 little dragons between the ages of 3 and 99 years old.

**Author:** Felix Leicht  
**Illustration:** Janina Görrissen  
**Length of the game:** 10-15 minutes

The exciting Dragon Day festival is coming. The young dragons are particularly excited, amongst them Rapid Fire and his three dragon friends Flying Spark, Silver Flash and Fire Trail. The flying competition through Dragon Valley is about to begin, and the winner will have the honor of lighting the big Dragon Day fireworks. In the distance they can see the end point of the flying competition - the big volcano with four bright fire crystals on its peak. Naturally each dragon wants to win. But be careful as now and again a treacherous whirlwind sweeps through the valley and blows them off track. Although this makes the journey longer, there are many fire crystals to be found on the remote paths. And it's not necessarily the fastest dragon who will win the flying competition, but rather the one who has collected the most fire crystals.

## Contents:

- 1 game board
- 1 green dragon, Rapid Fire
- 1 yellow dragon, Flying Spark
- 1 orange dragon, Fire Trail
- 1 turquoise dragon, Silver Flash
- 4 whirlwind tiles
- 1 whirlwind dice
- 60 fire crystals
- 1 set of instructions



## Preparation

Place the game board in the middle of the table. Place the four whirlwind tiles on the matching fields of the game board. At the start of the game the whirlwind arrows should point along the orange main path.

Every player selects a dragon and places it on the starting field. Place the unused dragons back in the box.

Place 4 fire crystals on the volcano (= target field).

The other crystals are placed in a stockpile next to the game board.

Get the dice ready – it's time for the flying competition to begin!



## How to play:

Play in a clockwise direction. The player who can best roar like a dragon may begin.

### What does the whirlwind dice show?

- **1, 2 or 3 dots:**

Move your dragon forward toward the volcano by as many fields as were rolled. Multiple dragons may stand on the same field.



### • The whirlwind:



A whirlwind sweeps through the valley. Turn all the whirlwind tiles so that the arrows point the other way toward the volcano – i.e. from orange to yellow or from yellow to orange. This also applies if a dragon is sitting on one of the whirlwind tiles.



### Which way does the path go?



If, at the end of your turn, you land on a field with fire crystals you may take as many fire crystals from the stockpile as are shown on the field. Then the next player takes their turn.



When passing a field with a whirlwind tile it counts the same way as any other field. After you pass over a whirlwind then turn the tile so that it points to the other path.



If, at the end of your turn, you land on a whirlwind tile, then you remain there and your turn ends. When, on your next turn, you leave the whirlwind tile, it must be turned to point to the other path. This also applies if another dragon is on this whirlwind tile at the time.



If you stop on a field without a whirlwind or crystals nothing happens and your turn simply ends.





**Important:** If the supply of fire crystals has run out, then you cannot collect any more crystals. Now only crystals left are those on the volcano. Hurry up and be the first to arrive!

But be careful, the following **dragon rules** apply in Dragon Valley:

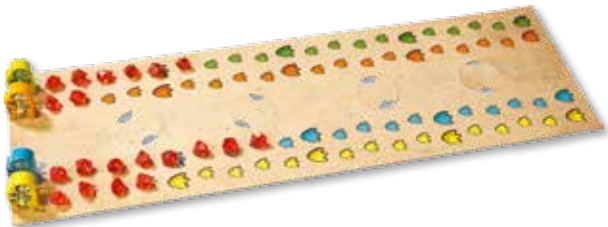
- Your dragon may not go backwards toward the start.
- The whirlwinds can only be turned between the two paths (orange and yellow).

## End of the game:

The game ends when the first dragon reaches the volcano and collects the four fire crystals. All dragons must remain where they are. Each player counts the fire crystals that they have collected on their journey. The dragon that collected the most fire crystals wins the flying competition through Dragon Valley, and has the honor of lighting the big Dragon Day fireworks. But there's something for the other dragons too - they get front row seats at the fireworks! If the count is a tie there is more than one winner and they can light the fireworks together.

### Dragon-strength counting help

Are you having trouble counting? No problem, simply turn over the game board and place your crystals in the footprints of your color. The person with the longest trail wins.



# 雷牙龙 - 火水晶

这是一个适于 2-4 名 3-99 周岁玩家的急速骰子赛跑游戏。

**作者：** Felix Leicht  
**插图：** Janina Görrissen  
**游戏时长：** 工作循环持续时间 10 - 15 分钟

## 游戏方案

龙节的盛大派对即将来临，小龙们尤其兴奋，雷齿龙和他的三个朋友火花、银闪电和火鬃同样如此。因为穿越龙谷的飞行比赛刚刚开始，获胜者可以在龙节那天点燃大烟花。飞行比赛的终点在远处召唤着勇士：一座大型火山及其顶端的四个闪亮火晶。当然，每条龙都想赢，但请小心：险恶的旋风一次又一次扫过山谷，并把你们吹离道路。这样，您虽然需要更长的时间，但在一条偏僻的道路上，你们却发现了最多的火水晶。最终不是最快的龙会赢得飞行比赛，而是收集了最多火水晶的龙。

## 游戏内容：

- 1 份游戏
- 1 条绿色雷齿龙
- 1 条黄色火花龙
- 1 条橙色火鬃龙
- 1 条青绿色银闪龙
- 4 块旋转小板
- 1 个旋转骰子
- 60 个火水晶
- 1 份游戏指南



## 游戏准备

拼好游戏板，并放在桌子中间。

把四块旋转小板插入游戏板的对应孔中。旋风上箭头起初指向橙色主路线。

每个人都选择一头龙，并把龙放在起始栏内，把不需要的龙放回盒子。在火山 (=目标区域) 上摆放 4 颗火水晶。把其他晶体放在游戏栏旁边作为储备。

准备好骰子 - 这就可以开始飞行比赛了！

中文



## 游戏过程：

你们以顺时针方向游戏，能够学龙吼叫最像的玩家可以开始游戏并掷骰子。

### 旋转骰子显示几点？

#### • 1、2 或 3 点：

根据掷骰子的点数，把你的龙向朝火山方向移动若干格，个栏内可以同时站立多条龙。





## • 旋风：



一阵旋风刮过山谷。转动所有旋风板，以使箭头指向通向火山的其他路径 - 即由橙色到黄色，或由黄色到橙色。如果龙站在旋风板上，同样如此。



## 道路通向哪？

你在迁移结束时抵达一个有火水晶的栏，你可以尽情从宝藏中取走许多水晶。接下来轮到下一个玩家。



迁移经过一块旋风板，像其他游戏栏一样计数此栏。当你离开旋风板时，把旋风旋转到其他路径上。



如果在迁移结束时停在旋风中，则停在那里，你的游戏动作就此结束。如果你在下次迁移旋风板时离开，则必须把旋风板转动到另一条路径。如果龙正巧站在旋风板上，同样如此。



如果你停在一个没有旋风或水晶的栏中，则什么都不发生。你的游戏步骤到此为止。



**重要提示：**

如果水晶宝藏已被耗尽，你就无法再得到更多水晶。现在只有火山上才有水晶。赶快，要第一个到达！

但请注意，龙谷中有以下龙规则：

- 你们不能把自己的龙向开始方向回移。
- 你们只能朝两个路径（橙色或黄色）旋转旋风。

**游戏结尾：**

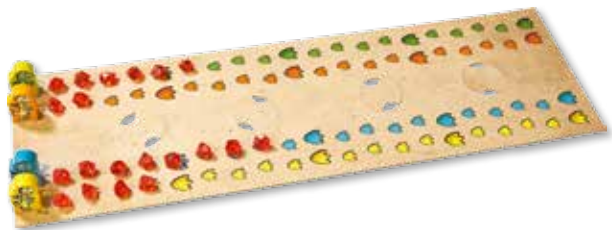
当第一头龙达到火山并收集了四个火晶体，游戏就结束，且所有龙必须留在原地。

现在，每个玩家都数一数路上收集的火水晶。谁收集的火水晶最多，就赢得了穿越龙谷的飞行比赛，并可以在龙节那天点燃大烟花。但其他龙也不是输家，因为它们可以坐在前排观看大烟花！

如果是平局，则相应的龙共同获胜，它们可以一起点燃烟花。

**龙力计数帮助**

你觉得数数困难吗？没问题：旋转游戏板，并把你们的水晶放在你们颜色的足迹上。谁的踪迹最长，谁就获胜。



# Drache Donnerzahn



Ein rasantes Würfel-Laufspiel für 2 - 4 kleine Drachen von 3 - 99 Jahren.

**Autor:** Felix Leicht  
**Illustration:** Janina Görrissen  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Das große Fest zum Drachentag steht unmittelbar bevor. Vor allem die jungen Drachen sind schon sehr aufgereggt, auch Drache Donnerzahn und seine drei Freunde Funkenflug, Silberblitz und Feuerschweif. Denn gleich startet der Wettflug durch das Drachental und wer hier gewinnt, darf am Drachentag das große Feuerwerk entzünden. In der Ferne lockt das Ziel des Wettflugs: der große Vulkan mit den vier leuchtenden Feuerkristallen auf seiner Spitze. Natürlich will jeder der Drachen gewinnen. Doch aufgepasst: Immer wieder fegt ein tückischer Wirbelwind durchs Tal und bringt euch von eurem Weg ab. Dann braucht ihr zwar länger, aber auf den entlegenen Wegen findet ihr die meisten Feuerkristalle. Und nicht der schnellste Drache gewinnt den Wettflug am Ende, sondern der, der die meisten Feuerkristalle gesammelt hat.

DEUTSCH

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 grüner Drache Donnerzahn
- 1 gelber Drache Funkenflug
- 1 orangefarbener Drache Feuerschweif
- 1 türkisfarbener Drache Silberblitz
- 4 Wirbelplättchen
- 1 Wirbelwürfel
- 60 Feuerkristalle
- 1 Spielanleitung



## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.  
Setzt die vier Wirbelplättchen in die passenden Löcher des Spielplans.  
Die Pfeilspitze auf den Wirbeln zeigt am Anfang auf den orangefarbenen Hauptweg. Jeder wählt einen Drachen und stellt ihn aufs Startfeld.  
Drachen, die ihr nicht braucht, legt ihr in die Schachtel zurück.  
Legt 4 Feuerkristalle auf den Vulkan (= Zielfeld).  
Die anderen Kristalle legt ihr als Vorrat neben das Spielfeld.  
Haltet den Würfel bereit – und schon kann der Wettflug beginnen!

DEUTSCH



## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am besten wie ein Drache fauchen kann, darf beginnen und würfelt.

### Was zeigt der Wirbelwürfel?

- **1, 2 oder 3 Punkte:**

Ziehe deinen Drachen so viele Felder weit in Richtung Vulkan, wie du Punkte gewürfelt hast. Auf einem Feld können gleichzeitig mehrere Drachen stehen.



## • den Wirbel:



Ein Wirbelwind fegt durch das Tal. Drehe alle Wirbelplättchen so, dass die Pfeilspitzen auf den jeweils anderen Weg zum Vulkan zeigen – also von orange auf gelb oder von gelb auf orange. Das gilt auch, wenn ein Drache auf einem Wirbelplättchen steht.



## Wohin führt dich dein Weg?



Landest du am Ende deines Zuges auf einem Feld mit Feuerkristallen, darfst du dir so viele Kristalle aus dem Vorrat nehmen, wie auf dem Feld zu sehen sind. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ziehst du über ein Wirbelplättchen, zählt dieses wie jedes andere Spielfeld. Nachdem du das Wirbelplättchen verlassen hast, drehst du den Wirbel auf den jeweils anderen Weg.



Landest du am Ende deines Zuges auf einem Wirbel, bleibst du dort stehen und dein Spielzug endet. Verlässt du beim nächsten Zug das Wirbelplättchen, musst du es auf den anderen Weg drehen. Das gilt auch, wenn gerade ein Drache auf diesem Wirbelplättchen steht.



Bleibst du auf einem Feld ohne Wirbel oder Kristall stehen, passiert nichts. Dein Spielzug endet hier.



**Wichtig:** Ist der Kristallvorrat erschöpft, kannst du leider keine Kristalle mehr bekommen. Jetzt gibt es nur noch die Kristalle auf dem Vulkan. Beeile dich, um als Erster dort anzukommen!

Aber aufgepasst, im Drachental gelten folgende **Drachenregeln:**

- Ihr dürft euren Drachen nicht zurück Richtung Start ziehen.
- Ihr könnt nur an den Wirbeln zwischen den beiden Wegen (orange und gelb) wechseln.

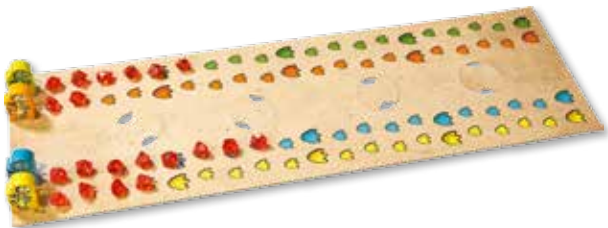
## Spielende

Wenn der erste Drache den Vulkan erreicht und die 4 Feuerkristalle eingesammelt hat, endet das Spiel und alle Drachen müssen auf ihrem Platz stehen bleiben.

Jetzt zählt jeder Spieler die Feuerkristalle, die er auf dem Weg gesammelt hat. Wer die meisten Feuerkristalle sammeln konnte, hat den Wettflug durchs Drachental gewonnen und darf das große Feuerwerk am Drachentag entzünden. Aber auch die anderen Drachen sind keine Verlierer, denn sie dürfen beim großen Feuerwerk in der ersten Reihe sitzen! Bei Gleichstand haben die entsprechenden Drachen gemeinsam gewonnen und sie dürfen das Feuerwerk gemeinsam entzünden.

### Die drachenstarke Zählhilfe

Ihr tut euch beim Zählen schwer? Kein Problem: Dreht den Spielplan um und legt eure Kristalle auf die Fußspuren in eurer Farbe. Wer die längste Spur hat, hat gewonnen.



# Au pays des petits dragons



Un jeu de course et de dé ultrarapide pour 2 à 4 petits dragons de 3 à 99 ans.

**Auteur :** Felix Leicht  
**Illustration:** Janina Görrissen  
**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes

Le jour de la grande fête des dragons approche à grands pas. Les petits dragons sont très excités : le jeune Croc-Tonnerre et ses amis Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience. La course de la vallée des dragons commence d'un moment à l'autre et le gagnant aura le privilège d'allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Le grand volcan dont le cratère renferme quatre précieuses pierres volcaniques sert de ligne d'arrivée. Évidemment les jeunes dragons veulent tous gagner. Mais attention : un vent tourbillonnant balaye sans cesse la vallée et les écarteront du droit chemin. Les dragons seront alors obligés de parcourir de plus grandes distances, mais ils trouveront plus de pierres volcaniques sur ces chemins détournés. Et ce ne sont pas les dragons qui volent le plus rapidement qui gagnent la course, mais ceux qui ramassent le plus grand nombre de pierres volcaniques !

FRANÇAIS

## Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 dragon vert « Croc-Tonnerre »
- 1 dragon jaune « Pluie-Détincelle »
- 1 dragon orange « Feu-follet »
- 1 dragon turquoise « Foudre-Argentée »
- 4 tuiles de tourbillon
- 1 dé à tourbillons
- 60 pierres volcaniques
- 1 règle du jeu



## Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Insérez les quatre tuiles de tourbillon dans les trous du plateau de jeu prévus à cet effet. Au début de la partie, les flèches de tourbillon pointent en direction de la voie principale, qui est de couleur orange. Chaque joueur choisit un dragon et le place sur la case départ. Rangez dans la boîte les dragons dont vous ne vous servez pas.

Placez 4 pierres volcaniques sur le volcan (=case d'arrivée). Les autres pierres sont placées en réserve à côté du plateau.

Placez le dé à portée de main. La course peut commencer !



## Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le cri d'un dragon, commence et jette le dé en premier.

### Qu'indique le dé à tourbillons ?

- **1, 2 ou 3 points :**



avance ton dragon du nombre de points qu'indique le dé en direction du volcan. Plusieurs dragons peuvent se trouver en même temps sur une case.





## • Le tourbillon :



un vent tourbillonnant balaye la vallée. Tourne toutes les tuiles de tourbillon vers l'autre chemin menant au volcan, en passant du parcours orange au parcours jaune ou inversement. Le même phénomène se produit lorsqu'un dragon se trouve sur une tuile de tourbillon.



## Où ton chemin te mène-t-il ?



Si tu t'arrêtes sur une case illustrée de pierres volcaniques, tu prends dans la réserve le nombre de pierres qui figurent sur la case. Puis, c'est au tour du joueur suivant.



Si tu avances en passant par une tuile de tourbillon, elle est considérée comme n'importe quelle autre case du jeu. Une fois que tu es passé par-dessus la tuile de tourbillon, tu la fais pivoter dans la direction opposée.



Si tu t'arrêtes sur un tourbillon à la fin de ton tour, tu restes dessus. Ton tour est terminé. Une fois que tu quittes la tuile de tourbillon au tour suivant, tu dois la faire tourner en direction de l'autre chemin. Le phénomène se produit même si un dragon se trouve sur cette tuile de tourbillon.



Si tu t'arrêtes sur une case ne représentant ni tourbillon ni pierre volcanique, il ne se passe rien. Ton tour est alors terminé.



**Important :** si la réserve de pierre volcanique est épuisée, tu ne peux malheureusement plus en recevoir. Il ne te reste alors plus qu'à tenter de récupérer en premier les pierres volcaniques du volcan. Dépêche-toi d'y arriver en premier !

Mais attention, il y a des **règles** à respecter dans la vallée des dragons :

- vous ne pouvez pas faire reculer vos dragons vers la case de départ.
- Le changement de chemin (entre orange et jaune) n'est possible qu'au niveau des tourbillons.

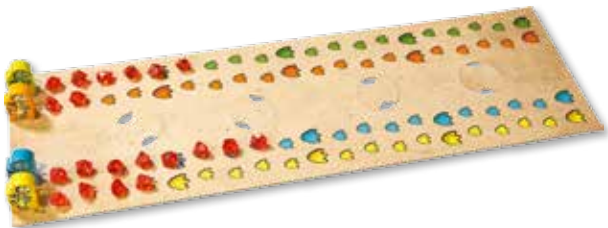
## Fin de la partie :

Lorsqu'un premier dragon atteint le volcan et récupère les quatre pierres volcaniques, le jeu s'achève et tous les dragons doivent rester à leur place. Chacun des joueurs compte les pierres volcaniques qu'il a ramassées en chemin. Celui qui a réuni le plus grand nombre de pierres volcaniques a gagné la course de la vallée des dragons et pourra allumer le grand feu d'artifice de la fête des dragons. Les autres dragons se feront une joie d'assister au grand feu d'artifice au premier rang !

En cas d'égalité, les deux dragons ex aequo sont vainqueurs et allument ensemble le feu d'artifice.

### L'aide au comptage

Vous avez du mal à compter ? Ne vous inquiétez pas : retournez le plateau de jeu et déposez vos pierres volcaniques sur les traces de pas de votre couleur. Celui dont les traces vont le plus loin a gagné.



# Dragón Diente de Trueno



Un rápido juego de dados para 2 - 4 pequeños dragones, con edades comprendidas entre los 3 y 99 años.

**Autor:** Felix Leicht  
**Ilustradora:** Janina Görrissen  
**Duración del juego:** 10 - 15 minutos

Queda muy poco para la gran fiesta del Día del Dragón. Sobre todo los dragones más jóvenes están ya muy nerviosos, también el dragón Diente de Trueno y sus tres amigos Chispas, Rayo de Plata y Cola de Fuego. Está a punto de comenzar la carrera por el valle de los dragones y el que gane podrá encender los grandes fuegos artificiales del Día del Dragón. A lo lejos atrae la meta de la carrera: el gran volcán con los cuatro brillantes cristales de fuego en la cima. Está claro que todos los dragones quieren ganar. Pero cuidado: constantemente hay un malicioso remolino que barre el valle y os desvía de vuestro camino. Entonces tardaréis más, pero en los remotos caminos encontraréis la mayoría de cristales de fuego. Y no será el dragón más rápido el que gane la carrera al final, sino aquel que haya recogido más cristales de fuego.

## Contenido del juego:

- 1 tablero
- 1 dragón Diente de Trueno verde
- 1 dragón Chispas amarillo
- 1 dragón Cola de Fuego naranja
- 1 dragón Rayo de Plata turquesa
- 4 fichas remolino
- 1 dado remolino
- 60 cristales de fuego
- 1 instrucciones del juego



## Preparación del juego

Conformad el tablero y colocadlo en el centro de la mesa.

Situad las cuatro fichas remolino en los agujeros adecuados del tablero.

La punta de flecha de los remolinos muestra el inicio en el camino principal de color naranja. Cada uno elige un dragón y lo coloca en la casilla de salida. Guardad en la caja los dragones que no necesitáis.

Colocad 4 cristales de fuego sobre el volcán (= casilla de meta).

Colocad el resto de cristales como provisión al lado del tablero.

Tened el dado preparado - ¡y ya puede comenzar la carrera!



## Desarrollo del juego:

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que mejor imite el rugido de un dragón puede comenzar y tirar el dado.

### ¿Qué muestra el dado remolino?

- **1, 2 o 3 puntos:**

haz avanzar a tu dragón tantas casillas en dirección al volcán como puntos hayas obtenido con el dado. En una casilla puede haber varios dragones a la vez.



## • el remolino:



un remolino de aire barre el valle. Gira todas las fichas remolino de manera que cada punta de flecha señale un camino opuesto al volcán, es decir de naranja a amarillo o de amarillo a naranja. Esto también se aplica cuando un dragón esté situado sobre una ficha remolino.



## ¿Adónde te conduce tu camino?



Si, al final de tu turno, terminas en una casilla con cristales de fuego, puedes coger tantos cristales de provisión como se muestren en la casilla. A continuación, es el turno del siguiente jugador.



Si pasas por una ficha remolino, ésta cuenta como cualquier otra casilla. Una vez que hayas pasado por la ficha remolino giras el remolino hacia el otro camino según corresponda.



Si terminas en un remolino al final de tu turno, te quedas ahí y tu turno finaliza. Si en el siguiente turno sales de la ficha remolino, tienes que girarla hacia el otro camino. Esto también se aplica cuando un dragón esté situado sobre esta ficha remolino.



Si te quedas en una casilla sin remolino o cristal no pasa nada. Tu turno termina ahí.



**Importante:** Lamentablemente, si se han agotado los cristales de provisión, no recibirás ninguno más. Ya solo quedarán los cristales del volcán. ¡Date prisa para llegar allí el primero!

Pero atención, en el valle de dragones hay que cumplir las siguientes **reglas para dragones:**

- No podéis volver a llevar a vuestros dragones de vuelta al inicio.
- Solo podéis cambiar de un camino a otro (naranja y amarillo) en los remolinos.

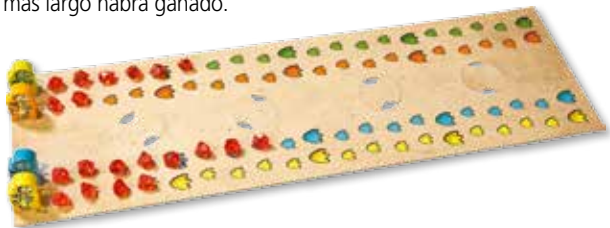
## Fin del juego:

Cuando el primer dragón llegue al volcán y recoja los cuatro cristales de fuego termina el juego y todos los dragones deberán quedarse quietos en su sitio.

Ahora cada jugador cuenta los cristales de fuego que ha recogido por el camino. El que haya recogido más cristales habrá ganado la carrera por el valle del dragón y podrá encender los grandes fuegos artificiales del Día del Dragón. Pero los demás dragones no son unos perdedores, ¡porque podrán estar en la primera fila para ver los grandes fuegos artificiales! En caso de empate, los dragones correspondientes habrán ganado y podrán encender los fuegos artificiales juntos.

## Ayuda para contar con la fuerza de un dragón

¿Os parece difícil contar? No pasa nada: girad el tablero y colocad vuestros cristales en las huellas de vuestro color. El que tenga el rastro más largo habrá ganado.





### Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

### Dear Children and Parents,

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

### Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

### Queridos niños, queridos padres:

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

### Cari bambini e cari genitori,

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

### Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

### Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

### Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

### 亲爱的孩子和家长,

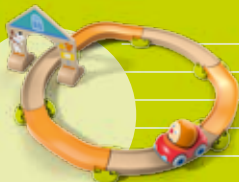
经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), 你可以找出这部件仍然可发货。



# Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



**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!



**儿童是世界的探险家！**

在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！



**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 mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront 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!



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

**HABA**<sup>®</sup>

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



**WARNING:**

**CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children under 3 years.

Art. Nr.: 302215

1/16

TL 88453