

Jokoaren arauak · Instrucciones · Instructions · Spielanleitung · Règle du jeu



HAMSTER LAGUN TALDEA



La Pandilla Hámster · Hamster clan · Hamsterbande · Trotte Quenotte

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Hamster lagun taldea

Kooperaziorako eta gauzak biltzeko joko dinamikoa, 1etik 4 hamster ausartetara aritzekoa, 4 urtetik gorakoentzat.



Egilea: Tim Rogasch

Irudigilea: Cornelia Haas

Jokoaren iraupena: 10 - 15 minutu

Udazkena da Hamsterlandian. Eguzki-izpiek baso eta landak berotzen dituzte oraindik, eta hamster talde ausarta pozez lasterka dabil bere gordeleku handian. Igogailuan gora eta behera dabiltza, gurpilean zilipurdika, bai eta kabina eta bagonetaren artean ziztu bizian hara-hona. Bitartean, kanpoaldean, azenario samurrak, zereal txigorrak eta hirusta goxoak ari dira jaiotzen.

Baina, laster hasiko dira erortzen hostoak eta, konturatzerako, bertan izango da negua. Horregatik, has zaitezte lehenbailehen masailtxoak janariz betetzen! Hamster talderik onena izan nahi baduzue, biltegi egokian gorde beharko dituzue azenario, hirusta eta zereal-buru guztiak, hostoak erori eta trikuia bere habian ezkutatu aurretik!

Jokoaren edukia

4 hamster, 1 triku, 1 dado, 12 janari-fitxa (4 azenario, 4 hirusta-hosto, 4 zereal-buru), 1 ohol (eta, bertan, 1 igogailu, 1 gurpil, 1 bagoneta, 1 kabina)
14 zuhaitz-hosto, jokoaren arauak

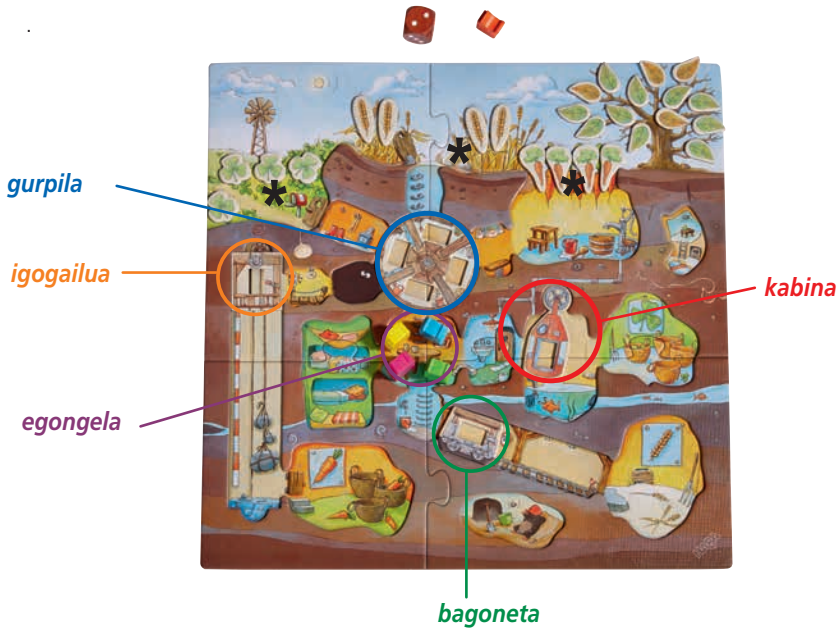
Jokoaren prestaketa

Janaria biltzen hasteko, taulako pieza guztiak elkartu behar dituzue. Ipini **bagoneta**, **igogailua**, **kabina** eta **gurpila** haien tokietan, erraz mugitzeko moduan. Ipini hosto guztiak zuhaitzean, alde berdea gora begira dutela.

Jokalari bakoitzeko, jarri hiru janari-fitxa (azenario bat, zereal-buru bat eta hirusta-hosto bat) euren laukietan (*).

Hartu hamster bat jokalari bakoitzarentzat eta ipini denak egongelan (irudian dago adierazita). Utzi dadoa prest.

Masailak gehien puzten dituen hasiko da jokatzeko, eta trikuia ipiniko du bere aurrean. Jokoa dirauen artean, hura arduratuko da trikuaz. Aurrerago azalduko dugu hura nola erabili. Utzi gainerako materiala kaxan gordeta.



Jokoaren garapena

Txandaka jokatu behar da, erloju-orratzen noranzkoan. Lehen jokalariaik dadoa botako du, eta nahi duen aldera eramango du hamsterra, dadoan tokatu zaiona zenbatuta. Igogailua, bagoneta, kabina eta gurpila ere oholeko lauki gisa zenbatzen dira. Beraz, zenbatzerakoan garraibide horietara iritsiz gero, ez da aurreratuko beste laukirik; hau da, garraibidearen laukian bertan utziko da fitxa.

Jokalari bat janari baten (azenarioa, hirusta edo zereala) laukira iristen bada, janari horri dagokion fitxa bat hartu, eta bere aurrean ipiniko du. Ondoren, fitxa hori dagokion biltegiara eramaten saiatuko da. Jokalariak fitxa bakarria eraman dezakete aurrean.

Beste hamster bat dagoen lauki batera iristen bazara, hamster hari eman diezaiokezu aurrean daramazun janaria, baldin eta beste jokalariaik aurrean fitxarik ez badarama.

Jokalari bat daraman janariari dagokion biltegitik igarotzen denean, janaria bertan utzi eta aurrera egingo du, dadoak adierazitako zenbatekoa osatu arte; hau da, ez du biltegiaren laukira zehazki iritsi beharrik janaria bertan uzteko.

Jokalari batek txanda amaitzen duenean, hurrengo jokalariaik botako du dadoa.

Lehenengo jokalariaik txanda berri bati ekiten dion bakoitzean, zuhaitzeko hosto bati buelta eman, eta alde horia gora begira duela ipiniko du. Hosto berderik geratzen ez denetik aurrera, hosto bat hartu, eta trikuaren gainean ipiniko du, hark ere negua pasatzeko txoko bero bat izan dezan.



Jokoaren amaiera

Azken janari-fitxa dagokion biltegian uzten denean,

ala

lehen jokalariai zuhaitzeko azken hostoa trikuaren gainean jartzen duenean amaitzen da joko.

Zenbat bildu duzue?

- **Janari guztia eraman duzue biltegiatar?**

Primeran! Hamster talde itzela zarete. Negua lasai asko igaro ahal izango duzue zuen gordelekuan.

- **Ezin izan duzue janari guztia bildu?**

Lastima! Janari gehiago bildu beharko duzue datorren udazkenean eta, negu honetan berriz, gose pixka bat pasa.

Hamster profesionalentzat

Jokoari emozio gehiago eman nahi badiozue, ipini arbolari hosto gutxiago. Horrek esan nahi du hamsterrek denbora gutxiago izango dutela, eta janaria lehenago bildu beharko duzue. Zenbat hosto utzi ahalko dituzue jarri gabe, janaria garaiz biltzeko moduan?

Ume maiteok, guraso maiteok:

Inoiz jokoko piezarik galduz gero, ez kezkatu! Begiratu webgune honetan ea ordezkorik badugun:

www.haba.de/Ersatzteile.

La Pandilla Hámster

ESPAÑOL

Un dinámico juego de cooperación y almacenamiento para 1 - 4 intrépidos hámsteres a partir de 4 años



Autor: Tim Rogasch
Ilustraciones: Cornelia Haas
Duración del juego: 10 - 15 minutos

Es otoño en Hamsterlandia. Los cálidos rayos de sol aún llegan a los bosques y los campos, y la intrépida pandilla de hámsteres corretea llena de júbilo por su gran madriguera. Recorren el ascensor arriba y abajo, alborotan en la rueda y pasan volando de aquí para allá por la cabina y la vagoneta mientras fuera brotan las zanahorias crujientes, los cereales dorados y el trébol jugoso.

No obstante, las primeras hojas comenzarán a caer pronto y el invierno se acerca a pasos agigantados. Por eso, ¡daos prisa y llenad vuestros mofletes, pequeños hámsteres! Si conseguís almacenar en la despensa adecuada todas las zanahorias, el trébol y las espigas de cereal antes de que caigan las hojas de los árboles y el erizo se esconda en su nido de follaje, ¡seréis la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos!

Contenido del juego

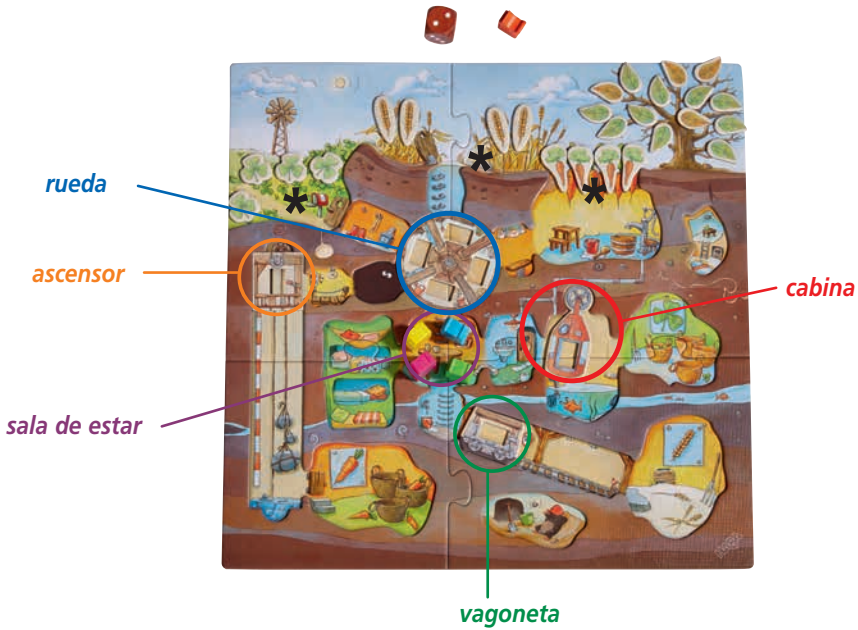
4 hámsteres, 1 erizo, 1 dado, 12 fichas de comida (4 zanahorias, 4 hojas de trébol, 4 espigas de cereal), 1 tablero con 1 ascensor, 1 rueda, 1 vagoneta, 1 cabina, 14 hojas de árbol, 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Para comenzar a recolectar rápidamente, debéis unir todas las piezas del tablero. Colocad la **vagoneta**, el **ascensor**, la **cabina** y la **rueda** en los **huecos correspondientes** de forma que puedan desplazarse con facilidad. Disponed **todas las hojas, con el lado verde hacia arriba, en la copa del árbol**. Por cada jugador, poned tres fichas de comida (1 zanahoria, 1 espiga de cereal y 1 hoja de trébol) en los lugares correspondientes en la parte de arriba del tablero. Cada uno de vosotros debe coger un hámster y situarlo en **la sala de estar**. Preparad el dado.

El que pueda hinchar más sus carrillos será el primero en empezar y colocará el erizo delante de él. Durante todo el juego se hará cargo también del erizo. Más información en el desarrollo del juego.

El material restante se deposita de nuevo en la caja.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira el dado y recorre con su hámster las estancias que correspondan en la dirección que desee. Reconoceréis las estancias por el estrechamiento en sus accesos y sus salidas. En las estancias puede haber más de un hámster. El ascensor, la vagoneta, la cabina y la rueda también cuentan como estancias. Cuando os desplazéis con estos transportes, no contaréis ningún punto adicional del dado.

Si un jugador cae en una de las casillas de alimento (zanahoria, trébol o cereal), podrá coger el alimento y colocarlo delante de él. Deberá intentar llevar esta ficha de alimento a la despensa correspondiente. Los jugadores pueden tener únicamente un alimento delante de ellos.

Si caes en una estancia en la que ya se encuentra un hámster, puedes entregar tu ficha de alimento a este jugador, pero sólo si éste no dispone de ninguna. De este modo, podréis hacer una cadena para poder llenar las despensas más rápido.

Cuando un jugador caiga en la despensa adecuada para el alimento de que dispone, podrá dejarlo aquí. Si te sobran puntos del dado, los utilizarás para avanzar de nuevo después de dejar la comida.

Una vez que un jugador y su hámster hayan jugado su turno, le tocará al siguiente jugador tirar el dado.

Antes de que vuelva a tirar el primer jugador, éste dará la vuelta a una hoja del árbol y la colocará por el lado amarillo. Y si ya no quedan hojas verdes, entonces deberá coger una hoja amarilla del árbol y colocarla sobre el erizo, ya que también él necesita un lugar caliente para invernar.

Finalización del juego

El juego termina cuando hayáis depositado la última ficha de alimento en la despensa adecuada,

o bien

cuando el primer jugador coloque la última hoja del árbol en el erizo.

¿Cuánto habéis almacenado?

- **¿Habéis almacenado todos los alimentos en las despensas?**

¡Estupendo! Sois la mejor pandilla de hámsteres de todos los tiempos. Podéis acomodaros en vuestra madriguera y pasar tranquilamente todo el invierno.

- **¿Faltan alimentos?**

Oh, oh, ¡podrías haberlo hecho mejor! El próximo otoño deberéis almacenar más alimentos. Y para este invierno tendréis que hacer un poco de dieta.

Variante para hámsteres profesionales

Para darle más emoción al juego, podéis poner algunas de las hojas del árbol por el lado amarillo antes de comenzar a jugar. Esto significa que disponéis de menos tiempo para almacenar alimentos. ¿Cuántas hojas amarillas os atrevéis a colocar en el árbol?

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.

Hamster clan



A lively collecting and cooperative game for 1 - 4 cheeky hamsters from 4 years.

Author: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Length of the game: 10 - 15 minutes



It's fall in Hamsterland. The sun still shines warmly on the forests and fields, and the cheeky hamster clan frolics happily through their large burrow. They ride up and down in their elevator, run through the hamster wheel, and scamper around on the cable car and wagon, while the crunchy carrots, golden wheat and juicy clover grows outside. But soon the first leaves will start to fall, and winter will come quickly. So, hurry up little hamsters, and fill up your storerooms! If you manage to collect all the carrots, clover and wheat, and store them in the right storerooms before all of the leaves have fallen off the tree and made a pile for the hedgehog to burrow into, then you're the best hamster clan far and wide!

ENGLISH

Contents

4 hamsters, 1 hedgehog, 1 dice, 12 food tiles (4 carrots, 4 clover leaves, 4 ears of wheat), 1 game board with 1 elevator, 1 hamster wheel, 1 wagon, 1 gondola, 14 tree leaves, 1 set of instructions

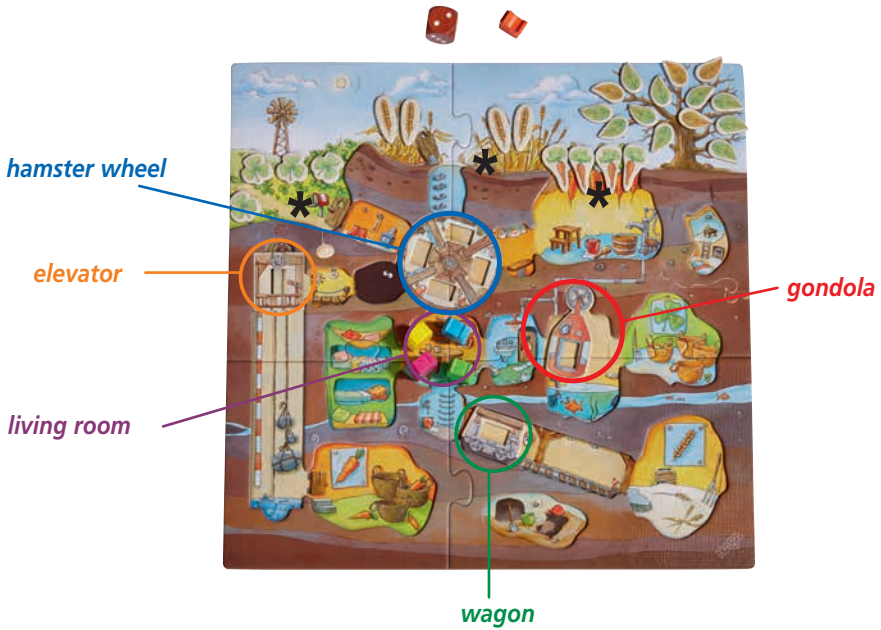
Preparation

To get started first puzzle together the pieces of the game board. Place the **wagon**, the **elevator**, the **gondola** and the **hamster wheel** in the appropriate **indentations** on the game board, so that they can easily be moved. Distribute the leaves, with the green side facing up, on the tree. Place three food tiles per player (each 1x carrot, 1x wheat, 1x clover) on the appropriate **fields (*)** on the game board.

Each player takes a hamster and places it in the **living room**. Lay the dice out.

The person who can puff up their cheeks to most look like a hamster goes first, and places the hedgehog in front of them. The starting player also looks after the hedgehog during the game. More about this later in "How to play".

Game material that isn't needed should be put back in the box.



How to play

Play in a clockwise direction. The starting player rolls the dice and moves their hamster the corresponding number of spaces in a direction of their choice. A room can be recognized by the fact that its entries and exits are narrower. Multiple hamsters may stop in the same room. The elevator, wagon, gondola and hamster wheel also count as rooms. If you move with this one of these objects it only counts as one point on the die roll.

If a player's hamster lands on a field with food (carrot, clover or wheat), they may take one of the food tiles and place it in front of them. They must then take these food tiles to the appropriate storeroom. Each player may only have one food tile in front of them at a time. If you land in a room where another hamster is already sitting, you can give the food tile to the corresponding player. But only if they don't have a food tile in front of them yet.

This lets you form chains, so that your hamster clan can get the food to the storerooms faster. Once a player reaches the right storeroom for the food tile that is in front of them, they may place it there. Surplus dice points never expire. Just move on.

Once a player has moved their hamster, it is the next player's turn to roll and move.

Before the starting player takes their next turn and rolls the dice, they turn one green leaf over to the yellow side. If there are no more green leaves left, they take one of the yellow leaves off the tree and place it with the hedgehog. After all, the hedgehog needs a warm place to sleep through the winter.

End of the game

The game ends once you have stored the last of the food tiles in the right storerooms

or

when the starting player takes the last leaf off the tree and places it with the hedgehog.

How much did you hoard?

- **Did you get all the food tiles to the storerooms?**

Great! You're the best hamster clan far and wide, and can make yourself cozy in your burrow all winter long and enjoy a nice peaceful hibernation.

- **Are some of the food tiles missing?**

Oh no, you can do better! Next fall you will have to work hard to collect more food. It looks like you'll have to go on a bit of a diet this winter.

Variations for experienced hamsters

If you want to make the game a little more exciting, place a couple of leaves on the tree with the yellow side up at the start of the game. This means that you have less time to hoard! How many yellow leaves do you dare put on the tree at the start, while still trying to hoard all the food tiles?



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.

Hamsterbande

Ein wuseliges Sammel- und Kooperationsspiel für 1 - 4 freche Hamster ab 4 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Cornelia Haas
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Es ist Herbst im Hamsterland. Noch schickt die Sonne ihre warmen Strahlen über die Wälder und Felder und die freche Hamsterbande tollt lustig durch ihren großen Bau. Sie fahren den Aufzug hinauf und hinunter, toben durchs Laufrad und flitzen auf der Gondel und der Lore hin und her, während draußen die knackigen Karotten, das goldene Getreide und der saftige Klee wachsen.

Aber bald fallen die ersten Blätter und der Winter naht mit schnellen Schritten. Also, lauft los, kleine Hamster und hamstert eure Backen voll! Wenn ihr alle Karotten, den gesamten Klee und die Getreideähren in die richtigen Vorratsräume gebracht habt, bevor die Blätter vom Baum gefallen sind und sich der Igel im Laubhaufen versteckt, seid ihr die beste Hamsterbande weit und breit!

DEUTSCH

Spielinhalt

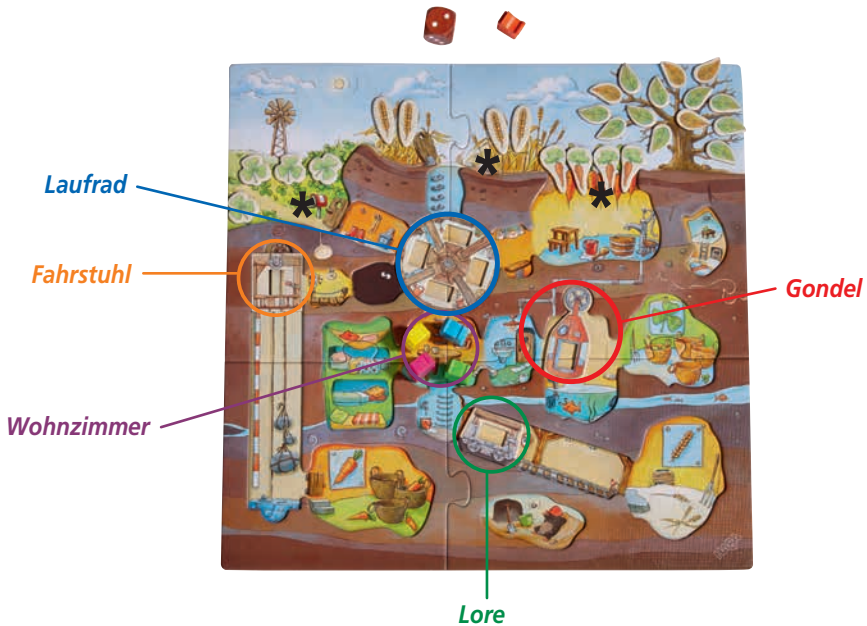
4 Hamster, 1 Igel, 1 Würfel, 12 Futterplättchen (4 Karotten, 4 Kleeblätter, 4 Getreideähren), 1 Spielplan mit 1 Fahrstuhl, 1 Laufrad, 1 Lore, 1 Gondel, 14 Baumblätter, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Um schnell loszuhamstern, müsst ihr alle Teile des Spielplans zusammenpuzzeln. Lege die **Lore**, den **Fahrstuhl**, die **Gondel** und das **Laufrad** in die entsprechenden **Vertiefungen** auf dem Spielplan, sodass sie sich leicht bewegen lassen. Verteile **alle Blätter, mit der grünen Seite nach oben**, auf der Baumkrone. Legt pro Spieler drei Futterplättchen (je 1x Karotte, 1x Getreideähre, 1x Kleeblatt) auf die entsprechenden **Felder (*)** auf dem Spielplan. Jeder von euch darf sich einen Hamster nehmen und ihn in das **Wohnzimmer** stellen. Legt den Würfel bereit.

Wer seine Backen am hamsternmäßigsten aufblasen kann, ist der Startspieler und stellt den Igel vor sich ab. Der Startspieler kümmert sich während des Spiels auch um den Igel. Dazu später mehr im Spielablauf.

Nicht benötigtes Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler würfelt und bewegt seinen Hamster entsprechend viele Räume in eine beliebige Richtung. Einen Raum erkennt ihr immer daran, dass seine Aus- und Zugänge verjüngt sind. In jedem Raum dürfen sich mehrere Hamster aufhalten. Aufzug, Lore, Gondel und Lauftrad zählen ebenso als Räume. Wenn ihr euch mit diesen Objekten bewegt, verbraucht ihr dafür aber zusätzlich keinen Würfelpunkt. Kommt ein Spieler mit seinem Hamster auf ein Futterfeld (Karotte, Klee oder Getreide), darf er sich eines der Futterplättchen nehmen und vor sich ablegen. Dieses Futterplättchen muss er in die entsprechende Vorratskammer bringen. Jeder Spieler darf nur ein Futterplättchen vor sich liegen haben.

Landest du in einem Raum, in dem schon ein Hamster steht, kannst du dein Futterplättchen an den entsprechenden Spieler weitergeben. Aber nur wenn er selbst noch kein Futterplättchen vor sich liegen hat. So könnt ihr Ketten bilden, damit ihr die Vorräte schneller in die Kammern bringt.

Erreicht ein Spieler mit seinem Hamster die passende Vorratskammer für das Futterplättchen, das vor ihm liegt, darf er es dort ablegen. Überzählige Würfelpunkte verfallen nie. Laufe einfach entsprechend weiter.

Nachdem ein Spieler mit seinem Hamster gezogen ist, ist der nächste Spieler mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.

Bevor der Startspieler wieder an der Reihe ist und würfelt, dreht er am Baum ein grünes Blatt auf die gelbe Seite. Findet sich dort kein grünes Blatt mehr, muss er eines der gelben Blätter vom Baum zum Igel legen. Dieser benötigt ja auch einen warmen Schlafplatz für den Winter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Futterplättchen in der passenden Vorratskammer gehamstert habt

oder

wenn der Startspieler das letzte Blatt vom Baum zum Igel gelegt hat.

Wie viel habt ihr gehamstert?

- **Habt ihr alle Futterplättchen in den Vorratskammern gehamstert?**

Super! Ihr seid die beste Hamsterbande weit und breit und könnt es euch den ganzen Winter über in eurem Hamsterbau gemütlich machen und beruhigt in den Winterschlaf fallen.

- **Fehlen Futterplättchen?**

Oje, das könnt ihr aber besser! Im nächsten Herbst solltet ihr mehr Futter sammeln. In diesem Winter werdet ihr wohl ein wenig Diät halten müssen.

Variante für Profi-Hamster

Wenn ihr das Spiel ein wenig spannender machen wollt, legt ihr zu Beginn des Spiels schon einige Blätter, mit der gelben Seite nach oben, auf den Baum. Das heißt, dass ihr jetzt weniger Zeit zum Hamstern habt! Wie viele gelbe Blätter am Baum traut ihr euch zu Beginn zu, um trotzdem noch alle Futterplättchen hamstern zu können?

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.

Trotte Quenotte

Un jeu animé de collecte et de coopération pour 1 à 4 hamsters effrontés à partir de 4 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Cornelia Haas
Durée du jeu : 10 à 15 minutes



C'est l'automne et, les rayons du soleil réchauffent encore les forêts et les champs. Trotte Quenotte, c'est le surnom d'un groupe de hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur grand terrier en faisant monter et descendre l'ascenseur, en déplaçant la roue et en passant d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Comme dehors poussent des carottes bien croquantes, des céréales dorées et du trèfle juteux, les Trotte Quenotte ont pour l'instant le temps de s'amuser !

Mais les premières feuilles ne tarderont pas à tomber, car l'hiver approche à grands pas. Alors, dépêchez-vous, petits hamsters, de faire vos provisions ! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson, les Trotte Quenotte pourront passer un super hiver grâce à vous avec plein de provisions !

Contenu du jeu

4 hamsters, 1 hérisson, 1 dé, 12 tuiles aliment (4 carottes, 4 trèfles, 4 épis de céréale), 1 plateau de jeu avec 1 ascenseur, 1 roue, 1 wagonnet, 1 cabine, 14 feuilles d'arbre, 1 règle du jeu

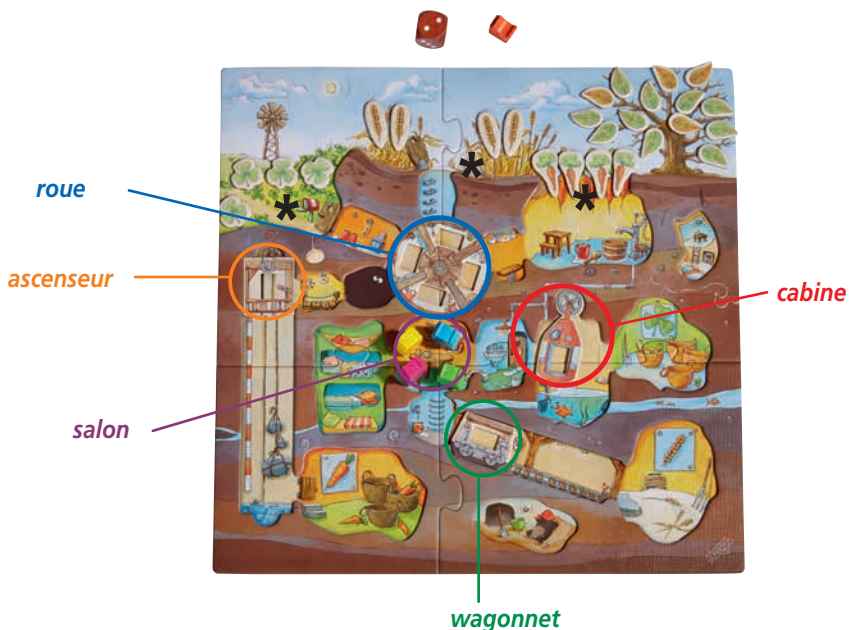
Préparation du jeu

Pour vite commencer à faire des provisions, vous devez assembler toutes les pièces du plateau de jeu. Placez le **wagonnet**, l'**ascenseur**, la **cabine** et la **roue** dans les **emplacements correspondants** du plateau de jeu de façon à ce que ces éléments puissent facilement bouger. **Répartissez toutes les feuilles, faces vertes visibles, sur la cime de l'arbre**. Posez trois tuiles aliment (1 carotte, 1 épi et 1 trèfle) par joueur sur **les cases (*)** correspondantes en haut du plateau de jeu.

Chacun d'entre vous choisit son hamster et le pose dans **le salon**. Préparez le dé.



Celui qui arrive le mieux à gonfler ses joues comme un hamster commence et place le hérisson devant lui. Le joueur qui commence s'occupe également du hérisson pendant la partie. Vous en apprendrez davantage à ce sujet dans le déroulement du jeu. Le matériel de jeu qui ne sert pas est remis dans la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence lance le dé et avance son hamster du nombre de salles correspondant dans la direction de son choix. Une salle est délimitée par une entrée et une sortie plus étroites que la salle elle-même. Plusieurs hamsters peuvent se trouver dans une même salle. On considère aussi l'ascenseur, le wagonnet, la cabine et la roue comme des salles. Mais si vous vous déplacez dans ces objets, cela ne vous fait pas utiliser de points du dé supplémentaires. Lorsque le hamster d'un joueur atterrit sur une case aliment (carotte, trèfle ou céréale), il peut prendre une tuile aliment et la poser devant lui. Ensuite, il doit l'apporter dans le garde-manger qui convient. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile aliment devant lui. Si un joueur atterrit dans une pièce où se trouve déjà un hamster, il peut lui remettre sa tuile aliment, mais uniquement si ce hamster n'a pas encore de tuile aliment devant lui. Vous pouvez ainsi former des chaînes pour transporter plus rapidement les provisions jusqu'aux garde-manger.

Lorsque le hamster d'un joueur atteint le garde-manger qui convient à la tuile aliment qu'il a devant lui, il peut l'y déposer. Lorsqu'un joueur a avancé son hamster, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer son hamster.

Lorsque vient son tour, avant de lancer le dé, le joueur qui avait commencé en premier retourne une feuille verte de l'arbre face jaune vers le haut. S'il n'y a plus de feuille verte, il prend une des feuilles jaunes de l'arbre et la pose près du hérisson. Il a lui aussi besoin d'un endroit douillet où hiberner cet hiver.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque vous placez la dernière tuile aliment dans le garde-manger qui convient

ou

lorsque le joueur qui a commencé pose la dernière feuille de l'arbre à côté du hérisson.

Quel est l'état de vos provisions ?

- **Avez-vous stocké toutes les tuiles aliment dans les garde-manger ?**

Super ! Vous êtes les meilleurs assistants des Trotte Quenotte à cent lieues à la ronde. Ils vous remercient beaucoup. Ils vont pouvoir hiberner bien à l'aise tout l'hiver dans leur terrier car les garde-manger sont bien remplis !

- **Il manque des tuiles aliment ?**

Mince ! Vous pouvez certainement mieux faire. Il faudra stocker plus de nourriture l'automne prochain. Les Trotte Quenotte vont malheureusement devoir faire un petit régime cet hiver !

Variante pour hamsters experts

Si vous voulez rendre le jeu encore plus palpitant, retournez d'avance quelques feuilles de l'arbre, faces jaunes visibles, avant de commencer la partie. Cela signifie que le temps imparti pour faire des provisions est plus court ! Combien de feuilles jaunes arriverez-vous à retourner d'avance pour ensuite récolter toutes les tuiles aliment ?



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.

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.



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.

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.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

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.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

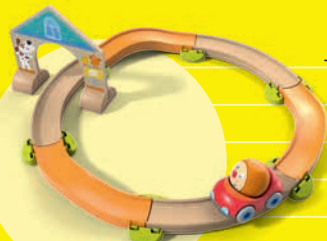


Buru ikusnahientzat jolasak sortzen ditu

Inventa juguetes para mentes curiosas

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs



Jaioberria eta haur txikia

Bebé y primera infancia

Infant Toys

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge



Haurrak munduaren aurkitzaileak dira!

Guk jolas eta jostailuekin proban jarrita aurkikuntzetan laguntzen diegu; haurrek euren gaitasunak lantzen dituzte eta, bereziki, ondo pasatzen dute. HABAn haurrei begiak dizdiratsu jartzeko gutzia aurkituko duzue!



¡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 aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!



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!



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 !



Opariak

Regalos

Gifts

Geschenke

Cadeaux



Boladun txirrista

Tobogán de bolas

Ball Track

Kugelbahn

Toboggan à billes



Gelako dekorazioa

Habitación infantil

Children's room

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

HABA®

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



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.