



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



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



# Tiny Park



Ein spannendes Würfelspiel für 2 - 4 kleine Parkmanager von 5 - 99 Jahren.

**Autor:** Marco Teubner

**Illustration:** Esther Diana

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Du baust einen neuen Freizeitpark auf einem freien Grundstück. Doch was ist das? Gleich nebenan sind ebenfalls Bauarbeiter unterwegs und deine Nachforschungen ergeben, dass deine Konkurrenten dort ihre Freizeitparks errichten. Nun heißt es: Gut geplant ist halb gewonnen! Doch das ist nicht alles: Mit der richtigen Mischung aus Risikofreude und Würfelglück schaffst du es, die erwürfelten Attraktionen so passgenau auf den Bauplatz zu legen, dass keine Lücken entstehen und damit deinen Freizeitpark als Erster zu eröffnen!

## Spielinhalt

4 Bauplätze

48 Attraktionsplättchen (in sechs verschiedenen Formen)

5 Würfel

1 Bogen mit Aufklebern

1 Spielanleitung

## Vor dem ersten Spiel

Zuerst müsst ihr die fünf Würfel bekleben. Es gibt sechs verschiedene Symbole. Auf jeden Würfel klebt ihr jedes Symbol genau einmal. Die Einteilung auf dem Aufkleberbogen hilft euch, welche Aufkleber zu einem Würfel gehören. Es sind sechs Ersatzaufkleber dabei, falls etwas schief geht.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Bauplatz und legt ihn vor sich. Bei zwei und drei Spielern kommen die überzähligen Bauplätze in die Schachtel zurück.

Sortiert und stapelt die Attraktionsplättchen getrennt nach ihren sechs Formen in der Tischmitte.

Haltet die fünf Würfel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt Achterbahn gefahren ist, beginnt und würfelt mit allen Würfeln.

Vergleiche deinen Würfelwurf mit den jeweils obersten Attraktions-



plättchen in der Tischmitte. Auf jedem Plättchen sind ein bis drei Attraktionen in unterschiedlichen Größen abgebildet. Um ein Plättchen zu bekommen, müssen deine Würfel die entsprechenden Symbole in der passenden Anzahl zeigen.



### Wichtige Würfelregeln:

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Zuerst würfelst du immer mit allen fünf Würfeln.
- Im zweiten und dritten Würfelwurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Lege alle Würfel zur Seite, die du nach dem Wurf sammeln möchtest.
- Du kannst im dritten Würfelwurf auch wieder Würfel neu würfeln, die du bereits zur Seite gelegt hattest.
- Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf ein wertvolles Attraktionsplättchen erwürfelt hast, kannst du natürlich auf weitere Würfe verzichten und sofort aufhören.
- Spätestens nach dem dritten Würfelwurf darfst du dir genau ein Attraktionsplättchen nehmen, wenn du alle dafür notwendigen Symbole erwürfelt hast.
- Wenn du nach dem dritten Würfelwurf für kein Attraktionsplättchen die notwendigen Symbole hast, darfst du leider auch kein Plättchen nehmen.

Lege anschließend das erhaltene Attraktionsplättchen auf deinen Bauplatz.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

- Du darfst das Attraktionsplättchen vor dem Ablegen beliebig drehen.
- Du musst das Attraktionsplättchen immer entsprechend der markierten Kästchen des Bauplatzes ablegen.
- Die Plättchen darfst du nie auf andere Plättchen oder über den Rand legen.
- Einmal gelegte Plättchen darfst du nicht mehr verschieben.
- Hast du für eine Attraktion nicht mehr genug Platz, kannst du sie nicht nehmen.



Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Felder seines Bauplatzes mit Attraktionen belegt hat und somit gewinnt. Er ist der beste Parkmanager aller Zeiten und kann seinen Freizeitpark als Erster eröffnen.

### *Tipp:*

Das Spiel wird einfacher, wenn man das Verschieben der Plättchen auf dem Bauplatz erlaubt.

# Tiny Park



An exciting dice game for 2-4 amusement park designers from 5-99 years old.

<b>Author:</b>	Marco Teubner
<b>Illustrations:</b>	Esther Diana
<b>Length of the game:</b>	approx. 10 minutes

Congratulations – you have a free plot of land and you are going to design and build your own amusement park! But what's that? Construction is also going on next door! Your inquiries reveal that you have competition. Other designers are also building amusement parks on their land. This means good planning is necessary! But good planning is only half the battle! With the right mix of risk-taking and luck rolling the dice, the designer who is the first to earn and perfectly place enough amusement park attractions to fill his construction site completely (with no gaps) is the best designer and is the first to open his amusement park to happy customers!

## Contents

- 4 construction sites
- 48 attraction tiles (in six different shapes)
- 5 dice
- 1 sticker sheet
- 1 set of instructions

## Before the first game

First you need to place the stickers on the five dice. There are six different symbols. Each symbol sticker needs to be stuck once on each dice. The division on the sticker sheet helps you know which stickers belong on each dice. There are six extra replacement stickers just in case a mistake occurs.

ENGLISH

## Preparation

Each player takes a construction site and places it in front of them. For two and three players the extra construction sites are placed back in the box.

Sort and stack the attraction tiles in the middle of the table, divided into their six shapes.

Get the five dice ready.



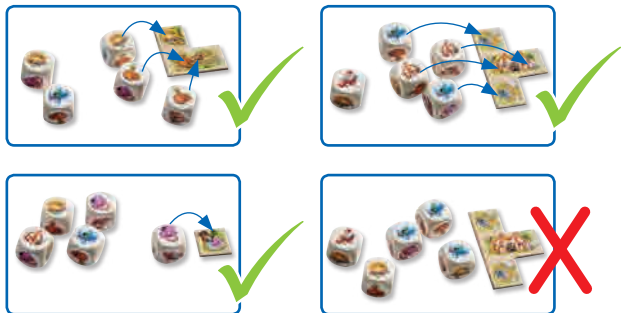
## How to play

Play in a clockwise direction. The player who last rode on a rollercoaster begins, and rolls all five dice.

Compare the dice you rolled with the top attraction tiles in the middle



of the table. Each tile has up to three attractions illustrated in various sizes. To earn one of the tiles your dice must show the right number of the appropriate symbols.



### Important dice rules:

- You may roll the dice up to three times per turn.
- First always roll all five dice.
- On the second and third rolls you may re-roll as many of the dice as you like.
- Set aside the dice that you would like to collect after each roll.
- In the third roll you may also roll dice that you have already set aside.
- If you already rolled enough for a worthwhile attraction tile on the first or second roll then you can naturally forgo further rolls and stop immediately.
- If after the third and final roll you have rolled all the symbols needed, you may take a single attraction tile you've earned.
- If after the third roll you still don't have the symbols needed to earn one of the attraction tiles, then unfortunately you cannot take a tile.

If you did earn an attraction tile you may now place the obtained attraction tile on your construction site.

The following placement rules apply:

- You may rotate the attraction tile however you like before placing it.
- You must always place the attraction tile on the construction site according to the marked grid.
- The tile may not be placed on another tile or over the boundary fence.
- Tiles may not be moved after placement.
- You may not take an attraction if you don't have enough space for it.



Then the next player takes their turn to roll the dice.

## End of the game

The game ends when one player has filled all the fields in their construction site with attractions, thus winning the game. They are the best park designer, and are the first to be able to open their amusement park.

### *Tip:*

The game can be made to play much easier if you allow players to move the tiles around the construction site during the game.

# Tiny Park



Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 enfants de 5 à 99 ans.

**Auteur :** Marco Teubner

**Illustration :** Esther Diana

**Durée du jeu :** env. 10 minutes

Tu construis un nouveau parc d'attractions sur un terrain libre. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de ton terrain ? Mince, tu découvres que tes concurrents y érigent aussi leur parc d'attractions ! En plus de planifier le bon emplacement de chaque attraction, il faudra un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. S'il n'y reste plus aucun espace vide, ton parc peut être le premier à ouvrir !

FRANÇAIS



## Contenu du jeu

- 4 terrains à bâtir
- 48 tuiles d'attractions (six formes différentes)
- 5 dés
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu

## Avant de jouer pour la première fois

Disposer les autocollants sur les cinq dés. Chaque dé doit comporter chacun des 6 symboles différents. La répartition des autocollants sur la feuille vous indique sur quels dés ils doivent être placés. En cas d'erreur, six autocollants de rechange sont disponibles.

## Préparation du jeu

Chaque joueur prend un terrain à bâtir et le place devant lui. Lorsque vous jouez à deux ou trois joueurs, les terrains à bâtir supplémentaires sont remis dans la boîte.

En fonction de leurs formes, trie et formez six piles avec les tuiles d'attractions, puis disposez-les au milieu de la table.

Préparez les cinq dés.

FRANÇAIS



## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé en dernier sur des montagnes russes commence et lance tous les dés.

Compare tes dés avec les tuiles d'attractions disponibles en haut

des piles au milieu de la table. Chaque tuile représente jusqu'à trois attractions de diverses tailles. Pour obtenir une tuile, tes dés doivent indiquer le même nombre de symboles correspondants.



### Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois au maximum.
- Tu commences toujours par lancer les cinq dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites jeter à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également jeter à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà gagné une précieuse tuile d'attractions après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'es pas obligé de continuer et peux terminer ton tour immédiatement.
- Au plus tard après le troisième lancer de dés, tu peux prendre une tuile d'attractions si tes dés indiquent les symboles nécessaires.
- Si tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour obtenir une tuile d'attractions, tu ne peux malheureusement pas en prendre.

Dispose ensuite la tuile d'attractions sur ton terrain à construire.  
Règles à respecter lors du placement :

- Tu peux tourner la tuile sur le terrain dans la direction de ton choix.
- Tu dois toujours déposer la tuile d'attractions en respectant le marquage des cases du terrain.
- Tu n'as pas le droit de déposer une tuile sur d'autres tuiles ou en dépassant le bord du terrain.
- Une fois déposée, une tuile ne peut plus être déplacée.
- Si tu n'as plus assez de place pour une attraction, tu ne peux pas la prendre.

FRANÇAIS



Puis, c'est au tour du joueur suivant qui lance les dés.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a disposé des attractions sur tous les espaces de son terrain. Il gagne et devient alors le meilleur gérant de parc d'attractions de tous les temps ! Il a pu ouvrir le sien en premier !

### Conseil :

Le jeu devient plus facile lorsque les tuiles déjà posées peuvent être déplacées.

# Tiny Park



Een spannend dobbelspel voor 2 tot 4 kleine parkmanagers van 5 tot 99 jaar.

**Auteur:** Marco Teubner

**Illustraties:** Esther Diana

**Duur van het spel:** ca. 10 minuten

Op een braakliggend stuk grond bouw je een nieuw pretpark. Maar wat gebeurt er? Ook vlak ernaast zijn bouwvakkers aan het werk ... Uit je onderzoek blijkt dat je concurrenten daar ook een pretpark willen optrekken. Dat betekent dat je goed moet plannen. Maar dat is nog niet alles: dankzij de juiste mix van risico's nemen en geluk met de dobbelstenen, kun je de gegooide attracties zo op het bouwterrein zetten, dat er geen leemtes ontstaan en je jouw pretpark als eerste kunt openen!



## Inhoud van het spel

- 4 bouwterreinen
- 48 attractiekaartjes (in zes verschillende vormen)
- 5 dobbelstenen
- 1 stickervel
- 1 handleiding

## Voor het eerste spel

Plak eerst de stickers op de vijf dobbelstenen. Er zijn zes verschillende symbolen. Op elke dobbelsteen plak je elk symbool exact eenmaal. De indeling op het stickervel helpt om de juiste stickers op elke dobbelsteen te plakken. Er zijn zes reservestickers voor mocht er wat fout gaan.

## Vorbereiding van het spel

Elke speler neemt een bouwterrein en legt het voor zich. Bij twee en drie spelers leggen jullie de overtollige bouwterreinen terug in de doos.

Sorteer de attractiekaartjes volgens hun vorm en maak van elke vorm een stapel in het midden van de tafel.

Houd de vijf dobbelstenen bij de hand.



## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in een achtbaan gezeten heeft, begint en gooit met alle dobbelstenen.



Vergelijk jouw worp met de bovenste attractiekaartjes in het midden van de tafel. Op elk kaartje staan één tot drie attracties in verschillende afmetingen. Om een kaartje te krijgen, moeten je dobbelstenen het juiste aantal van de gepaste symbolen tonen.



### Belangrijke regels bij het gooien:

- In je beurt mag je maximaal driemaal gooien.
- Eerst gooi je altijd met de vijf dobbelstenen.
- Als je de tweede en derde keer gooit, mag je kiezen met hoeveel dobbelstenen.
- Leg alle dobbelstenen die je na je worp wilt gebruiken, aan de kant.
- Bij je derde worp mag je ook opnieuw gooien met dobbelstenen, die je al aan de kant gelegd had.
- Als je al na de eerste of tweede worp een waardevol attractiekaartje hebt, mag je natuurlijk meteen ophouden met gooien.
- Ten laatste na je derde worp mag je exact één attractiekaartje nemen als je alle daartoe vereiste symbolen gegooid hebt.
- Als je na de derde worp voor geen enkel attractiekaartje de vereiste symbolen hebt, mag je helaas ook geen kaartje nemen.

Leg vervolgens het gekregen attractiekaartje op je bouwterrein. Daarbij gelden de volgende regels:

- Voor je het attractiekaartje neerlegt, mag je het draaien zoals je wilt.
- Het attractiekaartje moet je altijd volgens de aangeduide rand op het bouwterrein leggen.
- De kaartjes mag je nooit op andere kaartjes of over de rand leggen.
- Eens een kaartje gelegd is, mag je het niet meer verplaatsen.
- Als je voor een attractie niet meer genoeg plaats hebt, hoef je die niet te nemen.



Dan is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler op alle velden van zijn bouwterrein attracties heeft. Hij is de winnaar: hij is de beste parkmanager ooit en kan als eerste zijn pretpark openen.

### *Tip:*

Het spel wordt eenvoudiger als men toelaat de attractiekaartjes op het bouwterrein te verplaatsen.

# Tiny Park



Un emocionante juego de dados para 2 - 4 pequeños directores de parques con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

**Autor:** Marco Teubner  
**Ilustraciones:** Esther Diana  
**Duración del juego:** aprox. 10 minutos

Estás construyendo un parque de atracciones en un terreno sin edificar... Pero, espera ¿qué es eso? Justo al lado de tu terreno hay albañiles. Investigando descubres que la competencia está construyendo su parque de atracciones allí también. Ahora, planificar bien es hacer la mitad del camino. Pero eso no lo es todo, con la combinación perfecta entre riesgo y suerte conseguirás sacar con el dado las atracciones de la forma adecuada para el terreno, de manera que no queden huecos y puedas ser el primero en inaugurar tu parque de atracciones.

## Contenido del juego

- 4 terrenos
- 48 fichas atracciones (de 6 formas diferentes)
- 5 dados
- 1 pliego con adhesivos
- 1 instrucciones del juego



## Antes de jugar por primera vez

En primer lugar, debéis pegar los adhesivos en los cinco dados. Hay seis símbolos diferentes, por lo que debéis pegar uno de estos símbolos en cada dado. Las instrucciones del pliego os ayudarán a saber dónde va cada adhesivo. Por si algo sale mal, se han incluido seis adhesivos adicionales.

## Preparación del juego

Cada uno de vosotros coge un terreno y se lo coloca delante. Si sois dos o tres jugadores, los terrenos sobrantes se devolverán de nuevo a la caja.

Ordenad las fichas de atracciones según su forma y apiladlas en el centro de la mesa.

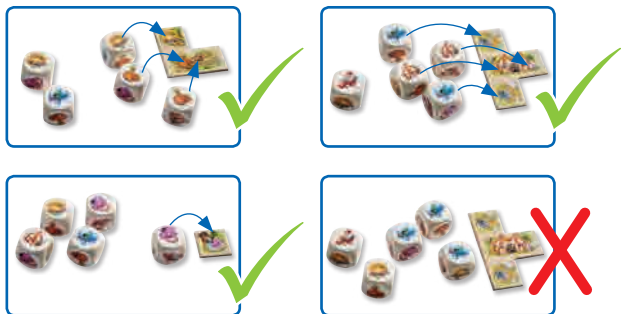
Preparad los cinco dados.



## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que se haya montado en una montaña rusa más recientemente empieza y tira todos los dados.

Fíjate en las fichas de atracciones del centro de la mesa y compáralas con la tirada de los dados. Cada una de las fichas cuenta con una, dos o tres atracciones de distintos tamaños. Para conseguir una ficha, los dados deben mostrar los símbolos correspondientes en la cantidad adecuada.



### Reglas importantes:

- Puedes tirar hasta tres veces seguidas.
- Primero, tiras con los cinco dados.
- En la segunda y tercera tirada puedes utilizar los dados que prefieras.
- Aparta los dados que no quieras utilizar hacia un lado.
- En la tercera tirada, podrás utilizar de nuevo aquellos dados que ya hayas apartado.
- Si en la primera o segunda tirada ya has sacado una preciada atracción, no tendrás que tirar los dados de nuevo.
- Tras la tercera tirada, podrás coger las atracciones si has conseguido sacar el símbolo necesario con los dados.
- Si tras la tercera tirada no has sacado ningún símbolo, no podrás coger ninguna ficha.

Por último, coloca la ficha de atracción en tu terreno.

A este respecto se aplican las siguientes reglas:

- Puedes dar la vuelta como quieras a la ficha de atracción antes de colocarla.
- Debes colocar la ficha conforme al recuadro correspondiente del terreno.
- No podrás colocar la ficha encima de otra ficha ni en el borde.
- Una vez puestas, no podrás volver a mover las fichas.
- Si no cuentas con suficiente espacio para una atracción, no podrás cogerla.



A continuación, el siguiente jugador tira los dados.

## Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador haya llenado su terreno de atracciones y, con ello, gane el juego. Él será el mejor director de parques de todos los tiempos y podrá ser el primero en inaugurar su parque de atracciones.

### **Nota:**

El juego será más fácil si se permite el desplazamiento de las fichas en el terreno.

# Tiny Park



Un avvincente gioco di dadi per 2-4 piccoli direttori di parchi da 5 a 99 anni.

**Autore:** Marco Teubner

**Illustrazioni:** Esther Diana

**Durata del gioco:** 10 minuti circa

Hai deciso di costruire un nuovo parco divertimenti su un terreno libero. Ma... cosa succede? Anche nel terreno vicino c'è un via vai di operai e, indagando, scopri che i tuoi rivali stanno a loro volta costruendo dei parchi divertimenti. È proprio il caso di dire che chi ben comincia è a metà dell'opera! Ma non è finita: con il giusto mix di spregiudicatezza e fortuna riuscirai a disporre con precisione le attrazioni ottenute con i dadi in modo da non lasciare spazi liberi sul terreno edificabile e da inaugurare così per primo il tuo parco divertimenti!

## Dotazione del gioco

4 terreni edificabili

48 tessere attrazione (in sei forme diverse)

5 dadi

1 foglio con adesivi

1 istruzioni di gioco



## Prima di giocare per la prima volta

Prima di tutto dovete incollare gli adesivi sui cinque dadi. Ci sono sei simboli diversi, ciascuno dei quali va incollato una sola volta su ogni dado. La ripartizione degli adesivi sul foglio vi aiuta a capire quali incollare su ciascun dado. Se vi sbagliate, potete ricorrere a uno dei sei adesivi di ricambio.

## Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende un terreno edificabile e lo mette davanti a sé. Se giocate in due o in tre, i terreni edificabili in più vanno riposti nella scatola.

Raggruppate le tessere attrazione in base alle sei forme e impilatele al centro del tavolo .

Tenete pronti i cinque dadi.



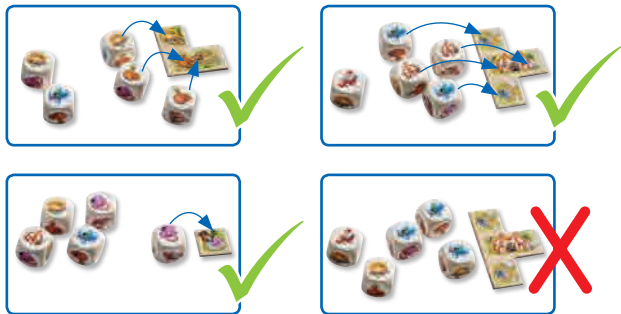
## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che è stato più di recente sulle montagne russe inizia e tira tutti e cinque i dadi.

Confronta i simboli usciti sui dadi con le tessere attrazione in cima



a ogni pila al centro del tavolo. Su ogni tessera sono raffigurate da una a tre attrazioni di grandezze diverse. Per ottenere una tessera è necessario che i simboli delle attrazioni raffigurate escano sui dadi nel numero giusto.



### Regole importanti per il lancio dei dadi:

- Per ogni turno di gioco hai a disposizione un massimo di tre lanci.
- All'inizio tira sempre tutti e cinque i dadi.
- La seconda e terza volta puoi tirare un numero di dadi a piacere.
- Dopo il lancio metti da parte tutti i dadi che vuoi
- Al terzo lancio puoi tirare di nuovo anche dadi che avevi messo da parte in precedenza.
- Se hai già ottenuto una delle preziose tessere attrazione al primo o secondo tentativo, puoi naturalmente anche decidere di non tirare più e di concludere subito il turno.
- Se, dopo un massimo di tre lanci, sei riuscito a ottenere i simboli necessari, puoi prendere non più di una tessera attrazione.
- Se non hai ottenuto i simboli necessari per prendere una tessera attrazione dopo il terzo tentativo, rimani purtroppo a mani vuote.

Metti quindi la tessera attrazione ottenuta sul tuo terreno edificabile. Per sistemare le tessere devi osservare le seguenti regole:

- Prima di piazzare la tessera attrazione, puoi girarla a piacere.
- Devi sistemare la tessera attrazione sempre in corrispondenza dei riquadri tratteggiati del terreno edificabile.
- Non puoi mettere le tessere l'una sopra l'altra né farle uscire dal bordo.
- Non puoi spostare le tessere già piazzate.
- Se non hai più spazio a sufficienza per un'attrazione, non puoi prenderla.



Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira i dadi.

## Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha occupato tutte le caselle del proprio terreno edificabile con delle attrazioni e ha così vinto il gioco. Si guadagna il titolo di miglior direttore di parchi di tutti i tempi e può inaugurare per primo il suo parco divertimenti.

### *Consiglio:*

Il gioco diventa più facile se si consente lo spostamento delle tessere sul terreno edificabile.

## **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.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo

 **Kinder 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!

 **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!

 **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 !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡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!

 **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! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



**HABA**<sup>®</sup>

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

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