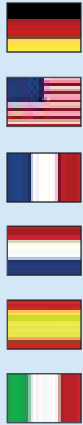


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



TITUS TENTAKEL

*Vorsicht
KRAKENARME!*



Titus Tentacle • Titus Tentacules • Titus Tentakel • Titus Tentáculos • Attenti al tentacolo!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Titus Tentakel

Ein „umwerfend“ packendes Würfelspiel für 2 - 4 affenstarke Piraten von 4 - 99 Jahren.

Autor: Leo Colovini

Illustration: Paletti Grafik

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Freibeuter und Piraten, setzt die Segel und stecht in See! Denn auf einer fernen Insel lockt ein sagenhafter Goldschatz. Doch der wird von dem riesigen Kraken Titus Tentakel bewacht. Jeden Tag verscheucht er die frechen Piraten-Affen, die seine Goldmünzen stehlen wollen. Also segelt lieber vorsichtig um Titus Tentakel herum. Denn wenn er euch entdeckt, streckt er seine Krakenarme auch nach euch aus und wirbelt alles durcheinander ...

Spielinhalt

1 Spielplan Meer, 1 Titus Tentakel, 8 Schiffe (je 2 Schiffe pro Farbe), 9 Münzen, 1 Farbwürfel, 2 Felsen zum Einstecken

Spielvorbereitung

Titus Tentakel ist schnell aufgebaut. Ihr müsst nur:

- den Spielplan zusammen mit Titus Tentakel und den Felsen zum Einstecken anheben,
- die Schiffe, die Münzen und den Farbwürfel aus der Schachtel nehmen,
- den Spielplan wieder zurück in die Schachtel legen,
- die Felsen in die Schlitzlöcher und Titus Tentakel in das Loch in der Mitte des Spielplans stecken,
- die beiden Schiffe eurer Farbe aufs Startfeld stellen, alle Münzen auf das Schatzfeld legen und
- den Farbwürfel bereithalten.

Nicht benötigte Schiffe lasst ihr in der Schachtel. Und schon kann's losgehen!





Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer die längsten Tentakelarme hat, darf als Erster mit dem Farbwürfel würfeln und eines seiner beiden Schiffe auf den Farbfeldern durch die wogende See zur Schatzinsel ziehen.



Zugregeln

- Du ziehst immer in Pfeilrichtung bis zum nächsten freien Farbfeld der gewürfelten Farbe.
 - Auf jedem Farbfeld darf immer nur ein Schiff stehen.
 - Ist kein Farbfeld mit der gewürfelten Farbe vor dir frei, ziehst du gleich bis zur Schatzinsel (siehe **Schatzinsel**).
 - Wenn du Rot gewürfelt hast, musst du nach deinem Zug noch Titus Tentakel wecken (siehe **Titus Tentakel**).
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Titus Tentakel

Hast du Titus Tentakel geärgert, wirbelt er das Spiel gehörig durcheinander:

- Drehe Titus Tentakel auf dem Spielplan so, dass seine Krakenarme möglichst viele gegnerische Schiffe treffen können.
Tip: Die Schiffe hinter den eingesteckten Felsen sind sicher.
- Drücke auf den Kopf von Titus Tentakel. Dadurch fahren seine Krakenarme aus und stoßen die Schiffe von den Farbfeldern.
- Wird ein Schiff getroffen und liegt nach einem Angriff von Titus Tentakel ganz oder teilweise auf dem tieferliegenden Spielplan, müsst ihr es sofort zurück zum Start ziehen.
- Umgefallene oder verrutschte Schiffe, die den tieferliegenden Spielplan nicht berühren, stellt ihr wieder auf ihr Farbfeld.

Schatzinsel

Hast du die Schatzinsel erreicht, darfst du dort anlegen. Nimm dir eine Münze und lasse dein Schiff sofort von der Strömung weiter zum Startfeld treiben. Dafür musst du nicht würfeln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wer als Erster drei Münzen von der Schatzinsel bergen kann, hat das Spiel gewonnen und darf sich König der Piraten und Freibeuter nennen.

Titus Tentacle



A wildly turbulent fun die game for 2-4 daring pirates ages 4-99.

Author: Leo Colovini

Illustrations: Paletti Grafik

Length of the game: approx. 20 minutes

Pirates and buccaneers get ready to set sail for a faraway island said to hold a hidden treasure of immense wealth. But beware of the giant octopus that is guarding it. Everyday Titus Tentacle scares off the brazen little pirate monkeys who are out to steal his gold coins. Be careful to sail clear of Titus Tentacle, because if he does catch you, he will stretch out his long octopus arms and knock everything over within his reach.

Contents

1 deep sea game board, 1 Titus Tentacle octopus, 8 ships (2 ships per color), 9 coins, 1 color die, 2 rock island cards

Getting started

Setting up Titus Tentacle is easy, all you have to do is:

- lift the game board along with Titus Tentacle and the rock island cards out of the game box,
- remove the pirate ships, coins and color die,
- re-insert the game board into the box,
- insert the rock island cards into their slots and Titus Tentacle into the hole at the center of the game board,
- put both of your same-colored ships on the starting position and all coins on the treasure island, and
- have the color die ready.

Leave the unused ships in the game box. Now you are ready to play!



How to Play

Take turns in a clockwise direction. Whoever has the longest arms gets to roll the color die first, move one of his ships along on the colored wavy waters around the octopus and continue ahead towards the treasure island.



Rules for Moving your Ship

- Always move your ship, in the direction of the arrow, to the next free color wave as shown on the color die.
- No more than one ship may occupy a color wave space at any one time.
- If there are no more matching color waves to move to that are ahead of your ship, then you are lucky and can move your ship all the way to the treasure island (see **Treasure Island**)
- If you roll the color red, you have to wake up Titus Tentacle! Move your ship forward and perform the Titus Tentacle action (see **Titus Tentacle**).

Then it's the next player's turn.

Titus Tentacle

If you roll red and disturb **Titus Tentacle**:

- Randomly turn the **Titus Tentacle** to where you think you'd like him. The goal is to make his long octopus tentacle arms knock over as many enemy ships as possible. Note: Ships protected behind the cut-out rocks will always be safe from Titus's reach.
- Press down quickly on **Titus Tentacle's** head! This will make him extend his arms and knock out pirate ships from their color wave spaces.
- If a ship has been hit and is lying completely or partially on the game board or even it falls off the board, it must then be moved back to the beginning of the game at the starting position.
- Ships that have been tipped over or pushed just slightly out of position, but are **not** touching the lower part of the game board (off the color waves) may be turned upright again back onto their colored wave spaces.

Treasure Island

If your pirate ship reaches the treasure island you are lucky; you now earn the right to dock your ship and take a coin. Then allow your pirate ship to gently drift back to the starting position. You do not need to roll the die. It is then the next player's turn.

End of game

The first player to collect three coins from treasure island wins the game and has thus earned the title: King of the Pirates.

Titus Tentacules

Un jeu de collecte palpitant à vous faire tomber à la renverse, pour 2 à 4 pirates rusés comme des singes de 4 à 99 ans.

Auteur: Leo Colovini

Illustration: Paletti Grafik

Durée de la partie: 10 - 15 minutes

Flibustiers et pirates du monde entier, venez hisser les voiles et prendre le large sur une île lointaine, un fabuleux trésor de pièces d'or vous attend ! Mais il est bien gardé par une pieuvre géante nommée Titus Tentacules. Tous les jours, elle chasse les malicieux singes-pirates qui veulent lui voler ses pièces d'or. Naviguez donc prudemment autour de Titus Tentacules, car si elle vous découvre, elle déploie d'un coup ses tentacules pour vous attraper et provoque ainsi un infernal tourbillon.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu « mer », 1 Titus Tentacules, 8 bateaux (2 par couleur), 9 pièces, 1 dé multicolore, 2 rochers à emboîter

Préparatifs

Titus Tentacules est vite assemblé. Pour cela, il faut:

- soulever le plateau de jeu, avec Titus Tentacules et les rochers,
- sortir de la boîte les bateaux, les pièces et le dé,
- reposer le plateau de jeu dans la boîte,
- emboîter les rochers dans les fentes et Titus Tentacules dans le trou au milieu du plateau de jeu,
- poser les deux bateaux de votre couleur sur la case de départ, mettre toutes les pièces sur la case du trésor et
- préparer le dé.

Les bateaux dont vous n'aurez pas besoin sont laissés dans la boîte. Et voilà, c'est parti !



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura les plus grands bras-tentacules commence en lançant le dé et en avançant un de ses deux bateaux sur les cases de couleur pour voguer sur la mer en direction de l'île au trésor.



Règles pour avancer ses bateaux

- Tu avances toujours dans le sens de la flèche jusqu'à la prochaine case libre de la couleur du dé.
 - Sur chaque case de couleur, il ne doit y avoir qu'un seul bateau.
 - Si aucune case de la couleur du dé n'est libre, tu avances alors directement jusqu'à l'île au trésor (voir **Île au trésor**).
 - Si le dé indique la couleur rouge, tu dois réveiller Titus Tentacules après avoir avancé ton bateau (voir **Titus Tentacule**).
- C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Titus Tentacule

Si tu as dérangé Titus Tentacules, elle se déchaîne en créant un infernal tourbillon :

- Fais tourner Titus Tentacules sur le plateau de jeu de manière à ce que ses tentacules touchent le plus possible de bateaux de joueurs adversaires. **Astuce** : Les bateaux situés derrière les rochers sont à l'abri.
- Appuie sur la tête de Titus Tentacules : cela fait sortir ses tentacules qui éjectent les bateaux posés sur les cases de couleur.
- Quand un bateau est touché et se retrouve, après l'attaque de Titus Tentacules, entièrement ou en partie sur le plateau de jeu situé plus bas, on le ramène tout de suite à la case de départ.
- Les bateaux renversés ou déplacés, qui ne touchent pas le plateau de jeu **plus bas**, sont remis sur leur case de couleur correspondante.

Île au trésor

Quand tu atteins l'île au trésor, tu as le droit d'y accoster. Prends une pièce et laisse ton bateau aller de nouveau sur la case de départ en étant entraîné par le courant. Pour cela, tu ne lances pas le dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Celui qui pourra récupérer en premier trois pièces d'or du trésor, gagne la partie et se fait couronner « roi des pirates et flibustiers ».

Titus Tentakel

Een spannend dobbelspel voor 2 - 4 apesterke piraten van 4 - 99 jaar om van achterover te slaan.

Auteur: Leo Colovini

Illustraties: Paletti Grafik

Speelduur: 10 - 15 minuten

Vrijbuiters en piraten, hijs de zeilen en kies zee, want op een ver eiland lokt een fabelachtige gouden schat! Die schat wordt nauwlettend door de reuzeninktvis Titus Tentakel bewaakt. Elke dag jaagt hij de brutale piratenapen weg die zijn goudstukken willen stelen. Iedereen kan dus maar beter voorzichtig om Titus Tentakel heen zeilen. Als hij de schepen echter toch ontdekt, strekt hij zijn tentakels uit en gooit alles overhoop...

Spelinhoud

1 spelbord zee, 1 Titus Tentakel, 8 schepen (2 schepen per kleur), 9 munten, 1 kleurendobbelsteen, 2 rotsen om in te steken

Spelvoorbereiding

Titus Tentakel is snel opgebouwd. Jullie moeten alleen:

- het spelbord samen met Titus Tentakel en de insteekbare rotsen optillen,
- de schepen, de munten en de kleurendobbelsteen uit de doos halen,
- het spelbord weer terug in de doos leggen,
- de rotsen in de sleuven en Titus Tentakel in het gat midden op het spelbord steken,
- de twee schepen van jullie kleuren op het startveld zetten, alle munten op het startveld leggen en
- de kleurendobbelsteen klaarleggen.

Schepen die niet worden gebruikt, blijven in de doos. En dan gaat het beginnen!



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de langste vangarmen heeft, mag als eerste met de kleurendobbelsteen gooien en één van zijn twee schepen langs de kleurenvelden over de woelige baren naar het schateiland verzetten.



Regels voor het zetten

- Je zet altijd in de richting van de pijl tot het eerstvolgende vrije veld met de gegooide kleur.
 - Op een kleurenveld mag altijd maar één schip staan.
 - Als er geen vrij veld met de gegooide kleur meer vóór je ligt, zet je meteen tot bij het schateiland (zie **schateiland**).
 - Als je rood hebt gegooid, moet je na je zet ook Titus Tentakel wakker maken (zie **Titus Tentakel**).
- Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Titus Tentakel

Als je Titus Tentakel boos hebt gemaakt, gooit hij het spel helemaal overhoop:

- draai Titus Tentakel op het spelbord rond, zodat zijn tentakels zo veel mogelijk schepen van je tegenspelers kunnen raken.
Tip: De schepen achter de in het spelbord gestoken rotsen zijn veilig.
- Druk op de kop van Titus Tentakel. Hierdoor schieten zijn tentakels naar buiten en stoten de schepen van de kleurenvelden.
- Als een schip wordt geraakt en na een aanval van Titus Tentakel geheel of gedeeltelijk op het lagere deel van het spelbord ligt, moet het meteen terug naar het startveld.
- Omgevallen of verschoven schepen die het lagere deel van het spelbord **niet** aanraken, zetten jullie weer op hun kleurenveld.

Schateiland

Als je het schateiland hebt bereikt, mag je daar aanmeren. Pak een munt en laat je schip meteen met de stroom terug naar het startveld drijven. Daarvoor hoef je niet met de dobbelsteen te gooien. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Wie als eerste drie munten van het schateiland in veiligheid kan brengen, heeft het spel gewonnen en mag zich koning der piraten en vrijbuiters noemen.

Titus Tentáculus

Un "despampanante" juego de dados para 2 - 4 piratas monísimos de 4 a 99 años.

Autor: Leo Colovini

Ilustraciones: Paletti Grafik

Duración de una partida: 10 - 15 minutos

¡Piratas y filibusteros, izad las velas y poned rumbo a alta mar! En una isla lejana hay un tesoro legendario. Pero ¡ajo! El tesoro está vigilado por el gigantesco pulpo Titus Tentáculus. Cada día ahuyenta a los monos-pirata descarados que quieren robarle las monedas de oro. Así que lo mejor será navegar prudentemente dando vueltas en torno a Titus Tentáculus. Y es que si os descubre, extenderá entonces sus tentáculos también hacia vosotros y os hará zozobrar con potentes remolinos...

Contenido del juego

1 tablero de juego: el mar, 1 Titus Tentáculus, 8 barcos (2 barcos de cada color), 9 monedas, 1 dado de colores, 2 rocas para insertar

Preparativos

Titus Tentáculus se monta en un plisplás, sólo tenéis que:

- levantar el tablero de juego junto con Titus Tentáculus y las rocas para insertar,
- sacar de la caja los barcos, las monedas y el dado de colores,
- volver a colocar el tablero de juego dentro de la caja,
- insertar las rocas en las ranuras y a Titus Tentáculus en el agujero del centro del tablero de juego,
- situar los dos barcos de vuestro color en la casilla de salida, poner todas las monedas en la casilla del tesoro y
- tener preparado el dado de colores.

Dejad en la caja los barcos que no necesitéis. ¡Y ya puede comenzar la función!



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Quien tenga los tentáculos más largos comenzará la partida tirando el dado de colores y moverá uno de sus dos barcos sobre las casillas de colores a través del mar embravecido, en dirección a la isla del tesoro.



Reglas para mover

- Te desplazará siempre en la dirección de la flecha y avanzarás hasta la siguiente casilla libre del color que te ha salido en el dado.
- En cada casilla de colores sólo puede haber un barco.
- Si no hay ninguna casilla libre del color que te ha salido en el dado, entonces te desplazará directamente a la isla del tesoro (véase **Isla del tesoro**).
- Si te sale el color rojo en el dado, tendrás que despertar a Titus Tentáculos después de haber movido tu barco (véase **Titus Tentáculos**).

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Titus Tentáculos

Si has enfadado a Tentáculos, entonces él arremolinará la partida:

- Gira a Titus Tentáculos sobre el tablero de modo que sus tentáculos puedan alcanzar el mayor número de barcos de los adversarios. **Atención:** Los barcos que están detrás de las rocas insertadas se encuentran a salvo.
- Presiona la cabeza de Titus Tentáculos. Al hacerlo, se desplegarán sus tentáculos y sacará a los barcos de las casillas de colores.
- Si un barco resulta tocado y después del ataque de Titus Tentáculos queda parcial o totalmente en el exterior del recorrido, tendréis que colocarlo inmediatamente en la casilla de salida.
- Los barcos tumbados o desplazados, pero que **no** toquen la parte exterior del recorrido, los colocaréis de nuevo en la casilla de color en la que se encontraba.

Isla del tesoro

Cuando llegues a la isla del tesoro, podrás atracar en ella. Coge una moneda y deja que la corriente te lleve de nuevo hasta la casilla de salida. Para alcanzarla no tendrás que tirar el dado. A continuación le toca el turno al siguiente jugador.

Final del juego

Gana la partida el primero en conseguir recuperar tres monedas de la isla del tesoro y podrá proclamarse ante todos como el rey de los piratas y de los filibusteros.

Attenti al tentacolo

Un travolgente gioco con il dado per 2- 4 scimmiette pirata da 4 a 99 anni.

Autore: Leo Colovini

Illustrazioni: Paletti Grafik

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Pirati e filibustieri, issate le vele e prendete il largo! Su un'isola lontana vi aspetta un favoloso forziere pieno d'oro. Ma il tesoro è sorvegliato da una gigantesca piovra, Tito Tentacolo, che ogni giorno scaccia le spalvalde scimmiette pirata che vogliono rubare le sue preziose monete. Quando navigate intorno a Tito Tentacolo, siate prudenti. Perché, se vi scopre, allungherà i suoi tentacoli anche verso di voi, travolgendo ogni cosa...

Dotazione del gioco

1 tabellone mare, 1 Tito Tentacolo, 8 navi (2 per colore), 9 monete, 1 dado dei colori, 2 scogli inseribili

Preparazione del gioco

Tito Tentacolo si prepara velocemente. Dovete solo:

- sollevare il tabellone, insieme a Tito Tentacolo e agli scogli inseribili,
- prelevare dalla scatola le navi, le monete e il dado dei colori,
- rimettere il tabellone nella scatola,
- inserire gli scogli nelle fessure e Tito Tentacolo nel foro al centro del tabellone,
- posizionare le due navi del colore scelto nella casella di partenza, sistemare tutte le monete nella casella del tesoro e
- preparare il dado dei colori.

Lasciare nella scatola le navi in eccesso. Pronti a salpare!



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi ha i tentacoli (braccia) più lunghi può tirare per primo il dado dei colori e muovere una delle sue due navi sulle caselle colorate che, attraverso il mare ondeggiante, portano all'isola del tesoro.



Regole per muovere le navi

- Ti devi muovere, sempre in direzione della freccia, fino alla successiva casella colorata libera del colore ottenuto con il dado.
 - Ogni casella colorata può ospitare sempre solo una nave.
 - Se davanti a te non vi sono caselle colorate libere del colore ottenuto con il dado, vai direttamente all'isola del tesoro (vedi sezione **Isola del tesoro**).
 - Se il dado mostra il colore rosso, dopo aver mosso la tua nave devi svegliare Tito Tentacolo (vedi "**Tito Tentacolo**").
- Ora il turno passa al giocatore seguente, che tira il dado.

Tito Tentacolo

Se hai fatto arrabbiare Tito Tentacolo, lui stravolgerà completamente il gioco:

- gira Tito Tentacolo sul tabellone in modo che i suoi tentacoli possano colpire il maggior numero possibile di navi avversarie.
Suggerimento: le navi dietro agli scogli inseriti sul tabellone sono al sicuro.
- Schiaccia la testa di Tito Tentacolo. I suoi tentacoli escono e colpiscono le navi sulle caselle colorate.
- Se una nave è colpita e dopo l'attacco di Tito si ritrova in parte o interamente sulla parte bassa del tabellone, fuori dal percorso, dovete riportarla subito indietro, fino alla casella di partenza.
- Rimettete le navi ribaltate o scivolote, che non toccano la parte bassa del tabellone, sulle loro caselle colorate.

Isola del tesoro

Quando hai terminato il percorso (hai raggiunto l'ultima casella verde o non hai davanti a te, prima della fine del percorso, caselle libere del colore uscito), hai raggiunto l'isola del tesoro. Prendi una moneta e lascia subito che la corrente riporti la nave alla casella di partenza. Non tirare il dado. Ora il turno passa al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Chi per primo recupera tre monete dall'isola del tesoro vince il gioco e viene dichiarato re dei pirati e dei filibustieri.

 **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.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

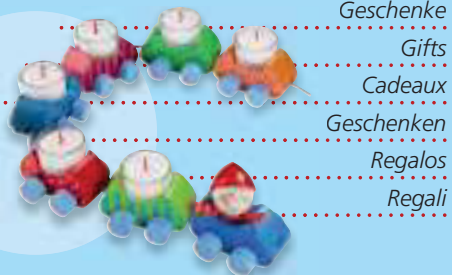
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



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

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 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 !

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!

HABA®

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

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