



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

MONSTER TORTE



Monster Bake • Le goûter des monstres • Monstertaart
La tarta de los monstruos • Mostri pasticciari

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Monstertorte

Ein monsterschnelles Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Stefanie Rohner und Christian Wolf

Illustration: Felix Scheinberger

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

In der Monsterküche geht es drunter und drüber: Es wird gerührt und geknetet, gewogen und probiert. So, noch ein bisschen Butter, die Eier, und hat schon jemand Zucker in den Teig gerührt? „Haaatschi!“, niest das Monster Fridolin und verschwindet in einer großen Mehlwolke.

Doch oje, da plumpst das Glas mit den bunten Zuckerkugeln mitten in die Rührschüssel ... Können ihr den Monsterbäckern helfen, die Törtchen doch noch richtig zu verzieren?

Spielinhalt

- 1 Teigschüssel (= Schachtelboden)
- 4 Kochlöffel
- 4 Holzschälchen
- 30 Zuckerkugeln aus Holz in 6 Farben
- 20 Törtchenkarten
- 4 Anti-Rutsch-Noppen

Spielidee

Auf den Törtchenkarten sind verschiedenfarbige Zuckerkugeln abgebildet. Ihr rührt alle gleichzeitig mit euren Löffeln in der Teigschüssel und versucht, so schnell wie möglich die richtigen Kugeln herauszulöffeln. Doch nur der Schnellste bekommt die Törtchenkarte als Belohnung.





Spielvorbereitung

Als Spielfläche eignet sich am besten ein glatter Tisch ohne Tischdecke. Der Schachtelboden ist die Teigschüssel. Damit diese nicht so leicht verrutscht, klebt ihr vor dem ersten Spiel die vier Anti-Rutsch-Noppen in die Ecken der Unterseite der Schachtel.

Alle 30 Zuckerkugeln kommen in die große Teigschüssel im Schachtelboden. Jeder Spieler nimmt sich einen Kochlöffel und ein Holzschälchen. Mischt die Törtchenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Wer am schnellsten drei Zutaten für einen Kuchen nennen kann, darf beginnen und die oberste Törtchenkarte aufdecken.

Lege sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie gut sehen können. Die Karte zeigt, welche Zuckerkugeln ihr zum Dekorieren des Törtchens sammeln müsst.

Nehmt eure Kochlöffel in eine Hand. Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, ruft: „Auf die Monstertorte, fertig, los!“. Jetzt versucht ihr gleichzeitig und so schnell wie möglich die farblich entsprechenden Zuckerkugeln aus der großen Teigschüssel zu löffeln und in euer Holzschälchen zu balancieren.

Dabei dürft ihr die andere Hand nicht zu Hilfe nehmen!

Wer versehentlich eine falsche Zuckerkugel in sein Schälchen gelöffelt hat, muss alle Kugeln, die bereits in seinem Schälchen sind, sofort wieder in die Teigschüssel schütten.

Wer zuerst alle Kugeln der Törtchenkarte in seinem Holzschälchen hat, ruft laut „Monsterstopp!“. Sofort legen alle Spieler ihren Kochlöffel ab. Zur Belohnung bekommst du die Törtchenkarte und legst sie verdeckt zur Seite. Sollte jemand einmal fälschlicherweise „Monsterstopp!“ rufen, so bekommen alle anderen Spieler eine Törtchenkarte vom Stapel geschenkt.

Alle 30 Zuckerkugeln, kommen wieder zurück in die große Teigschüssel.

Der Spieler, der zuletzt eine Törtchenkarte gewonnen hat, deckt eine neue Karte für die nächste Runde auf. Alle schauen sich die Karte an, nehmen ihren Kochlöffel in die Hand und wieder heißt es: „Auf die Monstertorte, fertig, los!“

Spielende

Wer zuerst fünf Törtchenkarten gesammelt hat, ist der beste Monsterbäcker und gewinnt das Spiel.

Monster Bake

A monstrously fast game of skill for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Authors: Stefanie Rohner and Christian Wolf
Illustrations: Felix Scheinberger
Length of the Game: 10 - 15 min.

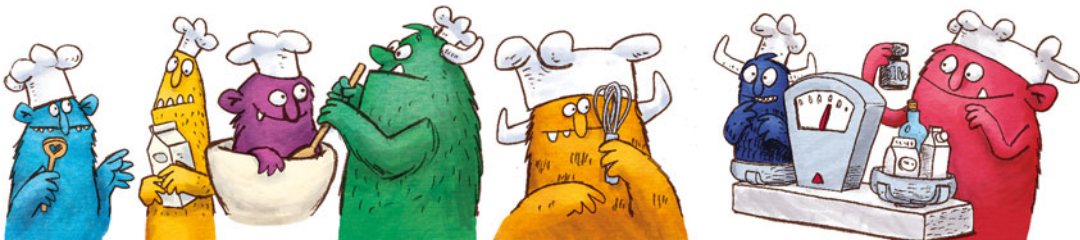
In the monster kitchen everything is topsy turvy. The ingredients must be stirred and kneaded, weighed and tested. A little bit more butter, eggs and has any one added sugar to the mix already? Aaachooo! sneezes the monster Fridolin, disappearing into a large cloud of flour. Oh dear, there plops the glass with the colorful sugar balls in the middle of the mixing bowl... Can you help the Monster baker decorate the cake properly?

Contents

- 1 baking bowl (= box base)
- 4 cooking spoons
- 4 wooden bowls
- 30 wooden sugar balls in 6 colors
- 20 cake cards
- 4 anti-slip-patches

Game Idea

The cake cards have illustrations of many colored sugar balls. Players stir the sugar balls in the mixing bowl with your cooking spoons at the same time and try as fast as possible to spoon out the right balls. Only the fastest one will receive the cake card as a reward.



Preparation of the Game

The best place to play is on a flat table without a tablecloth. The base of the cardboard box becomes the mixing bowl. So that it doesn't slip about so easily, stick the four anti-slip-patches underneath the four corners of the box before the first game.

All 30 sugarballs come in the big mixing bowl in the box base. Each player takes a cooking spoon and a wooden bowl. Shuffle the cake cards and place them ready in a pile.

How to Play

Whoever is quickest at naming three ingredients for a cake should begin and turn over the first cake card.

Place it face up on the table so that the other players can see it clearly. The card shows, which sugar balls you have to collect in order to decorate the cake.

Take your cooking spoon in one hand. The player who uncovered the card, shouts: "To the monster cake, ready, steady, go!". Now you all try at the same time and as fast as you can to spoon up the corresponding sugar ball from the mixing bowl, balancing it on the large cooking spoon until you reach your wooden bowl. You may only use one hand!

Whoever, by mistake, places a wrong sugar ball in his wooden bowl must immediately return any balls that were already in his bowl to the mixing bowl.

Whoever is the first to have all the balls on the cake card in his wooden bowl shouts out loud "Monster stop!". Immediately all players should put down their cooking spoons. As a reward he receives the cake card and places it face down beside him. If anybody shouts "Monster stop!" at the wrong time, all the other players are given a cake card from the pile.

All 30 sugar balls are placed back in the large mixing bowl.

The last player to have won a cake card uncovers a new card for the next round. All the players look at the card, pick up their cooking spoons and once again shout "To the monster cake, ready, steady, go!".

End of the Game

The first player to collect five cake cards is the best Monster baker and the winner of the game.

Le goûter des monstres



Un monstrueux jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Stefanie Rohner et Christian Wolf

Illustration : Felix Scheinberger

Durée de la partie : 10 - 15 minutes

Dans la cuisine des monstres, tout est sens dessus dessous : on mélange, prépare de la pâte, pèse et goûte pour préparer le goûter.

Encore un peu de beurre et des œufs ! Quelqu'un a déjà ajouté du sucre à la pâte ?

« Atchoum ! » éternue le monstre Freddy qui disparaît dans un nuage de farine. Et voilà le paquet de boules de sucre renversé au beau milieu du récipient....

Pourrez-vous aider les monstres pâtisseries à réussir quand même la décoration des tartes ?

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 1 récipient (= fond de la boîte)
- 4 cuillères en bois
- 4 coupelles en bois
- 30 boules de sucre en bois, dans 6 couleurs différentes
- 20 cartes de tarte
- 4 pastilles antidérapantes

Idée

Sur les cartes de tartes, il y a des boules de sucre de différentes couleurs. Vous touillez tous en même temps dans le récipient avec vos cuillères et essayer de récupérer les bonnes boules le plus vite possible. Seul le plus rapide récupérera la carte de tarte.



Préparatifs

Jouer de préférence sur une table lisse sans nappe. Le fond de la boîte est le récipient pour préparer de la pâte. Pour éviter qu'il ne bouge, coller les pastilles antidérapantes dans les coins sur le dessous de la boîte avant de jouer pour la première fois.

Mettre les 30 boules de sucre dans le récipient. Chaque joueur prend une cuillère en bois. Mélanger les cartes de tarte et les empiler faces cachées.

Déroulement de la partie

Celui qui nommera le plus vite trois ingrédients nécessaires pour faire un gâteau a le droit de commencer. Il retourne la carte posée en haut de la pile de cartes de tarte.

Pose la carte sur la table, face visible, de manière à ce que tous les joueurs puissent bien la voir. La carte indique quelles boules de sucre doivent être récupérées pour décorer la tarte.

Chacun prend sa cuillère en main. Le joueur qui a retourné la carte dit : « A vos cuillères, prêts, partez ! » Vous essayez alors tous ensemble et le plus vite possible d'attraper les boules de sucre aux couleurs correspondantes pour les déposer ensuite dans votre coupelle à l'aide de la cuillère. Vous ne prenez qu'une seule main pour attraper les boules !

Celui qui met une boule de la mauvaise couleur dans sa coupelle doit remettre dans le récipient toutes les boules qu'il avait déjà récupérées.

Celui qui récupère en premier toutes les boules indiquées sur la carte de tarte dit tout fort « Stop les monstres ! ». Tous reposent leur cuillère. En récompense, le joueur récupère la carte de tarte et la pose de côté, face cachée. Si un joueur dit « Stop les monstres ! » par erreur, les autres joueurs remportent alors une carte de tarte de la pile.

Les 30 boules de sucre sont remises dans le récipient.

Le joueur qui a récupéré une carte de tarte en dernier retourne une nouvelle carte pour le tour suivant. Tous regardent la carte, prennent leur cuillère en main et c'est reparti pour un tour !

Fin de la partie

Celui qui récupérera cinq cartes de tarte en premier est le meilleur monstre pâtissier et gagne la partie.

Monstertaart



Een monsterlijk snel behendigheids spel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar

Auteurs: Stefanie Rohner en Christian Wolf

Illustraties: Felix Scheinberger

Speelduur: 10 - 15 min.

In de monsterkeuken loopt alles in het honderd: er wordt geroerd en gekneed, gewogen en geproefd.

Zo, nu nog een beetje boter, eieren en heeft er al iemand suiker door het deeg gemengd? "Haaatsjie!", niest het monster Frederik en verdwijnt in een grote wolk meel. Maar o jee, daar valt het glas met gekleurde suikerballetjes midden in de beslagkom... Kunnen jullie de monsterbakkers helpen om de gebakjes toch nog mooi te versieren?

Spelinhoud

- 1 beslagkom (= bodem van de doos)
- 4 keukenlepels
- 4 houten schaaltes
- 30 houten suikerballetjes in 6 kleuren
- 20 gebakskarten
- 4 antislipnoppen

Spelidee

Op de gebakjeskanten staan suikerballetjes in verschillende kleuren afgebeeld. Jullie roeren allemaal tegelijk met jullie lepels in de beslagkom en proberen om zo snel mogelijk de juiste balletjes eruit te lepelen. Maar alleen de snelste krijgt het gebakskantje als beloning.



Spelvoorbereiding

Als speelveld is het best een vlakke tafel zonder tafelkleed geschikt. De bodem van de doos is de beslagkom. Om deze niet weg te laten glijden, plakken jullie voor het eerste spel de vier antislipnoppen op de hoeken aan de onderkant van de doos.

Alle 30 suikerballetjes gaan in de grote beslagkom in de bodem van de doos. Elke speler pakt een kooklepel en een houten schaalpje. Schud de gebakskarten en leg ze verdekt op een stapel klaar.

Spelverloop

Wie het snelst drie ingrediënten van een taart kan opnoemen, mag beginnen en de bovenste gebakskart omdraaien.

Leg deze open op tafel zodat alle spelers de kaart goed kunnen bekijken. Hierop is te zien welke suikerballetjes jullie moeten verzamelen om het gebakje te versieren.

Neem jullie kooklepels in een hand. De speler die de kaart heeft omgedraaid, roept: "Op jullie taarten, klaar? Af!" Nu probeert iedereen tegelijk zo snel mogelijk de suikerballetjes met de bijpassende kleuren uit de grote beslagkom te lepelen en voorzichtig in zijn/haar houten schaalpje te leggen.

Daarbij mogen jullie niet je andere hand gebruiken!

Wie per ongeluk een verkeerd suikerballetje in het schaalpje heeft gelepeld, moet alle balletjes die al in zijn schaalpje liggen onmiddellijk weer in de beslagkom doen.

Wie als eerste alle balletjes van de gebakskart in zijn/haar houten schaalpje heeft, roept hard "Monsterstop!" Onmiddellijk leggen alle spelers hun kooklepel neer. Als beloning krijg je het gebakskartje en leg je het omgekeerd opzij. Als iemand ten onrechte "Monsterstop!" heeft geroepen, krijgen alle andere spelers een gebakskartje cadeau.

Alle 30 suikerballetjes worden opnieuw in de grote beslagkom gedaan.

De speler die als laatste een gebakskartje heeft gewonnen, draait een nieuwe kaart van de stapel om, voor de volgende ronde. Iedereen bekijkt het kaartje, neemt de kooklepel in de hand en dan gaat het opnieuw van: "Op jullie taarten, klaar? Af!"

Einde van het spel

Wie als eerste vijf gebakskartjes heeft verzameld, is de beste monsterbakker en wint het spel.

La tarta de los monstruos



Un juego de habilidad monstruosamente rápido para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Stefanie Rohner y Christian Wolf

Ilustraciones: Felix Scheinberger

Duración de una partida: 10 - 15 min.

En la cocina de los monstruos hay mucho movimiento. Se remueve y se amasa, se pesa y se prueba el gusto que tiene la masa.

Bueno, hace falta un poquito más de mantequilla, y huevos. ¿Ha echado alguien ya el azúcar a la masa? «¡Aachiiss!» estornuda el monstruo Fridolín desapareciendo entre una enorme nube de harina. Pero ¡vaya por Dios!, ahora se ha caído el tarro con las guindas de colores en medio del bol para mezclar... ¿Podéis ayudar a los monstruos cocineros a decorar las tartaletas como es debido?

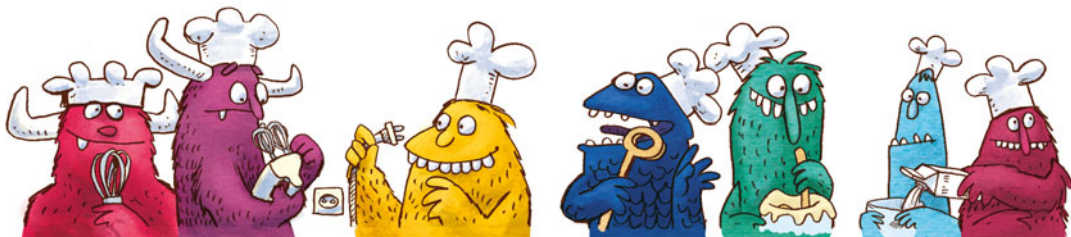
Contenido del juego

- 1 bol de la masa (= parte inferior de la caja)
- 4 cucharas de palo
- 4 cuencos de madera
- 30 guindas de madera en 6 colores
- 20 cartas de tartaletas
- 4 botones antideslizantes

El juego

En las cartas de tartaletas aparecen dibujadas unas guindas de diferentes colores. Todos removéis al mismo tiempo con vuestras cucharas en el bol de la masa e intentáis sacar lo más rápidamente posible con ellas las guindas señaladas en el dibujo. Sólo el más rápido se llevará de premio la carta de tartaleta.

ESPAÑOL



Preparativos

La mejor superficie para este juego será una mesa lisa sin mantel. La parte inferior de la caja del juego es el bol de la masa. Para que éste no se deslice fácilmente, pegad los cuatro botones antideslizantes en las esquinas de la parte de abajo de la caja antes de jugar por primera vez.

Se meten las 30 guindas en el gran bol de la masa. Cada jugador coge una cuchara de palo y un cuenco de madera. Barajad las cartas de tartaleta y ponedlas boca abajo formando un mazo.

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que más rápidamente sepa decir tres ingredientes para hacer un pastel. Da la vuelta a la primera carta de tartaleta.

Ponla boca arriba encima de la mesa de manera que todos los jugadores puedan verla bien. La carta muestra qué guindas tenéis que reunir para decorar la tartaleta.

Coged vuestra cuchara de palo con una mano. El jugador que ha dado la vuelta a la carta exclama: «¡A la tarta de los monstruos, listos, ya!». Ahora intentaréis todos a la vez y lo más rápidamente posible transportar con la cuchara de palo las guindas del color correspondiente desde el gran bol de la masa a vuestros cuencos de madera, haciendo equilibrio con la cuchara. ¡No podéis valer os en ningún momento de la otra mano!

Quien por descuido haya puesto una guinda equivocada en su cuenco tendrá que volver a volcar inmediatamente en el bol de la masa las guindas que ya tenía en su cuenco.

El primero que consiga reunir en su cuenco las guindas mostradas en la carta de la tartaleta exclamará en voz alta «¡Alto, monstruos!». Todos los jugadores dejarán la cuchara de palo en ese mismo instante.

De premio recibirás esa carta de tartaleta y la pondrás boca abajo a un lado. Si algún jugador exclama equivocadamente «¡Alto, monstruos!», los demás jugadores recibirán una carta de tartaleta del mazo.

Se devuelven las 30 guindas al gran bol de la masa.

El último jugador en ganar una carta de tartaleta dará la vuelta a una carta de tartaleta para la siguiente ronda. Todos miran atentamente la carta, agarran sus cucharas de palo y se exclama de nuevo: «¡A la tarta de los monstruos, listos, ya!».

Final del juego

Gana la partida el primer jugador que consigue reunir cinco cartas de tartaleta, convirtiéndose así en el mejor cocinero monstruo.

Mostri pasticceri



Un gioco di abilità di mostruosa velocità per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Stefanie Rohner e Christian Wolf
Illustrazioni: Felix Scheinberger
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Nella cucina dei mostri è tutto sottosopra: si mescola, si ammassa, si assaggia e si pesa. Allora, un altro poco di burro, uova... qualcuno ha già aggiunto lo zucchero? "Eccì!", starnutisce il mostro Frittella avvolto in una nuvola di farina. Mamma mia! Il recipiente con le palline di zucchero colorato cade giusto nel bel mezzo della scodella dell'impasto... Potete aiutare i mostri pasticceri a decorare come si deve le tortine?

Dotazione del gioco

- 1 scodella (= fondo della scatola)
- 4 mestoli
- 4 scodelline in legno
- 30 palline di zucchero in legno di sei colori
- 20 carte tortina
- 4 gommine antiscivolo

Idea e scopo del gioco

Sulle carte tortina sono raffigurate diverse palline di zucchero. Mescolate tutti insieme nella scodella con i vostri mestoli, cercando di pescare il più rapidamente possibile le palline giuste. Solo il più veloce riceverà in premio la carta tortina.



Preparazione del gioco

La miglior superficie per giocare è un tavolo liscio senza tovaglia. Il fondo della scatola è la scodella.

Perché non scivoli, prima di giocare incollate le quattro gommine antiscivolo agli angoli del fondo della scatola.

Mettete le 30 palline nella scodella-scatola. Ogni giocatore prende un mestolo e una scodellina. Mescolate le carte tortina e formate un mazzo coperto.

Svolgimento del gioco

Inizia e scopre la prima carta chi sa nominare più velocemente tre ingredienti per una torta.

La mette poi sul tavolo in modo visibile per tutti i giocatori. La carta indica quali palline dovete raccogliere per decorare la tortina.

Prendete in mano il mestolo. Il giocatore che ha scoperto la carta dà il via: "Per la torta, pronti, via!" Adesso cercate di pescare il più velocemente possibile le palline di colore corrispondente dalla scodella per metterle nella vostra scodellina.

Non potete usare l'altra mano!

Chi sbaglia e mette una pallina sbagliata nella sua scodellina, dovrà di nuovo versare nella scodella tutte le palline in suo possesso.

Chi per primo avrà raccolto tutte le palline della carta nella sua scodellina, esclamerà: "La torta è pronta!"

Tutti i giocatori depongono il mestolo. Se le palline saranno quelle giuste, avrai in premio la carta, che metterai da parte coperta. Se avrai sbagliato, tutti gli altri giocatori riceveranno in regalo una carta del mazzo.

Si rimettono poi tutte le 30 palline nella scodella.

Il giocatore che per ultimo ha vinto una carta ne scopre una nuova ed ha inizio un nuovo turno di gioco. Tutti osservano la carta, prendono il loro mestolo e iniziano a giocare.

Conclusione del gioco

Vince il gioco ed è il migliore mostro pasticciere chi raccoglie per primo cinque carte.



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 is 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 het nergens 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 algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

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 van-e raktáron 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

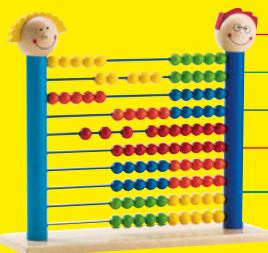
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

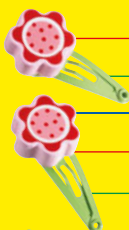
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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