



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



# RUMPEL RITTER



Knuckling Knights – the Duel  
Les chevaliers tumultueux – Le duel  
De stormloop – het duel  
Tumulto de caballeros: El duelo  
La torre dei cavalieri – Il duello

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010

# Rumpel-Ritter

## Das Duell

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Rumpel-Ritter von 4 - 99 Jahren.

- Spielidee:** Gunter Baars  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Es ist wieder soweit! Die Ritter haben sich auch dieses Jahr im Burghof von König Benjamin versammelt, um gegeneinander anzutreten. Heute soll der beste Rumpel-Ritter unter ihnen gefunden werden. Doch wer hat das meiste Geschick, um seine Gegner vom Turnierplatz zu schnippen?

### Spielinhalt

- 1 Turnierplatz
- 4 Ritter (Holzscheiben)
- 4 Schilde
- 12 Rumpeltaler
- 1 Bogen mit Ritter-Aufklebern
- 1 Spielanleitung



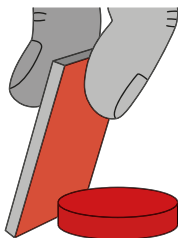


## Spielidee

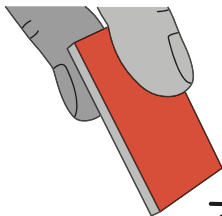
In jeder Duell-Runde treten zwei Rumpel-Ritter auf dem Turnierplatz gegeneinander an. Sie versuchen durch Schnippen des eigenen Ritters den Gegner vom Turnierplatz zu stoßen. Für jedes gewonnene Duell erhält der Sieger einen Rumpeltaler. Das Ziel des Spieles ist es, am Ende des Turniers die meisten Rumpeltaler zu besitzen.

## Vor dem ersten Spiel

- Klebt die Ritter-Aufkleber auf die farblich passenden Holzscheiben.
- Probiert anschließend das Schnippen der Ritter aus!



*Setzt das Schild hinter den Ritter.*



*Schiebt nun das untere Ende des Schildes mit Schwung nach vorn. Der Ritter saust los!*

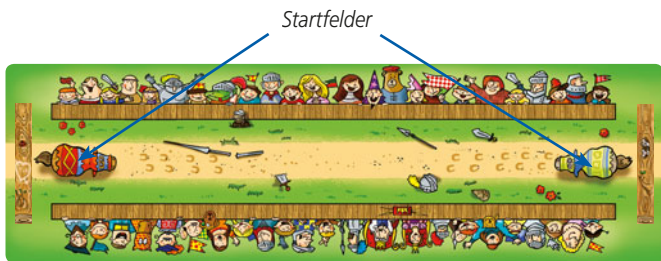


## Tipp:

Probiert ein paar Mal aus, in welche Richtung der Ritter rutscht, wenn ihr die Position des Schildes etwas verändert.

## Spielvorbereitung

Legt den Turnierplatz in die Tischmitte. Die Pferde auf dem Turnierplatz sind die Startfelder, auf die ihr eure Ritter zu Beginn jedes Duells legt.



Jeder Spieler nimmt sich den Ritter und das Schild einer Farbe. Die übrigen Ritter und Schilde kommen zurück in die Schachtel.

- Wenn ihr zu viert spielt, benötigt ihr alle Rumpeltaler.
- Spielt ihr zu dritt, nehmt ihr die Rumpeltaler der nicht gewählten Spielerfarbe aus dem Spiel.
- Spielt ihr zu zweit, gelten die Sonderregeln für zwei Spieler (siehe Seite 7)

Mischt die Rumpeltaler und stapelt sie verdeckt.

## Spielablauf

Deckt den obersten Rumpeltaler auf. Jeder Rumpeltaler zeigt zwei Schilde. Es treten immer die zwei Ritter der abgebildeten Schildfarben gegeneinander an. Sie werden auf die Startfelder des Turnierplatzes gelegt. Das obere Schild bestimmt den Startspieler.

Er schnippt einmal mit seinem Schild seinen Ritter vorwärts. Danach ist der Gegner mit Schnippen an der Reihe. Beide versuchen abwechselnd den gegnerischen Ritter vom Turnierfeld zu stoßen, ohne selbst dabei herunterzufallen.



### **Beispiel:**

*Es spielen der grüne und der rote Ritter gegeneinander. Der grüne Ritter beginnt.*

## Wichtige Turnierregeln

- Ein Duell ist gewonnen, wenn der gegnerische Ritter vom Turnierplatz gestoßen wird und der eigene Ritter auf dem Platz liegen bleibt.
- Schnippt man seinen eigenen Ritter vom Turnierplatz, hat man das Duell sofort verloren.
- Ein Ritter gilt als „vom Turnierfeld gestoßen“, sobald der Ritter die Tischplatte berührt.

Der Sieger des Duells erhält den aufgedeckten Rumpeltaler. Anschließend deckt ihr den nächsten Rumpeltaler auf und ein neues Duell beginnt.



## Spielende

Sind alle Duelle gespielt, gewinnt der Spieler mit den meisten Rumpeltalern. Er ist der beste Rumpel-Ritter. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Sonderregeln für zwei Spieler

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Grundregeln gespielt:

- Ihr benötigt alle Rumpeltaler. Die abgebildeten Schilde haben jetzt keine Bedeutung.
- Im ersten Duell beginnt der jüngere Ritter mit Schnippen. Beim nächsten Duell ist der ältere Ritter Startspieler.
- Der Sieger des Duells erhält einen Rumpeltaler.
- Das Turnier endet, sobald ein Spieler als Erster sechs Rumpeltaler sammeln konnte.



# Knuckling Knights

## The Duel



An exciting game of skill for 2 - 4 knuckling knights ages 4 - 99.

**Author:** Gunter Baars  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Here we go again! This year the knights have gathered once again in the castle yard of King Benjamin to joust against each other. The best knuckling knight has to be found today. But which player will be the most skilful at nudging their adversary from the tournament ground?

### Contents

- 1 tournament ground
- 4 knights (wooden disks)
- 4 shields
- 12 knuckling coins
- 1 sheet with stickers (knights)
- Set of game instructions



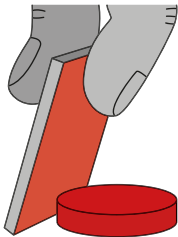


## Game Idea

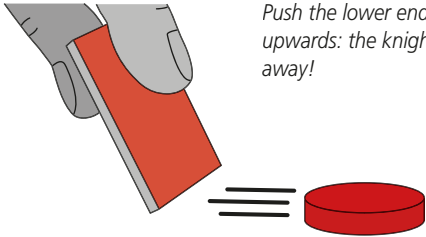
In each round two players compete against each other on the tournament ground. With their own knuckling knight, they try to nudge the adversary knight off the ground. For each duel won the winner gets a knuckling coin. The aim of the game is to collect the most knuckling coins.

### Before starting to play

- Apply the stickers (knights) to the wooden disks of the corresponding colors.
- Then practice nudging!



*Place the shield behind the knight.*



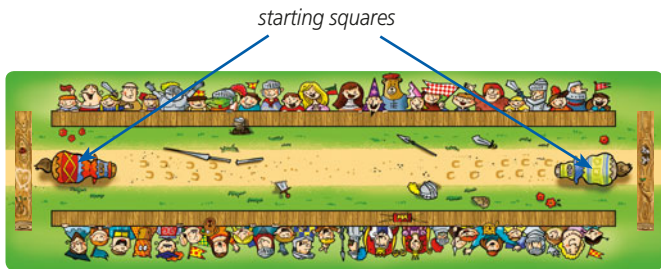
*Push the lower end of the shield upwards: the knight will zip away!*

## Hint:

Take several practice shots to see which direction the knight slides when you change the position of the shield.

## Preparation

Place the tournament ground in the center of the table. The horses are the starting squares for your knights. Place the knights there at the beginning of each tournament.



Each player takes a knight and shield of the same color.  
Any remaining knights and shields are returned to the box.

- If you are two players, you need all the knuckling coins.
- If you are three players, sort out all coins of the color not used for the duels.
- If you are two players, refer to the special rules for two players (page 13)

Shuffle the coins and put them in a pile facedown.



## How to Play

Turn over the knuckling coin on the top of the pile. The coins always show two shields. The duel is fought between the two knights of the colors shown. Place them on the starting squares of the tournament ground. The color of the upper shield determines the starting player. He nudges his knight once with the shield. Then it's the turn of the adversary. Both knights alternately try to nudge the adversary off the tournament ground without, of course, leaving it themselves.



### **Example:**

*The green and the red knight compete.  
The green knight starts.*

## Important tournament rules

- A duel is won as soon as the adversary knight has been pushed off the tournament ground and one's knight stays on the ground.
- If a player nudges his knight off the tournament ground he immediately has lost the tournament.
- A knight is considered "nudged off the ground" as soon as he touches the surface of the table.

The winner of the duel gets the knuckling coin face-up. Then the next coin is turned over and a new duel begins.

## End of the Game

As soon as all the duels have been fought the player who gathered the most knuckling coins wins. He is the best knuckling knight. In the case of a draw there are various winners.

## Special rules for two players

The rules of the basic game apply, except for the following changes:

- You need all the knuckling coins. The shields represented on them are of no importance.
- The younger player starts the first duel. The other knight starts the next duel.
- The winner of a duel gets a knuckling coin.
- The tournament ends as soon as a player has collected six knuckling coins.



# Les chevaliers tumultueux

## Le duel



Un passionnant jeu d'adresse pour 2 à 4 chevaliers tumultueux de 4 à 99 ans.

**Idée :** Gunter Baars  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

FRANÇAIS

Le grand jour est arrivé : les chevaliers sont de nouveau rassemblés dans la cour du château du roi Benjamin pour leur tournoi annuel ! C'est aujourd'hui que le meilleur d'entre eux va être désigné. Qui sera le plus adroit en expulsant ses adversaires hors du terrain de tournoi ?

### Contenu du jeu

- 1 terrain de tournoi
- 4 chevaliers
- 4 boucliers
- 12 pièces d'or
- 1 feuille avec autocollants de chevaliers
- 1 règle du jeu



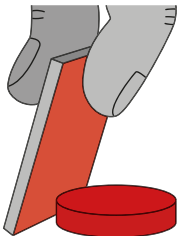
## Idée

Lors de chaque duel, deux chevaliers tumultueux s'affrontent sur le terrain de tournoi. En poussant son propre chevalier, chacun essaye de faire sortir son adversaire du terrain de tournoi. Pour chaque duel remporté, le gagnant est récompensé par une pièce d'or. Le but du jeu est d'en avoir le plus possible à la fin du tournoi.

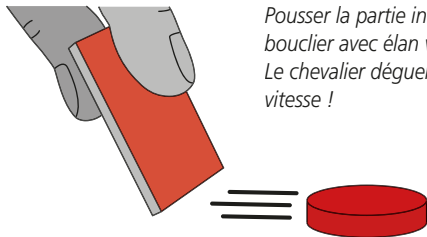
## Avant de jouer pour la première fois

- Coller les autocollants de chevaliers sur les plaquettes en bois de couleur.
- Ensuite, s'exercer à pousser les chevaliers !

FRANÇAIS



*Mettre le bouclier derrière le chevalier.*



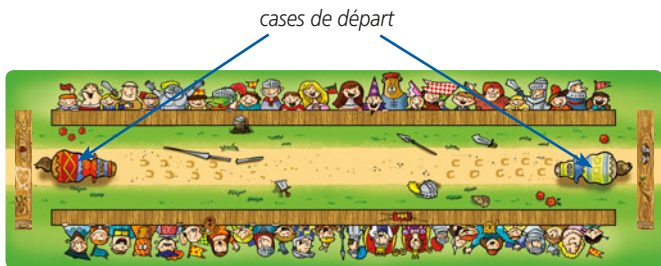
*Pousser la partie inférieure du bouclier avec élan vers l'avant. Le chevalier déguerpit à toute vitesse !*

## Conseil :

S'exercer plusieurs fois en changeant le bouclier de position pour modifier la direction de déplacement du chevalier.

## Préparatifs

Poser le terrain de tournoi au milieu de la table. Les chevaux représentés sur le terrain de tournoi sont les cases de départ sur lesquelles on pose les chevaliers au début de chaque duel.



Chaque joueur prend le chevalier et le bouclier d'une couleur. Les chevaliers et boucliers en trop sont remis dans la boîte.

- A quatre joueurs, prendre toutes les pièces d'or.
- A trois joueurs, retirer les pièces d'or de la couleur de jeu non utilisée.
- A deux joueurs, suivre les règles de jeu spéciales mentionnées ci-dessous (voir page 19).

Mélanger les pièces d'or et les empiler faces cachées.



## Déroulement de la partie

Retourner la pièce d'or posé en haut de la pile. Chaque pièce d'or représente deux boucliers. Les chevaliers dont les boucliers sont identiques à ceux de la pièce vont se battre en duel. Ils sont posés sur les cases de départ du terrain de tournoi. Le bouclier du haut indique quel joueur commence à jouer.

Avec son bouclier, ce joueur tape une fois contre son chevalier pour le faire avancer. Ensuite, c'est au tour de son adversaire de faire avancer son propre chevalier. Chaque joueur essaye à tour de rôle de faire sortir son adversaire du terrain de tournoi sans être lui-même expulsé.



FRANÇAIS



### **Exemple :**

*Le chevalier vert et le rouge combattent l'un contre l'autre. Le vert commence.*

## Règles de tournoi importantes

- Un duel est gagné lorsque le chevalier adverse est expulsé du terrain de tournoi et que son propre chevalier reste sur le terrain.
- Si un joueur a expulsé lui-même son chevalier du terrain de tournoi, il perd le duel tout de suite.
- Un chevalier est considéré comme « expulsé » dès qu'il touche la table.

Le gagnant du duel récupère la pièce d'or qui avait été retournée. Ensuite, il retourne la pièce d'or suivante et un nouveau duel commence.

## Fin de la partie

Lorsque tous les duels ont été joués, le gagnant est celui qui aura remporté le plus de pièces d'or. C'est lui le meilleur chevalier tumultueux. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Règles spéciales pour deux joueurs

Jouer suivant les règles du jeu de base en respectant cependant les changements suivants :

- Jouer avec toutes les pièces d'or. Les boucliers représentés n'ont pas de signification.
- Le joueur le plus jeune commence le premier duel. Le duel suivant est démarré par l'autre joueur
- Le gagnant du duel récupère une pièce d'or.
- Le tournoi se termine dès qu'un joueur a récupéré six pièces d'or en premier.





# De stromloop

## Het duel



Een spannend behendigheidsspel voor 2 - 4 rammelridders van 4 - 99 jaar.

- Spelidee:** Gunter Baars  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Het is weer zover! De ridders hebben zich dit jaar opnieuw op het slotplein van koning Benjamin verzameld om met elkaar de strijd aan te gaan. Vandaag moet de beste rammelridder uit hun midden worden gekozen. Maar wie schiet zijn tegenstanders het handigst van het toernooiveld?

### Spelinhoud

- 1 toernooiveld
- 4 ridders (houten schijven)
- 4 schilden
- 12 rammelmunten
- 1 vel met ridderstickers
- spelregels

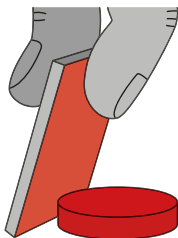


## Spelidee

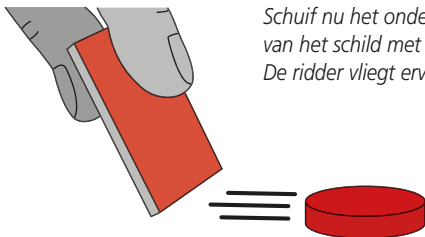
In elke duelleerronde gaan twee rammelridders met elkaar de strijd aan op het toernooiveld. Iedere speler probeert zijn/haar eigen ridder tegen die van de tegenstander te schieten zodat deze buiten het toernooiveld terecht komt. Voor ieder gewonnen duel krijgt de winnaar een rammelmunt. Het doel van het spel is om aan het eind van het toernooi de meeste rammelmunten te hebben.

## Vóór het eerste spel

- Plak de ridderstickers op de houten schijven met de bijpassende kleur.
- Probeer daarna eerst 'ns met de ridders te schieten!



*Plaats het schild achter de ridder.*



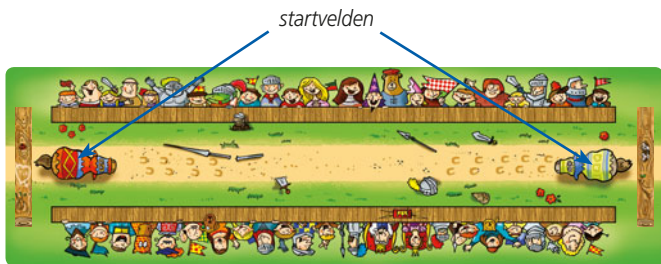
*Schuif nu het onderste gedeelte van het schild met kracht vooruit. De ridder vliegt ervandoor!*

## Tip:

Kijk ook 'ns waarheen de ridder glijdt als je de stand van het schild een beetje verandert.

## Spelvoorbereiding

Leg het toernooiveld in het midden van de tafel. Aan het begin van ieder duel worden de ridders op de paarden op het toernooiveld gelegd; dit zijn de startvelden.



Iedere speler pakt een ridder en een schild met dezelfde kleur. De overige ridders en schilden gaan terug in de doos.

- Als jullie met z'n vieren spelen, worden alle rammelmunten gebruikt.
- Met z'n drieën, worden alle rammelmunten met de niet gebruikte kleur uit het spel genomen.
- Met z'n tweeën gelden de speciale regels voor twee spelers (zie blz. 25)

Schud de rammelmunten en leg ze verdekt op een stapel.

## Spelverloop

Draai de bovenste rammelmunt om. Op iedere rammelmunt staan twee schilden. De ridders met de bijpassend gekleurde schilden gaan nu de strijd met elkaar aan. Leg ze op de startvelden van het toernooiveld. Het bovenste schild geeft aan welke ridder mag beginnen. De speler schiet één keer met zijn/haar schild de ridder vooruit. Daarna is de tegenstander aan de beurt om te schieten. Beiden proberen om de beurt de ridder van de tegenpartij van het toernooiveld te stoten, zonder er zelf af te vallen.



### **Voorbeeld:**

*De groene en de rode ridder spelen tegen elkaar.  
De groene ridder begint.*

## Belangrijke toernooiregels

- Een duel wordt gewonnen als de ridder van de tegenpartij van het toernooiveld wordt geschoten en de eigen ridder op het veld blijft liggen.
- Als een speler zijn/haar eigen ridder van het toernooiveld schiet, heeft hij/zij het duel direct verloren.
- Een ridder is „van het toernooiveld geschoten”, zodra de ridder het tafelblad aanraakt.

De winnaar van het duel krijgt de omgedraaide rammelmunt. Daarna draait hij/zij de volgende rammelmunt om en begint er een nieuw duel.

## Einde van het spel

Als alle duellen zijn gehouden, wint de speler met de meeste rammelmunten. Hij/zij is de beste rammelridder. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Speciale regels voor twee spelers

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de basisregels gespeeld:

- Jullie gebruiken alle rammelmunten. De afgebeelde schilden hebben nu geen betekenis.
- Bij het eerste duel begint de jongste speler met schieten. Bij het volgende duel is de oudste ridder startspeler.
- De winnaar van het duel krijgt een rammelmunt.
- Het toernooi is afgelopen zodra één van de speler als eerste zes rammelmunten heeft verzameld.







# Tumulto de caballeros

## El duelo



Un emocionante juego de destreza para 2 - 4 caballeros tumultuosos de 4 a 99 años.

**Autor:** Gunter Baars  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

¡Ha llegado el gran momento! Los caballeros se han reunido también este año en el patio de armas del castillo del rey Benjamín para enfrentarse en duelo los unos contra los otros. Hoy se conocerá al caballero más tumultuoso entre ellos. Pero ¿quién será el más hábil en lanzar fuera de la palestra a sus rivales?

### Contenido del juego

- 1 palestra
- 4 caballeros (discos de madera)
- 4 escudos
- 12 cartas tálero
- 1 pliego con adhesivos de caballeros
- 1 instrucciones del juego

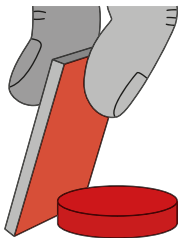


## El juego

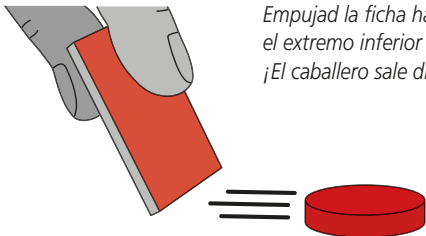
En cada ronda de duelos se enfrentan cada vez dos caballeros en la palestra. Mediante un lanzamiento con los escudos se intenta echar de la palestra al caballero rival. El ganador obtiene una carta tálero por cada duelo ganado. El objetivo del juego es poseer el mayor número de táleros al final del torneo.

## Antes de jugar por primera vez

- Pegad los adhesivos de los caballeros en los discos de madera del color correspondiente.
- ¡A continuación probad a lanzar con los escudos a los caballeros!



*Colocad el escudo detrás del caballero.*



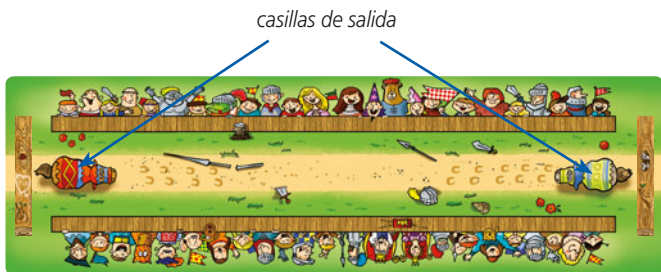
*Empujad la ficha hacia delante con el extremo inferior del escudo.  
¡El caballero sale disparado!*

## Consejo:

Probad algunas veces en qué dirección se desliza el caballero si cambiáis la posición del escudo.

## Preparativos

Colocad la palestra en el centro de la mesa. Los caballos de la palestra son las casillas de salida sobre las que pondréis vuestros caballeros al comienzo de cada duelo.



Cada jugador escoge un caballero y un escudo del mismo color. Se devolverán a la caja los caballeros y escudos restantes.

- Si sois cuatro jugadores, necesitaréis todas las cartas tálero.
- Si sois tres jugadores, retirad del juego las cartas tálero del color no elegido.
- Si sois dos jugadores, son válidas las reglas especiales para dos jugadores (véase página 31).

Barajad las cartas tálero y formad un mazo boca abajo.

## ¿Cómo se juega?

Descubrid la primera carta tálero. Cada carta muestra dos escudos. Se enfrentan siempre los dos caballeros del color de los escudos que se muestran en la carta. Se colocan sobre las casillas de salida de la palestra. El escudo de arriba muestra al jugador que comienza el duelo.

Lanza hacia delante a su caballero empujándole con su escudo. A continuación es el turno del caballero rival. Ambos intentan alternativamente echar al caballero rival de la palestra sin salirse uno mismo de ella.



### **Ejemplo:**

*Juegan el caballero verde y el rojo.  
Comienza el caballero verde.*

## Importantes reglas del torneo

- Se gana un duelo cuando el caballero rival es empujado de la palestra y el caballero propio permanece todavía en ella.
- Si se lanza al caballero propio fuera de la palestra, se pierde el duelo inmediatamente.
- Se considera que un caballero «se ha salido de la palestra» nada más rozar el tablero de la mesa.

El ganador del duelo se queda con la carta descubierta. A continuación descubrís la siguiente carta tálero y da comienzo un nuevo duelo.

## Final del juego

Una vez jugados todos los duelos, gana el jugador que haya obtenido el mayor número de cartas tálero. Es el mejor caballero tumultuoso. En caso de empate serán varios los ganadores.

## Reglas especiales para duelos entre dos jugadores

Son válidas las reglas del juego básico exceptuando los siguientes cambios:

- Necesitáis todas las cartas tálero. Los escudos dibujados en las cartas no significan nada ahora.
- Comienza el primer duelo el jugador más joven y le seguirá el caballero de mayor edad.
- El ganador del duelo recibe una carta tálero de premio.
- El torneo acaba cuando un jugador consigue reunir su sexta carta tálero.





# La torre dei cavalieri

## Il duello



Un appassionante gioco d'abilità per 2 - 4 cavalieri fracassoni da 4 - 99 anni.

**Ideazione:** Gunter Baars  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Eccoci al consueto appuntamento! Anche quest'anno i cavalieri si sono raccolti nel cortile del castello di re Beniamino per la grande sfida. Il duello stabilirà chi è il migliore cavaliere fracassone. Chi sarà il più abile a sconfiggere l'avversario dall'arena del torneo?

### Contenuto del gioco

- Arena del torneo
- 4 cavalieri (dischetti in legno)
- 4 scudi
- 12 talleri fracassoni
- 1 fogli con adesivi di cavaliere
- Istruzioni per giocare



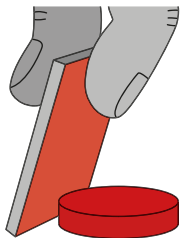


## Ideazione

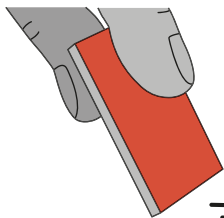
Ad ogni giro due cavalieri fracassoni si affrontano nell'arena. I giocatori avanzano dando colpetti al proprio cavaliere cercando di eliminare dall'arena il cavaliere dell'avversario. Per ogni vittoria si riceve in premio un tallero. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di talleri e vincere così il gioco.

### Prima di iniziare a giocare la prima volta

- Attaccare gli adesivi dei cavalieri sul disco in legno del colore corrispondente.
- Esercitatevi poi a dare colpetti con il vostro cavaliere!



*Collocate lo scudo dietro il cavaliere.*



*Date poi un colpo deciso in avanti con la parte inferiore dello scudo. Il cavaliere schizza via!*

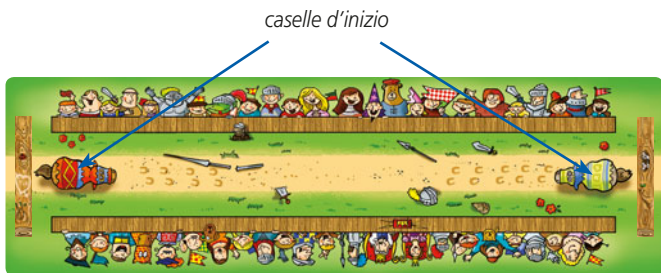


## Suggerimento:

Esercitatevi alcune volte per vedere in che direzione si muove il cavaliere se variate la posizione dello scudo.

## Preparativi del gioco

Mettete l'arena del torneo al centro del tavolo. I cavalli sull'arena sono le caselle d'inizio su cui disponete i vostri cavalieri all'inizio del duello.



Ogni giocatore prende il cavaliere e lo scudo di un colore. Cavalieri e scudi restanti sono rimessi nella scatola.

- Se giocate in 4 usate tutti i talleri.
- Se giocate in tre, eliminate dal gioco i talleri dei colori che non appaiono nel gioco.
- Se giocate in due, seguite le regole stabilite per due giocatori (vedi pag.37)

Mescolate i talleri e ammucciateli tenendoli coperti.

## Svolgimento del gioco

Scoprite il primo tallero del mucchio. Ogni tallero mostra due scudi. Si affrontano sempre i due cavalieri corrispondenti ai colori degli scudi rappresentati e verranno collocati sulle caselle d'inizio dell'arena del torneo. Lo scudo superiore determina chi inizia per primo.

Il giocatore che inizia il gioco avanza il proprio cavaliere dandogli un colpetto. Il turno passa poi all'avversario che avanza nello stesso modo il proprio cavaliere. Entrambi lottano per eliminare dall'arena l'avversario cercando di non cadere fuori dall'arena.



### **Esempio:**

*Duellano un cavaliere verde e uno rosso. Inizia il cavaliere verde.*

## Importanti regole del torneo

- Si vince il duello quando il cavaliere avversario è spinto fuori dall'arena e il proprio cavaliere resta in lizza.
- Se si spinge il proprio cavaliere fuori dall'arena si è immediatamente eliminati dal duello.
- Un cavaliere è spinto fuori dall'arena non appena il cavaliere tocca la superficie del tavolo.

Il vincitore del duello riceve il tallero scoperto. Scoprite poi il seguente tallero iniziando così un nuovo duello.



## Fine del gioco

Se si sono combattuti tutti i duelli, vince il giocatore che possiede il maggior numero di talleri. E' il più valoroso cavaliere fracassone. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Regole vigenti per due giocatori

Valgono le regole di base con le seguenti modifiche:

- Usate tutti i talleri. Non si tengono più in considerazione gli scudi illustrati.
- Inizia il primo duello il giocatore più piccolo, mentre nel duello seguente inizia il cavaliere più grande.
- Il vincitore del duello riceve un tallero.
- Il torneo finisce quando un giocatore ha riunito sei talleri.



# 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

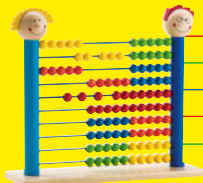
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

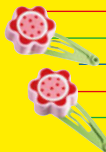
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


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, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

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