



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

# Schätzingel

Wer bringt die Schatztruhen ins Gleichgewicht?



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Schätzingel

## Wer bringt die Schätze ins Gleichgewicht?



Ein wa(a)gemutiges Schätzspiel für 2 – 5 Piraten von 5 – 99 Jahren.

**Spielidee:** Kirsten Hiese  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Piraten Ahoi! Vor der Schätzingel des alten Piratengeistes Fischbart ankert das Schiff der mutigsten Piraten aller sieben Weltmeere. Nur sie wagen es, sich auf die Insel des berühmten Piratenkapitäns zu schleichen, um seine wertvollen Schatztruhen aus dem Inneren der verlassenen Ruine zu stibitzen. Doch das ist gar nicht so einfach! Denn auf ihr wackliges Floß passen immer nur zwei Schatztruhen und die müssen gleich schwer sein – sonst kentert das Floß. Aber die Piraten müssen sich beeilen, denn Fischbart ist auf dem Weg ins Innere der Ruine und werden sie erwischt, holt sich Fischbart seine Schatztruhen zurück.

### Spielinhalt

- 1 Spielplan „Schätzingel“
- 1 Ablageplan „Piratenschiff“
- 1 Floß aus Holz
- 1 Piratengeist
- 12 Schatzkugeln (je zwei in sechs Farben)
- 12 Schatztruhen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



*Schatztruhen-Paare finden*

*Schätzingel, Piratenschiff und Floß in Tischmitte stellen, Schatztruhen befüllen, mischen und auf Markierung stellen, Piratengeist auf ersten Fußabdruck stellen*

## Spielidee

Ihr müsst gemeinsam versuchen, alle zwölf Schatztruhen von der Schätzingel auf euer Piratenschiff zu bringen, bevor Fischbart am Steg ankommt.

Wer an der Reihe ist, darf zwei Schatztruhen auf das Floß laden. Doch diese beiden Schatztruhen müssen genau das gleiche Gewicht haben. Nur dann ist das Floß im Gleichgewicht und ihr könnt damit zurück zum Piratenschiff rudern. Aber Achtung: Fischbart möchte euch daran hindern, die Schatztruhen zu holen.

Schafft ihr es gemeinsam, alle Schatztruhen auf das Piratenschiff zu bringen, bevor der Piratengeist die Anlegestelle erreicht, habt ihr die Schätze sicher und gewinnt zusammen das Spiel. Kommt Fischbart vorher am Steg an, ist er der Sieger und bunkert seine Schatztruhen bis zur nächsten Schatzsuche.

## Spielvorbereitung

Legt die Schätzingel und das Piratenschiff in die Tischmitte. Dazwischen stellt ihr das Floß. Füllt jetzt in jede Schatztruhe eine Schatzkugel.

**Tipp:** Vor dem ersten Spiel darf jeder Spieler die gefüllten Schatztruhen anheben und das Gewicht vergleichen. Testet was passiert, wenn zwei Schatztruhen auf das Floß gestellt werden.

Mischt anschließend die gefüllten Schatztruhen und verteilt sie beliebig auf den farbigen Schatzfeldern in der Ruine. Stellt den Piratengeist auf den roten Fußabdruck vor seinen Höhleneingang. Haltet den Würfel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der leichteste Pirat beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Pirat und würfelt.

### Was hast du gewürfelt?

- **Die Farbe des Fußabdrucks, auf dem der Piratengeist steht?**

So ein Pech! Fischbart holt sich seine Schätze zurück! Zwei gleich schwere Schatztruhen kommen vom Piratenschiff zurück auf die Schätzensel. Stelle die Truhen auf zwei freie Schatzfelder, die möglichst weit voneinander entfernt liegen. Sind keine Schatztruhen auf dem Piratenschiff, kann Fischbart auch nichts holen.

- **NICHT die Farbe des Fußabdrucks, auf dem der Piratengeist steht?**

Zu jeder Würfelfarbe gibt es zwei Schatzfelder. Such dir eines der beiden Schatzfelder der gewürfelten Farbe aus. Hebe die darauf stehende Schatztruhe vorsichtig an ohne sie zu schütteln und merke dir ihr Gewicht.

Versuche den anderen Spielern das Gewicht der Truhe zu beschreiben. Dann stellst du sie behutsam auf einen der beiden markierten Plätze des Floßes. Anschließend überlegt und berätet ihr gemeinsam, welche Schatztruhe genauso schwer sein könnte, und entscheidet euch für eine Truhe. Stelle diese Schatztruhe auf den freien Platz des Floßes.

**Achtung:** Befindet sich keine Truhe mehr auf den Schatzfeldern der gewürfelten Farbe, darfst du eine beliebige Schatztruhe wählen, deren Gewicht du beschreiben musst.

**Tipp:** Versuche das Gewicht einer Truhe deinen Mitspielern so genau wie möglich zu beschreiben. Zu Beginn könnt ihr natürlich nur raten, welche Schatztruhen das gleiche Gewicht haben könnten. Aber im Laufe des Spiels werdet ihr immer mehr Schatztruhen anheben, ihre Gewichte beschreiben und sie euch merken.

würfeln

*ein Schatztruhenpaar  
zurück auf Insel*

*erste Schatztruhe passend  
zur Würfelfarbe auf Floß  
stellen,  
dann zweite beliebige  
Schatztruhe auf Floß  
stellen*



Schatztruhen-Paar auf Piratenschiff stellen

**Beobachtet, was mit dem Floß passiert:**

- **Das Floß befindet sich im Gleichgewicht. Die Schatztruhen sind gleich schwer!**

Toll gemacht! Die Piraten können mit dem Floß zum Schiff übersetzen. Stelle die beiden Schatztruhen auf das Piratenschiff.



*Floß ist im Gleichgewicht*

- **Das Floß kippt nach einer Seite. Die Schatztruhen sind unterschiedlich schwer!**  
Schade! Mit dem schiefen Floß können die Piraten nicht fahren. Es würde untergehen. Stell die beiden Schatztruhen auf ihre Schatzfelder zurück. Zusätzlich rückt der Piratengeist auf den nächsten Fußabdruck vor.

Schatztruhen zurück auf Insel stellen, Piratengeist rückt ein Schritt vor



*Floß ist nicht im Gleichgewicht*

nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Wichtige Piratenregeln**

- Die Schatztruhen dürfen beim Anheben nicht geschüttelt werden.
- Hast du dich für eine Truhe entschieden und sie in die Hand genommen, musst du sie auch auf das Floß stellen.
- Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf die Schatztruhen berühren.
- Die Schatztruhen müssen auf dem Floß bis zum Anschlag der Leiste gerückt werden.
- Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob die Schatztruhen wirklich gleich schwer sind, könnt ihr sie öffnen und die Farben der Schatzkugeln vergleichen. Die Schatzkugeln in derselben Farbe haben das gleiche Gewicht.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- alle Schatztruhen auf dem Piratenschiff sind, dann haben die Piraten gewonnen,  
oder
- der Piratengeist den lilafarbenen Fußabdruck auf dem Steg erreicht hat, dann ist Fischbart der Sieger.

*Piraten gewinnen:  
alle Schatztruhen sind  
auf Piratenschiff*

*Fischbart gewinnt:  
er erreicht Steg*

## Variante für große Schatzsucher

Ihr spielt wie in der Grundvariante mit folgenden Änderungen:

- Jeder spielt für sich und sammelt die gefundenen Schatztruhen-Paare vor sich.
- Würfelst du die Farbe des Fußabdrucks, auf dem der Piratengeist gerade steht, musst du bereits gewonnene Schätze nicht wieder abgeben.
- Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Schatztruhen vor sich stehen hat.

## Variante für kleine Anfängerpiraten

Ihr spielt wie in der Grundvariante mit folgenden Änderungen:

- Ihr dürft die Schatztruhen beim Anheben leicht schütteln.
- Nachdem ihr die erste Schatztruhe auf das Floß gestellt habt, dürft ihr zwei Schatztruhen anheben und euch danach für eine entscheiden.

## Die Autorin



**Kirsten Hiese**, geboren 1965, ist gelernte Floristikmeisterin und kam erst 2004 durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Bisher wurden acht ihrer Spielideen veröffentlicht. *Schätzensel* ist das erste Spiel, das bei HABA erscheint. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren Kindern Jakob, Hannah und Jule in Porta Westfalica.

*Für meine Kinder, die mich in die Spieleentwicklung gestupst haben. Welch ein Glück!*

## Der Illustrator



**Thies Schwarz** reiste nach einer Jugend in Schleswig-Holstein zum Studieren (Visuelle Kommunikation) nach Hannover. Dort lebt und arbeitet er noch immer als freier Illustrator für Verlage, Agenturen und Filmproduktionen.

*Ich widme dieses Spiel Alva, Lola und Malene.*

# Balance Island

## Who can balance the treasures?



A daring game of estimation for 2-4 pirates ages 5-99.

**Author:** Kirsten Hiese  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Pirates ahoy! The most audacious pirates of the seven seas are anchoring just off Balance Island, the island of the old pirate phantom Fishbeard. No one else before them has ever dared to sneak onto the island of this notorious pirate captain to try and steal the precious treasure chests hidden in the abandoned ruins. However it is not that easy, as only two treasure chests can be loaded onto the wobbly raft at a time and not only that, they also have to weigh the same otherwise the raft will capsize. The pirates must hurry as Fishbeard is on his way back to the ruins and, of course, if they are caught he will retrieve his chests.

## Contents

- 1 game board "Balance Island"
- 1 deposit board "Pirate Ship"
- 1 wooden raft
- 1 play figure, Fishbeard
- 12 treasure balls (two of six colors each)
- 12 treasure chests
- 1 die
- Set of game instructions





*find pairs of treasure chests*

*Balance Island pirate ship and raft in center of table, fill treasure chests, mix them up and place them on marked squares, Fishbeard on first foot print*

## Game Idea

You have to co-operate and try to get the 12 treasure chests from Balance Island to the pirate ship before Fishbeard reaches the gangplank.

When it's your turn you are allowed to load two treasure chests onto the raft. These two chests however must weigh the same. Only then will the raft stay balanced and you will be able to row it back to the pirate ship. But watch out, Fishbeard will try to prevent you from fetching the treasure chests.

If as a team you manage to bring all the treasure chests to the pirate ship before Fishbeard reaches the pier, your treasures are safe and you win the game together. If however Fishbeard reaches the boardwalk before, he is the winner and stores away his treasure chests until the next treasure hunt.

## Preparation of the Game

Place the island and the pirate ship in the center of the table and the raft in between them. Now place a treasure ball in each chest.

**Attention:** Before you start to play, each player is allowed to lift the chests to compare their weights. Players can also test what happens when two treasure chests are placed on the raft.

Mix the chests and distribute them randomly on the colored treasure squares inside the ruins.

Place Fishbeard on the red footprint in front of the entrance to the cave. Get the die ready.



## How to Play

Play in a clockwise direction. The lightest pirate starts. If you cannot agree, the youngest pirate starts.

### What appears on the die?

- **The color of the footprint where Fishbeard is standing?**

Tough luck! Fishbeard gets his treasures back! Two treasure chests of the same weight are returned from the pirate ship to Balance Island. Place the two chests on two free treasure squares with the greatest possible distance between them. If no treasure chests are on the pirate ship Fishbeard obviously can't retrieve anything.

- **A different color than that of the footprint where the pirate is standing?**

There are two treasure squares for each color. Decide on one square that matches the color on the die. Lift the chest lying there carefully and without shaking it. What does it weigh?

Try to describe its weight to the other players. Then you place it carefully onto one of the two marked squares on the raft. Now, together you have to deliberate which second treasure chest might be the same weight. Once you have agreed, you take the chest in question and place it on the marked square at the other end of the raft.

**Note:** If there is no treasure chest left on any of the squares of the color shown on the die, you can decide on any treasure chest.

### Hint

Try to describe the weight of the chest as exactly as possible to the other players. At the beginning of course you can only guess which chests might be the same weight. But during the game you will successively lift more chests, describe them and hopefully remember them.

*roll the die*

*return a pair of chests to the island*

*place first treasure chest according to color of the die on the raft, then place a second of any of the other chests on the raft*



*place pair of treasure chests on pirate ship*

*treasure chests back on island, pirate Fishbeard moves one footprint*

*next playerr*

### Observe what happens with the raft:

- **The raft stays in balance?**

**The treasure chests are the same weight.**

Well done! The pirates can head for the pirate ship with the raft. Place both treasure chests on the pirate ship.



*raft in balance*

- **One end of the raft capsizes?**

**The treasure chests are different weights.**

Pity! The pirates cannot row with the raft tipped to one side. It would sink. Place the two treasure chests back on their treasure squares. Fishbeard then moves one footprint forward.



*raft unbalanced*

Then it's the turn of the next player.

### Important Pirate rules

- The treasure chests may not be shaken when lifted.
- Once you decided on a treasure chest and have picked it up, you have to place it on the raft.
- Only the player whose turn it is may touch the chests.
- Always place the treasure chests at the far ends of the raft.
- If you have any doubts about whether the chests are the same weight you can open them and compare the colors of the treasure balls. Balls of the same color are also the same weight.

## End of the Game

The game ends as soon as ...

- all treasure chests are on the pirate ship, with the pirates being declared the winners,

or

- Fishbeard has reached the purple footprint on the boardwalk. In this case he is the winner.

## Variation for big treasure hunters

The basic game is played, but with the following changes:

- Each player plays for himself and keeps the pairs of treasure chest in front of him.
- If the color of the footprint where Fishbeard is standing appears on the die you don't have to return the treasures you have already collected.
- The winner is the one who in the end has collected the most treasure chests.

## Variation for pirate rookies

The basic game is played with the following changes:

- You are allowed to shake the treasure chests just a little when lifting them.
- After placing the first treasure chest on to the raft you are allowed to lift two chests and then choose one of them.

*pirates win: all chests on  
pirate ship*

*fishbeard wins: he reaches  
the boardwalk*



## The author



**Kirsten Hiese** was born in 1965. She is a fully qualified florist and, in 2004, inspired by her children she started to invent games. Up until now eight of her game ideas have materialized. *Balance Island* is the first game she has published with HABA. Kirsten Hiese lives with her husband and her children Jacob, Hannah and Jule in Porta Westfalica.

*For my children who prodded me into developing games. What luck!*

## The illustrator



**Thies Schwarz** spent his childhood in Schleswig-Holstein and later moved to Hannover to study Visual communication. He still lives there as a free-lance illustrator, working for editorials, agencies and film productions

*I dedicate this game to Alva, Lola and Malene.*

# Équilibr'île

## Qui mettra les trésors en équilibre ?



Un jeu coopératif pour 2 à 4 pirates audacieux de 5 à 99 ans, qui devront trouver le bon équilibre.

**Idée :** Kirsten Hiese  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Face à l'île de l'ancien pirate Barbe de requin, le bateau des plus hardis pirates de toutes les mers du monde a jeté l'ancre. Ils sont les seuls à oser s'aventurer sur l'île du célèbre capitaine pirate pour y dérober les précieux coffres à trésors déposés dans l'enceinte de la forteresse en ruine. Mais ce n'est pas chose facile : sur leur radeau chancelant, il n'y a de la place que pour deux coffres, et ceux-ci doivent avoir le même poids sinon le radeau se renverse. Les pirates doivent se dépêcher car Barbe de requin se dirige vers l'entrée de la forteresse et s'il les surprend, il récupère ses coffres à trésors.

### Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu « équilibr'île »
- 1 plateau de dépôt « bateau des pirates »
- 1 radeau en bois
- 1 pion Barbe de requin
- 12 billes-trésors (respectivement deux de six couleurs différentes)
- 12 coffres de trésors
- 1 dé
- 1 règle du jeu



*trouver les coffres allant par paire*

*l'île, bateau de pirate et radeau au milieu de la table, remplir les coffres, les mélanger et les poser sur les repères correspondants, poser Barbe de requin sur les premières empreintes de pieds.*

## Idée

En jouant en commun, vous devez essayer d'amener sur votre bateau de pirates les 12 coffres à trésors dispersés sur l'île avant que Barbe de requin n'arrive à la passerelle.

Celui dont c'est le tour a le droit de charger deux coffres sur le radeau. Ces deux coffres doivent cependant avoir exactement le même poids : le radeau est alors en équilibre et vous pouvez ainsi ramer vers le bateau de pirates. Mais attention, Barbe de requin veut vous empêcher d'aller chercher les coffres.

Si vous réussissez tous ensemble à amener tous les coffres sur le bateau de pirates avant que Barbe de requin n'atteigne l'embarcadère, vous avez alors pu mettre tous les trésors à l'abri et vous gagnez la partie tous ensemble. Si Barbe de requin arrive cependant à l'embarcadère avant vous, il est le gagnant et garde ses coffres jusqu'à la prochaine course aux trésors.

## Préparatifs

Poser l'île et le bateau de pirates au milieu de la table et mettre le radeau entre les deux. Mettre une bille-trésor dans chaque coffre et mélanger les coffres.

**Attention :** Avant la première partie, chaque joueur a le droit de soupeser les coffres remplis et de comparer leur poids.

Faites également des essais en posant deux coffres sur le radeau et constatez ce qui se passe.

Répartir les coffres sur les cases de couleur de l'île à l'intérieur de la forteresse en ruine.

Poser Barbe de requin sur les empreintes de pieds rouges dessinées à l'entrée de la grotte. Préparer le dé.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus léger commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le pirate le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### Qu'indique le dé ?

- **La couleur des empreintes de pieds sur lesquelles se trouve Barbe de requin**

Quelle malchance ! Barbe de requin récupère ses trésors ! Deux coffres au poids identique sont retirés du bateau et remis sur l'île : pose les coffres sur deux cases non occupées, en les espaçant le plus possible. S'il n'y a pas de coffre sur le bateau de pirates, Barbe de requin ne peut pas en récupérer.

- **Une autre couleur que celle des empreintes de pieds sur lesquelles se trouve Barbe de requin**

Chaque couleur du dé correspond à deux cases de trésor. Décide-toi pour un coffre qui se trouve sur une des cases de couleur identique à celle du dé et soupèse-le avec précaution sans le secouer. Quel poids a-t-il ?

Essaye de décrire ce poids aux autres joueurs et pose ensuite le coffre sur l'un des deux repères du radeau. Maintenant, vous cherchez ensemble quel autre coffre a le même poids. Une fois que vous vous êtes mis d'accord, tu prends le coffre correspondant et le poses sur le repère indiqué de l'autre côté du radeau.

**N. B. :** s'il n'y a plus de coffre sur les cases de trésors de la couleur du dé, tu choisis n'importe quel autre coffre et décris son poids.

### Conseil

Quand tu décris le poids d'un coffre aux autres joueurs, essaye d'être le plus précis possible. Au début de la partie, on pourra seulement deviner quel coffre pourrait avoir le même poids. Mais au fur et à mesure du jeu, quand vous aurez soupesé de plus en plus de coffres et les aurez décrits, il vous sera donc possible de les repérer.

*lancer le dé*

*Une paire de coffres  
retourne sur l'île de Barbe  
de requin*

*poser sur le radeau le  
premier coffre correspon-  
dant à la couleur du dé,  
puis un deuxième coffre  
quelconque*



poser la paire de coffres  
sur le bateau de pirates

remettre les coffres sur  
l'île, Barbe de requin est  
avancé d'un pas

joueur suivant

### Observez bien comment le radeau se comporte :

- **Le radeau est en équilibre.**

#### Les coffres ont le même poids

Bien joué ! Les pirates peuvent aller vers le bateau avec le radeau. Pose les deux coffres sur le bateau de pirates.



le radeau est en équilibre

- **Le radeau penche d'un côté.**

#### Les coffres ont des poids différents.

Domage ! Les pirates ne peuvent pas naviguer avec le radeau sinon il coulerait. Remets les coffres sur leurs cases de trésors d'origine. Barbe de requin est avancé sur les empreintes de pieds suivantes.



le radeau n'est pas  
en équilibre

C'est ensuite au tour du joueur suivant..

### Importantes règles de pirates

- On n'a pas le droit de secouer les coffres quand on les soupèse.
- Si tu te décides pour un coffre et le prends en main, tu dois alors le poser sur le radeau.
- Seul le joueur dont c'est le tour a le droit de toucher les coffres.
- Pose les coffres toujours tout au bord du radeau.
- Une fois sur le radeau, si vous n'êtes pas sûrs que les coffres aient vraiment le même poids, vous pouvez les ouvrir et comparer les couleurs des billes-trésors. Les billes-trésors d'une même couleur ont le même poids.

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsque ...

- tous les coffres sont sur le bateau de pirates : tous les pirates gagnent ;

ou

- lorsque Barbe de requin arrive sur les empreintes violettes au niveau de la passerelle, il est ainsi le gagnant.

## Variante pour grands chasseurs de trésors

Vous jouez comme dans la variante de base, avec les différences suivantes :

- Chacun joue pour soi et récupère les paires de coffres trouvées.
- Si le dé tombe sur la couleur des empreintes de pied sur lesquelles se trouve Barbe de requin, tu ne redonnes pas les trésors que tu as déjà gagnés.
- Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de coffres à la fin de la partie.

## Variante pour pirates débutants

Vous jouez comme dans la variante de base, avec les différences suivantes :

- Quand vous soupesez les coffres, vous avez le droit de les secouer un petit peu.
- Une fois que vous avez posé le premier coffre sur le radeau, vous avez le droit de soupeser deux coffres et de vous décider seulement après.

*les pirates gagnent : tous les coffres sont sur le bateau*

*Barbe de requin gagne : arrivé à la passerelle*



## L'auteur



**Kirsten Hiese**, née en 1965, a appris le métier de fleuriste. Ce n'est qu'en 2004 et par l'intermédiaire de ses enfants qu'elle s'est tournée vers la création de jeux. Jusqu'à présent, huit de ses idées de jeux ont été réalisées. *Equilbr'île* est le premier jeu qu'elle a publié chez HABA.

Kirsten Hiese vit à Porta Westfalica (Allemagne) avec son mari et ses enfants Jakob, Hannah et Jule.

*A mes enfants qui m'ont donné le déclic dans ma démarche de création de jeux. Quelle chance !*

## L'illustrateur



### **Thies Schwarz**

Après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences et des sociétés de production de films.

*Je dédie ce jeu à Alva, Lola et Malene.*

# Schateiland

## Wie schat het juiste gewicht van de schatten?



Een uitgewogen "schatshatterspel" voor 2 – 4 piraten van 5 – 99 jaar.

**Spelidee:** Kirsten Hiese  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Piraten ahoi! Voor het schateiland van het oude piratenspoek Visbaard ligt het schip met de dapperste piraten van alle zeven zeeën voor anker. De moedige piraten wagen zich op het eiland van de beruchte piratenkapitein om zijn waardevolle schatkisten uit de verlaten ruïne te stelen. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig! Want op hun wankele vlot is alleen ruimte voor twee schatkisten die bovendien even zwaar moeten zijn, anders kapseist het vlot. De piraten moeten opschieten want Visbaard is al op weg naar de ingang van de ruïne en als ze worden betrapt, pakt hij hen alle schatkisten weer af.

## Spelinhoud

- 1 speelbord "Schateiland"
- 1 verzamelbord "piratenschip"
- 1 houten vlot
- 1 speelfiguur Visbaard
- 12 schatknikers (twee van alle zes kleuren)
- 12 schatkisten
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels



*schatkistenparen vinden*

*schateiland, piratenschip en vlot in het midden op tafel, schatkisten vullen, schudden en op de schatvelden zetten, Visbaard op de eerste voetafdruk zetten*

## Spelidee

Jullie moeten met z'n allen proberen de 12 schatkisten van het schateiland naar jullie piratenschip te brengen voordat Visbaard de steiger bereikt.

Wie aan de beurt is, mag twee schatkisten op het vlot laden. Maar deze twee schatkisten moeten precies hetzelfde gewicht hebben. De piraten moeten proberen het gewicht van de schatten te ramen. Alleen dan is het vlot in evenwicht en kan je ermee naar het piratenschip terugroeien. Maar pas op: Visbaard kan voorkomen dat jullie de schatkisten bemachtigen.

Als jullie gezamenlijk alle schatkisten naar het piratenschip hebben gebracht voordat Visbaard de aanlegsteiger heeft bereikt, zijn alle schatten in veiligheid en winnen jullie samen het spel. Als Visbaard echter als eerste bij de steiger aankomt, heeft hij gewonnen en haalt zijn schatkisten terug tot de volgende jacht op de schat.

## Spelvoorbereiding

Leg het schateiland en het piratenschip in het midden op tafel en zet het vlot ertussenin. Leg in iedere schatkist een schatnikker en schud de schatkisten.

**Opgelet:** Alvorens met het spel te beginnen, mag iedere speler de gevulde schatkisten optillen om hun gewicht te vergelijken. Probeer ook 'ns uit ook wat er gebeurt als twee schatkisten op het vlot worden gezet worden.

Vervolgens verdelen jullie ze willekeurig over de gekleurde schatvelden van de ruïne.

Zet Visbaard op de rode voetafdruk bij de ingang van de grot. Leg de dobbelsteen klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De piraat die het minst weegt, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste piraat en gooit met de dobbelsteen.

### Wat heb je gegooid?

- **De kleur van de voetafdruk waarop Visbaard staat**  
Wat een pech! Visbaard haalt zijn schatten terug! Twee even zware schatkisten gaan van het piratenschip terug naar het schateiland: zet de kisten op twee vrije schatvelden die zo ver mogelijk van elkaar verwijderd zijn. Als er geen schatkisten op het piratenschip zijn, kan Visbaard ook niets terugpakken.
- **Een andere kleur als de voetafdruk waarop Visbaard staat**

Van iedere kleur op de dobbelsteen zijn er twee schatvelden. Kies een schatkist uit die op één van de gegooide schatvelden staat en til hem voorzichtig op zonder hem heen en weer te schudden. Hoe zwaar is hij?

Probeer het gewicht aan je medespelers te beschrijven en zet hem vervolgens voorzichtig op een van de aangegeven plaatsen van het vlot. Nu moeten jullie gezamenlijk proberen te schatten welke tweede schatkist hetzelfde gewicht heeft. Als jullie het eens zijn, pak je de uitgekozen schatkist en zet hem op de aangegeven plek aan het andere uiteinde van het vlot.

**Let op:** als er geen enkele schatkist meer op de schatvelden van de gegooide kleur staat, mag je een schatkist naar keuze uitkiezen waarvan je het gewicht moet omschrijven.

### Tip

Probeer het gewicht van een schatkist zo goed mogelijk aan je medespelers te omschrijven. In het begin kunnen jullie natuurlijk alleen raden welke schatkisten hetzelfde gewicht hebben. Maar gedurende het spel worden er steeds meer schatkisten opgetild waarvan het gewicht wordt beschreven dat jullie vervolgens hebben onthouden.

*dobbelen*

*een schatkistenpaar terug op het eiland*

*eerste schatkist met de gegooide kleur op het vlot zetten, daarna een tweede schatkist naar keuze op het vlot zetten*

*schatkistenpaar op het  
piratenschip zetten*

*schatkisten op het eiland  
terugzetten, Visbaard gaat  
een stap vooruit*

*volgende speler*

### Kijk wat er met het vlot gebeurt:

- **Het vlot is in evenwicht.**  
**De schatkisten zijn even zwaar**  
Goed zo! De piraten kunnen met het vlot naar het schip varen. Zet de beide schatkisten op het piratenschip.



*vlot is in evenwicht*

- **Het vlot slaat om.**  
**De schatkisten zijn niet even zwaar.**  
Helaas! Met een vlot dat niet stabiel is, kunnen de piraten niet naar het schip varen. Het zou kunnen zinken. Zet de beide schatkisten op hun schatvelden terug. Daarna loopt Visbaard naar de volgende voetafdruk verder.



*vlot is niet in  
evenwicht*

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Belangrijke piratenregels

- De schatkisten mogen niet worden geschud als ze worden opgetild.
- Als je een kist hebt uitgekozen en opgetild, moet je hem ook op het vlot zetten.
- Alleen de speler die aan de beurt is, mag de schatkisten aanraken.
- Zet de schatkisten altijd op één van de uiteinden van het vlot.
- Als jullie niet zeker weten of de schatkisten even zwaar zijn, mogen ze worden opengemaakt om de kleuren van de schatknikers te vergelijken. De schatknikers met dezelfde kleur zijn even zwaar.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als... ..

- alle schatkisten op het piratenschip staan. Dan hebben de piraten gewonnen
- of
- als Visbaard de paarse voetafdruk van de steiger bereikt en zo het spel wint.

## Variant voor grote schatzoekers

Afgezien van de volgende wijzigingen, wordt volgens de basisregels gespeeld:

- Iedere speler speelt voor eigen rekening en legt de gevonden schatkistenparen voor zich neer.
- Als je de kleur van de voetafdruk gooit waarop Voetbaard staat, hoef je de al behaalde schatten niet terug te geven.
- Degene die aan het eind de meeste schatkisten voor zich heeft staan, heeft gewonnen.

## Variant voor beginnende piraten

Afgezien van de volgende wijzigingen, wordt volgens de basisregels gespeeld:

- Jullie mogen de schatkisten voorzichtig schudden als ze worden opgetild.
- Als jullie de eerste schatkist op het vlot hebben gezet, mag je twee schatkisten optillen en er vervolgens één uitkiezen.

*piraten winnen: alle schatkisten staan op het piratenschip*

*Visbaard wint: hij bereikt de steiger*



## De auteur



**Kirsten Hiese**, geboren in 1965, is geschoold bloemiste en heeft pas in 2004 door haar kinderen het ontwerpen van spellen leren kennen. Tot dusver zijn acht van haar spelideeën gerealiseerd. *Schateiland* is het eerste spel dat ze bij HABA publiceert. Kirsten Hiese woont met haar man en kinderen Jakob, Hannah en Jule in Porta Westfalica.

*Voor mijn kinderen die mij een duwtje in de rug hebben gegeven om spellen te ontwikkelen. Wat een bof!*

## De illustrator



**Thies Schwarz** reisde na zijn jeugd in Sleeswijk-Holstein voor zijn studie (visuele communicatie) naar Hannover. Daar woont en werkt hij nog steeds als freelance illustrator voor uitgevers, agentschappen en filmproducenten.

*Ik draag dit spel op aan Alva, Lola en Malene.*

# La Isla Balanza

## ¿Quién pondrá los tesoros en equilibrio?



Un balanceante juego del tesoro para 2 – 4 osados piratas de 5 a 99 años.

**Autora:** Kirsten Hiese  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

¡Ei, piratas! El barco de los piratas más valerosos de todos los mares y océanos ha echado ancla frente a la isla del tesoro del viejo fantasma del pirata Barbapez. Sólo ellos se atreven a colarse a hurtadillas en la isla del temido capitán pirata para robar sus valiosos cofres llenos de tesoros de sus ruinas abandonadas. ¡Pero la cosa no es nada fácil! Y es que sobre la tambaleante balsa sólo caben dos cofres y tienen que tener el mismo peso, de lo contrario zozobra la balsa de un lado. Los piratas tienen que apresurarse, pues Barbapez está ya de camino hacia la entrada de las ruinas y, si los atrapa, se vuelve a quedar sus cofres.

### Contenido del juego

- 1 tablero de juego "Isla Balanza"
- 1 tablero depósito "barco pirata"
- 1 balsa de madera
- 1 figurita Barbapez
- 12 bolas de tesoro (en seis colores, dos de cada)
- 12 cofres del tesoro
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



## El juego

Tenéis que intentar llevar conjuntamente los 12 cofres desde la isla del tesoro a vuestro barco pirata antes de que Barbapez llegue al atracadero.

El jugador que tiene el turno debe cargar dos cofres en la balsa. Pero estos dos cofres deben tener el mismo peso. Sólo de esta manera la balsa se mantendrá en equilibrio y podréis remar de vuelta al barco pirata. Pero atención: Barbapez quiere impedir que os llevéis los cofres del tesoro.

Si conseguís conjuntamente llevar los cofres al barco pirata antes de que Barbapez llegue al atracadero, habréis puesto a buen recaudo los tesoros y habréis ganado todos juntos la partida. Pero si Barbapez llega antes al atracadero, será él el ganador y protegerá sus tesoros hasta la próxima búsqueda del tesoro.

*buscar parejas de cofres*

*isla del tesoro, barco pirata  
y balsa en el centro de la  
mesa, llenar los cofres,  
mezclar y poner en las  
marcas, poner a Barbapez  
en la primera huella de pie*

## Preparativos

Extended la Isla Balanza y el barco pirata en el centro de la mesa y colocad la balsa en medio de ellos. Meted un bola de tesoro en cada cofre y mezclad los cofres.

**Atención:** Antes de la primera partida, cada jugador puede levantar los cofres llenos para comparar sus pesos. Examinad también lo que sucede cuando se colocan dos cofres sobre la balsa.

Repartid los cofres a continuación sobre las casillas de tesoros coloreadas, situadas en las ruinas.

Poned a Barbapez sobre la huella de pie roja en la entrada de la cueva. Tened el dado preparado.

ESPAÑOL



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el pirata más liviano. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando el dado.

### ¿Qué has sacado en el dado?

- **El color de la huella de pie en la que está justamente ahora Barbapez**

¡Qué mala pata! Barbapez se queda de nuevo con sus tesoros. Dos cofres del mismo peso van a parar desde el barco pirata de nuevo a la isla del tesoro: pon los cofres sobre dos casillas libres de tesoro que estén lo más lejos posible una de la otra. Si no hay cofres en el barco pirata, Barbapez no se quedará ninguno.

- **Otro color diferente al de la huella de pies sobre la que está en ese momento Barbapez**

Para cada color del dado hay dos cofres. Decidete por un cofre que esté en una de las casillas del color que haya salido en el dado y levántalo con cuidado sin agitarlo. ¿Qué peso tiene ese cofre?

Intenta describírselo a tus compañeros de juego y ponlo a continuación con todo cuidado encima de una de las marcas de la balsa. Ahora tenéis que deliberar juntos qué segundo cofre puede tener el mismo peso. Cuando os hayáis puesto de acuerdo, coge el cofre correspondiente y ponlo en el lugar marcado en el otro extremo de la balsa.

**Atención:** Si no hay ningún cofre más del color que ha salido en el dado, debes elegir un cofre cualquiera, cuyo peso tienes que describir a los demás.

### Consejo

Intenta describir a tus compañeros de juego lo más exactamente posible el peso de un cofre. Al comienzo sólo podréis adivinar qué cofres podrían tener ese mismo peso, pero en el transcurso de la partida habréis levantado cada vez más cofres y descrito sus pesos y habréis retenido en la memoria su emplazamiento.

*tirar el dado*

*una pareja de cofres de vuelta a la isla*

*poner en la balsa los primeros cofres correspondientes al color del dado, colocar en la balsa un segundo cofre cualquiera*

colocar la pareja de cofres  
en el barco pirata

### Observad lo que sucede con la balsa:

- **La balsa se encuentra en equilibrio:  
los cofres tienen el mismo peso**  
¡Estupendo! Los piratas pueden pasar al barco con la balsa.  
Coloca los dos cofres en el barco pirata.



la balsa se mantiene en equilibrio

colocar de nuevo los cofres  
en la isla; Barbapez  
avanza un paso

- **La balsa se inclina de un lado:  
los cofres tienen pesos diferentes.**  
¡Lástima! Los piratas no pueden llegar al barco con la balsa  
ladeada porque se caerían al agua. Devuelve los dos cofres  
a sus casillas. A continuación, Barbapez avanza hasta la  
siguiente huella de pies.



la balsa no está en equilibrio

siguiente jugador

A continuación es el turno del siguiente jugador.

### Importantes reglas de piratas

- No está permitido agitar los cofres al levantarlos.
- Si te has decidido por un cofre y lo has tocado con la mano, tienes que colocarlo obligatoriamente en la balsa.
- Sólo puede tocar los cofres el jugador que tiene el turno.
- Coloca siempre los cofres en los extremos de la balsa.
- Si no estáis seguros de si los cofres tienen el mismo peso o no, podéis abrirlos y comparar los colores de las bolas del tesoro. Las bolas del mismo color tienen el mismo peso.

## Final del juego

La partida acaba cuando ...

- todos los cofres estén en el barco pirata. En ese caso ganan todos los piratas

o bien

- cuando Barbapez llega a la huella de pie de color lila alcanzando así el atracadero y convirtiéndose en el ganador.

*ganan los piratas cuando todos los cofres están en el barco*

*gana Barbapez cuando alcanza el atracadero*

## Variante para expertos buscadores de tesoros

Jugáis como en la variante básica pero con las siguientes modificaciones:

- Cada jugador juega para sí mismo y se coloca delante las parejas de cofres encontradas.
- Si te sale en el dado el color de la huella de pie en la que está en ese momento Barbapez, no debes devolver los tesoros ganados.
- Gana quien al final tenga el mayor número de cofres.

## Variante para piratas principiantes

Jugáis como en la variante básica pero con las siguientes modificaciones:

- Podéis agitar ligeramente los cofres al levantarlos.
- Después de haber colocado el primer cofre en la balsa, podéis levantar dos cofres y deciros a continuación por uno de ellos.

## La autora



**Kirsten Hiese**, nacida en 1965, es maestra florista de oficio y sólo a partir del año 2004 comenzó a inventar juegos gracias a sus hijos. Hasta el momento se han realizado ocho de sus juegos. *Isla Balanza* es el primer juego que publica en la casa HABA. Kirsten Hiese vive con su marido y sus hijos Jakob, Hannah y Jule en Porta Westfalica.

*Para mis hijos, que me han empujado a crear juegos.  
¡Qué suerte!*

## El ilustrador



### **Thies Schwarz**

Después de pasar su adolescencia en el estado federado alemán de Schleswig-Holstein se mudó a Hannóver para estudiar la carrera de Comunicación Audiovisual.

Sigue viviendo y trabajando en esa ciudad como ilustrador autónomo para editoriales, agencias y productoras cinematográficas.

*Dedico este juego a Alva, Lola y Malene.*

# L'isola Soppesatesori

## Chi riuscirà ad equilibrare i tesori?



Un ardito gioco per equilibrare tesori per 2-4 pirati da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Kirsten Hiese  
**Illustrazione:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Olà pirati! Davanti all'isola Soppesatesori del vecchio pirata fantasma Pescebarba è alla fonda la nave dei coraggiosi pirati dei sette mari, gli unici che osano metter piede sull'isola del famigerato capitano per rubargli i ricchi forzieri nascosti tra le rovine abbandonate. Ma non è affatto facile! Sulla loro zattera vacillante possono trasportare solo due forzieri che oltretutto devono avere lo stesso peso, altrimenti l'imbarcazione si ribalta. I pirati devono agire in fretta, perché Pescebarba sta per arrivare all'ingresso delle rovine e se riesce a sorprenderli si riprende i suoi forzieri.

## Contenuto del gioco

- Tabellone „Isola Soppesatesori“
- Tolda "Nave pirata"
- Zattera in legno
- Pedina Pescebarba
- 12 sfere del tesoro (2 x 6 colori)
- 12 forzieri
- Dado
- Istruzioni per giocare





trovare le coppie-forziere

*Isola Soppesatesori, nave pirata e zattera al centro del tavolo, riempire forzieri, mescolare e mettere sulle caselle marcate; collocare Pescebarba sulla prima impronta*

## Ideazione

Dovrete cercare di trasportare insieme tutti i 12 forzieri dall'isola del tesoro sulla vostra nave pirata prima che Pescebarba raggiunga la passerella.

Il giocatore di turno può caricare 2 forzieri sulla zattera. Questi due forzieri devono però essere di uguale peso: solo così la zattera potrà stare in equilibrio e potrete remare fino alla nave pirata. Attenzione però: Pescebarba è sempre in agguato per impedirvi di sottrarre i forzieri.

Se riuscite a trasportare insieme tutti i forzieri sulla nave pirata prima che il capitano Pescebarba raggiunga l'approdo, avrete portato in salvo i forzieri vincendo così tutti insieme il gioco. Se però Pescebarba arriva prima all'approdo, sarà il vincitore e nasconderà di nuovo i suoi forzieri fino alla prossima partita pirata.

## Preparativi del gioco

Collocate l'isola del tesoro e la nave pirata al centro e tra loro mettete la zattera.

**Attenzione:** Prima di giocare ogni giocatore può sollevare i forzieri riempiti per confrontarne il peso. Controllate anche cosa succede quando si collocano due forzieri sulla zattera. Infilate in ogni forziere una sfera, mescolateli e poi distribuiteli sulle caselle colorate del tesoro tra le rovine. Il capitano Pescebarba lo collocate sull'impronta del piede rossa all'ingresso della grotta. Preparate il dado.



## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il pirata più leggero. Se non riuscite ad accordarvi inizia il pirata più piccolo e tira il dado.

### Cosa appare sul dado?

- **Il colore dell'impronta su cui si trova Pescebarba**  
Ma che sfortuna! Pescebarba si riprende i suoi tesori! Due forzieri dello stesso peso passano dalla nave pirata all'isola del tesoro: metti i forzieri su due caselle del tesoro libere in modo che siano distanziate il più possibile. Se sulla nave pirata non ci sono forzieri non si potrà ovviamente compiere questa manovra.

- **Un colore di impronta diverso da quello su cui è collocato Pescebarba**  
Per ogni colore del dado ci sono due caselle del tesoro. Scegli un forziere collocato su una delle caselle del tesoro uscite al dado e soppesalo senza scuoterlo. Quanto pesa?

Cerca di farlo capire ai tuoi compagni di gioco e mettilo con grande attenzione su una delle due caselle forziere della zattera. Adesso decidete insieme qual è il secondo forziere che ha lo stesso peso. Quando vi sarete accordati, prenderai il corrispondente forziere e lo metterai sulla casella forziere opposta.

**Nota bene:** Se sulle caselle tesoro non ci sono più forzieri del colore uscito al dado, puoi scegliere un forziere a piacere di cui dovrai descrivere il peso.

### Consiglio

Cerca di descrivere ai tuoi compagni di gioco il peso di un forziere nel modo più preciso possibile. All'inizio potete certo solo indovinare quali forzieri possono avere lo stesso peso. Nel corso del gioco avrete comunque sollevato e descritto il peso di un numero sempre maggior di forzieri fino a memorizzarne l'esatto peso.

*tirare il dado*

*una coppia di forzieri torna sull'isola*

*collocare sulla zattera forziere corrispondente al colore del dado, scegliere poi un secondo forziere per la zattera*

*collocare coppia forzieri  
su nave pirata*

*forzieri tornano sull'isola;  
Pescebarba avanza di una  
casella*

*seguente giocatore*

### Osservate cosa succede con la zattera:

- **La zattera si trova in equilibrio.  
I forzieri hanno identico peso**

Bravissimi! I pirati possono traghettare la zattera alla nave.  
Mettete i due forzieri sulla nave pirata.



*zattera in equilibrio*

- **La zattera si rovescia su un lato.  
I forzieri sono di peso diverso.**

Peccato! Con una zattera sbilanciata non si può navigare,  
andrebbe a fondo. Colloca di nuovo i due forzieri sulle  
rispettive caselle. Barbapesce avanza sulla seguente orma.



*zattera squilibrata*

Il turno passa al giocatore seguente..

### Importanti regole piratesche

- Non si possono scuotere i forzieri quando li si solleva.
- Se hai scelto un forziere e già lo hai in mano, dovrai collocarlo sulla zattera.
- Solo il giocatore di turno può toccare i forzieri.
- Sposta sempre i forzieri fino al margine estremo della zattera.
- Se non siete sicuri che i forzieri abbiano lo stesso peso, potete aprirli e confrontare le sfere del tesoro. Quelle dello stesso colore hanno anche lo stesso peso.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando...

- tutti i forzieri sono sulla nave pirata: hanno vinto i pirati oppure
- quando Pescebarba ha raggiunto l'ormo viola dell'approdo e vince.

## Variante per cercatori grandicelli

Giocate secondo le regole di base apportando le seguenti varianti:

- Ognuno gioca da solo e accumula davanti a sé le coppie di forziere trovate.
- Se al dado esce il colore dell'impronta su cui si trova in quel momento Pescebarba, non dovrai restituire i tesori già in tuo possesso.
- Vince chi alla fine ha accumulato il maggior numero di forzieri.

## Variante per pirati in erba

Giocate secondo le regole di base apportando le seguenti varianti:

- Sollevando il forziere potete scuoterlo un pochino.
- Dopo aver collocato il primo forziere sulla zattera, potete sollevare due forzieri per poi sceglierne uno.

r

*vincono i pirati: tutti i forzieri sulla nave*

*vince Pescebarba: arriva all'approdo*

## L'autrice



**Kirsten Hiese**, nata nel 1965, di professione fioraia, nel 2004 ha iniziato ad ideare giochi grazie allo stimolo ricevuto dai propri figli. Fino ad oggi sono stati pubblicati 8 suoi giochi. *L'isola Soppesatesori* è il suo primo gioco pubblicato da HABA. Kirsten Hiese vive con suo marito e i suoi figli Jakob, Hannah e Jule a Porta Westfalica.

*Per i miei bambini, che mi hanno avvicinato al mondo dei giochi. Che gioia!*

## L'illustratore



### **Thies Schwarz**

E' cresciuto in Schleswig-Holstein ed ha studiato Arti Visuali ad Hannover, dove vive e lavora come illustratore per case editrici, agenzie di stampa e produzioni cinematografiche.

*Dedico questo gioco ad Alva, Lola und Malene.*



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

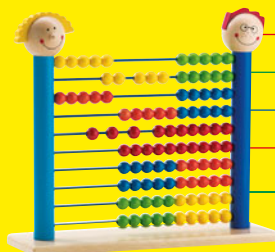
*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

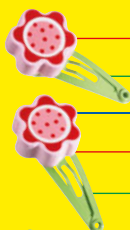
*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kinderschmuck*

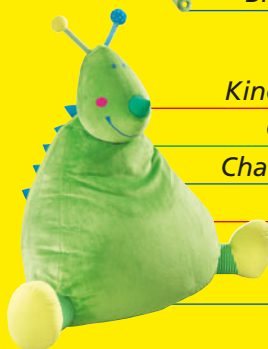
*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyería infantil*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*


*Children's room*


*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*


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

**HABA**<sup>®</sup>

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