



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

# Ball der Prinzessin



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

# Ball der Prinzessin



Ein märchenhaftes Gedächtnisspiel für 2 – 6 Spieler von 4 – 99 Jahren.  
Mit kooperativer Variante sowie Varianten für Anfänger und Profis.

**Spielidee:** Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra  
**Illustration:** Antje Flad  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Die sechs Prinzessinnen von Schloss Bellami sind in heller Aufregung! Alle wissen, dass der zauberhafte Prinz Blaublut auf Brautschau ist und für heute seinen Besuch angekündigt hat! Schnell arrangieren sie ihm zu Ehren einen rauschenden Ball. Natürlich möchte jede der sechs Schwestern seine Auserwählte sein.

Kannst du Prinz Blaublut helfen, die richtige Braut unter den sechs Prinzessinnen zu finden?

## Spielinhalt

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Spiegel
- 6 Prinzessinnen
- 1 Prinz
- 6 Kerzen
- 20 goldene Kronen
- 2 Bögen mit Kleideraufklebern
- 1 Würfel
- 1 rundes Plättchen (wird nur für die Variante benötigt)
- 1 Spielanleitung



als Erster 4 Kronen haben

## Spielidee

Mit ihren Umhängen sehen die sechs Prinzessinnen alle gleich aus. Tanzen sie jedoch und drehen sich im Kreis, kann man im Spiegel der Tanzfläche die verschiedenen Kleider hervorblitzen sehen.

Der Würfel zeigt euch, mit welcher Prinzessin Prinz Blaublut tanzen möchte. Findest du die richtige Prinzessin, bekommst du zur Belohnung eine goldene Krone.

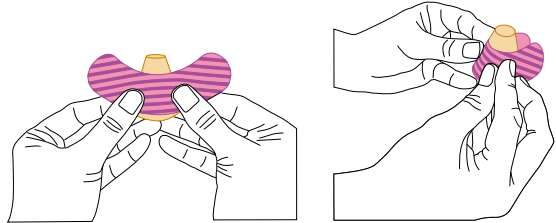
Aber passt gut auf, denn die Prinzessinnen wechseln immer wieder ihre Plätze!

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster vier goldene Kronen zu besitzen.

### Kleider für die Prinzessinnen

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Prinzessinnen „anziehen“. Dazu klebt ihr je einen Aufkleber des einen Bogens (der zweite Bogen dient als Ersatz) sorgfältig um den unteren Teil der Prinzessinnen.

Am Ende haben alle sechs Prinzessinnen unterschiedliche Kleider an.



### Tanzprobe der Prinzessin

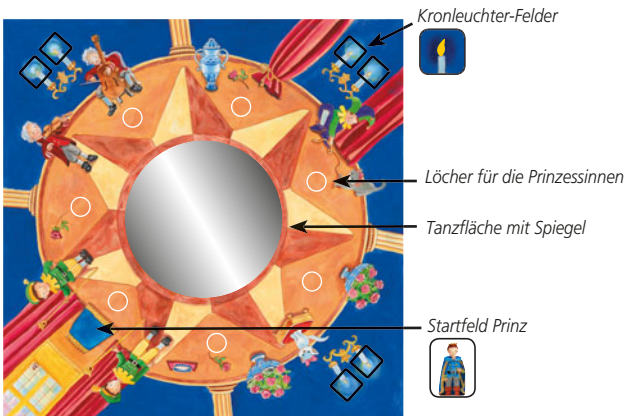
Vor Spielbeginn sollte jeder das Drehen einer Prinzessin einmal ausprobieren: Stellt die Prinzessin auf den Spiegel und dreht sie vorsichtig. Das geht am besten, wenn ihr die Prinzessin an ihrer Krone anfasst. Sobald sich die Prinzessin zu drehen beginnt, versucht ihr das Muster ihres Kleides im Spiegel zu erkennen. Je langsamer ihr die Prinzessin tanzen lasst, umso einfacher ist es, das Muster zu erkennen. Aber Vorsicht, die Prinzessin darf dabei nicht umfallen.

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen, legt ihn in die Tischmitte und heftet den Spiegel auf die Tanzfläche in der Spielplanmitte.

Der Spielplan hat sieben Löcher. Stellt in jedes dieser Löcher eine Prinzessin. Das Loch am Eingang zum Ballsaal bleibt frei. Achtet auch darauf, dass die Kleider der Prinzessinnen immer unter dem Umhang versteckt bleiben.

Die Kerzenplättchen legt ihr mit den Flammen nach oben auf die sechs Kerzenleuchter-Felder und stellt den Prinzen auf den blauen Teppich am Eingang des Ballsaals. Haltet die goldenen Kronen und den Würfel bereit.



**Achtung:** Löst den Spiegel nach dem Spiel wieder vom Spielplan und heftet ihn zurück auf die Folie.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich am längsten im Kreis drehen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und würfelt. Der Würfel zeigt das Muster eines Kleides. Deine Aufgabe ist es jetzt, die Prinzessin mit dem passenden Kleid zu finden.

Stelle den Prinzen vor eine Prinzessin deiner Wahl und fordere sie zum Tanz auf:

**„Hallo schöne Prinzessin, möchtest du mit mir tanzen?“**

Nimm die Prinzessin und stelle sie in die Mitte der Tanzfläche. Anschließend drehst du sie vorsichtig, damit sie zu tanzen beginnt.

*Spiegel in Spielplanmitte*

*Prinzessinnen in Löcher stellen*

*brennende Kerzen auf Kerzenleuchter und Prinz auf Startfeld stellen, Kronen und Würfel bereit halten*

*würfeln*

*Prinz vor eine Prinzessin stellen*

*Prinzessin auf Tanzfläche vorsichtig drehen*

*Muster in Spiegelfläche?*

*Was denkst du?*

*Ja?*

*richtige Prinzessin =*

*Krone als Belohnung*

*falsche Prinzessin =*

*Kerze umdrehen*

*Prinzessin auf freies Loch*

*ohne Prinz stellen*

*Nein?*

*Prinzessin direkt auf*

*freies Loch ohne Prinz*

*stellen*

*letzte Kerze umgedreht:*

*Gewinner*

*= meiste Kronen*

*oder*

*als Erster 4 Kronen:*

*Gewinner*

**Wichtig:** Dein Spielzug ist sofort vorbei, wenn die Prinzessin beim Tanzen umfällt.

Schau schnell in den Spiegel der Tanzfläche und versuche zu erkennen, ob das Kleid der Prinzessin das Muster des Würfels zeigt.

**Glaubst du, es ist die richtige Prinzessin?**

• **Ja?**

**Dann sage: „Du bist meine Prinzessin!“**

Schau zur Kontrolle unter ihren Umhang. Ist es die richtige Prinzessin, darfst du dir zur Belohnung eine Krone nehmen. Ist es die falsche Prinzessin, musst du eine brennende Kerze umdrehen.

Anschließend stellst du die Prinzessin auf das freie Loch im Spielplan, vor dem der Prinz gerade nicht steht. Am Spielanfang ist es das Loch am Eingang zum Ballsaal.

• **Nein?**

**Dann sage: „Du bist leider nicht meine Prinzessin!“**

Stelle die Prinzessin direkt, also ohne unter den Umhang zu schauen, auf das freie Loch des Spielplans, vor dem der Prinz gerade nicht steht.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt, nimmt den Prinzen und fordert eine der Prinzessinnen zum Tanz auf.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

• ... die sechste und letzte brennende Kerze umgedreht wird. Damit ist die rauschende Ballnacht vorbei. Der Spieler mit den meisten Kronen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner

oder

• ... ein Spieler seine vierte Krone bekommt und das Spiel gewinnt.

Am Ende verbeugen sich die Spieler vor dem Gewinner und feiern ihn mit einem lauten, jubelnden Applaus!

## Varianten

- **Für die Jüngeren:**

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn die Prinzessinnen nach ihrem Vortanzen wieder an dieselbe Stelle zurückgestellt werden. In dieser Variante könnt ihr das Loch am Eingang des Ballsaals mit dem runden Plättchen schließen.

- **Meistertänzervariante:**

Das Spiel wird schwerer, wenn ihr ein Muster auf dem Würfel auswählt und den Würfel mit der entsprechenden Seite nach oben an den nachfolgenden Spieler weitergebt.

- **Kooperative Variante:**

Wenn ihr das Spiel als Team spielen möchtet, ändern sich die Regeln zum Grundspiel folgendermaßen:

- Zu Beginn des Spiels lasst ihr alle Prinzessinnen nacheinander einmal vortanzen. Merkt euch gut, welche Prinzessin welches Kleid trägt.
- Wenn ihr aber nach dem Würfeln eine falsche Prinzessin vortanzen lasst, müsst ihr sofort eine brennende Kerze umdrehen.

Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen, wenn ihr zehn Kronen gesammelt habt. Habt ihr aber vorher alle sechs Kerzen umgedreht, verliert ihr das Spiel gemeinsam.

## Die Autoren



### **Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra**

arbeiten seit ihrer Begegnung vor zehn Jahren in Paris zusammen in den Bereichen Illustration und Fotodesign. Im Jahr 2008 siedelten sie nach Deutschland um und leben seitdem mit ihren Kindern in der Nähe von München, wo sie in ihren freien Stunden neue Spielideen entwickeln. Nach *Kleine Magier* ist *Ball der Prinzessin* das zweite Spiel, das sie bei HABA veröffentlichen.



*Wir widmen dieses Spiel Eliot, Louise und Jérémie, die uns immer mit großer Begeisterung unterstützen.*

## Die Illustratorin



**Antje Flad** ist in Merseburg geboren. Sie studierte in Halle an der Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein. Seit ihrem Diplom illustriert sie für verschiedene Spiele- und Buchverlage. Als freie Illustratorin und Spieledesignerin arbeitet sie seit 1995. Sie lebt zusammen mit ihrem Mann und ihrem Sohn Philipp in Berlin. Für HABA hat sie unter anderem bereits die Spiele *Kleine Magier* und *Wackelkuh* illustriert.

# The Princess's Ball



A fairy tale memory game for 2 – 6 players aged 4 – 99.  
Includes co-operative variation and variations for beginners and professionals.

**Authors:** Christine Basler and Alix-Kis Bouguerra  
**Illustrations:** Antje Flad  
**Length of the game:** approx. 20 minutes

The six princesses of Bellami Castle are all a flutter! Everybody knows that the charming prince of Golden Curl is looking for a bride and the prince has announced he will visit today! Quickly a grand ball is arranged in the prince's honor! Of course each of the six sisters would like to be his chosen one. Can you help the Prince of Golden Curl find the right bride among the princesses?

## Contents

- 1 game board (four parts)
  - 1 mirror
  - 6 princesses
  - 1 prince
  - 6 candles
  - 20 golden crowns
  - 2 sheets with stickers (dresses)
  - 1 die
  - 1 round tile (needed for the variation)
- Set of game instructions





*be the first to get  
4 golden crowns*

## Game Idea

Wrapped in their coats the six princesses all look the same. As soon as they dance, however, turning in circles, their different dresses are reflected in the mirrored floor of the ballroom.

The die indicates with which princess the Prince of Golden Curl wants to dance. If you find the right princess you receive a golden crown as a reward.

But pay close attention as the princesses constantly change places!

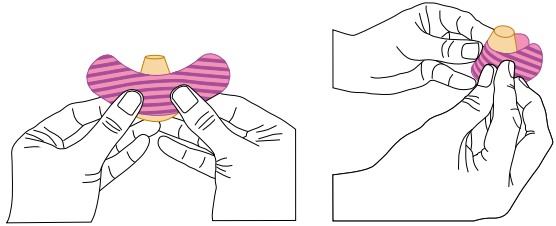
The aim of the game is to be the first to collect four golden crowns.

### The princesses' gowns

Before starting to play you have to dress the princesses.

The stickers on the sheet (the second sheet is a replacement) show six different dresses. Carefully place one sticker around the lower part of each princess.

In the end there will be six princesses with different dresses.



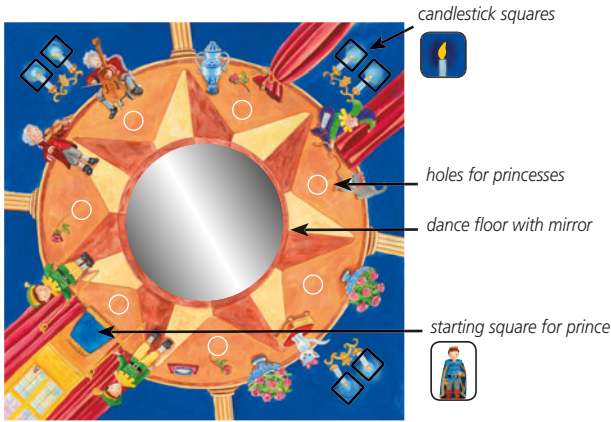
### Dance rehearsal of the princesses

Before starting to play each player should try to rotate a princess. Place a princess on the mirror and turn it carefully. It is best to hold her by her crown. As soon as she starts to turn try to recognize the pattern of her dress in the mirror. The slower the princess dances the easier it is to recognize the pattern. But beware! The princess must not fall over.

## Preparation of the Game

Assemble the game board, place it in the center of the table and place the mirror on the dance floor in the center of the game board.

The game board shows seven holes. Place one princess in each hole. The hole next to the entrance of the ballroom stays empty. Make sure the coats cover the dresses of the princesses. Place the candles with the flames face-up on the six candlestick squares. Place the Prince on the blue carpet in the entrance of the ballroom. Get the golden crowns and the die ready.



*mirror in the center of the game board*

*princesses in holes*

*burning candles on candle holders, prince on starting square, get crowns and die ready*

**Watch out:** Once the game is finished, detach the mirror from the center of the game board and place it back onto the foil.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can spin in a circle the longest may start.

If you can't agree, the oldest player starts and rolls the die. The die indicates the pattern of a dress. Now your task is to find the princess with the corresponding dress.

Place the prince in front of a princess of your choice and ask her to dance with him.

**“Good evening dear princess, would you give me the honor of dancing the next dance with me?”**

Take the princess and place her in the center of the dance floor. Then spin her carefully so that she starts turning.

*roll die*

*place prince in front of princess*

*carefully spin princess*

*Pattern reflected by  
mirror?*

*What do you think?*

*Yes?*

*right princess =  
crown as a reward,  
wrong princess =  
turn over candle,*

*princess in free hole with  
no prince next to it*

*No?*

*place princess immediately  
in free hole*

*last crown turned over:  
winner = most crowns*

*or*

*first player with 4 crowns:  
winner*

**Important:** Your turn ends as soon as the princess falls over while dancing.

Take a quick look at the mirror of the dance floor to see whether the dress of the princess shows the pattern on the die.

### **You think it is the right princess?**

- **Yes?**

**Then you declare: "You are my princess!"**

Look underneath her coat to check. If it is the correct matching princess, you receive a crown as a reward. If it is not the right princess turn over one of the burning candles.

Then place the princess into the free hole on the game board, away from where the prince is standing at that moment. At the beginning of the game that is the hole which is located at the entrance to the ballroom.

- **No?**

**Then you declare: "Sadly you are not my princess!"**

Do not look underneath her coat, but place her immediately into the free hole of the game board away from where the prince is standing.

Then it's the turn of the next player. He rolls the die, takes the prince and asks one of the princesses to dance with him.

## **End of the Game**

The game ends as soon as ...

- ... the sixth and last burning candle has been turned over. This means that the opulent night of the ball has ended. The player with the most crowns wins the game. In case of a draw there are various winners

or

- ... a player receives his fifth crown, thus winning the game.

To finish off the ball, players bow in front of the winner, celebrating his win with overwhelming applause.



## Variations

- **For younger players:**  
The game is easier if the princesses are placed back on the same spot after dancing. You can cover the hole at the entrance to the ballroom with the round tile.
- **For dance champions:**  
The game gets more difficult if you determine which pattern the next player has to find. This is accomplished by placing the die with the corresponding pattern in front of the next player.
- **Co-operative variation:**  
If you want to play the game as a team the rules change as follows:
  - At the beginning of the game each princess must make an audition dance. Remember which princess wears which dress.
  - Then, if after rolling the die you choose the wrong princess to dance, you have to turn over a burning candle immediately.

You win the game together if you succeed in collecting ten crowns. If however you had to turn over all six candles and have not yet collected 10 crowns, you lose the game together.

## The authors

ENGLISH



**Christine Basler and Alix-Kis Bouguerra** first met ten years ago in Paris, and have worked since then as a team, working in the areas of photo design and illustration. In 2008 they moved to Germany and now live with their two children, close to Munich, developing new game ideas in their spare time.

*The Princess' Ball* is, after *Little Magicians*, the second game they publish with HABA.



*We dedicate this game to Eliot, Louise und Jérémie who always support us with great enthusiasm.*

## The illustrator



**Antje Flad** was born in Merseburg. She studied at the University "Burg Giebichstein" in Halle Art and Design. Since gaining her degree she has illustrated various games and worked for several book publishers. Since 1995, she has worked as a freelance illustrator and games designer. She lives with her husband and son Philipp in Berlin. She has already illustrated for HABA, *Little Magicians* and *Wiggling Cow*, amongst other games

# Le bal des princesses



Un jeu de mémoire fabuleux, pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.  
Avec variante coopérative et des variantes pour débutants et experts.

**Idée :** Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra  
**Illustration :** Antje Flad  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes

FRANÇAIS

Les six princesses du château Bellami sont dans tous leurs états ! Elles ont appris que le ravissant prince Charms cherchait une épouse et qu'il venait d'annoncer sa visite pour aujourd'hui ! Elles décident donc d'organiser un magnifique bal en son honneur. Evidemment, chacune des six sœurs aimerait bien être l'élue du prince.

Pourras-tu aider le prince Belle Boucle à trouver la bonne épouse parmi les six princesses ?

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu en quatre pièces
- 1 miroir
- 6 princesses
- 1 prince
- 6 bougies
- 20 couronnes dorées
- 2 feuilles d'autocollants (robes des princesses)
- 1 dé
- 1 plaquette (nécessaire uniquement pour la variante)
- 1 règle du jeu



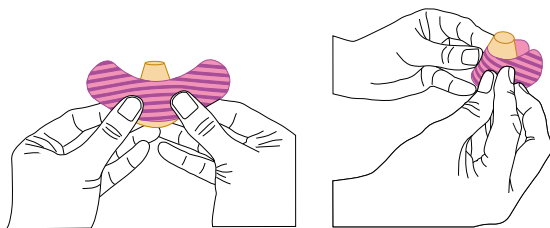
*récupérer en premier  
5 couronnes*

## Idée

Revêtues de leurs longues capes, les six princesses se ressemblent toutes. Mais quand elles dansent et qu'elles tournent sur elles-mêmes, on peut voir les différentes robes qui se reflètent dans le miroir de la piste de danse. Le dé indique avec quelle princesse le prince Belle Boucle aimerait danser. Si tu trouves la bonne princesse, tu récupères une couronne dorée en récompense. Mais fais bien attention car les princesses changent de place sans arrêt ! Le but du jeu est de récupérer en premier quatre couronnes dorées.

### Les robes des princesses

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez « habiller » les princesses. Pour cela, collez un autocollant de l'une des feuilles (l'autre feuille d'autocollants sert de réserve) sur la partie inférieure d'un pion-princesse. Chacune des princesses aura alors une robe différente.



### Répétition de danse

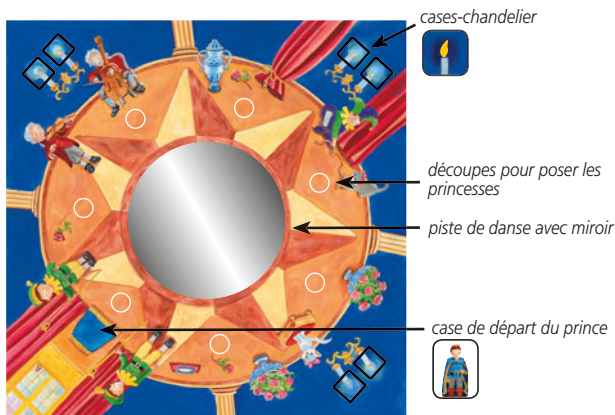
Avant de jouer, chaque joueur doit essayer une fois de faire tourner une princesse. Poser la princesse sur le miroir et la faire tourner avec précaution en la tenant par la couronne. Dès que la princesse se met à tourner, il faut essayer de reconnaître le motif de sa robe dans le miroir. Plus la princesse tournera lentement, plus il sera facile de reconnaître le motif. Mais attention, la princesse ne doit pas tomber.

## Préparatifs

Assembler le plateau de jeu, le poser au milieu de la table et coller le miroir sur la piste de danse qui se trouve au centre du plateau de jeu.

Le plateau de jeu a sept découpes. Dans chacune d'entre elles, poser une princesse. La découpe située à l'entrée de la salle de bal reste inoccupée. Bien faire attention à ce que les robes des princesses soient cachées par les capes.

Poser les plaquettes-bougies sur les six cases chandeliers, de manière à voir les flammes allumées. Poser le prince sur le tapis bleu à l'entrée de la salle de bal. Préparer les couronnes dorées et le dé.



*poser le miroir au milieu du plateau de jeu, les princesses dans les découpes*

*les bougies sur les chandeliers, le prince sur la case de départ, préparer les couronnes et le dé*

**Attention :** Quand vous aurez fini de jouer, retirez le miroir du plateau de jeu et faites-le de nouveau adhérer à la feuille correspondante.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut tourner le plus longtemps sur lui-même a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé. Le dé indique le motif d'une robe. Le joueur doit alors trouver la princesse à la robe correspondante.

Pose le prince devant la princesse de ton choix et invite-la à danser :

**Bonjour chère princesse, veux-tu m'accorder cette danse ?**

Prends la princesse et pose-la au milieu de la piste de danse, puis fais-la tourner avec précaution pour qu'elle se mette à danser.

*lancer le dé*

*prince devant une princesse*

*tourner la princesse avec précaution sur la piste de danse*



*Motif représenté  
dans le miroir ?*

*Que penses-tu ?*

*Oui ?*

*bonne princesse =  
une couronne en*

*récompense,*

*mauvaise princesse =  
retourner une*

*plaque-bougie,*

*poser la princesse sur  
la découpe libre sans le  
prince devant*

*Non ?*

*poser la princesse,  
sans vérifier la robe,  
sur la découpe libre  
sans le prince devant*

*dernière plaque-  
bougie retournée :  
gagnant = le plus de*

*couronnes*

*ou*

*4 couronnes en  
premier : gagnant*

**N. B. :** Si la princesse tombe en tournant, ton tour s'arrête.

Regarde vite dans le miroir de la piste de danse et essaye de voir si la robe de la princesse est identique au motif du dé.

### **Penses-tu que c'est la bonne princesse ?**

- **Oui ?**

**Alors tu dis : « Tu es ma princesse ! »**

Tu contrôles en regardant sous la cape. Si c'est la bonne princesse, tu prends une couronne en récompense. Si ce n'est pas la bonne princesse, tu retournes une plaque avec une bougie allumée.

Ensuite, tu poses la princesse sur la découpe libre du plateau de jeu, devant laquelle le prince ne se trouve pas. Au début de la partie, c'est la découpe qui se trouve à l'entrée de la salle de bal.

- **Non ?**

**Alors tu dis : « Je regrette, tu n'es pas ma princesse ! »**

Pose la princesse, sans regarder sous la cape, directement sur la découpe libre du plateau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il lance le dé, prend le prince et invite une princesse à danser.

## **Fin de la partie**

La partie est terminée dès que ....

- ... la sixième et dernière bougie est retournée : le bal est terminé. Le joueur qui aura récupéré le plus de couronnes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants

ou

- ... dès qu'un joueur récupère sa quatrième couronne et gagne ainsi la partie.

Tous les autres joueurs font une révérence devant le gagnant et l'applaudissent bien fort pour le récompenser !

## Variantes :

- **Pour les plus jeunes :**

Le jeu sera plus facile si les princesses, après avoir dansé, sont remises à la même place. Dans cette variante, on pourra boucher la découpe à l'entrée de la salle de bal.

- **Variante pour super danseurs :**

Le jeu sera plus compliqué si l'on choisit un motif du dé et que l'on passe le dé au joueur suivant en laissant ce motif visible.

- **Variante coopérative :**

Si le jeu est joué en équipe, il faudra appliquer les règles suivantes :

- Au début de la partie, on fait danser toutes les princesses l'une après l'autre et essaye de se rappeler la robe de chacune des princesses.
- Si, après avoir lancé le dé, on fait danser une mauvaise princesse, on retourne une plaquette-bougie.

Les joueurs gagnent la partie tous ensemble s'ils récupèrent dix couronnes, ou la perdent si les six plaquettes-bougies sont retournées avant.

## Les auteurs



**Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra** depuis leur rencontre il y a dix ans à Paris, travaillent ensemble dans les domaines du design de la photo et de l'illustration. En 2008, ils se sont établis en Allemagne et vivent depuis avec leurs enfants dans la banlieue de Munich où ils développent de nouveaux jeux pendant leur temps libre.

Après les *Petits magiciens*, *Le bal des princesses* est le deuxième jeu qu'ils ont publié pour HABA.

*Nous dédions ce jeu à Eliot, Louise et Jérémie, nos aides à l'enthousiasme débordant.*



FRANÇAIS

## L'illustratrice



**Antje Flad** est née à Merseburg. Elle a fait des études à Halle à l'école supérieure d'art et de design. Depuis l'obtention de son diplôme, elle travaille pour différentes maisons d'édition et illustre des livres et des jeux. Elle travaille comme illustratrice indépendante et créatrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son mari et son fils Philippe. Pour HABA, elle a, entre autres, illustré les jeux *Petits magiciens* et *La vache équilibriste*.

# Prinsessenbal



Een sprookjesachtig geheugenspel voor 2 – 6 spelers van 4 – 99 jaar.  
Met coöperatieve variant en varianten voor beginners en experts.

**Spelidee:** Christine Basler en Alix-Kis Bouguerra  
**Illustraties:** Antje Flad  
**Speelduur:** ca. 20 minuten

De zes prinsessen van slot Bellami zijn in rep en roer! Ze weten allemaal dat de betoverende prins Koenrad op zoek is naar een bruid en hij heeft aangekondigd vandaag op bezoek te komen! Snel organiseren de prinsessen een schitterend bal ter ere van de prins. Natuurlijk hoopt elk van de zes zusters dat zij de uitverkorene zal worden. Kan je prins Koenrad helpen de juiste bruid onder de zes prinsessen te vinden?

## Spelinhoud

- 1 vierdelig speelbord
- 1 spiegel
- 6 prinsessen
- 1 prins
- 6 kaarsen
- 20 gouden kronen
- 2 bladen met jurkenstickers
- 1 dobbelsteen
- 1 rond kaartje (wordt alleen bij de variant gebruikt)
- spelregels



*als eerste 4 kronen hebben*

## Spelidee

Met hun mantels zien de zes prinsessen er allemaal hetzelfde uit. Maar als ze aan het dansen zijn en in het rond draaien, kan je in de spiegel op de dansvloer de verschillende jurken voorbij zien flitsen.

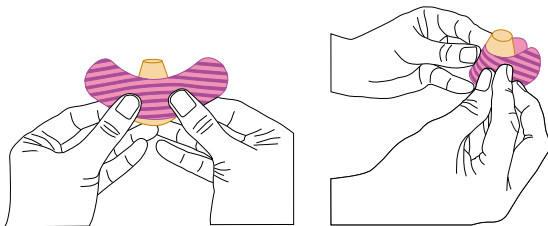
De dobbelsteen geeft aan met welke prinses Koenrad zou willen dansen. Vind je de juiste prinses, dan krijg je als beloning een gouden kroon.

Maar let goed op want de prinsessen verwisselen steeds opnieuw van plaats!

Het doel van het spel is om als eerste vier gouden kronen te bezitten.

### Jurken voor de prinsessen

Voor het eerste spel moeten de prinsessen worden „aangekleed“. Hiervoor plak je een sticker van één van de beide vellen (het tweede vel dient als reserve) zorgvuldig rond het onderste gedeelte van iedere prinses. Uiteindelijk hebben alle zes prinsessen een verschillende jurk aan.



### De prinsessen laten dansen

Alvorens met het spel te beginnen moet iedereen eerst 'ns proberen een prinses te laten dansen: zet de prinses op de spiegel en draai haar voorzichtig rond. Dat gaat het best als je de prinses bij haar kroontje vastpakt.

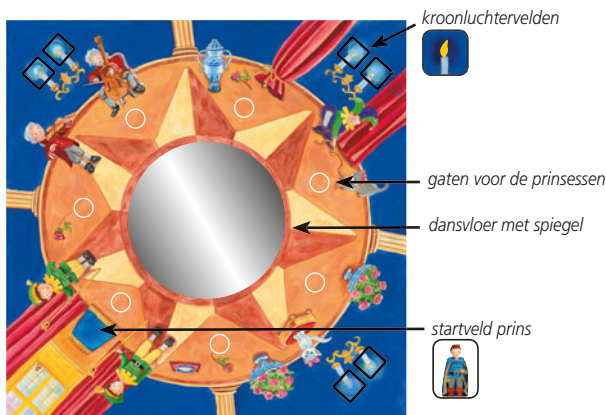
Zodra de prinses rond begint te draaien, probeer je het patroon van haar jurk in de spiegel te herkennen. Hoe langzamer je de prinses laat dansen, hoe gemakkelijker het is om het patroon te herkennen. Maar voorzichtig, de prinses mag hierbij niet omvallen.

## Spelvoorbereiding

Leg de verschillende delen van het speelbord aan elkaar, leg het in het midden van de tafel en plak de spiegel op de dansvloer in het midden van het tafel.

Het speelbord heeft zeven gaten. Zet in ieder gat een prinses. Het gat bij de ingang van de balzaal blijft vrij. Let erop dat de jurken van de prinsessen altijd onder hun mantels verstopt blijven.

De kaarsenkaartjes worden met de vlam naar boven op de zes velden met een kandelaar gelegd en de prins komt op het blauwe tapijt bij de ingang van de balzaal te staan. Leg de gouden kronen en de dobbelsteen klaar.



**Let op:** Maak de spiegel aan het eind van het spel weer van het speelbord los en plak er de folie tegenaan om hem op te bergen.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het langst in het rond kan draaien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind en gooit met de dobbelsteen. De dobbelsteen geeft het patroon van een jurk aan. Nu is het jouw taak om de prinses met de bijpassende jurk te vinden.

Zet de prins voor één van de prinsessen en vraag haar ten dans:

**„Hallo, edele prinses, zou je met mij willen dansen?“**

Pak de prinses en zet haar in het midden van de dansvloer. Vervolgens draai je haar voorzichtig rond zodat ze begint te dansen.

*spiegel in het midden v/h  
speelbord ,  
prinsessen in de uit-  
sparingen*

*brandende kaarsen op  
de kandelaars, prins op  
het startveld, kronen en  
dobbelsteen klaar*

*gooien*

*prins voor een prinses*

*prinses op de dansvloer  
voorzichtig ronddraaien*

*Patroon in het  
spiegeloppervlak?*

*Wat denk je?*

*Ja?*

*juiste prinses =  
kroon als beloning,  
verkeerde prinses =  
kaars omdraaien*

*prinses op vrij gat  
zonder prins*

*Nee?*

*prinses zonder de jurk te  
bekijken op vrij gat  
zonder prins*

*laatste kaars  
omgedraaid: winnaar =  
meeste kronen*

*of*

*als eerste 4 kronen:  
winnaar*

**Belangrijk:** Je speelbeurt is voorbij als de prinses tijdens het dansen omvalt.

Kijk snel in de spiegel op de dansvloer en probeer te zien of de jurk van de prinses hetzelfde patroon heeft als de dobbelsteen.

### Denk je dat het de juiste prinses is?

- **Ja?**

**Dan zeg je: „Jij bent mijn prinses!”**

Kijk ter controle onder haar mantel. Is het de juiste prinses, dan mag je als beloning een kroon pakken. Is het een verkeerde prinses, dan moet je één van de brandende kaarsen omdraaien.

Vervolgens zet je de prinses op het vrije gat in het speelbord waar de prins niet voor staat. Aan het begin van het spel is dat het gat bij de ingang van de balzaal.

- **Nee?**

**Dan zeg je: „Jij bent helaas niet mijn prinses!”**

Zet de prinses meteen, dus zonder onder de mantel te kijken, op het vrije gat in het speelbord waar de prins niet voor staat.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij/zij gooit met de dobbelsteen, pakt de prins en vraagt één van de prinsessen ten dans.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra ...

- ... de zesde en laatste brandende kaars wordt omgedraaid. Hiermee is de schitterende nacht van het bal voorbij. De speler met de meeste kronen wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars

of

- ... één van de spelers zijn/haar vierde kroon krijgt en zo het spel wint.

Ten slotte maken de spelers een buiging voor de winnaar en huldigen hem/haar met een juichend applaus!

## Varianten

- **Variant voor de jongeren:**

Het spel wordt iets eenvoudiger als de prinsessen na hun dansdemonstratie opnieuw op dezelfde plaats worden teruggezet. In deze variant kan het gat bij de ingang van de balzaal met het ronde kaartje worden afgedekt.

- **Variant voor sterdansers:**

Het spel wordt moeilijker als jullie een patroon op de dobbelsteen uitkiezen en de dobbelsteen met de overeenkomstige kant omhoog aan de volgende speler verder geven.

- **Coöperatieve variant:**

Als jullie het spel als team willen spelen, worden de regels van het basisspel als volgt aangepast:

- Aan het begin van het spel laten jullie alle prinsessen om de beurt één keer en dansdemonstratie uitvoeren. Probeer te onthouden welke prinses welke jurk draagt.
- Als jullie echter na het gooien een verkeerde prinses laten dansen, moeten jullie onmiddellijk een brandende kaars omdraaien

Jullie hebben het spel gezamenlijk gewonnen als jullie 10 kronen hebben verzameld. Als eerder alle zes kaarsen zijn omgedraaid, hebben jullie het spel met z'n allen verloren.



## De auteurs



**Christine Basler en Alix-Kis Bouguerra** werken samen sinds ze elkaar tien jaar geleden voor het eerst in Parijs ontmoet hebben. Ze zijn werkzaam op het gebied van fotodesign en illustratie. In 2008 hebben ze zich in Duitsland gevestigd en sindsdien wonen ze met hun kinderen in de omgeving van München waar ze in hun vrije tijd nieuwe spelideeën bedenken. Na *Kleine tovenaars* is *Prinsessenbal* het tweede spel dat ze bij HABA publiceren.



*Wij dragen dit spel op aan Eliot, Louise en Jérémie die ons altijd met al hun enthousiasme hebben bijgestaan.*

NEDERLANDS

## De Illustratrice



**Antje Flad** is geboren in Merseburg. Ze studeerde in Halle aan de Hogeschool voor Kunst & Design. Sinds ze haar diploma heeft behaald, illustreert ze voor verschillende spellen- en boekenuitgevers en sinds 1995 werkt ze als freelance illustratrice en spelontwerpster. Ze woont samen met haar man en haar zoon Philipp in Berlijn. Voor HABA heeft ze onder andere al de spellen *Kleine tovenaars* en *Wankelkoe* geïllustreerd.

# El baile de la princesa



Un fabuloso juego de memoria para 2 – 6 jugadores de 4 a 99 años.  
Con una variante cooperativa para principiantes y expertos

**Autores:** Christine Basler y Alix-Kis Bouguerra  
**Ilustraciones:** Antje Flad  
**Duración de una partida:** aprox. 20 minutos

¡Las seis princesas del palacio Misamores están en plena efervescencia! Todas saben que el encantador Príncipe Rizos de Oro está buscando novia ¡y ha anunciado su visita al palacio para hoy! Rápidamente organizan un lujoso baile en su honor. Como es natural, a cada una de las seis hermanas le gustaría resultar la elegida. ¿Puedes ayudar al Príncipe Rizos de Oro a encontrar la novia correcta entre las seis princesas?

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego en cuatro piezas
- 1 espejo
- 6 princesas
- 1 príncipe
- 6 velas
- 20 coronas de oro
- 2 pliegos con pegatinas de vestidos
- 1 dado
- 1 plaquita circular (sólo se necesita para la variante)
- 1 instrucciones del juego



*ser el primero en tener 4 coronas*

## El juego

Envueltas en sus capas, las seis princesas tienen todas el mismo aspecto. Pero cuando bailan y giran en círculo pueden verse en el espejo por un instante los diferentes vestidos que llevan puestos.

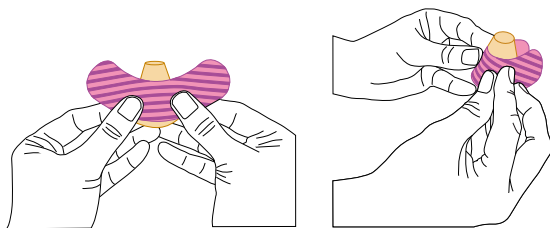
El dado os muestra con qué princesa quiere bailar el príncipe Rizos de Oro. Si das con la princesa correcta, recibirás de premio una corona de oro.

¡Pero presta mucha atención porque las princesas cambian continuamente sus posiciones!

El objetivo del juego es ser el primero en poseer cuatro coronas de oro.

### Vestidos para las princesas

Antes de la primera partida, tenéis que «vestir» a las princesas. Para ello, pegad cuidadosamente cada pegatina de uno de los pliegos (el segundo pliegue sirve como repuesto) en torno al tronco de las princesas. Al final, las seis princesas tendrán puestas cada una un vestido diferente.



### Ensayo de baile de la princesa

Antes de comenzar a jugar, cada jugador debería probar una vez cómo se le da un giro a una princesa: colocad la princesa encima del espejo y giradla con cuidado.

Como mejor funciona es agarrando a la princesa por la corona. Nada más comenzar la princesa a girar, intentad reconocer en el espejo el modelo del vestido que lleva.

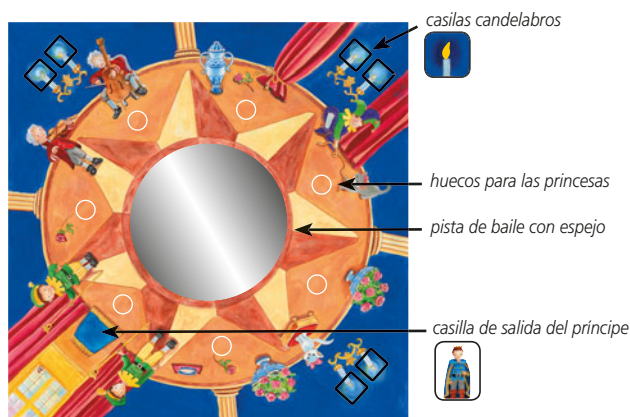
Cuanto más lentamente baile la princesa, más fácil será reconocer el modelo. Pero atención: la princesa no debe caerse nunca.

## Preparativos del juego

Ensamblad el tablero de juego, colocadlo en el centro de la mesa y adherid el espejo sobre la pista de baile, en el centro del tablero.

El tablero de juego tiene siete huecos. Colocad una princesa en cada uno de estos huecos dejando libre el hueco de la entrada a la sala de baile. Fijaos bien en que los vestidos de las princesas queden siempre ocultos bajo la capa.

Colocad las fichas de las velas en las seis casillas de los candelabros, de manera que muestren las llamas, y colocad al príncipe sobre la alfombra azul en la entrada a la sala de baile. Tened preparados el dado y las coronas de oro.



**Atención:** Después de jugar, despegad el espejo del tablero de juego y adherirlo de nuevo a la hoja plástica para su conservación.

## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien aguante más tiempo dando giros en círculo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más mayor tirando el dado. El dado muestra el modelo de un vestido. Tu misión ahora es encontrar a la princesa que lleva puesto ese modelo de vestido.

Coloca al príncipe frente a una princesa de tu elección y sácala a bailar:

### «Hola, noble princesa, ¿me concedes un baile?»

Toma a la princesa y colócala en el centro de la pista de baile. Gírala a continuación con mucho cuidado para que empiece a bailar.

*espejo en el centro del tablero de juego*

*princesas en los huecos*

*velas en llamas en los candelabros, príncipe en la casilla de salida, coronas y dado preparados*

*tirar el dado*

*el príncipe frente a una princesa*

*girar a la princesa cuidadosamente sobre la pista de baile*

*¿Modelo reflejado en el espejo?*

*¿Qué crees?*

*¿Sí?*

*princesa correcta =  
corona de premio,  
princesa incorrecta =  
girar la vela*

*princesa en el hueco  
libre sin príncipe*

*¿No?*

*princesa en el hueco libre  
sin mirar el vestido*

*vuelta a la última vela:  
ganador =  
mayor número de coronas*

*o*

*primero en tener  
4 coronas: ganador*

**Importante:** Tu turno finaliza si la princesa se cae al bailar.

Mira ahora rápidamente al espejo de la pista de baile e intenta reconocer si el vestido de la princesa coincide con el modelo que ha salido en el dado.

**¿Crees que es la princesa correcta?**

• **¿Sí?**

**Entonces di: «¡Eres mi princesa!»**

Mira bajo su capa para comprobarlo. Si es la princesa correcta, coge una corona de premio. Si no es la princesa correcta, tienes que darle la vuelta a una de las velas en llamas.

A continuación coloca a esta princesa en el hueco libre del tablero de juego frente al que no está situado el príncipe en ese momento. Al comienzo de la partida este hueco es el que está en la entrada a la sala de baile.

• **¿No?**

**Entonces di: «¡No eres mi princesa, qué lástima!»**

Coloca a la princesa directamente en el hueco libre del tablero de juego frente al que no está situado el príncipe en ese momento. Hazlo sin mirar bajo la capa.

A continuación es el turno del siguiente jugador. Tira el dado, coge al príncipe y saca a bailar a una de las princesas.

## Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... se le da la vuelta a la sexta y última vela en llamas, concluyendo así la fantástica velada de baile. Gana la partida el jugador con el mayor número de coronas. En caso de empate habrá varios ganadores.

O bien

- ...un jugador recibe su cuarta corona convirtiéndose en el ganador.

Al final, los jugadores hacen una reverencia al ganador y lo felicitan con un ruidoso y jubiloso aplauso.

## Variantes:

- **Para los más pequeños:**

El juego resulta más sencillo si se vuelve a emplazar a las princesas en el mismo hueco después de terminar su baile. En esta variante podéis cerrar el hueco de la entrada a la sala de baile con la plaquita circular. La plaquita encaja perfectamente en el hueco.

- **Variante para expertos bailarines:**

El juego se complica si elegís un modelo en el dado y le pasáis el dado al siguiente jugador mostrando esa cara.

- **Variante cooperativa:**

Si queréis jugar a este juego en equipo, las reglas del juego básico se modifican en lo siguiente:

- Al comienzo de la partida, sacad a bailar una vez a cada una de las princesas, una después de otra. Retened en la memoria el vestido que lleva puesto cada princesa.
- Pero si tras tirar el dado sacáis a bailar a una princesa incorrecta, tenéis que darle la vuelta inmediatamente a una vela en llamas.

Ganaréis todos juntos la partida una vez que hayáis reunido 10 coronas. Pero si antes le habéis dado la vuelta a las seis velas en llamas, perderéis entonces todos juntos la partida.

## Los autores



**Christine Basler y Alix-Kis Bouguerra** atrabajan juntos desde su primer encuentro en París hace diez años. Se dedican profesionalmente al diseño fotográfico y a la ilustración. En el año 2008 fijaron su residencia en Alemania y desde entonces viven en los alrededores de Múnich con sus tres hijos.

Después de *Maguitos*, *El baile de la princesa* es el segundo juego que publican para la casa HABA.

*Dedicamos este juego a Eliot, Louise y Jérémie, quienes siempre nos apoyan con gran entusiasmo.*



## La ilustradora

ESPAÑOL



**Antje Flad** nació en Merseburg. Estudió en Halle en la escuela superior de arte y diseño. Desde que obtuvo su diploma se dedica a ilustrar para diferentes editoriales de libros y juegos. Desde 1995 trabaja como ilustradora y diseñadora de juegos autónoma y vive con su marido y su hijo Philipp en Berlín.

Antje Flad ha ilustrado ya, entre otros, los juegos *Maguitos* y *Vaca tambaleante* para la casa HABA.

# Il ballo della principessa



Un gioco fiabesco di memoria per 2 – 6 giocatori da 4 a 99 anni.  
Con variante cooperativa e varianti per principianti e specialisti.

**Ideazione:** Christine Basler ed Alix-Kis Bouguerra  
**Illustrazioni:** Antje Flad  
**Durata del gioco:** 20 min. ca

Le sei principessine del castello Bellosguardo sono eccitatissime! L'ultima nuova è che il principe Charmant, che splendore!, sta cercando moglie ed ha annunciato la sua visita per oggi! In suo onore si organizza detto fatto uno stupefacente ballo. Naturalmente tutte le sei sorelle vogliono essere l'eletta. Vuoi aiutare il principe Charmant a cercare tra le sei principessine quella che sarà la sua vera sposa?

## Contenuto del gioco

- Tabellone di gioco in 4 parti
- Specchio
- 6 principesse
- Principe
- 6 candele
- 20 corone d'oro
- 2 fogli con autoadesivi di vestiti
- Dado
- Cartoncino rotondo (si usa solo per la variante)
- Istruzioni per giocare





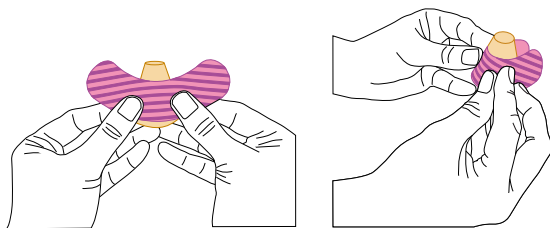
*avere per primi quattro  
corone*

## Ideazione

Con i loro mantelli le sei principesse sembrano tutte uguali. Però quando ballano vorticosamente sullo specchio della pista da ballo si intravedono gli abiti diversi. Il dado indica con quale principessa vuole ballare il principe Charmant. Se trovi la principessa giusta ricevi in premio una corona d'oro. Fa attenzione, però: le principesse cambiano continuamente di posto!  
Scopo del gioco è riunire per primi quattro corone d'oro.

### Abiti per le principesse

Prima di giocare per la prima volta dovete „vestire“ le principesse. Applicare gli autoadesivi di un foglio (il secondo è di riserva) alla parte inferiore delle principesse. Le sei principesse indosseranno così abiti diversi.



### Prova di ballo della principessa

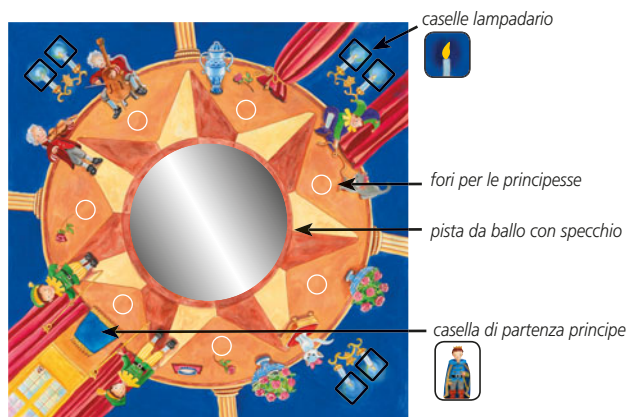
Prima di iniziare a giocare ognuno proverà a far girare una principessa: collocare la principessa sullo specchio e farla girare con attenzione. La posizione migliore è prenderla per la corona. Non appena la principessa inizia a girare cercate di riconoscere il motivo del suo abito riflesso nello specchio. Sarà più facile se la principessa danza lentamente, attenzione però: la principessa non dovrà rovesciarsi.

## Preparativi del gioco

Montate le 4 parti del tabellone, mettetelo al centro del tavolo e fate aderire lo specchio sulla pista da ballo al centro del tabellone.

In ognuno dei sette fori del tabellone mettete una principessa. Resta libero il foro all'entrata della sala da ballo. Fate bene attenzione che gli abiti delle principesse restino ben nascosti sotto il mantello.

I cartoncini delle candele li mettete con la fiamma verso l'alto sulle sei caselle candelabro e il principe starà sul tappeto blu all'ingresso della sala da ballo. Preparate le corone d'oro e il dado.



**Attenzione:** concluso il gioco staccate lo specchio dal tabellone e fatelo aderire nuovamente al foglio per una migliore conservazione.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi gira in tondo più a lungo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande e tira il dado. Sul dado esce il motivo di un abito: adesso dovrai trovare la principessa con l'abito corrispondente.

Metti il principe davanti ad una principessa a tua scelta e invitala a ballare:

**“Salve, nobile principessa! Vuoi danzare con me?”**

Prendi la principessa e collocala al centro della pista da ballo e falla girare pianino perchè inizi a ballare.

*specchio al centro del tabellone,  
principesse nei fori*

*candele accese sui candelabro, principe su casella di partenza, preparare corone e dado*

*tirare il dado*

*principe davanti a una principessa*

*girare con attenzione principessa su pista da ballo*

*Motivo allo specchio?*

*Cosa credi?*

*Sì?*

*principessa giusta=  
corona in premio  
principessa,  
sbagliata=girare candela  
principessa su foro libero  
senza principe*

*No?*

*senza controllare mettere  
principessa su foro libero  
senza principe*

*si gira ultima candela:  
vincitore=più corone*

*oppure*

*per primo 4 corone:  
vincitore*

**Importante:** Il tuo turno finisce se la principessa si rovescia.

Osserva bene il riflesso nello specchio della pista da ballo e cerca di vedere se l'abito della principessa è identico al motivo del dado.

**Credi sia la principessa giusta?**

• **Sì?**

**Dirai allora: „Sei la mia principessa!“**

Controlla l'abito sotto il mantello. Se è effettivamente quella giusta, riceverai in premio una corona. Se non lo è, dovrai girare una candela accesa.

Metti poi la principessa sul foro libero del tabellone davanti al quale non c'è il principe. All'inizio del gioco è il foro all'ingresso della sala da ballo.

• **No?**

**Dirai allora: „Peccato! Non sei la mia principessa!“**

Senza controllare l'abito sotto il mantello, metti la principessa sul foro libero del tabellone davanti al quale non c'è il principe.

Il turno passa poi al giocatore seguente che tira il dado, e con il principe invita a ballare una delle principesse.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena...

• ... si gira la sesta ed ultima candela accesa: la magica notte di ballo è terminata. Vince chi ha più corone. In caso di parità ci saranno più vincitori,

oppure quando

• ... un giocatore riceve la sua quarta corona vincendo così il gioco.

Alla fine i giocatori si inchinano davanti al vincitore omaggiandolo con uno scrosciante applauso gioioso!

## Varianti

- **Per i più piccini:**

Il gioco è più facile se le principesse vengono collocate nuovamente allo stesso posto dopo il loro ballo. In questa variante potete chiudere il foro all'ingresso della sala da ballo con il cartoncino tondo che combacia perfettamente con il foro.

- **Variante del campione di ballo:**

Il gioco diventa più difficile se scegliete un modello sul dado e passate al giocatore seguente il dado con la corrispondente faccia rivolta verso l'alto.

- **Variante cooperativa:**

Se volete giocare in squadra, le regole del gioco di base variano nel seguente modo:

- All'inizio del gioco fate ballare le principesse una dopo l'altra. Osservate bene la corrispondenza tra principessa e vestito.
- Se però dopo aver tirato il dado fate danzare una principessa sbagliata, dovrete subito girare una candela accesa.

Vincerete insieme il gioco quando avrete raccolto 10 corone. Perderete però insieme il gioco, se avrete girato prima tutte le sei candele.

## Gli autori



**Christine Basler ed Alix-Kis Bouguerra** dal loro primo incontro a Parigi 10 anni fa Christine e Alix-Kis lavorano insieme. Si occupano di fotodesign e illustrazione. Nel 2008 si sono trasferiti in Germania nei pressi di Monaco dove vivono tuttora con i due figli con i quali testano le loro idee nei loro momenti di relax, cercando di inventare nuovi stimolanti giochi per i più piccini.

Dopo *Maghetti Il Ballo della principessa* è la loro seconda pubblicazione per HABA.



*Dedichiamo questo gioco a Eliot, Louise e Jérémie, nostri entusiastici sostenitori!..*

## L'illustratrice



**Antje Flad** è nata a Merseburg. Ha studiato all'Università di Arte e Design di Halle. Ha lavorato per diverse case editrici di libri e giochi e dal 1995 lavora freelance come illustratrice e designer. Vive a Berlino con suo marito e Philipp, suo figlio. Per HABA ha già illustrato *Maghetti* e *Mucca traballina*.



# 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

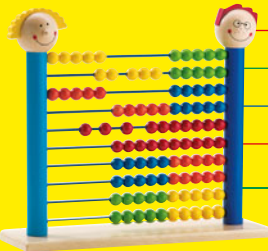
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

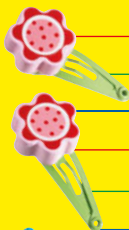
Gifts

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