



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



Bella Blümchen



Bella Little Flower • Jolie Fleurette • Bella Bloempje
Bellaflor • Belfiorella

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Bella Blümchen

Ein kunterbuntes Würfelspiel für 2 – 4 kleine Blumenschafe von 3 – 6 Jahren.

Spielidee: Alain Rivollet
Illustration: Stephanie Roehle
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Was gibt es Schöneres auf der Welt als Blumen? Nichts, findet Bella Blümchen! Sie liebt es, den ganzen Tag über die Wiesen zu laufen, Schmetterlinge zu beobachten und Blumen zu sammeln. Die schönsten steckt sie sich hinters Ohr oder sie macht für sich und ihre Freunde bunte Halsketten und Blumenkränze. Kannst du Bella beim Blumensammeln helfen?

Spielinhalt

- 1 Bella Blümchen
- 1 Blumenwiese
- 24 Blumen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Ihr sammelt Blumen! Dazu würfelt ihr und zieht Bella Blümchen entsprechend viele Felder auf der Blumenwiese weiter. Liegen neben dem Feld, das Bella erreicht, eine oder mehrere Blumen, dürft ihr sie zu euch nehmen. Danach deckt ihr eine neue Blume auf und legt sie an das entsprechende Farbfeld der Blumenwiese. Wer am Ende die meisten Blumen gesammelt hat gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt die Blumenwiese in die Tischmitte und stellt Bella Blümchen auf ein beliebiges Feld. Mischt die Blumen und verteilt sie verdeckt mit etwas Abstand um die Blumenwiese herum. Dann deckt ihr zwei Blumen auf und legt sie jeweils offen neben das entsprechende Feld der Blumenwiese. Gleiche Blumen stapelt ihr aufeinander. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Blumenstrauß gepflückt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Ein, zwei oder drei Punkte**
Ziehe Bella Blümchen entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- **Bella Blümchen**
Ziehe Bella Blümchen auf ein beliebiges Feld.



Liegen neben dem Feld, das Bella erreicht, eine oder mehrere Blumen, darfst du sie nehmen und vor dich legen. Ist der Platz neben dem Feld frei, hast du leider Pech gehabt.

Danach deckst du eine neue Blume auf und legst sie offen an das entsprechende Farbfeld der Blumenwiese. Liegen keine verdeckten Blumen mehr aus, kannst du auch keine mehr an die Blumenwiese legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Blumen an die Kinder verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Blumen aufeinander. Wer den höchsten Blumenturm hat, gewinnt das Spiel und bekommt von Bella Blümchen einen wunderschönen Siegerkranz, natürlich aus Blumen! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für erfahrene Blumenschafe

Nach dem Würfeln könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr Bella Blümchen im oder gegen den Uhrzeigersinn ziehen möchtet.

Der Autor



Alain Rivollet wurde in St. Jeoire in den Französischen Alpen geboren. Er ist 3D-Operator, Mathematiklehrer an einem Gymnasium und hat zwei Kinder. Vor 15 Jahren kam er eines Tages zu der Erkenntnis, dass Brettspiele zu "flach" sind. Seitdem schwärmt er für dreidimensionale Spiele, bei denen die Spieler ihre Fähigkeiten „aufbauen“ und Spielmaterial stapeln können. Bisher wurden etwa 10 seiner Werke veröffentlicht, bei HABA sind *Passt genau!* und *Kubus Fidibus* erschienen.

Für Marie und Owo sowie meine Kinder Daphne und Gaetan.

Die Illustratorin



Stephanie Roehe wurde 1975 in Braunschweig geboren. Sie studierte Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel. Seit 2000 ist sie als freiberufliche Illustratorin und Autorin tätig. Ihre Illustrationen findet man u.a. in Bilder- und Spielbüchern, Zeitschriften, auf Spielen, Postkarten und sogar auf Geschirr. Derzeit lebt Stephanie Roehe mit einer Horde wilder Plüschtiere in Kassel.

Für Miko und für den kleinen Vincent, der noch gar nicht weiß, was Blümchen sind.

Bella Little Flower

A die game of all colors for 2 – 4 little flower sheep ages 3 – 6.

Author: Alain Rivollet
Illustrations: Stephanie Roehe
Length of the game: approx. 10 minutes



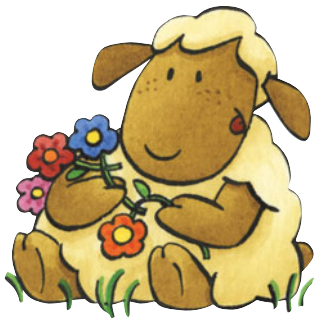
ENGLISH



Is there anything more beautiful on earth than flowers? Bella Little Flower doesn't believe so. She loves to wander all day walking through meadows, watching butterflies and picking flowers. The nicest ones, she puts behind her ear and makes necklaces or colorful crowns for herself and her friends. Can you help her collect the flowers?

Contents

- 1 Bella Little Flower
- 1 flower meadow
- 24 flowers
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

You collect flowers! You roll the die and move Bella Little Flower the corresponding number of squares on the flower meadow. If there are one or more flowers shown next to the square where she stops you can take them. Then you turn over a new flower and place it next to the matching square of the meadow. Whoever has collected the most flowers in the end, wins the game.

Preparation of the game

Place the meadow in the center of the table and put Bella Little Flower on any square. Shuffle the flowers and distribute them randomly around the meadow, leaving some spaces between them. Then turn over two flowers and place them face-up next to the matching square on the meadow. Identical flowers are piled on top of each other. Get the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently picked a bunch of flowers, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

What does the die show?

- **One, two or more dots**
Move Bella Little Flower the corresponding number of squares.
- **Bella Little Flower**
Move Bella to a square of your choice.



If there are one or more flowers next to the square Bella has reached, you can take it/them and keep it/them in front of you. If there is no flower next to that square, unfortunately you were unlucky and you don't receive any flowers this time.

Next turn over a new flower and place it face-up next to its corresponding square shown on the meadow. If there are no more flowers left face-down, you obviously can't place any on the flower meadow.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends when all the flowers have been distributed to the players. Each player stacks his flower tiles. The player who piles up the highest tower of flowers wins the game and is awarded a fantastic flower wreath presented by Bella Little Flower! In the case of a draw there are various winners.

Variation for experienced flower sheep

After rolling the die you can decide if you want to move Bella Little Flower clockwise or counterclockwise.



The author



Alain Rivollet Rivollet was born in St. Jeoire in the French Alps. He is a 3D operator, high school math's teacher and father of two children. Fifteen years ago, one day he realized that board games were too one dimensional. Since then he is fascinated by three dimensional games which induce players to "build up" their skills and pile elements. Until now ten of his creations have been published among which HABA has produced *Perfect Fit!* and *Butterfingers Cube*.

For Marie and Owo, and my two children Daphne and Gaetan.

The illustrator



Stephanie Roehe was born in 1975 in Braunschweig. She studied Visual Communication at the Fine Arts University of Kassel. Since 2000 she has worked as freelance illustrator and author. Her illustrations can be found in picture books, illustrated game books, magazines, games, postcards and even on tableware. Stephanie Roehe lives together with a horde of wild plush animals in Kassel.

For Miko and little Vincent, who do not even know yet what little flowers are.

Jolie Fleurette

Un jeu de dé tout en couleurs, pour 2 à 4 cueilleurs de fleurs de 3 à 6 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Stephanie Roehe
Durée de la partie : env. 10 minutes



Qu'y a-t-il de plus joli au monde que les fleurs ? Rien du tout, trouve Jolie Fleurette ! Elle adore se promener dans les prés toute la journée, observer les papillons et cueillir des fleurs. Elle se pare des plus belles en se les mettant derrière l'oreille ou confectionne des colliers ou des couronnes de fleurs, pour elle ou ses amis. Peux-tu aider Fleurette à ramasser des fleurs ?

Contenu du jeu

- 1 Jolie Fleurette
- 1 pré fleuri
- 24 fleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Vous ramassez des fleurs ! Pour cela, vous lancez le dé et avancez Fleurette du nombre correspondant de cases sur le parcours du pré fleuri. Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, vous la/les récupérez. Ensuite, vous retournez une autre fleur et la posez contre la case de couleur correspondante du parcours. Celui qui aura récupéré le plus de fleurs à la fin de la partie sera le gagnant.

Préparatifs

Posez le pré de fleurs au milieu de la table et mettez Fleurette sur n'importe quelle case. Mélangez les fleurs et répartissez-les, faces cachées, autour du pré en laissant un petit écart. Ensuite, retournez deux fleurs et posez-les, faces visibles, à côté de la case de la couleur correspondante du pré. Les fleurs identiques seront posées les unes sur les autres. Préparez le dé.

FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli un bouquet de fleurs en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un, deux ou trois points**
Avance Fleurette du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Fleurette**
Avance Fleurette sur n'importe quelle case.

Si, à côté de la case où atterrit Fleurette, il y a une ou plusieurs fleurs, tu la/les récupères et la/les poses devant toi. Si l'emplacement à côté de la case est vide, tu n'as pas de chance.

Ensuite, tu retournes une nouvelle fleur et la poses, face visible, contre la case du pré de couleur correspondante. S'il n'y a plus de fleurs faces cachées, tu ne peux plus en poser.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque toutes les fleurs ont été récupérées par les joueurs. Chaque joueur empile ses fleurs. Celui qui aura la plus haute pile de fleurs gagne la partie et est récompensé par Fleurette qui lui remet une couronne de vainqueur ... évidemment une couronne de fleurs ! En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

Variante pour cueilleurs de fleurs expérimentés

Après avoir lancé le dé, vous avez le choix d'avancer Fleurette soit dans le sens des aiguilles d'une montre soit dans le sens inverse.



L'auteur



Alain Rivollet est né dans les Alpes françaises à St Jeoire. Il est opérateur 3D, enseigne les mathématiques dans un lycée et a deux enfants. Il y a une quinzaine d'années, il lui est venu à l'esprit que les jeux de damier étaient trop « plats ». Depuis lors, il est passionné pour les jeux en 3D, dans lesquels les joueurs doivent « structurer » leurs capacités et empiler les accessoires de jeu. Jusqu'à présent, une dizaine de ses œuvres a été publiée. Chez HABA ont été édités *Attention : stationnement interdit* et *Cubus magicus*.

Pour Marie et Owo, et mes enfants Daphné et Gaétan.

L'illustratrice



Stephanie Roehle est née en 1975 à Braunschweig. Elle a fait des études de communication visuelle à l'École supérieure des beaux-arts de Kassel. Depuis 2000, elle travaille comme illustratrice et auteure freelance. On peut voir ses illustrations, entre autres, dans des livres d'images et de jeux, des magazines, sur des jeux, des cartes postales et même de la vaisselle. Actuellement, Stephanie Roehle vit à Kassel, entourée d'une bande d'animaux en peluche boute-en-train.

Pour Miko et le petit Vincent qui devra encore un peu grandir avant de pouvoir cueillir des fleurs.

Bella Bloempje

Een vrolijk gekleurd dobbelspel voor 2 – 4 kleine bloemenschaapjes van 3 – 6 jaar.

Spelidee: Alain Rivollet
Illustraties: Stephanie Roehe
Speelduur: ca. 10 minuten



Bestaat er iets mooiers op de wereld dan bloemen? Niets, vindt Bella Bloempje! Ze houdt ervan om de hele dag over de weiden te lopen, vlinders te bekijken en bloemen te plukken. De mooiste steekt ze achter haar oor of ze maakt er een mooie halsketting of bloemenkrans van voor haar vrienden. Kan je Bella helpen met bloemen plukken?

Spelinhoud

- 1 Bella Bloempje
- 1 bloemenweide
- 24 bloemen
- 1 dobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Jullie gaan bloemen plukken! Daarvoor moet met de dobbelsteen worden gegooid en Bella Bloempje het overeenkomstige aantal velden op de bloemenweide vooruit worden gezet. Als naast het veld waarop Bella terecht komt één of meer bloemen liggen, mogen jullie deze pakken. Daarna draaien jullie een nieuwe bloem om en leggen hem op het bijpassend gekleurde veld van de bloemenweide. Wie aan het eind de meeste bloemen heeft geplukt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg de bloemenweide in het midden op tafel en zet Bella Bloempje op een veld naar keuze. Schud de bloemen en verdeel ze met enige onderlinge afstand verdekt rondom de bloemenweide. Daarna draaien jullie twee bloemen om die vervolgens open naast de bijpassende velden van de bloemenweide worden gelegd. Twee dezelfde bloemen worden op elkaar gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een bosje bloemen heeft geplukt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Eén, twee of drie ogen**
Zet Bella Bloempje kloksgewijs het overeenkomstige aantal velden vooruit.
- **Bella Bloempje**
Zet Bella Bloempje op een veld naar keuze.

Als naast het veld waarop Bella terechtkomt een of meer bloemen liggen, mag je deze nemen en voor je leggen. Als de plek naast het veld leeg is, heb je helaas pech gehad.

Vervolgens draai je een nieuwe bloem om en leg je deze open op het bijpassende kleurenveld van de bloemenweide. Als er geen omgekeerde bloemen meer liggen, kan je ook geen bloemen meer op de bloemenweide leggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer alle bloemen over de kinderen zijn verdeeld. Ieder kind stapelt zijn/haar bloemen op elkaar. Wie de hoogste bloementoren heeft, wint het spel en krijgt van Bella Bloempje een prachtige zegekrans, die uiteraard uit bloemen bestaat! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant voor ervaren bloemenschaapjes

Nadat je hebt gegooid, mag je zelf beslissen of je Bella Bloempje met of tegen de wijzers van de klok wilt verzetten.



De auteur



Alain Rivollet is geboren in St. Jeoire in de Franse Alpen. Hij is 3D-operateur en wiskundeleraar aan een lyceum. Hij heeft twee kinderen. 15 jaar geleden kwam hij op een dag tot het inzicht dat bordspellen te “plat” zijn. Sindsdien dweept hij met driedimensionale spellen waarbij de spelers hun capaciteiten “opbouwen” en het spelmateriaal kunnen opstapelen.

Tot dusver zijn ongeveer 10 van zijn kunstwerken uitgebracht en bij HABA zijn *Passt genau!* en *Kubus fidibus* verschenen.

Voor Marie en Owo, evenals voor mijn kinderen Daphne en Gaetan.

De illustratrice



Stephanie Roehle is geboren in 1975 in Braunschweig. Ze studeerde visuele communicatie aan de academie voor schone kunsten in Kassel. Sinds 2000 is ze werkzaam als freelance illustratrice en schrijfster. Haar grafisch werk is o.a. te vinden in prenten- en speelboeken, tijdschriften, spellen, op Ansichtkaarten en zelfs op servies. Op dit moment woont Stephanie Roehle met een bende wilde knuffeldieren in Kassel.

Voor Miko en voor kleine Vincent die nog geen idee heeft wat bloemen zijn.

Bellaflor



Un alocado juego de dados para 2 – 4 ovejitas de las flores de 3 a 6 años.

Autor:

Alain Rivollet

Ilustraciones:

Stephanie Roehe

Duración de una partida:

aprox. 10 minutos



¿Hay algo en el mundo más bonito que las flores? Para Bellaflor no hay nada más precioso. Le encanta correr todo el día por las praderas, observar las mariposas y recolectar flores. Se adorna con las flores más bellas y se las pone detrás de las orejas o se hace collares y coronas para ella y sus amigos. ¿Te ves capaz de ayudar a Bellaflor a recolectar flores?

Contenido del juego

- 1 Bellaflor
- 1 pradera de flores
- 24 flores
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL



El juego

¡Vais a recolectar flores! Para ello tiraréis el dado y avanzaréis a Bellaflor sobre la pradera de flores tantas casillas como indique el dado. Si junto a la casilla a la que llega Bellaflor hay una o varias flores, os las podréis quedar. A continuación daréis la vuelta a otra flor y la colocaréis en la casilla del color correspondiente en la pradera de las flores. Gana la partida quien al final haya conseguido el mayor número de flores.

Preparativos

Poned la pradera de flores en el centro de la mesa y colocad a Bellaflor en una casilla cualquiera. Barajad las flores y repartidlas boca abajo con algo de distancia alrededor de la pradera. A continuación, dad la vuelta a dos flores y dejadlas boca arriba junto a la casilla correspondiente de la pradera. Apilad las flores que sean iguales. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya hecho un ramo de flores. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **Uno, dos o tres puntos**
Avanza a Bellaflor el número de casillas correspondientes en el sentido de las agujas del reloj.
- **A Bellaflor**
Mueve a Bellaflor hasta una casilla cualquiera.

Si junto a la casilla a la que llega Bellaflor hay una o varias flores, puedes quedártelas y colocártelas delante. Pero si está libre el lugar junto a esa casilla, mala suerte, te habrás quedado sin flores.

Acto seguido da la vuelta a otra flor y colócala boca arriba en la casilla del color correspondiente en la pradera de las flores. Si no quedara ninguna flor más boca abajo, tampoco podrás poner ninguna en la pradera.

A continuación es el turno del siguiente jugador para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se han repartido todas las flores entre los jugadores. Cada niño apila sus flores formando un montón. Ganará la partida quien tenga la torre de flores más alta y recibirá de Bellaflor una maravillosa corona de vencedor, naturalmente hecha con flores. En caso de empate serán varios los ganadores.

Variante para expertas ovejitas de las flores

Tras tirar el dado podéis decidir si queréis mover a Bellaflor en el sentido de las agujas del reloj o en contra.



El autor



Alain Rivollet nació en Saint-Jeoire, localidad situada en los Alpes franceses. Es técnico especialista en 3D, profesor de matemáticas en un instituto y tiene dos hijos. Un buen día, hace ahora 15 años, llegó a la conclusión de que los juegos de tablero son demasiado “planos”. Desde entonces se desvive por los juegos tridimensionales en los que los jugadores pueden “montar” sus capacidades y apilar los materiales de juego. Hasta la fecha se han publicado alrededor de 10 de sus obras. En la casa HABA han aparecido *Passt genau! (¡Al loro!)* y *Kubus Fidibus (El cubo mágico)*.

Para Marie y Owo, y también para mis hijos Daphne y Gaetan.

La ilustradora



Stephanie Roehe nació en Brunswick en 1975. Estudió Comunicación Visual en la Escuela Superior de Artes en Kassel. Desde el año 2000 trabaja como autora e ilustradora autónoma. Es posible encontrar sus ilustraciones, entre otros lugares, en libros de imágenes, libros de juegos, en juegos, postales e incluso en vajillas. En la actualidad, Stephanie Roehe vive con una horda de animales de peluche salvajes en Kassel.

Para Miko y para el pequeño Vincent, que todavía no sabe lo que son las florecitas.

Belfiorella



Un gioco ai dadi colorato per 2 – 4 piccole belfiorelle da 3 a 6 anni.

Ideazione: Alain Rivollet
Illustrazioni: Stephanie Roehle
Durata del gioco: circa 10 minuti



C'è qualcosa di più bello al mondo dei fiori? No, risponde senza pensarci due volte Belfiorella che adora correre tutto il giorno sui prati, osservando le farfalle e raccogliendo fiori. I più belli li infila tra i capelli oppure intreccia collane e corone di fiori per sé e per le amiche. Vuoi aiutare Belfiorella a raccogliere i fiori?

Contenuto del gioco

Belfiorella
Prato fiorito
24 fiori
Dado
Istruzioni per giocare



Ideazione

Raccogliete dei fiori! Tirate il dado e avanzate Belfiorella sul prato fiorito di un numero corrispondente di caselle. Potrete prendere il fiore o i fiori che ci sono accanto alla casella raggiunta da Belfiorella. Scoprite poi un nuovo fiore e lo mettete sulla corrispondente casella colorata del prato fiorito. Vince il gioco chi alla fine ha raccolto il maggior numero di fiori.

Preparativi del gioco

Collocate il prato fiorito al centro del tavolo e mettete Belfiorella su una casella a scelta. Mescolate i fiori e distribuiteli coperti e distanziati tra loro intorno al prato fiorito. Scoprite poi due fiori e metteteli accanto alla corrispondente casella del prato fiorito. I fiori uguali li accatastate insieme. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha raccolto un mazzo di fiori. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa appare sul dado?

- **Uno, due o tre punti**
Avanza il senso orario Belfiorella di un numero corrispondente di caselle.
- **Belfiorella**
Avanza Belfiorella su una casella a scelta.



Puoi prendere il fiore o i fiori che ci sono accanto alla casella raggiunta da Belfiorella. Se il posto accanto alla casella è vuoto hai avuto sfortuna!

Scopri poi un nuovo fiore e lo metti scoperto sulla corrispondente casella colorata del prato fiorito. Se non ci sono più fiori, non potrai naturalmente neppure collocarne sul prato.

Il turno passa poi al seguente bambino che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i fiori sono stati distribuiti ai bambini. Tutti ammucchiano i propri fiori, vince chi ha la pila di fiori più alta: riceverà da Belfiorella una meravigliosa corona della vittoria, di fiori ovviamente! In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante per Belfiorelle esperte

Una volta tirato il dado potete decidere se avanzare Belfiorella in senso orario o antiorario.



L'autore



Alain Rivollet è nato a St.Jeoire nelle Alpi Francesi. E' operatore 3D, insegnante di matematica in un Istituto ginnasiale e padre di due bambini. Un bel giorno, 15 anni fa, ebbe l'intuizione che i giochi su tabellone sono troppo "piatti": da allora si dedica con passione ai giochi tridimensionali in cui i giocatori "costruiscono" le loro capacità e possono accatastare il materiale di gioco. Fino ad oggi ha pubblicato 10 opere, presso HABA sono usciti *Passt genau!* e *Kubus Fidibus*.

Per Marie e Owo e per i miei figli Daphne e Gaetan.

L'illustratrice



Stephanie Roehe è nata nel 1975 a Braunschweig. Ha studiato Comunicazione visuale all'Università dell'arte di Kassel. Dal 2000 lavora free lance come illustratrice e autrice. I suoi lavori appaiono in libri illustrati e interattivi, riviste, giochi, cartoline e persino su vasellame. Stephanie vive a Kassel con un'orda di selvaggi peluche.

Per Miko e per il piccolo Vincent che ancora non conosce i fiorellini.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

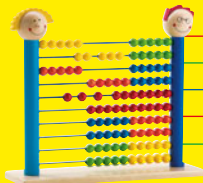
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

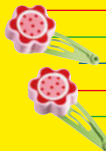
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini





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

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

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

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen 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[®]

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