



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4485



Kubus Fidibus

Butterfingers Cube • Cubus magicus • Kubus Fidibus

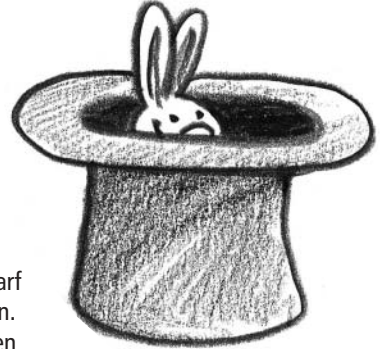


Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Kubus Fidibus

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 - 5 Zauberlehrlinge
von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Alain Rivollet
Illustration: Eva Muszynski
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Urulus Ungeschickt zupft nervös an seinem Zaubermantel. Dieses Mal darf er die Zauberprüfung nicht verpatzen. Langsam und vorsichtig nimmt er den großen Zauberwürfel vom Podest.

„Wie war noch mal der richtige Zauberspruch?“ Jetzt fällt er ihm wieder ein. Mit fester Stimme ruft er: „Kubus Fidibus“, nimmt seinen Zauberring und wirft ihn geschickt in den Zauberwürfel. Die anderen Zauberlehrlinge halten den Atem an – denn wenn jetzt nichts aus dem Zauberwürfel fällt, hat Urulus die Prüfung bestanden!

Spielinhalt

- 1 großer Zauberwürfel
- 1 Podest
- 5 Zauberstäbe
- 5 Zauberringe
- 5 Zauberbücher
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

die wenigsten
Gegenstände
besitzen

Podest in Tisch-
mitte stellen,
Zauberwürfel
auf Podest

alle Zaubergegen-
stände in Schachtel-
oberteil legen.
Würfel bereithalten

1 x würfeln

Zaubergegenstand =
Zauberwürfel in die
Hand nehmen.
Passende Seite des
Würfels suchen,
entsprechenden
Zaubergegenstand
hineinwerfen

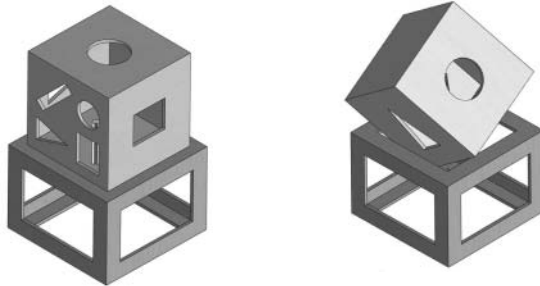
Spielziel

Wer den Zauberwürfel mit ruhiger Hand hält und die Gegenstände geschickt hineinwerfen kann, hat am Ende des Spiels die wenigsten Gegenstände vor sich liegen.

Spielvorbereitung

Stellt das Podest in die Tischmitte und legt den Zauberwürfel darauf.

Wichtig: Der Zauberwürfel muss immer gerade auf dem Podest stehen.



richtig aufgestellter Zauberwürfel *falsch aufgestellter Zauberwürfel*

Die 20 Zaubergegenstände werden in das Schachteloberteil gelegt.
Der Symbolwürfel kommt neben das Podest.

Spielablauf

Wem der verrückteste Zauberspruch einfällt, bekommt den Symbolwürfel.
Ihr könnt euch nicht einigen, welcher Zauberspruch der Verrückteste ist?
Dann erhält der älteste Spieler den Symbolwürfel und würfelt.

Was ist auf dem Symbolwürfel zu sehen?

- **Einer der vier Zaubergegenstände (Buch, Ring, Hut oder Stab)**
Nutze eine Hand, um den gewürfelten Gegenstand aus dem Schachteloberteil zu nehmen. Nimm dann den Zauberwürfel in die andere Hand und drehe ihn so, dass die zum Gegenstand passende Seite nach oben zeigt.
Die passende Seite des Zauberwürfels erkennst du an der Farbe: Sie ist immer mit der Farbe des Gegenstandes identisch.
Wirf den Gegenstand vorsichtig in das Loch dieser Zauberwürfelseite hinein. Du musst den Zauberwürfel dabei nicht waagrecht halten. Du kannst ihn kippen, um zu verhindern, dass unten etwas herausfällt. Du darfst aber kein Loch mit der Hand zuhalten.

*Sterne =
beliebigen
Zaubergegenstand in
Würfel werfen*

*Quadrat =
Zauberwürfel mit
violetter Seite nach
oben drehen*

*Zauberwürfel zurück
auf Podest stellen*

- **Die Sterne**

Suche dir einen beliebigen Gegenstand aus dem Schachteloberteil aus. Nimm den Zauberwürfel, drehe ihn gegebenenfalls und wirf diesen Gegenstand auf der orangefarbenen Seite in das Loch, das zur Form des Gegenstandes passt.

- **Das Quadrat**

Nimm den Zauberwürfel in eine Hand. Drehe ihn so, dass die violette Seite oben ist. Diese Seite hat kein Loch! Du musst keinen Gegenstand auswählen und hineinwerfen.

Anschließend stellst du den Zauberwürfel auf das Podest zurück. Stelle ihn dort so ab, dass die Seite oben ist, die der Würfel vorgegeben hat. Achte darauf, dass während der gesamten Aktion kein Gegenstand aus dem Zauberwürfel fällt.

Wichtig: Du musst den Zauberwürfel auch dann vom Podest nehmen, wenn die Seite, die der Würfel vorgibt, bereits oben liegt.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Zauberlehrling an der Reihe und würfelt.

Verflixt: Es fällt etwas aus dem Zauberwürfel!

Das größte Unglück eines Zauberlehrlings ist es, wenn während seines Spielzuges ein oder sogar mehrere Gegenstände aus dem Zauberwürfel herausfallen.

- Fallen Gegenstände heraus, bevor du den Gegenstand in den Zauberwürfel geworfen hast? Lege den Gegenstand wieder zurück in das Schachteloberteil. Drehe den Zauberwürfel so, dass die vom Würfel vorgegebene Seite nach oben zeigt und stelle ihn auf das Podest zurück.
- Fallen Gegenstände heraus, nachdem du den Gegenstand in den Zauberwürfel geworfen hast? Stelle ihn mit der vorgegebenen Seite nach oben auf das Podest zurück.

*Zaubergegenstände
fallen aus dem
Würfel = max. zwei
vor sich legen. Rest
in Schachtelunterteil*

Wie viele Gegenstände sind herausgefallen?

- Einer oder zwei? Nimm diese und lege sie vor dir ab.
- Mehr als zwei? Wähle zwei davon aus und lege sie vor dir ab. Die restlichen Gegenstände werden aus dem Spiel genommen und im Schachtelunterteil abgelegt.

Wichtig: Fallen Gegenstände ohne Verschulden eines Spielers aus dem Zauberwürfel? Legt sie zurück in den Schachteldeckel.

*gewürfelter
Zaubergegenstand
nicht mehr in
Schachtel =
Spielende,
Gewinner = Spieler
mit wenigsten
Zaubergegenständen*

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Gegenstand gewürfelt wird, der nicht mehr im Schachteldeckel vorhanden ist.

Der Zauberlehrling, der nun die wenigsten Gegenstände vor sich hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich wenig Gegenstände, gewinnen sie gemeinsam.

Variante „Die zweite Chance“

Das Spiel ist bis auf folgende Regeländerungen mit dem Grundspiel identisch:

- Fallen mehr als zwei Gegenstände aus dem Würfel, so kommen diese nicht aus dem Spiel, sondern zurück in das Schachteloberteil und sind somit weiter im Spiel.
- Wird ein Zaubergegenstand gewürfelt, der nicht mehr im Schachteldeckel liegt, ist das Spiel noch nicht automatisch beendet. Der Spieler, der an der Reihe ist, kontrolliert, ob er diesen Gegenstand vor sich liegen hat. Ist das der Fall, darf er ihn in den Zauberwürfel werfen. Erst wenn das nicht mehr der Fall ist, endet das Spiel. Es gewinnt, wer jetzt die wenigsten Gegenstände vor sich liegen hat.

Butterfingers Cube

A game of skill for 2 - 5 magicians' apprentices
ages 6 - 99.

Author: Alain Rivollet
Illustrations : Eva Muszynski
Length of the game: approx. 10 minutes

Bobby butterfingers pulls at his wizard's coat. This time he must not spoil his magician's exam. Slowly and carefully, he takes the big magic cube from the pedestal.

"Now, how did that correct spell go?". Then he remembers.

With a firm voice he shouts "Butterfingers

Cube", takes his magic ring and lets

it skillfully fall into the cube. The

other apprentices hold their

breath - if nothing falls out

of the cube, Bobby will

pass the test.



Contents

- 1 big magic cube
- 1 pedestal
- 5 magic sticks
- 5 magic hats
- 5 magic rings
- 5 magic books
- 1 die with symbols
- 1 set of game instructions

*left with
fewest objects*

Aim of the Game

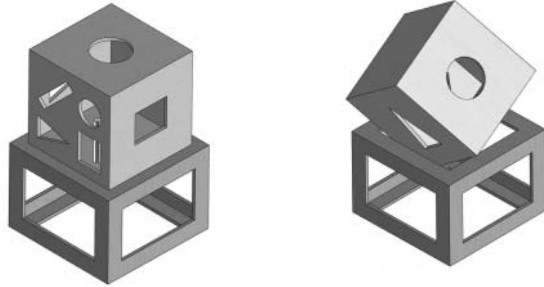
Whoever can hold the magic cube with a steady hand and skillfully let the objects fall inside, will be left at the end of the game with the fewest objects in front of them.

*pedestal in the
center of table, cube
on pedestal*

Preparation of the Game

Put the pedestal in the center of the table and place the cube on top.

Important! The magic cube must always be well aligned on the pedestal.



magic cube positioned correctly magic cube in the wrong position

*all magic objects into
lid of box,
get die ready*

The 20 magic objects are kept in the lid of the game box.
The die with symbols is placed next to the pedestal.

How to Play

Whoever can think of the weirdest magic spell, gets the die with the symbols. If you cannot agree which is the strangest magic spell, the oldest player gets the die first and rolls it.

roll die

What appears on the die?

- **One of the four magic objects (book, ring, hat, stick)**
With one hand, take the object out of the box. Then pick the magic cube up with the other hand and turn it so that the side of the cube corresponding to the object, shows up.
You will be able to recognize the corresponding side of the cube by its color: as it always coincides with the color of your object.
Carefully throw the object into the cube. You don't have to keep the cube horizontal, you can tilt it and therefore avoid things falling out. But you may not cover a hole with your hands.

*magic object = take
cube with one hand,
look for correspond-
ing side of cube,
throw corresponding
object inside cube*

stars = choose any object and throw it inside

square = turn violet side of cube up

return cube to pedestal

objects fall out of cube = keep two objects maximum, rest back into bottom part of box

object shown on die no longer in box = end of game, winner = player with fewest magic objects

• **The stars**

Choose any of the objects from the box. Take the magic cube, turn it, if necessary, and throw the object from the orange side through the hole that is the same shape as the object chosen.

• **The square**

Take the magic cube. Turn it so that its violet side is seen on top. There is no hole on this side! So you don't have to choose any object to throw into the cube.

After that you place the magic cube back on the pedestal. Place it so that the side marked on the die is seen on top.

Make sure that nothing falls out of the cube while doing so.

Important: You have to take the cube off the pedestal even if the side shown on the die already appears on top.

Then it's the turn of the next apprentice, in a clockwise direction, to roll the die.

Ooops! Something has fallen out of the cube!

It's the biggest mishap for a magicians' apprentice when one or more objects fall out of the cube during their turn.

- Objects fall out before you throw your object into the cube? Return the object to the lid of the box. Turn the cube so that the side marked by the die shows on top and place it back on the pedestal.
- Objects fall out after throwing an object into the cube? Place the cube back on the pedestal with the indicated side showing up.

How many objects have fallen out?

- One or two? Take them and keep them in front of you.
- More than two? Choose two of them and keep them in front of you. The remaining objects are taken out of the game and kept in the bottom part of the box.

Important: Objects which fall out without being the fault of a player, are returned to the bottom part of the box.

End of the Game

The game ends as soon as an object no longer left in the box appears on the die. The apprentice with the least objects, wins the game. If various players have the same few objects in front of them, they win together.

Variation “Second chance”

The game proceeds in the same way as the basic game, except for the following rules:

- It more than two objects fall out of the cube, they are not taken off the game but are returned to the lid of the game box.
- The game is not automatically over if an object that is no longer left in the lid of the box appears on the die. The player whose turn it is, checks to see if they have this object in front of them. If this is the case, they can throw it into the magic cube. If that is not possible, the game ends. Now, whoever has the least objects in front of them, wins the game.

Cubus magicus

Un jeu d'adresse pour 2 à 5 apprentis magiciens
de 6 à 99 ans.

Idée : Alain Rivollet
Illustration : Eva Muszynski
Durée de la partie : env. 10 minutes



Magicus Maladroitus tire nerveusement sur sa cape de magicien. Aujourd'hui, il faut absolument qu'il réussisse son examen de magicien. Avec précaution, il retire tout doucement le gros cube magique posé sur l'estrade. « Au fait, quelle est la formule magique ? ». Soudain, il se la rappelle et la dit bien haut : « Abracadabra, cubus magicus ». Il prend sa bague magique et la jette adroitement dans le cube magique. Pour les autres apprentis magiciens, le suspense est grand : s'il ne ressort rien du cube, Magicus aura réussi son examen !

Contenu

- 1 gros cube magique
- 1 estrade
- 5 baguettes magiques
- 5 chapeaux magiques
- 5 bagues magiques
- 5 livres magiques
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

*avoir le moins
d'objets*

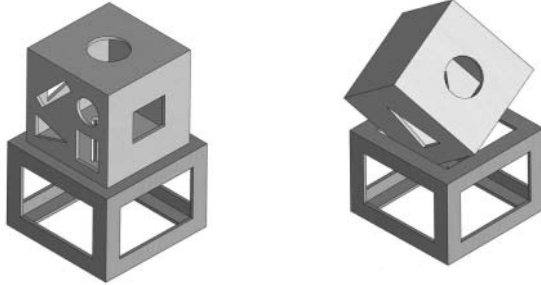
But du jeu

Celui qui tiendra le cube magique sans trembler et sera adroit en y jetant les objets aura le moins d'objets à la fin de la partie.

Préparatifs

Mettre l'estrade au milieu de la table et poser le cube magique dessus.

N.B. : le cube magique doit toujours être posé droit sur l'estrade.



cube magique posé correctement *cube magique mal posé !*

*mettre l'estrade au
milieu de la table,
poser le cube
magique sur l'estrade*

*mettre tous les
objets dans le cou-
vercle de la boîte,
préparer le dé*

Mettre les 20 objets magiques dans le couvercle de la boîte.
Poser le dé à symbole à côté de l'estrade.

Déroulement de la partie

Celui qui dira la formule magique la plus absurde prend le cube magique.
Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus âgé qui prend le cube magique et lance le dé.

lancer le dé 1x

Sur quel symbole est tombé le dé ?

*objet magique =
prendre le cube
magique dans la
main, chercher le
côté correspondant
du cube y jeter
l'objet magique*

- **Un des quatre objets magiques (livre, bague, chapeau ou baguette)**

Avec une main, prends l'objet correspondant dans le couvercle de la boîte. Prends ensuite le cube magique dans l'autre main et tourne-le pour que le côté correspondant à l'objet soit tourné vers le haut.

Tu reconnaîtras le côté correspondant du cube magique à sa couleur : il a la même couleur que celle de l'objet.

Jette l'objet avec précaution dans le trou de ce côté du cube magique. Tu n'es pas obligé de tenir le cube magique à l'horizontale. Tu peux l'incliner pour empêcher qu'un objet n'en ressorte et tombe par terre, mais tu n'as pas le droit de boucher de trou avec ta main.

*étoiles = jeter
n'importe quel objet
magique dans le
cube*

*carré = tourner le
cube avec le côté
violet vers le haut*

*remettre le cube
magique sur l'estrade*

*des objets magiques
ressortent du cube =
en poser au
maximum deux
devant soi, remettre
les autres dans le
couverture de la boîte*

*plus d'objet magique
correspondant au
symbole du dé = fin
de la partie,
gagnant = le joueur
qui aura le moins
d'objets magiques*

- **Les étoiles**

Prends n'importe quel objet dans le couvercle de la boîte. Prends le cube magique, tourne-le éventuellement et jette cet objet dans le trou du côté orange, qui correspond à la forme de l'objet.

- **Le carré**

Prends le cube magique dans une main. Tourne-le de manière à ce que le côté violet soit tourné vers le haut. Ce côté n'a pas de trou : il ne faut donc pas jeter d'objet dans le cube.

Ensuite, tu reposes le cube magique sur l'estrade. Pose-le de manière à ce que le côté correspondant au dé soit tourné vers le haut.

Pendant le tour, fais attention à ce qu'aucun objet ne ressorte du cube magique.

N.B. : tu devras aussi retirer le cube magique de l'estrade si le côté correspondant au dé est déjà tourné vers le haut.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Zut : un objet est ressorti du cube magique !

La plus grande malchance d'un apprenti magicien est lorsqu'un ou plusieurs objets ressortent du cube magique pendant son tour.

- Des objets ressortent du cube magique avant que tu n'y aies jeté l'objet ? Remets l'objet dans le couvercle de la boîte. Tourne le cube magique de manière que le côté correspondant au dé soit tourné vers le haut et repose-le sur l'estrade.
- Les objets sont-ils ressortis après que tu aies jeté un objet dans le cube magique ? Remets-le sur l'estrade avec le côté correspondant au dé tourné vers le haut.

Combien d'objets sont ressortis du cube ?

- Un ou deux ? Prends-le(s) et pose-le(s) devant toi.
- Plus de deux ? Choisis-en deux et pose-les devant toi. Les autres objets sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

N.B. : si des objets ressortent du cube magique sans que cela ne soit la faute d'un joueur, ils sont remis dans le couvercle de la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'on ne peut plus prendre d'objet correspondant à celui sur lequel le dé est tombé. L'apprenti magicien qui a alors le moins d'objets devant lui gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'objets, ils gagnent tous ensemble.

Variante « La seconde chance »

Le jeu est identique au précédent, plus les règles ci-dessous :

- Si plus de deux objets ressortent du cube magique, ils ne sont pas retirés du jeu mais remis dans le couvercle de la boîte pour continuer la partie.
- Si le dé tombe sur un objet magique qui n'est plus dans le couvercle de la boîte, la partie n'est pas automatiquement terminée. Le joueur dont c'est le tour regarde s'il a l'objet devant lui. Si c'est le cas, il a le droit de le jeter dans le cube magique. S'il n'a plus l'objet devant lui, la partie est alors terminée. Le gagnant est celui qui aura le moins d'objets devant lui à ce moment-là.

Kubus Fidibus

Een behendigheids spel voor 2 - 5 tovenaarsleerlingen van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Alain Rivollet
Illustraties: Eva Muszynski
Speelduur: ca. 10 minuten



Onno Onbeholpen plukt zenuwachtig aan zijn tovermantel. Dit keer mag hij het tovenaarsexamen niet verprutsen. Langzaam pakt hij de grote toverkubus voorzichtig van het podium.

„Hoe ging de juiste toverspreuk nu ook alweer?“ Dan schiet het hem weer te binnen. Met vaste stem roept hij: „Kubus Fidibus!“, neemt zijn toverring en werpt hem behendig in de toverdobbelsteen. De andere tovenaarsleerlingen houden hun adem in, want als er nu niets uit de toverdobbelsteen valt, is Onno voor het examen geslaagd!

Spelinhoud

- 1 grote toverdobbelsteen
- 1 podium
- 5 toverstokjes
- 5 toverhoeden
- 5 toverringen
- 5 toverboeken
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

de minste voorwerpen

Doel van het spel

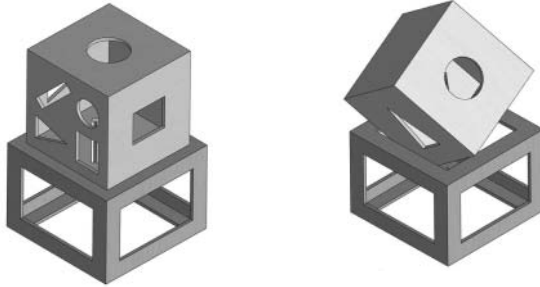
Wie de toverdoppelsteen met vaste hand vasthoudt en de voorwerpen er behendig in kan gooien, heeft aan het einde van het spel de minste voorwerpen voor zich liggen.

podium in het midden v/d tafel zetten, toverdoppelsteen op podium

Spelvoorbereiding

Zet het podium in het midden van de tafel en leg hier de toverdoppelsteen op.

Belangrijk: de toverdoppelsteen moet altijd recht op het podium staan.



juist opgestelde toverdoppelsteen fout opgestelde toverdoppelsteen

alle tovervoorwerpen in het deksel v/d doos leggen, dobbelsteen klaarleggen

De 20 tovervoorwerpen in het deksel van de doos leggen. De speciale dobbelsteen naast het podium plaatsen.

1 x gooien

Spelverloop

Degene die de meest dwaze toverspreuk bedenken kan, krijgt de speciale dobbelsteen. Kunnen jullie het niet eens worden welke toverspreuk het dwaast is? Dan ontvangt de oudste speler de speciale dobbelsteen en gooit ermee.

Wat is er op de speciale dobbelsteen te zien?

- **Een van de vier tovervoorwerpen (boek, ring, hoed of stok)**
Gebruik één hand om het gegooide voorwerp uit het deksel van de doos te pakken. Neem de toverdoppelsteen in de andere hand en draai hem zo dat de bij het voorwerp passende zijde, naar boven wijst. De bijpassende zijde van de toverdoppelsteen is herkenbaar aan de kleur: deze is altijd dezelfde als de kleur van het voorwerp. Gooi het voorwerp voorzichtig in het gat aan deze zijde van de toverdoppelsteen. Hierbij hoeft de toverdoppelsteen niet waterpas te houden. Je mag hem schuin vastpakken om te voorkomen dat er aan de onderkant iets uitvalt. Je mag echter niet een gat met je hand bedekken.

tovervoorwerp = toverdoppelsteen in de hand nemen passende zijde van de dobbelsteen zoeken bijbehorend tovervoorwerp erin gooien

*sterren = tover-
voorwerp naar keuze
in de dobbelsteen
gooien*

*vierkant = tover-
dobbelsteen met
paarse zijde naar
boven keren
dobbelsteen op
podium terugzetten*

- **De sterren**

Kies een willekeurig voorwerp uit het deksel van de doos. Neem de toverdoppelsteen, draai hem zo nodig en gooi dit voorwerp aan de oranje gekleurde zijde in het gat dat bij de vorm van het voorwerp hoort.

- **Het vierkant**

Neem de toverdoppelsteen in één hand. Draai hem zo dat de paarse zijde naar boven wijst. Deze zijde heeft geen gat! Je hoeft geen voorwerp uit te kiezen en naar binnen te gooien.

Vervolgens zet je de toverdoppelsteen weer op het podium. Hij moet zodanig worden neergezet dat de door de speciale dobbelsteen bepaalde zijde, boven ligt.

Let er op dat er gedurende alle handelingen geen enkel voorwerp uit de toverdoppelsteen valt.

Belangrijk: je moet de toverdoppelsteen eveneens van het podium nemen als de zijde die door de speciale dobbelsteen bepaald is, al boven ligt.

Daarna is kloksgewijs de volgende tovenaarsleerling aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Verdraaid, er valt iets uit de toverdoppelsteen naar buiten!

De grootste pech voor een tovenaarsleerling is wanneer er tijdens zijn speelbeurt één of zelfs meerdere voorwerpen uit de toverdoppelsteen naar buiten vallen.

- Vallen er voorwerpen naar buiten voordat je het voorwerp in de toverdoppelsteen hebt gegooid? Leg het voorwerp terug in het deksel van de doos. Draai de toverdoppelsteen rond zodat de door de dobbelsteen bepaalde zijde naar boven wijst en leg hem op het podium.
- Vallen er voorwerpen naar buiten nadat je het voorwerp in de toverdoppelsteen hebt gegooid? Zet hem met de vastgestelde zijde naar boven op het podium terug.

Hoeveel voorwerpen zijn er naar buiten gevallen?

- Eén of twee? Pak deze en leg ze voor je neer.
- Meer dan twee? Kies er twee uit en leg ze voor je neer. De overige voorwerpen worden uit het spel genomen en in de bodem van de doos gelegd.

Belangrijk: Vallen er voorwerpen buiten de schuld van een speler uit de toverdoppelsteen? Leg deze terug in het deksel van de doos.

*tovervoorwerpen
vallen uit de dobbel-
steen = max. twee
voor zich leggen,
rest in bodem v/d
doos*

*gegooide tover-
voorwerp niet meer
in deksel = einde v/h
spel, winnaar =
speler met minste
tovervoorwerpen*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er een voorwerp wordt gegooid dat niet meer in het deksel van de doos voorradig is.

De tovenaarsleerling die nu de minste voorwerpen voor zich heeft liggen, heeft gewonnen. Als meerdere spelers even weinig voorwerpen hebben, dan hebben deze gezamenlijk gewonnen.

Variant „De tweede kans”

Het spel is afgezien van de volgende extra regels, gelijk aan het basis-
spel:

- Vallen er meer dan twee voorwerpen uit de dobbelsteen, dan worden deze niet uit het spel genomen, maar terug in het deksel van de doos gedaan en komen zodoende opnieuw in het spel.
- Als er een tovervoorwerp gegooid wordt dat niet meer in het deksel van de doos ligt, dan is het spel nog niet automatisch afgelopen. De speler die aan de beurt is, controleert of hij dit voorwerp voor zich heeft liggen. Is dat het geval, dan mag hij het in de toverdobbelssteen gooien. Pas als dit niet meer het geval is, is het spel afgelopen. Degene die nu de minste voorwerpen voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **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.

HABA[®]

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