



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

# Schnapp die Schätze



Sultan's Swoop • Attrap'trésors ! • De zilveren zuil  
Atrapa los tesoros • Acchiappa i tesori

Copyright **HABA**® Spiele Bad Rodach 2015



# Schnapp die Schätze

Ein rasantes Schnappspiel für 2 - 6 geschickte Wesire von 5 - 99 Jahren.

**Autoren:** Lena & Günter Burkhardt  
**Illustration:** Jann Kerntke  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Auf den Straßen von El Tahir geht es hoch her. Wie in jedem Jahr möchte der ehrwürdige Sultan Semih den besten seiner Wesire\* mit Gold aus seiner Schatzkammer belohnen. Dazu lässt er auf dem Platz des Basars einen Turm aus wundervollen Kostbarkeiten aufstellen: Eine goldene Wunderlampe, eine Schatztruhe, ein fliegender Teppich und kostbare Edelsteine stapeln sich auf einer magischen Silbersäule, die alle Wesire begehren, aber nur einer bekommen kann.

In einem spannenden Wettkampf versucht jeder Wesir die magische Silbersäule zu ergattern. Nur wer schnell und geschickt zuschnappt und zudem auch noch das Schicksal auf seiner Seite weiß, geht am Ende mit den meisten Goldsäckchen als Sieger vom Platz.

\* *Kennt ihr Wesire?*

*Wesire wurden seit dem Mittelalter wichtige Helfer des Kalifen genannt. Heute würden wir Minister oder Berater sagen. Manchmal wird der Begriff in orientalischen Ländern auch heute noch für in der alltäglichen Sprache anstelle von Minister verwendet.*

## Spielinhalt

1 magische Silbersäule, 1 goldene Wunderlampe, 1 goldene Schatztruhe, 1 rubinroter fliegender Teppich, 1 rubinrotes Ruhekissen, 2 rubinrote Edelsteine, 1 Basarplatz, 8 Farbwürfel, 1 Würfelbecher, 84 Goldsäckekarten (Wert 1 - 5), 18 Aufgabenkarten, 1 Spielanleitung

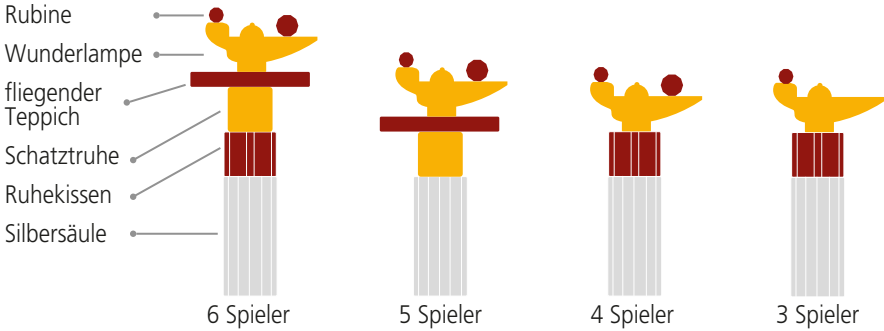




# Spielvorbereitung für 3 - 6 Spieler

(Die Sonderregeln für 2 Spieler findet ihr am Ende der Anleitung.)

Baut den Turm der Kostbarkeiten je nach Anzahl der Mitspieler wie abgebildet in der Mitte des Spielbereichs auf:



Legt den Basarplatz mit etwas Abstand neben den Turm der Kostbarkeiten, sodass ihn alle Mitspieler gut einsehen können.

Sortiert die Goldsäckekarten nach der Anzahl der darauf abgebildeten Beutel und legt sie als einzelne Stapel an den Rand des Spielbereichs.

**Achtung:** Spielt ihr mit 3 oder 4 Spielern, benötigt ihr nur 10 Karten mit 2 Goldsäcken.

Mischt verdeckt die Aufgabenkarten. Jeder Spieler zieht eine Aufgabenkarte, schaut sie sich geheim an und legt sie vor sich ab. Die anderen Aufgabenkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel auf die Seite. Haltet die Würfel und den Würfelbecher bereit.

Überzählige Goldsäckekarten und nicht benötigtes Turmmaterial kommen zurück in die Schachtel.



Spielaufbau für 4 Spieler

## Spielablauf

Das Spiel geht über 10 Wettkampfrunden. Eine Runde endet, wenn die Silbersäule und alle anderen Turmelemente von den Wesiren geschnappt wurden. Der Wesir, der am schnellsten sprechen kann, nimmt die Würfel und den Würfelbecher und eröffnet die erste Wettkampfrunde.

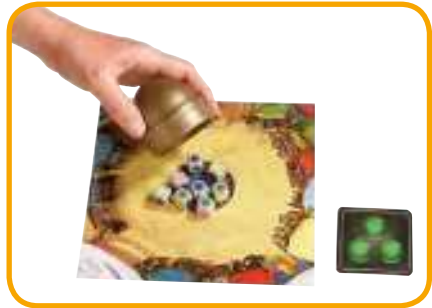
### Wettkampfrunde

Am Anfang jeder Wettkampfrunde würfelt der Wesir, der an der Reihe ist, mit dem Würfelbecher auf den Basarplatz.

Wenn der Würfelbecher angehoben wird, heißt es für alle Wesire aufgepasst! Sofort überprüfen alle Spieler, ob das Schicksal sie auserwählt hat:

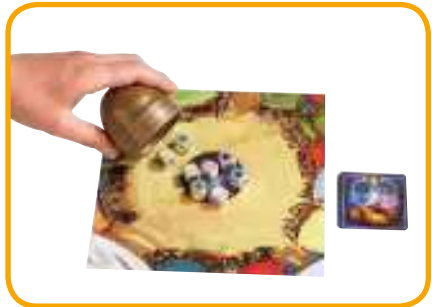
#### Wann ist das Schicksal auf deiner Seite?

- Mindestens 3 Würfel zeigen die Farbe deiner Aufgabenkarte:  
Du bist auserwählt und darfst schnell nach der magischen Silbersäule greifen.



#### Oder

- Die Würfel zeigen alle 6 unterschiedlichen Farben:  
Das Schicksal hat keinen speziellen Wesir auserwählt. Alle Spieler dürfen nach der Silbersäule schnappen und der Schnellste erhält sie.



Sobald ein Spieler nach der magischen Silbersäule greift, ist das das Zeichen für die anderen Wesire auch aktiv zu werden. Sie versuchen nun ihrerseits eine oder maximal zwei andere Kostbarkeiten aus dem Turm zu schnappen.

Sollte das Schicksal keinen Wesir auserwählt haben, würfelt der Spieler erneut.

## Wichtige Würfel- und Schnapp-Regeln

- Würfel, die nicht auf dem Basarplatz oder auf dessen Kante landen, zählen nicht.
- Sollten Würfel aufeinander liegen, ist der Wurf ungültig und es wird noch mal gewürfelt.
- Wer die Silbersäule genommen und vor sich abgelegt hat, darf nicht mehr nach anderen Teilen des Turms der Kostbarkeiten schnappen.
- Alle anderen Spieler dürfen jeweils nur mit einer Hand genau ein Teil des Turms der Kostbarkeiten schnappen, insgesamt max. 2 Teile.



Am Ende jeder Wettkampfrunde kontrolliert ihr, ob sich ein Spieler in dieser Runde die Silbersäule zu Recht geschnappt hat. Sollte seine Aufgabenkarte nicht zum ausliegenden Wurf passen bzw. nicht alle 6 verschiedenen Farben enthalten sein, erhält er keine Goldsäckekarte aus dem Vorrat, sondern muss eine beliebige seiner bereits gesammelten Goldsäckekarten abgeben, sofern er bereits eine hat. Die Mitspieler dürfen sich aber die zu ihren geschnappten Turmteilen passenden Goldsäckekarten nehmen.

### Wie werden die Goldsäcke verteilt?

Nach jeder Wettkampfrunde werden die geschnappten Kostbarkeiten vom Sultan mit Goldsäcken belohnt. Je nach Turmelement bekommen die Wesire Goldsäckekarten in der Farbe der geschnappten Kostbarkeit:

- Silbersäule (6 verschiedene Würfelfarben)  
= 5 Goldsäcke



- Silbersäule (Aufgabenkarte erfüllt)  
= 4 Goldsäcke



- Wunderlampe, Schatztruhe  
= 2 Goldsäcke



- Rubine, der fliegende Teppich,  
das Ruhekissen  
= 1 Goldsack



### Neue Wettkampfrunde

Wenn das Schicksal einen Wesir auserwählt hat, d.h. mindestens 3 der Würfel die Farbe auf seiner Aufgabenkarte zeigen und er die Silbersäule schnappen konnte, legt er nach dem Verteilen der Goldsäckekarten diese Aufgabenkarte ab. Er zieht eine neue Aufgabe nach, schaut sie sich geheim an und eröffnet, wenn alle Spieler bereit sind, die nächste Wettkampfrunde.

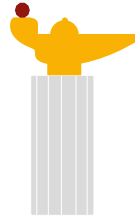
### Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten mit 2 Goldsäcken verteilt sind, also nach der 10. gewerteten Wettkampfrunde. Dann zählen die Spieler die Goldsäcke auf ihren gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Goldsäcken gewinnt und ist der geschickteste und schnellste Wesir im ganzen Land. Er wird vom Sultan zum mächtigen Großwesir ernannt. Bei Gleichstand gewinnt hiervon der Spieler mit den meisten Karten.

## Sonderregeln für 2 Spieler

Bei 2 Spielern baut ihr den Turm der Kostbarkeiten wie folgt auf:  
Silbersäule, Wunderlampe, 1 Rubin.

Es wird ohne Würfelbecher gespielt.



### Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ausnahmen:

- Sortiert 10 Karten mit 2 Goldsäcken aus dem Spiel.
- Es werden verdeckt 3 Aufgabenkarten gezogen und offen vor euch abgelegt. Die Farben dieser Aufgabenkarten gelten für beide Spieler.
- Beide Spieler bekommen jeweils 4 Würfel und würfeln gleichzeitig auf den Basarplatz.
- Beide Spieler können nach der Silbersäule schnappen, wenn das Würfelergebnis zu einer der ausliegenden Aufgabenkarten passt (oder die Würfel zusammen sechs unterschiedliche Farben zeigen).
- Es darf immer nur mit einer Hand geschnappt werden. Die andere Hand haltet ihr hinter eurem Rücken.
- Wenn ihr ein Teil aus dem Turm der Kostbarkeiten geschnappt und vor euch abgelegt habt, dürft ihr noch mit derselben Hand nach einem weiteren Turmelement schnappen. Dies gilt hier auch für den Wesir, der die Silbersäule geschnappt hat.





# Sultan's Swoop

A breathtaking, swoop and snatch game for 2 to 6 agile counselors ages 5 to 99.

**Authors:** Lena & Günter Burkhardt  
**Illustration:** Jann Kerntke  
**Duration:** approx. 15 minutes



The streets of El Tahir are bustling with preparations. As every year, the honorable Sultan Semih wishes to reward his most able counselors with gold from the royal coffers. At the bazaar the Sultan has ordered that several amazing rare objects be carefully stacked upon a magical silver column: a golden magic lantern, a treasure chest, a flying carpet and precious rubies. Each counselor desires the silver column above all else, yet only one of them will have the good fortune to claim it. Who will it be?

In a thrilling contest, the counselors vie for the magical silver column. Only the one who fortune shines upon most, granting him speed and agility, will earn his weight in gold and the title of Grand Counselor.

## Contents

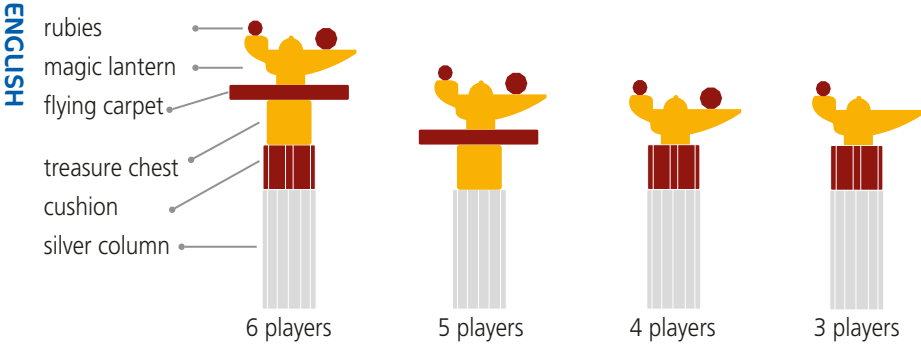
1 magical silver column, 1 golden magic lantern, 1 golden treasure chest, 1 ruby-red flying carpet, 1 ruby-red pillow, 2 rubies, 1 bazaar, 8 color dice, 1 dice cup, 84 gold bag cards (each contains 1 to 5 bags of gold), 18 task cards, 1 set of instructions



# Setting up the game for 3 to 6 players

(Special rules for 2 players are provided at the end of these instructions.)

Erect the tower of rare objects in the center of the playing area as shown, according to the number of players:



The two player game rules appear at end of instructions. Place the bazaar somewhat to the side of the tower of rare objects, making sure all players have a clear view of it.

Sort the gold bag cards according to their value, and place the four stacks along the edge of the playing area.

**Note:** 3 or 4 players will only need 10 cards, each with 2 bags of gold.

Shuffle the task cards. Each player draws a task card and looks at it secretly, before placing it face down in front of him or her. The rest of the task cards are set aside to draw from later. Place dice and dice cup at the ready. The excess gold bag cards and tower objects are returned to the box.





## How to play

Each game is made up of 10 bouts. A bout ends when the silver column and other rare objects have been snatched up by the counselors. The fastest-talking counselor takes the dice and dice cup, opening the first bout.

### Bouts

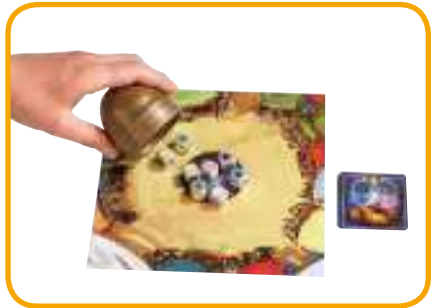
A bout begins when the player whose turn it is shakes the dice in the dice cup, upending the cup on the bazaar. And now players must be quick! The second the dice cup is raised, immediately check to see how kindly fortune shines upon you!

### When is fortune with you?

- When at least 3 dice display the same color as your task card, you have been chosen to swoop and snatch the silver column.

Or

- The dice display all 6 colors and fortune shines on all players equally. Everyone may swoop and snatch the silver column – the fastest gets it.



The moment a player swoops in to snatch up the silver column, all other players get moving, trying to grab at least one, at the most two, of the rare objects.

If fortune smiles on no one, the same player rolls the dice again.

## Important rolling and snatching rules

- Any dice not landing on the bazaar or on the edge of the bazaar, are invalid.
- A roll is invalid when the dice are stacked. The same player rolls all the dice again.
- The player who successfully snatches the silver column places it in front of him/her. He/she may not swoop for other rare objects.
- All other players may use only one hand to snatch up one of the rare objects at a time. A player may only consecutively snatch up two rare objects.



At the end of each bout, the players make sure the person with silver column had the right to swoop and snatch it. If the task card does not agree with the dice on the bazaar, or not all 6 colors are present, that player does not receive any bags of gold and as punishment, this player must relinquish one of his or her gold bag cards. The other players can then collect the bags of gold corresponding to the rare objects they have snatched.

## How are the bags of gold distributed?

After each bout, the Sultan rewards his counselors with bags of gold. Each tower component wins the counselor a gold bag card in the color corresponding to the snatched object.

- silver column (6 different colors on the dice)  
= 5 bags of gold



- silver column (according to task card)  
= 4 bags of gold



- magic lantern, treasure chest  
= 2 bags of gold



- rubies, flying carpet, cushion  
= 1 bag of gold



### The next bout

The bags of gold have been distributed. Now, the player favored by fortune, i.e. the dice show at least three of the colors on their task card and he/she was able to snatch up the silver column, puts the task card aside, draws a new one, looks secretly at it and lays it face down in front of him/her. When all players are ready, the fortunate player starts the next bout.

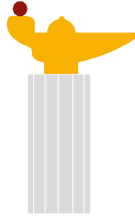
## End of the game

The game ends when all cards with 2 bags of gold have been distributed, as a rule after the 10th bout. The players then count the number of gold bags on their cards. The player with the most bags of gold is the winner and applauded as the fastest and most agile counselor throughout the land. Sultan Semih pronounces this player as the Grand Counselor. In case of a tie, the player with the most cards wins.

## Special rules for 2 players:

With 2 players, the tower of rare objects is built as follows:  
silver column, magic lantern, 1 ruby.

The game is played without the dice cup.



ENGLISH

### All of the above game rules apply with the following exceptions:

- Take 10 cards with 2 bags of gold each from the stack of cards.
- Draw 3 task cards and place them face up for both of you to see. The task card colors are for both players.
- Each player has 4 dice and rolls them simultaneously onto the bazaar.
- When the dice correspond to one of the displayed task cards, or all 6 colors appear on the dice, both players may swoop for the silver column.
- Only one hand can be used to swoop and snatch. The other hand is held behind the back.
- As soon as you have snatched up one tower component, you may use the same hand to snatch up another. This also applies to the player who has snatched the silver column.



# Attrap'trésors !

Un jeu ultrarapide de réaction pour 2 à 6 vizirs habiles de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Lena & Günter Burkhardt

**Illustration :** Jann Kerntke

**Durée de la partie :** env. 15 minutes



Dans les rues d'El Tahi, il y a beaucoup d'agitation, tout le monde est réuni autour du souk. Comme tous les ans, le vénérable sultan Semih veut récompenser le meilleur de ses vizirs\* en lui offrant de l'or qu'il garde dans son trésor. Pour cela, il fait installer près du souk une tour constituée d'objets précieux : une lampe merveilleuse en or, un coffre rempli de trésors, un tapis volant et des pierres précieuses viennent s'empiler sur une colonne argentée magique. Dans cette palpitante compétition, chaque vizir essaie d'attraper en premier la colonne argentée. Mais, seul celui qui attrapera un objet rapidement et avec adresse et aura la chance de son côté remportera finalement le plus grand nombre de sacs d'or.

FRANÇAIS

\* *Connaissez-vous des vizirs?*

*Dès le Moyen Âge les vizirs avaient une importante fonction d'assistant des sultans. Aujourd'hui, ils seraient appelés ministre ou conseiller. En Orient, dans certains pays, on emploie encore ce terme au lieu de ministre dans le langage courant.*

## Contenu du jeu

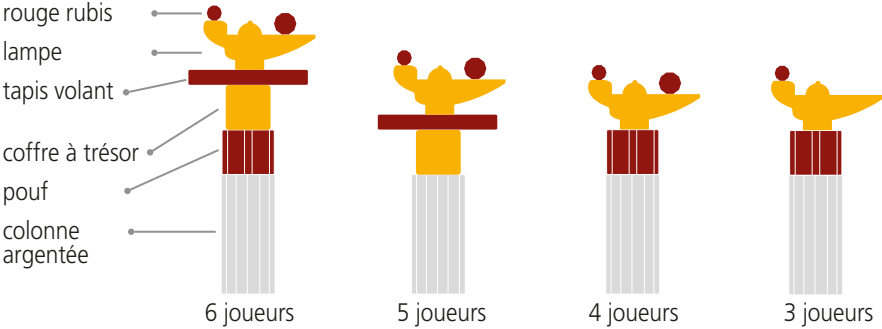
1 colonne argentée magique, 1 lampe merveilleuse en or, 1 coffre à trésor en or, 1 tapis volant rouge rubis, 1 pouf rouge rubis, 2 pierres précieuses rouges rubis, 1 place du souk, 8 dés multicolores, 1 gobelet à dés, 84 cartes de sacs d'or (valeurs de 1 à 5), 18 cartes d'instruction, 1 règle du jeu.



# Préparatifs Pour 3 à 6 joueurs

(Les règles du jeu pour 2 joueurs sont indiquées à la fin de la règle)

Comme illustré, construisez au milieu du jeu la tour dont le nombre d'objets précieux dépend du nombre de joueurs :



FRANÇAIS

Posez le souk à côté de la tour en laissant un peu d'espace et de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir.

Triez les cartes de sacs d'or suivant la quantité de sacs illustrée et empilez-les en piles séparées à côté du jeu.

**Attention :** A 3 ou 4 joueurs, on ne prend que 10 cartes de chacune 2 sacs d'or.

Mélangez les cartes d'instruction en les retournant faces cachées. Chaque joueur tire une instruction (carte d'instruction), regarde discrètement dessus et la pose devant lui. Les autres cartes d'instruction sont empilées, faces cachées, comme pile de pioche et sont posées sur le côté. Préparez les dés et le gobelet à dés.

Les cartes de sacs d'or en trop et les accessoires de la tour non utilisés sont remis dans la boîte.





## Déroulement de la partie

La partie se joue en 10 tours de compétition. Un tour se termine quand la colonne argentée et tous les autres éléments de la tour ont été attrapés par les vizirs. Le vizir capable de parler le plus rapidement prend les dés et le gobelet et ouvre le premier tour de la compétition.

### Tour de compétition

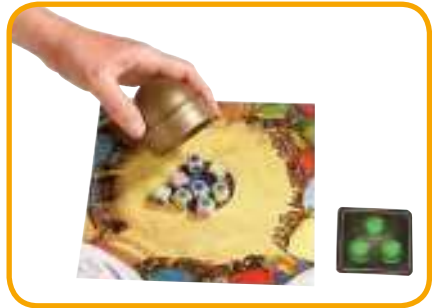
Au début de chaque tour de compétition, le vizir dont c'est le tour met les dés dans le gobelet et les lance sur la place du souk.

Quand les dés sont lancés, tous les vizirs doivent alors faire très attention. Tous les joueurs vérifient si le destin leur a porté chance :

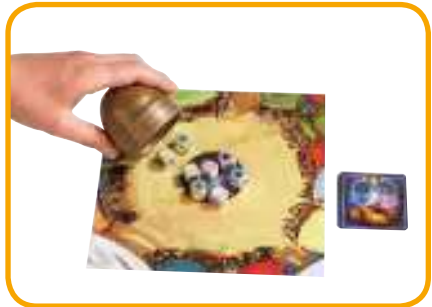
### Quand la chance est-elle de ton côté ?

- Au moins 3 dés indiquent la couleur de ta carte d'instruction : tu as été choisi par le destin et tu as le droit d'attraper la colonne argentée.

Ou



- Les 6 dés indiquent chacun une couleur différente : Le destin n'a choisi aucun vizir en particulier. Tous les joueurs ont le droit de saisir la colonne argentée et le joueur le plus rapide la récupère.



FRANÇAIS

Dès qu'un joueur saisit la colonne argentée, les autres joueurs ont alors le droit de passer à l'action. Ils essaient alors d'attraper un ou au maximum deux autres objets précieux de la tour.

Si le destin n'a porté chance à aucun vizir, le joueur lance les dés encore une fois.

## Règles importantes pour lancer les dés et attraper les objets

- Les dés qui n'atterrissent pas sur la place du souk ou qui atterrissent sur le bord de la place ne comptent pas.
- Si des dés sont superposés les uns sur les autres, cela ne compte pas et il faut les relancer.
- Celui qui a attrapé la colonne argentée et l'a posée devant lui n'a plus le droit d'attraper d'autres objets de la tour.
- Tous les autres joueurs ont le droit d'attraper un seul objet de la tour avec une seule main, en tout au maximum 2 objets.



FRANÇAIS

À la fin de chaque tour de compétition, vous vérifiez si un joueur avait bien le droit d'attraper la colonne argentée pendant ce tour. Si sa carte d'instruction ne correspond pas au lancer des dés ou si les dés n'indiquent pas 6 couleurs différentes, il ne récupère pas de carte de sacs d'or de la réserve mais doit redonner une carte de sacs d'or de son choix parmi celles qu'il a déjà récupérées. Les autres joueurs ont, par contre, le droit de récupérer les cartes de sacs d'or correspondant aux objets de la tour qu'ils ont attrapés.

### Répartition des sacs d'or

Après chaque tour de compétition, le sultan récompense les vizirs en leur donnant des sacs d'or correspondant aux objets précieux récupérés. Selon l'objet de la tour, ils récupèrent des cartes de sacs d'or de la couleur de l'objet attrapé :

- Colonne argentée (si dés de 6 couleurs différentes)  
= 5 sacs d'or



- Colonne argentée (si instruction remplie)  
= 4 sacs d'or



- Lampe merveilleuse, coffre aux trésors  
= 2 sacs d'or



- Pierres précieuses, tapis volant, pouf  
= 1 sac d'or



### Nouvelle manche de compétition

Si le destin a porté chance à un vizir, c'est-à-dire si au moins 3 des dés indiquent la couleur de sa carte d'instruction et s'il a pu attraper la colonne argentée, il met cette carte d'instruction de côté après que les cartes de sacs d'or ont été réparties. Il tire une nouvelle instruction, la regarde discrètement et, quand tous les joueurs sont prêts, il commence le tour suivant de la compétition.

### Fin de la partie

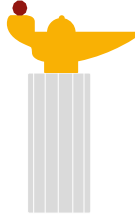
La partie se termine quand toutes les cartes représentant 2 sacs d'or ont été récupérées, c'est-à-dire après le 10ème tour où une répartition des sacs d'or a pu être possible. Les joueurs comptent les sacs d'or représentés sur les cartes qu'ils ont récupérées. Le joueur qui a le plus grand nombre de sacs d'or gagne la partie et est le vizir le plus adroit et le plus rapide de tout le pays. Le sultan le nomme grand vizir. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.



## Règles spéciales pour 2 joueurs

A 2 joueurs, on construit la tour avec les objets précieux suivants :  
colonne argentée, lampe merveilleuse, 1 pierre précieuse.

On joue sans le gobelet à dés.



**On suit les règles du jeu de base, avec les différences suivantes :**

- Triez 10 cartes de 2 sacs d'or et sortez-les du jeu.
- Tirez 3 cartes d'instruction, faces cachées, et posez-les devant vous, faces visibles. Les couleurs de ces cartes d'instruction valent pour les deux joueurs.
- Les joueurs prennent chacun 4 dés et les lancent en même temps sur la place du souk.
- Les deux joueurs peuvent attraper la colonne argentée si le résultat obtenu sur les dés correspond à l'une des cartes d'instruction (ou si les dés indiquent en tout les six couleurs différentes).
- On n'attrape les objets qu'avec une seule main. On met l'autre main derrière le dos.
- Quand vous avez attrapé un objet de la tour et l'avez posé devant vous, vous avez le droit d'en attraper un autre avec la même main. Cela est également valable pour le vizir qui a attrapé la colonne argentée.



# De zilveren zuil



Een geweldig grijpspel voor 2-6 behendige viziers van 5-99 jaar

**Auteurs:** Lena & Günter Burkhardt  
**Illustraties:** Jann Kerntke  
**Speelduur:** ca. 15 minuten



In de straten van El Tahir heerst een opgewonden drukte. Zoals elk jaar wil de eerwaardige sultan Semih de beste van zijn viziers\* belonen met goud uit zijn schatkamer. Daarom laat hij op het bazaarplein een toren van prachtige kostbaarheden bouwen. Een gouden wonderlamp, een schatkist, een vliegend tapijt en kostbare edelstenen worden op een magische zilveren zuil gestapeld. Alle viziers willen hem, maar slechts één zal hem krijgen. In een spannende wedstrijd probeert elke vizier de magische zilveren zuil te bemachtigen. Alleen wie snel en behendig te werk gaat en bovendien het lot aan zijn zijde heeft, krijgt de meeste zakken goud en verlaat het plein als winnaar.

\* Weet jij wat een vizier is?

*In de middeleeuwen werden belangrijke helpers van de sultan viziers genoemd. Tegenwoordig zeggen wij minister of adviseur. In de Arabische wereld wordt de term in de spreektaal ook nu nog gebruikt in plaats van minister.*

## Inhoud van het spel

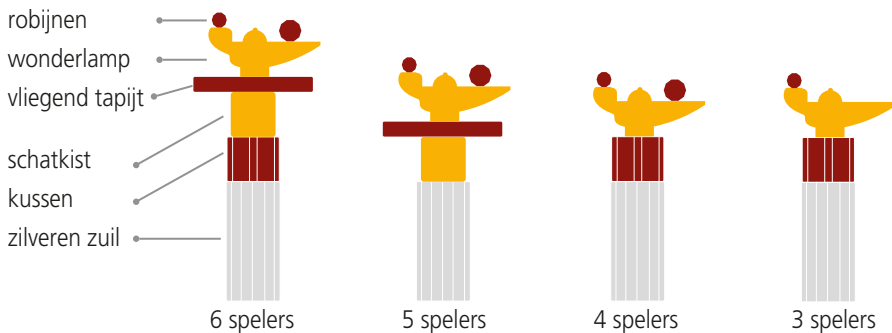
1 magische zilveren zuil, 1 gouden wonderlamp, 1 gouden schatkist, 1 robijnrood vliegend tapijt, 1 robijnrood kussen, 2 robijnrode edelstenen, 1 bazaarplein, 8 kleurendobbelstenen, 1 dobbelbeker, 84 goudkaarten (waarde 1 - 5), 18 opgavekaarten, 1 spelhandleiding



## Vorbereiding van het spel voor 3-6 spelers

(De speciale regels voor 2 spelers vind je aan het einde van de handleiding.)

Bouw, zoals afgebeeld, volgens het aantal spelers de toren der kostbaarheden op in het midden van het speelveld.



Leg het bazaarplein op een kleine afstand naast de toren der kostbaarheden, zodat alle spelers het goed kunnen zien.

Sorteer de goudkaarten volgens het aantal afgebeelde zakken en leg ze op stapeltjes aan de rand van het speelveld.

**Let op:** voor een spel met 3 of 4 spelers zijn slechts 10 kaarten met 2 zakken goud nodig.

Meng de opgavekaarten zonder ze te bekijken. Elke speler trekt een opgavekaart, bekijkt deze in het geheim en legt de kaart vervolgens omgekeerd voor zich neer. De andere opgavekaarten worden omgekeerd op een stapel aan de kant gelegd. Plaats de dobbelstenen en de dobbelbeker erbij.

Overtollige goudkaarten en torenstukken leg je terug in de doos.



*begin van het spel  
voor 4 spelers*

## Verloop van het spel

Het spel bestaat uit 10 wedstrijdronde. Een ronde eindigt als de zilveren zuil en alle andere torenstukken door de viziers weggepakt zijn. De vizier die het snelste kan praten, neemt de dobbelstenen en de dobbelbeker en opent de eerste wedstrijdronde.

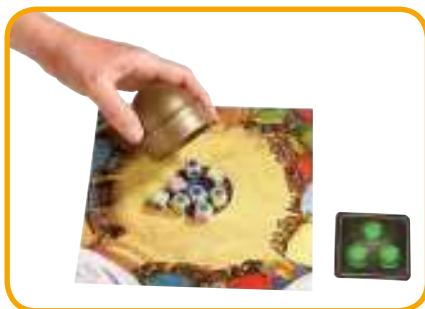
### Wedstrijdronde

Bij het begin van iedere wedstrijdronde gooit de vizier die aan de beurt is, de dobbelstenen met de dobbelbeker op het bazaarplein.

Als de dobbelbeker wordt opgetild, moeten de viziers opletten! Alle spelers moeten snel nagaan of het lot hen heeft uitgekozen.

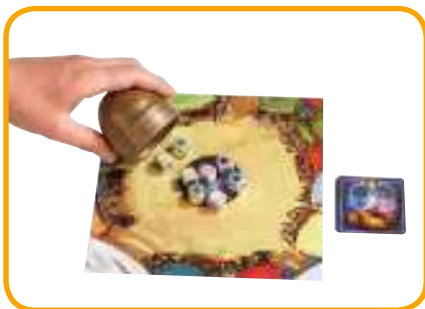
### Wanneer heb jij het lot aan jouw zijde?

- Ten minste 3 dobbelstenen vertonen de kleur van jouw opgavekaart: jij bent uitgekozen en mag snel de magische zilveren zuil pakken.



Of

- De dobbelstenen vertonen de 6 verschillende kleuren: het lot heeft geen specifieke vizier uitgekozen. Alle spelers mogen de zilveren zuil proberen te pakken en de snelste krijgt hem.



Zodra een speler naar de magische zilveren zuil grijpt, mogen de andere viziers ook in actie komen. Ze proberen één of maximaal twee kostbaarheden van de toren te pakken.

Als het lot geen vizier heeft uitgekozen, gooit de speler de dobbelstenen opnieuw.

## Belangrijke dobbel- en grijpregels

- Dobbelstenen die niet op het bazaarplein of op de rand ervan terechtkomen, tellen niet mee.
- Als de dobbelstenen op elkaar liggen, is de worp ongeldig en moet opnieuw worden gegooid.
- Wie de zilveren zuil gepakt en voor zich neergelegd heeft, mag geen andere stukken van de toren der kostbaarheden meer pakken.
- Alle andere spelers mogen met één hand telkens één stuk per keer en in totaal maximaal twee stukken van de toren der kostbaarheden pakken.



Op het einde van elke wedstrijdronde wordt gecontroleerd of de betrokken speler de zilveren zuil terecht heeft gepakt. Als zijn opgavekaart niet bij de worp op het plein past of als de worp niet alle 6 verschillende kleuren vertoont, krijgt hij geen goudkaart uit de voorraad en moet hij één van zijn goudkaarten naar keuze teruggeven, voor zover hij er al heeft verzameld. De andere spelers mogen wel goudkaarten nemen volgens de stukken van de toren die ze te pakken hebben gekregen.

## Hoe worden de zakken goud verdeeld?

Na elke wedstrijdronde worden de viziers door de sultan met zakken goud beloond voor de weggepakte kostbaarheden. Afhankelijk van het torenstuk dat ze gepakt hebben, krijgen ze goudkaarten in de kleur van de kostbaarheid:

- Zilveren zuil (6 verschillende kleuren bij de worp)  
= 5 zakken goud
- Zilveren zuil (kleuren volgens opgavekaart)  
= 4 zakken goud





- Wonderlamp, schatkist  
= 2 zakken goud



- Robijn, vliegend tapijt, kussen  
= 1 zak goud



### Nieuwe wedstrijdronde

Als het lot een vizier heeft uitgekozen (ten minste 3 van de dobbelstenen vertonen de kleur op zijn opgavekaart en hij heeft de zilveren zuil kunnen pakken), legt hij zijn opgavekaart weg nadat de goudkaarten zijn verdeeld. Hij trekt een nieuwe opgavekaart, bekijkt ze in het geheim en opent de volgende wedstrijdronde zodra alle andere spelers er klaar voor zijn.

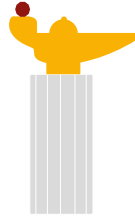
## Einde van het spel

Het spel eindigt als alle kaarten met 2 zakken goud verdeeld zijn, dus na 10 beloonde wedstrijdronden. Dan tellen de spelers de zakken goud op de kaarten die ze verzameld hebben. De speler met de meeste zakken goud, wint en is de behendigste en snelste vizier van het land. Hij wordt door de sultan tot machtige grootvizier benoemd. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kaarten.

## Speciale regels voor 2 spelers

Voor 2 spelers wordt de toren der kostbaarheden als volgt opgebouwd: zilveren zuil, wonderlamp, 1 robijn.

Er wordt zonder dobbelbeker gespeeld.



### De regels van het gewone spel blijven gelden met de volgende uitzonderingen:

- Verwijder 10 kaarten met 2 zakken goud uit het spel.
- Zonder te kijken worden 3 opgavekaarten getrokken en die worden zichtbaar neergelegd. De kleuren van de opgavekaarten gelden voor beide spelers.
- Beide spelers krijgen elk 4 dobbelstenen en ze gooien die tegelijkertijd op het bazaarplein.
- Beide spelers mogen tegelijk de zilveren zuil proberen pakken, als de worp bij één van de getrokken opgavekaarten past (of als de dobbelstenen samen zes verschillende kleuren vertonen).
- Om iets te pakken, mag maar één hand worden gebruikt. De andere hand moet je achter je rug houden.
- Als je een stuk van de toren der kostbaarheden gepakt en voor je neergelegd hebt, mag je met dezelfde hand nog een stuk proberen te pakken. Dat geldt ook voor de vizier die de zilveren zuil heeft gepakt.



# Atrapa los tesoros



Un vertiginoso juego de atrapar para 2 - 6 habilidosos visires de 5 a 99 años.

**Autores:** Lena y Günter Burkhardt  
**Ilustraciones:** Jann Kerntke  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos



En las calles de El Tahir hay mucho trajín. Como cada año, el honorable sultán Semih desea agasajar con el oro de su palacio al mejor de sus visires\*. Para ello ordena levantar en la plaza del bazar una torre compuesta de maravillosos objetos muy valiosos: una lámpara maravillosa de oro, un baúl de tesoros, una alfombra voladora y muchas piedras preciosas se apilan sobre una columna mágica de plata que todos los visires ansían pero que sólo uno de ellos podrá obtener.

En una emocionante competición, cada visir trata de hacerse con la columna mágica de plata. Sólo quien sea capaz de atrapar con rapidez y habilidad y sepa, además, que tiene al destino de su parte, acabará siendo al final el vencedor al reunir el mayor número de sacas de oro.

\* ¿Sabéis qué son los visires?

*En la Edad Media, los visires eran ayudantes importantes del sultán nombrados por él. En la actualidad los llamaríamos ministros o asesores. En ocasiones se sigue empleando este término hoy en día en la lengua hablada de los países de Oriente en lugar de la palabra ministro.*

## Contenido del juego

1 columna mágica de plata, 1 lámpara maravillosa dorada, 1 baúl dorado de los tesoros, 1 alfombra voladora de color rojo rubí, 1 cojín de color rojo rubí, 2 piedras preciosas de color rojo rubí, 1 plaza del bazar, 8 dados de colores, 1 cubilete, 84 cartas de sacas de oro (valor 1 - 5), 18 cartas de misión, 1 instrucciones del juego

cartas de sacas de oro

plaza del bazar

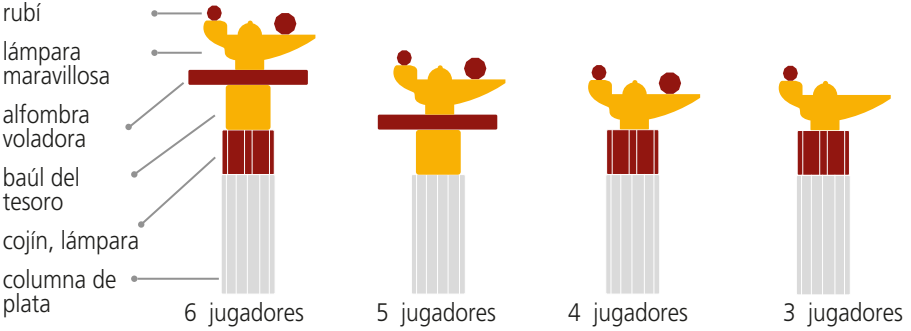
cartas de misión



# Preparativos para 3 - 6 jugadores

(Las reglas especiales para 2 jugadores se encuentran al final de estas instrucciones)

Construid la torre de los objetos preciosos de acuerdo con el número de jugadores, tal como queda ilustrado en el centro del área de juego:



Colocad la plaza del bazar junto a la torre de los objetos valiosos dejando algo de distancia y de modo que quede a la vista de todos los jugadores.

Clasificad las cartas de las sacas de oro por el número de las sacas ilustradas en ellas y ponedlas formando mazos separados a un lado del área de juego.

**Atención:** si sois 3 o 4 jugadores, sólo necesitaréis 10 cartas de 2 sacas de oro.

Barajad las cartas de misiones boca abajo. Cada jugador extrae una misión (carta de misión), se la mira en secreto y se la coloca delante. Colocad a un lado las demás cartas de misión formando un mazo. Tened preparados los dados y el cubilete.

Las cartas de sacas de oro sobrantes y el material de la torre que no se necesite se guardará en la caja.

ESPAÑOL



## ¿Cómo se juega?

La partida dura 10 rondas de competición. Acaba una ronda cuando los visires han atrapado la columna de plata y los demás elementos de la torre. Aquel visir que sepa hablar con más rapidez tomará los dados y el cubilete e inaugurará la primera ronda de competición.

### Ronda de competición

Al comienzo de cada ronda de competición, el visir que esté en posesión del turno tirará los dados con el cubilete sobre la plaza del bazar.

Al levantar el cubilete, todos los visires tienen que prestar mucha atención para examinar si el destino ha elegido a alguno de ellos:

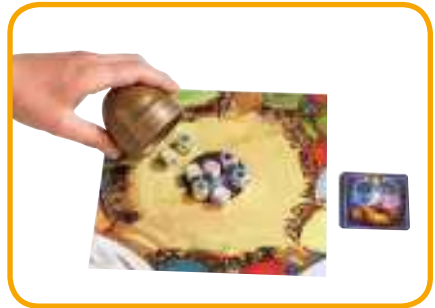
### ¿Cuándo tienes el destino de tu parte?

- Si hay por lo menos 3 dados del color de tu carta de misión: eso significa que eres el elegido y debes atrapar lo más rápidamente posible la columna de plata mágica.



### O bien

- Los dados muestran los 6 colores existentes: El destino no ha elegido a ningún visir en especial. Así que todos los jugadores intentarán atrapar la columna de plata y se la quedará el más rápido.



En el momento en que un jugador atrapa la columna mágica de plata, es la señal entonces para los demás visires de que tienen que entrar en acción. Ahora tratarán de atrapar uno o como máximo dos objetos valiosos de la torre.

En el caso de que el destino no haya elegido a ningún visir, el jugador volverá a tirar los dados.

## Reglas importantes para tirar los dados y para atrapar objetos valiosos

- No cuentan los dados que no estén sobre la plaza del bazar o que estén en el canto.
- Si hay dados superpuestos, no vale esa tirada y hay que volver a tirar los dados.
- Quien haya atrapado la columna de plata y se la haya puesto delante no puede atrapar otros objetos valiosos de la torre.
- Los demás jugadores sólo pueden atrapar cada vez un solo objeto de la torre y con una sola mano. El máximo permitido son dos objetos.



Al final de cada ronda de competición controlaréis si un jugador ha atrapado correctamente la columna de plata en esa ronda. Si su carta de misión no se corresponde con la tirada del dado, o bien si la tirada no contiene los 6 colores existentes, no obtendrá ninguna carta de sacas de oro, sino que tendrá que entregar una carta cualquiera de las sacas de oro que ha obtenido hasta el momento, siempre y cuando posea alguna, claro. Los compañeros de juego deben quedarse con las cartas de las sacas de oro que se corresponden con los elementos que han atrapado en la torre.

### ¿Cómo se reparten las cartas de las sacas de oro?

Después de cada ronda de competición, el sultán recompensa con sacas de oro los objetos valiosos conseguidos. Dependiendo del elemento de la torre, los visires obtienen las cartas de las sacas de oro del color del objeto valioso atrapado:

- columna de plata (6 colores de los dados)  
= 5 sacas de oro



- columna de plata (cumplida la misión de la carta)  
= 4 sacas de oro



- lámpara maravillosa, baúl del tesoro  
= 2 sacas de oro



- rubí, la alfombra voladora, el cojín  
=1 saca de oro



### Nueva ronda de competición

Cuando el destino ha elegido a un visir (es decir, cuando al menos 3 dados de la tirada muestran el color de su carta de misión) y éste ha podido atrapar la columna de plata, pondrá esta carta de misión a un lado después del reparto de las cartas de las sacas de oro. Sacará una nueva misión, la mirará en secreto y abrirá la siguiente ronda de competición cuando todos los jugadores estén preparados.

## Final del juego

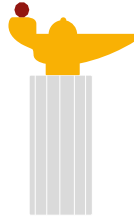
La partida acaba cuando estén repartidas todas las cartas de 2 sacas de oro, es decir, después de controlar la décima ronda de competición. Entonces, los jugadores contarán las sacas de oro de sus cartas ganadas. Ganará el jugador con el mayor número de sacas de oro y será celebrado como el visir más habilidoso y rápido del reino. El sultán lo nombrará el gran visir y le otorgará todos los poderes. En caso de empate ganará el jugador con el mayor número de cartas.



## Reglas especiales para 2 jugadores

Con 2 jugadores construiréis la torre de los objetos valiosos por este orden: columna de plata, lámpara maravillosa, 1 rubí.

Se juega sin cubilete.



**Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes excepciones:**

- Separad del juego las 10 cartas con dos sacas de oro.
- Sacad boca abajo 3 cartas de misión y ponéoslas delante, boca arriba. Los colores de estas cartas de misión valen para los dos jugadores.
- Los dos jugadores reciben cada uno 4 dados y los tiran al mismo tiempo sobre la plaza del bazar.
- Los dos jugadores pueden intentar atrapar la columna de plata cuando el resultado de los dados encaje con una de las cartas de misión expuestas (o cuando los dados muestren juntos los seis colores diferentes de los dados).
- Sólo está permitido atrapar con una sola mano. Mantendréis la otra mano atrás, en la espalda.
- Una vez que hayáis atrapado un elemento de la torre de los objetos valiosos y os lo hayáis puesto delante, podréis intentar atrapar otro elemento de la torre. Esto es válido también para el visir que ha atrapado la columna de plata.





# Acchiappa i tesori



Un velocissimo gioco di riflessi per 2 - 6 abili visir da 5 a 99 anni.

**Autori:** Lena & Günter Burkhardt

**Illustrazioni:** Jann Kerntke

**Durata del gioco:** ca. 15 minuti



Nelle strade di El Tahir c'è grande movimento. Come ogni anno il venerabile sultano Semih desidera ricompensare il suo miglior visir\* con l'oro conservato nella sua sala del tesoro. Allo scopo fa erigere sulla piazza del bazar una torre di meravigliosi tesori. Una lampada magica d'oro, un forziere, un tappeto volante e pietre preziose di grande valore vengono ammucciate su una magica colonna d'argento, che tutti i visir desiderano, ma che solo uno potrà avere.

In una gara entusiasmante ciascun visir cerca di impadronirsi della magica colonna d'argento. Solo chi è veloce e preciso nella presa, e per di più sa di avere il destino dalla sua, alla fine lascerà la piazza con la maggior parte dei sacchi d'oro.

\* *Conoscete i visir?*

*Fin dal medioevo si chiamavano visir i potenti assistenti del sultano. Oggi li chiameremmo ministri o consiglieri. Talvolta questo concetto viene usato ancora oggi comunemente nei paesi orientali per indicare i ministri.*

## Dotazione del gioco

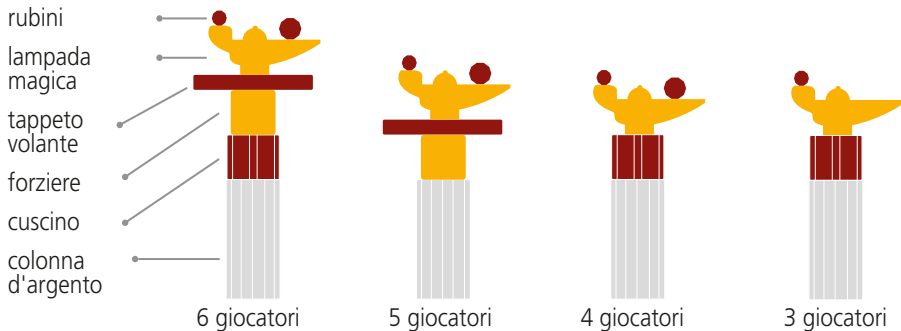
1 colonna magica d'argento, 1 lampada magica d'oro, 1 forziere d'oro, 1 tappeto volante rosso rubino, 1 cuscino rosso rubino, 2 pietre preziose rosso rubino, 1 piazza del bazar, 8 dadi dei colori, 1 bussolotto, 84 carte dei sacchi d'oro (valore da 1 a 5), 18 carte incarico, 1 istruzioni di gioco



## Prima di cominciare per 3 - 6 giocatori

(Alla fine delle istruzioni trovate le regole di gioco per 2 giocatori.)

Costruite la torre dei tesori in base al numero dei giocatori, come illustrato, al centro della zona di gioco:



Mettete la piazza del bazar accanto alla torre dei tesori, ma un po' distante, in modo che tutti i giocatori possano vederla bene.

Selezionate le carte dei sacchi d'oro secondo il numero di sacchi raffigurati sulle carte e mettetele in mazzi separati al bordo della zona di gioco.

**Attenzione:** Se siete in 3 o in 4 a giocare, avete bisogno di sole 10 carte con 2 sacchi d'oro.

Mescolate le carte incarico tenendole coperte. Ciascun giocatore prende un incarico (carta incarico), guarda la carta senza mostrarla agli altri e la mette davanti a sé coperta. Mettete da parte il mazzo con le altre carte incarico coperte. Tenete pronto il dado e il bussolotto.

Rimettete nella scatola le carte dei sacchi d'oro che avanzano e il materiale per la torre non necessario.



## Svolgimento del gioco

Si gioca per 10 giri. Un giro termina quando la colonna d'argento e tutti gli altri elementi della torre sono stati presi dai visir. Il visir che è in grado di parlare più in fretta prende i dadi e il bussolotto: inizia così il primo giro.

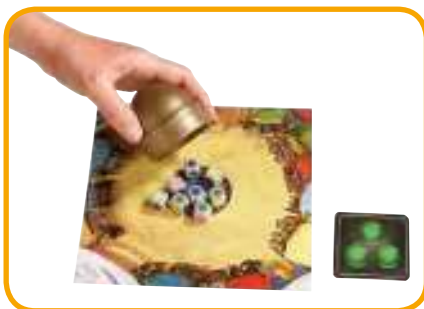
### Il giro

All'inizio di ogni giro il visir di turno, servendosi del bussolotto, tira e fa rotolare i dadi sulla piazza del bazar.

Quando viene alzato il bussolotto, tutti i visir devono stare attenti! Tutti i giocatori subito verificano se il destino li ha favoriti:

### Il destino ti ha favorito?

- Almeno 3 dadi mostrano il colore della tua carta incarico.  
Sei stato scelto e puoi afferrare velocemente la colonna magica d'argento.



### Oppure

- I dadi mostrano tutti e 6 i colori.  
Il destino non ha scelto nessun visir in particolare. Tutti i giocatori possono cercare di afferrare la colonna d'argento e il più veloce la ottiene.



Non appena un giocatore afferra la colonna magica d'argento, anche gli altri visir possono agire, cercando di afferrare uno o al massimo due altri tesori della torre.

Se il destino non ha favorito alcun visir, il giocatore lancia nuovamente i dadi.

## Regole importanti per lanciare i dadi e afferrare i pezzi

- I dadi che non cadono sulla piazza del bazar o sul bordo della stessa non valgono.
- Se i dadi si sovrappongono, il tiro non è valido e deve essere ripetuto.
- Chi ha preso la colonna d'argento e l'ha messa davanti a sé non può prendere altri pezzi della torre dei tesori.
- Tutti gli altri giocatori possono afferrare, usando una mano sola, un pezzo per volta, fino a un massimo di 2 pezzi a testa.



Alla fine di ogni giro controllate se il giocatore che ha preso la colonna d'argento aveva il diritto di farlo. Se la sua carta incarico non corrisponde al risultato del tiro appena effettuato o se il tiro non mostra tutti e 6 i colori, egli non riceverà alcuna carta dei sacchi d'oro dalla riserva, bensì dovrà consegnare una carta a scelta delle sue carte dei sacchi d'oro già raccolte, se ne ha già almeno una. Gli altri giocatori possono prendere le carte dei sacchi d'oro corrispondenti ai pezzi che hanno preso.

## Come vengono distribuiti i sacchi d'oro?

Dopo ogni giro i tesori presi vengono ricompensati dal sultano con sacchi d'oro. A seconda dell'elemento della torre, i visir ricevono carte dei sacchi d'oro del colore del tesoro afferrato:

- colonna d'argento (con 6 colori diversi del dado)  
= 5 sacchi d'oro



- colonna d'argento (con incarico assoluto)  
= 4 sacchi d'oro



- lampada magica, forziere  
= 2 sacchi d'oro



- rubini, tappeto volante, cuscino  
= 1 sacco d'oro



### Un nuovo giro

Se il destino ha favorito un visir, cioè se almeno 3 dadi mostrano il colore della sua carta incarico e se è riuscito a prendere la colonna d'argento, questo giocatore, dopo la distribuzione dei sacchi d'oro, mette da parte la carta incarico. Ne prende poi una nuova, la guarda in segreto e, quando tutti i giocatori sono pronti, dà inizio alla gara successiva.

## Conclusione del gioco

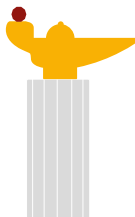
Il gioco termina non appena tutte le carte con 2 sacchi d'oro sono state distribuite, ossia dopo il decimo giro con la relativa distribuzione. A questo punto i giocatori contano i sacchi d'oro sulle carte che hanno vinto. Il giocatore con il maggior numero di sacchi d'oro vince e dimostra di essere il visir più abile e più veloce di tutto il paese. Il sultano lo nomina perciò potente Gran Visir. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di carte.



## Regole speciali per 2 giocatori:

Nel caso di 2 giocatori, costruite la torre dei tesori come indicato di seguito: colonna d'argento, lampada magica, 1 rubino.

Si gioca senza bussolotto.



**Si applicano le regole del gioco principale, con le seguenti varianti:**

- Togliete dal gioco 10 carte con 2 sacchi d'oro
- Prendete 3 carte incarico coperte e mettetele davanti a voi scoperte. I colori di queste carte incarico valgono per entrambi i giocatori.
- Entrambi i giocatori ricevono 4 dadi ciascuno e li tirano contemporaneamente sulla piazza del bazar.
- Entrambi i giocatori possono afferrare la colonna d'argento, se l'esito del tiro corrisponde a una delle carte incarico scoperte (oppure se i dadi mostrano sei colori diversi).
- Si può afferrare un pezzo sempre con una mano sola. Tenete l'altra mano dietro la schiena.
- Se avete afferrato un pezzo della torre e l'avete messo davanti a voi, potete afferrarne un altro con la stessa mano. Ciò vale anche per il visir che ha afferrato la colonna d'argento.



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



# 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*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

**HABA®**

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



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.