



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

LUMINA

the search for lightning bugs



露明纳岛屿 • Lumina • Luminos

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

LUMINA

the search for lightning bugs

An exciting memory search game
for 2 to 4 adventurers between 5 and 99 years old.

Authors: Udo Peise & Marco Teubner
Illustration: Kwanchai Moriya
Length of game: approx. 15 minutes



Deep in the sparkling blue of the vast ocean lies the fantastic island of Lumina, where enchanting lightning bugs flutter through the deep forest and across the broad fields. Each summer young adventurers set out to be the first in an exciting competition to find five of these rare illuminating creatures.

But this is not so easy because the shy lightning bugs sometimes hide in old shipwrecks off the coast and sometimes in the enchanted ruins on the island. And the distances between the places where the lightning bugs reside are sometimes long. However, with the right location card, you will advance more quickly than the other players. So pay close attention and keep in mind how you can best move from one location to the next. The player who is the first to find five lightning bugs can be called the "Lumina's greatest lightning bugs scout."

Contents

- 1 game board
- 4 adventurer pieces
- 15 location cards
- 16 lightning bugtiles
- 1 set of game instructions

Preparation

Place the game board in the middle of the table. Each player selects an adventurer and places him on the game board on any location field with a illuminated ring (1).



(1)

Shuffle the location cards face down and distribute them equally around the board. The lightning bug tiles are shuffled with the lightning bugs face up and placed next to the game board. Turn over four lightning bug tiles (2) and place them on the corresponding location fields with the illuminated ring on the game board.



(2)



How to play

Moving the adventurer

Take turns in a clockwise direction. The player who has been on an island once (or the youngest player) begins and turns over any location card.

Which location is the card showing?

- If you have turned over a location that your adventurer can reach directly and on which there is no other adventurer, you may move him there. Your turn continues, and you turn over additional location cards until you reach a location field with a lightning bug tile or you turn over a location that you cannot reach directly.

Attention: Only one adventurer may be on a location field at a time. If another adventurer is already on a location field, then your turn is over.

- If you turn over a location that your adventurer cannot reach directly, i.e., there are other location fields between your adventurer and the uncovered location field, your adventurer unfortunately must remain in place, and your turn is over.

At the end of your turn, flip all the location cards over again, so that they are all face-up. It is now the next player's turn.



Finding the lightning bugs

If you move your adventurer onto a location field on which there is a lightning bug tile, you may take it and place it in front of you. Draw a new lightning bug tile, turn it over and place it on the corresponding location with the illuminated ring.

Your turn is now over.

End of the game

The game ends as soon as a player has found 5 of the rare lightning bugs. This player has won the adventuresome search on Lumina and this summer can be named the “greatest lightning bug scout.” If four players and each player has found 4 lightning bugs, everyone wins and it’s a tie game.

Version for advanced adventurers

Preparation

The game set-up is the same as with the basic game with one change:

Distribute the face-down shuffled location cards equally among the players. When there are 3 players, one player receives an extra card. Lay out the location cards face down in a row in front of you.

How to play

The game is played the same as with the basic game with the following changes:

From all the location cards, those that are in front of you as well as the other players, you may **select and turn over one card**. If the location card shows a location that you can reach directly, and if you move your piece there, lay it down, face-up, in **front of you**. You may now turn over another location card.

If the location card shows a place that you cannot reach directly or on which there is another adventurer, leave the card **in its place**.

At the end of your turn, you turn over all the face-up cards exactly where they are.

The winner is the player who is the first to find 5 lightning bugs.

露明纳岛屿

寻找萤火虫

中文

这是一个令人兴奋的记忆搜索游戏，
适于 2-4 名 5-99 周岁的冒险家。

作者： Udo Peise & Marco Teubner

作者： Kwanchai Moriya

游戏时长： 约 15 分钟



露明纳岛屿深藏在浩瀚波光粼粼的蓝色的大海中，在那里迷人的萤火虫通过森林深处和整个宽领域扑梦幻般的岛屿。每年夏天年轻的冒险者在精彩的比赛第一个发现五只这种稀有照亮动物。但是，这也不是那么容易的，因为害羞的萤火虫有时老沉船外海，有时在岛上的废墟魔宫隐藏。和那里的萤火虫居住之间的距离有时长。但是，正确的位置卡，将推动比其他玩家更迅速。因此，密切关注并记住您如何能够最好的从一个位置到下一个移动。谁是第一个得到五只萤火虫的玩家可以被称为“露明纳最大的萤火虫侦察兵”。

游戏内容

- 1 张游戏板
- 4 个冒险家
- 15 张位置卡
- 16 张萤火虫卡
- 1 套游戏说明

准备游戏

游戏板放在桌子的中间。每个玩家选择一个冒险家并放置在游戏板上的任何一个发光环位置。位置卡洗牌面朝下，棋盘上平均分发。



(1)

萤火虫卡洗牌，把萤火虫图块朝上并放在游戏板的旁边。
打开四个萤火虫卡并把它们放置在游戏板上光环相应的位置。



(2)



中文

怎么玩

移动冒险家

以顺时针方向。谁曾经去过一个小岛该玩家先开始（或最年轻的选手先开始），翻开任何一张位置卡。

位置卡显示哪一个位置？

- 如果你翻开的位置卡，你的冒险家可以直接上达到没有其他冒险家的位置，你可移动他到那里。你的回合继续，你翻开其他的位置卡，直到你达到一个位置具有萤火虫图块或到一个你不能直接到达的位置。

注意：一个位置同一个时间只可以有一个冒险家在。如果另一个冒险家已经在该位置，那么你的回合结束。

- 如果你翻开的位置卡，是你的冒险家不能直接到达的位置，即是你的冒险家和未被覆盖的位置之间的其他位置，不幸的是你的冒险家必须留在原地，而且和你的回合结束。

你的回合结束时，翻转所有的位置卡，它们都是正面朝上。

现在是下一个玩家的回合。

寻找萤火虫

如果你移动你的冒险家到一个萤火虫的位置，您可以拿去萤火虫并把它放在你的面前。翻开另一张新萤火虫，翻过来并将其放置在发光环的相应位置。你的回合现在已经结束。

比赛结束

只要一个玩家已经找到了5只稀有罕见的萤火虫，本场比赛结束。这名玩家已经赢得了露明纳搜索冒险精神和今年夏天可以命名为“最伟大的萤火虫侦察兵”。如果四名玩家和每名玩家已经找到4只萤火虫，每个人都是赢家，战成平手。

高级冒险家版本

准备游戏

游戏的设置和基本版本游戏相同，**只有一个**改变：
位置卡洗牌面朝下平均分配给每个玩家。当有3个玩家，一个玩家得到一个额外的卡。铺陈在你面前的位置一排面朝下的。

怎么玩

游戏的玩法和基本游戏是一样，**只有**以下更改：
从那些在你的面前，以及其他玩家面前，所有的位置卡，你可以选择并打开任何一张卡。如果位置卡显示，你可以直接到达的位置，移动你的冒险家到那里，安静地躺下，面朝上，在你面前的位置。现在，您可以**翻开**另一张位置卡。如果位置卡显示，你不能直接或该位置上面还有另外一个冒险家，卡留在其位。在你的回合结束时，你**翻开**的所有面朝上的牌放回他们哪里。
谁是第一个发现5只萤火虫是获胜者。

LUMINA

Die Suche nach Den Funkelwesen

Ein spannendes Memo-Suchspiel
für 2 - 4 Abenteurer von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Udo Peise & Marco Teubner

Illustration: Kwanchai Moriya

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Tief im glitzernden Blau des weiten Ozeans liegt die fantastische Insel Lumina. Dort flattern die zauberhaften Funkelwesen durch den tiefen Wald und über die weiten Felder. Jedes Jahr im Sommer machen sich junge Abenteurer auf, um in einem spannenden Wettkampf als Erster fünf dieser seltenen Funkelwesen zu finden.

Aber das ist gar nicht so leicht, denn die scheuen Funkelwesen verstecken sich mal in alten Schiffswracks vor der Küste und mal in den verwunschenen Ruinen auf der Insel. Und die Wege zwischen den Plätzen, wo sich die Funkelwesen aufhalten, sind manchmal weit. Aber mit den richtigen Ortskärtchen kommt ihr schneller voran als eure Mitspieler.

Also passt gut auf und merkt euch, wie ihr am besten von einem Ort zum nächsten kommt. Denn wer von euch als Erster fünf Funkelwesen findet, kann sich diesen Sommer „Größter Funkelwesen-Späher von Lumina“ nennen.

DEUTSCH

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Abenteurerfiguren
- 16 Ortskärtchen
- 16 Funkelwesen-Plättchen
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt einen Abenteurer aus und stellt ihn auf dem Spielplan auf ein beliebiges Ortsfeld ohne Funkelring (1).



(1)

Mischt die Ortskärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig um den Spielplan herum.

Die Funkelwesen-Plättchen werden mit den Funkelwesen nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Dreht vier Funkelwesen-Plättchen um und legt sie auf die entsprechenden Ortsfelder mit Funkelring (2) auf den Spielplan.



(2)



DEUTSCH

Spielablauf

Abenteurer ziehen

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal auf einer Insel war (oder der jüngste Spieler) beginnt und deckt ein beliebiges Ortskärtchen auf.

Welchen Ort zeigt das Ortskärtchen?

- Hast du einen Ort aufgedeckt, den dein Abenteurer auf direktem Weg erreichen kann und auf dem noch kein anderer Abenteurer steht, darfst du ihn dorthin ziehen. Du bist weiter am Zug und darfst so lange weitere Ortskärtchen aufdecken, bis du ein Ortsfeld mit einem Funkelwesen-Plättchen erreichst oder einen Ort aufdeckst, den du nicht auf direktem Weg erreichen kannst.

Achtung: Auf einem Ortsfeld darf immer nur ein Abenteurer stehen. Steht auf dem Ortsfeld schon ein anderer Abenteurer, ist dein Zug hiermit beendet.

- Hast du einen Ort aufgedeckt, den dein Abenteurer nicht auf direktem Weg erreichen kann, d.h. zwischen deinem Abenteurer und dem aufgedeckten Ortsfeld liegen andere Ortsfelder, muss dein Abenteurer leider stehen bleiben und dein Zug ist beendet.

Am Ende deines Spielzugs deckst du alle offen liegenden Ortskärtchen wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Funkelwesen finden

Ziehst du mit deinem Abenteuerer auf ein Ortsfeld, auf dem ein Funkelwesen-Plättchen liegt, darfst du es vor dir ablegen. Ziehe ein neues Funkelwesen-Plättchen, drehe es um und lege es auf den entsprechenden Ort mit einem Funkelring.
Dein Zug ist hiermit beendet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 der seltenen Funkelwesen gefunden hat. Dieser Spieler hat die abenteuerliche Suche auf Lumina gewonnen und kann sich diesen Sommer „Größter Funkelwesen-Späher“ nennen. Wenn bei 4 Spielern jeder Spieler 4 Funkelwesen gefunden hat, haben alle gemeinsam gewonnen.

Variante für Profi-Abenteurer

Spielvorbereitung

Der Spielaufbau ist wie beim Grundspiel – mit einer Änderung:
Verteilt die verdeckt gemischten Ortskärtchen gleichmäßig an die Spieler. Bei 3 Spielern bekommt ein Spieler eine Karte mehr. Legt die Ortskärtchen verdeckt in einer Reihe vor euch aus.

Spielablauf

Der Spielablauf ist wie beim Grundspiel – mit folgenden Änderungen:
Du darfst **aus allen** Ortskärtchen, also die vor dir und deinen Mitspielern liegen, **eines wählen und aufdecken**. Zeigt das Ortskärtchen einen Ort, den du auf direktem Weg erreichen kannst, und bist du mit deiner Figur dorthin gezogen, legst du es offen vor dir ab. Du darfst ein weiteres Ortskärtchen umdrehen.
Zeigt das Ortskärtchen einen Ort, den du nicht auf direktem Weg erreichen kannst oder auf dem schon ein anderer Abenteuerer steht, lässt du es **an seinem Platz** liegen.
Am Ende deines Zugs drehst du alle offenen Ortskärtchen dort um, wo sie gerade liegen.
Gewinner ist, wer als Erster 5 Funkelwesen gefunden hat.



LUMINOS

Un jeu de recherche et de mémoire palpitant pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Udo Peise & Marco Teubner

Illustration : Kwanchai Moriya

Durée du jeu : env. 15 minutes



Au milieu d'un vaste océan d'un bleu azur se trouve l'île fantastique de Luminos où de drôles de créatures scintillantes et rares appelées Luminettes volent à travers l'épaisse forêt et les vastes plaines. Chaque été, de jeunes aventuriers se lancent un défi passionnant : trouver en premier cinq Luminettes.

Mais cette mission est loin d'être simple, car les Luminettes sont craintives et se cachent soit dans une vieille épave échouée sur la côte, soit dans les ruines enchantées de l'île. Et les chemins qui mènent d'une cachette à l'autre sont parfois longs et périlleux. Mais en choisissant les bonnes cartes de lieu, vous arriverez plus rapidement à destination que les autres joueurs.

Alors, faites bien attention et étudiez le meilleur parcours pour aller d'une cachette à l'autre. Le premier d'entre vous à trouver cinq Luminettes se fera appeler tout l'été sur l'île de Luminos « le plus grand éclaircur de Luminettes de tous les temps ! ».

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines d'aventuriers
- 16 cartes de lieu
- 16 tuiles Luminettes
- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur le plateau de jeu sur le lieu sans anneau scintillant (1) de son choix.



(1)

Mélangez les cartes de lieu faces cachées et répartissez-les uniformément autour du plateau de jeu. Les tuiles Luminettes sont mélangées faces Luminettes visibles, et posées à côté du plateau de jeu. Retournez quatre de ces tuiles et posez-les sur les cases de lieu avec anneau scintillant correspondantes (2) sur le plateau de jeu.



(2)



Déroulement du jeu

Déplacement des aventuriers

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est déjà allé sur une île (ou le joueur le plus jeune) commence et retourne la carte de lieu de son choix.

Qu'indique la carte de lieu ?

- Une cachette que ton aventurier peut atteindre par un chemin direct et où aucun aventurier ne se trouve ? Tu avances ton aventurier jusqu'à cet endroit. C'est encore à ton tour et tu retournes d'autres cartes de lieu jusqu'à ce que tu atteignes une cachette avec une tuile Luminette ou jusqu'à ce que tu retournes la carte d'une cachette que tu ne peux pas atteindre directement.

Attention ! Il ne peut y avoir qu'un seul aventurier à la fois sur une carte de lieu. S'il y en a un autre, ton tour est terminé.

- Une cachette qui ne peut pas être directement atteinte par ton aventurier (= plusieurs cases de lieu séparent ton aventurier de la cachette indiquée par la carte) ? Ton aventurier doit malheureusement rester sur place et ton tour est terminé.

À la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu dont la face est visible. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Découverte des créatures scintillantes

Si ton aventurier avance sur une case de lieu où se trouve une tuile Luminette, tu as découvert sa cachette ! Tu prends la Luminette et la poses devant toi. Tire une nouvelle tuile Luminette, retourne-la et pose-la sur le lieu correspondant avec anneau scintillant. C'est la fin de ton tour.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a trouvé 5 Luminettes. Il remporte cette belle aventure sur l'île de Luminos et peut se faire appeler tout l'été « le plus grand éclaireur de Luminettes de tous les temps ! ». Lorsque vous jouez à 4, si chacun a trouvé 4 Luminettes, vous êtes tous ex aequo.

Variante pour les aventuriers experts

Préparation du jeu

Installation du jeu identique à celle du jeu de base, avec une modification : distribuez les cartes de lieu mélangées faces cachées uniformément entre les joueurs. S'il y a 3 joueurs, l'un d'entre eux reçoit une carte de plus. Formez une rangée devant vous avec vos cartes de lieu faces cachées.

Déroulement du jeu

Déroulement du jeu identique à celui du jeu de base, avec les modifications suivantes : **parmi toutes** les cartes de lieu qui se trouvent devant toi et les autres joueurs, tu en **choisis une que tu retournes**. Si la carte de lieu indique une cachette que tu peux atteindre par un chemin direct, tu avances ta figurine jusque-là, puis tu poses la carte face visible devant toi. Tu retournes ensuite une autre carte de lieu.

Si la carte de lieu indique une cachette que tu ne peux pas atteindre par un chemin direct ou qui est déjà occupée par un autre aventurier, tu laisses la carte **à sa place**.

A la fin de ton tour, tu retournes toutes les cartes de lieu qui sont faces visibles à l'endroit où elles se trouvent. Le gagnant est le premier joueur à avoir trouvé 5 Luminettes.

LUMINA

En Busca De las luciérnagas

Un emocionante juego de memoria
para 2 - 4 aventureros de entre 5 y 99 años.

Autores: Udo Peise & Marco Teubner
Ilustraciones: Kwanchai Moriya
Duración del juego: 15 minutos aprox.



Rodeada del brillante azul en medio del vasto océano se encuentra la fantástica isla Lumina. Allí revolotean los cautivadores seres centelleantes a través de profundos bosques y amplios campos. Todos los veranos, jóvenes aventureros de todo el mundo se disponen a participar en una emocionante competición para encontrar cinco de estos extraordinarios seres. Pero esto no es tarea fácil, puesto que los tímidos seres centelleantes se esconden a veces en los buques naufragados de la costa y otras veces en las ruinas encantadas de la isla. Los caminos que comunican los escondites son a menudo largos. No obstante, con los mapas adecuados avanzaréis más rápido que el resto de jugadores. Por tanto, prestad atención y recordad cuál es la mejor forma de pasar de un lugar a otro, puesto que el primero en hacerse con cinco seres centelleantes podrá proclamarse el «Gran explorador de Lumina» de este verano.

Contenido del juego

- 1 tablero
- 4 aventureros
- 16 mapas
- 16 fichas de seres centelleantes
- 1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Situa el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige un aventurero y lo sitúa en el tablero sobre (1) una casilla sin anillo centelleante.



(1)

Mezclad los mapas boca abajo y repartidlos alrededor del tablero. Las fichas de los seres centelleantes se mezclarán boca arriba y se colocarán al lado del tablero (2). Dad la vuelta a cuatro de estas fichas y situadlas en las casillas con anillo centelleante correspondientes.



(2)



Desarrollo del juego

Mover el aventurero

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquél que ya haya estado en una isla (o el jugador más joven) y destapa el mapa que desee.

¿Qué lugar muestra el mapa?

- Si has levantado un lugar al cual tu aventurero puede llegar directamente y en el que aún no hay ningún otro aventurero, puedes ir hacia allí. Te toca de nuevo y puedes continuar destapando mapas hasta que llegues a una casilla con ficha de ser centelleante o destapes un lugar al que no puedes llegar directamente.

Atención: en una casilla debe haber sólo un aventurero. Si ya hay un aventurero, tu turno habrá terminado.

- Si has levantado un lugar al cual tu aventurero no puede llegar directamente, esto es, hay otras casillas entre tu aventurero y el lugar que has levantado, tendrás que quedarte donde estás y tu turno habrá terminado.

Al final de tu turno, das de nuevo la vuelta a todos los mapas que se encuentren boca arriba. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Buscar seres centelleantes

Si llegas a una casilla en la que se encuentra una ficha con ser centelleante, podrás cogerla y situarla delante de ti. Coge una nueva ficha, dale la vuelta y sitúala en el lugar con anillo centelleante que corresponda. Tu turno ha terminado.

Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador se haya hecho con 5 de los extraordinarios seres centelleantes. Este jugador ha ganado la apasionante búsqueda en la isla y puede proclamarse «Gran explorador de Lumina». Si, en caso de 4 jugadores, cada uno ha encontrado 4 seres centelleantes, todos habrán ganado.

Variante para aventureros profesionales

Preparación del juego

La preparación del juego se realiza con una modificación:

Repartid los mapas mezclados y boca abajo a todos los jugadores a partes iguales. En caso de que seáis 3 jugadores, uno de vosotros recibe una carta más. Disponed vuestros mapas en una fila boca abajo delante de vosotros.

Desarrollo del juego

El desarrollo del juego se realiza con una modificación:

De entre todos los mapas, esto es, los tuyos y los del resto de jugadores, puedes **elegir uno y destaparlo**. Si el mapa muestra un lugar al cual puedes llegar directamente y colocas allí tu figura, pones el mapa boca arriba **delante de ti**. Ahora puedes levantar otro mapa. Si el mapa muestra un lugar al que no puedes llegar directamente o en el que ya hay otro aventurero, dejas el mapa **en su lugar**. Cuando termine tu turno, das la vuelta a todos los mapas boca arriba en el mismo lugar en el que se encuentran. Ganará aquél que consiga primero 5 seres centelleantes.



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 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 is nowhere to be found. No problem! At 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 si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder 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 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 (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

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 och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长,

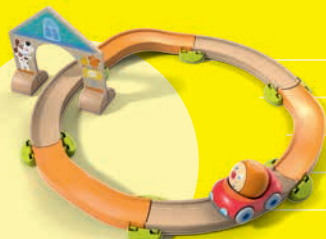
经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



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!



孩子们通过玩耍

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



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!



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 !



¡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!

HABA®

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



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