



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



TIER auf TIER

Jetzt geht's rund!

Animal upon Animal – Here we turn! • Pyramide d'animaux – Tous en rond !

Dier op dier – naar de haaien! • Animal sobre animal: ¡A dar vueltas!

Piramide di animali – A pieni giri!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Tier auf Tier

Jetzt geht's rund!

Ein abgedrehtes Stapelspiel für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 99 Jahren.

Autoren: Klaus Miltenberger, Kristin Mückel

Illustration: Michael Bayer

Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Eigentlich wollte das Krokodil in aller Ruhe einen Ausflug machen und sich auf seinem Baumstamm ein bisschen über den weiten Ozean treiben lassen. Aber daraus wird leider nichts, denn die anderen Tiere drängeln schon und würden zu gern mitkommen. Ob groß oder klein, alle versuchen noch einen Platz auf dem Rücken des Krokodils zu ergattern. Wer es einmal soweit geschafft hat, muss sich dann gut festhalten, denn gleich geht's richtig rund! Die Fahrt wird turbulent und ein Absturz ist gefährlich, denn der Hai lauert schon im Wasser.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe
- 22 Holztiere
- 1 Haifischflosse
- 1 Symbolwürfel
- 1 Holzscheibe
- 1 Halbkugel aus Holz
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Das Krokodil steht auf einer Drehscheibe. Zusammen baut ihr eine Tierpyramide auf dem Rücken des Krokodils auf und müsst die Drehscheibe nach jedem geglückten Stapelversuch ein Stück weiterdrehen. Aber Vorsicht, Konzentration! Es dürfen keine Tiere herunterfallen. Und vergesst nicht, gleichzeitig das Tier nachzumachen, an dem der Hai gerade vorbeischwimmt, sonst kommt gleich noch ein Tier hinzu, das auch aufs Krokodil will.

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Tiere in der Tierpyramide zu verbauen.

Spielvorbereitung

Für den Spielaufbau benötigt ihr den Spielplan, die Holzscheibe, die Drehscheibe mit dem Baumstamm, das Krokodil und die Haifischflosse. Legt zuerst die Holzscheibe in das Loch des Spielplans und setzt dann die Drehscheibe mittig darauf. Der Pfeil der Drehscheibe soll auf eine beliebige Boje des Spielplans zeigen. Stellt jetzt das Krokodil in den Schlitz des Baumstamms und steckt die Haifischflosse so in den kleineren Schlitz, dass der Hai im Uhrzeigersinn schwimmt.

Haltet den Würfel und die Holztiere bereit.

Die Halbkugel wird erst für die Variante benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer sich schon einmal auf einem Floß hat treiben lassen, beginnt. Du bist der Startspieler. Nimm ein beliebiges Tier und stelle es vor dich hin. Danach nehmen sich reihum die anderen Spieler ebenfalls je ein Tier und stellen es vor sich. Das geht solange, bis die Tiere wie folgt verteilt sind: Bei zwei Spielern nimmt sich jeder 9 Tiere, bei drei Spielern 7 Tiere, bei 4 Spielern 5 Tiere. Die Tiere, die übrig bleiben, werden in der Schachtel bereitgehalten.

Bei der Tierstapelei müsst ihr euren Spielzug grundsätzlich in der folgenden Reihenfolge ausführen:

1. Erst würfelt ihr.
2. Dann wird gestapelt. Nach und nach entsteht eine Tierpyramide auf dem Rücken des Krokodils.
3. Nach jedem erfolgreichen Stapelversuch dreht ihr die Drehscheibe zur nächsten Boje weiter und macht dabei die Stimme des Tieres nach, auf das der Drehpfeil beim Drehen zeigt, also des Tieres, an dem der Hai gerade vorbeischwimmt.

Jetzt geht es richtig los: Der Startspieler würfelt.

Was hast du gewürfelt?



Zwei Punkte:

Du darfst gleich zwei deiner Tiere stapeln!



Das Fragezeichen:

Deine Mitspieler bestimmen, welches deiner Tiere du stapeln sollst.



Die Hand:

Gib einem Mitspieler ein Tier von dir. Er muss es jetzt stapeln.

Nicht vergessen: Wer gestapelt hat, muss anschließend die Drehscheibe eine Boje weiterdrehen und dabei die Stimme des Tieres nachmachen, an dem der Hai vorbeischwimmt. Wer es vergisst, muss zur Strafe ein Tier aus der Schachtel zu seinem Vorrat legen. Ist kein Tier in der Schachtel, hat der Spieler Glück gehabt.



Zwei Bojen:

Du stapelst eines deiner Tiere und musst die Drehscheibe zwei Bojen weiterdrehen.



Den Drehpfeil:

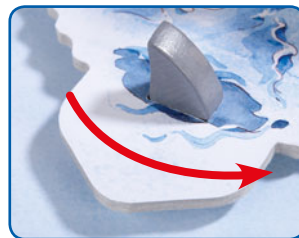
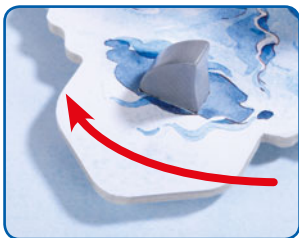
Du musst die Drehscheibe eine komplette Runde drehen. Damit du weißt, wo du begonnen hast, kannst du den Würfel zur Erinnerung neben die Startboje legen.

Nicht vergessen: Wer die Drehscheibe weiterdreht, muss die Stimmen aller Tiere nachmachen, an denen der Hai vorbeikommt.



Die Haifischflosse:

Ziehe die Haifischflosse aus dem Schlitz und stecke sie andersherum wieder in den Schlitz. Ab jetzt schwimmt der Hai in die andere Richtung und die Drehscheibe wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht.





Wichtige Stapelregeln:

- Die Tiere müssen auf das Krokodil oder auf ein oder mehrere bereits gestapelte Tiere gestapelt werden und dürfen nie die Drehscheibe berühren.
- Du darfst beim Stapeln nur eine Hand benutzen.

Einsturz der Tierpyramide!

Fallen bei einem Spielzug Tiere herunter oder stürzt sogar die gesamte Pyramide ein, endet dein Spielzug sofort:

- Sind ein oder zwei Tiere heruntergefallen, muss sie der Spieler, der den Einsturz verursacht hat, zu seinem Vorrat nehmen.
- Sind mehr als zwei Tiere heruntergefallen oder stürzt sogar die ganze Pyramide ein, nimmt der Spieler zwei von diesen Tieren zu sich und legt alle übrigen in die Schachtel. Das Krokodil wird wieder aufgestellt.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter, werden die heruntergefallenen Tiere in die Schachtel zurückgelegt und gegebenenfalls das Krokodil neu aufgestellt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Tiere mehr vor sich stehen hat. Er gewinnt damit das Spiel.

Profivariante mit Wellengang

Legt anstelle der Holzscheibe die Halbkugel in die Spielplanmitte und darauf die Drehscheibe. Beim Drehen schwankt der Baumstamm mit der Tierpyramide nun bedenklich hin und her. Seid jetzt besonders vorsichtig!

Autoren



Klaus Miltenberger wurde 1963 in Aschaffenburg am Main geboren. Aufgewachsen ist er auf einem kleinen Bauernhof in den Spessartwäldern. Nach seiner Ausbildung zum Koch absolvierte er das Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg und studierte anschließend Pädagogik, Psychologie und Soziologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Er lebt und arbeitet als Erziehungswissenschaftler und Spieleerfinder in München. Von ihm stammt auch das prämierte Originalspiel *Tier auf Tier* von HABA.

Dieses Spiel widme ich meinem Freund Herbert Fath mit seiner Frau Anna und seinen Kindern Daniel und Katharina.



Kristin Mückel ist im schönen Thüringen geboren und aufgewachsen. Bereits als Kind hat sie am liebsten gemalt, gebastelt und sich als Spieleerfinderin ausprobiert. Nach ihrem Spiel- und Lernmitteldesign-Studium an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle (Saale) hat es sie nach Oberfranken verschlagen, wo sie heute unter anderem auch Spiele entwickelt und illustriert. Bei HABA sind von ihr schon *Basti Bär hilft seinen Freunden* und *Zahlendino* erschienen.

Ich widme dieses Spiel meinen lieben Eltern und meiner kleinen Schwester Isabel.

Illustrator



Michael Bayer wurde 1971 in Friedrichshafen am Bodensee geboren. Schon in seiner Kindheit sog er die Formenvielfalt der Natur in sich auf und profitiert noch heute als Zeichner davon. Sein Grafikdesign- und Illustrationsstudium absolvierte er an der Fachhochschule in Münster (Westfalen). Nach einem kurzen Abstecher in die Werbung arbeitete er neun Jahre lang als freier Illustrator in der Ateliergemeinschaft "Hafenstraße 64" in Münster. Seit 2010 lebt er mit der Illustratorin Marion Elitez und seiner kleinen Tochter Selma in Mönchengladbach. Für HABA hat er bereits die komplette *Tier auf Tier*-Reihe illustriert.

Ich möchte dieses Spiel meiner Tochter Selma widmen.

Animal upon Animal

Here we turn!



A spinning stacking game for 2 to 4 players aged 5 - 99.

Authors: Klaus Miltenberger, Kristin Mückel
Illustrations: Michael Bayer
Length of the game: 15 - 20 minutes

The crocodile would have preferred to make an excursion on his own, just drifting around on his tree trunk across the wide ocean. But that is not going to happen because the other animals are already jostling about, as they want to come along too. Whether big or small they all try to find a place on the back of the crocodile. Whoever manages to do so needs to hold on tight, as things will start to turn. The trip will get quite turbulent and falling off is quite dangerous, as sharks are already lying in wait in the water.

Contents

- 1 game board
- 1 rotating disk
- 22 wooden animals
- 1 shark fin
- 1 die with symbols
- 1 wooden disk
- 1 wooden disk
- 1 Set of game instructions



Game Idea

The crocodile stands on a rotating disk. Together you stack a pyramid of animals on the back of the crocodile and have to move the rotating disk a little further after each successful stacking attempt. But watch out, you have to concentrate! The animals may not fall off. Also, don't forget to imitate the animal at the same time as you pass the shark otherwise another animal will join you and want to climb on top of the crocodile.

The aim of the game is to be the first to stack your animals.

Preparation of the Game

To prepare the game you need: the game board, the wooden disk, the rotating disk showing the tree trunk, the crocodile and the shark fin. First place the wooden disk in the hole in the center of the game board and then fit the rotating disk on top. The arrow of the rotating disk should point to any buoy shown on the game board. Now insert the crocodile into the slot of the tree trunk and the shark fin into the smaller slot so that it indicates that the shark swims in a clockwise direction.

Get the die and the wooden animals ready.

The wooden hemisphere shape will not be needed for this variation.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has drifted on a raft most recently begins.

You have? Then take any animal and place it in front of you. Then the other players one by one take an animal and place it in front of them. You continue until the animals are distributed in the following way: if you are two players each player takes 9 animals, if you are three players each one takes 7 animals and with four players each takes 5 animals.

The remaining animals are kept in the game box, ready to be used.

When it's your turn to pile animals you always have to do it in the following order:

1. First roll the die.
2. Then stack an animal. One by one a big animal pyramid forms on the back of the crocodile.
3. After each successful stacking attempt turn the rotating disk towards the next buoy and at the same time imitate the animal which the arrow points at while the disk is being turned (i.e. the animal that the shark passes).

Now you really get started! The starting player rolls the die.

What appears on the die?



Two dots:

You can stack two of your animals.



The question mark:

The other players decide which of your animals you have to stack.



The hand:

Take one of your animals and give it to another player. This player now has to stack it.

Don't forget: The player who stacked an animal has to move the rotating disk one buoy further and at the same time imitate the voice of the animal that the shark passes. Whoever forgets this, receives an animal from the game box as punishment and places it in front of him. If no animal is left in the game box, then this player was lucky.



Two buoys:

Stack one of your animals and then turn the rotating disk two buoys further.



The arrow:

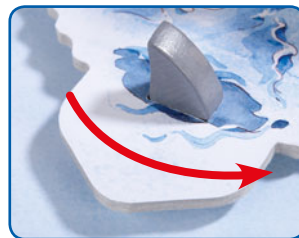
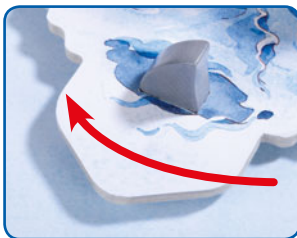
You have to turn the rotating disk for a complete 360 degree circle. In order to remember where you started you can place the die next to the buoy where you started turning.

Don't forget: Whoever turns the rotating disk has to imitate the voices of all the animals that the shark passes.



The shark fin:

Remove the shark fin and insert it back into the slot the other way around. Now the shark swims in the other direction and the rotating disk is turned counterclockwise.





Important stacking rules:

- The animals must be stacked onto the crocodile or one or more of the animals on the pile and may never come into contact with the rotating disk.
- You may only use one hand for stacking.

Collapse of the Animal Pyramid!

If during a player's turn an animal falls off or the pyramid collapses completely your turn is over immediately:

- If one or two animals fall off the player who caused the collapse has to take them and place them in his provisions.
- If more than two animals fall off or the pyramid completely collapses the player takes two animals and returns the rest to the game box. Put the crocodile back in place.
- If animals fall off without anybody intervening, the animals that have fallen off are returned to the game box and if necessary, put the crocodile back in place.

End of the Game

The game ends as soon as a player is left without any animals to stack, thus winning the game.

Wavy variation for professionals

Instead of the wooden disk place the hemisphere into the center of the game board, and the rotating disk on top. Now the tree trunk with the animal pyramid will seesaw dangerously when the rotating disk is turned.

The authors



Klaus Miltenberger was born in 1963 in Aschaffenburg/Main and grew up surrounded by many animals, on a small farm in the woods of Spessart. After finishing his training as a cook, he studied education, psychology and sociology at the Ludwig-Maximilian's University in Munich. He lives in Munich where he works in the field of pedagogy and inventing games.

He already invented the original version of the prize winning game *Animal upon Animal*.

I dedicate this game to my friend Herbert Fath and his wife Anne and their children Daniel and Katharina!



Kristin Mückel was born and grew up in the beautiful region of Thuringia. Already as a child she loved drawing, doing arts and crafts and trying her hand at inventing games. After finishing her Toy and Educational material Design studies at the Academy of Fine Arts in Halle (Burg Giebichenstein) she moved to Upper Franconia where among other things she designs games and does illustrations. HABA has already published two of her games: *Bear Ben Helps His Friends* and *Number Dinosaur*

I dedicate this game to my dear parents and my little sister Isabel.

Illustrator



Michael Bayer born in 1971 in Friedrichshafen, next to Lake Constance, absorbed since early childhood all the many shapes that nature offers and as an illustrator still profits from it.

He completed his graphic design and illustration studies at the polytechnic of Münster (Westfalen).

After a short detour into publicity he has worked for the last nine years as a freelance illustrator for the "Hafenstrasse 64" studio community in Münster.

Since 2010 he lives, with the illustrator Marion Elitez and his little daughter Selma, in Mönchengladbach. For HABA Michael Bayer has already illustrated the whole *Animal upon Animal* series.

I would like to dedicate this game to my daughter Selma.

Pyramide d'animaux

Tous en rond !



Un jeu d'adresse renversant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Klaus Miltenberger, Kristin Mückel

Illustration : Michael Bayer

Durée de la partie : 15 - 20 minutes

En fait, le crocodile voulait se promener tranquillement et se laisser aller au gré des vagues, allongé sur son tronc d'arbre. Mais les choses tournent autrement : les autres animaux arrivent en se bousculant et aimeraient bien lui tenir compagnie. Qu'ils soient petits ou grands, tous essaient de trouver encore une place sur le dos du crocodile. Celui qui réussit à grimper sur lui doit alors bien se cramponner. La promenade est bien turbulente et toute chute est dangereuse car le requin est aux aguets dans l'eau.

FRANÇAIS

Accessoires du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 disque tournant
- 22 animaux en bois
- 1 aileron de requin
- 1 dé à symboles
- 1 rondelle en bois
- 1 demi-bille en bois
- 1 règle du jeu



Idée

Le crocodile se trouve sur un disque tournant. Tous ensemble, vous assemblez une pyramide d'animaux sur le dos du crocodile et tournez le disque d'un cran après chaque empilement réussi. Mais attention, il faut bien se concentrer car les animaux ne doivent pas tomber. Et il ne faut pas non plus oublier d'imiter en même temps l'animal en face duquel se trouve le requin sinon un animal supplémentaire doit être ajouté et posé sur le crocodile.

Le but du jeu est de poser en premier tous ses animaux sur la pyramide d'animaux.

Préparatifs

Pour préparer le jeu, il faut le plateau de jeu, la rondelle en bois, le disque tournant avec le tronc d'arbre, le crocodile et l'aileron de requin. Poser d'abord la rondelle en bois dans le trou du plateau de jeu et poser dessus au centre le disque tournant. La flèche du disque tournant est positionnée de manière à être face à la bouée du plateau de jeu de votre choix. Poser le crocodile dans la fente du tronc d'arbre et enfoncer l'aileron de requin dans la petite fente de manière à ce que le requin nage en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Préparer le dé et les animaux en bois.

La demi-bille sera utilisée pour la variante.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui se sera déjà promené sur un radeau commence. Prends n'importe quel animal et pose-le devant toi. Ensuite, les autres prennent aussi un animal chacun à leur tour et le posent devant eux, jusqu'à ce que tous les animaux soient distribués. A deux joueurs, chacun prend 9 animaux, à trois joueurs chacun en prend 7, à quatre joueurs chacun en prend 5.

Les animaux restants sont mis dans la boîte.

Pour empiler les animaux, il faut jouer son tour à chaque fois dans l'ordre suivant :

1. D'abord lancer le dé.
2. Ensuite poser l'animal. Au fur et à mesure de la partie, on obtient une pyramide d'animaux sur le dos du crocodile.
3. Après chaque empilement réussi, le disque est tourné en face de la bouée suivante et le joueur imite le cri de l'animal indiqué par la flèche lorsque le disque est tourné, c'est-à-dire le cri de l'animal en face duquel le requin est en train de nager.

Maintenant, c'est parti : le joueur qui démarre la partie lance le dé.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?



Deux points :

Tu as le droit de poser deux animaux !



Le point d'interrogation :

Les autres joueurs décident lequel de tes animaux tu dois poser.



La main :

Donne un de tes animaux à un autre joueur. C'est lui qui l'empile.

Ne pas oublier : celui qui vient de poser un animal doit tourner le disque d'une bouée et imiter en même temps le cri de l'animal en face duquel le requin est en train de nager. Celui qui oublie doit prendre un animal dans la boîte et l'ajouter aux siens. S'il n'y a pas d'animal dans la boîte, le joueur a de la chance.



Deux bouées :

Tu empiles un de tes animaux et tournes le disque de deux bouées.



La flèche tournante :

Tu dois tourner le disque d'un tour complet. Pour savoir d'où tu étais parti, tu peux poser le dé à côté de la bouée de départ comme repère.

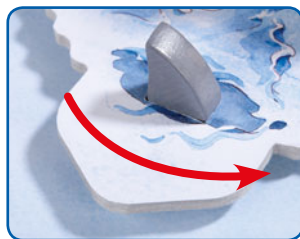
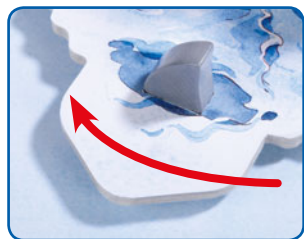
Ne pas oublier : celui qui tourne le disque doit imiter les cris de tous les animaux en face desquels le requin nage.



L'aileron de requin :

Retire l'aileron de la fente et remets-le dedans en sens inverse.

A partir de maintenant, le requin nage dans l'autre sens et le disque est tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



Règles importantes pour empiler les animaux :

- Les animaux doivent être empilés sur le crocodile ou sur un ou plusieurs animaux déjà empilés, de manière à ne jamais toucher le disque.
- Pour empiler l'animal, tu ne prends qu'une seule main.

Chute de la pyramide d'animaux !

Si, en posant un animal, des animaux tombent par terre ou si la pyramide toute entière s'effondre, le tour du joueur se termine tout de suite :

- Si un ou deux animaux sont tombés, le joueur qui a provoqué la chute le/les ramasse et le/les ajoute à ses animaux.
- Si plus de deux animaux sont tombés ou si la pyramide toute entière s'est effondrée, le joueur prend deux de ces animaux et remet les autres dans la boîte. Le crocodile est de nouveau mis en place.
- Si des animaux tombent sans que ce ne soit la faute d'un joueur, on met ces animaux dans la boîte et, le cas échéant, remet le crocodile en place.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui : il est le gagnant.

Variante pour « pros », avec vagues

Au lieu de la rondelle en bois, poser la demi-bille au milieu du plateau de jeu et y poser dessus le disque tournant. Quand le disque tourne, le tronc d'arbre chancelle de manière inquiétante. Maintenant, il faut être très prudent !

Auteurs



Klaus Miltenberger est né en 1963 à Aschaffenburg am Main (Allemagne). Il a passé son enfance dans une petite ferme dans la région du Spessart, entouré d'un grand nombre d'animaux. Après une formation de cuisinier, il fit des études de pédagogie, psychologie et sociologie à l'université « Ludwig-Maximilians-Universität » à Munich. Il vit à Munich où il travaille comme pédagogue et inventeur de jeux. C'est lui le créateur du jeu original *Pyramide d'animaux* de HABA, qui a reçu un prix.

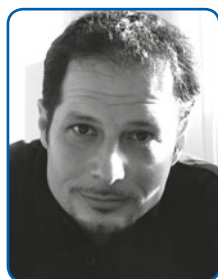
Je dédie ce jeu à mon ami Herbert Fath, ainsi qu'à son épouse Anna et à ses enfants Daniel et Katharina.



Kristin Mückel est née dans la belle région de Thuringe où elle a passé son enfance. Déjà enfant, elle aimait peindre, bricoler et s'exercer à inventer des jeux. Après des études à l'Ecole des Beaux Arts Burg Giebichenstein à Halle (Saale), elle est partie en Franconie où elle vit aujourd'hui et crée des jeux qu'elle illustre. Chez HABA sont parus sous sa plume *L'ours Benny et ses amis* et *Dino des chiffres*.

Je dédie ce jeu à mes chers parents et à ma petite sœur Isabel.

Illustrateur



Michael Bayer est né en 1971 à Friedrichshafen, célèbre ville sur les bords du lac de Constance. Dès son enfance, il a été fasciné par la diversité des formes dans la nature et il en tire encore profit aujourd'hui en tant que dessinateur. Il a suivi des études de graphisme et d'illustration à l'Institut Universitaire de Münster (Westphalie). Après un court séjour dans le domaine de la publicité, il a travaillé pendant neuf ans comme illustrateur indépendant au sein de la communauté d'artistes « Hafenstraße 64 » à Münster. Depuis 2010, il vit à Mönchengladbach avec l'illustratrice Marion Elitez et sa petite fille Selma. Pour HABA, il a déjà illustré la série complète *Pyramide d'animaux*.

J'aimerais dédier ce jeu à ma fille Selma.

Dier op dier naar de haaien!



Een doorgedraaid stapelspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Klaus Miltenberger, Kristin Mückel
Illustraties: Michael Bayer
Speelduur: 15 - 20 minuten

Eigenlijk wilde de krokodil alleen maar in alle rust een tochtje maken en zich op zijn boomstam een beetje over de grote oceaan laten dobberen. Maar daar komt niets van terecht, want de andere dieren staan al te dringen om mee te gaan. Groot of klein, allemaal proberen ze een plekje op de rug van de krokodil te veroveren. Wie het eenmaal zo ver heeft gebracht, moet zich goed vasthouden, want zo meteen begint alles pas echt te draaien! De reis wordt steeds wilder en omlaag vallen is gevaarlijk, want in het water ligt de haai op de loer.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 draaischijf
- 22 houten dieren
- 1 haaienvin
- 1 symbooldobbelsteen
- 1 houten schijf
- 1 houten halve bol
- spelregels



Spelidee

De krokodil staat op een draaischijf. Met z'n allen bouwen jullie een dierenpiramide op de rug van de krokodil en na iedere geslaagde stapelpoging moet de draaischijf een beetje verder worden gedraaid. Maar let op, concentratie! Er mogen geen dieren naar beneden vallen. En vergeet niet tegelijk het dier na te doen waar de haai langs zwemt, want anders komt er meteen nog een dier bij dat ook op de krokodil wil. Het doel van het spel is om als eerste al zijn/haar dieren bovenop de dierenpiramide te zetten.

Spelvoorbereiding

Om het spel op te bouwen, hebben jullie het speelbord, de houten schijf en de draaischijf met de boomstam, de krokodil en de haaienvin nodig. Leg eerst de houten schijf in de uitsparing van het speelbord en plaats vervolgens de draaischijf er in het midden op. De pijl van de draaischijf moet naar een willekeurige boei op het speelbord wijzen. Zet nu de krokodil in de uitholling van de boomstam en steek de haaienvin in de kleinere opening, zodat de haai met de wijzers van de klok mee zwemt.

Leg de dobbelsteen en de houten dieren klaar.
De halve bol wordt pas bij de variant gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

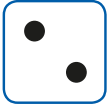
Wie al eens een keertje op een vlot heeft gevaren, mag beginnen. Jij bent de startspeler. Pak een dier naar keuze en zet het voor je neer. Daarna pakken ook de andere spelers om de beurt een dier en zetten het voor zich. Dit gaat net zolang door tot de dieren als volgt zijn verdeeld: bij twee spelers pakt iedereen 9 dieren, bij drie spelers 7 dieren, bij 4 spelers 5 dieren. De overgebleven dieren worden klaargelegd in de doos.

Tijdens het stapelen van de dieren moeten jullie je beurt in principe in deze volgorde uitvoeren:

1. Eerst gooi je met de dobbelsteen.
2. Daarna wordt er gestapeld. Langzaam maar zeker ontstaat er een dierenpiramide op de rug van de krokodil.
3. Na iedere succesvolle stapelpoging draai je de draaischijf naar de volgende boei en doe je het geluid van het dier na dat door de pijl tijdens het draaien wordt aangewezen. Dat wil zeggen het dier waar de haai langs zwemt.

Nu gaat het pas echt beginnen: De startspeler gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?



Twee ogen:

Je mag direct twee van je dieren opstapelen!



Het vraagteken:

Je medespelers bepalen welk dier je moet opstapelen.



De hand:

Geef een van je dieren aan een medespeler. Hij moet het nu opstapelen.

Niet vergeten: wie gestapeld heeft, moet daarna de draaischijf naar de volgende boei draaien en ook het geluid van het dier nadoen waar de haai langs zwemt. Wie dit vergeet, moet voor straf een dier uit de doos bij zijn voorraad leggen. Als er geen dier in de doos ligt, heeft de speler geluk gehad.



Twee boeien:

Je stapelt een van je dieren op en je moet de draaischijf twee boeien verder draaien.



De draaipijl:

Nu moet je de draaischijf een keer helemaal ronddraaien. Om te onthouden waar je bent begonnen, kan je de dobbelsteen naast de startboei leggen.

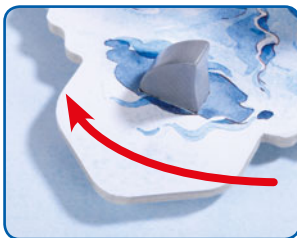
Niet vergeten: wie de draaischijf verder draait, moet de geluiden van alle dieren nadoen waar de haai langs zwemt.



De haaienvin:

Haal de haaienvin uit de gleuf en zet hem er andersom weer in.

Vanaf nu zwemt de haai in de tegenovergestelde richting en de draaischijf wordt tegen de wijzers van de klok in verdraaid.



Belangrijke stapelregels:

- De dieren moeten op de krokodil of op één of meerdere reeds gestapelde dieren worden geplaatst en mogen de draaischijf nooit aanraken.
- Je mag bij het stapelen slechts één hand gebruiken.

De piramide stort in!

Als tijdens een beurt dieren naar beneden vallen of zelfs de hele piramide instort, is de beurt onmiddellijk voorbij:

- Als er een of twee dieren omlaag zijn gevallen, dan moet de speler die het instorten heeft veroorzaakt, deze dieren bij zijn voorraad leggen.
- Als er meer dan twee dieren omlaag vallen of zelfs de hele piramide instort, pakt de speler twee van de dieren en legt alle andere in de doos. De krokodil wordt opnieuw op de boomstam gezet.
- Als er dieren van de dierenpiramide naar beneden vallen zonder dat een van de spelers er schuldig aan is, worden de omlaag gevallen dieren terug in de doos gelegd en wordt eventueel de krokodil opnieuw op de boomstam gezet.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers geen dieren meer voor zich heeft staan en zo het spel wint.

Profvariant met deining

Leg in plaats van de houten schijf de halve bol in het midden van het speelbord en plaats de draaischijf erop. Tijdens het draaien schommelt de boomstam nu gevaarlijk op en neer. Nu moeten jullie extra voorzichtig zijn!

Auteurs



Klaus Miltenberger werd in 1963 in Aschaffenburg aan de Main geboren. Hij groeide op tussen dieren op een kleine boerderij in de bossen van Spessart. Na zijn opleiding als kok voltooide hij een vwo-opleiding aan de avondschool en studeerde vervolgens pedagogiek, psychologie en sociologie aan de Ludwig-Maximilians Universiteit in München. Hij werkt en woont als pedagogiekwetenschapper en spelletjesuitvinder in München.

Van zijn hand is ook het oorspronkelijke be kroonde spel *Dier op Dier* van HABA.

Dit spel draag ik op aan mijn vriend Herbert Fath met zijn vrouw Anna en zijn kinderen Daniel en Katharina.



Kristin Mückel is geboren en getogen in de mooie deelstaat Thüringen. Als kind was ze al dol op tekenen en knutselen en probeerde ze spelletjes te bedenken. Na haar studie spel- en leermiddeldesign aan de academie voor schone kunsten Burg Giebichenstein in Halle (Saale), is ze in Opper-Franken aanbeland, waar ze onder andere spellen ontwikkelt en illustreert. Bij HABA zijn van haar hand al *Bassie Beer helpt zijn vrienden* en *Getallendino* verschenen.

Ik draag dit spel op aan mijn lieve ouders en mijn kleine zusje Isabel.

Illustrator



Michael Bayer werd in 1971 in Friedrichshafen bij de Bodensee geboren. Al in zijn kinderjaren zocht hij zijn inspiratie in de natuur en tot op de dag van vandaag profiteert hij hiervan als tekenaar. Zijn opleiding als grafisch ontwerper en illustrator volgde hij aan de hbo-school in Münster (Westfalen).

Na een korte periode in de reclame, werkte hij negen jaar als freelance illustrator in de collectieve werkplaats "Hafenstraße 64" in Münster. Sinds 2010 woont hij met de illustratrice Marion Elitez en zijn jonge dochter Selma in Mönchengladbach. Voor HABA heeft hij reeds de complete reeks spellen van *Dier op dier* geïllustreerd.

Dit spel wil ik aan mijn dochter Selma opdragen.

Animal sobre animal:

¡A dar vueltas!



Un rotativo juego de apilar para entre 2 y 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Klaus Miltenberger, Kristin Mückel
Ilustraciones: Michael Bayer
Duración de una partida: 15 - 20 Minuten

En realidad el cocodrilo quería hacer una excursión con toda tranquilidad y dejarse llevar por el vasto océano sentado en el tronco de su árbol favorito. Pero su plan se queda por desgracia en nada porque los demás animales acuden dándose codazos unos a otros, ya que quieren ir con él también a toda costa. Tanto los grandes como los pequeños intentan hacerse un sitio a lomos del cocodrilo. ¡El que lo consigue tiene que agarrarse bien fuerte porque enseguida comenzará todo a dar vueltas! Una caída resultaría muy peligrosa, pues anda un tiburón merodeando por esas aguas...

Material de juego

- 1 tablero de juego
- 1 plataforma giratoria
- 22 animales de madera
- 1 aleta de tiburón
- 1 dado de símbolos
- 1 disco de madera
- 1 semiesfera de madera
- 1 instrucciones del juego



El juego

El cocodrilo se encuentra sobre una plataforma giratoria. Vais a construir juntos una pirámide de animales sobre el lomo del cocodrilo. Después de apilar un animal con éxito, tenéis que hacer avanzar la plataforma giratoria un tramo más. ¡Pero ojo! Hay que estar concentrados. No debe caerse ningún animal. Y no olvidéis tampoco imitar al animal al lado del cual está pasando el tiburón en ese momento porque de lo contrario otro animal se apuntará a la lista de los que quieren ponerse a lomos del cocodrilo.

El objetivo del juego es ser el primero en poner todos sus animales en la pirámide.

Preparativos

Para montar el juego necesitáis el tablero, el disco de madera, la plataforma giratoria, el tronco del árbol, el cocodrilo y la aleta de tiburón. Insertad primero el disco de madera en el agujero del tablero y poned encima la plataforma giratoria bien centrada. La flecha de la plataforma giratoria tiene que señalar a una boya cualquiera del tablero. Colocad ahora al cocodrilo en la ranura del tronco del árbol e insertad la aleta de tiburón en la ranura pequeña de modo que el tiburón nade en el sentido de las agujas del reloj.

Tened el dado y los animales de madera preparados.

La semiesfera no se necesita hasta la variante del juego señalada más abajo.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza quien se haya dejado llevar alguna vez por las aguas encima de una balsa. Eres el jugador de inicio. Coge un animal cualquiera y colócatelo delante. A continuación, los demás jugadores cogen por turno un animal y se lo colocan también delante. Esta operación continúa hasta que los animales estén todos repartidos de la siguiente manera: con dos jugadores coge cada jugador 9 animales; con tres jugadores, 7 animales; con 4 jugadores, 5 animales.

Los animales que sobren se dejan en la caja.

Al apilar los animales tenéis que realizar vuestra jugada siguiendo estos pasos:

1. Primero tiráis los dados.
2. A continuación apiláis. Poco a poco se va formando una pirámide de animales sobre el lomo del cocodrilo.
3. Después de apilar con éxito un animal tenéis que girar la plataforma giratoria hasta la siguiente boya e imitar la voz del animal al que señala en ese instante la flecha giratoria, es decir, la voz del animal al lado del cual está pasando el tiburón en ese momento.

Ahora comienza lo bueno: El jugador de inicio tira el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?



Dos puntos:

¡Apila inmediatamente a dos de tus animales!



El signo de interrogación:

Tus compañeros de juego deciden cuál de tus animales debes apilar.



La mano:

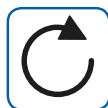
Dale un animal a un compañero de juego que será el encargado de apilarlo.

No olvidar: El jugador que ha apilado debe girar la plataforma hasta que señale la siguiente boya y al mismo tiempo debe imitar la voz del animal al lado del cual pasa el tiburón en ese momento. A quien se olvide se le penaliza con la obligación de quedarse un animal de la caja. Si no quedan animales en la caja, ese jugador habrá tenido mucha suerte.



Dos boyas:

Apilas a uno de tus animales y a continuación tienes que girar la plataforma para que avance dos boyas.



La flecha giratoria:

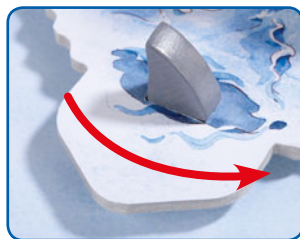
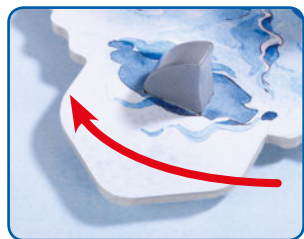
Tienes que girar la plataforma una vuelta entera. Para saber dónde has comenzado a girar, puedes dejar el dado junto a la boya inicial.

No olvidar: El jugador que gira la plataforma tiene que imitar las voces de todos los animales al lado de los cuales va pasando el tiburón.



La aleta de tiburón:

Saca la aleta de la ranura y ponla de nuevo en ella pero al revés, señalando en la otra dirección. A partir de ese momento, el tiburón nadará en la dirección contraria, y habrá que mover la plataforma giratoria en sentido contrario a las agujas del reloj.



Importantes reglas para apilar:

- Hay que apilar los animales encima del cocodrilo o encima de uno o de varios animales que ya estén apilados. Los animales, con excepción del cocodrilo, no deben tocar jamás la plataforma giratoria.
- Sólo se te permite utilizar una mano al apilar.

¡Derrumbe de la pirámide de animales!

Si en una jugada cae algún animal o incluso toda la pirámide, tu turno finaliza en el acto:

- Si han sido uno o dos los animales caídos, el jugador que ha ocasionado el derrumbe tendrá que quedárselos.
- Si han caído más de dos animales o incluso la pirámide entera, el jugador tendrá que quedarse con dos de esos animales y poner el resto en la caja. Se vuelve a colocar al cocodrilo en su sitio.
- Si cae algún animal de la pirámide sin la intervención de un jugador, se devolverán los animales caídos a la caja y, en caso necesario, volverá a colocarse al cocodrilo en su sitio.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador se queda sin ningún animal convirtiéndose de ese modo en el ganador de la partida.

Variante para expertos, con oleaje

Colocad la semiesfera en el centro del tablero de juego en lugar del disco de madera, y poned encima la plataforma giratoria. Ahora, al girar, el tronco del árbol junto con la pirámide de animales irá oscilando alarmantemente. ¡Tened entonces muchísima precaución!



Autores



Klaus Miltenberger nació en 1963 en Aschaffenburg, a orillas del río Meno, y creció rodeado de muchos animales en una pequeña granja en los bosques de la cadena montañosa de Spessart. Tras su formación profesional como cocinero estudió las carreras de Pedagogía, Psicología y Ciencias Sociales en la universidad Ludwig-Maximilian de Múnich. Trabaja y vive como pedagogo e inventor de juegos en Múnich. Él inventó también la versión original del premiado juego *Animal sobre animal* de HABA.

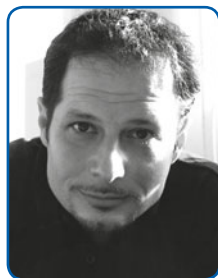
Dedico este juego a mi amigo Herbert Fath, así como a su esposa Anna y a sus hijos Daniel y Katharina.



Kristin Mückel nació y se crió en la hermosa región de Turingia. Ya de niña le encantaba pintar, hacer trabajos manuales y ponerse a prueba como inventora de juegos. Tras sus estudios de diseño de juegos y de materiales didácticos en la Escuela Superior de las Artes Burg Giebichenstein ubicada en la ciudad de Halle, a orillas del río Saale, fue a parar a la región de la Alta Franconia en donde hoy en día desarrolla e ilustra también juegos entre otras actividades. Para HABA ha publicado ya *Oso Basti ayuda a sus amigos* y *Dino de los números*.

Dedico este juego a mis queridos padres y a mi hermana pequeña Isabel.

Ilustrador



Michael Bayer nació en 1971 en Friedrichshafen, a orillas del lago de Constanza. Durante su infancia absorbió la diversidad de formas de la naturaleza y en la actualidad sigue sacando provecho de aquella actividad como dibujante. Realizó sus estudios de ilustrador y diseñador gráfico en la Escuela Superior Técnica de Münster (Westfalia). Tras una breve incursión en el mundo de la publicidad, trabajó durante nueve años como ilustrador autónomo en el taller colectivo «Hafenstraße 64» de Münster.

Desde el año 2010 vive con la ilustradora Marion Elitez y su hija Selma en la localidad de Mönchengladbach. Para HABA ha ilustrado ya la serie completa de *Animal sobre animal*.

Quiero dedicar este juego a mi hija Selma.



Piramide di animali

J A pieni giri!



Uno svitato gioco per impilare, per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Klaus Miltenberger, Kristin Mückel

Illustrazioni: Michael Bayer

Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Veramente il cocodrillo voleva fare una gita in santa pace, lasciandosi portare dal suo tronco sull'immenso oceano, ma deve rinunciare perché gli altri animali, a forza di spintoni, vogliono salire anch'essi sul tronco e, grandi o piccoli che siano, cercano tutti di trovare posto sul dorso del cocodrillo. Chi ci riesce dovrà tenersi ben saldo, perché adesso tutto inizia a girare! Il tragitto sarà turbolento e guai a cadere, perché in acqua c'è il pescecane in agguato.

Dotazione del gioco

- 1 tabellone
- 1 disco girevole
- 22 animali in legno
- 1 pinna di pescecane
- 1 dado con simboli
- 1 dischetto in legno
- 1 semisfera in legno
- 1 Istruzioni per giocare



Idea e scopo del gioco

Il coccodrillo sta su un disco girevole. Sul suo dorso costruite una piramide di animali: ad ogni tentativo riuscito ruotate un poco il disco girevole. Attenzione, però! Gli animali non devono cadere. E non dimenticate di imitare il verso dell'animale di fronte al quale sta nuotando il pescecane, altrimenti arriva subito un altro animale, che vuole arrampicarsi sul coccodrillo. Scopo del gioco è collocare sulla piramide per primi tutti i propri animali.

Preparazione del gioco

Per preparare il gioco utilizzate il tabellone, il dischetto in legno, il disco girevole con il tronco d'albero, il coccodrillo e la pinna di pescecane. Mettete prima il dischetto in legno nel foro del tabellone e ponetevi poi sopra, al centro, il disco girevole. La freccia del disco girevole indicherà una delle boe del tabellone. Collocate il coccodrillo nella fessura del tronco, mentre la pinna del pescecane verrà infilata nella fessura più piccola, in modo che il pescecane nuoti in senso orario.

Preparate il dado e gli animali in legno.
La semisfera si usa solo per la variante del gioco.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.

Inizia chi è già stato su una zattera. Sei il giocatore che avvia il gioco. Prendi un animale a scelta e mettilo davanti a te. Poi, a turno, anche gli altri giocatori prendono un animale e ognuno lo mette davanti a sé. Si procede così fino a quando tutti gli animali sono distribuiti: se i giocatori sono due, ognuno prende 9 animali; se sono tre, 7; se sono quattro, 5. Gli animali restanti si ripongono nella scatola.

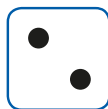
Per impilare gli animali, dovete eseguire il vostro turno di gioco seguendo quest'ordine:

1. Tirare il dado
2. Impilare: a poco a poco sul dorso del coccodrillo si forma una piramide di animali.
3. Ad ogni animale impilato ruotate il disco fino alla seguente boa, imitando il verso dell'animale indicato dalla freccia, vale a dire dell'animale davanti a cui sta nuotando il pescecane.

E adesso si inizia: Il giocatore che inizia tira il dado.



Che cosa è uscito sul dado?



Due punti:

Puoi impilare subito due dei tuoi animali!



Il punto interrogativo:

I tuoi compagni di gioco decidono quale dei tuoi animali devi impilare.



La mano:

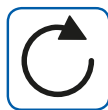
Dai ad un tuo compagno di gioco, che lo dovrà subito impilare, uno dei tuoi animali.

Non dimenticate: chi ha impilato deve poi girare il disco girevole di una boa e imitare nello stesso tempo il verso dell'animale davanti al quale sta nuotando il pescecane. Chi se ne dimentica, per punizione, dovrà prendere dalla scatola un animale e aggiungerlo a quelli che già possiede. Se nella scatola non ci sono animali, il giocatore è stato fortunato.



Due boe:

Impila uno dei tuoi animali e gira il disco di due boe.



La freccia curva:

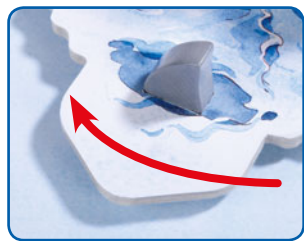
Dovrai ruotare il disco per un intero giro. Per ricordarti da dove hai iniziato, puoi mettere il dado accanto alla boa iniziale.

Non dimenticate: chi gira il disco deve imitare il verso di tutti gli animali davanti ai quali passa il pescecane.



La pinna del pescecane:

Estrai dalla fessura la pinna del pescecane e infilala di nuovo, in senso contrario, nella fessura. Adesso il pescecane nuota nell'altro senso e il disco si gira in senso antiorario.



Importanti regole per impilare:

- Gli animali devono essere impilati sul coccodrillo o su uno o più degli animali già impilati e non devono in nessun caso toccare il disco girevole.
- Impilando, puoi usare solo una mano.

Crollo della piramide di animali!

Il tuo turno finisce subito se durante il tuo tentativo di impilare cadono degli animali o crolla l'intera piramide:

- Se sono caduti uno o due animali, il giocatore responsabile del crollo deve aggiungerli ai suoi animali.
- Se gli animali caduti sono più di due o se crolla l'intera piramide, il giocatore prende due di questi animali e mette i rimanenti nella scatola. Si ricolloca il coccodrillo al suo posto.
- Se il crollo di animali non è dovuto all'intervento di un giocatore, gli animali caduti sono rimessi nella scatola e, se necessario, si colloca al suo posto il coccodrillo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore, che è anche il vincitore del gioco, non ha più animali.

Variante “ondata” per esperti

Al posto del disco in legno, al centro del tabellone mettete la semisfera e su questa ponete il disco girevole. Adesso, girando il disco, il tronco con la piramide di animali oscilla in su e in giù in modo preoccupante: fate molta attenzione!



Autori



Klaus Miltenberger è nato a Aschaffenburg sul Meno. È cresciuto in una piccola fattoria insieme a molti animali nei boschi de Spessart. Conclusa la formazione come cuoco, ha studiato pedagogia, psicologia e sociologia presso la Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco, dove vive e lavora come pedagogista e come creatore di giochi. Tra le sue opere conta anche il premiato gioco originale di HABA *Torre di animali*.

Dedico questo gioco al mio amico Herbert Fath, alla moglie Anna ed ai suoi bambini Daniel e Katharina.



Kristin Mückel è nata e cresciuta nella bella Turingia. Già da bambina amava disegnare, fare bricolage e provare ad inventare giochi. Concluso lo studio di design di giochi e di materiale didattico alla Scuola d'Arte Burg Giebichenstein ad Halle (Saale), si è ritrovata a vivere in Alta Franconia, dove oggi continua, tra le altre cose, a ideare e illustrare giochi. Presso HABA ha già pubblicato *Orsetto Biggìo aiuta gli amici* e *Dinosauro dei numeri*.

Dedico questo gioco ai miei cari genitori e alla mia sorellina Isabel.

L'illustratore



Michael Bayer è nato nel 1971 a Friedrichshafen, sul lago di Costanza. Durante la sua infanzia ha avuto modo di assorbire la molteplicità delle forme della natura ed ancor oggi questa esperienza è per lui fonte d'ispirazione grafica. Ha studiato disegno grafico e illustrazione alla Scuola Tecnica Superiore di Münster (Vestfalia). Dopo un breve periodo di attività nel campo pubblicitario, ha lavorato per nove anni come illustratore free lance nell'associazione artistica "Hafenstrasse 64" a Münster. Dal 2010 vive con l'illustratrice Marion Elitez e sua figlia Selma a Mönchengladbach. Per HABA ha illustrato l'intera serie della *Piramide di animali*.

Dedico questo gioco a mia figlia Selma.



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.

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 alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron 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

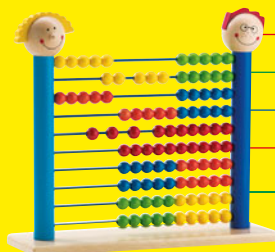
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

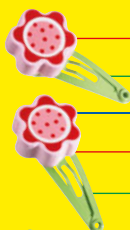
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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