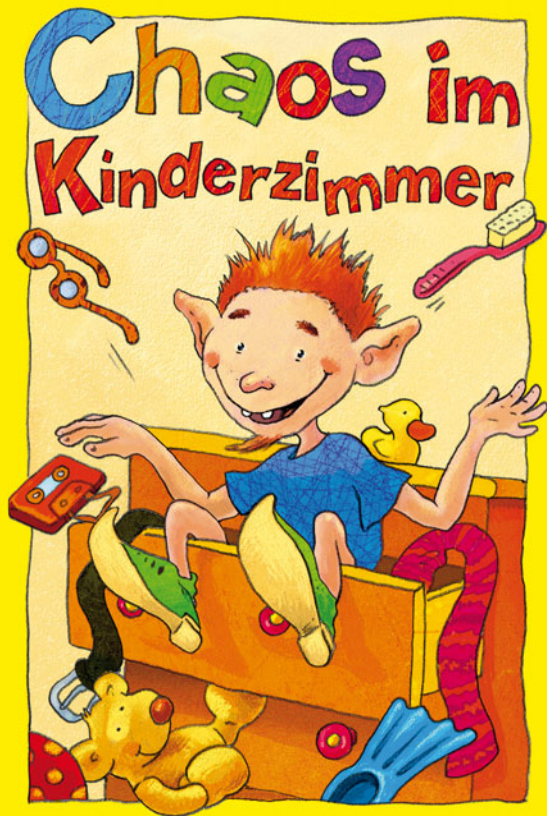




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Chaos in the Kids' Room • La grande pagaille  
Chaos in de kamer • Caos en el cuarto de los niños  
Caos nella stanza dei bambini

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

Habermas-Spiel Nr. 4350

# Chaos im Kinderzimmer

Ein chaotisches Reaktionsspiel  
für 2 bis 6 Koblde von 4 bis 99 Jahren.

**Spielidee:** Reiner Knizia  
**Illustration:** Michael Schober  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Was ist denn bloß im Kinderzimmer los?  
Alle Sachen liegen kreuz und quer im  
Zimmer verstreut.

Das war bestimmt der Kobold Chaoti.  
Er schleicht sich immer heimlich in  
fremde Kinderzimmer und bringt alles  
durcheinander.

Wo hat er nur die beiden Teddys versteckt? Und die Fußbälle  
sind auch nirgendwo zu sehen. Nur wenn ihr schnell seid und  
ein scharfes Auge habt, könnt ihr die gesuchten Gegenstände  
als Erstes entdecken.



## Spielinhalt

---

1 Kobold Chaoti  
48 Karten  
1 Spielanleitung

## Spielziel

---

Wer überblickt das Durcheinander im Kinderzimmer am besten und sammelt die meisten Gegenstände ein?

## Spielvorbereitung

---

Stellt Kobold Chaoti für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt die 48 Karten und legt sie verdeckt um den Kobold herum aus.

Deckt eine beliebige Karte auf.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der unordentlichste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Decke für alle Spieler gut sichtbar eine Karte zur Tischmitte hin auf. Sei schnell, damit alle die Karte zur gleichen Zeit sehen können.

Jetzt spielen alle gleichzeitig!

Vergleicht alle Gegenstände auf den offenen Karten. Seht ihr zwei gleiche Gegenstände?

- **Nein, es sind nur unterschiedliche Gegenstände zu sehen!**

Noch passiert nichts! Lasst die aufgedeckte Karte offen liegen.

- **Ja, auf zwei Karten ist der gleiche Gegenstand abgebildet!**

Jetzt heißt es schnell reagieren!

Alle Spieler versuchen als Erstes nach dem Kobold in der Tischmitte zu schnappen. Der Spieler, der den Kobold geschnappt hat, muss sofort den doppelt abgebildeten Gegenstand laut nennen.

- **Hast du den richtigen Gegenstand genannt?**

Prima! Zur Belohnung darfst du dir die beiden Karten mit diesem Gegenstand nehmen und verdeckt vor dich legen.

- **Hast du den falschen oder gar keinen Gegenstand genannt? Oder gibt es keinen doppelten Gegenstand und du hast trotzdem nach dem Kobold geschnappt?**

Jetzt musst du leider eine bereits gewonnene Karte abgeben und in die Schachtel legen. Danach wird die gerade aufgedeckte Karte in die Schachtel gelegt. Hast du noch keine Karten, darfst du bei der nächsten aufgedeckten Karte nicht nach dem Kobold schnappen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Aufdecken an der Reihe.

## **Spielende**

---

Sobald alle Karten aufgedeckt sind, endet das Spiel.

Jeder Spieler stapelt seine gewonnenen Karten. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Spieler gemeinsam.

# Profi-Varianten

---

Wenn ihr das Grundspiel schon einige Male gespielt habt, könnt ihr eine der folgenden Varianten ausprobieren. Damit wird das Spiel noch kniffliger und turbulenter.

Bis auf folgende Änderungen gelten die Regeln des Grundspiels:

## Variante A: Chaostrio

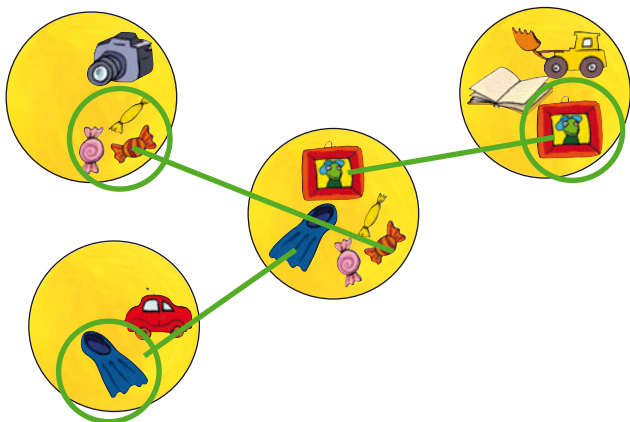
---

Jetzt dürft ihr erst nach dem Kobold schnappen, wenn auf den aufgedeckten Karten drei gleiche Gegenstände zu sehen sind. Zur Belohnung darf sich der Schnellste die drei Karten nehmen.

## Variante B: Chaos hoch 3

---

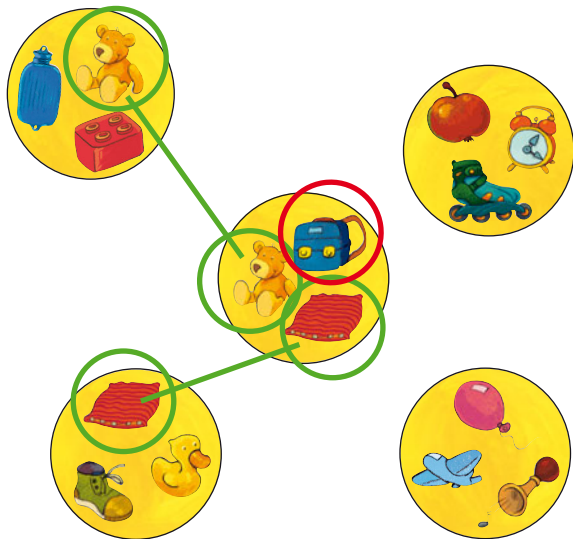
Ihr dürft erst dann nach dem Kobold schnappen, wenn die drei Gegenstände einer Karte auf drei anderen Karten zu sehen sind. Der Kobold-Schnapper muss diesen auf die Karte stellen, auf dem alle drei Gegenstände zu sehen sind. Zur Belohnung darf er sich die vier Karten nehmen.



## Variante C: Totale Verwirrung

Schnappt nach dem Kobold, wenn von der gerade aufgedeckten Karte zwei Gegenstände auf zwei anderen Karten zu sehen sind. Der dritte Gegenstand darf auf keiner anderen Karte zu sehen sein.

Jetzt muss der Kobold-Schnapper sofort den Name des dritten Gegenstandes rufen. Bei Erfolg darf er sich alle drei Karten nehmen.





Habermas game nr. 4350

# Chaos in the Kids' Room

A chaotic game of reactions for 2 to 6 pixies ages 4 to 99.

**Author:** Reiner Knizia  
**Illustrations:** Michael Schober  
**Length of the game:** Approx. 10 minutes

ENGLISH

What on earth is going on in the kids' room?

Things are all over the place.

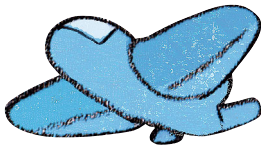
This is surely the work of the little pixie Chaoty. He loves sneaking secretly into other kids' rooms to mess them up.

Where did he hide the two teddy bears? The footballs? Neither are anywhere to be found! Only if you are quick and sharp-eyed will you be the first to spot the objects being hunted.

## Contents

---

1 pixie Chaoty  
48 cards  
Set of game instructions



## Aim of the Game

---

Who's best at keeping their eye on the kids' room and will collect the most objects?

## Preparation of the Game

---

Place pixie Chaoty in the center of the table, within everybody's easy reach!

Shuffle the 48 cards and arrange them face down around the pixie.

Turn over any card.

## How to Play

---

Play in a clockwise direction.

The fuzziest player starts. If you can't agree, the oldest player starts.

Turn over a card and place it on the table so that every player can easily see it. Be quick so that all the players see the card at the same time.

Now you all play at once.

Compare the objects on the cards face up. Do you see two identical objects?

- **No, they are all different!**

Nothing happens yet. The cards are left face up.

- **Yes, the same object is represented on two cards.**

This means you have to react quickly!

All players try to be the first to snatch the pixie in the center of the table. The player who catches him, immediately has to announce which object is represented twice.

→ **Did you name the right object?**

Bravo! As a reward you take both cards and put them face down in front of you!

→ **Did you name the wrong object or not even one?  
Or did you snatch for the pixie and there are no identical objects?**

Unfortunately you have to turn in one of the cards you already earned and place it into the game box.

If you don't have cards yet to hand in, you are not allowed to snatch for the pixie when the next card is turned over.

Then it's the turn of the next player to uncover a card.

## End of the Game

---

The game ends as soon as all the cards have been turned over. The players pile up their cards. The player with the highest pile wins the game. In case of a draw, several players win.

## Variations for Professionals

---

When you have played the basic game several times, you can try the following variations which make the game more tricky and turbulent.

Except for the following changes, play according to the rules of the basic game.

### Variation A: Chaotic Trio

---

You can only snatch for the pixie, if there are three identical objects among the uncovered cards.

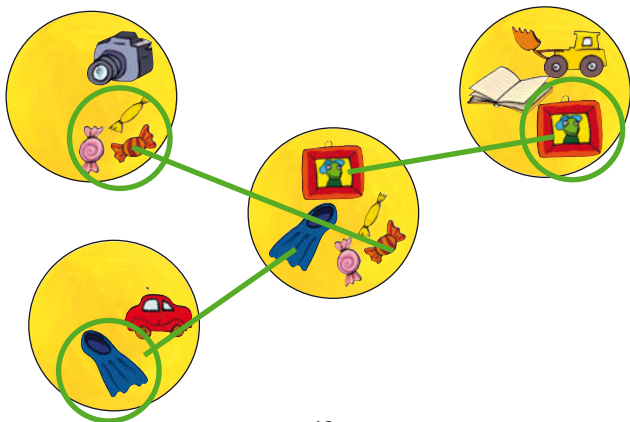
As their reward the quickest player takes all three cards.

### Variation B: Chaos Times 3

---

You can only snatch for the pixie if the three objects on one card can be seen on three other cards.

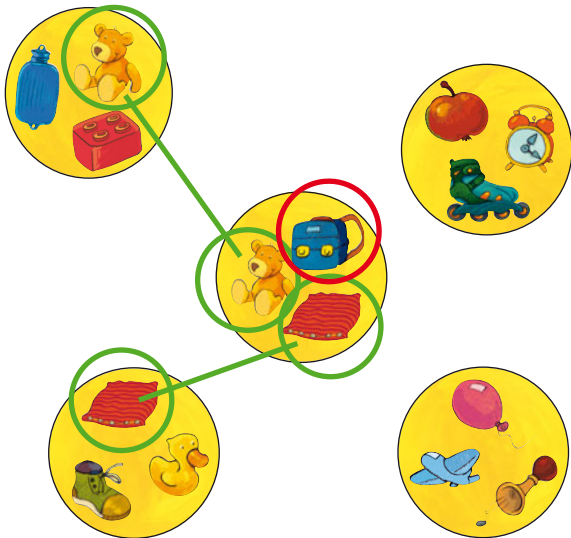
The snatcher has to place the pixie on the card which shows the three objects. As a reward they may take all four cards in question.



## Variation C: Total Confusion

Snatch for the pixie when two of the objects on the card turned over can be seen on two other cards. But the third object, on the other hand, should not be visible on any of the cards.

This time the snatcher of the pixie has to announce immediately the third object. If they are right, they take all three cards.





# La grande pagaille

Un jeu de réaction pour 2 à 6 lutins de 4 à 99 ans.

**Idée :** Reiner Knizia  
**Illustration :** Michael Schober  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Que s'est-il passé dans la chambre des enfants ?

Toutes les affaires sont éparpillées par terre.

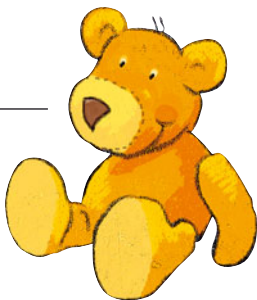
On dirait bien que le lutin Pagaille est passé par là : il a l'habitude de se faufiler en cachette dans les chambres des enfants et de tout mettre en désordre.

Où a-t-il bien pu cacher les deux oursins ? Les ballons de foot sont aussi introuvables. Si vous réagissez vite et observez bien, vous pourrez découvrir en premier les objets recherchés.

## Contenu

---

1 lutin Pagaille  
48 cartes  
1 règle du jeu



## But du jeu

---

Qui va le mieux contrôler le désordre qui règne dans la chambre et récupérer le plus d'objets ?

## Préparatifs

---

Poser le lutin au milieu de la table pour qu'il soit à portée de main de tous les joueurs.

Mélanger les 48 cartes et les poser autour du lutin, faces cachées. Retourner une carte.

## Déroulement de la partie

---

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus désordonné commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Retourne une carte de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. Fais vite pour que tous puissent la voir en même temps.

Maintenant vous jouez tous en même temps !

Comparez les objets figurant sur les cartes retournées. Est-ce que vous voyez deux objets identiques ?

- **Non, il n'y a que des objets différents !**

Il ne se passe donc rien ! La carte retournée reste posée face visible.

- **Oui, il y a le même objet sur deux cartes différentes !**

Il faut alors réagir vite !

Les joueurs essaient tous de prendre en premier le lutin posé au milieu de la table. Le joueur qui l'a attrapé en premier doit annoncer tout de suite l'objet illustré deux fois sur les cartes.

→ **Tu as annoncé le bon objet ?**

Bravo ! En récompense tu prends les deux cartes sur lesquelles figure cet objet et les poses devant toi, faces cachées.

→ **Tu as annoncé un mauvais objet ou n'as rien dit du tout ?**

**Ou bien il n'y a pas d'objet en double et tu as quand même pris le lutin ?**

Tu redonnes alors une des cartes que tu auras déjà récupérée et la poses dans la boîte. Ensuite, tu mets dans la boîte la carte qui vient d'être retournée.

Si tu n'avais pas encore récupéré de cartes, tu n'auras pas le droit d'essayer d'attraper le lutin au tour suivant.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

## **Fin de la partie**

La partie est terminée dès que toutes les cartes ont été retournées.

Chaque joueur empile les cartes qu'il a récupérées. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'ex aequo, il y a plusieurs gagnants.

## Variantes pour experts

---

Quand vous aurez joué plusieurs fois suivant les règles ci-dessus, vous pourrez tenter l'une des variantes suivantes. Le jeu sera encore plus pimenté et turbulent.

On joue ici suivant les règles du jeu de base, en tenant compte des changements suivants :

### Variante A : Trio

---

On n'a le droit d'attraper le lutin que s'il y a trois objets identiques sur les cartes retournées.

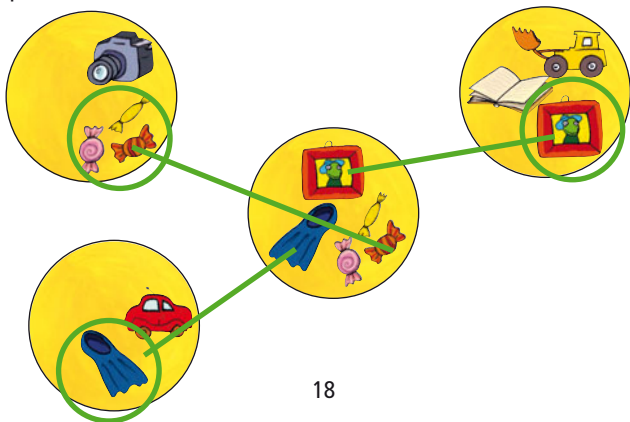
Celui qui sera le plus rapide récupère les trois cartes en récompense.

### Variante B : Trois à la fois

---

On n'a le droit d'attraper le lutin que si les trois objets figurant sur une carte sont représentés sur trois autres cartes.

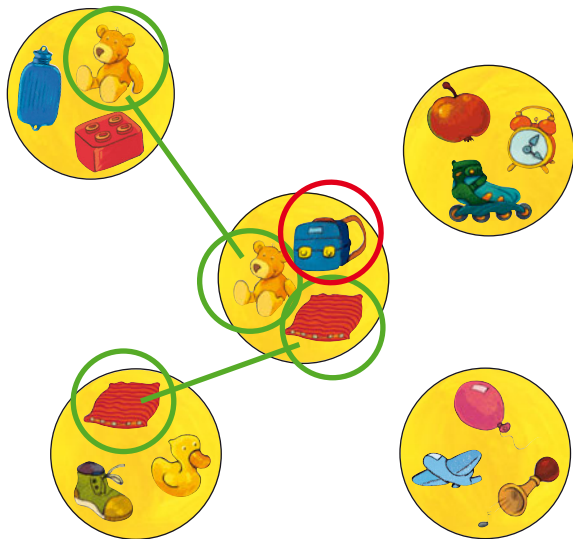
Le joueur qui attrape le lutin doit alors le poser sur la carte où sont représentés les trois objets. En récompense, il récupère les quatre cartes.



## Variante C : Chaos total

On n'attrape le lutin que si deux objets figurant sur la carte qui vient d'être retournée sont représentés sur deux autres cartes. Le troisième objet ne doit être représenté sur aucune autre carte retournée.

Le joueur qui attrape le lutin doit tout de suite dire le nom du troisième objet. S'il a nommé le bon objet, il récupère les trois cartes.





# Chaos in de kamer

Een chaotisch reactiespel  
voor 2 tot 6 aardmannetjes van 4 tot 99 jaar.

**Spelidee:** Reiner Knizia  
**Illustraties:** Michael Schober  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Wat is er in de kinderkamer aan de hand?  
Alles ligt kriskras door elkaar op de vloer.  
Dat moet Chaoticus het aardmannetje zijn geweest. Hij sluipt  
altijd heimelijk andermans kamer binnen en haalt alles van z'n  
plaats.  
Waar heeft hij nu weer de beide teddyberen verstopt? En de  
voetballen zijn ook al nergens te bekennen. Alleen wie snel is en  
scherpe ogen heeft, ontdekt de gezochte voorwerpen als eerste.

## Spelinhoud

---

1 aardmannetje Chaoticus  
48 kaarten  
spelregels



## Doel van het spel

---

Wie overziet de wanorde in de kamer het best en verzamelt de meeste voorwerpen?

## Spelvoorbereiding

---

Zet het aardmannetje Chaoticus voor iedereen goed bereikbaar in het midden van de tafel.

Schud de 48 kaarten en leg ze verdekt rondom het aardmannetje. Draai een willekeurige kaart om.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De slordigste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Draai voor alle spelers goed zichtbaar één van de kaarten in het midden van de tafel om. Wees snel zodat iedereen de kaart tegelijk te zien krijgt.

Nu speelt iedereen tegelijk!

Vergelijk alle voorwerpen op de omgedraaide kaarten.

Zijn er twee dezelfde voorwerpen te zien?

- **Nee, er zijn alleen verschillende voorwerpen te zien!**  
Dan gebeurt er niets! Laat de omgedraaide kaart open op tafel liggen.

- **Ja, op twee kaarten staat hetzelfde voorwerp afgebeeld!**

Nu moet er snel worden gereageerd!

Alle spelers proberen als eerste het aardmannetje in het midden van de tafel te grijpen. De speler die het aardmannetje heeft gepakt, moet vervolgens het dubbel afgebeelde voorwerp hardop noemen.

- **Heb je het juiste voorwerp genoemd?**

Goed zo! Als beloning mag je de beide kaarten waarop dit voorwerp staat afgebeeld, pakken en verdekt voor je leggen.

- **Heb je het verkeerde of geen enkel voorwerp genoemd?**

**Of is er geen dubbel voorwerp en heb je toch het aardmannetje gepakt?**

Nu moet je helaas één van je gewonnen kaarten afstaan en in de doos leggen. Daarna wordt de laatste omgedraaide kaart eveneens in de doos gelegd.

Als je nog geen enkele kaart hebt, mag je tijdens de volgende ronde niet naar het aardmannetje grijpen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait een kaart om.

## Einde van het spel

---

Als alle kaarten zijn omgedraaid, is het spel afgelopen. Iedere speler legt zijn gewonnen kaarten op een stapel. De speler met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers gezamenlijk.

## Varianten voor echte profs

---

Als jullie het basisspel een beetje onder de knie hebben, kunnen jullie ook ,ns een van de volgende varianten proberen. Hiermee wordt het spel nog ingewikkelder en opwindender. Afgezien van de volgende aanvullingen gelden dezelfde regels als bij het basisspel:

### Variant A: Chaostrio

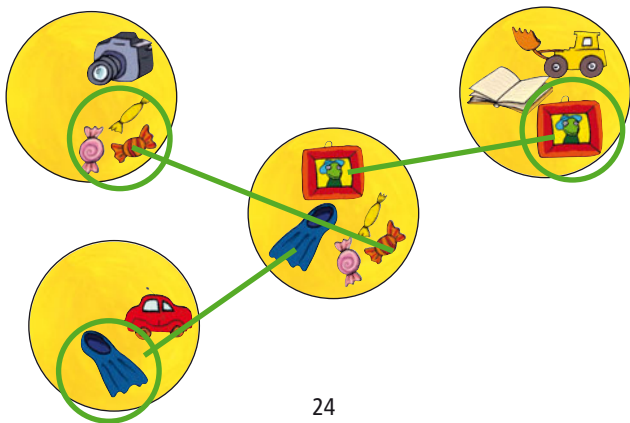
---

Nu mogen jullie pas het aardmannetje grijpen als er drie dezelfde voorwerpen op de omgedraaide kaarten te zien zijn. Als beloning mag de snelste de drie kaarten pakken.

### Variant B: Chaos tot de derde macht

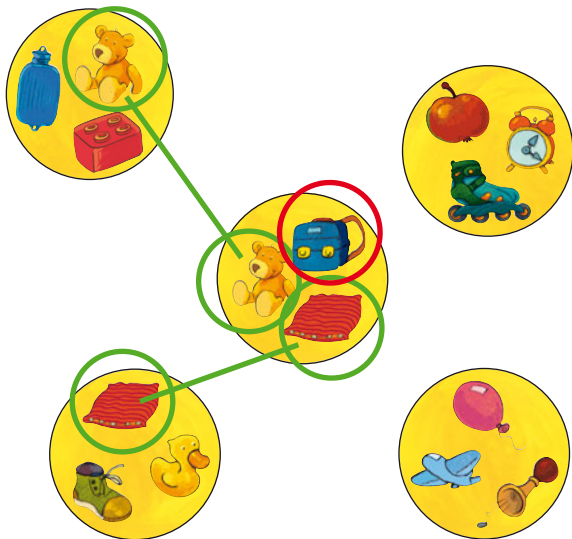
---

Jullie mogen pas naar het aardmannetje grijpen als de drie voorwerpen van een bepaalde kaart op drie andere kaarten te zien zijn. De speler die het aardmannetje heeft gepakt, moet hem op de kaart zetten waarop alle drie de voorwerpen te zien zijn. Als beloning mag hij of zij de vier kaarten pakken.



## Variant C: Totale verwarring

Het aardmannetje mag worden gepakt als er twee voorwerpen van de laatst omgedraaide kaart, op twee andere kaarten te zien zijn. Het derde voorwerp mag op geen enkele omgedraaide kaart te zien zijn. De speler die het aardmannetje heeft gepakt, moet onmiddellijk het derde voorwerp noemen. Als het antwoord juist is, mag hij of zij de drie kaarten pakken.





Juego Habermas núm. 4350

# Caos en el cuarto de los niños

Un caótico juego de reacción  
para 2 - 6 duendecillos  
de 4 a 99 años



|                                 |                            |
|---------------------------------|----------------------------|
| <b>Autor:</b>                   | Reiner Knizia              |
| <b>Ilustraciones:</b>           | Michael Schober            |
| <b>Duración de una partida:</b> | aproximadamente 10 minutos |

Pero... ¿qué es lo que está pasando en la habitación de los niños?

¡Hay cosas por todas partes! Esto tiene pinta de ser obra de Conrado Caosini, el pequeño duendecillo. Le encanta entrar a hurtadillas en las habitaciones de los niños para desordenarlas de arriba a abajo. ¿Dónde ha debido esconder los dos osos de peluche? ¿Y la pelota? ¡Es imposible encontrar ni una cosa ni la otra! Sólo si eres rápido y tienes vista de lince serás el primero en ver los objetos que hay que buscar.

## Contenido

---

1 duendecillo Conrado Caosini  
48 cartas  
Instrucciones del juego

## Objetivo del juego

---

¿Quién es el que mejor observa la habitación de los niños y consigue recolectar más objetos?

## Preparación del juego

---

Coloca al duendecillo Conrado Caosini en el centro de la mesa, ¡donde todos los jugadores puedan llegar fácilmente!

Baraja las 48 cartas y colócalas boca abajo alrededor de Conrado Caosini.

Dale la vuelta a cualquier carta.

## Cómo se juega

---

Se juega en dirección a las agujas del reloj, empezando por el jugador con el pelo más rizado. Si no os ponéis de acuerdo empezará el jugador mayor.

Gira otra carta y colócala en la mesa de forma que todos los jugadores puedan verla bien y al mismo tiempo.

Ahora jugáis todos a la vez: comparad los objetos dibujados en las cartas que están boca arriba. ¿Son idénticos?

- **No, ¡no tienen nada que ver!**

Entonces todavía no pasa nada. Deja las cartas boca arriba.

- **Sí, el mismo objeto aparece en dos cartas:**  
¡Esto significa que tienes que actuar con mucha rapidez! Todos los jugadores intentan ser los primeros en coger a Conrado Caosini del centro de la mesa. El jugador que lo atrape tiene que indicar inmediatamente cuál es el objeto que está repetido.
- **¿Has nombrado un objeto que efectivamente está repetido?**  
¡Bravo! Como recompensa te quedas las dos cartas y las dejas delante de ti boca abajo.
- **¿Te has confundido de objeto o has cogido a Conrado Caosini pero no hay dos cartas con objetos iguales?**  
Sentimos decirte que tendrás que devolver una de las cartas que habías ganado antes y colocarla en la caja del juego. Si todavía no tienes cartas para devolver, en la próxima jugada no puedes coger a Conrado Caosini.

Es el turno del jugador siguiente.

## **Fin del juego**

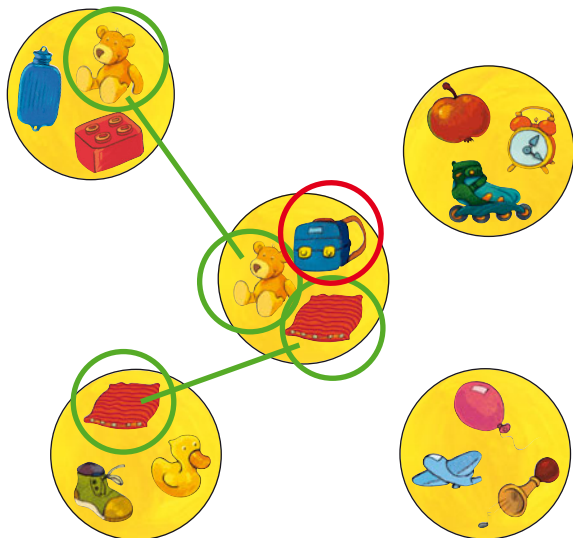
---

El juego termina cuando todas las cartas hayan sido giradas. Los jugadores apilan sus cartas y comparan sus montones. ¿Quién tiene el montón más alto? ¡Felicidades! Tenemos un ganador. Si hay empate, habrá varios ganadores.



## Variación C: Confusión total

Puedes coger a Conrado Caosini si dos de los tres objetos que aparecen en la carta están en otras dos cartas. Sin embargo, el tercer objeto no puede aparecer en ninguna otra carta. Esta vez el jugador que haya atrapado al duendecillo tiene que anunciar inmediatamente el tercer objeto. Si no se ha equivocado, se queda las tres cartas.





Gioco Habermas nr.4350

# Caos nella stanza dei bambini

Un caotico gioco di reazione  
per 2 - 6 folletti dai 4 ai 99 anni.

**Ideazione:** Reiner Knizia  
**Illustrazioni:** Michael Schober  
**Durata del gioco:** ca.10 minuti



ITALIANO

Ma che diamine è successo nella stanza dei bambini?  
Tutte le cose sono sparpagliate per la stanza. Qui c'è senz'altro lo zampino del folletto Disordine, che s'introduce sempre di nascosto nelle stanze dei bambini per creare un bel caos!  
Ma dove avrà nascosto i due orsacchiotti? Sono scomparsi anche i palloni da calcio.  
Se sarete rapidi e aguzzerete bene la vista potrete scoprire per primi gli oggetti che cercate.

## Contenuto del gioco

---

1 folletto Disordine  
48 carte  
Istruzioni per giocare

## Finalità del gioco

---

Chi riesce a visualizzare meglio il caos nella stanza dei bambini, riuscendo così a raccogliere il maggior numero di oggetti?

## Preparativi del gioco

---

Collocate il folletto Disordine al centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.

Mescolate le 48 carte e disponetele coperte intorno al folletto. Scoprite una delle carte.

## Svolgimento del gioco

---

Giocherete in senso orario.

Inizia il bambino più disordinato. Se non riuscite ad accordarvi, inizierà il bambino più grande, che scoprirà una carta in modo che tutti la vedano. Dev'essere rapido, perché tutti la possano vedere nello stesso momento.

Ora tutti giocano contemporaneamente!

Confrontate tutti gli oggetti delle carte scoperte.

Vedete due oggetti uguali?

- **No, ci sono solo oggetti diversi!**  
Non succede ancora nulla! Le carte restano scoperte.
- **Sì, c'è lo stesso oggetto su due carte!**  
Adesso dovrete essere rapidi come fulmini!

Tutti i giocatori cercano di afferrare per primi il folletto al centro del tavolo. Il primo che ci riesce dovrà immediatamente dire a voce alta l'oggetto che compare due volte sulle carte.

→ **Il nome dell'oggetto è corretto?**

Bravissimo! Riceverai in premio le due carte con questo oggetto e le metterai coperte davanti a te.

→ **Hai sbagliato nome o non hai nominato alcun oggetto? Oppure non c'è alcun oggetto doppio e hai afferrato lo stesso il folletto?**

Dovrai allora restituire una delle carte già vinte e rimetterla nella scatola, dove verrà messa anche la carta appena scoperta.

Nel caso tu non abbia ancora carte, non potrai cercare di afferrare il folletto quando si scoprirà la successiva carta.

Il turno passa poi al seguente giocatore che scopre una carta.

## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce non appena sono state scoperte tutte le carte. Ogni giocatore forma un mazzo con le sue carte: vincerà chi ha il mazzo più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Varianti per esperti

---

Quando avrete giocato seguendo le regole appena esposte, potrete provare una delle seguenti varianti per rendere il gioco ancor più difficile e scalmanato.

Valgono le regole finora esposte, integrate però dalle seguenti modifiche:

### Variante A: Trio caotico

---

Potete afferrare il folletto solo se sulle carte scoperte compaiono tre oggetti uguali.

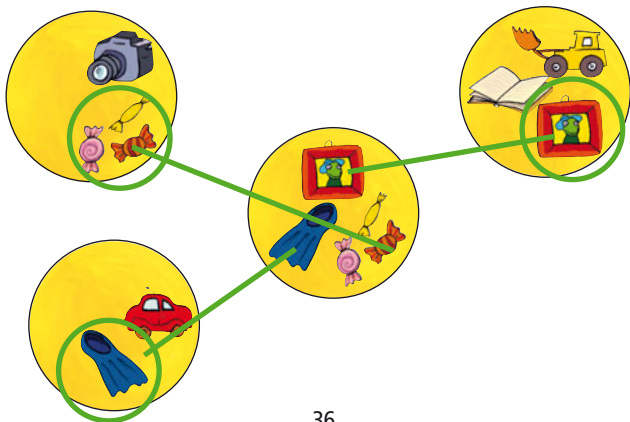
Il bambino più rapido riceverà in premio le tre carte.

### Variante B: Caos al cubo

---

Potete afferrare il folletto soltanto se i tre oggetti di una carta appaiono su altre tre carte.

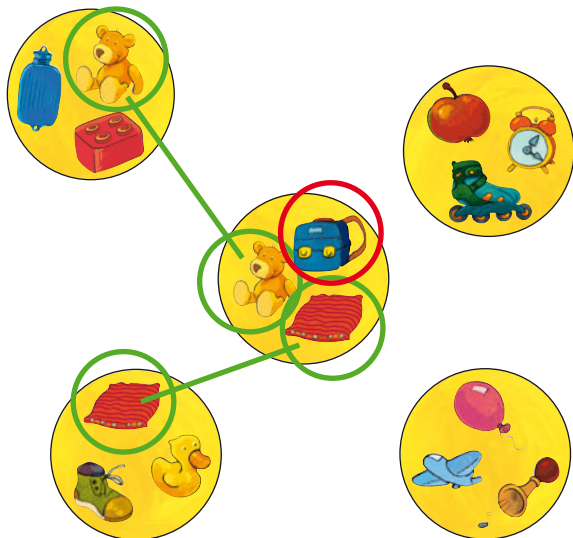
Chi afferra il folletto deve collocarlo sulla carta in cui appaiono tutti i tre oggetti e riceverà in premio le quattro carte.



## Variante C: Confusione totale

Cercate di afferrare il folletto se due oggetti della carta appena scoperta appaiono su due altre carte. Il terzo oggetto non deve comparire su nessun'altra carta scoperta.

Il giocatore che ha afferrato il folletto deve dire immediatamente il nome del terzo oggetto. Se lo fa correttamente, riceverà le tre carte.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

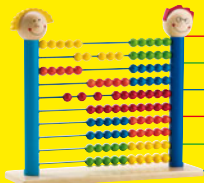
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

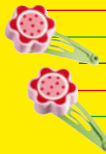
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



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



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



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



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



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



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

**HABA®**

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)