

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



# SECRET CODE 13+4



Secret Code 13+4 · 破解密码 13 + 4  
Geheimcode 13 + 4 · Código secreto 13 + 4

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Secret Code 13+4

A tricky arithmetic game for 2 - 4 players aged 8+.

**Author:** Jürgen P.K. Grunau  
**Illustrations:** Stefan Fischer  
**Length of the game:** approx. 15 min.



## Contents

1 game board, 4 secret agents, 15 number tiles, 6 dice, Set of game instructions

## Game Idea

For months the agents have been preparing for this evening. Tonight is the night the secret mission "Amun Re" begins. The team, made up of four cunning secret agents, breaks into the museum and thanks to their precise calculations, manages to crack the tricky security codes. Be it calculating addition or subtraction, multiplication or division, the numbers on the dice have to be combined so that they coincide with the code numbers. Who will be the first to overcome all the security's laser barriers to get hold of the precious mask of Amun Re?

## Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Shuffle the number tiles and distribute them on the squares with the light barriers. It doesn't matter which side is facing up. Each player chooses an agent and places him in front of the first light barrier at the entrance of the museum. Get the dice ready.



## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can recite the 7 times table the quickest, may start. Roll the six dice. Have a look at the numbers and compare them with the code number on the number tile in front of your agent.

→ **Does this number appear on one of the dice?**

Great! You deactivated this light barrier.

→ **None of the dice shows the code number?**

So you have to calculate the code. You can combine any number of dice and calculate the code number by adding, subtracting, multiplying or dividing. Have you achieved a result that is the code number? Then you have deactivated the light barrier.

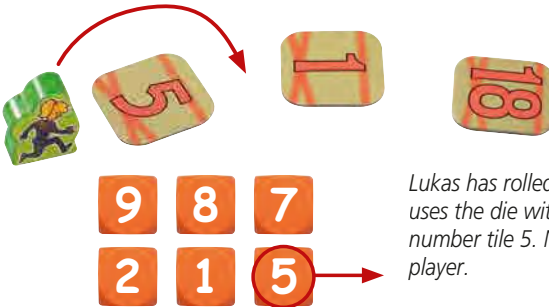
Now you can cross the light barrier: make your agent jump the barrier.

Your action however is not over yet.

Pass the die/dice you used in your calculations on to the next player. Then roll the remaining dice once again and try to crack the next security barrier. You go on doing this until no die is left or a code cannot be cracked.

It's the turn of the next player.

### Example:



Lukas has rolled the numbers 9, 8, 7, 2, 1 and 5. He uses the die with the number 5 and jumps over the number tile 5. Now he passes the die on to the next player.



Lukas rolls the remaining five dice. Calculating "7 minus 6" he gets the result "1". So he jumps over number tile "1" and passes on the two dice he has used.



Lukas now rolls the three remaining dice. Unfortunately he can't find any combination to crack the code "18". So he passes these dice on to the next player and his turn ends.

### Important Rules for the Agents:

- There can be any number of agents in front of a number tile.
- If an agent stands in front of a fork in the path, you can decide which way to take after you have rolled the dice.
- Each die may be used only once in a calculation.

### Hint:

There are often various possibilities to calculate a code. Bear in mind: the fewer dice you use for a calculation the more possibilities you will have for the next code.

### End of the Game

Whoever cracks the last light barrier with the code 20 first, takes the precious mask of Amun Re and wins the game as the best arithmetic agent. However you must finish the round. If at the end of the round other players also reach the vault where the mask is kept, they all share the treasures.

### Further examples for doing the calculation



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

You also can do your calculation using interim results and changing the type of arithmetic.



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

### Variation for Experienced Agents

- Each time a number tile has been deactivated and jumped past, the tile is turned over. This implies a code change for this security barrier for the next player.
- Whoever's turn it is can roll the dice only once. Using only the numbers on the dice he has to try and calculate as many of the code numbers in front of him as possible. The dice used are passed on to the next player, as in the basic game.
- The game ends when you have reached the mask and gone all the way back to the entrance.

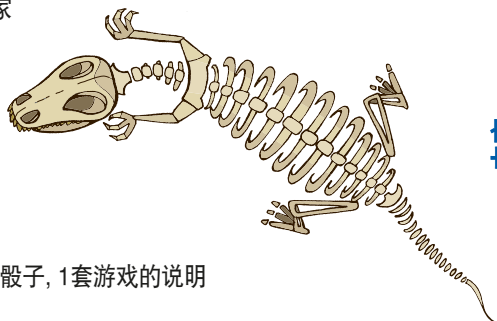
# 破解密码 13 + 4

一个棘手的算术游戏，适合2-4名8岁以上的玩家

作者： Jürgen P.K. Grunau

插图： Stefan Fischer

游戏的长度： 10 - 15分钟。



中文

## 内容

1块游戏板，4个博物馆窃贼，15张编号地砖，6个骰子，1套游戏的说明

## 游戏的想法

为了今天晚上，特务们已经准备多月了。今晚是秘密使命“阿蒙锐亚”的开始。由一队共4个狡猾的特务，破进入博物馆，并感谢他们精确的计算，管理团队，破解棘手的代码的安全安装。可以计算加法或减法，乘法或除法，骰子上的数字结合起来，使他们的代码编号一致。谁将会是第一个克服一切红外线障碍的，再弄个珍贵的阿蒙面具吗？

## 准备游戏

游戏板放置在桌子的中心。随机数牌，并分发到红外线障碍的正方形上。哪面朝上不要紧。每个玩家选择一个特务，并把他放在博物馆的入口处，在第一个红外线障碍的前面。准备好骰子。



## 如何玩

顺时针方向玩。谁能够最快的背诵7次表，可首先启动。滚动六个骰子。从数字上看，并和您的特务前面的数量瓷砖的码数比较。

→ 这个号码出现在一个骰子上吗？

太好了！你关闭了这个红外线障碍。

→ 没有骰子显示的码数吗？

所以，你必须计算代码。您可以将任意数量的骰子相加，相减，相乘或相除计算码数。你取得了代码数吗？然后，您关闭了红外线障碍。

现在，你可以穿过红外线障碍：使你的特务跳过障碍。

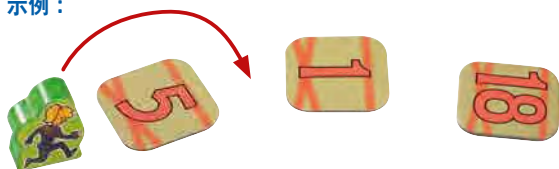
然而，你的行动还没有结束。

传递剩下的骰子到下一个玩家。然后滚动剩下的骰子再次尝试破解下一个安全屏障。

你继续这样做，直到没有骰子或代码无法被破解。

这是轮到下一位玩家

示例：



卢卡斯已经推出的数字9, 8, 7, 2, 1和5。他使用的骰子是5号，并跳过5号地砖。现在，他传递骰子到下一个玩家。



卢卡斯滚动余下的五个骰子。计算“7减6”，他得到的结果为“1”。于是，他跨越“1”号地砖，并传递了该两个骰子。



卢卡斯现在滚动余下的三个骰子。不幸的是，他找不到任何破解码“18”的组合。于是，他传递了这些骰子到下一个玩家，他的回合结束

### 特务的重要规则：

- 可以有任何数量的特务在一些地砖的前面。
- 如果特务矗立在一个分支的面前，在您掷骰子后，你可以决定采取哪种方向。
- 每个骰子在计算中只能使用一次。

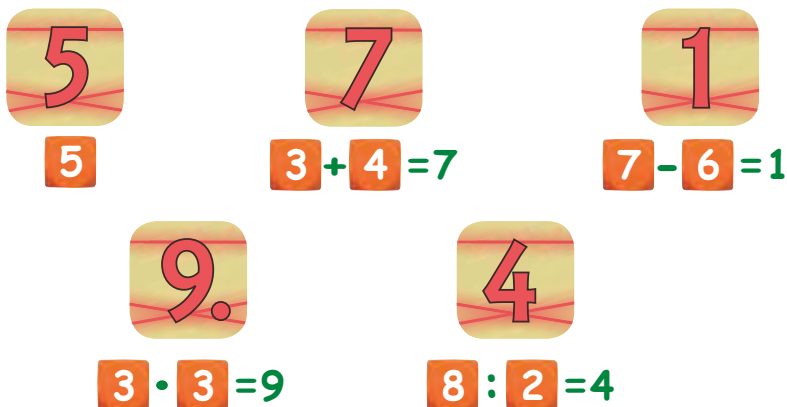
### 提示：

经常有各种可能性来计算代码。记住：你的计算使用越少的骰子，你下一个代码将有更多的可能性。

## 比赛结束

谁第一个爆裂最后一个红外线障碍代码20，弄到珍贵的阿蒙面具，并赢得了比赛，作为最好的算术特务。然而，你必须完成一轮。如果结束的一轮，其他玩家也达到保存面具的拱顶，他们共享所有的战利品。

### 进一步做计算的例子





你也可以利用中期结果做你的计算和不断变化的算术类型。



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

中文

## 经验丰富的特务的变化

- 每次地砖被已停用，并跳了过去，将地砖翻过来。这意味着下一个玩家的代码的安全屏障改变。
- 无论谁都只可以掷骰子一次。他要尽可能多计算和在他面前的代码数字和骰子上的数字一致。使用过的骰子如在基本的游戏，被传递到下一个玩家上。
- 当你已经得到了面具，回到入口，游戏结束

# Geheimcode 13 + 4

Ein kniffliges Rechenspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

**Autor:** Jürgen P.K. Grunau

**Illustration:** Stefan Fischer

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



## Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Geheimagenten, 15 Zahlenplättchen, 6 Würfel, 1 Spielanleitung

## Spielidee

Monatelang haben sich die Agenten auf diesen Abend vorbereitet. Denn heute Nacht startet die geheime Mission „Amun Re“. Das Team aus vier ausgefuchsten Geheimagenten bricht ins Museum ein und knackt dank präziser Berechnungen die kniffligen Codes der Sicherheitsanlage. Ob plus, minus, mal oder geteilt: Die Würfelzahlen müssen so kombiniert werden, dass die Ergebnisse den Codezahlen entsprechen. Wer schafft es als Erster, alle Lichtschranken zu überwinden und schnappt sich die wertvolle Maske des Amun Re?

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Zahlenplättchen und verteilt sie auf die Lichtschrankenfelder im Museum. Welche Seite oben liegt spielt keine Rolle. Jeder Spieler wählt einen Agenten und setzt ihn vor die erste Lichtschranke am Eingang des Museums. Haltet die Würfel bereit.



## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten das 7er Einmaleins aufsagen kann, darf beginnen. Würfle mit allen sechs Würfeln. Schau dir die gewürfelten Zahlen an und vergleiche sie mit der Codezahl auf dem Zahlenplättchen vor deinem Agenten.

### → Zeigt einer der Würfel genau diese Codezahl?

Prima! Diese Lichtschranke hast du deaktiviert!

### → Zeigt keiner der Würfel diesen Code?

Jetzt musst du den Code errechnen. Dazu kannst du beliebig viele gewürfelte Zahlen durch Plus-, Minus-, Mal- oder Geteilt-Rechnen kombinieren. Kommst du auf die Codezahl?

Damit ist die Lichtschranke deaktiviert.

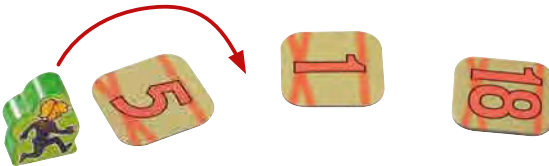
Jetzt kannst du die deaktivierte Lichtschranke durchqueren: Springe mit deinem Agenten über das Zahlenplättchen. Deine Aktion ist aber noch nicht zu Ende.

Gib den/die Würfel, den/die du zum Rechnen eingesetzt hast, an den nächsten Spieler weiter. Würfle die restlichen Würfel neu und versuche, die nächste Sicherheitsperre zu knacken. Du darfst so lange weiterspielen, bis kein Würfel mehr übrig ist oder ein Code nicht mehr geknackt werden kann.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Beispiel:

DEUTSCH



Lukas hat die Zahlen 9, 8, 7, 2, 1 und 5 gewürfelt. Indem er den Würfel mit der 5 einsetzt, kann er das Zahlenplättchen überspringen. Er gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.



Jetzt würfelt Lukas mit den fünf restlichen Würfeln. Durch die Rechnung „7 - 6“ kommt er auf das Ergebnis „1“. Er überspringt das Plättchen und gibt die beiden Würfel weiter.



Lukas würfelt die übrigen drei Würfel. Leider kann er keine passende Kombination mehr finden und kann den Code „18“ nicht knacken. Er gibt die restlichen Würfel an den nächsten Spieler weiter. Damit ist sein Spielzug zu Ende.

### Wichtige Agentenregeln:

- Es dürfen beliebig viele Agenten vor einem Zahlenplättchen stehen.
- Steht dein Agent vor einer Gabelung kannst du nach dem Würfeln wählen, welchen Weg er nehmen soll.
- Jeder Würfel darf pro Rechnung nur einmal verwendet werden.

### Tipp:

Es gibt oft mehrere Möglichkeiten eine Zahl zu errechnen. Denke daran: Je weniger Würfel du für einen Zahlencode verwendest, umso mehr Möglichkeiten bleiben dir für den nächsten Code.

### Spielende

Wer als Erster die letzte Lichtschanke mit dem Code 20 knackt, ergattert die wertvolle Maske des Amun Re und kann als bester Rechenagent das Spiel für sich gewinnen. Spielt aber die Runde noch zu Ende. Erreichen dabei weitere Spieler den Tresorraum mit der Maske, teilen sich alle, die es dorthin geschafft haben, den Gewinn.

### Weitere Rechen-Beispiele:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$



Man darf auch mit Zwischenergebnissen weiterrechnen und dabei sogar die Rechenart wechseln:



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

### Varianten für Profiagenten

- Immer wenn ein Plättchen deaktiviert und übersprungen wird, dreht ihr dieses Plättchen um. Damit ändert sich der Code dieser Sicherheitssperre für den nächsten Agenten.
- Wer an der Reihe ist, darf nur einmal würfeln. Mit diesen gewürfelten Zahlen versucht der Spieler möglichst geschickt nacheinander so viele Lichtschraken wie möglich zu deaktivieren. Die eingesetzten Würfel gibt er dabei wie im Grundspiel weiter.
- Das Spiel ist erst zu Ende, wenn ihr – nachdem ihr euch die Maske geschnappt habt – wieder zurück am Start angekommen seid.

# Opération Amon-Rê

Un subtil jeu de calcul pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

**Auteur :** Jürgen P.K. Grunau  
**Illustration :** Stefan Fischer  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes



## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 cambrioleurs de musée, 15 plaquettes de chiffres, 6 dés, 1 règle du jeu

## Idée

Pendant des mois, les cambrioleurs se sont préparés à leur opération « Amon Rê » et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez les plaquettes de chiffres et répartissez-les sur les cases des barrières photoélectriques du musée en les posant sur n'importe quelle face. Chaque joueur choisit un cambrioleur et le pose devant la première barrière photoélectrique à l'entrée du musée. Préparez les dés.



## Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui récitera le plus vite la table de multiplication de 7 commence. Lance les six dés. Regarde les chiffres obtenus sur les dés et compare-les au code chiffré représenté sur la plaquette posée devant ton cambrioleur.

### → Un des dés indique-t-il ce code chiffré ?

Super ! Tu viens de désactiver cette barrière photoélectrique !

### → Aucun des dés n'indique ce code chiffré ?

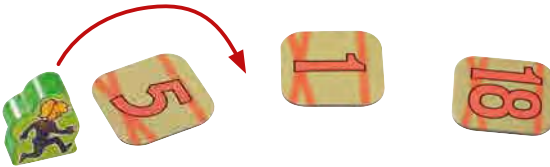
Il faut alors que tu calcules le code. Tu peux combiner n'importe quels chiffres des dés en les multipliant, divisant, additionnant ou soustrayant. Obtiens-tu le code ? Tu désactives alors la barrière photoélectrique.

Tu passes par-dessus la barrière désactivée : ton cambrioleur saute par-dessus la plaquette de chiffre. Mais ton action n'est encore pas terminée.

Donne au joueur suivant le dé/les dés que tu viens d'utiliser pour faire ton calcul. Lance les autres dés et essaie de passer par-dessus la barrière photoélectrique suivante. Tu as le droit de jouer jusqu'à ce que tu aies utilisé tous les dés ou que tu ne puisses plus trouver de code.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Exemple :



En lançant les dés, Lucas a obtenu les chiffres 9, 8, 7, 2, 1 et 5. En utilisant le dé avec le 5, il saute par-dessus la plaquette « 5 ». Il donne ce dé au joueur suivant.



Ensuite, il lance les cinq dés restants. En faisant la soustraction «  $7 - 6$  », il obtient « 1 ». Il saute par-dessus la plaquette « 1 » et donne les deux dés au joueur suivant.



Lucas lance les trois dés restants. Malheureusement, il ne peut faire aucun calcul pour obtenir le chiffre « 18 ». Il donne les dés restants au joueur suivant. Son tour est fini.

### Règles importantes à suivre par les cambrioleurs :

- Il peut y avoir n'importe quel nombre de cambrioleurs devant une plaquette.
- Si ton cambrioleur se trouve devant une bifurcation, tu choisis, après avoir lancé les dés, quel chemin il doit prendre.
- On n'utilise chaque dé qu'une seule fois pour faire un calcul.

### Conseil :

Il y aura souvent plusieurs possibilités d'obtenir un chiffre. Pense bien que moins tu utiliseras de dés pour obtenir un code chiffré plus nombreuses seront les possibilités de calculer le code suivant.

### Fin de la partie

Celui qui dépassera en premier la barrière photoélectrique avec le code 20 récupère le précieux masque d'Amon-Rê et gagne la partie en tant que meilleur cambrioleur de tous les temps ! Les autres continuent le tour. Si d'autres joueurs atteignent la salle du coffre-fort qui contient le masque, le butin sera partagé entre tous ceux qui arriveront jusque là.

### Autres exemples de calcul :



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$



On a aussi le droit de continuer en calculant des résultats intermédiaires et de changer d'opération arithmétique.



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

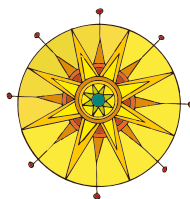
### Variantes pour cambrioleurs forts en calcul

- A chaque fois qu'une plaquette est désactivée et que le cambrioleur saute par-dessus, elle est retournée. Le code de cette barrière photoélectrique change donc pour le cambrioleur suivant.
- Celui dont c'est le tour ne lance les dés qu'une seule fois. Avec les chiffres obtenus, il essaie de désactiver le plus possible de barrières les unes après les autres. Les dés dont il se sert pour faire le calcul respectif sont passés au joueur suivant comme dans le jeu de base.
- La partie se termine lorsque vous êtes de nouveau revenus au départ après avoir récupéré le masque.

# Código secreto 13 + 4

Un peliagudo juego de cálculo para 2 - 4 jugadores a partir de los 8 años.

**Autor:** Jürgen P.K. Grunau  
**Ilustraciones:** Stefan Fischer  
**Duración de una partida:** aprox. 15 min.



## Contenido del juego

1 tablero de juego, 4 agentes secretos, 15 fichas de números, 6 dados  
1 instrucciones del juego

## El juego

Los agentes se han preparado durante meses para la noche de hoy. Y es que esta noche da comienzo la misión secreta «Amón Ra». El equipo compuesto por cuatro agentes secretos muy astutos va a entrar a robar en el museo después de descifrar el complicado código del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos. Ya sea con sumas, con restas, con multiplicaciones y con divisiones, los números de los dados tienen que combinarse de manera que los resultados se correspondan con los números del código. ¿Quién será el primero en superar todas las barreras luminosas y atrapar la valiosa máscara de Amón Ra?

## Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de números y reparti las por las casillas de las barreras luminosas del museo sin importar qué cara muestren las fichas. Cada jugador elige un agente y lo coloca ante la primera barrera luminosa a la entrada del museo. Tened el dado preparado.



## ¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien recite más rápidamente la tabla de multiplicar del número 7. Tira los seis dados. Mira los números que han salido en el dado y compáralos con el número del código de la ficha que está delante de tu agente.

### → ¿Muestra alguno de los dados ese número de código?

¡Perfecto! ¡Has desactivado esa barrera luminosa!

### → ¿No muestra ninguno de los dados ese código?

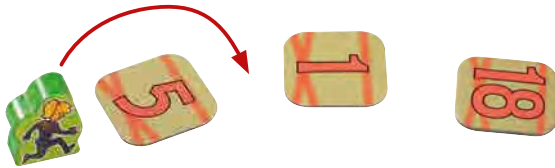
Ahora tienes que calcular ese código con una operación aritmética. Para ello puedes combinar a tu aire los números salidos en los dados mediante sumas, restas, multiplicaciones o divisiones. ¿Has obtenido así el número del código? Entonces has desactivado esa barrera luminosa.

Ahora puedes atravesar la barrera luminosa desactivada: salta con tu agente por encima de la ficha. Pero tu acción no ha concluido todavía.

Entrega al siguiente jugador el dado (o los dados) que has utilizado para realizar el cálculo anterior. Tira de nuevo los dados restantes e intenta reventar la siguiente barrera de seguridad. Sigue jugando así hasta que no te quede ningún dado más o hasta que ya no puedas reventar ningún código más.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

### Ejemplo:



Lucas ha sacado en el dado los números 9, 8, 7, 2, 1 y 5. Al utilizar el dado con el número 5 puede saltar la ficha con ese número y entregar el dado utilizado al siguiente jugador.



$$7 - 6 = 1$$

Ahora Lucas tira los cinco dados restantes. Mediante el cálculo «7 - 6» llega al resultado «1». Salta la ficha y entrega los dos dados utilizados en el cálculo.



Lucas tira los tres dados que le quedan. Por desgracia no puede efectuar ninguna combinación y así no puede reventar el código «18». Entrega los dados restantes al siguiente jugador y concluye de esta manera su tirada.

### Reglas importantes para los agentes:

- Puede haber un número cualquiera de agentes ante una misma ficha de número.
- Si tu agente se encuentra frente a una bifurcación, puedes elegir qué camino tomar después de haber tirado los dados.
- Sólo se puede utilizar una vez cada dado por operación de cálculo.

### Consejo:

A menudo son varias las posibilidades de obtener un número. Piensa que cuantos menos dados utilices para un código, mayores serán las posibilidades que tendrás para superar el siguiente código.

### Final del juego

El primero en superar la última barrera luminosa (la que lleva el código 20), se hará con la valiosísima máscara de Amón Ra y ganará la partida como el mejor agente contador. Pero tenéis que llegar todos al final de la ronda. Si son varios los jugadores que consiguen llegar a la cámara acorazada que contiene la máscara, compartirán entonces el triunfo.

### Otros ejemplos de cálculos:



$$5$$



$$3 + 4 = 7$$



$$7 - 6 = 1$$



$$3 \cdot 3 = 9$$



$$8 : 2 = 4$$

Se pueden hacer cálculos con resultados intermedios e incluso cambiar de operación aritmética:



$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 7 = 12$$



$$7 - 4 = 3$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

### Variantes para agentes profesionales:

- Hay que girar siempre la ficha que se haya desactivado y saltado por encima de ella. De este modo cambia el código de esa barrera de seguridad para el siguiente agente.
- El jugador que esté en posesión del turno sólo puede tirar los dados una vez. Con los números obtenidos en los dados tratará de desactivar hábilmente y una tras otra el mayor número posible de barreras luminosas. Igual que en el juego básico entregará los dados utilizados al siguiente jugador.
- La partida acaba cuando después de haber conseguido la máscara de la cámara acorazada regresáis de nuevo al punto de partida

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Depois de 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](http://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](http://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](http://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, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在[www.haba.de/Ersatzteile](http://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 bolas




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!

 **儿童是世界的探险家!**


在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具, 在面对挑战过程中, 促进他们的新技能, 与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁!

 **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**®

Made in  
Germany

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