



Instructions • 说明书 • ゲーム説明書 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

Lucky Sock Dip



幸运袜子 • ソックスモンスター • Socken zocken
Rafle de chaussettes • Pares a mares

Copyright **HABA**[®] Games Bad Rodach 2011

Lucky Sock Dip

A monstrously quick searching game for 2 to 6 players ages 4 - 99.

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes

There is bedlam in the cupboard. The big sock monster has muddled it all up!
Only the one who has a close look and is quick can find many pairs.

Contents

- 1 sock monster
- 48 socks (24 pairs)
- 13 clothes-pegs
- 1 set of game instructions



3 clothes-pegs

sock monster,
heap of socks

starting signal

all rummage at the same
time for matching pairs

five pairs =
grab for monster =
round over

control pairs of socks

Aim of the game

Who will be able to collect lots of pairs thus being the first to receive three clothes-pegs as the reward?

Preparation

Get the sock monster ready. Put all the socks into the box, close it and shake it well. Thus the socks are mixed. Then pour the socks into the middle of the playing surface. The clothes-pegs remain in the box.

How to play

Whoever is today wearing two matching socks may start. Various players are wearing matching socks? Then it's the player with the biggest feet who starts by giving the starting signal "Lucky Sock Dip".

All players start at the same time to rummage in the heap of socks. Everybody tries to find as many matching pairs as possible and puts the pairs in front of them.

Watch out! The socks look very much alike. Really make sure you find pairs that match – and are completely identical.

Important:

- You can only rummage with one hand. The other hand has to rest on your lap.
- You cannot take any pair of socks in front of another player!

Stop socks!

As soon as a player has five pairs of socks in front of them, they grab for the sock monster in the center, and the rummaging stops.

Whoever still has socks in their hand, has to let them drop back on the heap. These socks cannot be added to one's sock provision.

Together you check if all the pairs of the player who caught the sock monster, really match.

- **If all pairs match**, the player gets a clothes-peg as a reward
- **If there is an odd pair**, the player does not get any reward.

Now each player counts the number of pairs they have collected. The player with the most pairs takes a clothes-peg as a reward.

If various players have found the same amount of pairs, each gets a clothes-peg.

A new round starts:

The socks are returned to the heap. Together you rummage the heap before the next round starts.

The winner of the previous round returns the monster into the center and shouts the starting signal "Lucky Sock Dip"! If there were various winners in the previous round, the oldest one takes the monster.

End of the game

The game ends as soon as the first player has collected three clothes-pegs thus winning the game.

If various players have collected three clothes-pegs, a last and decisive round is played. All socks are put back into the center. Once the starting signal is given, these players rummage. The one who locates a matching pair first and places it in front of them wins the game.

The sock monster already is waiting for the next Lucky Sock Dip. So: ready, steady, lucky sock dip!

Variation

The game gets more difficult if one sock is taken off the game after each round and kept in the game box. Now it can happen that a matching sock which no longer is in the game, is searched for.

*all matching
= 1 clothes-peg*

*one pair wrong
= next player gets
clothes-peg*

new round

*3 clothes-pegs
= victory*

幸运袜子

一个骇人的快速搜索游戏，供2-6个儿童玩耍，适合4-99岁

作者： 迈克尔沙赫特
插图： 玛蒂娜 利卡馬
游戏长度： 约10分钟

柜子里有的在喧闹。有的大袜子怪物糊涂起来！
只有有着密切和快速的搜索才可以找到很多对袜子。

配件：

1只袜子怪物
48只袜子（24双）
13套衣服挂钩
1份设置游戏的说明





三个衣服挂钩

怪物袜子，袜子堆

开始信号

在同一时间翻找成对

5对=战胜怪物=完一轮

控制袜子匹配

游戏的目的

谁能够收集大量的对袜子，从而率先收到三个衣服挂钩作为奖励？

准备

准备好袜子怪物。
放所有的袜子入盒中，以及关闭它，动摇它。
因此混合袜子。然后倒入台子中间。
衣服挂钩留在盒中。

如何发挥

无论是谁今天穿了两个匹配的袜子可启动。
各人都穿着匹配的袜子？
那么最大脚的可开始游戏
信号“幸运袜子“。

所有球员同一时间开始在袜堆中翻找袜子。每个人都试图找到尽可能多的配对，并放在他们面前。

当心！袜子看起来很相象。真的确保你找到相匹配的双袜子，是完全一致的。

重要事项：

你只可以用一只手翻找。另一只手放在你的腿上。
你不能取另一名球员前面任何一双袜子！

停止！

只要一个球员找到五双袜子，他们抓给中心的袜子怪物，和停止翻箱倒柜。
谁仍然有袜子在手，让他们放回袜堆。这些袜子不能再对。

你一起检查，抓住袜子怪物的球员是否所有袜子真是匹配的。

如果所有袜子匹配，球员得到一个衣服挂钩奖励。
如果有一个不配对，玩家没有得到任何奖励。

现在每个球员对他们进行计数。
收集最多对球员有衣服挂钩作为奖励。

如果许多球员都有相同数目的袜子，每个得到一件衣服挂钩。

新一轮的开始：

袜子是返回给袜堆。下一轮开始前，你一起临检翻找袜堆。

上一轮的获胜者将返回到怪物中心和呐喊发出信号“，”幸运袜子“！
如果在上一轮中有不止一个得奖者，年龄最大的取怪物。

比赛结束

比赛结束第一个球员已经收集到3个衣服挂钩从而赢得比赛。
如果不止一个球员有3个衣服挂钩，最后，起到决定性的一轮。所有的袜子放回中心。
一旦启动信号，这些球员翻找。
谁找到一个匹配，放置在前面他赢得比赛。

袜子怪物已经在等待下一个幸运袜子。
所以：准备好了，稳定，幸运袜探底“！

游戏变化

本场比赛变得更加困难，如果每一轮后，一个袜子在游戏中取出保存。现在，它可以发生搜索匹配的袜子不再是在游戏中。

所有匹配= 1的衣服挂钩
一对错误=下一个球员得到衣服挂钩

新一轮

三个衣服挂钩=胜利

ソックスモンスター

2人～6人のための探し物レース。対象年齢4歳～9歳。

作者： Michael Schacht
イラスト： Martina Leykamm
所要時間： 約10分

JAPANESE

ソックスモンスターが洋服ダンスの中で大暴れ！ソックスをかき分けてよく似た柄のソックスの中から素早く正しいペアを見つけましょう。

内容物

ソックスモンスター 1匹
くつ下 48足（24種類のペア）
洗濯ばさみ 13個
ルールブック 1冊



洗濯ばさを3つ集める

ソックスモンスターを
真ん中へ
くつ下をテーブルに
広げる

開始の合図

皆で一斉にくつ下の正しいペアを探す

5つのペアを集める＝
ソックスモンスターを
奪う＝
その回はおしまい

くつ下のペアを確認する

ゲームの目的

くつ下のペアをより多く見つけ出し、誰よりも早くで褒美の洗濯ばさを3つ集めましょう。

ゲームの準備

ソックスモンスターをテーブルの中央におきます。くつ下を全てはこの中に入れてフタをし、よく振って混ぜます。くつ下をテーブルに広げ、洗濯ばさは箱の中へ残します。

遊び方

今履いているくつ下の左右が合っている人がゲーム開始の合図をします。左右が合っている人が複数いる場合は、もっとも足が大きい人が「ソックスモンスターが出たぞ！」と言ってゲーム開始の合図をします。

合図と同時に、みんなでいっせいにくつ下の山を探し始めてください。同じ種類のくつ下のペアをできるかぎりたくさん見つけて、自分の前に並べていきましょう。

警告！：どのくつ下もとてもまぎらわしい色をしています。探し出したくつ下が本当に正しい組み合わせになっているか、よく確認してください。

重要なルール：

- ・くつ下を探すときは片方の手しか使ってはいけません。もう片方の手は膝の上に置いてください。
- ・他の人の前に置いてあるくつ下のペアは横取りしてはいけません。

くつ下探しそこまで！

5つのくつ下のペアを自分の前に置き、テーブルの中央からソックスモンスターを取った人が出たら、くつ下探しは終了です。ソックスモンスターを取った人以外は、その時点で手に持っていたつ下をテーブル中央に戻してください。

ソックスモンスターを取った人のくつ下が、本当に正しいペアになっているか皆で確認しましょう。

・もし全てのくつ下が正しいペアになっていたら、その人にご褒美に洗濯ばさみを1つ貰うことができます。

・もし1つでも正しくなくつ下のペアがあったなら、その人にご褒美を貰うことができません。
この場合、他の人はそれぞれ自分が集めたくつ下のペアの数を数え、その中で一番多くペアを集めていた人にご褒美として洗濯ばさみを貰うことができます。もし、一番多くペアを集めていた人が2人以上いた場合は、その全員が洗濯ばさみを貰うことができます。

新しいラウンドを始める：

全てのくつ下をテーブルの山に戻し、次のラウンドのためにみんなをよく混ぜてください。

前のラウンドでソックスモンスターをとった人はそれをテーブルの中央に戻し、「ソックスモンスターが出たぞ！」の合図で次のラウンドを始めてください。

前のラウンドで複数の人が洗濯ばさみを貰っていた場合は、その中で一番年上の人があるラウンドの合図をします。

ゲームの終了

3つ目の洗濯ばさみを貰った人が出たら、その人の勝ちで即座にゲームは終了します。もし複数の人が同時に3つ目の洗濯ばさみを貰った場合は、決勝戦を行いません。

全てのくつ下をテーブル中央に集めてよく混ぜ、開始の合図と同時に決勝戦に残った人だけでペアを探します。決勝戦では1つのペアを見つけてソックスモンスターを取った人が最終的な勝者になります。

ソックスモンスターはいつだって次の挑戦を待っています・

・ ・ ・ せーの！「ソックスモンスターが出たぞ！」

ヴァリエーションルール

ゲームをより難しくするために、回が終わるたびにくつ下を1足取り除いて箱に戻します。

これにより、ゲーム中にペアを作ることが出来にくつ下ができます。

全て正しいペア＝
洗濯ばさみ1つ

間違ったペアがあった＝
次に多いペアをとった人に洗濯ばさみを1つ

新しいラウンド

洗濯ばさみを3つ集める
＝勝ち



Socken zocken



Ein monsterschnelles Suchspiel für 2 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Im Kleiderschrank herrscht ein wildes Durcheinander: Das große Sockenmonster hat kräftig herumgewühlt! Nur wer genau schaut und flink ist, kann viele Paare finden.

Spielinhalt

- 1 Sockenmonster
- 48 Socken (24 Paare)
- 13 Wäscheklammern
- 1 Spielanleitung



3 Wäscheklammern

*Sockenmonster,
Sockenhauten*

Startsignal geben

*alle wühlen
gleichzeitig nach
passenden Socken*

*fünf Sockenpaare =
Monster schnappen =
Suchrunde vorbei*

*Sockenpaare
kontrollieren*

Spielziel

Wer schafft es, besonders viele Paare zu sammeln und so zuerst drei Wäscheklammern zu bekommen?

Spielvorbereitung

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte.

Legt alle Socken in die Schachtel, verschließt sie und schüttelt sie kräftig. So werden die Socken gemischt. Schüttet die Socken dann in die Mitte der Spielfläche. Die Wäscheklammern bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Wer von euch heute zwei passende Socken an den Füßen hat, darf beginnen. Haben tatsächlich mehrere Spieler passende Socken an? Dann beginnt der Spieler mit den größten Füßen und ruft laut das Startsignal: "Socken zocken!"

Nun beginnen alle Spieler gleichzeitig im Sockenhauten herumzuwühlen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele passende Paare zu finden und vor sich abzulegen.

Vorsicht: Die Socken sehen sich sehr ähnlich. Achtet ganz genau darauf, Paare zu finden, die wirklich zusammengehören – also von oben bis unten gleich aussehen.

Wichtig:

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden. Die andere Hand muss auf dem Schoß liegen.
- Ein Sockenpaar, das ein Spieler vor sich abgelegt hat, darf ihm nicht mehr stibitz werden!

Sockenstopp!

Sobald ein Spieler fünf Sockenpaare vor sich liegen hat, schnappt er sich das Sockenmonster in der Tischmitte. Damit endet die Wühlerei.

Wer jetzt noch Socken in der Hand hält, muss sie zurück auf den Sockenhauten fallen lassen. Diese Socken dürfen nicht mehr zum eigenen Vorrat gelegt werden!

Gemeinsam kontrolliert ihr, ob bei dem Spieler, der das Sockenmonster geschnappt hat, auch alle Paare wirklich zusammengehören.

- **Sind alle Paare richtig**, bekommt er eine Wäscheklammer als Belohnung.
- **Wird ein falsches Paar entdeckt**, so bekommt er keine Wäscheklammer.

Jetzt zählen alle anderen Spieler ihre Sockenpaare. Der Spieler, der die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich eine Wäscheklammer als Belohnung.

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sockenpaare gefunden, bekommt jeder dieser Spieler eine Wäscheklammer.

Eine neue Runde beginnt:

Die Socken legt ihr wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam wühlt ihr den Haufen kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

Der Gewinner der vorherigen Runde stellt das Sockenmonster wieder in die Mitte und ruft das Startsignal: „Socken zocken!“ Gab es in der vorherigen Runde mehrere Gewinner, so nimmt der älteste Spieler das Sockenmonster.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler drei Wäscheklammern sammeln konnte und so gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig drei Wäscheklammer gesammelt, so gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde: Alle Socken kommen in die Mitte. Nach dem Startsignal wühlen diese Spieler gleichzeitig. Es gewinnt der Spieler, der das erste passende Sockenpaar vor sich ablegen kann und sich das Sockenmonster aus der Mitte schnappt.

Das große Sockenmonster wartet schon auf das nächste Socken zocken. Also, auf die Socken, fertig, los!

Variante

Schwieriger wird das Spiel, wenn man nach jeder Runde eine Socke aus dem Spiel nimmt und zurück in die Schachtel legt. So kann es sein, dass man nach einem passendem Socken sucht, der gar nicht mehr im Spiel ist.

alle richtig
= 1 Wäscheklammer,

Paare falsch
= nächster Spieler bekommt Wäscheklammer

neue Runde

3 Wäscheklammern
= Sieg

Gleichstand
= Entscheidungsrunde

Rafle de Chaussettes

Un jeu rapide comme un monstre pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée d'une partie : ca. 10 Minuten

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le monstre aux socquettes a tout retourné ! Seul celui qui observa bien et sera rapide pourra trouver le plus possible de paires de socquettes.

Contenu

- 1 monstre
- 48 socquettes (24 paires)
- 13 pinces à linge
- 1 règle du jeu





3 pinces à linge

*monstre,
tas de socquettes*

*donner le signal
du départ*

*tous fouillent en même
temps pour trouver des
paires de socquettes*

*5 paires trouvées =
attraper le monstre =
tour fini*

contrôler les paires

But du jeu

Qui va réussir à récupérer le plus possible de paires de socquettes et aura ainsi trois pinces à linge en récompense ?

Préparatifs

Déposez le monstre au milieu de la table.

Mettez toutes les socquettes dans la boîte, fermez la boîte et secouez-la bien pour mélanger les socquettes. Ensuite, éparpillez les socquettes au milieu de la table. Les pinces à linge restent dans la boîte.

Déroulement de la partie

Celui qui a mis aujourd'hui deux socquettes de la même paire commence. Si plusieurs joueurs ont des socquettes d'une même paire, c'est le joueur qui a les plus grands pieds qui commence. Il donne le signal de départ en disant : « Rafle de socquettes! ».

Tous les joueurs se mettent en même temps à fouiller dans le tas de socquettes. Chaque joueur essaye de trouver le plus possible de paires de socquettes assorties.

Attention : les socquettes se ressemblent toutes à s'y tromper ! Faites donc bien attention à prendre des socquettes qui sont vraiment identiques.

N.B. :

- On ne fouille qu'avec une seule main. L'autre main doit rester sous la table.
- Quand un joueur a posé une paire de socquettes devant lui, on ne peut plus la lui reprendre !

Arrêter la fouille des socquettes!

Dès qu'un joueur a 5 paires assorties, il attrape le monstre et la fouille est terminée.

Celui qui a encore des socquettes dans la main à ce moment-là doit les remettre dans le tas. On n'a pas le droit de les mettre dans sa réserve !

Contrôlez tous ensemble que le joueur qui a attrapé le monstre a des paires de socquettes bien assorties.

- **Si les paires sont toutes correctes**, il reçoit une pince à linge en récompense.
- **Si une paire est mauvaise**, il ne gagne rien !

Ensuite, tous les autres joueurs vérifient et comptent leurs propres paires. Le joueur qui aura pu récupérer le plus grand nombre de paires de socquettes prend une pince à linge en récompense.

Si plusieurs joueurs ont trouvé le même nombre de paires de socquettes, chacun d'eux prendra une pince à linge.

Un autre tour commence :

Remettez les socquettes dans le tas. Mélangez-les toutes ensemble avant de commencer le tour suivant.

Le joueur qui a gagné le tour précédent prend le monstre et donne le signal de départ : « Rafle de socquettes! ».

S'il y a eu plusieurs gagnants au tour précédent, c'est le joueur le plus âgé qui prend le monstre.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur aura pu récupérer en premier trois pincettes à linge: il est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont récupéré en même temps trois pincettes à linge, on jouera encore un tour pour les départager : mettre toutes les socquettes au milieu de la table. Après le signal de départ, ces joueurs fouillent dans le tas tous en même temps. Le gagnant sera celui qui trouvera la première paire de socquettes et attrapera le monstre.

Le monstre attend déjà la prochaine rafle de socquettes: à vos socquettes, prêts, partez !

Variante

Le jeu sera plus difficile si après chaque tour, on enlève une chaussette du jeu pour la mettre dans la réserve. Ainsi, il arrivera que les joueurs cherchent une chaussette qui ne sera plus dans le jeu !

*toutes correctes
= 1 pince à linge,*

mauvaise paire = pas de récompense !

*le plus grand nombre de paires
= 1 pince à linge gagnée*

nouveau tour

*3 pincettes à linge
= partie gagnée,
égalité
= dernier tour décisif*



Pares a mares

Un juego rápido como un monstruo para 2 a 6 jugadores de 4 a 99 años.

Idea: Michael Schacht
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración del juego: 10 minutos aprox

Dentro del armario todo está muy desordenado. ¡El monstruo de los calcetines lo ha enredado todo! Sólo el que observe bien y sea rápido podrá encontrar el máximo de calcetines pares.

Contenido

- 1 monstruo
- 48 calcetines (24 pares)
- 13 pinzas de la ropa
- instrucciones de juego



3 pinzas de ropa

Monstruo,
esparcir calcetines

Dar la señal de salida

todos buscan
pares a la vez

5 pares =
coger monstruo =
fin de la búsqueda

revisar pares

Finalidad del juego

¿Quién será capaz de reunir el máximo de calcetines pares y conseguirá tres pinzas de la ropa como premio?

Preparación

Coloca el monstruo en el centro de la mesa. Pon todos los calcetines dentro de la caja, ciérrala y sacúdela para que se mezclen bien los calcetines. Seguidamente espárcelos en medio de la mesa. Las pinzas de la ropa las dejas dentro de la caja.

Cómo jugar

Quien lleve hoy dos calcetines pares empieza. ¿Sois varios? Pues el jugador con los pies más grandes empieza dando la señal de salida: "A coger calcetines".

Todos los jugadores empiezan a la vez a buscar entre el montón de calcetines. Cada uno intenta encontrar el máximo de pares y los coloca.

¡Atención! ¡Los calcetines se parecen mucho entre ellos!
¡Hay que encontrar los pares realmente iguales!

Importante:

- Sólo puedes buscar entre los calcetines con una sola mano. La otra la tienes que dejar debajo de la mesa.
- Cuando un jugador tiene un par de calcetines delante suyo, ¡otro no se los puede coger!

¡Dejar de buscar calcetines!

En cuanto un jugador tenga cinco pares de calcetines delante suyo, coge rápidamente el monstruo de los calcetines del centro de la mesa y se para la búsqueda. Si alguno tiene calcetines en la mano, debe devolverlos. No puede quedárselos.

Entre todos comprobad que el jugador que tiene el monstruo tenga correctos los pares de calcetines.

- **Si los pares de calcetines son correctos**, el jugador recibe una pinza de la ropa como premio.
- **Si los pares de calcetines no son iguales**, el jugador no recibe ningún premio.

Seguidamente cada jugador cuenta los pares de calcetines que tiene. El jugador que más ha conseguido recibe una pinza como premio.

Si varios jugadores han encontrado el mismo número de pares de calcetines, cada uno recibe una pinza.

Una nueva ronda empieza:

Se devuelven los calcetines al montón. Todos juntos mezcláis bien los calcetines antes de empezar la siguiente ronda.

El ganador de la ronda anterior devuelve el monstruo al centro y da la señal de salida: "¡A coger calcetines!"

Si varios jugadores han ganado, el mayor es el que se queda con el monstruo.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha conseguido tres pinzas y gana la partida.

Si varios jugadores tienen tres pinzas, se juega una última y decisiva ronda. Todos los calcetines se ponen en el centro.

Después de la señal de salida todos los jugadores empiezan a buscar y el primero que consigue un par de calcetines y se los coloca delante suyo gana el juego.

El monstruo está preparado y esperando para la siguiente partida, así que...Preparados, listos "¡A coger calcetines!"

Variación

El juego se complica si en cada ronda se saca un calcetín y se deja en la caja de juego. Así es posible que los jugadores estén buscando un calcetín que no tiene pareja.

*todos correctos
= 1 pinza de ropa*

*pares incorrectos
= 1 pinza de ropa
para el siguiente
jugador*

nueva ronda

3 pinzas = ganador

*empate
= partida desempate*

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇

好奇心に富んだ子供達にニューアイディアを提供する

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys


婴儿玩具


幼児のおもちゃ


Baby & Kleinkind


Jouets premier âge


Bebé y niño pequeño


 **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.

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

 子供達は遊びながら世界を理解します。HABAは好奇心をくすぐるおもちゃやゲーム、ファンタジーに溢れた家具、楽しいアクセサリやギフトによって子供達の成長をサポートしています。HABAは小さな探検家の素晴らしいアイデアを応援しています。

 **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.

 **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!

 **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.



Gifts

礼品

ギフト

Geschenken

Cadeaux

Regalos

Children's jewelry

儿童首饰

子供のジュエリー

Kinderschmuck

Bijoux d'enfants

Joyería infantil



Children's room

儿童房间

子供部屋

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Habitación infantil



HABA[®]

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