

Mali odkrywcy

Erfinder für Kinder
Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Vynálezca pre deti



Niemowlę & Małe dziecko
Baby & Kleinkind
Infant Toys
Bábätká a malé deti



Prezenty
Geschenke
Gifts
Darčeky



Utworu Ball
Kugelbahn
Ball Track
Ball Track



Pokój dziecięcy
Kinderzimmer
Children's room
Detské izby

 **Dzieci poznają świat poprzez zabawę.**
HABA im w tym towarzyszy proponując zabawki wzbudzające ich ciekawość, rozwijające kreatywność i wyobraźnię. Poza tym funkcjonalne meble, ozdoby, prezenty i wiele innych. Wielkie idee dla waszych małych odkrywców!

 **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.

 **Deti spoznávajú svet hrou.**
HABA ich pritom sprevádza hrami a hračkami, ktoré vzbudzujú zvedavosť. Ponúkame nábytok plný fantázie, doplnky pre pohodlie, bižutériu, darčeky a mnoho ďalších vecí. Pretože malí vynálezcovia potrebujú veľké myšlienky.



Jak mysz pod miotłą

Instrukcja gry · Spielanleitung · Instructions · Pravidlá hry

Mucksmäuschenstill · Quiet as a Mouse · Tiho kot miška



HABA®

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

TL 82777 1/13 Art. Nr.: 7152

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2009

Jak mysz pod miotłą

Gra zręcznościowa dla 2-4 cichutkich jak myszki graczy w wieku 5-99 lat.

Pomysł gry: Reinhard Staupe
Ilustracje: Andreas von Frajer
Czas gry: ok. 15 minut

Myszka Maurycy skrada się cichutko do Serowego Pałacu, żeby skubnąć odrobinę królewskiego sera. Musi być cicho jak mysz pod miotłą, żeby nie obudzić śpiących strażników. Ale mysia straż zamontowała sprytne urządzenie alarmowe. Gdy Maurycy wykona swój ruch zbyt energicznie, to zadzwonią dzwonki i strażnicy zatrzymają intruza. Bądźcie więc ostrożni i zachowujcie się cicho jak mysz pod miotłą!

Zawartość gry

- 1 Serowy Pałac (czteroczęściowy)
- 2 dzwonki alarmowe
- 2 kolorowe kostki do gry
- 16 drewnianych pałeczek
- 1 instrukcja gry





wykorzystać
jak najwięcej pałeczek

złożyć Serowy Pałac,
przymocować dzwonki
alarmowe

rozdąć pałeczki
przygotować kostki

rzucić
dwoma kostkami

włożyć pałeczkę w
Serowy Pałac
zgodnie z wynikiem
na kostce

Pomysł gry

Gracze próbują ostrożnie włożyć swoje pałeczki w otwory w Serowym Pałacu. Pozostali gracze muszą wtedy zachowywać się cicho jak mysz pod miotłą, bo gdy gracz wykona swój ruch zbyt energicznie, to zadzwonią dzwonki alarmowe i jego ruch się skończy. Gracz, któremu uda się bezszelestnie wetknąć pałeczkę w Serowy Pałac, może ją tam zostawić. Celem gry jest wykorzystanie jak największej liczby pałeczek.

Przygotowanie do gry

Najpierw złożcie Serowy Pałac tak jak na obrazku: W tym celu połączcie ze sobą cztery części pałacu. Następnie z obu stron Serowego Pałacu przymocujcie po jednym dzwonku alarmowym. Serowy Pałac postawcie na środku stołu.

Tak wygląda gotowy Serowy Pałac:



Drewniane pałeczki rozdzielcie równo między siebie i połóżcie przed sobą. Gdy grają trzy osoby, to jedna pałeczka zostaje niewykorzystana. Wraca ona z powrotem do pudełka. Przygotujcie dwie kolorowe kostki.

Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę może rozpocząć ten z Was, kto najlepiej się skrada. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia w tej kwestii, to grę rozpoczyna najmłodszy gracz i rzuca dwiema kolorowymi kostkami.

Spróbuj bardzo ostrożnie włożyć jedną ze swoich drewnianych pałeczek w Serowy Pałac, ale tak żeby nie zadzwonił alarm. Kolor, które wypadną na kostkach wskażą ci, w które dwa otwory musisz wsunąć pałeczkę.

Przykład:

Szymek wyrzucił kolor czerwony i żółty. Teraz musi wsunąć jedną drewnianą pałeczkę w czerwony i żółty otwór Serowego Pałacu. Sam decyduje, w który otwór najpierw włoży pałeczkę.

Czy podczas twojego ruchu zadzwonił dzwonek alarmowy?

- **Nie?**
To świetnie! Możesz zostawić swoją pałeczkę w Serowym Pałacu.
- **Tak?**
Gdy któryś z pozostałych graczy usłyszy dzwiek dzwonka, to natychmiast woła „Alarm!”. Mysi strażnicy się budzą, a gracz musi wyjąć pałeczkę z Serowego Pałacu i położyć przed sobą.

Teraz szczęścia próbuje kolejny gracz i wykonuje swój ruch.

Ważne zasady gry:

- Gdy gracz wykonuje swój ruch, to w pomieszczeniu musi panować **absolutna cisza**, bo czasami dzwonki alarmowe dzwonią bardzo cicho!
- Wykonując ruch, gracz może używać obu rąk. Może jednak dotykać tylko drewnianej pałeczki, a nie Serowego Pałacu lub dzwonka alarmowego.
- Pozostali gracze nie mogą dotykać stołu, żeby nie wywołać w ten sposób alarmu!
- Jeśli się okaże, że nie ma wolnych otworów w kolorach, które wypadły na kostkach, to znaczy, że gracz ma pecha i w tej rundzie nie może włożyć pałeczki do Serowego Pałacu.
- Jeśli podczas wykonywania ruchu z Serowego Pałacu wypadnie inna pałeczka, to odkłada się ją na bok, a ruch natychmiast się kończy.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy w Serowy Pałac zostanie wetkniętych dwanaście pałeczek. Teraz wszyscy gracze liczą pałeczki leżące przed nimi. Wygrywa gracz, który ma ich najmniej. W przypadku remisu zwycięzców jest kilku.

Gra kończy się również wtedy, gdy któremuś z graczy uda się wetknąć w Serowy Pałac swoją ostatnią pałeczkę. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

brak alarmu = pałeczka
zostaje w Serowym Pałacu

alarm = inny gracz woła
na alarm; pałeczka wraca
do gracza

następny gracz

koniec gry =
12 pałeczek w pałacu;
zwycięzca = gracz z
najmniejszą liczbą pałeczek





POLSKI

Autor



Reinhard Staupe urodził się w 1968 r. w Kassel. W 1995 roku zamienił studia na kierunku pedagogiki wczesnoszkolnej na zawód twórcy gier. Od tamtej pory opublikował prawie 100 gier. Reinhard Staupe mieszka i pracuje w Lüneburger Heide oraz w swoim rodzinnym mieście Kassel. Jak mysz pod miotłą to jego pierwsza gra w HABA.

Ilustrator



Andreas von Frajer urodził się w 1971 r. w Duderstadt i studiował design komunikacji i ilustrację w Wyższej Szkole Designu i Mediów w Hanowerze. Jest twórcą, autorem i ilustratorem wielu popularnych postaci, historyjek i ilustracji, które wykonał dla wydawnictw książek dla dzieci i gier oraz przedsiębiorstw. Obecnie Andreas von Frajer mieszka ze swoją żoną Niną i synami Moritzem i Henrym w Isernhagen.

Mucksmäuschenstill



Ein leises Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 mucksmäuschenstille Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Reinhard Staupe
Illustration: Andreas von Frajer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Leise schleicht Moritz Maus in das Käseschloss, um vom königlichen Käse zu stibitzen. Dabei muss er mucksmäuschenstill sein und darf auf gar keinen Fall die schlafenden Wachen wecken. Doch die Mäusewachen haben eine raffinierte Alarmanlage eingebaut. Sobald Moritz Maus zu forscht, läuten die Glocken und die Wachen halten den Störenfried auf. Also Vorsicht und immer schön mucksmäuschenstill sein!

Spielinhalt

- 1 Käseschloss (vierteilig)
- 2 Alarmglocken
- 2 Farbwürfel
- 16 Holzstäbe
- 1 Spielanleitung



DEUTSCH





DEUTSCH

Käseschloss aufbauen,
Alarmglocken befestigen

die meisten
Holzstäbe verbauen

Spielidee

Die Spieler versuchen, ihre Holzstäbe vorsichtig durch die Löcher des Käseschlusses zu stecken. Die Mitspieler müssen dabei mucksmäuschenstill sein und die Ohren spitzen, denn wenn ein Spieler zu forscht, klingeln die Alarmglocken und der Spielzug ist vorbei. Nur wer einen Holzstab ohne Geräusch in das Käseschloss steckt, darf ihn dort stecken lassen. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Holzstäbe verbaut zu haben.

Spielvorbereitung

Baut zuerst das Käseschloss wie abgebildet zusammen: Steckt dazu die vier Einzelteile ineinander. Danach befestigt ihr an beiden Seiten des Käseschlusses eine Alarmglocke. Stellt das Käseschloss in die Tischmitte.

So sieht das fertig aufgebaute Käseschloss aus:



Holzstäbe verteilen

Würfel bereit

mit beiden
Würfeln würfeln

Holzstab entsprechend
Würfelwurf in Käseschloss
schieben

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten schleichen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit beiden Farbwürfeln.

Versuche einen deiner Holzstäbe ganz vorsichtig durch das Käseschloss zu schieben, ohne dabei eine Alarmglocke zum Klingeln zu bringen. Die gewürfelten Farben zeigen dir, durch welche beiden Löcher du den Holzstab stecken musst.

Beispiel:

Simon würfelt Rot und Gelb. Er muss jetzt einen Holzstab durch ein rotes und gelbes Loch des Käseschlusses stecken. Durch welches Loch er den Holzstab zuerst führt, kann er frei entscheiden.

Klingelt eine Alarmglocke während deines Versuches?

- **Nein?**
Supermäusestark! Du darfst deinen Holzstab im Käseschloss stecken lassen.
- **Ja?**
Hört ein Mitspieler eine Alarmglocke klingeln, ruft er sofort „Alarm!“. Die Mäusewächter sind aufgewacht und der Spieler muss den Holzstab wieder aus dem Käseschloss ziehen und vor sich ablegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht sein Glück.

Wichtige Mucksmäuschenstill-Regeln:

- Während ein Spieler an der Reihe ist, muss **absolute Ruhe** im Raum herrschen, denn die Alarmglocken klingeln manchmal sehr leise!
- Der Spieler darf beide Hände für seinen Versuch benutzen. Dabei darf er aber nur den Holzstab und nicht das Käseschloss oder die Alarmglocken anfassen.
- Kein Mitspieler darf den Tisch berühren und dadurch ein Glockengeräusch verursachen!
- Sollte einmal keine Lochkombination der gewürfelten Farben mehr frei sein, hat der Spieler leider Pech gehabt und kann in dieser Runde keinen Holzstab in das Käseschloss stecken.
- Rutscht während der Aktion eines Spielers ein anderer Holzstab aus dem Käseschloss heraus, wird er aus dem Spiel genommen und der Spielzug ist sofort beendet.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der zwölfte Holzstab im Käseschloss steckt. Jetzt zählt jeder die Holzstäbe, die noch vor ihm liegen. Der Spieler mit den wenigsten Holzstäben gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Spieler es geschafft hat, seinen letzten Holzstab in das Käseschloss zu stecken. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

kein Alarm = Holzstab
bleibt im Käseschloss

Alarm = Mitspieler ruft;
Holzstab zurück zu Spieler

nächster Spieler

Spielende =
12 Holzstäbe im Schloss;
Gewinner = Spieler mit
wenigsten Holzstäben



DEUTSCH

Der Autor



Reinhard Staupe wurde 1968 in Kassel geboren. Im Jahr 1995 tauschte er das Studium der Grundschulpädagogik gegen den Beruf des Spieleerfinders ein. Knapp 100 seiner Spiele wurden seitdem weltweit veröffentlicht. Reinhard Staupe lebt und arbeitet in der Lüneburger Heide sowie in seiner Geburtsstadt Kassel. *Mucksmäuschenstill* ist sein erstes Spiel bei HABA.

Der Illustrator



Andreas von Frajer wurde 1971 in Duderstadt geboren und studierte Kommunikationsdesign & Illustration an der Fachhochschule für Design + Medien in Hannover. Er ist Schöpfer, Autor und Illustrator von vielen liebenswerten Figuren, Geschichten und Bildern, die er für Kinderbuch- und Spielverlage sowie Unternehmen aus der Wirtschaft geschaffen hat. Heute lebt Andreas von Frajer mit seiner Frau Nina und seinen Söhnen Moritz und Henry in Isernhagen.

Quiet as a Mouse

A silent game of skill for 2 - 4 players as quiet as mice, aged 5 - 99.

Author: Reinhard Staupe
Illustrations: Andreas von Frajer
Length of the game: approx. 15 minutes

Morris Mouse sneaks on tiptoes into the cheese castle to steal some royal cheese. He has to try his best to be as quiet as a mouse and under no circumstances wake up the sleeping guardians. The guardians however have installed a sophisticated alarm system. If Morris moves too daringly the bells ring and the guardians can stop the intruder. So watch out and be as quiet as a mouse!

Contents

- 1 cheese castle (in four parts)
- 2 alarm bells
- 2 color dice
- 16 wooden sticks
- Set of game instructions



ENGLISH



Game Idea

The players try to slide the wooden sticks carefully through the holes of the cheese castle. Meanwhile the other players have to be as quiet as mice and keep their ears alert. As soon as a player is too daring the alarm bells ring and their turn is over. Only the player who is able to slide a wooden stick into the cheese castle without causing any ringing may leave it there. The aim of the game is to have inserted the most wooden sticks at the end.

Preparation of the Game

First assemble the cheese castle, as shown, inserting the four individual parts into each other. Then fix an alarm bell on both of the larger sides of the castle. Place the cheese castle in the center of the table.

This is what the cheese castle looks like when fully assembled:



Distribute the wooden sticks in equal parts between the players and place them in front of you. If there are three players one stick will be left over and should be returned to the game box. Get both color dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is best at sneaking around may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls both dice.

Try to slide one of your sticks through the cheese castle without causing an alarm bell to ring. The colors on the dice indicate through which holes you have to slide the sticks.

Example:

Simon rolls red and yellow. He has to slide the stick through a red and a yellow hole in the cheese castle. He is free to choose through which hole of the two colors he first slides the stick.

Does an alarm bell ring during your go?

- **No?**
Great mouse job! As your reward your stick is left in the castle.
- **Yes?**
If a player hears the bell ringing he immediately shouts "Alarm!". The guardian has woken up and the player has to pull his stick out of the castle and place it in front of him again.

Then it's the turn of the next player to try his luck.

Important Quiet Mice Rules:

- When it's the turn of a player there must be **absolute silence** in the room as the alarm bells sometimes ring only very softly.
- The player may use both hands. However, he may only hold the stick and not the castle nor an alarm bell.
- No player may touch the table thereby causing a bell to ring.
- If there is no combination of holes as the colors on the dice left, the player is unlucky and cannot slide any stick into the castle in this round.
- If during a player's turn another stick slides off the castle, that stick is taken out of the game and the player's turn is then immediately over.

End of the Game

The game ends when the twelfth stick is placed in the cheese castle. Each player counts the sticks he still has in front of him. The player with the fewest sticks wins the game. In case of a draw there are various winners.

Also, if a player inserts his last stick into the castle, the game then ends and this player is the winner.

*insert most
wooden sticks*

*assemble cheese castle,
fix alarm bells*

*distribute wooden sticks,
dice ready*

roll both dice

*slide wooden stick
according to colors on
the dice through holes*

*no alarm =
wooden stick stays put*

*alarm =
player shouts,
player takes back stick*

next player

*end of game = 12 wooden
sticks in the castle,
winner = player with
fewest sticks*



ENGLISH

ENGLISH



The Author



Reinhard Staupe was born in 1968 in Kassel. In 1995 he changed from studying pedagogy to becoming a professional game inventor. Since then, nearly 100 of his games have been published.

Reinhard Staupe lives and works both in Lüneburger Heath and his native town Kassel. *Quiet as a Mouse* is his first game for HABA.

The Illustrator



Andreas von Frajer was born in 1971 in Duderstadt. He finished his studies in communication design & illustration at the Media and Design College in Hannover. Andreas von Frajer is the creator, author and illustrator of many adorable characters, stories and pictures which he has brought to life for children books, game publishers and business companies. He lives with his wife Nina and their sons Moritz and Henry in Isernhagen.

Tiho kot miška

Tiha igra za spretne za 2–4 igralce, ki znajo biti tiho kot miška, v starosti 5–99 let.

Ideja igre: Reinhard Staupe
Ilustracije: Andreas von Frajer
Trajanje igre: ca. 15 Minuten

Čisto po tihem se mišek Marko splazi v Sirni grad, da bi si odtrgal koščke kraljevega sira. Pri tem pa mora biti tiho kot miška in nikakor ne sme zbuditi speče straže. Toda mišja straža je namestila prebrisano alarmno napravo: kakor hitro mišek Marko postane preveč predrzen, zazvonijo zvončki in straža tatu lahko ujame. Zato morate vedno biti tiho kot miške!

Vsebina igre

- 1 Sirni grad (iz štirih delov)
- 2 alarmna zvončka
- 2 barvni kocki
- 16 lesenih palčk
- 1 navodilo za igro





razdelite lesene palčke
kocke so pripravljene

vrzite obe kocki

odvisno od vrženih kock v
Sirni grad
vstavite palčko

Ideja igre

Igralci poskušajo svoje lesene palčke previdno vtakniti skozi luknje Sirnega gradu. Pri tem morajo biti vsi igralci tiho kot miške in napeti ušesa, kajti če je kateri od igralcev preveč predrzen, zadonijo alarmni zvončki in ta krog igre je zaključen.

Samo igralec, ki svojo leseno palčko vtakne v Sirni grad brez hrupa, jo tudi sme pustiti tam. Cilj igre je, da vsak igralec poskuša vgraditi največ lesenih palčk.

Priprave na igro

Najprej sestavite Sirni grad, kot je prikazano na sliki: v ta namen vse štiri dele povežite med sabo. Potem na obeh straneh Sirnega gradu pritrdite po en alarmni zvonček. Postavite Sirni grad na sredino mize.

Dokončno postavljeni Sirni grad zgleđa tako:



Lesene palčke v enakem številu razdelite med igralce, vsak naj jih položi predse. Pri treh igralcih ena lesena palčka ostane neuporabljena. Dajte jo nazaj v škatlo. Obe barvni kocki imejte pripravljene.

Potek igre

Igra poteka v krogu v smeri urnega kazalca. Kdor se lahko najboljše plazi, sme začeti. Če se ne morete zediniti, kdo je najboljši pri plazenju, začne najmlajši igralec, ki vrže obe barvni kocki.

Vsak naj poskusi eno od svojih lesenih palčk zelo previdno potisniti skozi Sirni grad, ne da bi pri tem povzročil zvončkanje alarmnih zvončkov. Barve vrženih kock ti pokažejo, skozi kateri dve luknji moraš vtakniti svojo palčko.



Primer:

Simon vrže rdečo in rumeno. Sedaj mora eno od svojih lesenih palčk vtakniti skozi rdečo in rumeno luknjo Sirnega gradu. S katero luknjo bo začel, lahko odloči sam.

Ali je med tvojim poskusom zadonel alarmni zvonček?

- **Ne?**
Supermišjekrasno! Svojo leseno palčko smeš pustiti zataknjeno v Sirnem gradu.
- **Da?**
Če kateri od soigralcev zasliši zvončkanje alarmnega zvončka, naj takoj zakliče »Alarm!«
Mišji čuvaji so se zbudili in igralec mora leseno palčko spet povleči iz Sirnega gradu in jo odložiti predse.

Potem je na vrsti naslednji igralec, ki preskuša svojo srečo.

Pomembna pravila za igro Tiho kot miška:

- Kadar je kateri od igralcev na vrsti, mora v prostoru vladati **absolutna tišina**, kajti alarmni zvončki včasih zadonijo zelo po tihem!
- Igralci lahko pri svojem poskusu vstavljanja palčke uporabijo obe roki. Pri tem pa se smejo dotakniti samo palčk, ne pa tudi Sirnega gradu ali alarmnih zvončkov.
- Mize se ne sme dotikati nobeden od soigralcev, da tako ne more sprožiti alarmnih zvončkov!
- Če kdaj kombinacija barv, ki ju je igralec vrgel s kockami, ni prosta, je na žalost imel smolo in v tem krogu v Sirni grad ne more vtakniti nobene palčke.
- Če med vstavljanjem igralcu iz Sirnega gradu ven pade katera od drugih lesenih palčk, ne more več sodelovati v igri in ta krog igre se takoj konča.

Konec igre

Igra se konča, ko v Sirnem gradu tiči dvanajsta lesena palčka. Zdaj mora vsak igralec prešteti palčke, ki so še pred njim. Igralec z najmanj lesenimi palčkami pred sabo je v igri zmagal.

V primeru enakega števila palčk ima igra več zmagovalcev. Igra pa se konča tudi, ko kateremu od igralcev uspe v grad vtakniti svojo zadnjo leseno palčko. Ta igralec je zmagovalec igre.

če ni alarma = palčka
ostane v Sirnem gradu

alarm = soigralec vzklikne
palčka se vrne igralcu

naslednji igralec



konec igre =
12 palčk v gradu;
zmagovalec = igralec z
najmanj palčkami

Avtor



Reinhard Staupe je rojen leta 1968 v Kasslu. Leta 1995 je študij osnovnošolske pedagogike zamenjal za poklic izumitelja iger. Od takrat je bilo objavljeno okrog 100 njegovih iger po vsem svetu. Reinhard Staupe živi in dela v Lüneburger Heide, pa tudi v svojem rojstnem kraju Kasslu. *Tiho kot miška* je njegova prva igra za založbo HABA.

Ilustrator



Andreas von Frajer je rojen leta 1971 v Duderstadtu in je študiral komunikacije & ilustracijo na visoki šoli za oblikovanje + medije v Hannovru. Je ustvarjalec, avtor in ilustrator mnogih ljubkih figuric, zgodb in slik, ki jih je izdelal za založbe otroških knjig, iger in druga podjetja. Andreas von Frajer živi s svojo ženo Nino in svojima sinovoma Moritz in Henry v Isernhagenu.

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 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.

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.

Drogi dzieci, drodzy rodzice!

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry HABA się zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem! Na stronie www.haba.de/Ersatzteile można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.

Milé děti, milí rodiče,

po veselé partičce hry jste zjistili, že v této hře HABA najednou chybí část herního materiálu a nemůžete jej najít. Nevadí! Na stránkách www.haba.de/Ersatzteile se můžete informovat, zda je chybějící díl ještě k dostání.

Milé deti, milí rodičia,

po veselej partičke hry ste zistili, že odrazu chýba nejaká časť herného materiálu k tejto HABA hre a neviete ho nikde nájsť. Žiadny problém! Na internetovej stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete informovať, či existuje možnosť dodania tohto komponentu.

Dragi otocri, dragi starši,

Po zabavnem igralnem krogu nenadoma tej HABA-igri zmanjka en kos igralnega materiala. In ga ni mogoče nikjer več najti. Noben problem! Pod www.haba.de/Ersatzteile Lahko povprašate ali je del še dobavljiv.

Dragi părinți, dragi copii,

După o rundă distractivă, din acest joc HABA lipsește dintr-o dată o piesă a materialului de joc și nu poate fi găsită nicăieri. Nicio problemă! La pagina de internet www.haba.de/Ersatzteile aveți posibilitatea să întrebați, dacă piesa mai poate fi livrată.

