



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



Tim Rogasch

# Auf die Krone

Hoch lebe der Schätzkönig!



Long Live the Crown · Vive la couronne !  
Eed op de kroon · A por la corona · Per la corona

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019

# Auf die Krone

Ein schwungvolles Bluff- und Schätzspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

**Autor:** Tim Rogasch  
**Illustration:** Gus Batts  
**Redaktion:** Tim Rogasch  
**Spieldauer:** 5 - 10 Minuten

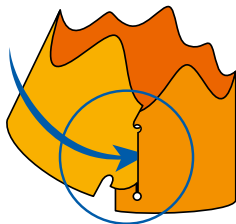
Das Königreich braucht ein neues Oberhaupt! Doch wer erweist sich als würdig, die Krone zu tragen? Erhebt eure Schwerter, schwört auf die Krone und schätzt, wer dem Königshaus treu ergeben ist. Wer richtig rät und die nötigen Edelsteine sammelt, gewinnt. Hoch lebe der Schätzkönig!

## Spielinhalt

15 Edelsteine in 5 verschiedenen Farben (je 3 pro Farbe), 1 Beutel, 1 Krone, 4 Schwerter, 6 Schildplättchen, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Füllt den Beutel mit den Edelsteinen und legt ihn in greifbare Nähe. Jeder Spieler wählt ein Schwert und nimmt es in die Hand. Steckt die Krone zusammen und stellt sie in die Tischmitte.



Je nach Spieleranzahl legt ihr folgende Schildplättchen verdeckt in die Krone hinein: **Bei 2 Spielern** die Schildplättchen mit den Zahlen 0 bis 2, **bei 3 Spielern** die mit den Zahlen 0 bis 3 und **bei 4 Spielern** die mit den Zahlen 0 bis 4. Das Schildplättchen mit dem Stern wird nur in der fortgeschrittenen Variante benötigt.

Überzählige Schildplättchen und Schwerter kommen zurück in die Schachtel.



Spielaufbau für 4 Spieler

## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der sein Schwert am höchsten strecken kann, beginnt. Mische die verdeckten Schildplättchen und ziehe zwei davon. Schau sie im Geheimen an und lege sie verdeckt vor dir ab. (**Bei zwei Spielern:** Es wird nur ein Schildplättchen gezogen.)

**Alle Spieler** heben nun ihr Schwert in die Höhe. Du sagst laut das Startkommando:

„**Auf --- die --- Kro --- ne!**“ Dabei schwingen alle ihr Schwert vor sich hin und her.

Auf der vierten und letzten Silbe „--- ne“ entscheidet jetzt jeder für sich und zeitgleich, ob er mit seinem Schwert auf die Krone zeigt oder es in die Höhe streckt.

**Wichtiger Ritterkodex:** Es ist kein Zögern erlaubt und niemand darf sich neu entscheiden. Die erste Wahl zählt immer!

Nachdem sich jeder Spieler entschieden und sein Schwert entsprechend platziert hat, werden die vorher gezogenen Schildplättchen aufgedeckt.

### Wie viele Schwerter zeigen auf die Krone? Zeigt eines der Plättchen die entsprechende Zahl?

- **Ja?**

Prima! **Ohne hineinzusehen**, darfst du einen Edelstein aus dem Beutel ziehen und vor dir ablegen.

- **Nein?**

Schade! Du darfst dir keinen Edelstein nehmen.



**Beispiel:** Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, wohin ihr Schwert zeigt, dreht Artur seine gewählten Schildplättchen um. Sie zeigen die Ziffern 2 und 3. Weil zwei Schwerter auf die Krone zeigen, darf er einen Edelstein aus dem Beutel ziehen.

Danach legst du die beiden Schildplättchen wieder verdeckt zurück in die Krone. Anschließend startet dein linker Mitspieler eine neue Runde.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 2 gleichfarbige oder 4 verschiedenfarbige Edelsteine gesammelt hat. Herzlichen Glückwunsch! Du wirst das neue Oberhaupt des Königreichs und darfst dir die Krone aufsetzen.

## Fortgeschrittene Variante für 3 und 4 Spieler:

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Zusätzlich wird das Schildplättchen mit dem Stern in das Spiel genommen.



- Der aktive Spieler **wählt** in seinem Zug gezielt 2 Schildplättchen geheim aus. Er wählt also jetzt die Zahlen der Schildplättchen selbst aus, anstatt sie zufällig zu ziehen.

### Das Schildplättchen mit dem Stern:

Der Spieler darf anstatt zwei Zahlen auch nur eine Zahl und den Stern wählen. Ist sein Tipp mit nur dieser einen Zahl richtig, darf er sich **zwei** Edelsteine nehmen.

– Für die HABA-Ritter der orangefarbenen Tafelrunde –

# Long Live the crown



A lively bluffing and guessing game for 2 to 4 players ages 6 years and up.

**Game Designer:** Tim Rogasch  
**Illustrator:** Gus Batts  
**Editorial staff:** Tim Rogasch  
**Playtime:** 5 - 10 minutes

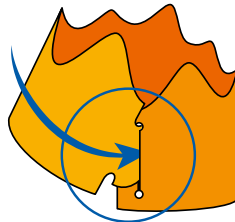
The kingdom needs a new ruler! But who will prove themselves worthy of wearing the crown? Raise your swords, swear on the crown, and guess who is loyal to the royal family. The player who guesses correctly and collects the needed gemstones, wins the game. Long live the treasure king!

## Contents

15 gemstones in 5 different colors (3 of each color), 1 pouch, 1 crown, 4 swords, 6 shield tiles, 1 rulebook

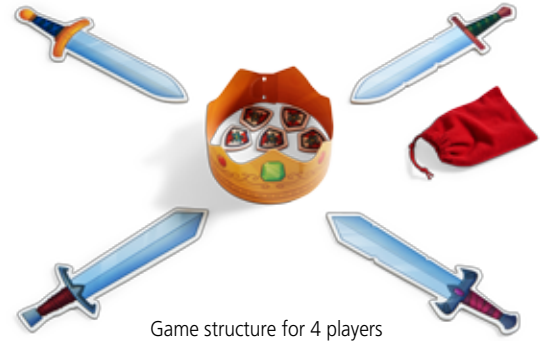
## Preparation

Put the gemstones in the pouch, and keep it nearby. Each player selects a sword and holds it in their hand. Put the crown together and place it in the center of the table.



Depending on the number of players, place the following shield tiles in the crown face-down: **With 2 players**, the shield tiles numbered 0 to 2, **with 3 players** those numbered 0 to 3 and **with 4 players** those numbered 0 to 4. The shield tiles with the star are only needed in the more advanced variation.

Place extra shield tiles and swords back into the box.



Game structure for 4 players

## How to Play

Play in a clockwise direction. The player who can reach up highest with their sword begins. Shuffle the face-down shield tiles and draw two. Look at them without letting the other players see, then place them face-down in front of you. (**With two players:** Draw only one shield tile.)

**All players** now hold their swords up. Then loudly say the starting start command:

**“Long --- live --- the --- crown!”** as everyone waves their sword around in front of them.

On the fourth and last word **“--- crown”**, everyone decides for themselves, and at the same time, whether they will point their sword at the crown or up into the air.

**Important knight's code:** No hesitation is allowed, and nobody can change their mind. The first decision counts!

Once each player has decided, and placed their sword appropriately, the previously drawn shield tiles are turned over.

**How many swords are pointing to the crown? Does one of your tiles show the correct number?**

• **Yes?**

Great! Without looking in, take a random gemstone out of the pouch and place it in front of you.

• **No?**

Too bad! You can't take a gemstone.



**Example:** Once all players have decided where their sword points, Artur turns over the shield tiles he drew. They show the numbers 2 and 3. Because two swords are pointing at the crown, he can take a gemstone out of the pouch.

Then both shield tiles are placed back in the crown face-down. The player to your left then starts a new round.

## End of the Game

The game ends when one player has collected 2 gemstones of the same color or 4 in different colors. Congratulations! You become the new ruler of the kingdom and may wear the crown.

## Advanced variant for 3 and 4 players:

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- The shield tile with the star is also added to the game.



- The active player secretly **selects** 2 shield tiles when it is their turn. In other words, they choose the numbers on the shield tiles themselves, instead of it being random.

### The shield tile with the star:

Instead of taking two tiles with numbers, the player takes only one number and the star. If their guess with this number is correct, they are allowed to take **two** gemstones.

– For the HABA knights of the Yellow round table –

# Vive la couronne !

Un amusant jeu de bluff et de pari pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

**Auteur :** Tim Rogasch  
**Illustrateur :** Gus Batts  
**Rédaction :** Tim Rogasch  
**Durée de la partie :** 5 - 10 minutes

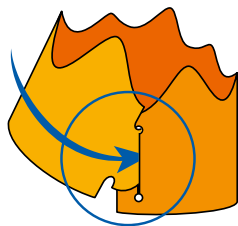
Le royaume est en quête d'un nouveau souverain ! Mais qui sera digne de porter la couronne ? Brandissez vos épées, prêtez allégeance à la couronne et devinez qui est resté fidèle à la dynastie royale. Pour devenir roi et gagner la partie, il faudra parier habilement et réunir le plus de joyaux. Longue vie au roi des paris !

## Contenu du jeu

15 joyaux de 5 couleurs différentes (3 de chaque couleur), 1 bourse, 1 couronne, 4 épées en carton épais, 6 tuiles recto « bouclier »/ verso « chiffre », 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Remplissez la bourse avec les joyaux et mettez-la à portée de main. Chaque joueur choisit une épée et la tient en main. Assemblez la couronne et posez-la au milieu de la table.



Placez les tuiles « bouclier », faces cachées, à l'intérieur de la couronne suivant le nombre de joueurs : **pour 2 joueurs** : les tuiles « bouclier » portant les chiffres 0 à 2 ; **pour 3 joueurs** : les chiffres 0 à 3 ; **pour 4 joueurs** : les chiffres 0 à 4. La tuile « bouclier » à étoile ne sert que dans la variante pour joueurs avancés.

Rangez dans la boîte les tuiles « bouclier » et les épées dont vous ne vous servez pas.



Préparation de la partie pour 4 joueurs

## Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui brandit son épée le plus haut commence. Mélange les tuiles « bouclier » faces cachées et tires-en deux. Regarde-les sans les montrer aux autres et pose-les faces cachées devant toi. (**Pour deux joueurs** : on ne tire qu'une tuile « bouclier ».)

**Tous les joueurs** brandissent à présent leur épée.

Le joueur dont c'est le tour lance à voix haute le signal de départ : « **vive-la-cou-ronne !** » pendant que tous les joueurs font tourner leur épée dans les airs.

En annonçant la fin du mot couronne (« **ronne** »), tout le monde choisit en même temps et sans se concerter de diriger son épée vers la couronne ou de la garder levée.

**Code sacré des chevaliers :**

Il est interdit d'hésiter et personne ne peut changer d'avis.  
Le premier choix est toujours celui qui compte !

Lorsque tous les joueurs ont placé leur épée, le joueur dont c'est le tour retourne les tuiles « bouclier » précédemment tirées.

**Combien d'épées pointent vers la couronne ? Est-ce qu'une des tuiles « bouclier » indique le chiffre correspondant au nombre d'épées pointées vers la couronne ?**

- **Oui ?**

Formidable ! Il peut prendre un joyau dans la bourse sans regarder à l'intérieur et le poser devant lui.

- **Non ?**

Dommage ! Il ne peut prendre aucun joyau.



**Exemple :** une fois que tous les joueurs ont choisi où diriger leur épée, Arthur retourne les tuiles « bouclier » qu'il avait tirées. Elles portent les chiffres 2 et 3. Comme deux épées sont dirigées vers la couronne, il peut prendre un joyau dans la bourse.

Le joueur replace ensuite les deux tuiles « bouclier » faces cachées au milieu de la couronne. C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche de commencer une nouvelle manche.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a réuni 2 joyaux de la même couleur ou 4 joyaux de couleurs différentes. Félicitations ! Tu es le nouveau souverain du royaume et tu peux porter la couronne.

## Variante avancée pour 3 et 4 joueurs :

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Dans cette variante, on utilise aussi la tuile « bouclier » à étoile.



- Le joueur dont c'est le tour **choisit** 2 tuiles « bouclier » bien précises, sans les montrer aux autres. Il sélectionne donc lui-même les chiffres des tuiles « bouclier » au lieu de s'en remettre au hasard.

### La tuile « bouclier » à étoile :

Au lieu de choisir deux chiffres, le joueur peut aussi choisir un chiffre et l'étoile. S'il a visé juste avec ce seul chiffre, il prend **deux** joyaux. Cela augmente encore le niveau de difficulté !

– Pour les chevaliers HABA de la table ronde orange –

# Eed op de kroon



Een vurig bluf- en inschattingsspel voor 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar.

**Auteur:** Tim Rogasch  
**Illustraties:** Gus Batts  
**Redactie:** Tim Rogasch  
**Duur van het spel:** 5 - 10 minuten

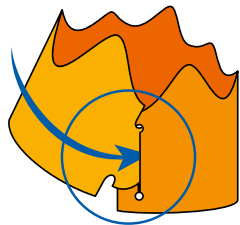
Het koninkrijk heeft een nieuwe aanvoerder nodig! Maar wie blijkt waardig genoeg om de kroon te dragen? Hef jullie zwaarden, leg een eed af op de kroon en beoordeel wie het koningshuis trouw is. Wie juist raadt en de nodige edelstenen verzamelt, wint het spel. Leve de schattenkoning!

## Spelinhoud

15 edelstenen in 5 verschillende kleuren (telkens 3 per kleur),  
1 zakje, 1 kroon, 4 zwaarden, 6 schildkaartjes, 1 handleiding

## Spelvoorbereiding

Vul het zakje met de edelstenen en hou het bij de hand. Elke speler kiest een zwaard en neemt het vast. Maak de kroon en leg deze in het midden van de tafel.



Afhankelijk van het aantal spelers leggen jullie de volgende schildkaartjes verdekt in de kroon: **bij 2 spelers** de schildkaartjes met de cijfers 0 tot 2, **bij 3 spelers** die met de cijfers 0 tot 3 en **bij 4 spelers** die met de cijfers 0 tot 4. Het schildkaartje met de ster is alleen in de variant voor gevorderden nodig.

Overtollige schildkaartjes en zwaarden leg je weer in de doos.



spelopbouw 4 spelers

## Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die zijn zwaard het hoogst in de lucht kan steken, mag beginnen. Meng de verdekte schildkaartjes in de kroon en neem er twee van. Bekijk ze in het geheim en leg ze verdekt voor je.

**(Bij twee spelers:** neem maar één schildkaartje.)

**Alle spelers** heffen nu hun zwaard. Ze roepen hard het startcommando:

**“Eed --- op --- de --- kroon!”** Ondertussen zwaaien ze hun zwaard heen en weer.

Bij het vierde en laatste woord **“--- kroon”** beslist ieder voor zich, maar allemaal tegelijk of hij met zijn zwaard naar de kroon wijst of het in de lucht steekt.



### Belangrijke ridderregel:

van aarzelen mag geen sprake zijn en niemand mag zijn beslissing veranderen. De eerste keuze geldt altijd!

Als elke speler beslist heeft en zijn zwaard geplaatst, worden de voordien genomen schildkaartjes omgedraaid.

### Hoeveel zwaarden wijzen naar de kroon? Staat op een van de kaartjes het overeenkomstige aantal?

- **Ja?**  
Prima! Zonder te kijken mag je een edelsteen uit het zakje nemen en voor je leggen.
- **Nee?**  
Jammer! Je mag geen edelsteen nemen.



**Voorbeeld:** Als alle spelers beslist hebben naar waar hun zwaard wijst, draait Artur de gekozen schildkaartjes om. Hierop staan de cijfers 2 en 3. Omdat er twee zwaarden naar de kroon wijzen, mag hij een edelsteen uit het zakje nemen.

Daarna leg je beide schildkaartjes weer verdeckt terug in de kroon. Vervolgens begint de speler links van jou een nieuwe ronde.

### Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler 2 edelstenen van dezelfde kleur of 4 edelstenen van een verschillende kleur heeft verzameld. Gefeliciteerd! Jij wordt de nieuwe aanvoerder van het koninkrijk en mag de kroon op je hoofd zetten.

### Variant voor 3 en 4 gevorderde spelers:

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je gebruikt ook het schildkaartje met de ster bij het spel.



- De actieve speler **kies**t tijdens zijn beurt in het geheim doelgericht 2 schildkaartjes. Hij kiest de cijfers op de schildkaartjes dus zelf in plaats van deze toevallig te nemen.

### Het schildkaartje met de ster:

In plaats van twee cijfers mag de speler ook maar één cijfer en de ster kiezen. Als hij juist raadt, hoewel hij slechts één cijfer heeft, mag hij **twee** edelstenen nemen.

– Voor HABA-ridders van de oranje Tafelronde –

# A por la corona



Un dinámico juego de carcajadas y tesoros para 2 -4 jugadores/as a partir de 6 años.

**Autor:** Tim Rogasch  
**Ilustrador:** Gus Batts  
**Redacción:** Tim Rogasch  
**Duración del juego:** 5 - 10 minutos

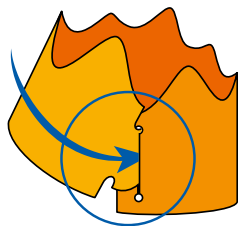
El reino necesita un nuevo monarca pero, ¿quién demostrará ser merecedor de la corona? Levantad vuestras espadas, jurad por la corona e intuid quién mostrará lealtad a la casa del rey. Ganará quien acierte y consiga acumular las piedras necesarias. ¡Larga vida al rey!

## Contenido del juego

15 piedras preciosas en 5 colores diferentes (3 piedras de cada color), 1 bolsa, 1 corona, 4 espadas, 6 escudos y las instrucciones del juego

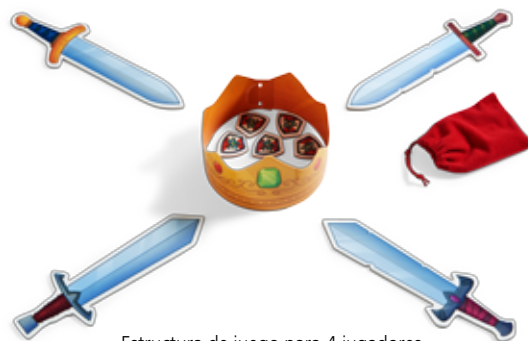
## Preparación del juego

Introducíd las piedras preciosas en la bolsa y dejadla a vuestro alcance. Cada jugadores/as elige una espada y la sostiene en la mano. Formad la corona y colocadla en el centro de la mesa.



En función del número de jugadores/as, colocáis los siguientes escudos boca abajo dentro de la corona: **con 2 jugadores/as**, coged los escudos con los números del 0 al 2; **con 3 jugadores/as**, los escudos con los números del 0 al 3 y **con 4 jugadores/as**, los escudos con los números del 0 al 4. El escudo con estrella solo será necesario en la variante para expertos/as.

Los escudos y las espadas sobrantes se devuelven a la caja.



Estructura de juego para 4 jugadores

## Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien levante su espada más alto. Mezcla los escudos boca abajo y coge dos. Míralos en secreto y sitúalos delante de ti boca abajo. **(Con dos jugadores/as:** Solo se cogerá un escudo).

**Todos los jugadores/as** alzan sus espadas. Das la señal de salida en voz alta:

«**¡A por... la... co-ro-na...!**» Al tiempo que todos los jugadores/as comienzan a mover sus espadas de un lado a otro.

Al oír la última sílaba: «**na**», cada uno de los jugadores/as decide si señala con su espada a la corona o la alza hacia arriba.

**Código de caballero:** no se permiten los titubeos y nadie podrá cambiar de opinión. La primera elección es la que cuenta.

Cuando los jugadores/as hayan tomado sus decisiones y hayan colocado sus espadas como corresponda, se destapan los escudos elegidos previamente.

**¿Cuántas espadas señalan hacia la corona? ¿Muestra alguno de los escudos este número?**

- **¿Sí?**  
¡Genial! Sin mirar, coges una piedra preciosa de la bolsa y la colocas delante de ti.
- **¿No?**  
¡Qué lástima! No puedes coger ninguna piedra.



**Ejemplo:** Cuando los jugadores han decidido hacia dónde dirigir sus espadas, Arturo da la vuelta a los escudos. Los escudos muestran los números 2 y 3, y puesto que hay dos espadas señalando la corona, Arturo puede coger una piedra de la bolsa.

Seguidamente, vuelves a colocar los dos escudos boca abajo en la corona. A continuación, la persona de tu izquierda comienza una nueva ronda.

## Finalización del juego

El juego termina cuando alguien haya conseguido reunir 2 piedras del mismo color o 4 piedras de diferentes colores. ¡Felicidades! Te proclamas monarca del reino y puedes llevar la corona.

## Variante para expertos; 3 o 4 jugadores/as:

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Se jugará incluyendo la ficha de escudo con estrella.



- El jugador/a a quien al que le toque elige 2 escudos en secreto. Es decir, ahora, elige los números que desea, en lugar de extraerlos aleatoriamente.

### La ficha con estrella:

En lugar de elegir dos escudos con número, puedes decidir elegir un solo escudo con número y el escudo con estrella. De esta manera, si aciertas podrás coger **dos** piedras preciosas.

– Para los caballeros HABA de la mesa redonda amarilla –

## Per la corona



Un vivace gioco di bluff e intuizioni, per 2-4 giocatori a partire da 6 anni.

**Autore:** Tim Rogasch  
**Illustrazioni:** Gus Batts  
**Testo:** Tim Rogasch  
**Durata del gioco:** 5 - 10 minuti

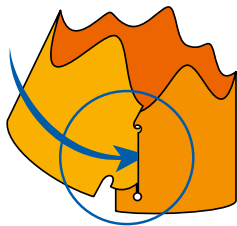
Il regno ha bisogno di un nuovo sovrano! Ma chi sarà degno di portare la corona? Levate le spade, giurate sulla corona e indovinate chi è fedele alla casa reale. Vince il gioco chi prevede il numero di spade puntate verso la corona e raccoglie le pietre preziose necessarie. Viva il re delle intuizioni!

### Dotazione del gioco:

15 pietre preziose in 5 colori diversi (3 per colore), 1 sacchetto, 1 corona, 4 spade, 6 dischetti scudo, 1 istruzioni di gioco

### Preparazione del gioco

Mettete le pietre preziose nel sacchetto e tenetelo a portata di mano. Ciascun giocatore prenda una spada a piacere. Componete la corona e mettetela al centro del tavolo.



A seconda del numero di giocatori, sistemate dentro la corona i seguenti dischetti scudo coperti: **se giocate in 2**, usate i dischetti scudo con i numeri da 0 a 2, **se giocate in 3**, i dischetti con i numeri da 0 a 3 e **se giocate in 4**, i dischetti con i numeri da 0 a 4. Il dischetto scudo con la stella viene usato solo nella variante per esperti.

I dischetti scudo e le spade rimanenti vanno riposti nella scatola.



composizione del gioco con 4 giocatori

### Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che leva la spada più in alto. Mescola bene i dischetti scudo coperti e pescane due. Osservali senza farli vedere agli altri e sistemali coperti davanti a te. (**Se giocate in due** pescate un solo dischetto scudo). **Tutti i giocatori** levano ora la spada in aria. Annuncia ad alta voce il comando di via: **“Per --- la --- co --- ro --- na!”** Mentre sillabi la frase, tutti gli altri devono muovere la spada avanti e indietro.

Alla quinta e ultima sillaba (**“--- na”**), contemporaneamente agli altri, ognuno dei giocatori deve puntare la spada verso la corona o levarla in aria.

**Regole fondamentali dei cavalieri:** non è ammesso tentennare né cambiare idea. Conta sempre la decisione iniziale!

Dopo che ogni giocatore ha preso una decisione e posizionato di conseguenza la spada, vengono scoperti i dischetti scudo pescati in precedenza.

**Quante spade sono puntate verso la corona? Su uno dei dischetti è raffigurato lo stesso numero?**

• **Sì?**

Ottimo! Pesca, senza sbirciare, una pietra preziosa dal sacchetto e mettila davanti a te.

• **No?**

Peccato! Non puoi prendere nessuna pietra preziosa.



**Esempio:** dopo che tutti i giocatori hanno deciso in che direzione puntare la spada, Arturo scopre i dischetti scudo che ha pescato. I dischetti raffigurano i numeri 2 e 3. Dato che le spade puntate verso la corona sono due, può prendere una pietra preziosa dal sacchetto.

Rimetti poi i due dischetti scudo coperti nella corona. Tocca quindi al giocatore alla tua sinistra.

## Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore ha raccolto 2 pietre preziose dello stesso colore o 4 di colori diversi. Complimenti! Vieni proclamato nuovo sovrano del regno e puoi indossare la corona.

## Variante per esperti, per 3-4 giocatori:

Le regole del gioco di base rimangono invariate, tranne che per quanto segue:

- Per giocare utilizzate anche il dischetto scudo con la stella.



- Il giocatore di turno **sceglie** 2 dischetti scudo senza mostrarli agli altri. Ciò significa che, invece di pescare dei dischetti scudo a caso, li sceglie lui.

### Il dischetto scudo con la stella:

Il giocatore può anche scegliere, invece di due numeri, un numero e la stella. Se, con questo solo numero, indovina il numero di spade puntate verso la corona, potrà prendere **due** pietre preziose.

– Per i cavalieri HABA della tavola rotonda arancione –

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

nach einer lustigen Spielrunde 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 y niñas, queridas familias:**

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.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



It's  
playtime!



Art. Nr.: 305243 TL A105998 1/19



**WARNING:  
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA®**

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