



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

Dragon Diego Dart



恐龙送戈向前冲！ • ドラゴン・ディエゴ・Diego Drachenzahn
Diego Dent de dragon

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

Dragon Diego Dart

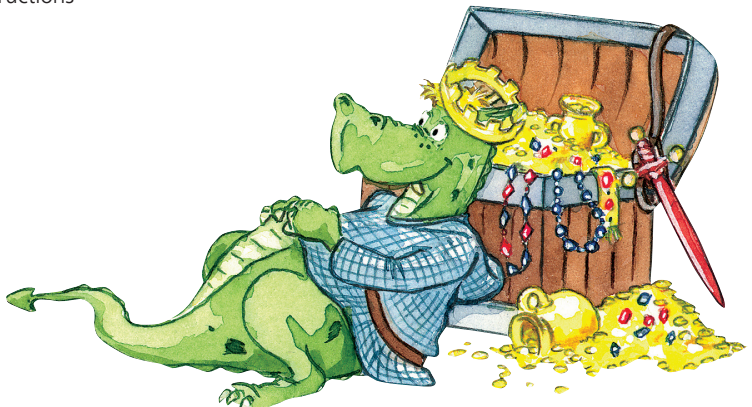
A fiery game of skill and bluff for 2 - 4 players age 5 - 99.

Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Peter Nishitani
Length of the game: approx. 15 minutes

Dragon Diego Dart is quite a trouble maker. His fiery breath has already set more than one shrub in flames! Oops! This year, of all years, he missed the target of the fire spitting competition by so much that he set Uncle Drooge's hat on fire. However, Diego's rivals are by no means better marksmen and also miss the target more than once. Who will win this race of the fiery dragon competition?

Contents

- Dragons stadium
(lower part of the game box with game board and counting strip)
- 4 dragons
- 3 fire balls
- 24 cards (six cards of each different color)
- 24 little tiles
- Set of game instructions



score the most points

dragon stadium in the center of the table,
each player: six cards of one color and one dragon (on counting strip)

pile tiles face-down,
get fire balls ready

Dragon Diego Dart:
secretly draws tile and
rolls three fire balls

other players:
guess and place
card face-down

Game Idea

In each round a different player takes on the role of Dragon Diego Dart. He secretly draws a little tile showing one of the six target squares in the dragon stadium. Diego now tries to hit this square rolling the three fire balls towards it. Then the other players guess which square he was supposed to hit. Being good at rolling, as well as being good at guessing, will score the most points. The aim of the game is to move one's dragon the furthest on the counting strip, thus winning the game.

Preparation of the Game

Place the dragon stadium in the center of the table.

Each player takes six cards of one color and the corresponding dragon. Fix the dragon to the edge of the game board on the flying dragon (=first square of the counting strip).



Shuffle and pile the 24 tiles face-down.
Get the three fire balls ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has caressed a dragon most recently may start. No-one? Really! Not one of you has ever caressed a dragon? Then the oldest player starts and is Dragon Diego Dart.

Diego places the dragon stadium in front of him and then a fire ball in each of the three holes. Then he draws a tile from the pile and secretly looks at it. The tile shows into which compartment of the stadium Diego should roll the three balls. Diego now nudges the balls one by one trying to hit this compartment.

When he has finished, the other players guess which compartment Diego was supposed to hit. They choose from their cards the one with the corresponding picture and place it face-down in front of them.



Then everybody turns over their cards at the same time, Diego as well. Now you compare your cards and score:

- **Dragon Diego Dart:**
For each fire ball that landed in the right compartment Diego can move his dragon one square further on the counting strip.
- **The other players:**
Each player who guessed correctly can also move his dragon one square

New Round

Dragon Diego Dart places the used tile in the bottom part of the game box and the players take back their cards. The next player in a clockwise direction now becomes Dragon Diego Dart and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as each player has been Dragon Diego Dart three times. Whoever has moved his dragon furthest on the counting strip, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

scoring:

Diego:
one point for each ball in the right compartment

other players:
one point for correct guess

next player =
Dragon Diego Dart

end of the game =
each player has been
Diego three times
most points = winner

恐龙迭戈向前冲！

一款适合2-4名5-99岁的玩家玩的火爆竞赛游戏

作者： Manfred Ludwig

绘图： Peter Braun

游戏时间：大约15分钟

恐龙迭戈真是喜欢捣乱啊，他的嘴巴里已经喷出来好几团火焰啦！哦天呐！他嘴里喷出的火苗远离喷火靶太远了以致drooge叔叔的帽子烧着了，同时，迭戈的对手们也没有得到较好的分数，也经常错过了几次射靶的机会，谁将会是这个恐龙喷火大赛的冠军呢？

盒内包括

恐龙运动场（包装盒的下半部分+盒内有长条槽的斜坡）、

4只恐龙、

3个火球（玻璃珠）、

24张卡片（每个颜色6张卡片）、

24个小卡片、一份游戏说明





获得最多分

恐龙体育场摆在桌子中间，
每个玩家：一只恐龙和与其对应的相同颜色的六张卡片（计数地带）

小卡片打乱堆成一堆正面朝下，
玻璃球准备好

恐龙迭戈：秘密地摸出一张小方形卡片，翻滚三个玻璃球

其他的恐龙玩家：将自己猜的事物的卡片抽出来正面朝下摆在自己的面前。

游戏概要：

在每一轮的游戏由一个玩家担当恐龙迭戈的角色，迭戈悄悄地摸出来一张小卡片，每张卡片上显示了体育场上六个目标物的其中一个，迭戈现在试着将三个玻璃球打中卡片上物体的位置，其他的玩家猜一下迭戈需要打中的物体是哪个。如果其中有玩家既能很好的打球也很擅长预测，那么就有可能得到最高的分数，游戏的目的就是看谁能够在计分位置走得最远谁就是赢家

游戏准备：

将游戏盒摆在桌子中间。

每个玩家拿到一只恐龙和与其对应的相同颜色的六张卡片，将所有的恐龙都放在游戏盒起点的地方。

将24张小卡片打乱堆成一堆正面朝下，
将3个玻璃球准备好。



怎么玩？

按照顺时针方向，最近拥抱过恐龙的玩家先开始游戏，什么？一个都没有？你们最近都没有拥抱过恐龙？那么就由年纪最大的玩家来当迭戈恐龙吧。

迭戈将恐龙体育场放在自己的面前，将三个玻璃球放在洞上，然后秘密地摸出一张小方形卡片看看卡片上是什么物体，不能让别人看见卡片上的事物哦！迭戈现在开始尽量将三个小球滚到目标位置。

当三个球都打完了之后，其他的玩家开始猜测需要打中的目标是哪个，然后将自己猜的事物的卡片抽出来放在桌子上正面朝下摆在自己的面前。

然后所有的玩家同时翻开面前的卡片，迭戈也翻开需要击中的卡片，比较各自的卡片计分：

恐龙迭戈：

正确射中了几个目标就将自己颜色的恐龙向前移动相同数目的步数。

其他的恐龙玩家：

猜对的恐龙向前走一步，没猜对的不走步。

新一轮游戏：

迭戈将用过的卡片放在一边，其他的玩家收回自己的卡片在手上，按照顺时针方向轮到下一个人当迭戈，新一轮游戏开始了。

游戏结束：

当所有的玩家都充当恐龙迭戈三次之后游戏结束。看谁的恐龙移动的最远谁就是赢家。当有平手的时候可以评选出“最佳猜测冠军”或“最佳射击冠军”。

评分：

迭戈：

正确的,每球一分

其他球员：

正确的猜测一分

下一个人=迭戈。

比赛结束=

所有的玩家都充当恐龙

迭戈三次

多数点=赢家



ドラゴン・ディエゴ

2～4人のための炎の玉を使ったゲーム。5歳～99歳まで。

作者： Manfred Ludwig

イラスト： Peter Nishitani

所要時間： 約15分

ドラゴン・ディエゴはトラブルメーカーです。彼の噴く炎でこれまでにいくつの小火騒ぎが起こったことでしょう!彼が火の玉コンクールに挑戦すると、どうしても的を外してしまうのです…。

おおっと!今日はドルーじおじさんの帽子を燃やしてしまったようです。

とは言え、ディエゴのライバル達もしばしば的を外しています。火の玉を飛ばすのが上手とは、お世辞にも言えません。混戦間違いなしの火の玉コンクールに優勝できるドラゴンは、果たして誰になるのでしょうか。

内容物：

ドラゴンスタジアム(箱の下側です。仕切りのついたボードが付属しています。)

ドラゴン 4匹

火の玉 3個

カード 24枚(色ごとに6枚ずつ)

タイル 24枚

ルールブック 1冊



最も多く得点を得る

ゲームの概要

1人ずつ交代でドラゴン・ディエゴ役を行います。ディエゴ役の人はタイルを1枚取り、他の人に中身が見えないように確認します。タイルにはその番でディエゴが狙わなければならない目標(6種類のうち1つ)が描かれています。狙いが決まったら、ディエゴは3つの火の玉を目標のスペースに向けて飛ばします。その後、ディエゴ以外の人はその番でディエゴがどのスペースを狙っていたのかを予想します。上手に火の玉を飛ばすことができると目標が予想しやすくなりますが、もっとも効率よく得点を得ることが出来るでしょう。ゲームの目的は、得点メーター上の自分のドラゴンを最も先に進めて、コンクールに優勝することです。

ゲームの準備

ドラゴンスタジアムをテーブルの中央に置きます。

ドラゴンスタジアムをテーブルの中央に置く
各自：カード6枚とドラゴンを1つ取ります(ドラゴンは得点メーターに乗せます)

各自1つの色を選び、その色のカード6枚とドラゴンを取ります。ドラゴンはゲームボードの端、飛んでいるドラゴンが描かれているマス(得点メーターのスタート地点)に乗せます。



タイルを伏せて積みます
火の玉を用意します

24枚のタイルを伏せてよく混ぜます。
火の玉を3つ用意したら準備は完了です。

遊び方

時計回りでディエゴ役を交代していきます。一番最近にドラゴンを撫でた人からゲームを始めてください。そんなの誰もいないって?本当に!本当に誰もドラゴンを撫でたことが無いの?それなら一番年上の人からディエゴ役を始めましょう。

ディエゴ役：
秘密裏にタイルを見て、
火の玉を3つ飛ばす

ディエゴ役の人はドラゴンスタジアムを自分の正面に移動させ、火の玉を3つの穴の上に置いてください。その後タイルを1枚めくり、他の人に見えないように中身を確認します。このときタイルに描かれているマークは、今回ディエゴが火の玉で狙わなければいけないスタジアム上の目標を示しています。目標がわかったら、ディエゴ役の人は狙いをつけて火の玉をひとつずつ弾いていきます。

ディエゴ役以外の人：
目標を予想して、カード
を伏せて出す

ディエゴ役が火の玉を飛ばし終わったら、他の人はディエゴがどの目標を狙っていたかを予想してください。予想が決まったら、手元にあるカードから対応するカードを1枚選び、伏せて自分の前に置きます。



全員がカードを出したら、それを一斉に表向きにします。
ディエゴのタイルも一緒に表向きにしてください。
そうしたら、以下の通りに得点を計算していきます。

- **ディエゴ役：**
今回狙っていた目標に入れることが出来た火の玉の数だけ得点することができます。得点の数と同じマスだけ、得点メーター上の自分のドラゴンを進めてください。
- **ディエゴ役以外の人：**
目標の予想が当たった人は、得点メーター上の自分のドラゴンを1マス進めることができます。

新しいディエゴ役

ディエゴ役は使用したタイルを箱に戻してください。ディエゴ役以外の方は予想に使ったカードを手元に戻します。次に今のディエゴ役から時計回りで隣の人が新しいディエゴ役になり、同じようにゲームを進めていきます。

ゲームの終了

全員が3回ずつディエゴ役を行ったら、即座にゲームは終了します。得点メーター上のドラゴンが一番先に進めている人がコンクールの優勝者です。もし一番先に進めている人が複数いる場合は、その全員が優勝者です。

得点計算：

ディエゴ役：
目標に入った火の玉
1つにつき、1点

ディエゴ役以外の人：
予想が当たっていたら、
1点

時計回りで隣の人
= ディエゴ役

ゲームの終了 =
全員がディエゴ役を3回
行った
もっとも得点が多い
= 優勝

Diego Drachenzahn

Ein feuriges Geschicklichkeits- und Bluffspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Manfred Ludwig

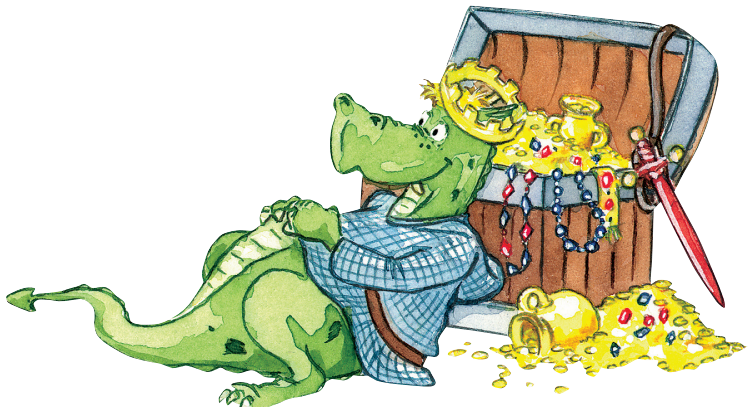
Illustration: Peter Nishitani

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Diego Drachenzahn ist ein ziemlich großer Unruhestifter. Mit seinem Feuer setzt er so manchen Busch in Flammen. Dumm ist es nur, dass er ausgerechnet beim jährlichen Feuerspucker-Wettbewerb weit am Ziel vorbeifeuert und den Hut von Onkel Dragobert in Brand steckt. Aber auch Diegos Konkurrenten sind keine Meisterschützen und verfehlen oft genug ihr Ziel. Wer gewinnt wohl den feurigen Drachenwettkampf?

Spielinhalt

- 1 Drachenstadion
(= Schachtelunterteil mit Spielplan und Zählleiste)
- 4 Drachen
- 3 Feuerkugeln
- 24 Karten (je sechs Karten in vier Farben)
- 24 Plättchen
- 1 Spielanleitung



*die meisten
Punkte sammeln*

*Drachensstadion in
Tischmitte*

*jeder:
sechs Karten und einen
Drachen (auf Zählleiste)*

*Plättchen verdeckt
stapeln,
Feuerkugeln bereit legen*

*Diego Drachenzahn:
Plättchen geheim
ziehen und drei
Feuerkugeln rollen*

*Mitspieler:
tippen und Karte
verdeckt ablegen*

Spielidee

In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle von Diego Drachenzahn. Er zieht geheim ein Plättchen, das eines der sechs Zielfelder des Drachensstadions zeigt. In dieses Zielfeld versucht Diego die drei Feuerkugeln zu rollen. Danach tippen die Mitspieler, welches Feld er ihrer Meinung nach treffen wollte. Wer gut rollt, aber auch richtig tippt, erhält Punkte. Das Ziel des Spiels ist es, seinen Drachen auf der Zählleiste am weitesten vorzurücken, um zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Stellt das Drachensstadion in die Tischmitte.

Jeder Spieler nimmt sich die sechs Karten einer Farbe und den dazu passenden Drachen. Den Drachen befestigt ihr beim fliegenden Drachen (= erstes Feld der Zählleiste) am Rand der Spielschachtel.



Mischt und stapelt die 24 Plättchen verdeckt auf dem Tisch. Haltet die drei Feuerkugeln bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Drachen gestreichelt hat, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals einen Drachen gestreichelt? Dann beginnt der älteste Spieler und schlüpft als Erster in die Rolle von Diego Drachenzahn.

Diego Drachenzahn stellt das Drachensstadion vor sich und legt dann jeweils eine Feuerkugel in die drei Löcher. Anschließend zieht er ein Plättchen vom Stapel und sieht es sich geheim an. Das darauf abgebildete Motiv gibt vor, in welches Fach des Drachensstadions er die drei Kugeln rollen soll. Er stupst die Kugeln nacheinander leicht an und versucht, in das entsprechende Fach zu treffen.

Sobald alle drei Kugeln gerollt wurden, tippen die Mitspieler, welches Fach Diego Drachenzahn eigentlich treffen wollte. Dazu suchen sie sich aus ihren Karten die Karte mit dem entsprechenden Motiv aus und legen sie verdeckt vor sich ab.

Dann decken die Spieler ihre Karten gleichzeitig auf. Jetzt dreht auch Diego Drachenzahn zum Vergleich sein Plättchen um und es kommt zur Auswertung:

- **Diego Drachenzahn**
Für jede Kugel, die Diego Drachenzahn ins richtige Fach gerollt hat, darf er seinen Drachen um ein Feld auf der Zählleiste weiterziehen.
- **Mitspieler**
Jeder Mitspieler, der auf das richtige Motiv getippt hat, darf seinen Drachen ebenfalls um ein Feld weitersetzen.

Neue Runde

Diego Drachenzahn legt das Plättchen in den Schachteldeckel und die Mitspieler nehmen ihre Karten wieder zurück. Anschließend schlüpft der nächste Spieler im Uhrzeigersinn in die Rolle von Diego Drachenzahn und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler dreimal Diego Drachenzahn war. Wer jetzt mit seinem Drachen am weitesten vorge-rückt ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Punktewertung:

*Diego Drachenzahn:
ein Punkt für jede Kugel
im richtigen Fach*

*Mitspieler:
ein Punkt für
richtigen Tipp*

*nächster Spieler =
Diego Drachenzahn*

*Spielende =
jeder war dreimal
Diego Drachenzahn,
die meisten Punkte
= Sieger*

Diego Dent de dragon

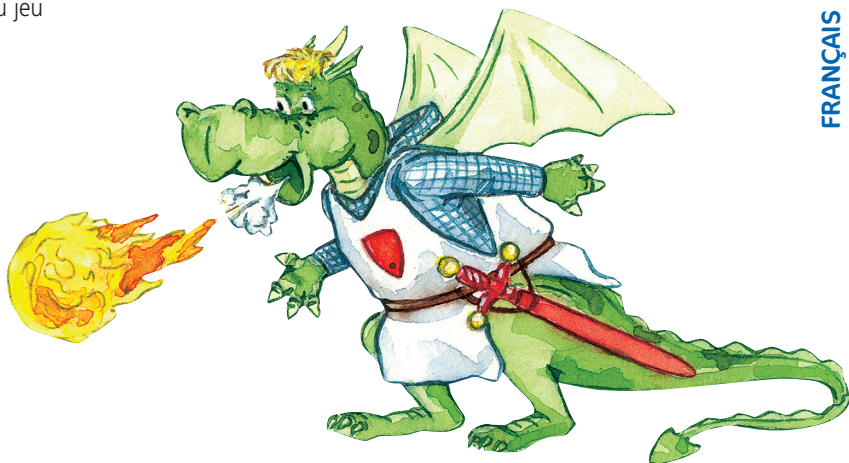
Un jeu d'adresse enflammé et de bluff pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Manfred Ludwig
Illustration : Peter Nishitani
Durée de la partie : env. 15 minutes

Diego Dent de dragon est plutôt du genre à semer le désordre : combien de fois n'a-t-il pas mis le feu aux buissons !
Et aujourd'hui, pour le concours annuel des cracheurs de feu, il a tellement mal visé qu'il a brûlé le chapeau de son oncle Dragobert. Les adversaires de Diego ne sont pas non plus très doués et souvent, ils manquent leur cible.
Qui va gagner cet enflammé concours de dragons ?

Contenu du jeu

- 1 stade
(= fond de la boîte avec plateau de jeu et compte-points)
- 4 dragons
- 3 boules de feu
- 24 cartes (6 lots de 4 couleurs différentes)
- 24 plaquettes
- 1 règle du jeu



récupérer le plus de points possible

*poser le stade au milieu de la table
six cartes et un dragon
(sur le compte-points)
par joueur*

*empiler les plaquettes
faces cachées, préparer
les boules de feu*

*Diego Dent de dragon :
prend discrètement une
plaquette et envoie trois
boules de feu*

*autres joueurs :
miser et poser la carte
face cachée*

Idée

A chaque tour, un joueur différent sera Diego Dent de dragon. Il prend discrètement une plaquette qui indique l'un des six couloirs du stade et essaye de faire rouler les trois boules de feu dans ce couloir. Les autres joueurs doivent alors miser et indiquer dans quel couloir il devait envoyer les boules. Celui qui fait bien rouler les boules et mise bien récupère des points. Le but du jeu est d'avancer son dragon le plus loin possible sur le compte-points.

Préparatifs

Poser le stade au milieu de la table.

Chaque joueur prend un lot de six cartes d'une couleur et le dragon correspondant. Il le fixe à côté du dragon volant (= première case du compte-points) sur le bord de la boîte.



Mélanger les 24 plaquettes et les empiler, face cachée, sur la table. Préparer les trois boules de feu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un dragon en dernier commence. Comment ? Aucun d'entre vous n'a jamais caressé de dragon ? C'est alors le joueur le plus âgé qui commence : il devient Diego Dent de dragon en premier.

Diego Dent de dragon place le stade devant lui et pose une boule de feu dans chacun des trois trous. Puis, il prend une plaquette de la pile et regarde discrètement ce qu'il y a dessus. Son motif lui indique dans quel couloir du stade il doit faire rouler les trois boules. Il pousse légèrement les boules les unes après les autres et essaye de les envoyer dans le couloir correspondant.

Quand les trois boules ont été envoyées, les autres joueurs misent en indiquant quel couloir Diego Dent de dragon voulait viser. Pour cela, ils cherchent dans leur jeu la carte indiquant le motif correspondant et la posent devant eux, face cachée.

Puis, les joueurs retournent leur carte tous en même temps. Diego Dent de dragon retourne aussi sa plaquette pour pouvoir comparer et on compte les points :

- **Diego Dent de dragon**

Pour chaque boule envoyée dans le bon couloir par Diego Dent de dragon, il avance son dragon d'une case sur le compte-points.

- **Les autres joueurs**

Chaque joueur qui a bien misé a le droit d'avancer son dragon d'une case.

Nouveau tour

Diego Dent de dragon remet la plaquette dans le couvercle de la boîte et les autres joueurs reprennent leur carte. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'être Diego Dent de dragon et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois Diego Dent de dragon. Celui qui a pu avancer son dragon le plus loin possible gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Compter les points

*Diego Dent de dragon :
un point pour chaque
boule bien envoyée*

*autres joueurs :
un point pour avoir
bien misé*

*joueur suivant =
Diego Dent de dragon*

*fin de la partie =
chaque joueur 3 fois
Diego Dent de dragon,
le plus de points =
gagnant*



Diego Drago

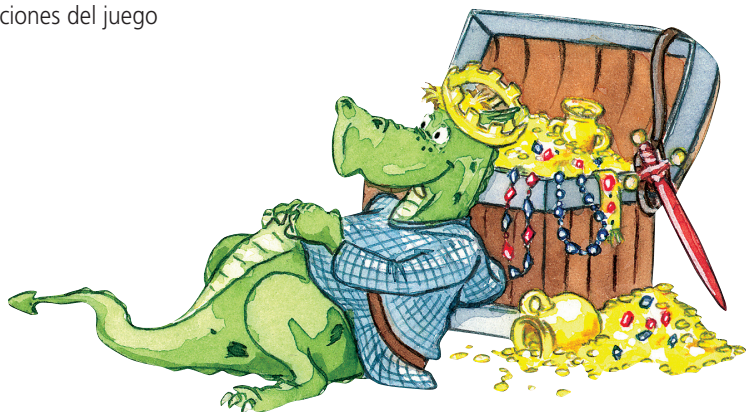
Un fogoso juego de destreza y de faroles para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Idea del juego: Manfred Ludwig
Ilustraciones: Peter Nishitani
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Diego Drago, el Escupefuegos, es un pependenciero de órdago y siempre anda incendiándolo todo con su lengua de fuego. Lo malo es que ha errado completamente la diana y ha prendido fuego al sombrero del tío Dragoberto, ¡y eso nada menos que en el campeonato anual de los escupefuegos! Los adversarios de Diego no son tampoco muy buenos tiradores que digamos y yerran muchas veces la diana. ¿Quién ganará esta ardiente competición entre dragones?

Contenido

- 1 estadio de los dragones
(= fondo de la caja con tablero de juego y listón contador)
- 4 dragones
- 3 bolas de fuego
- 24 cartas (juegos de seis en cuatro colores)
- 24 cartoncitos
- Instrucciones del juego



reunir el mayor número de puntos

*estadio de los dragones en el centro de la mesa
cada uno:
seis cartas y un dragón (éste en el listón contador)*

apilar los cartoncitos boca abajo, bolas de fuego preparadas

*Diego Drago:
sacar en secreto un cartoncito y empujar las tres bolas de fuego*

El juego

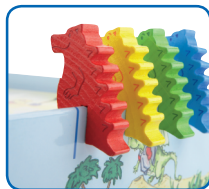
En cada ronda un jugador diferente hace el papel de Diego Drago. Saca en secreto un cartoncito que muestra una de las seis casillas-diana del estadio de los dragones. Diego intenta enviar las tres bolas de fuego a esta casilla-diana.

A continuación, los demás jugadores hacen sus cábalas sobre la casilla a la que, en su opinión, iban destinadas las bolas. Reciben puntos los buenos tiradores pero también los acer antes de las apuestas. El objetivo del juego es avanzar el dragón propio lo máximo posible sobre el listón contador para ganar la partida.

Preparativos

Colocad el estadio de los dragones en el centro de la mesa.

Cada jugador coge las seis cartas del mismo color y el dragón correspondiente. Fijad vuestro dragón junto al dragón volador (= primera casilla del listón contador) situado en el borde de la caja del juego.



Mezclad los 24 cartoncitos y ponedlos en un montón boca abajo encima de la mesa. Tened preparadas las tres bolas de fuego.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Puede comenzar quien haya acariciado recientemente un dragón. ¿Cómo? ¿Que ninguno de vosotros ha acariciado nunca un dragón? Entonces comenzará el jugador más mayor haciendo el papel de Diego Drago.

Diego Drago coloca delante suyo el estadio de dragones y pone una bola de fuego en cada uno de los tres agujeros. A continuación extrae un cartoncito del montón y lo mira en secreto. El dibujo del cartoncito señala la casilla del estadio de los dragones a la que debe enviar las tres bolas. Empuja ligeramente las bolas, una detrás de otra, intentando que lleguen a la casilla correspondiente.

Una vez disparadas las tres bolas, los demás jugadores hacen sus apuestas sobre la casilla que tenía Diego Drago como misión. Para ello buscan entre sus cartas aquella que muestre la casilla correspondiente y la colocan boca abajo delante suyo.

Luego descubren los jugadores sus cartas al mismo tiempo. Diego Drago da la vuelta entonces a su cartoncito para realizar las comparaciones. Llega el momento de la evaluación:

- **Diego Drago**

Por cada bola que Diego Drago ha acertado en la casilla correcta debe avanzar su dragón una casilla sobre el listón contador.

- **Compañeros de juego**

Cada jugador que haya acertado en su apuesta debe avanzar su dragón también una casilla.

Una nueva ronda

Diego Drago deposita el cartoncito en la tapa de la caja y los demás jugadores recogen sus cartas. A continuación hace de Diego Drago el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Comienza una nueva ronda.

Fin del juego

La partida acaba cuando cada jugador haya hecho tres veces de Diego Drago. Gana la partida el jugador que tenga a su dragón en la posición más avanzada. En caso de empate serán varios los ganadores.

*demás jugadores:
apostar y poner la
carta de la apuesta
boca abajo*

valoración por puntos:

*Diego Drago:
un punto por cada bola
en la casilla correcta*

*demás jugadores:
un punto por apuesta
acertada*

*jugador siguiente =
Diego Drago*

*fin del juego =
cada jugador hizo tres
veces de Diego Drago;
mayor número de
puntos = ganador*

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