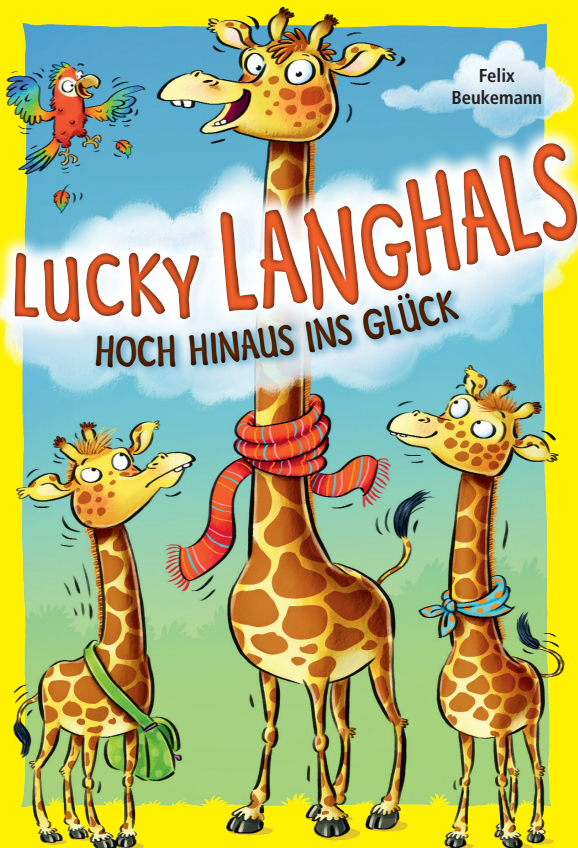




Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Felix  
Beukemann

# LUCKY LANGHALS

HOCH HINAUS INS GLÜCK

Lucky Giraffe • Gigi Longcou  
Lucky Langhals • Lucky Jirafa • Giraffa Collo-lungo

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2019

# Lucky Langhals

Ein waghalsiges Legespiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 99 Jahren.

**Autor:** Felix Beukemann  
**Illustration:** Gabriela Silveira  
**Redaktion:** Christiane Hüpper  
**Spieldauer:** ca. 10 Min.

Die Giraffenfreunde Gitti, Gerry, Greta und Gil treffen sich zur täglichen Frühstückspause. Doch heute hängen die Blätter besonders hoch in den Bäumen. Sofort schreit Gerry: „Hey, wie wäre es mit einem Spiel? Wer kann seinen Hals am längsten strecken?“ – „Au ja!“, rufen die anderen.

Pepe Papagei krächzt: „Ok, dann bin ich der Schiedsrichter.“ Und schon geht's los! Nach und nach werden die Giraffenhäse immer länger. Doch wer streckt am Ende seinen Hals am meisten und kommt so an die höchsten Blätter?

*Vor dem ersten Spiel: Fädelt den Papagei auf die Kordel. Macht anschließend an beide Kordel-Enden jeweils einen Knoten, damit der Papagei nicht mehr herausrutschen kann. Dies ist bei Spielende eure Messhilfe!*



## Spielinhalt

4 Giraffenköpfe, 4 Giraffenkörper, 24 Halsplättchen, 1 Papagei, 1 Kordel, 24 Symbolplättchen, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Mischt die 24 Halsplättchen mit dem Symbol nach oben und verteilt sie in der Tischmitte.

Jeder nimmt sich einen Giraffenkopf und den passenden Giraffenkörper. (Ihr erkennt am farbigen Zubehör, was zusammengehört.) Legt den Giraffenkopf mit dem Giraffenkörper aneinander vor euch. Während des Spiels wächst euer Giraffenkopf immer weiter nach oben. Deshalb braucht ihr über eurer Giraffe etwas Platz! Mischt verdeckt die Symbolplättchen und legt daraus 4 ungefähr gleichgroße Stapel in die Tischmitte. Haltet den Papagei mit der Kordel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Giraffe gesehen hat, darf beginnen.

Decke ein Symbolplättchen von einem beliebigen Stapel auf. Wähle nun eines der Halsplättchen mit demselben Symbol und drehe es um.



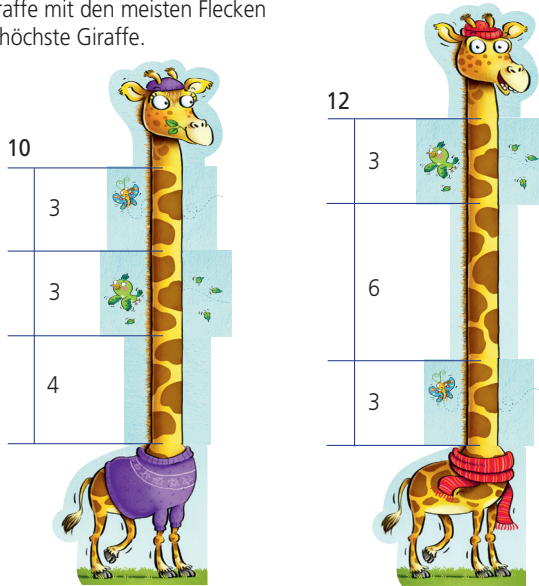
Lege dieses zwischen den Kopf und den Körper deiner Giraffe. Jetzt ist der Hals deiner Giraffe um ein Halsplättchen gewachsen. Das verwendete Symbolplättchen kommt in die Schachtel. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

## Spielende

Ist das letzte Halsplättchen genommen und an eine Giraffe angelegt? Dann endet das Spiel. Vergleicht nun die Halslängen eurer Giraffen von den Schultern bis zum Halsende:

Jedes Kind zählt die Halsflecken seiner Giraffe. Die Giraffe mit den meisten Flecken ist die höchste Giraffe.

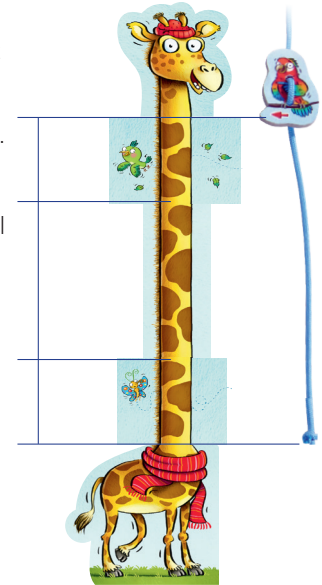
Beispiel



Ihr könnt noch nicht so weit zählen? Dann nimmt das Kind, das zuletzt an der Reihe war, die Kordel. Halte einen Knoten der Kordel an den Halsbeginn der vermutlich niedrigsten Giraffe.

Ziehe jetzt den Papagei mit der Kordel in Richtung Giraffenkopf, so dass der Pfeil des Papageis mit dem Halsende abschließt. Dann machst du das gleiche mit der vermutlich nächsthöheren Giraffe, usw. – bis der Papagei zum höchsten Kopf geflogen ist. Das ist die höchste Giraffe.

Wer hat am Ende die höchste Giraffe? Super, du hast das Spiel gewonnen und bist bester Giraffenpfleger der Welt. Jetzt lässt sich deine Giraffe ihr Frühstück schmecken!



Beachtet die Papageien-Ehre! Die Giraffe streckt ihren Hals, aber ihr dürft beim Messen die Kordel nicht in die Länge ziehen!

# Lucky Giraffe

ENGLISH

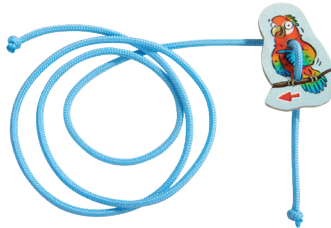
A wildly stretchy arranging game for 2 to 4 players from 3 to 99 years.

**Game designer:** Felix Beukemann  
**Illustrator:** Gabriela Silveira  
**Editorial staff:** Christiane Hüpfer  
**Playtime:** Approx. 10 min.

The giraffe friends Gitti, Gerry, Greta and Gil meet up for their daily breakfast break. But today the leaves are a little high up in the trees. Right away, Gerry calls "Hey! What about a game? Who can stretch their neck the longest?" – "Ooo, yes!" call the others. Pepe the parrot screeches: "OK, I'll be the referee." And off they go! The giraffe necks get longer and longer. But who will stretch their neck longest and get to the highest leaves?

## Before the first game:

Thread the parrot onto the cord. Then tie a knot at each end of the cord, so that the parrot can't slip off. At the end of the game, this helps you measure!



## Contents:

4 giraffe heads, 4 giraffe bodies, 24 neck tiles, 1 parrot, 1 cord, 24 symbol tiles, 1 rulebook

## Preparation

Shuffle the 24 neck tiles with symbols facing up, and spread them out in the center of the table.

Each player takes one giraffe head and the matching giraffe body (the colored accessories show which pieces go together). Place the giraffe head and giraffe body together in front of you. During the game, your giraffe head will move upwards, so make sure there's space for your giraffe to grow!

Shuffle the symbol tiles face down, and then make 4 about equal piles in the center of the table. Keep the parrot cord handy.



## How to Play

Take turns in a clockwise direction. Whoever most recently saw a giraffe may start.

Turn over one symbol tile from a stack of your choice. Now select a neck tile with the same symbol and turn it over.



ENGLISH

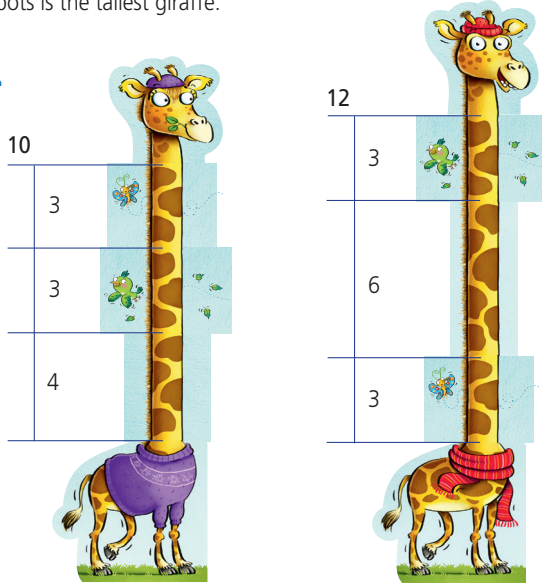
Place this between the head and body of your giraffe. Now the neck of your giraffe has grown by one neck tile. The used symbol is put in the box. Then the next player takes their turn.

## End of the Game

Has the last neck tile been taken and added to a giraffe? Then the game is over.

Now compare the heights of your giraffes, from their shoulders to the end of their necks: Each player counts how many spots their giraffe has on their neck. The giraffe with the most spots is the tallest giraffe.

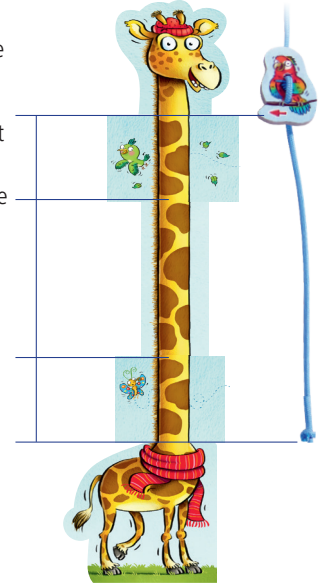
Example



Can you not count that high? Then the last player to have a turn takes the cord. Hold the bottom knot at the bottom of the neck on what you think is the shortest giraffe.

Now pull the parrot and the string up toward the giraffe's head, until the arrow on the parrot is in line with the end of the giraffe's neck. Then do the same with the giraffe you think is the next tallest, and so on until the parrot has landed on the highest head. This is the tallest giraffe.

Whose giraffe is the tallest at the end? Great! You won the game and are the world's best giraffe keeper. Now let your giraffe enjoy its breakfast!



*Note the parrot code! The giraffes stretch their necks, but you shouldn't stretch the cord when measuring!*

# Gigi Longcou

Un adorable jeu d'assemblage pour 2 à 4 enfants de 3 à 99 ans

**Auteur :** Felix Beukemann  
**Illustration :** Gabriela Silveira  
**Rédaction :** Christiane Hüpper  
**Durée de la partie :** env. 10 min

Les amies girafes Gigi, Gisou, Gina et Ginger se retrouvent tous les jours à l'heure du petit-déjeuner. Aujourd'hui, elles vont devoir atteindre des feuilles à la cime des arbres. « Et si on jouait ? lance aussitôt Ginger. Qui arrivera à étirer son cou le plus haut ? — Très bonne idée ! » s'écrient ses camarades. Pépé le perroquet se met à jacasser : « Super ! Moi, je serai l'arbitre. » C'est parti ! Petit à petit, les cous des girafes s'allongent de plus en plus. Mais qui arrivera à l'étirer le plus pour atteindre les feuilles les plus hautes ?

*Avant la première partie :* enfilez le perroquet sur le cordon. Nouez ensuite les deux extrémités du cordon, de telle sorte que le perroquet ne puisse pas sortir. Il vous servira à mesurer les girafes en fin de partie !



## Contenu du jeu

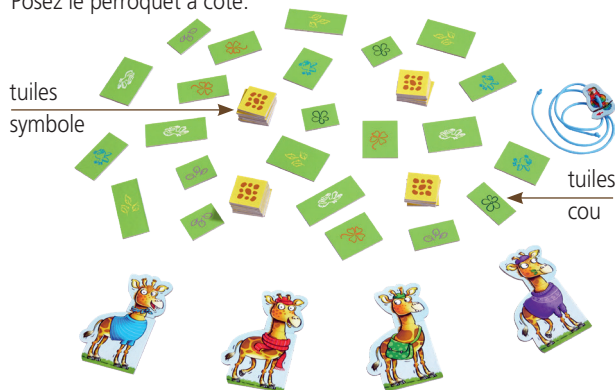
4 têtes de girafe, 4 corps de girafe, 24 tuiles « cou », 1 perroquet, 1 cordon, 24 tuiles « symbole », 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Mélangez les 24 tuiles « cou », symboles visibles et étalez-les au milieu de la table.

Chaque joueur prend une tête de girafe et le corps qui va avec (les deux accessoires doivent être de la même couleur). Posez devant vous la tête de la girafe sur le corps correspondant. Au cours de la partie, la tête de votre girafe progresse vers le haut. Il faudra donc laisser de la place au-dessus de votre girafe !

Au milieu de la table, formez 4 piles de tailles similaires avec les tuiles « symbole » faces cachées préalablement mélangées. Posez le perroquet à côté.



Préparation de la partie pour 4 joueurs

## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a vu une girafe en dernier commence. Retourne une tuile « symbole » de la pile de ton choix.

Puis, retourne une tuile de cou portant ce même symbole

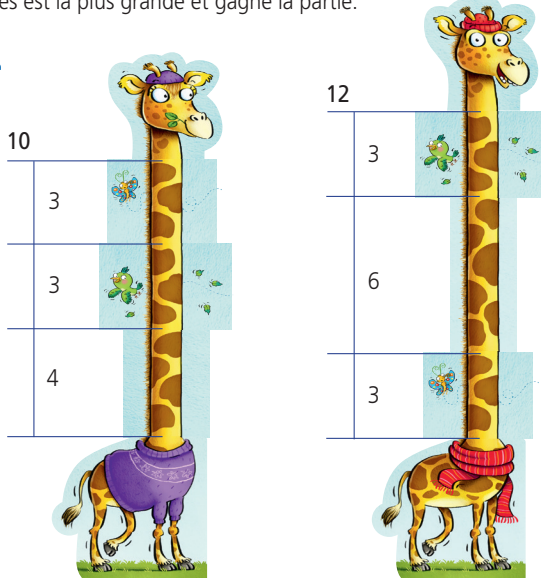


Place-la entre la tête et le corps de ta girafe. Le cou de ta girafe s'allonge d'une tuile mais peut s'allonger de plusieurs taches (chaque tuile ne comporte pas le même nombre de tâches, il faut la poser dans le bon sens pour former le cou). Range dans la boîte la tuile « symbole » utilisée. Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

## Fin de la partie

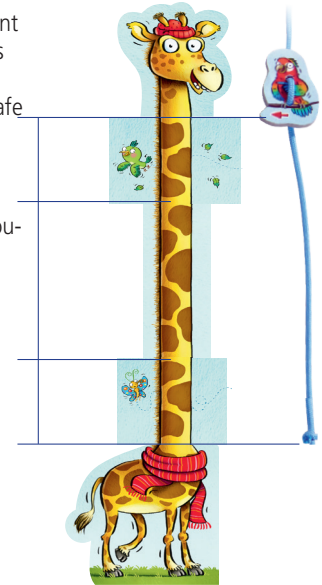
La dernière tuile « cou » a été ramassée, puis ajoutée à une girafe ? La partie est alors terminée. Encore un peu de patience et de suspense... Il faut comparer les hauteurs de vos girafes des épaules jusqu'au début du cou (= sous leur menton). Chaque enfant compte les tâches sur le cou de sa girafe. La girafe qui a le plus de tâches est la plus grande et gagne la partie.

Exemple



Il compare alors toutes les girafes l'une après l'autre en posant le perroquet près de la fin de cou, le nœud du cordon du bas devant se trouver au niveau des épaules de la girafe. Si le perroquet vole jusqu'à la plus haute tête, la girafe concernée gagne la partie !

Le gagnant est donc le meilleur soigneur de girafes au monde. Il est temps pour sa girafe de savourer son petit-déjeuner !



Attention à l'arbitre ! La girafe étire son cou, mais vous n'avez pas le droit de tirer sur le cordon en mesurant !

Si vous ne savez pas encore compter aussi loin, l'enfant qui a joué en dernier prend le cordon.

# Lucky Langhals

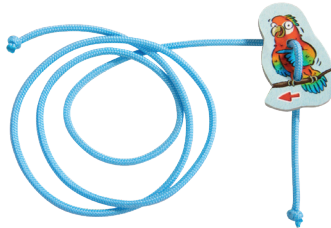
Een legspel voor 2 - 4 waaghalzen van 3 - 99 jaar

**Auteur:** Felix Beukemann  
**Illustraties:** Gabriela Silveira  
**Redactie:** Christiane Hüpfer  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

De giraffenvrienden Gitti, Gerry, Greta en Gil ontmoeten elkaar voor hun dagelijkse ontbijt. Maar vandaag hangen de blaadjes echt wel hoog in de bomen. Meteen roept Gerry: "Hey, zin in een spelletje? Wie kan zijn hals het verst uitstrekken?" – "O ja!", roepen de andere.

Pepe papegaai krast: "Goed, dan ben ik de scheidsrechter!" En dan beginnen ze! De hals van de giraffen wordt steeds langer. Maar wie kan op het einde zijn hals het verst uitstrekken en aan de hoogste blaadjes knabbelen?

*Vóór het eerste spel: Rijd de papegaai op het touwtje. Leg vervolgens een knoop aan beide uiteinden zodat de papegaai er niet meer kan afglijden. Op het einde van het spel is dit jullie hulpmiddel om de halzen te meten!*



## Spelinhoud

4 giraffenkoppen, 4 giraffenlichamen, 24 halskaartjes, 1 papegaai, 1 touwtje, 24 symboolkaartjes, 1 handleiding

## Spelvoorbereiding

Meng de 24 halskaartjes met het symbool naar boven en verdeel ze in het midden op tafel.

Meng verdekt de symboolkaartjes en maak hiervan 4 ongeveer even grote stapels in het midden op tafel. Houd de papegaai op het touwtje bij de hand.



## Spelverloop

Je speelt om de beurt, kloksgewijs. Wie als laatste een giraf gezien heeft, mag beginnen.

Draai een symboolkaartje van een willekeurige stapel om.

Kies nu een van de halskaartjes met hetzelfde symbool en draai het om.



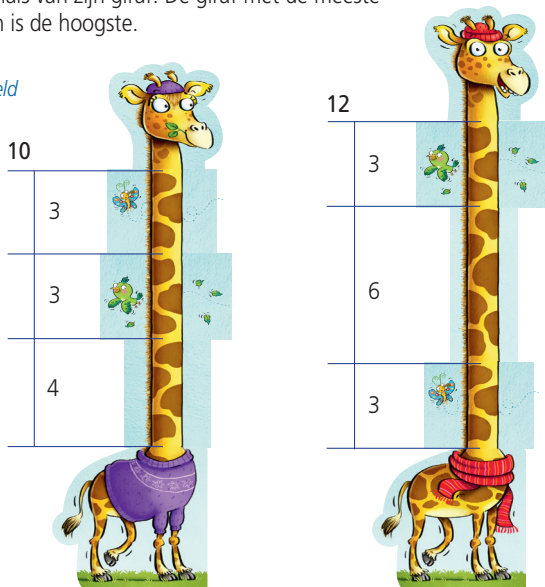


Leg dat tussen de kop en het lichaam van je giraf. De hals van je giraf is nu met een halskaartje gegroeid. Het gebruikte symboolkaartje gaat terug in de doos. Hierna is het volgende kind aan de beurt.

## Einde van het spel

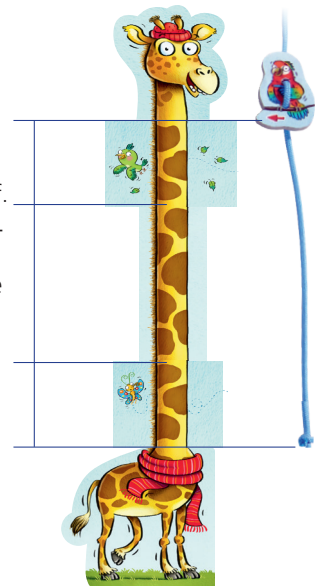
Is het laatste halskaartje genomen en bij een giraf gelegd? Dan eindigt het spel. Vergelijk nu de lengte van jullie giraffen van aan de schouders tot het einde van de hals: elk kind telt de vlekken op de hals van zijn giraf. De giraf met de meeste vlekken is de hoogste.

Voorbeeld



Kunnen jullie nog niet zo goed tellen? Dan neemt het kind dat het laatst aan de beurt was het touwtje. Houd een knoop van het touwtje aan het begin van de hals van de giraf, waarvan jullie vermoeden dat die de kleinste is.

Trek nu de papegaai met het touwtje in de richting van de giraffenkop, zodat de pijl van de papegaai bij het einde van de hals komt te liggen. Dan doe je hetzelfde met de giraf, waarvan jullie vermoeden dat die groter is. Ga zo verder tot de papegaai naar de hoogste giraffenkop gevlogen is. Dat is de hoogste giraf. Wie heeft op het einde de hoogste giraf? Geweldig, jij hebt het spel gewonnen en bent de beste giraffenverzorger ter wereld. Je giraf geniet nu van zijn ontbijt!



Denk aan de eer van de papegaai! De giraf strekt zijn hals, maar bij het meten mogen jullie het touwtje niet in de lengte uitrekken!

# Lucky Jirafa



Un atrevido juego de composición para 2 -4 jugadores/as, con edades entre los 3 y 99 años.

**Autores:** Felix Beukemann  
**Ilustradora:** Gabriela Silveira  
**Redacción:** Christiane Hüpper  
**Duración del juego:** aprox. 10 min.

Las jirafas Gitti, Gerry, Greta y Gil se han reunido como cada día para hacer la pausa del desayuno. No obstante, las hojas de los árboles están hoy demasiado altas. De repente, Gerry pregunta exclamando: «¡¿oye, qué os parece si jugamos a un juego? ¡A ver quién puede alargar más el cuello!» –«¡Genial!»», contestan las demás. Pepe Papagayo añade: «Vale, yo seré el árbitro».  
¡Y empiezan a jugar! Poco a poco, las jirafas alargan su cuello cada vez más. ¿Qué jirafa alargará más el cuello para llegar a las hojas más altas?

*Antes de jugar por primera vez: Introducid la cuerda en el papagayo y haced un nudo en cada uno de los extremos para que no se salga. Al final del juego, esto será vuestra referencia para medir.*



## Contenido del juego

4 cabezas de jirafa, 4 cuerpos de jirafa, 24 cuellos, 1 papagayo, 1 cuerda, 24 fichas con símbolo y las instrucciones del juego

## Preparación del juego

Mezclad los 24 cuellos con el símbolo hacia arriba y distribuidlos por el centro de la mesa.

Cada uno de vosotros coge una cabeza y el cuerpo de jirafa que le corresponde (lo reconoceréis por el color). Colocad la cabeza y el cuerpo unidos delante de vosotros. Durante el juego, la cabeza de vuestra jirafa estará cada vez más alta, por lo que debéis dejar espacio suficiente por encima.

Mezclad las fichas con símbolo boca abajo y apiladlas en 4 montones similares. Preparad el papagayo con la cuerda.



## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya visto una jirafa últimamente.

Destapa una ficha de la pila que prefieras. A continuación, coge uno de los cuellos con el mismo símbolo y dale la vuelta..

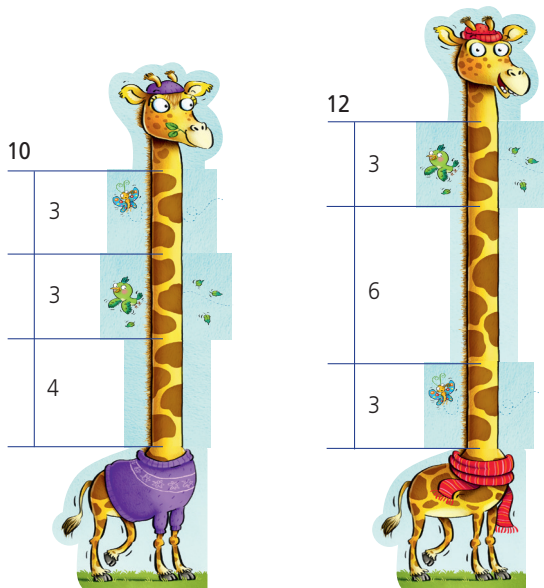


Coloca el cuello entre la cabeza y el cuerpo de tu jirafa. Con ello, crecerá el cuello de tu jirafa. Deja en la caja la ficha con símbolo que has utilizado. A continuación, será el turno de la persona de tu izquierda.

## Finalización del juego

¿Se han acabado los cuellos? Entonces, la partida habrá terminado. Comparad la altura de vuestras jirafas desde los pies a la punta de la cabeza y contad las manchas del cuello. La jirafa con el mayor número de manchas será la más alta.

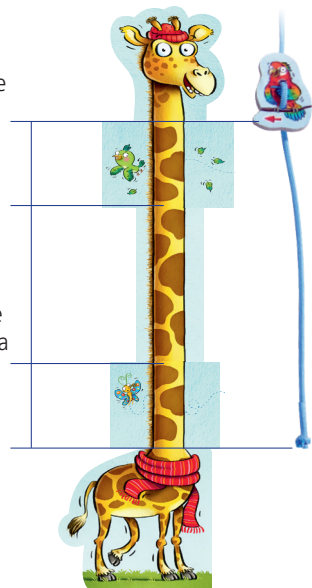
Ejemplo



¿No sabéis contar aún? En ese caso, la última persona que haya colocado un cuello coge la cuerda. Pon uno de los nudos de la cuerda en la parte inferior del cuello de la jirafa más pequeña.

Seguidamente, lleva el papagayo con la cuerda hasta la cabeza de la jirafa, de modo que la flecha del papagayo coincida con el final del cuello. Después, haz lo mismo con la jirafa que crees que es un poco más alta, y continúa de este modo hasta que el papagayo haya llegado a la cabeza más alta. Ésta será también la jirafa más alta.

Quien tenga la jirafa más alta se proclamará ganador/a de la partida y excelente cuidador/a de jirafas del mundo. Ahora, tu jirafa podrá disfrutar de su desayuno.



*¡Cuidado con estirar demasiado al árbitro! Aunque los cuellos de las jirafas sean cada vez más largos, no podréis prolongar la cuerda al medirlos.*

# Giraffa Collo-lungo



Un gioco di composizione allunga-collo, per 2-4 bambini da 3 a 99 anni.

**Autore:** Felix Beukemann  
**Illustrazioni:** Gabriela Silveira  
**Testo:** Christiane Hüpfer  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Le simpatiche giraffe Gitti, Gerry, Greta e Gil si incontrano a metà mattina per la loro merenda quotidiana. Ma oggi le foglie si trovano solo sui rami più alti degli alberi. Gerry esclama subito: "E se facessimo un gioco? Chi riesce ad allungare di più il proprio collo?" "Oooh, sì!" rispondono le altre. Pepe il pappagallo gracchia: "Ok, allora io farò il giudice". Ecco che si comincia! A poco a poco, il collo delle giraffe diventa sempre più lungo. Ma chi riuscirà alla fine ad allungarlo di più e a raggiungere così le foglie più alte?

**Prima di giocare per la prima volta:** infilate il pappagallo nel cordoncino. Fate poi un nodo alle due estremità del cordoncino per evitare che il pappagallo scivoli via. Alla fine del gioco vi servirà per misurare!



## Dotazione del gioco:

4 teste di giraffa, 4 corpi di giraffa, 24 tessere collo, 1 pappagallo, 1 cordoncino, 24 tessere simbolo, 1 istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Mescolate le 24 tessere collo con il simbolo rivolto verso l'alto e spargiatele al centro del tavolo.  
Ciascuno di voi prenda un corpo di giraffa con la rispettiva testa (riconoscerete gli abbinamenti dagli accessori colorati) e metta la testa di giraffa, attaccata al corpo, davanti a sé. Durante il gioco la testa della vostra giraffa si sposta sempre più in alto. Lasciate quindi un po' di spazio sopra la giraffa!  
Mescolate, coperte, le tessere simbolo e sistematele al centro del tavolo in 4 pile all'incirca della stessa altezza. Tenete a portata di mano il pappagallo con il cordoncino.



composizione del gioco per 4 giocatori

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha visto più di recente una giraffa.  
Scopri una tessera simbolo di una pila a piacere. Ora scegli una delle tessere collo con lo stesso simbolo e girala.

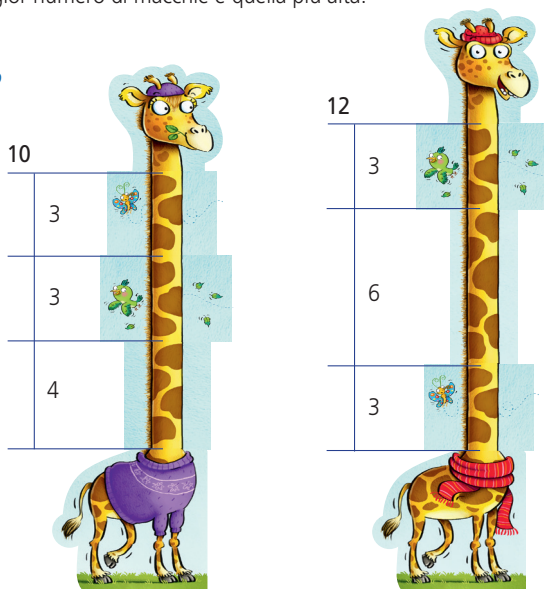


Sistema la tessera tra la testa e il corpo della tua giraffa. Ora il collo della tua giraffa è cresciuto di una tessera collo. La tessera simbolo utilizzata va riposta nella scatola. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

## Fine del gioco

L'ultima tessera collo è stata utilizzata e attaccata a una giraffa? Allora il gioco è finito. Ora confrontate l'altezza delle vostre giraffe dalle spalle alla fine del collo: ciascun bambino conta le macchie sul collo della propria giraffa. La giraffa con il maggior numero di macchie è quella più alta.

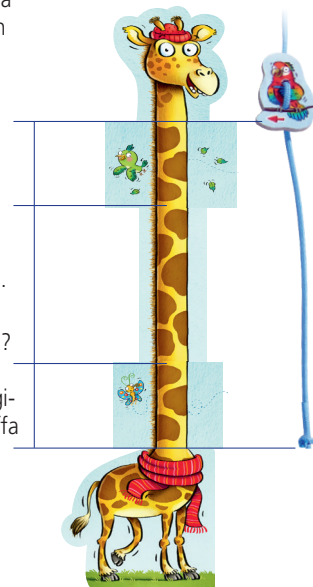
esempio



Non siete ancora capaci di contare così avanti? Allora l'ultimo bambino che è stato di turno prende il cordoncino.

Tieni un nodo del cordoncino alla base del collo di quella che sembra essere la giraffa più bassa. Poi tira il pappagallo con il cordoncino in direzione della fine del collo della giraffa, in modo che la freccia del pappagallo coincida con la punta della testa della giraffa. Ripeti la procedura con la giraffa che sembra essere la seconda più bassa, e così via, fino a quando il pappagallo non sia volato sulla testa più alta. Questa è la giraffa più alta.

Chi alla fine ha la giraffa più alta? Ottimo, hai vinto il gioco e vieni proclamato miglior amico delle giraffe del mondo. Ora la tua giraffa si gusta la merenda.



*Non dimenticate che il pappagallo ha il senso dell'onore! La giraffa allunga il collo, ma durante il confronto non è ammesso tirare troppo il cordoncino!*



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

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

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

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

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

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

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

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

### **Queridos niños 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.: 305108 TL A106024 1/20

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA<sup>®</sup>**

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