

HABA® Spiele, Puzzles & Bücher



Herbst 2014



Die HABA-Spiele auf Erfolgskurs:

Unsere Spiele sind dieses Jahr auf Erfolgskurs! **Feuerdrachen** von Carlo Emanuele Lanzavecchia hat die Auszeichnung „Deutscher Spielepreis – Bestes Kinderspiel 2014“ gewonnen. Das zeigt, dass das Spiel viele kleine und große Spieler begeistern konnte, denn der „Deutsche Spielepreis“ ist ein großer Publikumspreis. Feuerdrachen hat auch schon einige Fachjurs überzeugt: Das Spiel steht auf der Empfehlungsliste der Jury „Kinderspiel des Jahres“ und wurde für die „Top 10 Spielzeug 2014“ nominiert. Dank der spannungsgeladenen Illustrationen von Franz Vohwinkel ist Feuerdrachen außerdem unter den letzten drei Kinderspielen, die den Spielgrafik-Preis „Graf Ludo 2014“ gewinnen können.

Wir freuen uns, dass das abenteuerliche Legespiel **Richard Ritterschlag** von Johannes Zirm mit Illustrationen von Michael Menzel ebenfalls ausgezeichnet wurde: Es steht auf der Nominierungsliste zum Kinderspiel des Jahres 2014.

Ein Klassiker im neuen Design, nun mit drei temporeichen Spielvarianten, ist **Crash Cup Karambolage**. Das rasante Action-Schnippspiel bietet jede Menge Spielspaß für Klein und Groß, denn die Spieler beweisen in drei unterschiedlichen Disziplinen ihr Geschick und ihre Risikobereitschaft.

Bei **Malefix** geht es etwas ruhiger zu, aber das Spiel ist dennoch ganz schön knifflig. Denn kaum ist der Meister aus dem Haus, bricht unter den Zauberlehrlingen ein magischer Malwettbewerb aus. Gewinnen kann hier nicht das größte Maltalent, sondern wer Schnelligkeit und Fantasie beweist – denn nur so kann man die teilweise verdeckten Motive erraten.

Klangvollen Spielspaß für alle Kinder ab 2 Jahren bietet die Spielesammlung **Kleine Musik-Macher** aus der Reihe Meine ersten Spiele. Sie wurde zusammen mit der Musikpädagogin Dietlind Löbker entwickelt und führt schon die Kleinsten spielerisch mit acht Spielvarianten in die spannende Welt der Musik ein.

Auch bei den HABA-Apps hat sich einiges getan: Die **App Tier auf Tier** ist nun auch für viele Android-Geräte erhältlich und lädt alle auf eine spannende Reise durch drei Welten ein. Wer schafft es, die magischen Artefakte zu sammeln und die Tiere in eine Boot zu bringen? Für Jüngere ist die **Obstgarten-App** genau das Richtige: Das neue Update mit der Spielwelt „Kooperativer Obstsammelspaß“ bringt alle Spieler zusammen – wie im klassischen Obstgarten-Spiel können sie nur gemeinsam gegen den frechen Raben gewinnen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Entdecken unserer Herbstneuheiten!

Mit verspielten Grüßen

J. Roth

i. A. Julia Roth

HABA Presse- und Öffentlichkeitsarbeit



Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



FEUERDRACHEN

Familienspiel



Ein drachenstarkes, spannendes Wettnlauf- und Sammelspiel

Im Tal der Feuerdrachen brodeln es gefährlich unter der Erdoberfläche ... Der mächtige Vulkan Rubino steht nach tausend Jahren wieder kurz vor einem Ausbruch! Die Drachenreiter können es kaum erwarten, denn aus Rubino sprudeln laut einer alten Sage wertvolle Drachenrubine. Wer seinen Feuerdrachen damit füttert, macht ihn angeblich unbesiegbar!

Die Spieler werden Drachenreiter und begeben sich auf den Weg zu Rubino! Sie müssen mit taktischem Geschick und Würfelglück ihre Figuren um den Vulkan ziehen und versuchen, die begehrten Drachenrubine einzusammeln. Wer am Ende die meisten Rubine in seinem Säckchen hat, gewinnt das Spiel.

Ein explosiver Sammelwettnlauf.

- Spannung für die ganze Familie
- mit drachenstarkem Vulkan
- mit 80 funkelnden Rubinen

Funkelnde Rubine in den Vulkan werfen ...



... und wusch, sausen sie beim Anheben über den Spielplan.



Art.-Nr. 7124

5 - 99 Jahre

2 - 4 Spieler

15 - 20 Min.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Lizenz-Agentur: PROJEKT SPIEL
Illustration: Franz Vohwinkel

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Vulkan (bestehend aus Ober- und Unterteil)
- 8 Drachen in 4 Farben
- 4 Säckchen
- 2 Würfel
- 80 Drachenrubine
- 12 Kohlestücke
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 29,95 €



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Die interaktiven Spielwelten der Erfinder für Kinder

Das Besondere der Kinder-Apps von HABA



Design mit Liebe zum Detail – Entdecken und Spielen mit allen Sinnen:

Lustige Spielcharaktere, stimmungsvolle Illustrationen, witzige Sounds und tolle Animationen erwecken die Spielwelten zum Leben.

Durchdachte und sichere Apps:

Die Anwendungen und Funktionen von Tablets und Smartphones eröffnen neue Gestaltungsmöglichkeiten für Spiele. Dieses Potential nutzen wir und schaffen so innovative Spielwelten für Klein und Groß! HABA-Apps sind sicher, da es keine Werbung oder In-App-Käufe gibt. Eventuelle Links sind für Kinder nicht zugänglich.

Altersgerechte Spiele:

Die HABA-Apps bieten jede Menge Spielspaß und verschiedene tolle Details zum Entdecken und Lernen. Die Herausforderungen steigen mit den Fähigkeiten der Spieler ... so bleiben die Apps lange spannend. Die Bedienung ist altersgerecht und intuitiv.

Spielzeitbegrenzung:

Die Apps von HABA haben einen Elternbereich, in dem die gewünschte Spieldauer individuell eingestellt werden kann. Daneben finden Eltern hier Hinweise und Tipps zu den Funktionen der App.



Alter: 3 - 8

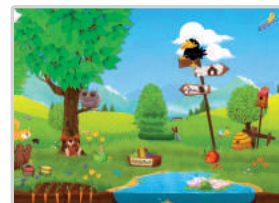
Neu: Update

Obstgarten

Rabe Theo auf Entdeckertour

für iPhone®, iPad®, iPod touch®

- vier Spielbereiche: jetzt zusätzlich mit Spielwelt Kooperativer Obstsammelspaß



Mehr Informationen und Videos finden Sie unter:

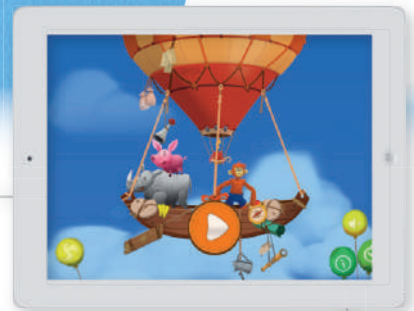
www.haba-apps.de



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



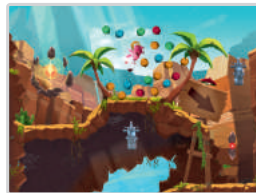
Alter: ab 5

TIER auf TIER

Die Jagd nach den verschollenen Artefakten

für iPhone®, iPad®, iPod touch® und Android

- **abwechslungsreich:** in 3 mystische Welten Eis, Canyon und Dschungel eintauchen
- **episch:** 30 spannende Missionen erfüllen und 180 magische Artefakte sammeln
- **rekordverdächtig:** den Wettlauf gegen die Zeit gewinnen und die goldenen Artefakte sammeln
- **geschickt:** Fingerspitzengefühl beim Bewegen der Tiere beweisen
- **knifflig:** unzählige Fallen erschweren den Weg: Couchkatapult, Zangenzeppelin, Riesenrotor und vieles mehr
- **spannend:** die perfekte Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Physik-Puzzle



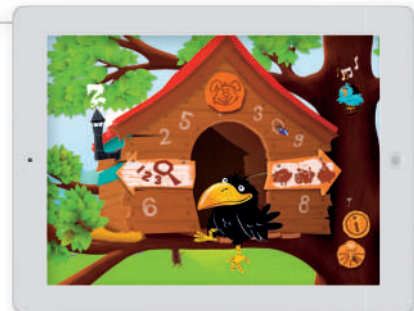
Alter: 4 - 6

Zahlenrabe

Rabe Theo entdeckt die Zahlen

für iPhone®, iPad®, iPod touch®

- fördert mit viel Spielspaß Zahlen- und Mengenverständnis sowie erste feinmotorische Fähigkeiten
- Zahlenraum 1 - 20
- 4 Spiele in zwei Bereichen: Zählwelt & Spielwelt mit 3 Lernspielen
- Update: Zahlen in Fremdsprachen lernen



Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Crash Cup Karambolage

Familienspiel



Wer hat Lust auf ein rasantes und actiongeladenes Karambolagerennen?

Die Rennstrecke bebzt – heute kämpfen sechs der besten Rennfahrer um den Sieg: Beppo Bleifuß rückt den Helm zurecht, Thea Rakete lässt den Motor aufheulen, Käpt'n Karacho lichtet den Anker... und schon geht es los! Wer wird am Ende ganz oben auf dem Siegetreppchen stehen?

In drei unterschiedlichen Disziplinen beweisen die Spieler ihr Geschick und ihre Risikobereitschaft. Ziel in allen drei Spielen ist es, mithilfe der Schnur die Fahrzeuge geschickt über die Rennstrecke zu schnippen. Wer richtig zielt, hat gute Chancen, am Ende siegreich aus dem Crash Cup hervorzugehen!

Ein rasantes Action-Schnippspiel.

- 3 actionreiche Spielideen in einer Packung
- mit einzigartiger Schnipp-Schnur für rasante Duelle
- ausgezeichnete HABA-Klassiker (bereits über 100.000 Mal verkauft) in neuem Design

Autor: Heinz Meister
Illustration: Susanne Wagner

Spielinhalt:
1 Schnipp-Schnur
6 Rennfahrzeuge (= Spielsteine)
8 Begrenzungssteine
1 Driftstein
8 Außenbänder
5 Pokale aus Holz
4 Startnummer-Chips
6 Fahrer-Kärtchen
6 Power-up-Plättchen
16 Aktions-Chips
2 Farbwürfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 19,95 €

Art.-Nr. 301500

6 - 99 Jahre

2 - 4 Spieler

15 - 20 Min.

Made in Germany



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Zauberer Malefix

Familienpiel



Ein zauberhaftes Malspiel für kreative Köpfe

Kaum ist Zauberer Malefix verreist, erkunden seine Zauberlehrlinge heimlich das große Zauberbuch der Magie! Anfangs sind alle Seiten leer ... also schnell die Stifte geschnappt und losgemalt! Nacheinander raten die Zauberlehrlinge, welches Motiv gemalt wurde. Das ist gar nicht so einfach, denn zu Beginn ist das ganze Bild von Lesezeichen verdeckt – doch wer schnell ist und viel Fantasie hat, kann das Motiv als Erster erraten.

Verdeckt zeichnen die Spieler ein Motiv auf ihre Maltafel. Danach legen sie nacheinander ihre Bilder ins magische Buch und die anderen Spieler müssen raten, was sie gemalt haben. Das ist gar nicht so einfach, denn zu Beginn ist das ganze Bild von Lesezeichen verdeckt. Diese werden je nach Würfelzahl einzeln hochgeklappt, sodass immer mehr Bildausschnitte sichtbar werden. Wer das gesuchte Motiv zuerst errät, bekommt Punkte und zwar umso mehr, je weniger vom Bild zu sehen ist. Ziel des Spiels ist es, als Erster die je nach Spieleranzahl erforderliche Punktzahl zu erreichen.

Ein magischer Mal-Wettbewerb.

- mit abwechselbaren Maltafeln und Stiften
- 160 magische Bildkarten
- extra: 80 Wortkarten für Ältere

Autor: Carlo A. Rossi


Illustration: Thies Schwarz

Spielinhalt:

- 1 Schreibtisch
(= Schachtelboden mit Innenfächern und Spielplan)
- 5 Sichtschutze
- 5 Maltafeln
- 5 Stifte
- 160 Motivkarten
- 80 Begriffskarten (für die Variante)
- 1 Sanduhr
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 24,95 €

Art.-Nr. 300173

 5 - 99 Jahre

 3 - 5 Spieler

 ca. 20 Min.

Made in
Germany



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



Monsterwäsche

Mitbringspiel L



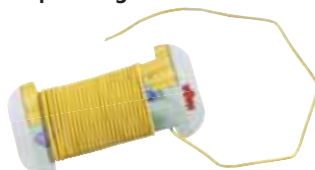
An die Wäscheleine, fertig, los: Wer findet am schnellsten die richtigen Monster?

In der Monsterwaschküche geht es hoch her. Es wird geschrubbt, gespritzt und geplansch, dass die Tropfen fliegen! Nur dem Schnellsten gelingt es, in dem Chaos den Überblick zu behalten. Wer kann am Ende die meisten goldenen Wäscheklammern ergattern?

Auf das Signal „Monsterwäsche!“ geht’s los: Die Spieler stellen sich in gleichmäßigen Abständen im Kreis herum auf und spannen die Leine außen um sich. Als „lebendige Wäscheständer“ versuchen sie, unter den Monstern die acht richtigen zu erwischen und nach bestimmten Kriterien links und rechts von sich an die Leine zu hängen. In den darauffolgenden Waschgängen wechseln sich die Suchkriterien aus den beiden ersten Runden immer ab. Dem Schnellsten winkt eine goldene Wäscheklammer als Belohnung. Ziel des Spiels ist es, zuerst drei dieser wertvollen Klammern zu besitzen.

Ein turboschnelles Wühl- und Schnappspiel.

- mit 52 echten Wäscheklammern und einer Wäscheleine
- Fun-Spiel für drinnen und draußen
- mit megacooler Waschmaschinen-Verpackung aus Blech




Autor: Rémy Delivorias
Illustration: Gabriela Silveira

Spielinhalt:
48 Monsterkarten
40 Wäscheklammern
12 goldene Wäscheklammern
1 elastische Wäscheleine
1 Spielanleitung


empf. VK: 19,95 €



Art.-Nr. 301339

 7 - 99 Jahre

 2 - 5 Spieler

 ca. 15 Min.



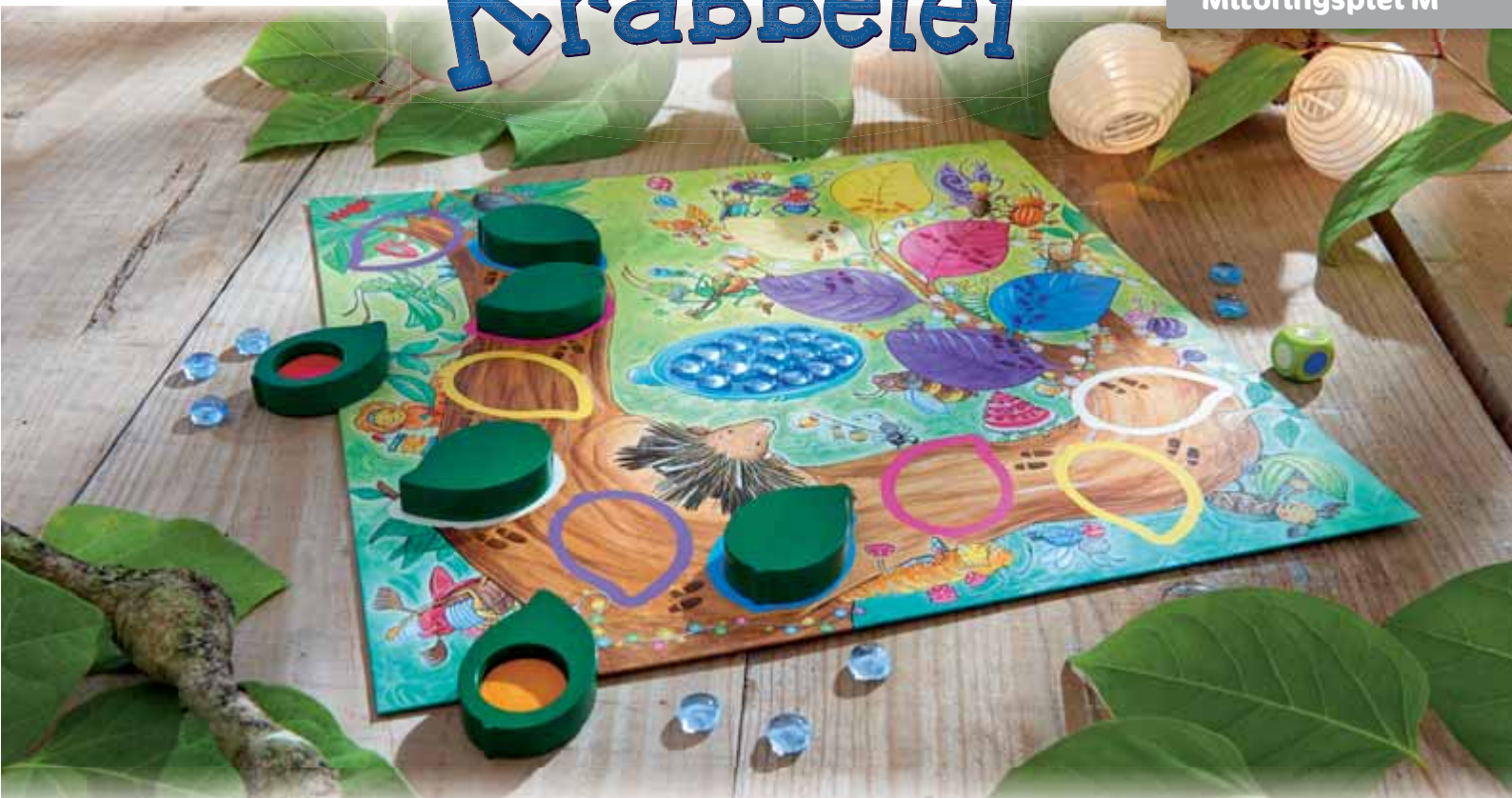
HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Kri-Kra- Krabbelei

Mitbringspiel M



Willkommen beim Krabbelfest der Waldinsekten!

Kratzige Krümelkäfer, flauschige Fusselraupen und glatte Grashüpfer wuseln wild durcheinander, denn bevor das Krabbelfest beginnt, müssen sie noch die großen Blätter zum Festplatz bringen. Wer will den putzigen Krabbeltieren helfen?

Dazu müssen die Spieler jeweils zwei gleiche Krabbeltiere unter den Blättern erfühlen. Gelingt dies, wandert der krabbelige Blätterzug weiter Richtung Festplatz und es gibt einen Tautropfen als Belohnung. Es gewinnt, wer mit dem richtigen Gefühl in den Fingerspitzen und einem guten Gedächtnis am Ende die meisten Tautropfen gesammelt hat.

Ein außergewöhnliches Fühl-Memospiel.

- 6 Holzblätter mit rauen, flauschigen und glatten Fühlflächen
- einfache Regeln für schnellen Spielspaß
- mit kooperativer Blattgeflüster-Variante

Dieses Spiel fördert:

- taktile Wahrnehmung
- Gedächtnis
- Konzentration

Art.-Nr. 301326

 4 - 8 Jahre

 2 - 4 Spieler

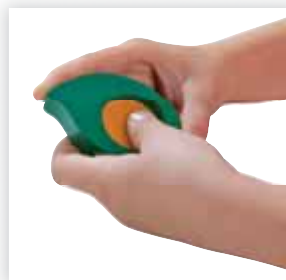
 10 - 15 Min.

Made in
Germany

Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Stéffie Becker

Spielinhalt:
1 Spielplan
6 Blätter
20 Tautropfen
1 Würfel
1 Bogen mit 6 Aufklebern
1 Spielanleitung

empf. VK: 14,95 €



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



GLIBBER- GEBIBBER

Mitbringspiel S



**Mutige Geisterjäger gesucht:
Nur wenn sie als Team agieren, können sie
alle Geister rechtzeitig einfangen!**

Die alte Turmuhr schlägt Mitternacht! Schnell laden die drei Geisterjäger grüne Glibbermunition in ihre selbst gebastelten Powerpistolen und betreten das Schloss: Die Geisterjagd kann beginnen!

Gemeinsam versuchen die Spieler, Geister mit einer gehörigen Portion Glibber zu treffen und einzufangen. Dazu müssen sie reihum würfeln und mithilfe der Geisterjäger Karten aufdecken. Sobald gleichzeitig drei Karten vom gleichen Geist offen liegen, ist dieser gefangen und kann nicht mehr entkommen. Aber Vorsicht: Wird versehentlich eine Schlüssellockkarte aufgedeckt, ist der Geisterjäger in die Falle getappt und muss ins Verlies. Ziel des Spiels ist es, vor Ablauf der Geisterstunde alle Geister gefangen zu haben.

Ein kooperatives Memospiel.

- spannender Spielspaß für die ganze Familie
- fördert den Teamgeist

Art.-Nr. 301334

5 - 99 Jahre

1 - 4 Spieler

10 - 15 Min.

Made in
Germany

Autor: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Marc Robitzky

Spielinhalt:
3 Geisterjäger
24 Karten (18 Geisterkarten, 3 Verlieskarten,
2 Schlüssellockkarten, 1 Schlosstorkarte)
1 Uhr (= Drehscheibe)
18 Glibbergeschosse
1 Würfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 9,95 €



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

WÜRFEL KUNG FU

Mitbringspiel mini



Ein tierischer Kung Fu-Wettbewerb

Die besten Kämpfer der Welt treten im großen Kung Fu Super Cup gegeneinander an. Wer will sich dieser Herausforderung stellen? Voller Zuversicht in die Kraft der Würfel versucht jeder Spieler, genau die Symbole zu sammeln, die für den Sieg über die Schüler, Meister und Großmeister nötig sind. Doch das gelingt nur mit Glück und einem guten Gedächtnis.

Durch Würfeln und Herauslegen der richtigen Symbole müssen möglichst viele verdeckt liegende Kung Fu-Kämpfer zum Kampf herausgefordert werden. Siegpunkte erhält jedoch nur, wer sich zudem gemerkt hat, unter welcher Karte sich der jeweilige Kämpfer verbirgt. Je höher der Rang ihres Gegners ist (Schüler, Meister oder Großmeister), umso mehr Siegpunkte können die Spieler erringen, doch umso schwerer wird es auch, ihn zu bezwingen. Um wirklich als Sieger aus einem Kampf hervorzugehen, müssen sich die Spieler zudem noch gemerkt haben, welcher Gegner sich unter welcher Karte verbirgt. Ziel des Spiels ist es, am Ende im Besitz der meisten Siegpunkte zu sein.

Ein spannendes Würfel-Memospiel.


- mit 4 silberfarbenen Würfeln
- spannend für die ganze Familie

Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Heinrich Drescher

Spielinhalt:
1 Wettkampf-Arena
18 Kung Fu-Kämpferkarten
4 Symbolwürfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 6,95 €

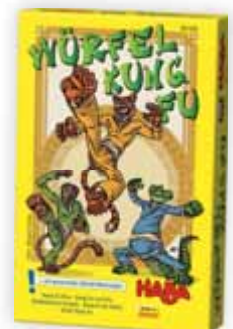
Art.-Nr. 301292

 6 - 99 Jahre

 2 - 4 Spieler

 10 - 15 Min.

Made in
Germany



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



KATZEN-POLIZEI

So ein Durcheinander! Sämtliche Katzen aus der Umgebung waren gemeinsam auf Mäusejagd und wollen nun wieder nach Hause. Doch in dem Gewusel ist es für die Katzeneltern und ihre Kinder gar nicht so einfach, sich wiederzufinden! Zum Glück sorgt der Katzenpolizist für Ordnung und beschützt die Katzen, die sich schon gefunden haben.

Die Spieler sammeln Katzen. Würfeln sie das entsprechende Symbol, decken sie eine Karte auf. Doch nicht immer können sie diese behalten und manchmal macht ihnen noch eine vorwitzige Maus oder der freche Nachbarshund einen Strich durch die Rechnung und die Kater laufen fort. Nur wenn die Spieler komplette Familien haben oder den Schutz des Katzenpolizisten genießen, sind ihre Katzen sicher. Ziel des Spiels ist es, so viele Katzen wie möglich zu sammeln.

Ein abwechslungsreiches Sammelspiel.

- mit Variante für 2 Spieler
- für alle Katzen-Freunde



Autorin: Stefanie Schütz
Illustration: Stefanie Kläßen

Spielinhalt:
1 Katzenpolizist
27 Katzenkarten
9 Katzenpolizeikarten
1 Würfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 5,95 €

Kartenspiele

Art.-Nr. 301291

5 - 99 Jahre

3 - 5 Spieler

ca. 10 Min.

Made in Germany



FLUNKER-KÖNIG

Am Königshof wird geflunkert, dass sich die Balken biegen! Ob Köchin Katze, Minnesänger Frosch, Prinzessin Schwein oder Ritter Hahn ... Nicht immer geben die Tiere den für sie typischen Laut von sich! Nur wer Wahrheit von Lüge unterscheiden kann und zugleich selbst Talent zum Flunkern hat, wird es am königlichen Hof weit bringen!

Die Spieler haben Tierkarten auf der Hand und legen sie reihum verdeckt ab. Dazu machen sie den entsprechenden Tierlaut und zwar so oft, wie das Tier auf der Karte abgebildet ist. Aber aufgepasst: Die Karte eines Spielers muss mehr Tiere der gleichen Art oder mindestens ein größeres und somit ranghöheres Tier zeigen als die Karte seines Vorgängers. Hat ein Spieler keine passende Karte, muss er flunkern und hoffen, dass es keiner merkt! Ziel des Spiels ist es, am Ende die wenigsten Strafpunkte zu haben.

Ein tierisches Bluffspiel.

- Flunkerspaß für die ganze Familie
- mit 7 Holzchips



Autoren: Anja Dreier-Brückner
und Thomas Brückner
Illustration: Kai Pannen

Spielinhalt:
54 Tierkarten
6 Narrenkarten
7 Strafpunkte
1 Spielanleitung

empf. VK: 5,95 €

Art.-Nr. 301314

6 - 99 Jahre

2 - 5 Spieler

ca. 15 Min.

Made in Germany



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Dosenspiele im neuen Gewand

Die Spiele in der Dose sind echte HABA-Klassiker. Nun erscheinen die 6 Topseller, die sich bereits über 1 Million Mal verkauft haben, in neuem Design. Die liebevolle und detailreiche Umsetzung,

die unterschiedlichen Preispunkte sowie die Verpackung in der Dose machen sie zu einem idealen Geschenk für Kinder und Erwachsene.

Illustration: Yayo Kawamura

Dosenspiele

Raupenwürfeln

Kribbel, krabbel – was kriecht denn da? Es sind die kunterbunten Farbraupen, die Stück für Stück unter den Blättern hervorgeschlüpft kommen! Wer es mit etwas Würfelglück als Erster schafft, die eigene Raupe komplett zu haben, gewinnt das Spiel.

Ein kunterbuntes Würfelspiel.

Spielinhalt: 4 Raupenköpfe, 24 Körperteile in 6 Farben, 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

empf. VK: 5,95 €



Art.-Nr. 301318

3 - 99 Jahre

2 - 4 Spieler

5 - 10 Min.



Stapelei

„I-ah, der Packesel ist da!“ Geduldig steht er zum Abmarsch bereit, aber bevor es losgehen kann, müssen die Gepäckstücke aufgeladen werden! Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Stäbchen auf den Rücken des Esels zu legen, ohne dass etwas herunterfällt.

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel.

Spielinhalt: 1 Esel, 40 Stäbchen in 4 Farben, 1 Zuckerstück, 1 Spielanleitung

empf. VK: 7,95 €

Made in Germany



Art.-Nr. 301319

4 - 99 Jahre

1 - 4 Spieler

ca. 10 Min.



Schwarzer Peter

Wer hat Angst vorm schwarzen Peter? Niemand! Und doch will ihn keiner haben, denn wer ihn am Ende auf der Hand behält, bekommt eine schwarze Nase gemalt und verliert das Spiel.

Ein lustiger Kartenspiel-Klassiker.

Spielinhalt: 33 Spielkarten, 1 original edding FUNTASTICS Schminke, 1 Spielanleitung

empf. VK: 7,95 €



mit originale, leicht abwischbarem edding FUNTASTICS Schminke



Art.-Nr. 301320

6 - 99 Jahre

2 - 5 Spieler

5 - 10 Min.



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Pantomime

Pan-to-mi-me? Was ist denn das?! Eine Pantomime ist eine Darstellung nur durch Gebärden, Mimik und Körperbewegungen – aber ohne Worte. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele pantomimisch dargestellte Begriffe zu erraten. **Ein kommunikatives Spiel ohne Worte.**

Spielinhalt: 48 Bildkarten, 7 Blankokarten zum Selbstbeschriften, 1 Sanduhr (für die Variante), 1 Spielanleitung

empf. VK: 5,95 €

Made in Germany

mit Karten zum Selbstbeschriften



Art.-Nr. 301321

4 - 99 Jahre

4 + Spieler

10 - 15 Min.



Maunz Maunz

Auf die Pfoten, fertig, maunz! Jeder möchte seine Spielkarten loswerden, doch dies gelingt nur mit den passenden Katzen auf der Hand! Wer mit Glück und etwas taktischem Geschick zuerst seine letzte Karte ablegen kann, erhält zur Belohnung eine Katze. Ziel des Spiels ist es, als Erster zwei Katzen zu haben. **Ein kunterbunter Kartenspiel-Klassiker.**

Spielinhalt: 32 Katzenkarten in 4 Farben, 20 Sonderkarten in 4 Farben, 6 Katzen, 1 Spielanleitung

empf. VK: 7,95 €

Made in Germany

mit sechs Katzen aus Holz



Art.-Nr. 301322

4 - 99 Jahre

1 - 4 Spieler

10 - 15 Min.



Wer bin ich?

Wer oder was bin ich? Ein Bäcker, ein Löwe oder vielleicht eine Gießkanne? Dies zu erraten, erfordert einen klugen Kopf, denn nur wer die richtigen Fragen stellt und clever kombiniert, kann dieses Spiel gewinnen. **Ein lustiger Ratespiel-Klassiker.**

Spielinhalt: 1 Stirnband, 1 Magnet, 40 Karten, 10 Zählsteine, 1 Spielanleitung

empf. VK: 9,95 €

Stirnband mit Magnet



Art.-Nr. 301323

5 - 99 Jahre

2 + Spieler

10 - 15 Min.





QUIZZOMAT JUNIOR

Lernspiel



Ein kniffliges Wissensspiel für Rätsel-Füchse

Ferdi Fuchs testet das Wissen aller Kinder! Es gilt, spannende, zum Teil knifflige, aber auch lustige Fragen zu beantworten: Wann sieht man einen Regenbogen? Welches Würmchen kann fliegen? Und woraus werden Pommes Frites gemacht?

Wer diese und andere Fragen beantworten kann, gibt einen Tipp ab. Ob die Antwort richtig ist, verrät nach jeder Raterunde der clevere Quizzomat. Hier muss man nur am Rad drehen und schon verschwinden die falsch gelegten Chips im Inneren der Schachtel. Nur die übrig gebliebenen Chips geben Punkte – und wer am Ende die meisten hat, gewinnt das Spiel.

Ein cleveres Junior-Wissensspiel.

- 200 altersgerechte, spannende und lustige Fragen zu unterschiedlichsten Wissensgebieten
- der geniale Quizzomat zeigt immer die richtige Lösung
- mit Solovariante für ein Kind und einen Spielleiter

Autoren: Kai Haferkamp und Markus Nikisch
Illustration: Nikolai Renger

Spielinhalt:

- 1 Quizzomat (= Schachtelboden mit Steckkreuz und Spielplan mit Drehscheibe)
- 100 Wissenskarten mit 200 Fragen
- 32 Spielerchips (in 4 Farben)
- 24 Ferdi Fuchs-Chips
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 12,95 €

Art.-Nr. 301317

- 4 - 8 Jahre
- 1 - 4 Spieler
- ca. 20 Min.



HABA®

Habermas GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Meine erste Spielesammlung



Kleine Musik-Macher



Meine ersten Spiele



Spiel 1: Willkommen bei den Musik-Machern
Ein lustiges Musik-Mit-Mach-Spiel

Spiel 2: Li-La-Lausche-Mäuse gesucht
Ein Hören-im-Raum-Spiel

Spiel 3: Alle Mi-Ma-Musik-Macher singen mit
Ein witziges Mit-Mach-Lied

Spiel 4: Kleines Tier-Konzert
Ein kooperatives Farben-Memo-Spiel

Spiel 5: Rätet mal, welche Glocke das war
Ein Glocken-Hör-Spiel

Spiel 6: Was singen die Tiere?
Ein Hör-gut-zu-und-mach's-nach-Spiel



Spiel 7: Ich packe meinen Klangkoffer
Ein Hör-Memo-Spiel

Spiel 8: Großes Tier-Konzert
Ein Farben-Memo-Spiel mit Würfeln

Hören, spielen, musizieren – eine klangvolle Spielesammlung für neugierige Jungmusiker

Wer möchte mit Eichhörnchen Enrico Musik machen? In dieser ersten Spielesammlung finden Kinder und ihre Eltern 8 verschiedene Spiele mit einfachen Regeln und kurzer Spieldauer: Glocken-Hör-Spiele, Ton-Memos, Musik-Würfellauf-Spiele, Hör-genau-Spiele sowie Mit-Mach- und Bewegungsspiele – die unterschiedlichen Spielideen, die 4 Handglocken und das liebevoll illustrierte Material sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

Musik fördert die sprachliche, intellektuelle und motorische Entwicklung von Kindern. In kindgerechten Aktionen können sie bei diesem Spiel mit Klängen, Tönen, Rhythmen und Bewegungen experimentieren und so spielerisch wichtige Schlüsselkompetenzen erwerben.

Eine erste musikalische Spielesammlung.

- mit 4 Handglocken mit unterschiedlichen Tönen
- 8 erste Hör-, Musik- und Mitmach-Spiele
- von einer Musikpädagogin entwickelt
- mit vielen Tipps zur musikalischen Frühförderung

Dieses Spiel fördert: • Klang- und Rhythmusgefühl
• freies Spiel

Autorin: Dietlind Löbker
Illustration: Martina Leykamm

Spielinhalt:
1 Spielplan (beidseitig bedruckt)
4 Handglocken
1 Dirigent (= Enrico Eichhörnchen)
12 runde Tier-Plättchen
12 runde Glocken-Plättchen
1 Punktwürfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 29,95 €

Art.-Nr. 301350

2+ Jahre

1 - 3 Spieler

ca. 5 Min.

Made in Germany

nur im ausgewählten Fachhandel erhältlich
www.haba.de/selection



HABA

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Meine ersten Spiele

Dreikäsehoch

Meine ersten Spiele



Drei mäusestarke Spiele für Käse-Hochstapler

Die zwei Mäuse Susi und Ben recken ihre Näschen in die Luft und schnuppern aufgeregt – mhhh, duftet es hier lecker nach Käse! Doch bevor sich die beiden die Käsestücke schnappen können, heißt es würfeln: Wer eine passende Farbe würfelt, darf mit seiner Maus durch das entsprechende Loch schlüpfen und den Käse im nächsten Zimmer einsammeln.

Im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit dem Spielmaterial. In einem Würfel-, einem Wettlauf- und einem Sammel-Laufspiel müssen sie dann versuchen, so schnell wie möglich drei Käsestückchen zu sammeln. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder gefördert: Feinmotorik, Konzentration, genaues Schauen, Farben erkennen und Details entdecken. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.


Drei mäusestarke Sammel-Laufspiele.

- niedliches 3-D-Käsehaus
- mit kooperativer Variante für bis zu 3 Kinder

Dieses Spiel fördert: • Feinmotorik
• Farben erkennen und zuordnen

Art.-Nr. 7620

 2+ Jahre

 1 - 2 Spieler

 5 - 10 Min.

Made in
Germany

Autorin: Anja Wrede
Illustration: Martina Leykamm

Spielinhalt:
1 Käsehaus aus 2 Wänden
und 1 Dach (= Käseablage)
2 Mäuse (Susi und Ben)
5 Käsestücke
1 Würfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 19,95 €



 nur im ausgewählten Fachhandel erhältlich
www.haba.de/selection

HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

Meine ersten Spiele

Badehase

Meine ersten Spiele



Drei blubberige Spiele für quietschvergnügte Badehasen

Badehase Blubbernase plumscht mit seinen zwei Entchen in der Wanne. Schwuppdwupp tauchen seine Spielsachen im Badeschaum unter. Wo sind der Eimer, der Wal und das Schiff? Wer die Farben und die Symbole richtig zuordnet, hilft dem kleinen Hasen dabei, alles wiederzufinden.

Die Spielanleitung bietet Eltern viele Tipps und Anregungen, wie sie das Spielmaterial gemeinsam mit ihren Kindern entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache und Zuordnen von Farben und Symbolen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.




Eine niedliche Spielesammlung rund um den Badehasen.

- toller 3-D-Aufbau
- mit Memo-, Rate- und Sprachspiel

Dieses Spiel fördert:

- erstes Regelverständnis
- Farben und Symbole erkennen und benennen
- Gedächtnis

Art.-Nr. 301313

 2+ Jahre
 2 - 4 Spieler
 ca. 5 Min.

Made in
Germany

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden

Spielinhalt:
1 Badewanne
(= Schachtelboden mit Pappkreuz)
1 Wasseroberfläche
1 Badehase Blubbernase
2 Enten
12 Plättchen
1 Würfel
1 Spielanleitung

empf. VK: 9,95 €



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de

6 erste Puzzles

Alter: 2+

- große Teile für kleine Hände
- Material: stabile Pappe
- mit Holzfigur zum freien Spiel



Puzzles

301289
6 erste Puzzles – Im Einsatz
 empf. VK: 9,95 €
 Illustration: Teresa de Zosa

Erdbeerinchen Erdbeerfee

Alter: 3+

- 3 zauberhaft illustrierte Puzzles
- mit 12, 15 und 18 Teilen
- passend zu der bekannten Bilderbuch-Figur
- Verpackung mit Glitzer



301277
Puzzles
Erdbeerinchen Erdbeerfee
 empf. VK: 9,95 €
 Illustration: Stefanie Dahle

Fühlpuzzles

Alter: 2+

mit Fühl- und Glitzereffekten



Stoff

Moosgummi

301502
Minimonster Puzzlequatsch
 empf. VK: 9,95 €
 Illustration: Mirka Schröder



Stoff

Glitzer

Velours

Moosgummi

301503
Puzzlezauber im Feengarten
 empf. VK: 9,95 €
 Illustration: Ines Frömel



18+ Monate

Bücher

Lustig-freche Klappenbücher

- Format: 15 x 15 cm
- Umfang: 14 Seiten
- mit 5 Klappen



301278
Ene, mene, miste,
wer rappelt in der
Kiste?
 VK: 6,95 €

Ding-dong! Die Katze feiert heute Geburtstag und hat alle Bauernhoftiere dazu eingeladen! Der Tisch ist schon gedeckt, doch wo bleiben die Gäste? Vor der Tür steht nur der Postbote – mit einer Riesenüberraschung! Wer hilft der Katze und schaut, was in den vielen bunten Paketen steckt? Ein fröhlich-frechtes Klappenbuch zum Mitsprechen, Raten und Entdecken.

Text und Konzept:
 Imke Storch
Illustration:
 Mascha Greune



301279
Ene, mene, meck,
wer lugt aus dem
Versteck?
 VK: 6,95 €

„... acht, neun, zehn. Ich komme!“ Die Zootiere spielen Verstecken und der Elefant macht sich auf die Suche nach seinen Freunden. Lugt da nicht ein Ohr hinter dem Handtuch hervor? Und wessen Schwanz ragt aus dem Schrank? Wer hilft dem Elefanten und findet heraus, wer sich wo versteckt hat? Ein lustig-schräges Klappenbuch zum Mitsprechen, Raten und Entdecken.

Meine ersten Wörter im Maxi-Format

- Format: 32 x 26 cm
- Umfang: 28 Seiten



301269
Meine ersten Wörter –
Suchen und Entdecken
 VK: 10,95 €

18+ Monate

Illustration:
 Séverine Cordier



Womit spielen die Kinder? Wer lebt im Wald und was ist auf dem Bauernhof los? Wimmelige Szenen rund um das Zuhause, das Leben in der Stadt und auf dem Land laden die Kleinsten ein, Neues zu entdecken und Bekanntes zu suchen und zu benennen.

Ein extragroßes Bild-Wörter-Buch mit detailreichen Illustrationen zur Förderung des frühkindlichen Spracherwerbs.

HABA®

Habermaab GmbH
 August-Grosch-Str. 28-38
 96476 Bad Rodach
 www.haba.de

Pressekontakt:
 Julia Roth
 Tel.: 09564 929-2414
 E-Mail: presse@haba.de

18+ Monate

Puzzeln & Entdecken

Bücher

- Format: 15 x 15 cm
- Umfang: 14 Seiten
- mit 6 großen Puzzleteilen und Register

Text: Imke Storch
Illustration: Martina Leykamm



5867
Puzzlebuch –
Die Kükenbande
auf dem Bauernhof
VK: 7,95 €

Kikeriki! Küken Kai ist hellwach und freut sich auf den Tag auf dem Bauernhof. Doch wo steckt der Rest der Kükenbande? Zum Glück bekommt das kleine Küken Hilfe von seinen großen Freunden: Kälbchen Klara, Fohlen Frida und die anderen Bauernhoftiere geben ihm prima Tipps. Und schon bald findet Kai ein Küken nach dem anderen!

Ein erstes Puzzlebuch mit 6 Puzzleteilen und einfachen Such- und Schau-genau-Aufgaben.



6992
Puzzlebuch –
Fütterzeit im Zoo
VK: 7,95 €

Jeden Morgen macht Tierpfleger Georg einen Rundgang durch den Zoo. Heute darf Affe Oskar mitkommen und beim Füttern helfen. Was bekommen die Tiere zu fressen? Zuerst gehen die beiden zu den Elefanten, dann zu den Eisbären und den Tigern. Und am Schluss schauen sie bei der Nilpferddame vorbei. Doch am tollsten findet Oskar den Besuch bei Zebra Zorro!

Ein erstes Puzzlebuch mit 6 Puzzleteilen und einfachen Such- und Schau-genau-Aufgaben.



301282
Puzzlebuch –
Paul und Marie
in der Stadt
VK: 7,95 €

Paul und Marie besuchen ihre Oma in der Stadt. Das ist spannend, denn überall gibt es viel zu sehen: Was erleben die Kinder in der Fußgängerzone? Welche Sachen kaufen sie auf dem Wochenmarkt? Und weshalb regelt die Polizei den Verkehr auf der Kreuzung? Im Stadtpark entdecken die Kinder sogar eine Igel Familie!

Ein erstes Puzzlebuch mit 6 Puzzleteilen und einfachen Such- und Schau-genau-Aufgaben.



HABA®

Habermaab GmbH
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach
www.haba.de

Pressekontakt:
Julia Roth
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de