

little **BALANCING** 2688



2½ - 5 ans  
years  
años  
Jahre



# little **BALANCING**

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект

X 4



X 15



X 12



X 12

## F Règle du jeu

# BALANCING

### Jeu d'équilibre

Age : de 2 ½ à 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 mn

### Contenu :

4 grenouilles

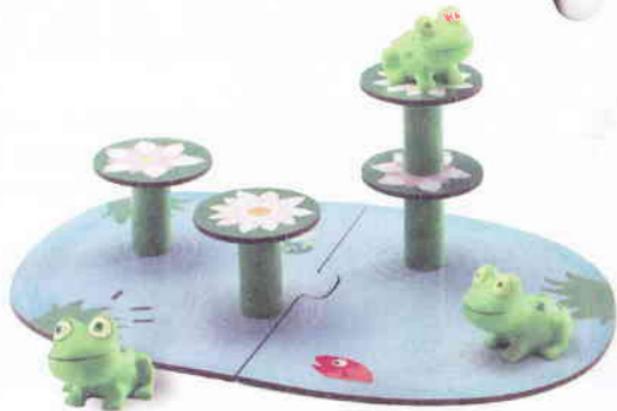
1 mare constituée

de 2 pièces de puzzle

12 pilotis

12 nénuphars

15 pions « point gagné »



### But du jeu :

Faire tenir en équilibre les nénuphars sur les « pilotis » puis les grenouilles en haut de cet équilibre précaire.

### Préparation :

- La mare est posée au centre de la table ; atteignable par tous.
- Tous les éléments sont posés au centre de la table.

Selon l'âge des joueurs, on utilise un nombre plus ou moins grand de nénuphars et de pilotis. Pour les tout petits on peut jouer uniquement avec 4 pilotis, 4 nénuphars et les 4 grenouilles.

Plus les enfants sont habiles, plus on joue avec un grand nombre de pilotis et de nénuphars.

### Fonctionnement du jeu :

Les éléments se superposent dans cet ordre : pilotis, puis nénuphar puis de nouveau pilotis et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pilotis ou de nénuphar. Il ne reste plus alors qu'à poser les grenouilles en haut des « pyramides ». Et là si rien ne tombe, les joueurs ont gagné !!

PS : Un joueur peut poser un de ses éléments sur un élément posé par un autre joueur.

### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il pose un de ses pilotis sur un des emplacements prévus à cet effet sur la mare (sur les ronds dans l'eau). Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer : il peut décider de poser un de ses pilotis sur un autre emplacement prévu à cet effet dans la mare, ou de poser un nénuphar sur le pilotis que vient de poser l'autre joueur.

Lorsqu'un joueur fait tomber des éléments, on reprend la partie.

### Qui gagne ? :

Lorsque tous les éléments sont posés sur le plateau, c'est gagné. Chaque joueur prend alors un « point gagné ».

### Version pour les plus grands :

L'objectif est de réaliser des pyramides de plus en plus hautes.

Pour cela on occupe des emplacements en posant 1, 2 ou 3 grenouilles sur 1, 2 ou 3 des emplacements « ronds dans l'eau ». Le nombre d'emplacements étant restreint, les pyramides à construire seront donc plus hautes.



## ⓓ Die Spielregeln

### Gleichgewichtsspiel

Alter: 2 ½ bis 5 Jahre

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Dauer einer Spielrunde: 10 min

#### Inhalt:

4 Frösche

1 Teich, bestehend aus

2 Puzzleteilen

12 Pfähle

12 Seerosen

15 Spielsteine „Gewinnpunkt“

#### Ziel des Spiels:

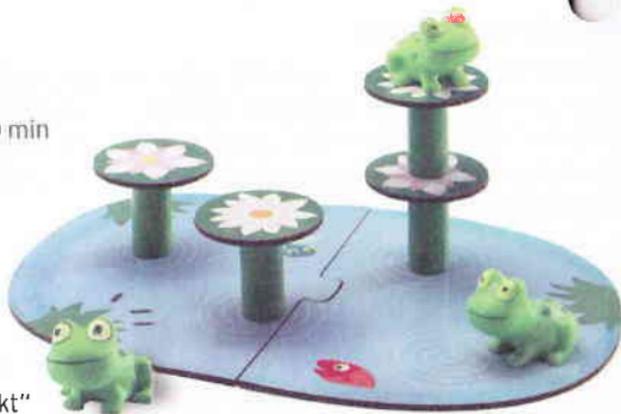
Erst die Seerosen auf den Pfählen und dann darauf die Frösche im Gleichgewicht halten.

#### Spielvorbereitung:

- Der Teich wird so in die Tischmitte gelegt, dass er für alle gut erreichbar ist.
- Alle Elemente werden in die Tischmitte gelegt.

Je nach Alter der Spieler variiert die Anzahl der Seerosen und Pfähle, die im Spiel eingesetzt werden. Für die Kleinsten kann man mit nur 4 Pfählen, 4 Seerosen und 4 Fröschen spielen.

Um so geschickter die Kinder sind, desto größer kann die Anzahl der Pfähle und der Seerosen werden.



## BALANCING

#### Spielprinzip:

Die Elemente werden in folgender Reihenfolge aufeinandergelegt: Pfähle, dann eine Seerose, wieder Pfähle und so weiter, bis keine Pfähle oder Seerosen mehr übrig sind. Dann müssen nur noch die Frösche oben auf die „Pyramiden“ gestellt werden. Und wenn dann nichts umfällt, haben die Spieler gewonnen!!

Anm.: Ein Spieler kann eines seiner Elemente auch auf ein Element legen, das von einem anderen Spieler ausgelegt wurde.

#### Spielverlauf:

**Der jüngste Spieler beginnt.** Er setzt einen seiner Pfähle auf eine der dafür vorgesehenen Markierungen auf dem Teich (die Kreise im Wasser). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe: Er kann sich entscheiden, einen seiner Pfähle auf eine andere dafür vorgesehene Markierung im Teich zu setzen oder eine Seerose auf den Pfahl zu legen, den der vorhergehende Spieler eingesetzt hat.

Bringt ein Spieler die Elemente zum Einsturz, wird die Partie neu begonnen.

#### Wer gewinnt?

Befinden sich alle Elemente auf der Tafel, ist das Spiel gewonnen. Jeder Spieler nimmt dann einen „Gewinnpunkt“.

#### Version für die größeren Kinder:

Das Ziel besteht darin, immer höhere Pyramiden zu bauen.

Dafür werden Markierungen besetzt, indem 1, 2 oder 3 Frösche auf 1, 2 oder 3 der Markierungen „Kreise im Wasser“ gesetzt werden. Da die Anzahl der Markierungen begrenzt ist, werden die Pyramiden dementsprechend höher.

