

little **BALANCING**



2^{1/2} *ans years*
-5 *años Jahre*

FR EN DE ES IT
PT NL SE DA RU



littleBALANCING

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



x 4



x 15



x 12



x 12

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.





Aim of the game:

To make the waterlilies balance on the “stilts” then the frogs on top of this flimsy construction.

Préparation:

- The pond is placed in the centre of the table and can be reached by all.
- All the elements are placed in the centre of the table.

Depending on the age of the players, you use a lesser or greater number of waterlilies and stilts. For very little ones you can play with just 4 stilts, 4 waterlilies and the 4 frogs. The more dexterous the children, the greater number of stilts and waterlilies you can play with.

How the game works:

The elements are stacked up in this order: stilt, then water lily then stilt again and so on until there are no more stilts or waterlilies. All that remains is to place the frogs on top of the “pyramids”. And if nothing falls, the players have won!!

PS: A player must place one of his elements on top of an element placed by another player.



Game proceedings:

The youngest player starts. He places one of his stilts on one of the areas provided for this purpose on the pond (on the rings in the water). Then it's the following player's turn: he can decide to place one of his stilts on another area provided for this purpose in the pond or to place a water lily on the stilt that another player has just placed. When a player knocks the elements down, the game starts again.

Who wins?

When all the elements have been placed on the platform, the game is won. Each player thus takes a “point won”.

Version for older children:

The aim is to make higher and higher pyramids. For this you occupy areas by placing 1, 2 or 3 frogs on 1, 2 or 3 of the “rings in the water” areas. As the number of areas is restricted, the pyramids to build will therefore be higher and higher.





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.

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.





Objetivo del juego:

Mantener el equilibrio de los nenúfares sobre los «pilotes» y luego las ranas sobre este equilibrio precario.

Preparación:

- Se deja la charca en el centro de la mesa; que todos la puedan alcanzar.
- Se dejan todos los elementos en el centro de la mesa.

Según la edad de los jugadores, se utiliza un número más o menos grande de nenúfares y de pilotes. Para los más pequeños se puede jugar con sólo 4 pilotes, 4 nenúfares y las 4 ranas. Cuanto más hábiles son los niños, se juega con un número mayor de pilotes y nenúfares.

Funcionamiento del juego:

Los elementos se superponen en este orden: pilote, luego nenúfar y luego de nuevo pilote y así sucesivamente hasta que ya no queden pilotes o nenúfares. Ahora no hay más que poner las ranas sobre las «pirámides». Y si nada se cae, los jugadores han ganado.

PS: Un jugador puede poner uno de sus elementos sobre un elemento puesto por otro jugador.



Desarrollo del juego:

Empieza a jugar el jugador más joven. Deja uno de sus pilotes sobre uno de los emplazamientos previstos a este efecto sobre la charca (sobre los círculos en el agua). Luego le toca al jugador siguiente: puede decidir poner uno de sus pilotes en otra ubicación prevista a este efecto en la charca, o poner un nenúfar sobre el pilote que acaba de colocar el otro jugador.

Cuando a un jugador se le caen elementos, se retoma la partida.

¿Quién gana?:

Cuando todos los elementos están sobre el tablero, se acabó la partida. Cada jugador coge entonces un «punto ganado».

Versión para los mayores:

El objetivo del juego consiste en realizar pirámides cada vez más altas. Para ello, se ocupan las ubicaciones poniendo 1, 2 ó 3 ranas en 1, 2 ó 3 de las ubicaciones «círculos en el agua». El número de ubicaciones es restringido, por lo que las pirámides a construir serán entonces más altas.





Scopo del gioco:

Tenere in equilibrio le ninfee sulle «palafitte», poi le ranocchie in questa precaria posizione d'equilibrio.

Preparazione:

- Lo stagno viene collocato a centro tavolo, raggiungibile da tutti i giocatori.
- Tutti gli elementi vengono collocati a centro tavolo.

In base all'età dei giocatori, si utilizzerà un numero più o meno grande di ninfee e palafitte. I più piccini giocheranno solo con 4 palafitte, 4 ninfee e 4 ranocchie. Più i bambini sono abili, più grande sarà il numero di palafitte e di ninfee.

Funzionamento del gioco:

Gli elementi saranno così sovrapposti: palafitte, ninfee e ancora palafitte e così via fino a esaurimento di palafitte e ninfee. A quel punto, non resterà che mettere giù le ranocchie sopra le «piramidi». E se non cade nulla, il giocatore ha vinto!

P.S.: un giocatore può mettere giù uno dei suoi elementi sopra un elemento collocato da un altro giocatore.



Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane. Mette una delle sue palafitte in uno dei posti previsti a questo scopo nello stagno (sui cerchi nell'acqua). Poi tocca al giocatore successivo, che potrà decidere di mettere una delle sue palafitte in uno degli altri posti previsti a questo scopo nello stagno oppure di mettere la ninfea sulla palafitta appena messa giù dall'altro giocatore.

Se uno dei giocatori fa cadere qualche elemento, la partita riprende da capo.

Chi vince?:

Si vince quando tutti gli elementi saranno stati collocati sulla piattaforma. Ogni giocatore avrà guadagnato un punto.

Versione per i più grandicelli:

L'obiettivo è costruire piramidi sempre più alte. Per fare questo si occupano i posti mettendo giù 1, 2 o 3 ranocchie in 1, 2 o 3 posti «cerchi sull'acqua». Restringendosi via via il numero di posti, le piramidi da costruire saranno più alte.





Objectivo do jogo :

Equilibrar os nenúfares sobre os «pilares» e depois as rãs por cima deste equilíbrio precário.

Preparação :

- O pântano está colocado no centro da mesa; ao alcance de todos.
- Colocar todos os elementos no centro da mesa.

De acordo com a idade dos jogadores, utilizamos um nome maior ou menor de nenúfares e pilares. Para os mais pequeninos podemos jogar apenas com 4 pilares, 4 nenúfares e as 4 rãs.

Quanto mais despachadas forem as crianças, mais se pode jogar com um maior número de pilares e nenúfares.

Funcionamento do jogo:

Os elementos sobrepõem-se nesta ordem : pilares, depois nenúfares depois pilares de novo e sempre assim até não haver mais ou pilares ou nenúfares. Agora só falta colocar as rãs por «cima das pirâmides.» E se nada cair então os jogadores ganharam!

PS : Um jogador pode colocar um dos seus elementos sobre um elemento já colocado por outro jogador.



Desenrolar do jogo:

Começa o mais novo. Coloca um dos pilares sobre um dos locais previstos para este efeito sobre o pântano (nos círculos redondos na água). Depois é a vez do jogador seguinte jogar: este pode decidir colocar um dos seus pilares sobre um dos locais previstos para este efeito sobre o pântano, ou colocar um nenúfar sobre o pilar que acaba de colocar um outro jogador.

Quando um dos jogadores deixar cair um dos elementos, recomeça-se a partida.

Quem ganha ? :

Quando todos os elementos estiverem colocados no tabuleiro, ganhou. Cada jogador fica assim com um «ponto ganho».

Versão para os mais crescidos :

O objectivo é realizar pirâmides cada vez mais altas. Para esse ocupamos locais colocando 1, 2 ou 3 rãs sobre 1,2 ou 3 «em locais nos círculos redondos na água». Sendo o número de locais restrito, as pirâmides a construir serão assim mais altas.





Doel van het spel:

De waterlelies op de paaltjes plaatsen en vervolgens, op dit wankel evenwicht, de kikkers in evenwicht houden.

Vorbereiding:

- De vijver wordt zodanig midden op tafel gelegd dat iedereen erbij kan.
- Alle spelelementen worden midden op tafel gelegd.

Naarmate de kinderen ouder zijn, kan een groter aantal waterlelies en paaltjes gebruikt worden. Voor de allerkleinsten is het voldoende met slechts vier paaltjes, vier waterlelies en vier kikkers te spelen.

Hoe handiger de kinderen zijn, hoe groter het aantal paaltjes en waterlelies waarmee gespeeld kan worden.

Spelwijze:

De spelelementen worden in de volgende volgorde opgestapeld: eerst een paaltje, dan een waterlelie, dan opnieuw een paaltje enzovoort, totdat er geen paaltjes en waterlelies meer over zijn. Daarna moeten de kikkers nog bovenop deze "piramides" gezet worden. En als er niets omvalt, hebben de spelers gewonnen!!

P.S.: Een speler mag een van zijn spelelementen op een element zetten dat door een andere speler geplaatst is.



Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij zet een van zijn paaltjes op een hiervoor bestemde plek in de vijver (de rondjes in het water). Daarna is de volgende speler aan de beurt: hij zet een van zijn paaltjes op een andere hiervoor bestemde plek in de vijver of hij zet een waterlelie op het paaltje dat de andere speler zojuist neergezet heeft.

Wanneer een speler spelelementen laat omvallen, begint het spelletje opnieuw.

Wie wint?

Wanneer alle spelelementen op het bord staan, is het spel gewonnen. Elke speler pakt dan een "gewonnen punt".

Variant voor grotere kinderen:

Het is de bedoeling hoe langer hoe hogere piramides te bouwen. Om dit te bewerkstelligen worden er één, twee of drie kikkers op één, twee of drie plekken (rondjes in het water) gelegd. Zo zijn er minder startplekken en worden de te bouwen piramides vanzelf hoger.



Det här går spelet ut på:

Först balansera näckrosorna på «stjälkarna», och sedan grodorna ovanpå denna bräckliga balansgång.

Förberedelse:

- Dammen läggs på mitten av bordet, så att alla kan nå den.
- Alla de andra delarna läggs också på mitten av bordet.

Beroende på spelarnas ålder används ett större eller mindre antal näckrosor och stjälkar. För de allra minsta används bara 4 stjälkar, 4 näckrosor och de 4 grodorna. Ju duktigare barnen är ju fler stjälkar och näckrosor kan användas.

Så här spelas spelet:

Delarna läggs ovanpå varandra i denna ordning: stjälkar, sedan näckrosor och sedan nya stjälkar tills det inte längre finns några stjälkar eller näckrosor kvar. Då återstår det bara att lägga grodorna överst på «pyramiderna». Och om då inget faller, vinner spelarna!!

PS: En spelare kan lägga en av sina delar på en del som redan har lagts av en annan spelare.



Så här spelas spelet:

Den yngsta spelaren börjar. Spelaren lägger en av sina stjälkar på en av de markerade platserna i dammen (på cirkelarna i vattnet). Sedan är det nästa spelares tur att spela: den spelaren kan bestämma sig för att lägga en av sina stjälkar på platserna i dammen, eller att lägga en näckros på stjälken som en annan spelare just har lagt. Om en spelare slår omkull delarna, börjar man om omgången.

Vem vinner?

När alla delarna har placerats på dammen, är spelet slut. Varje spelare får då en «poäng».

Svårare variant:

Målet är då att skapa högre och högre pyramider. Då ska man lägga 1, 2 eller 3 grodor på de markerade platserna 1, 2 och 3, «rundningarna i vattnet». Antalet platser är begränsat och pyramiderna som ska byggas blir alltså högre och högre.





Spilletets mål:

Holde åkanderne i balance på pælene, og derefter sætte frøerne oven på denne skrøbelige opstilling.

Forberedelse:

- Søen lægges midt på bordet. Alle spillerne skal kunne nå den.
- Alle elementerne lægges midt på bordet.

Alt efter spillernes alder anvendes et større eller mindre antal åkander og pæle. For de helt små kan man spille med kun 4 pæle, 4 åkander og 4 frøer.

Jo mere adrætte børnene er, jo flere pæle og åkander kan man spille med.

Spilletets princip:

Elementerne sættes oven på hinanden i følgende rækkefølge: pæl, derefter åkande, derefter en ny pæl og så fremdeles, indtil der ikke er flere pæle eller åkander. Så mangler der kun frøerne, som skal anbringes oven på "pyramiderne". Og hvis der ikke falder noget ned, ja så har man vundet!

PS: En spiller kan anbringe et af sine elementer på et element, der er anbragt af en anden spiller.



Spilletets gang:

Den yngste deltager starter. Han sætter en af sine pæle på en af pladserne beregnet hertil i søen (på de runde dele i vandet). Det er nu den næste deltagers tur til at spille: Han kan beslutte at anbringe en af sine pæle på en anden plads direkte i søen, eller at anbringe en åkande på den pæl, der lige er blevet anbragt af den første spiller. Når en spiller får elementerne til at falde, begynder man forfra.

Hvem vinder?

Når alle elementerne er anbragt på pladen, har man vundet. Hver spiller tager så en "pointbrik".

Version for de ældste:

Målet er at lave pyramider, der bliver stadig højere. For at gøre det optager man placeringerne ved at anbringe 1, 2 eller 3 frøer på 1, 2 eller 3 af de runde pladser i vandet. Når antallet af pladser bliver færre, bliver pyramiderne, der skal bygges, højere.





Цель игры:

Равновесным образом расположить кувшинки на сваях, а затем сверху на эту шаткую пирамиду поместить лягушек.

Подготовка к игре:

- Болото располагается в центре стола в месте, равно доступном для всех игроков.
- Все элементы игрового комплекта располагаются в центре стола.

В игре используются кувшинки и сваи, количество которых определяется в зависимости от возраста игроков. Для самых маленьких детей можно использовать только 4 сваи, 4 кувшинки и 4 лягушки.

По мере того как дети приобретают все больше навыков и умения в этой игре, количество используемых свай и кувшинок постепенно увеличивается.

Содержание игры:

Элементы последовательно ставятся друг на друга в следующем порядке: сначала свая, затем кувшинка, затем снова свая, и так далее до тех пор, пока не закончатся все сваи или все кувшинки. После этого остается только разместить лягушек на вершине этой пирамиды. И если после этого ничто не падает, то игроки выиграли!!

P.S.: Игрок может поставить один из своих элементов на элемент, поставленный другим игроком.



Ход игры:

Игру начинает **самый младший игрок**. Он ставит одну из своих свай в одно из предназначенных для этого мест на болоте (эти места обозначены кружочками в воде). Затем ход передается следующему игроку, и он сам решает, что делать: либо он ставит одну из своих свай в другое предназначенное для этого место на болоте, либо же кувшинку на ту свая, которую поставил другой игрок. Если из-за действия игрока хоть один элемент падает, то игра начинается снова.

Кто выигрывает?

Игра считается выигранной, когда все элементы помещены в построенные таким образом пирамиды. Каждый игрок берет себе одну шашку «выигранное очко».

Версия для более старших детей:

Целью является построение как можно более высокой пирамиды. Для этого из игры исключаются некоторые места для расположения свай: на 1, 2 или 3 кружочка в воде ставятся лягушки. Таким образом, ограничивается количество мест для расположения свай, и поэтому пирамиды получаются более высокими.



little **BALANCING**

DJ08554



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com