

# little **BALANCING**

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

X 4



X 15



X 12



X 12



## ⓓ Die Spielregeln

### KLING BALANCING

#### 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.

#### 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.

