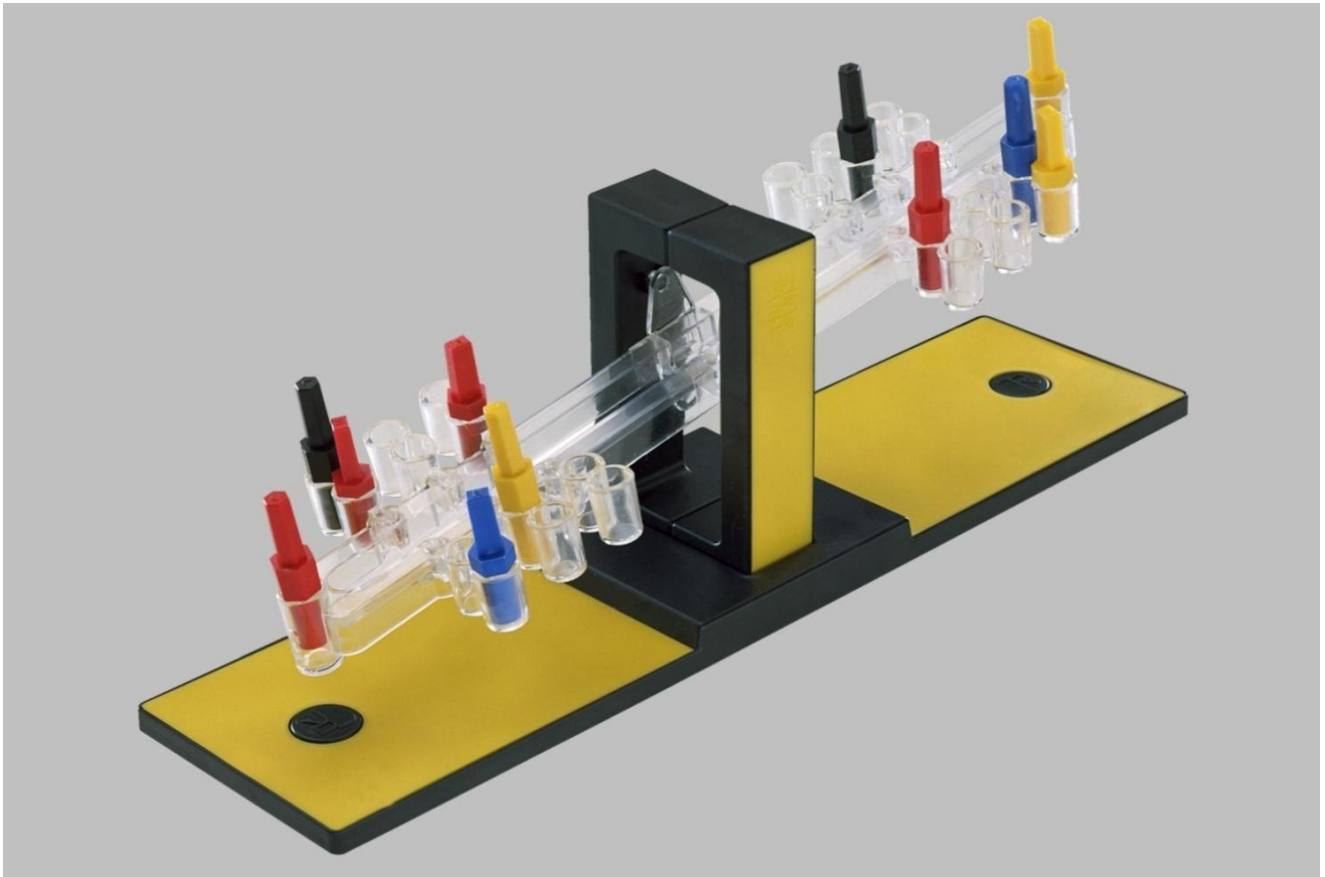


Balance DUELS



Plaats de brug in de juiste positie voor het ophangen van de balansarm en bevestig de 12 dubbele pionhouders.

Coloque el pilar vertical en la posición adecuada para poder colocar el brazo de la balanza y fije a ella los 12 sujetapeones dobles.

Placez le pont dans la bonne position pour suspendre le bras du fléau et fixez les douze porte-pions doubles.

Put the bridge in the right position to hang the balance arm and place the 12 double pawn holders.

Bringe die Brücke in die richtige Position um den Waagebalken aufzuhängen und befestige daran die 12 doppelten Figurenhalter.

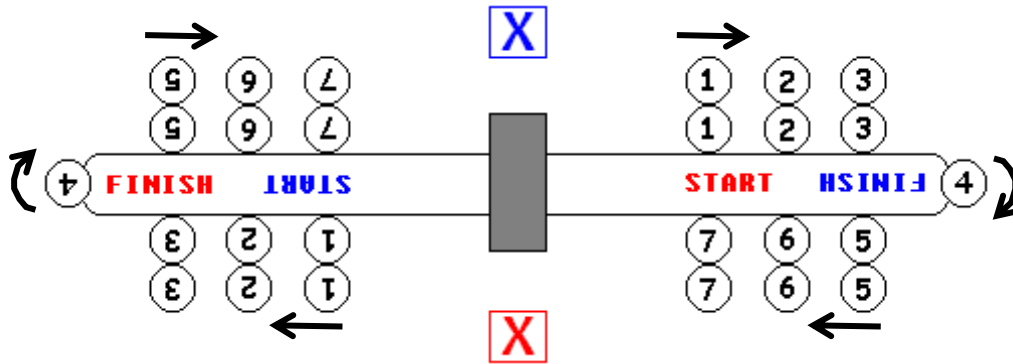
Mettete il ponte in posizione verticale per sospendervi il braccio della bilancia e fissate i dodici doppi fori porta birilli.

Index

NL	Spelregels voor 2 spelers	3
	Teamspelregels voor 4 en 3 spelers	5
	Spelregels voor 4 en 3 spelers	6
<hr/>		
UK	Game rules for 2 players	7
	Team rules for 4 and 3 players	9
	Game rules for 4 and 3 players	10
<hr/>		
E	Reglas del juego para 2 jugadores	11
	Reglas del juego en equipos para 4 y 3 jugadores	13
	Reglas del juego para 4 y 3 jugadores	14
<hr/>		
D	Spielregeln für 2 Spieler	15
	Spielregeln für das Spielen in Teams für 4 und 3 Spieler	17
	Spielregeln für 4 und 3 Spieler	18
<hr/>		
F	Règles de jeu pour 2 joueurs	19
	Règles du jeu en équipe pour 4 et 3 joueurs	21
	Règles de jeu pour 4 et 3 joueurs	22
<hr/>		
I	Regole del gioco per 2 giocatori	23
	Regole per giocare in squadre per 4 e 3 giocatori	25
	Regole del gioco per 4 e 3 giocatori	26
<hr/>		
	Balansmodel A, B, C, D.	27
<hr/>		
	Contents	28
<hr/>		

Spelregels **Balance DUEL** voor 2 spelers

Balansmodel A



Doel van het spel is om als eerste 6 pionnen over te brengen van het startveld (de rechter pionhouders 1 t/m 7) naar het finishveld (de linker pionhouders 1 t/m 7) zonder dat de balans omslaat.

Het spel begint met de lege pionhouders aan de balansarm.

Elke speler krijgt 6 L- pionnen in één kleur.

1. Wie met de dobbelsteen de meeste ogen werpt mag beginnen. Deze speler werpt opnieuw met één dobbelsteen.
 2. Hij plaatst een pion in één van de pionhouders aan zijn rechterhelft van de balansarm zoals wordt aangegeven door de geworpen ogen. *Zie de nummering van de pionhouders.*
 3. Hierna werpt de medespeler met de dobbelsteen en plaatst een pion aan **zijn** rechterzijde.
 4. Na elke worp mag de speler kiezen voor:
 - het plaatsen van een pion uit de voorraad in de rechter pionhouders 1 t/m 6, of
 - het verplaatsen van een eerder geplaatste pion over de pionhouders aan de balansarm (b.v. worp 4: pion 2 START naar 6 START of pion 5 START naar 2 FINISH), of
 - passen (zie spelregel 7).
- ***Tijdens het spel wordt iedere plaatsing of verplaatsing van een pion bepaald door het opnieuw werpen met de dobbelsteen.***

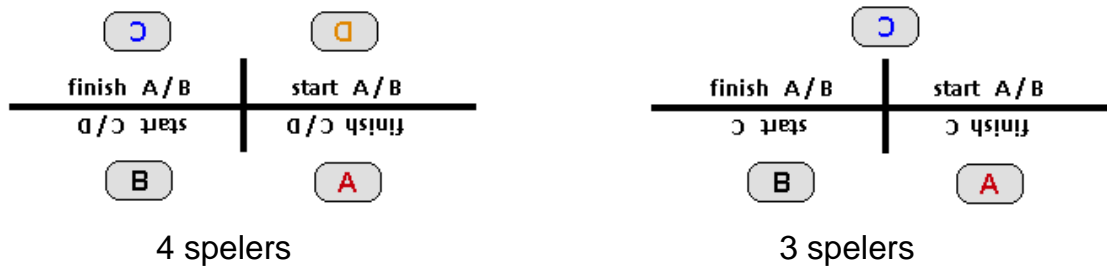
- ***Bij de verplaatsing van pionnen worden onderweg enkel- en dubbelbezette pionhouders meegeteld. Zij vormen geen blokkade bij het verplaatsen.***
 - ***Wanneer een pion in het startveld aankomt bij pionhouder 7 vervolgt hij zijn weg in het finishveld. In dit veld mogen pionnen worden verplaatst tot aan de linker pionhouder 7.***
5. Als een speler na een worp geen pion kan plaatsen of verplaatsen is de volgende speler aan de beurt.
 6. Pionnen die links zijn aangekomen zijn "aanvalspionnen"; zij mogen een pion van de medespeler slaan als zij een lege pionhouder ernaast met een gelijk nummer kunnen bezetten. Als de pion wordt verwijderd dan wordt deze gevoegd bij de speelvoorraad van de medespeler.
Let op: links aangekomen pionnen, "aanvalspionnen", zijn veilig; zij kunnen zelf niet worden geslagen !
 7. Een speler mag na een worp passen, ook als plaatsen of verplaatsen mogelijk is. Bij zijn volgende beurt moet de speler, als dit kan, een pion plaatsen of verplaatsen.
Als hij niet kan plaatsen of verplaatsen mag hij bij zijn volgende beurt opnieuw passen.
 8. Wanneer aan het einde van een beurt de balansarm op het speelbord rust heeft de speler die dit veroorzaakt direct verloren.
 9. Winnaar is:
 - de speler die overblijft na een balansomslag, of
 - de speler die als eerste zijn 6 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht zonder balansomslag. (Aan het eind van het spel mag hij de posities van de 6 pionnen in het finishveld vrij kiezen.)

Spelvarianties:

- gebruik 8 L-startpionnen.
- gebruik balansmodel B (zie blz. 27).
- gebruik balansmodel C of D en speel met 6 L-pionnen per speler.
(voor slaan geldt dan b.v.: een aanvalspion die in 3 aankomt mag een pion in 4 slaan, of een aanvalspion die in 4 aankomt mag een pion in 3 slaan.)
- gebruik bij de balansopbouw ook enkelvoudige pionhouders en pas het balansmodel aan. (speel bij inbouw van 4 enkelvoudige pionhouders met maximaal 6 L-pionnen per speler.)

Balance DUEL voor 4 en 3 spelers

(Gebruik balansmodel A.)



Doel van het spel is om als eerste 4 pionnen van dezelfde kleur over te brengen van het startveld naar het finishveld zonder dat de balans omslaat.

Teamspelregels Balance DUEL voor 4 en 3 spelers

Een solo-speler (C) ontvangt 2L- en 2 M-pionnen in één kleur (4 pionnen).

Een team van 2 spelers (A+B en C+D) ontvangt 2 L- en 2 M-pionnen in twee kleuren (8 pionnen).

Er wordt gespeeld volgens de spelregels 1 t/m 7 van DUEL voor 2 spelers.

Elk team is verplicht zijn pionnen te gebruiken *op volgorde van de kleuren op tafel bij de start*.

Spelers mogen vooraf afspreken met spelers aan de andere kant van de balans om elkaars pionnen niet te slaan.

8. Wanneer een pion van solo-speler (C) aan het einde van een beurt de balansarm laat omslaan heeft hij direct verloren.
Wanneer een pion van een team (A+B of C+D) aan het einde van een beurt de balans laat omslaan verliest dat team alle 4 pionnen met dezelfde kleur als deze pion. Deze pionnen worden *uit het spel verwijderd*.
Alle overige pionnen worden uit de balans verwijderd en gaan terug naar de spelers.
Het team dat de balansomslag veroorzaakte speelt verder met 4 pionnen in één

kleur.

De spelers starten de volgende speelronde bij spelregel 1.

9a. Winnaar bij Balance DUEL voor 3 spelers is de solo-speler (C) :

- wanneer hij als eerste zijn 4 pionnen heeft overgebracht naar het finishveld zonder balansomslag, of
- na twee balansomslagen, veroorzaakt door het team (A+B).

Winnaar bij Balance DUEL voor 3 spelers is het team (A+B):

- wanneer het team als eerste 4 pionnen van één kleur naar het finishveld heeft overgebracht zonder balansomslag, of
- na een balansomslag, veroorzaakt door de solo-speler (C).

9b. Winnaar bij Balance DUEL voor 4 spelers is het team (A+B of C+D):

- dat als eerste 4 pionnen van één kleur naar het finishveld heeft overgebracht zonder balansomslag, of
- dat overblijft na 2 balansomslagen, veroorzaakt door het andere team.

(Aan het eind van het spel mogen de posities van de 4 pionnen in het finishveld vrij worden gekozen).

Spelregels **Balance DUEL** voor 4 en 3 spelers

Elke speler krijgt 2 L- en 2 M-pionnen in één kleur.

Er wordt gespeeld volgens de spelregels 1 t/m 7 van DUEL voor 2 spelers.

8. Wanneer aan het einde van een beurt de balansarm op het speelbord rust, is de speler die dit veroorzaakt af.

Alle pionnen worden uit de balans verwijderd.

De overgebleven spelers starten de volgende speelronde bij spelregel 1.

9. Winnaar is de speler die als eerste zijn 4 pionnen naar het finishveld heeft overgebracht zonder balansomslag. *(Aan het eind van het spel mag hij de posities van de 4 pionnen in het finishveld vrij kiezen.)*

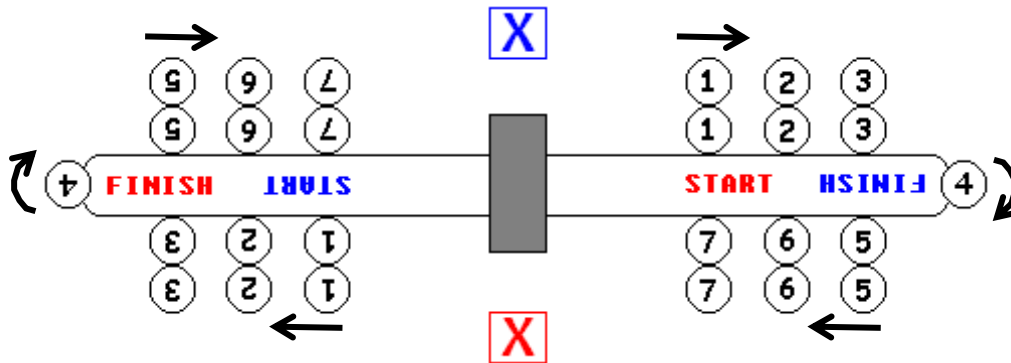
10. Wanneer er twee spelers zijn overgebleven starten zij de eindronde met hun 4 pionnen bij spelregel 1 van DUEL voor 2 spelers, aan weerskanten van de balans.

Spelvarianties:

- zie spelvarianties DUEL voor 2 spelers; speel met maximaal 2 L- en 2 M-pionnen per speler

Rules of **Balance DUEL** for 2 players

Balance model A



The aim of the game is to be the first to move 6 pawns from the starting area (the right hand pawn holders 1-7) into the finishing area (the left hand pawn holders 1-7) without tipping the balance.

The game starts with the empty pawn holders attached to the balance arm.
Each player receives 6 L-pawns in one colour.

1. The player who casts the most eyes with one die, may begin by casting his die again.
2. He puts a pawn into one of the pawn holders on his right hand side of the balance arm, as indicated by the number of eyes on the die that he has just cast. (*c.f. the numbering of the pawn holders*).
3. Then the opponent casts his die and puts a pawn on **his** right hand side.
4. After each roll of his die, the player may choose:
 - to put a pawn from his supply into the right hand pawn holders 1-6, or
 - to move one of the pawns that he placed earlier in the game along the balance arm (e.g. throw 4: pawn in 2 START to 6 START, or pawn 5 START to 2 FINISH), or
 - to forfeit his turn (*c.f. rule 7*).

- ***During the game, each placing or moving a pawn is determined by throwing the die again.***
 - ***When moving the pawns, pawn holders, whether empty or not, must be counted. They do not impede the move.***
 - ***If a pawn in the starting area reaches pawn holder 7 it can continue its way into the finishing area. In this area pawns can still be moved, as far as the left hand pawn holder 7.***
5. If a player cannot place or move a pawn, the other player can take his turn.
6. The pawns that have arrived in the left hand area are “attacking pawns”; they **may** beat a pawn of the opponent, if they can conquer an empty pawn holder with the same number next to it.
If a pawn is taken out, it is added to the supply of the opponent.
Careful: pawns arriving on the left, “attacking pawns”, are safe; they cannot be beaten !
7. A player may forfeit his turn, even when placing or moving a pawn is possible.
If possible he **must** place or move a pawn in the next turn.
If this is not possible, in the next turn, he may forfeit his turn again.
8. If the balance arm comes to rest on the game board at the end of a turn, the player who has caused this, loses the game.
9. Winner is:
- the player, remaining after a turnover, or
 - the player who moves his 6 pawns first into the finishing area without tipping the balance. *(The winner is free to choose the position of his 6 pawns at the end of the game.)*

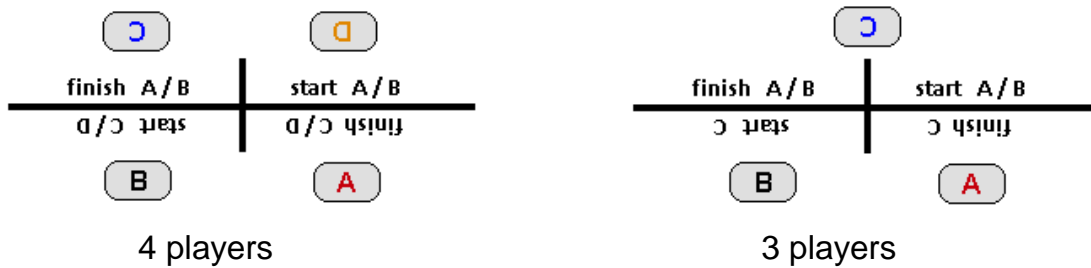
Game Variations:

- use 8 L-starting pawns.
- use Balance model B (c.f. page 27).
- use Balance model C or D and play with 6L-pawns per player.
(examples of “beating”: an attacking pawn that arrives in 3 can beat a pawn in 4, or an attacking pawn that arrives in 4 can beat a pawn in 3.)
- use single pawn holders when building the balance and adjust the balance model.
(if 4 single pawn holders are placed, play with a maximum of 6 L-pawns per player.)



Balance DUEL for 4 and 3 players

(Use Balance model A.)



The aim of the game is to be the first to move 4 pawns of one colour from the starting area into the finishing area without tipping the balance.

Team rules of Balance DUEL for 4 and 3 players

A single player (C) receives 2 L- and 2 M-pawns in one colour (4 pawns).

A team of two players (A+B and C+D) receives 2 L- and 2 M-pawns in two colours (8 pawns).

The game is played according to the rules 1-7 of DUEL for 2 players.

Each team is obliged to use his pawns *in the sequence of colours on the table when the game started.*

Players can previously make a deal with players on the other side of the balance to abandon the right of beating.

8. When a pawn of the single player (C) at the end of a turn causes a tipping of the balance he has lost the game.

When a pawn of a team (A+B or C+D) at the end of a turn causes a tipping of the balance, this team loses all 4 pawns with the same colour as this pawn. These pawns *must be removed from the game.*

The pawns of all players must be removed from the pawn holders.

The team that caused the tipping starts the next round with 4 pawns in one colour.

The players then start the next round at rule 1.

9a. Winner of Balance DUEL for 3 players is the single player (C):

- when he moves his 4 pawns first into the finishing area without tipping the balance, or
 - after two turnovers of the balance caused by the team (A+B)
 - Winner of Balance DUEL for 3 players is the team (A+B):
 - when the team moves 4 pawns of one colour first into the finishing area without tipping the balance, or
 - after a tipping of the balance caused by the single player (C)
- 9b. Winner of Balance DUEL for 4 players is the team (A+B or C+D):
- that moves 4 pawns of one colour first into the finishing area without tipping the balance, or
 - that remains after two turnovers of the balance caused by the other team.
- (The winner is free to choose the position of his 4 pawns in the finishing area at the end of the game.)*

Game rules of **Balance DUEL** for 4 and 3 players

Each player receives 2 L- and 2 M-pawns in one colour.

The game is played according to the rules 1-7 of DUEL for 2 players.

8. If the balance arm comes to rest on the game board at the end of a turn, the player who has caused this loses the game.
The pawns of all players must be removed from the balance.
The remaining players then start the next round at rule 1.
9. Winner is the player who moves his 4 pawns first into the finishing area without tipping the balance. *(The winner is free to choose the position of his 4 pawns in the finishing area at the end of the game.)*
10. If two players remain, they start the last round with their 4 pawns at rule 1 of DUEL for 2 players, on either side of the balance.

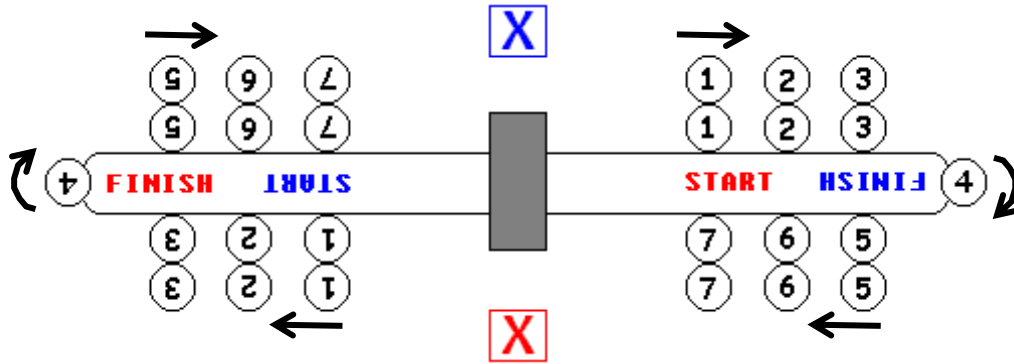
Game variations:

- c.f. game variations of DUEL for 2 players; play with a maximum of 2 L- and 2 M-pawns per player.

E

Reglas del juego **Balance DUEL** para 2 jugadores

Modelo de balanza A



El objetivo del juego consiste en ser el primero en conseguir trasladar 6 peones desde el campo de salida (los sujetapeones de 1 a 7 de la derecha) al campo de llegada (los sujetapeones de 1 a 7 de la izquierda), sin que la balanza se desequilibre.

El juego se inicia con los sujetapeones vacíos sobre el brazo.

Cada jugador recibe 6 L-peones de un mismo color.

1. El jugador que saca con el dado el número más alto puede comenzar. Este jugador vuelve a tirar el dado.
2. El jugador coloca un peón en uno de los sujetapeones a la derecha del brazo de la balanza según el número que ha sacado con el dado. *Siga la numeración de los sujetapeones.*
3. A continuación, el otro jugador tira el dado y coloca el peón a **su lado derecho**.
4. Después de haber tirado el dado, el jugador podrá:
 - colocar un peón de la reserva en uno de los sujetapeones de 1 a 6 a la derecha o
 - descolocar un peón colocado ya anteriormente recorriendo los sujetapeones en el brazo de la balanza (ej. Dado nº 4: peón 2 START a 6 START o peón 5 START a 2 FINISH) o
 - saltar su turno (véase regla nº 7).

- **Se determina cualquier colocación o desplazamiento de un peón tirando el**

E

dado durante el juego.

- ***Para la descolocación de peones, cuentan tanto los sujetapeones simples como los dobles. Estos últimos no bloquean el paso.***
 - ***Cuando un peón llega al sujetapeones nº 7 del campo de salida, prosigue su camino en el campo de llegada. En este campo, los peones pueden ser colocados hasta el sujetapeones nº 7 de la izquierda.***
5. Si un jugador ha tirado el dado y no puede desplazar ni colocar ningún peón, pasará el turno al siguiente jugador.
 6. Los peones que llegan por la izquierda, son peones “de ataque” que **pueden** echar un peón del otro jugador cuando ocupen un sujetapeones vacío del mismo número. Cuando se echa un peón del otro jugador, este peón se añadirá a la reserva del jugador que haya atacado.
Atención: Los peones que lleguen por la izquierda, los “peones de ataque” son seguros ya que no podrán ser atacados.
 7. Después de haber tirado el dado, el jugador podrá saltar su turno incluso cuando sea posible correr un peón o colocarlo. En el siguiente turno, el jugador **tiene que** colocar un peón o correrlo si esto es posible. Si no puede correr el peón ni colocarlo, puede saltar también el siguiente turno.
 8. Un jugador pierde el juego cuando después de su turno, el brazo de la balanza toca el tablón de juego.
 9. El ganador es:
 - el jugador que queda después de que la balanza se ha desequilibrado
 - el primer jugador que consigue llevar sus 6 peones al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre. *(Al final del juego, podrá elegir libremente la colocación de sus 6 peones en el campo de llegada.)*

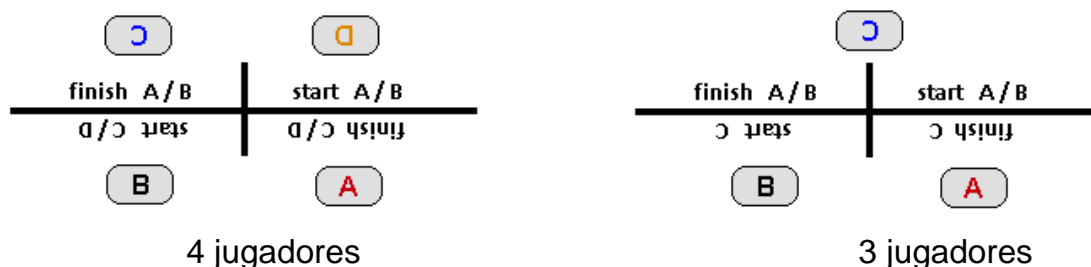
Variaciones del juego:

- utilice 8 L-peones de salida.
- utilice el modelo de balanza B (véase página 27).
- utilice el modelo de balanza C o D y juegue con 6 L-peones por jugador. (para echar a un peón es posible que un peón de ataque que llegue al número 3 eche a un peón del número 4 y un peón de ataque que llegue al número 4 eche un peón del número 3.)
- organice la balanza también con sujetapeones sencillos y adapte el modelo de la balanza. (si coloca 4 sujetapeones sencillos, juegue con un máximo de 6 L-peones por jugador.)

E

Balance DUEL para 4 y 3 jugadores

(Utilice el modelo de balanza A.)



El objetivo del juego consiste en ser el primero en conseguir trasladar 4 peones del mismo color desde el campo de salida al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre.

Reglas del juego en equipos Balance DUEL para 4 y 3 jugadores

Un jugador solitario (C) recibe 2L y 2 M peones de un mismo color (4 peones).

Un equipo de 2 jugadores (A+B y C+D) recibe 2 L y 2 M peones de dos colores (8 peones).

Se juega según las reglas del juego números 1 hasta 7 de DUEL para 2 jugadores.

Cada equipo tiene que utilizar sus peones *siguiendo el orden de los colores sobre la mesa al inicio del juego.*

Los jugadores pueden acordar de antemano con los jugadores del otro lado de la balanza de no echar los peones del otro jugador.

8. Si un peón de un jugador solitario (C) después de su turno desequilibra el brazo de la balanza, pierde directamente.

Si un peón de un equipo (A+B o C+D) después de su turno desequilibra la balanza, el equipo pierde los 4 peones del mismo color que ese peón. Estos peones *deben retirarse del juego.*

Todos los demás peones se sacan de la balanza y regresan a los jugadores.

El equipo que haya desequilibrado la balanza sigue jugando con 4 peones de un mismo color.

E

Los jugadores comienzan la siguiente ronda según la regla de juego nº 1.

- 9a. El ganador del Balance DUEL para 3 jugadores es el jugador solitario (C):
- si consigue llevar sus 4 peones primero al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre, o
 - si la balanza se desequilibra dos veces, provocado por el equipo (A+B).
- El ganador del Balance DUEL para 3 jugadores es el equipo (A+B):
- si el equipo consigue llevar sus 4 peones de un solo color primero al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre, o
 - si la balanza se desequilibra una vez, provocado por el jugador solitario (C).
- 9b. El ganador del Balance DUEL para 4 jugadores es el equipo (A+B o C+D):
- si consigue llevar sus 4 peones de un solo color primero al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre, o
 - si la balanza se desequilibra dos veces, provocado por el otro equipo.

(Al final del juego se podrá elegir libremente la disposición de los 4 peones en el campo de llegada).

Reglas del juego **Balance DUEL** para 4 y 3 jugadores

Cada jugador recibe 2 L-peones y 2 M-peones de un mismo color.

Se juega según las reglas números 1 hasta 7 de DUEL para 2 jugadores.

8. Pierde el jugador que hace que después de su turno el brazo de la balanza caiga sobre el tablón de juego.
Todos los peones se sacan de la balanza.
Los jugadores restantes comienzan la siguiente ronda según la regla de juego nº 1.
9. El jugador que consigue llevar sus 4 peones primero al campo de llegada sin que la balanza se desequilibre, será el ganador. *(Al final del juego podrá elegir libremente la disposición de sus 4 peones en el campo de llegada).*
10. Si quedan dos jugadores, comienzan la jugada final con sus 4 peones, según la regla de juego nº 1 de DUEL para 2 jugadores de cada lado de la balanza.

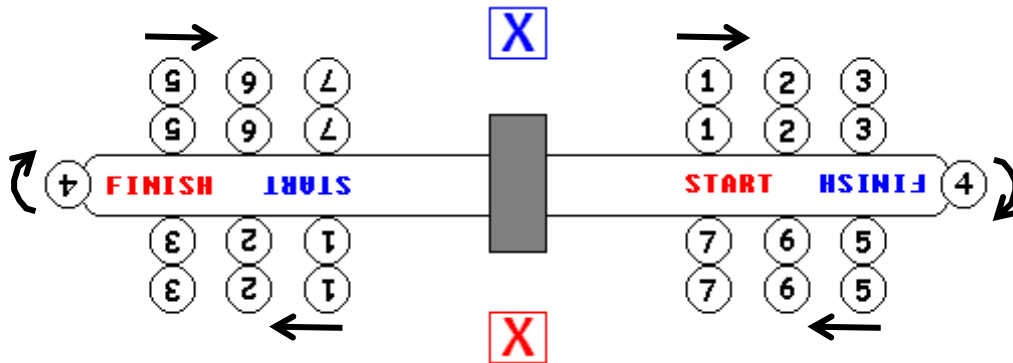
Variaciones del juego:

- véase variaciones del juego DUEL para 2 jugadores de cada lado de la balanza; utilice un máximo de 2 L-peones y 2 M-peones por jugador.

D

Spielregeln **Balance DUEL** für 2 Spieler

Balancemodell A



Ziel des Spiels ist es, als Erster 6 Figuren vom Startfeld (die rechten Figurenhalter 1-7) ins Zielfeld (die linken Figurenhalter 1-7) zu bringen, ohne dass die Waage kippt.

Bei Spielbeginn sind die Figurenhalter des Waagearms leer.
Jeder Spieler erhält 6 L-Figuren gleicher Farbe.

1. Wer die höchste Augenzahl würfelt, fängt an und würfelt aufs Neue mit einem Würfel.
 2. Er setzt eine Figur der gewürfelten Augenzahl entsprechend in einen der Figurenhalter an seiner rechten Hälfte des Waagebalkens (*siehe Nummerierung in der Abbildung*).
 3. Danach würfelt der Gegenspieler und setzt ebenfalls eine Figur auf **seine** rechte Seite.
 4. Nach jedem Wurf kann ein Spieler folgende Wahl treffen:
 - eine Figur aus seinem Vorrat in einen der Figurenhalter 1-6 setzen, oder
 - eine seiner bereits eingesetzten Figuren vorwärts in einen anderen Figurenhalter umsetzen (z.B. Wurf 4: Figur 2 START nach 6 START, oder Figur 5 START nach 2 FINISH), oder
 - passen (siehe Spielregel 7).
- **Während des Spiels wird jedes Setzen oder Umsetzen einer Figur durch einen erneuten Wurf mit dem Würfel bestimmt.**

D

- **Beim Versetzen der Figuren werden Figurenhalter mit ein oder zwei Figuren mitgezählt. Sie sind keine Blockade beim Umsetzen.**
 - **Ist der rechte Figurenhalter 7 erreicht, wird fortgefahren im Zielfeld. In diesem Feld können Figuren weiter umgesetzt werden bis in den linken Figurenhalter 7.**
5. Kann ein Spieler keine Figur setzen oder umsetzen, ist der nächste Spieler an der Reihe.
 6. Figuren, die links angekommen sind, sind "Angreifer"; sie **dürfen** eine Figur des Mitspielers schlagen, wenn sie einen leeren Figurenhalter daneben mit einer gleichen Nummer besetzen können. Wenn eine Figur entfernt wird, dann wird sie dem Spielvorrat des Mitspielers hinzugefügt.
Aufgepasst: Links angekommene Figuren, "Angreifer", sind sicher; sie können nicht geschlagen werden !
 7. Ein Spieler darf nach einem Wurf passen, auch wenn er setzen oder umsetzen kann. Ist er das nächste Mal an der Reihe, **muss** er, wenn er dazu in der Lage ist, eine Figur setzen oder umsetzen.
Kann er das nicht, dann darf er nächstes Mal, wenn er wieder an der Reihe ist, wieder passen.
 8. Schlägt am Ende eines Spielzuges die Waage so durch, dass der Waagebalken auf dem Spielbrett ruht, dann hat der verursachende Spieler das Spiel sofort verloren.
 9. Gewinner ist:
 - der Spieler, der nach dem Kippen der Waage übrig bleibt, oder
 - der Spieler der als Erster seine 6 Figuren ins Zielfeld bringt, ohne dass die Waage kippt. *(Am Ende des Spiels kann er die Plätze seiner 6 Figuren im Zielfeld frei wählen.)*

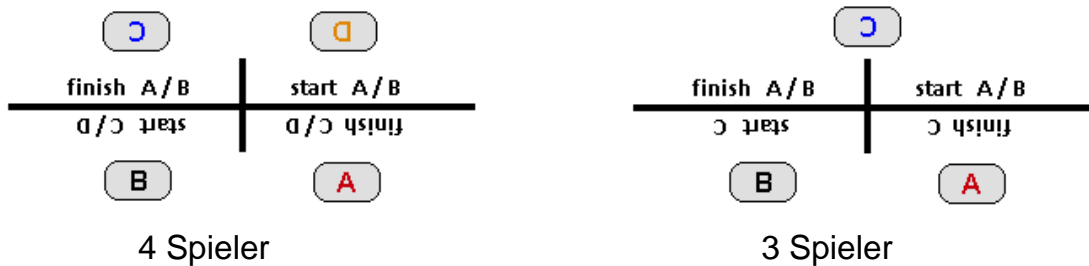
Spielvariationen:

- verwende 8 L-Startfiguren.
- verwende Balancemodell B (siehe Seite 27).
- verwende Balancemodell C oder D und spiele mit 6 Figuren pro Spieler.
(für das Schlagen gilt dann z.B.: ein Angreifer der in 3 ankommt, darf eine Figur in 4 schlagen, oder ein Angreifer der in 4 ankommt, schlägt eine Figur in 3.)
- verwende beim Aufbau der Waage auch einreihige Figurenhalter und passe das Balancemodell an. (spiele beim Einbau von 4 einreihigen Figurenhaltern mit höchstens 6 L-Figuren pro Spieler.)

D

Balance DUEL für 4 und 3 Spieler

(Verwende Balancemodell A.)



Ziel des Spiels ist es, als Erster 4 Figuren der gleichen Farbe vom Startfeld ins Zielfeld zu bringen, ohne dass die Waage kippt.

Spielregeln **Balance DUEL** für das Spielen in **Teams** für 4 und 3 Spieler

Ein Einzelspieler (C) erhält 2 L- und 2 M-Figuren gleicher Farbe. (4 Figuren)

Ein Team von 2 Spieler (A+B en C+D) erhält 2 L- und 2 M-Figuren in zwei Farben. (8 Figuren)

Gespielt wird nach den Regeln 1-7 des DUELS für 2 Spieler.

Jedes Team soll die Figuren verwenden *in der Reihenfolge der Farben auf dem Tisch am Anfang*.

Spieler können zuvor mit Spieler auf der anderen Seite der Waage verabreden keine Figuren zu schlagen.

8. Wenn am Ende eines Zuges eine Figur des Einzelspielers (C) die Waage kippen lässt hat er das Spiel sofort verloren.
Wenn am Ende eines Zuges eine Figur von einem Team (A+B oder C+D) die Waage kippen lässt verliert dieses Team die 4 Figuren mit die gleiche Farbe wie diese Figur. Diese Figuren werden *aus dem Spiel* entfernt.
Alle übrige Figuren werden auch aus den Figurenhaltern entfernt und damit wird weiter gespielt. Das Team dass die Waage hat gekippt spielt weiter mit 4 Figuren gleicher Farbe.

D

Die Spieler starten die nächste Runde bei Spielregel 1.

9a. Gewinner bei Balance DUELL für 3 Spieler ist der Einzelspieler (C):

- wenn er als erster seine 4 Figuren ins Zielfeld bringt, ohne dass die Waage kippt, oder
- wenn das Team (A+B) die Waage zweimal kippen lässt.

Gewinner bei Balance DUEL für 3 Spieler ist das Team (A+B):

- wenn das Team als erster 4 Figuren gleicher Farbe ins Zielfeld bringt ohne dass die Waage kippt, oder
- wenn der Einzelspieler (C) die Waage kippen lässt.

9b. Gewinner bei Balance DUEL für 4 Spieler ist das Team (A+B oder C+D):

- dass als erster 4 Figuren gleicher Farbe ins Zielfeld bringt, ohne dass die Waage kippt, oder,
- dass übrig bleibt wenn ein Team die Waage zweimal kippen lässt.

(Am Ende des Spiels können die Spieler die Plätze der 4 Figuren im Zielfeld frei wählen.)

Spielregeln **Balance DUEL** für 4 und 3 Spieler

Jeder Spieler erhält 2 L- und 2 M-Figuren gleicher Farbe.

Gespielt wird nach den Regeln 1-7 des DUELS für 2 Spieler.

8. Wenn am Ende eines Zuges der Waagebalken auf dem Spielbrett ruht, ist der Verursacher ab.

Alle Figuren werden aus den Figurenhaltern entfernt.

Die übrigen Spieler starten die nächste Runde bei Spielregel 1.

9. Gewinner ist der Spieler der als Erster seine 4 Figuren ins Zielfeld bringt, ohne dass die Waage kippt. *(Am Ende des Spiels kann er die Plätze seiner 4 Figuren im Zielfeld frei wählen.)*

10. Sind nur noch 2 Spieler übrig, starten sie die letzte Spielrunde mit ihren 4 Figuren bei Spielregel 1 des DUELS für 2 Spieler, an beiden Seiten der Waage.

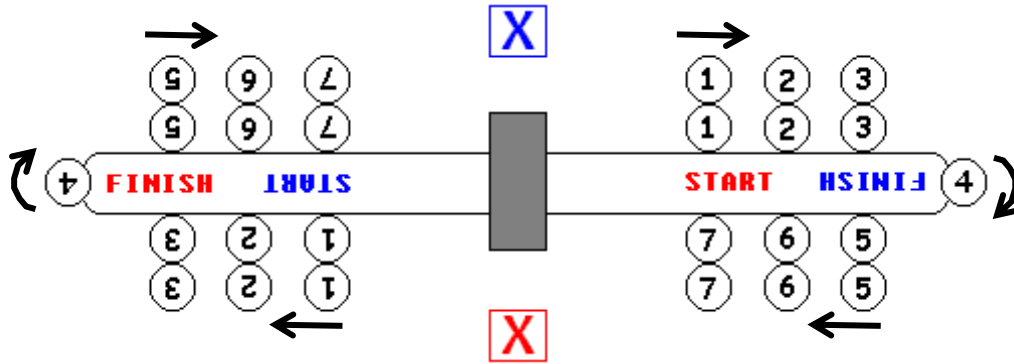
Spielvariationen:

- siehe Spielvariationen des DUELS für 2 Spieler; spiele mit höchstens 2 L- und 2 M-Figuren pro Spieler.

F

Règles de jeu **Balance DUEL** pour 2 joueurs

Balansmodèle A



Le but du jeu consiste à transférer, le premier, 6 pions de la section START (les porte-pions 1-7 à droite) vers la section FINISH (les porte-pions 1-7 à gauche), tout en évitant que la balance bascule.

Le jeu démarre avec les porte-pions vides sur les bras du fléau.

Chaque joueur reçoit 6 pions-L de la même couleur.

1. Celui qui jette le plus de points au coup de dé commence le jeu. Ce joueur jette encore une fois avec un seul dé.
 2. Il place un pion dans un des porte-pions de la section START, selon le nombre de yeux de son coup de dé. *Voyez la numérotation des porte-pions.*
 3. Ensuite l'adversaire jette avec son dé et place un pion sur **son** côté droit.
 4. Après chaque coup de dé le joueur a trois options:
 - placer un pion de son stock dans un des porte-pions 1-6 à droite, ou
 - soit faire avancer un pion déjà placé le long du bras du fléau (p.ex. coup 4: pion 2 START vers 6 START, ou pion 5 START vers 2 FINISH),
ou
 - passer (voyez règle de jeu 7).
- ***Au cours du jeu, chaque coup de dés déterminera le placement ou le déplacement d'un pion.***

F

- ***Pendant le déplacement des pions, il faut compter les porte-pions contenant un ou deux pions comme les porte-pions vides. Ces porte-pions ne dérangent pas le déplacement.***
 - ***Quand on atteint porte-pion 7 dans la section START, on continue dans la section FINISH. Dans cette section les pions peuvent être déplacés jusqu'à le porte-pion 7 à gauche.***
5. Si un joueur ne peut ni placer ni déplacer un pion, c'est le tour à l'adversaire.
 6. Les pions arrivés dans la section FINISH deviennent alors des "pions d'attaque"; ils **peuvent** prendre un pion de l'adversaire pourvu qu'ils puissent occuper un porte-pion vide à côté ayant le même numéro.
Si le pion est pris, il s'ajoute au stock de l'adversaire.
Attention: les pions arrivés dans la section FINISH, "les pions d'attaque", sont en sûreté; l'adversaire ne peut pas les prendre !
 7. Après son coup de dé un joueur peut passer, même s'il peut placer ou déplacer un pion.
Au tour suivant il *doit* placer ou déplacer un pion, si c'est possible.
(S'il ne peut pas ni placer ni déplacer un pion, il peut passer de nouveau au tour suivant.)
 8. Si après le tour d'un des joueurs le bras du fléau reste en repos sur le tableau de jeu, ce joueur a immédiatement perdu la partie.
 9. Le gagnant est:
 - le joueur qui reste après que l'adversaire a fait basculer la balance, ou
 - le joueur qui, le premier, a transféré ses 6 pions vers la section FINISH tout en évitant que la balance bascule. *(A la fin du jeu, les places des 6 pions dans la section FINISH sont au choix.)*

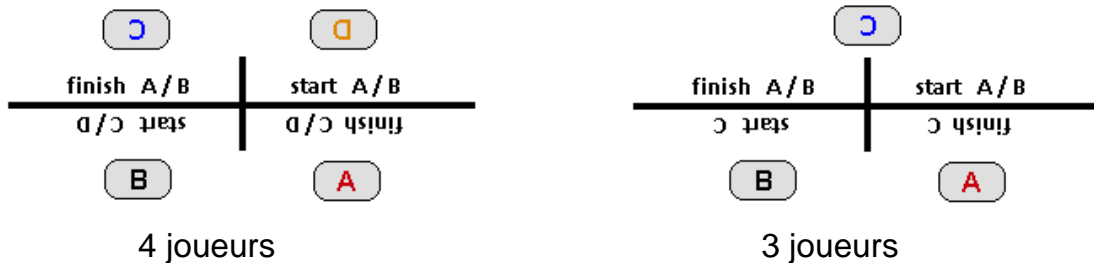
Variations de jeu:

- utilisez 8 L-pions de départ.
- utilisez le modèle B de la balance (voyez page 27).
- utilisez le modèle C ou D et jouez avec 6 pions-L par joueur.
(La règle pour prendre un pion de l'adversaire devient, par exemple: un pion d'attaque arrive dans 3 peut prendre un pion qui se trouve dans 4, ou bien un pion d'attaque arrivé dans 4 prend un pion dans 3.)
- utilisez aussi des porte-pions simples et ajustez le modèle de la balance.
(si on utilise 4 porte-pions simples, jouez avec maximum 6 pions-L par joueur.)

F

Balance DUEL pour 4 et 3 joueurs

(Utilisez modèle A de la balance.)



Le but du jeu consiste à acheminer en premier 4 pions de la même couleur de la section START vers la section FINISH sans que la balance ne bascule.

Règles du jeu en équipe Balance DUEL pour 4 et 3 joueurs

Le joueur en solo (C) reçoit deux pions L et deux pions M d'une même couleur (4 pions). Chaque équipe de 2 joueurs (A+B et C+D) reçoit deux pions L et deux pions M de deux couleurs différentes (8 pions).

Les règles du jeu 1 à 7 du Balance DUEL pour 2 joueurs s'appliquent également à cette version du jeu.

Chaque équipe doit utiliser ses pions dans l'ordre des couleurs sur la table en début de jeu.

Les joueurs peuvent convenir à l'avance avec les joueurs de l'autre côté de la balance de ne pas s'emparer de leurs pions respectifs.

8. Si un pion du joueur en solo (C) fait basculer le bras du fléau à la fin d'un tour, le joueur a perdu la partie.
Si un pion d'une équipe (A+B ou C+D) fait basculer la balance à la fin d'un tour, l'équipe en question perd les 4 pions de la même couleur que le pion incriminé. Ces pions sont retirés du jeu.
Tous les autres pions sont extraits de la balance et reviennent aux joueurs.
L'équipe qui a fait basculer la balance continue le jeu avec 4 pions d'une seule couleur.

F

Les joueurs continuent la partie en recommençant à partir de la règle de jeu n° 1.

- 9a. Le joueur en solo (C) gagne la partie de Balance DUEL pour 3 joueurs :
- s'il a acheminé en premier ses 4 pions vers la section FINISH sans avoir fait basculer la balance ; ou
 - après deux basculements de la balance provoqués par l'équipe (A+B).
- L'équipe (A+B) gagne la partie de Balance DUEL pour 3 joueurs :
- si elle a acheminé en premier 4 pions d'une même couleur vers la section FINISH sans avoir fait basculer la balance ; ou
 - après un basculement de la balance provoqué par le joueur en solo (C).
- 9b. L'équipe (A+B ou C+D) qui gagne la partie de Balance DUEL pour 4 joueurs :
- est celle qui a acheminé en premier 4 pions d'une même couleur vers la section FINISH sans avoir fait basculer la balance ; ou
 - est celle qui reste en lice après deux basculements de la balance provoqués par l'autre équipe.

(À la fin du jeu, les positions des 4 pions peuvent être choisies librement dans la section FINISH.)

Règles de jeu **Balance DUEL** pour 4 et 3 joueurs

Chaque joueur reçoit 2 pions-L et 2 pions-M de la même couleur.

Il est joué selon les règles 1-7 de DUEL pour 2 joueurs.

8. Un joueur est éliminé si après son tour le bras du fléau reste en repos sur le tableau de jeu.
Tous les pions sont enlevés de la balance.
Les autres joueurs continuent le jeu à partir de la règle 1.
9. Le gagnant est le joueur qui, le premier, a transféré ses pions vers la section FINISH tout en évitant que la balance bascule. *(A la fin du jeu, les places des 4 pions dans la section FINISH sont au choix.)*
10. S'il n'y a plus que 2 joueurs, ils continuent la partie, l'un vis-à-vis de l'autre, avec leurs 4 pions, à partir de la règle 1 de DUEL pour 2 joueurs.

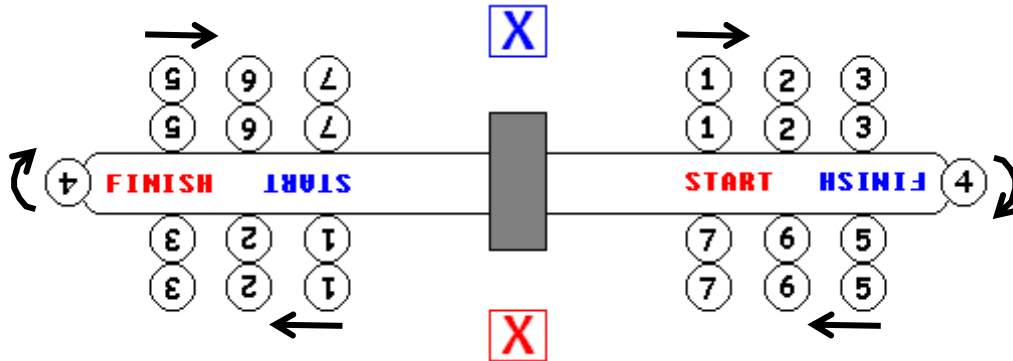
Variations de jeu:

- voyez variations DUEL pour 2 joueurs; jouez avec maximum 2 pions-L et 2 pions-M par joueur.



Regole del gioco **Balance DUEL** per 2 giocatori

Bilancia modello A



Lo scopo del gioco è essere i primi a muovere 6 birilli dalla zona di partenza (le posizioni da 1 a 7 sulla destra) alla zona di arrivo (le posizioni da 1 a 7 sulla sinistra) senza far rovesciare la bilancia.

All'inizio del gioco i supporti si trovano sul bilanciante.

Ogni giocatore riceve 6 L- birilli di un singolo colore.

1. Inizia chi con il lancio del dado ha ottenuto il risultato più alto. Questo giocatore lancia di nuovo con un dado.
 2. Piazza un birillo su uno delle posizioni nella sua parte destra della bilancia, come indicato dal valore del dado. *Vedi numerazione delle posizioni.*
 3. In seguito il secondo giocatore lancia il dado e piazza il birillo alla **sua** destra.
 4. Dopo ogni lancio il giocatore ha la scelta di:
 - piazzare un birillo nuovo nelle posizioni da 1 a 6 a destra, oppure
 - spostare un birillo già piazzato sulle posizioni del bilanciante (p. es. tiro 4: birillo 2 START verso 6 START oppure birillo 5 START verso 2 FINISH), oppure
 - passare (vedi regola di gioco no. 7).
- ***Durante il gioco ogni posizionamento o spostamento del birillo viene deciso lanciando nuovamente il dado.***
- ***Spostando i birilli si contano anche le posizioni occupate sia in modo singolo che doppio. Non formano un ostacolo per lo spostamento.***

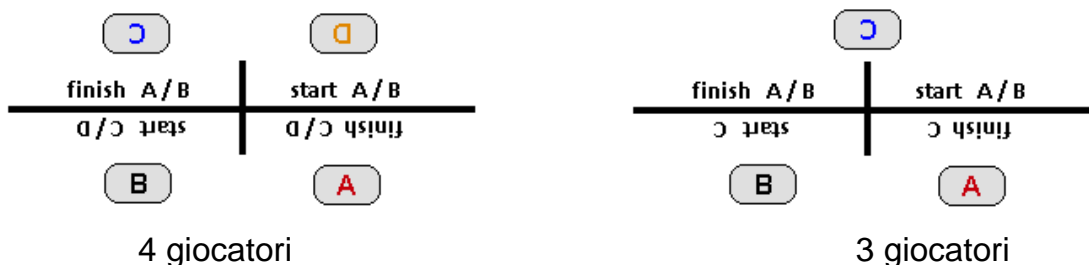
- **Quando un birillo arriva alla posizione no. 7 della zona di partenza, continua il suo percorso nella zona di arrivo. In questa zona si può spostare i birilli fino alla posizione sinistra no. 7.**
- 5. Se dopo il lancio del dado il giocatore non può piazzare o spostare un birillo, il turno passa al prossimo giocatore.
- 6. Birilli che sono arrivati a sinistra sono "birilli d'attacco"; questi **possono** prendere possesso di un birillo dell'altro giocatore se riescono a occupare la posizione adiacente con un numero identico. Rimuovendo il birillo, quest'ultimo verrà aggiunto alla scorta dell'altro giocatore.
Attenzione: i birilli che sono arrivati a sinistra, "birilli d'attacco" sono salvi; non possono essere rimossi!
- 7. Il giocatore può passare il turno, anche se potrebbe piazzare o spostare un birillo. Nel prossimo turno, il giocatore **deve** se è possibile, piazzare o spostare un birillo. Se non può piazzare o spostare un birillo può nuovamente passare al prossimo turno.
- 8. Quando il bilanciere tocca il piano di gioco stabilmente alla fine di un turno, il giocatore che l'ha provocato perde la partita.
- 9. Il vincitore è:
 - il giocatore rimasto dopo che la bilancia cade, oppure
 - il giocatore che è riuscito per primo di spostare i suoi 6 birilli alla zona di arrivo senza fare cadere la bilancia. *(Alla fine del gioco può scegliere liberamente le posizioni dei 6 birilli nella zona di arrivo.)*

Variazioni al gioco:

- usare 8 L-birilli di partenza.
- usare bilancia modello B (vedi pag. 27).
- usare bilancia modello C o D e giocare con 6 L-birilli per ogni giocatore.
(per l'occupazione vale p.es.: un birillo d'attacco che arriva in 3 può prendere possesso del birillo in 4, oppure un birillo d'attacco che arriva in 4 può prendere possesso del birillo in 3.)
- usare nella formazione della bilancia anche le posizioni singole e adattare il modello bilancia. (giocare con max. 6 L-birilli per ogni giocatore se si adotta le 4 singole posizioni dei birilli.)

Regole del gioco **Balance DUEL** per 4 e 3 giocatori

(Usare Balance modello A.)



Lo scopo del gioco è portare per primi i 4 Pedoni del proprio colore dall'area di partenza all'area di arrivo, senza rovesciare la bilancia in modo permanente.

Regole per giocare in squadre di Balance DUEL per 4 e 3 giocatori.

Se c'è un giocatore che gioca da solo (C), allora egli riceve 4 birilli dello stesso colore (2 L- e 2 M-).

La squadra di due giocatori (A+B e C+D) riceve, invece, 2 pedoni L- e 2 M- di un colore e 2 pedoni L- e 2 M- di un colore diverso (per un totale di 8).

Il gioco si svolge seguendo le regole 1-7 del regolamento di Balance Duel per 2 Giocatori. Ogni squadra è obbligata a giocare i propri pedoni nell'ordine di colore in cui si trovavano sul tavolo all'inizio della partita.

I giocatori possono accordarsi prima del gioco di rinunciare al diritto di sconfiggere i pedoni avversari.

- Se un pedone mosso dal singolo giocatore(C) alla fine del turno sta facendo toccare la bilancia alla base e la bilancia non si risollewa, quel giocatore perde la partita .
Quando un pedone di una squadra (A+B o C+D) alla fine del turno sta facendo toccare la bilancia e la bilancia non si risollewa, la squadra perde tutti e 4 i pedoni dello stesso colore. Questi pedoni *devono essere rimossi dal gioco*.
I pedoni di tutti i giocatori sono rimossi dal porta pedoni.
I giocatori poi cominciano il round successivo come nel regolamento al punto 1 (la squadra gioca con i pedoni di un solo colore).

- 9a. Una partita a 3 giocatori viene vinta da un singolo giocatore (C):
- quando riesce a spostare per primo tutti e 4 i propri pedoni nell'area di arrivo senza far toccare la bilancia in modo definitivo, oppure
 - quando una squadra (A+B) ha fatto toccare la bilancia in modo definitivo due volte (prima con un colore e poi, nel secondo round, con l'altro colore).

Una partita a 3 giocatori viene vinta da una squadra (A+B):

- quando la squadra porta per prima i propri 4 pedoni dello stesso colore dall'area di inizio all'area di arrivo senza far toccare la bilancia in modo definitivo, oppure
 - quando il giocatore singolo (C) fa toccare la bilancia in modo definitivo.
- 9b. Una partita a 4 giocatori è vinta dalla squadra (A+B o C+D):
- quando porta per prima i propri 4 pedoni dello stesso colore dall'area di inizio all'area di arrivo senza far toccare la bilancia in modo definitivo, oppure
 - quando la squadra avversaria ha fatto toccare la bilancia due volte in modo definitivo.

(I 4 pedoni del giocatore vincente possono trovarsi in qualsiasi ordine di posizione nella zona di arrivo.)

Regole del gioco **Balance DUEL** per 4 e 3 giocatori

Ciascun giocatore riceve 2 L- e 2 M-birilli di un colore.

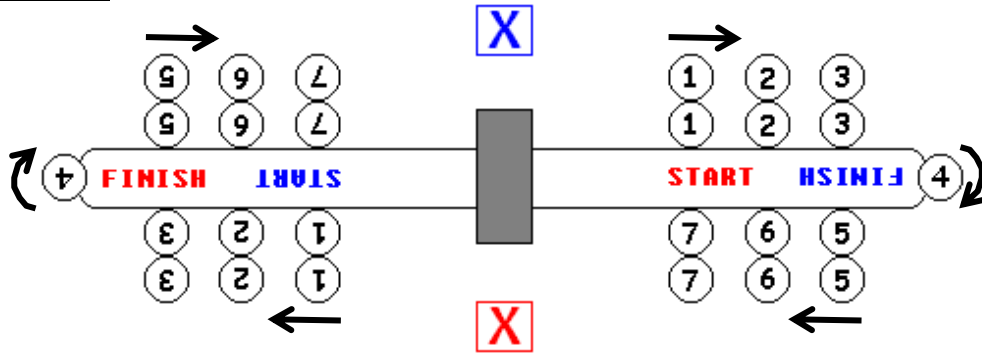
Si gioca come nelle regole 1-7 di DUEL per 2 giocatori.

8. Se alla fine del turno il bilanciante tocca il piano di gioco stabilmente, il giocatore che l'ha provocato perde la partita.
I birilli di tutti i giocatori devono essere rimossi dalla bilancia.
I giocatori rimasti in gara cominciano il round successivo come nella regola 1.
9. Il vincitore è il giocatore che sposta per primo i suoi 4 birilli nella zona di arrivo senza far cadere la bilancia. *(Il vincitore può liberamente scegliere le posizioni dei suoi 4 birilli nella zona di arrivo)*
10. Se rimangono due giocatori, cominciano il round finale con i loro 4 birilli come nella regola 1 di DUEL per 2 giocatori, da ambedue i lati della bilancia.

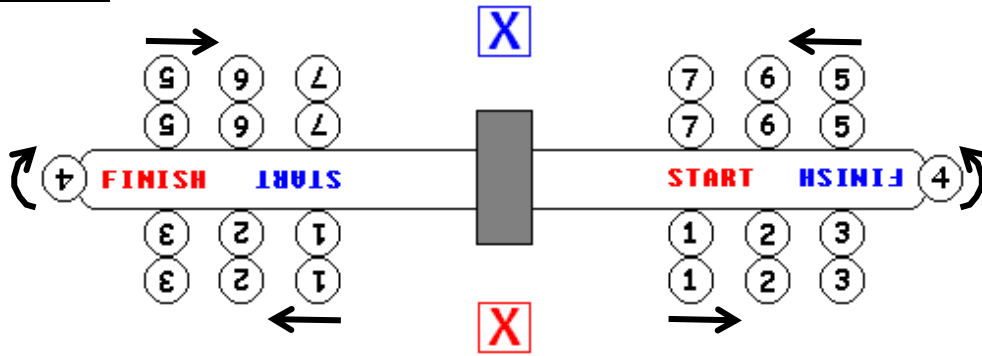
Variazioni al gioco:

- Vedi variazioni del gioco DUEL per 2 giocatori; giocate con al massimo 2 L- e 2 M-birilli per giocatore.

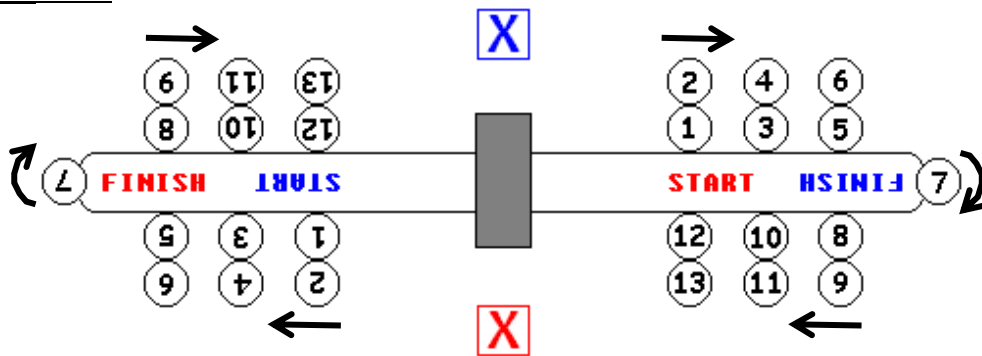
Balansmodel A



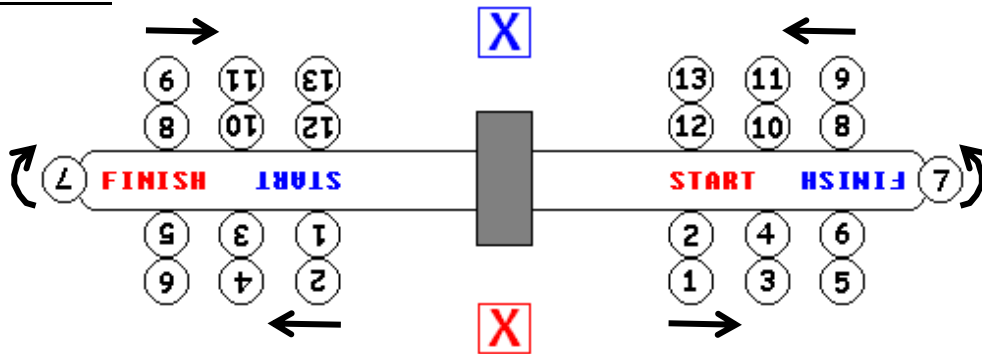
Balansmodel B



Balansmodel C



Balansmodel D



Inhoudsopgave:

1 speelbord
1 balansbrug
1 balansarm
12 dubbele pionhouders
4 enkelvoudige pionhouders
2 dobbelstenen
10 zwarte pionnen (8 L[arge], 2 M[edium])
10 gele pionnen (8 L[arge], 2 M[edium])
10 rode pionnen (8 L[arge], 2 M[edium])
10 blauwe pionnen (8 L[arge], 2 M[edium])

Contenido:

1 tablon de juego
1 pilar de la balanza
1 brazo de la balanza
12 sujetapeones dobles
4 sujetapeones sencillos
2 dados
10 peones negros (8 L[arge], 2 M[edium])
10 peones amarillos (8 L[arge], 2 M[edium])
10 peones rojos (8 L[arge], 2 M[edium])
10 peones azules (8 L[arge], 2 M[edium])

Index:

1 tableau de jeu
1 pont de la balance
1 bras de fléau de la balance
12 porte-pions doubles
4 porte-pions simples
2 dés
10 pions noirs (8 L[arge], 2 M[edium])
10 pions jaunes (8 L[arge], 2 M[edium])
10 pions rouges (8 L[arge], 2 M[edium])
10 pions bleues (8 L[arge], 2 M[edium])

Contents:

1 game board
1 balance bridge
1 balancing arm
12 double pawn holders
4 singular pawn holders
2 dice
10 black pawns (8 L[arge], 2 M[edium])
10 yellow pawns (8 L[arge], 2 M[edium])
10 red pawns (8 L[arge], 2 M[edium])
10 blue pawns (8 L[arge], 2 M[edium])

Inhaltsangabe:

1 Spielbrett
1 Waagebrücke
1 Waagebalken
12 doppelte Figurenhalter
4 einfache Figurenhalter
2 Würfel
10 schwarzen Figuren (8 L[arge], 2 M[edium])
10 gelben Figuren (8 L[arge], 2 M[edium])
10 roten Figuren (8 L[arge], 2 M[edium])
10 blauen Figuren (8 L[arge], 2 M[edium])

Contenuto:

1 piano di gioco
1 ponte della bilancia
1 braccio della bilancia
12 doppi fori porta birilli
4 singoli fori porta birilli
2 dadi
10 birilli neri (8 L[arge], 2 M[edium])
10 birilli gialli (8 L[arge], 2 M[edium])
10 birilli rossi (8 L[arge], 2 M[edium])
10 birilli blu (8 L[arge], 2 M[edium])



**Niet geschikt voor kinderen onder
3 jaar i.v.m. kleine onderdelen.**

**Not recommended for children under
3 years because of small elements.**

**No recomendado para los niños bajo
3 años debido a elementos pequeños.**

**Nicht geeignet für Kinder unter
3 Jahren wegen Kleinteile.**

**Ne convient pas aux enfants de moins
3 ans à cause des petits éléments.**

**Non adatto a bambini di età inferiore
ai 3 anni poiché contiene piccoli elementi**



Balance Games Nederland

www.BalanceGames.eu

**info@BalanceGames.eu
info@BalanceGames.nl**