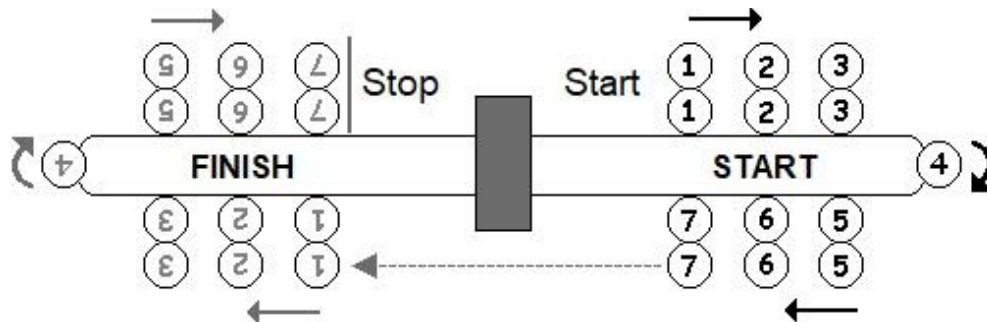


Kurzspielregeln Balance DUELL für 2 Spieler

(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 ist die Waage leer.

Jeder Spieler erhält 6 L-Figuren gleicher Farbe.

1. Der Spieler der anfängt würfelt mit einem Würfel und setzt eine Figur in seiner rechten Hälfte des Waagebalkens (*gewürfelte Zahl ist die Nummer des Figurenhalters.*)
2. Danach würfelt der Gegner und setzt eine Figur auf **seine** rechte Seite.
3. Hiernach kann ein Spieler, bei jedem Zug folgende Wahl treffen:
 - eine Figur aus seinem Vorrat in seinem Startfeld setzen, oder
 - eine seiner bereits eingesetzten Figuren vorwärts umsetzen (siehe Pfeile), oder
 - passen (**2 x passen hintereinander ist nicht erlaubt**), oder
 - sagen: "Ich kann nicht spielen", wenn kein leerer Figurenhalter verfügbar ist. ("Ich kann nicht spielen" kann **unbeschränkt** gemeldet werden und zählt als Spielzug.)
4. Figuren im Zielfeld (links) sind "Angreifer"; sie **dürfen** eine Figur des Gegners schlagen, wenn sie ein leeren Stelle *im selben Figurenhalter* besetzen können. Geschlagene Figuren werden wieder an den Gegner gegeben.
Aufgepasst: Angreifer sind sicher; sie können nicht geschlagen werden!
5. Am Ende des Spiels dürfen die Spieler die Stellen ihrer Figuren im Zielfeld frei wählen.
6. Gewinner ist:
 - der Spieler, der nach dem Kippen der Waage, verursacht durch den Gegner übrig bleibt, oder
 - der Spieler der als Erster seine 6 Figuren ins Zielfeld gebracht hat.